



Instrukcja

Świat jest wielki, a twoje królestwo małe – przynajmniej w porównaniu do świata, bo na tle innych królestw nie wypada wcale najgorzej. Jednakże w tak ogromnym świecie (w porównaniu do małych światów, o ile takowe istnieją; w porównaniu do światów tej samej wielkości jest co najwyżej średni, a w porównaniu do tych większych wręcz nieduży)... Otóż w świecie tym, żeby już nie przedłużać (przynajmniej w porównaniu do bardziej związkowych wstępów) nadeszła pora poszerzyć nieco granice. Dochodzą cię słuchy o odległych miejscowościach: egzotycznych krajach, gdzie mają naleśniki, a nigdy nie słyszeli o gofrach; gdzie ludzie noszą koszule w niewłaściwym rozmiarze; i gdzie nie znają określenia na to spojrzenie, którym jeden człowiek obrzuca drugiego, gdy obaj bardzo chcą, żeby ten drugi zrobił coś, czego nie chce się zrobić żadnemu z nich. Tak, właśnie na tych krainach skupia się dzisiaj Twoja uwaga.

W głęb lądu to dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 300 kart, w tym 26 nowych wzorów kart Królestwa, z czego aż 6 nowych kart Reakcji. Głównym motywem tego dodatku są karty, które robią coś natychmiast po ich dodaniu. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnego rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Klątwy i podkładce Śmiertnika. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. *W głęb lądu* można swobodnie łączyć z dowolnymi dodatkami z serii.

Mamy nadzieję, że gracze docenią stale rozrastający się świat *Dominion*!

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2024 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Przemysław Kasztelaniec

Okładka: Radosław Jaszczyk

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja i redakcja: Paweł Pawlak,
Grupa MV, Marcin Podsiadło

Autor: Donald X. Vaccarino

Opracowanie: Jay M Tummelson
i Matthias Catrein

©2011, 2016, 2020, 2022 Rio Grande Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: games@iubi.pl

◊ Zawartość

300 kart, w tym:

264 karty Królestwa – po 10 kart ze wzorów: Berserk, Chatka wiedźmy, Gospoda, Gościniec, Handlarz, Kartograf, Kociołek, Kołodziej, Murgrabia, Nomadzi, Oaza, Pies stróżujący, Pogranicze, Przekupień, Rozdroże, Rozwój, Stadnina, Suk, Szlak, Tkaczka, Zamorski kupiec, Złota rączka, Złoto głupców, Zmowa



po 12 kart
ze wzorów:
Pola uprawne,
Tunel



1 plastikowa wypraska do przechowywania elementów



26 kart Separatorów
(z niebieską obwódką na rewersie)



10 pustych kart
(9 ze standardowym rewersem;
1 z rewersem Separatora)



1 wkładka
z nazwami kart

1 instrukcja

Podziękowania

Testerzy pierwszej edycji W głębi lądu: Kelly Bailey, Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, Columbus Area Boardgaming Society i Games Club w Cornell.

Główny tester drugiej edycji W głębi lądu: Matthew Engel.

Testerzy drugiej edycji W głębi lądu: Julian Abernethy, Jeff Boschen, Cade Conradson, Dibson T. Hoffweiler, David Justiss, Eli Kaplan, Ben King, Steveie King, Myke Madsen, Billy Martin, Michael McClellan, Kieran Millar, Destry Miller, Jacob Nails, nasmith99, Carl Romao, Ingo Warnke i Kevin White.

◊ Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką rozpakujcie talie kart z folii i rozłożcie je do odpowiednich przegródek – dzięki załączonej wkładce będzie je łatwiej zorganizować.

W głębi lądu zawiera 26 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki będą potrzebne podstawowe karty Skarbu, Zwycięstwa, karty Klątwy oraz podkładka lub karta Śmietnika z gry *Dominion* lub z zestawu kart podstawowych, a także instrukcja z podstawowymi zasadami gry. Podobnie jak w poprzednich odsłonach cyklu, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać 10 zestawów kart Królestwa. Jeżeli wolą je losować, powinni potasować karty Separatorów z tego dodatku z kartami Separatorów z innych tytułów, w zależności od tego, z których chcą korzystać.

◊ „Kiedy dodajesz...”

Wiele kart z niniejszego dodatku robi coś w chwili, kiedy gracz „dodaje” tę lub inną kartę.

- Kartę można dodać bezpośrednio, np. za pomocą efektu karty takiej jak Warsztat, albo przez jej kupienie.
- Efekty „kiedy dodajesz kartę” dzieją się natychmiast po dodaniu karty; w momencie rozpatrywania takiego efektu dodana karta będzie się już znajdować na stosie kart odrzuconych (lub w innym miejscu, do którego była ona dodawana).
- W momencie zagrywania karty, jej efekty „kiedy dodajesz tę kartę” nic już nie robią.

PRZYKŁADY:

- Gracz kupuje Pogranicze, w wyniku czego je dodaje. Musi rozpatrzyć jego efekt – dodać tańszą kartę. Decyduje, że będzie to Suk. Następnie rozpatruje efekt „kiedy dodajesz tę kartę” Suku i może wyrzucić na Śmietnisko maksymalnie 2 karty z ręki.
- Gracz zagrywa Przekupnia, a następnie kupuje Pogranicze, w wyniku czego je dodaje. Rozpatruje efekt Pogranicza i postanawia dodać Powiat. Następnie rozpatruje efekt Przekupnia i za dodanie kupionego właśnie Pogranicza dodaje Kociołek. Przepakowanie nie daje graczy kolejnych kart za dodanie Powiatu ani Kociołka, ponieważ jego efekt bierze pod uwagę wyłącznie te karty, które gracz dodaje w wyniku zakupu.
- Gracz zagrywa Pogranicze. Otrzymuje +1 kartę i +2 akcje. Nie dodaje karty – ten efekt jest rozpatrywany wyłącznie przy dodawaniu Pogranicza, a nie przy jego zagrywaniu.

◊ „Kiedy odrzucasz...”

W głębi lądu zawiera trzy karty, które robią coś, kiedy zostaną odrzucone: Tunel, Szlak i Tkaczkę.

- Gracz nie może po prostu zdecydować, że odrzuca kartę – coś musi mu na to pozwolić lub go do tego zmusić, żeby taki efekt można było rozpatrzyć. Kluczowe dla działania podobnych efektów są karty, które wyraźnie nakazują w treści „odrzucenie” karty.
- Efekty „kiedy odrzucasz kartę” dzieją się natychmiast po odrzuceniu karty; w momencie rozpatrywania takiego efektu odrzucona karta będzie się już znajdować na stosie kart odrzuconych.
- Efekty takie mogą zadziałać zarówno w turze aktywnego gracza (jak np. w przypadku Oazy), jak i w turze innego gracza (jak np. przypadku Murgrabiego). Nie aktywują się jednak w fazie porządków, kiedy gracz odrzuca zwykle wszystkie zagrane i niezagrane karty.
- Efekty te działają niezależnie od tego, skąd jest odrzucona karta: z ręki (jak np. w przypadku Oazy); z talii (jak np. w przypadku Kartografa), czy z podkładki Wypędzenia (pochodzącej z dodatku Menażeria).
- Jeśli karta z efektem „kiedy odrzucasz tę kartę” normalnie nie zostałuaby odkryta (np. podczas odrzucania kilku kart przy pomocy efektu Kartografa), gracz musi ją odkryć, aby taki efekt zadziałał.
- Efekty te są dobrowolne, nawet jeśli coś innego zmusi gracza do odkrycia karty.
- Efekty te nie działają, kiedy karta została odłożona na stos kart odrzuconych, ale nie została odrzucona. Dzieje się tak np. przy dodawaniu karty, a także wtedy, gdy gracz odkłada swoją talię na stos kart odrzuconych (jak np. za pomocą Posłańca z *W nieznane!*).
- Efekt taki działa tylko raz po każdym odrzuceniu karty – gracz nie może odrzucić jednego Tunelu i odkryć go dwa razy, żeby dodać dwie karty Złota.
- Jeśli efekt pozwala graczowi odrzucić kilka kart (jak np. Murgrobia), są one odrzucane jednocześnie, ale ich efekty rozpatruje się pojedynczo. Oznacza to np., że kiedy gracz odrzuca za pomocą Murgrabiego dwa Szlaki i zagranie pierwszego z nich zmusi go do potasowania, to nie będzie mógł odkryć drugiego Szlaku (ponieważ zniknął w taliach w wyniku tasowania).

Uwagi do kart Królestwa



Berserk – kiedy gracz dodaje Berserka, może go zagrać, jeśli ma w grze kartę Akcji; oznacza to, że Berserk trafia do strefy gry, gracz dodaje tańszą kartę, a każdy z pozostałych graczy odrzuca karty, aż będzie miał ich 3 na ręce. Zaatakowani gracze mogą używać Reakcji takich jak Fosa. Jeśli gracz doda Berserka, nie mając w grze żadnej karty Akcji, nie zgrywa go. Karty Akcji, które były zagrane w tej turze, ale zostały przeniesione w inne miejsce (np. Osada górnicza z *Intygi*, która sama siebie wyrzuciła na Śmiertnisko), nie są kartami w grze. Karty Akcji – Następstwa (np. Latarnia morska z *Przystani*), które zostały zagrane w poprzedniej turze i wciąż znajdują się w polu gry, są kartami w grze.



Chatka wiedźmy – gracz odkrywa obie karty, nawet jeśli nie są one kartami Akcji. Jeśli obie są kartami Akcji – nawet jeśli mają też inne typy – każdy z pozostałych graczy dodaje Kłatwę.



Gospoda – kiedy gracz dodaje Gospodę, przegląda swój stos kart odrzuconych (czego normalnie nie wolno byłoby mu zrobić) i wtasowuje do swojej talii dowolną liczbę kart Akcji, które tam znajdzie. Nie musi, jeśli nie chce, wtasowywać żadnych kart Akcji. Może wtasować również Gospodę, która właśnie dodał – jest ona kartą Akcji i w momencie rozpatrywania tego efektu znajduje się na stosie kart odrzuconych. Gracz musi odkryć karty Akcji, które postanowi wtasować do talii. Gracz musi potasować swoją talię nawet jeśli nie chce wtasowywać do niej żadnej karty Akcji; jeśli jego talia jest pusta, nic nie robi – nie tasuje w tym przypadku stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię. Kolejność kart w jego stosie kart odrzuconych po rozpatrzeniu tego efektu nie ma znaczenia.



Gościniec – sprawia to, że przez pozostałą część turu karty kosztują mniej (ale nie mniej niż 0); i dotyczy wszystkich kart, niezależnie od tego, gdzie się znajdują: w Zasobach, na rękach graczy, w taliach itd. Przykładowo, gdyby gracz zagrał Gościniec, a następnie Rozwój, by wyrzucić na Śmiertnisko Miedziaki, mógłby dodać Posiadłość, ponieważ kosztowałaby ona 1, a Miedziaki wciąż 0. Ten bonus się kumuluje – jeśli gracz używa Sali tronowej, żeby zagrać Gościniec, a następnie zagra kolej-

ny Gościniec, wszystkie karty będą kosztować o 3 mniej (ale nie mniej niż 0).



Handlarz – kiedy gracz zgrywa Handlarza, wyrzuca na Śmiertnisko kartę z ręki, i jeśli to zrobił, dodaje tyle kart Srebrników, ile wynosi koszt tej karty, wyrażony w 0. Srebrniki pochodzą z Zasobów i są odkładane na stos kart odrzuconych. Gracz dodaje Srebrniki tylko wtedy, gdy wyrzucił kartę na Śmiertnisko. Jeśli wyrzucił kartę kosztującą 0, np. Miedziaki, dodaje zero Srebrników. Gracz może wyrzucić na Śmiertnisko kartę Srebrników – zwykle doda wtedy trzy karty Srebrników. Jeśli koszt kart się zmienił, np. w wyniku zagraniowania Gościnicy, Handlarz będzie dawać inną liczbę Srebrników, w zależności od aktualnego kosztu kart. Przykładowo, gdyby gracz zagrał Gościniec, a następnie Handlarza, i wyrzucił na Śmiertnisko Posiadłość (normalnie kosztującą 2), dodałby tylko jedną kartę Srebrników. Jeśli gracz wyrzuca na Śmiertnisko kartę z 1 albo 6 w koszcie, nie otrzymuje niczego za te 1 i 6, a wyłącznie za 0 w koszcie karty.

Handlarz jest także kartą Reakcji. Kiedy gracz dodaje kartę – kupując ją lub robiąc to w dowolny inny sposób – może odkryć Handlarza z ręki, aby wymienić dodawaną kartę na Srebrniki. Dodaną kartę odkłada na jej stos (niezależnie od tego, czy ten stos należy do Zasobów czy nie), bierze kartę Srebrników z Zasobów i odkłada z powrotem ją na swój stos kart odrzuconych. Na potrzeby wszelkich efektów biorących pod uwagę dodawanie kart, uznaje się, że gracz „dodał” kartę, którą pierwotnie dodał, a nie Srebrniki, na które ją wymienił; przykładowo, mógłby dodać Pogranicze i użyć Handlarza, aby wymienić je na Srebrniki; a następnie dodać Powiat za pomocą efektu Pogranicza i znów użyć Handlarza, aby wymienić go na Srebrniki. Gracz może dokonać wymiany wyłącznie pod warunkiem, że obie karty da się wymienić: musi być w stanie zwrócić dodaną kartę na jej stos (jest to możliwe tylko wtedy, gdy karta ma swój stos – np. karty kupionej z talii Czarnego rynku nie można wymienić) i musi być w stanie wziąć Srebrniki z Zasobów.



Kartograf – gracz najpierw dobiera kartę, a następnie podgląda cztery karty z wierzchu swojej talii. Jeśli ma w talii mniej niż 4 karty (nawet po przetasowaniu), podgląda ich tyle, ile jest w stanie. Następnie odrzuca dowolną liczbę podejrzanych kart – może odrzucić żadnej, może odrzucić wszyst-

kie bądź tylko ich część – a pozostałe odkłada z powrotem na wierzch swojej talii, w dowolnej kolejności. Nie odkrywa żadnej z tych kart – widoczna będzie tylko ta, która znajdzie się na wierzchu jego stosu kart odrzuconych.



Kociołek – jeśli gracz dodał trzy karty Akcji przed zagraniem w tej turze Kociołka, nie sprawi on, że każdy z pozostałych graczy doda Kłatwę. Nie ma znaczenia, ile kart niebędących kartami Akcji dodał gracz; w chwili, gdy doda trzecią kartę Akcji, każdy z pozostałych graczy doda Kłatwę. Efekt kumuluje się, jeśli gracz zagra kilka Kociołków. Kociołek jest kartą Skarbu, więc normalnie zgrywa się go w fazie zakupu, ale jest też kartą Ataku, więc w odpowiedzi na jego zgranie inni gracze mogą reagować kartami takimi jak Pies stróżujący czy Fosa.



Kołodziej – gracz może odrzucić kartę o dowolnym typie, ale dodać może wyłącznie kartę Akcji (która może mieć jednocześnie inne typy, np. Akcja - Reakcja). Jeśli gracz odrzuci kartę Akcji, może dodać jej kopię.



Murgrabia – dobranie karty przez innych graczy jest obowiązkowe. Gracz, który po dobraniu ma na ręce 3 karty lub mniej, nie odrzuca żadnych kart.



Nomadzi – kiedy gracz dodaje albo wyrzuca tę kartę na Śmiertnisko podczas turu innego gracza, wciąż otrzymuje +2, ale w normalnej sytuacji nie będzie mógł z tego skorzystać.



Oaza – gracz dobiera kartę, otrzymuje +1 akcję i +1, po czym odrzuca kartę.

Uwagi do kart Królestwa cd.



Pies stróżujący – kiedy gracz zagrza tę kartę, dobiera 2 karty, a następnie przelicza, ile ma kart na ręce – jeśli mniej niż 5, dobiera kolejne 2 karty. Kiedy ktoś inny zagrza kartę Ataku, gracz może zagrać Psa stróżującego z ręki, zanim ten Atak zostanie rozpatrzony, po czym Atak wciąż dochodzi do skutku (chyba że gracz powstrzyma go w inny sposób, np. za pomocą Fosy, którą np. udało mu się dobrać w wyniku zagrani Psa stróżującego). Jeśli np. ktoś zagra Berserka, gracz może zareagować zagraniem Psa stróżującego – wówczas najpierw dobiera 2 karty, a następnie odrzuca karty z ręki, aż będzie miał ich 3 na ręce. Tak jak w przypadku innych kart, zagraniem Psa stróżującego oznacza umieszczenie go w strefie gry i wykonanie zawartych na nim poleceń. Jeśli gracz zagra Psa stróżującego w turze innego gracza, odrzuca go w fazie porządków tury tego gracza (a nie pozostawia do swojej).



Pogranicze – zwykle Pogranicze kosztuje **6**, więc gracz dodaje razem z nim kartę kosztującą do **5**. Kiedy jednak koszt Pogranicza się zmienia (np. w wyniku działania Gościnka), wpływa to na karty, które gracz może dzięki niemu dodać (choć Gościnek działałby także na inne karty) – np. gdyby koszt Pogranicza spadł do **0**, gracz nie dodałby za jego pomocą innej karty. Po dodaniu Pogranicza gracz najpierw odkłada je na swój stos kart odrzuconych i dopiero wtedy dodaje kartę za pomocą jego efektu.



Pola uprawne – kiedy gracz dodaje tę kartę – kupując ją lub robiąc to w dowolny inny sposób – wyrzuca na Śmiertnisko kartę z ręki, i jeśli to zrobił, dodaje z Zasobów kartę kosztującą dokładnie o **2** więcej od wyrzuconej karty. Karta dodana w wyniku tego wyrzucenia na Śmiertnisko nie może być kopią Pól uprawnych. Jeśli gracz nie ma na ręce karty, którą mógłby wyrzucić na Śmiertnisko, nie robi tego i nie dodaje karty; a jeśli wyrzucił kartę na Śmiertnisko, ale w Zasobach nie ma karty kosztującej dokładnie o **2** więcej od wyrzuconej karty, lub gdy Pola uprawne są jedyną kartą spełniającą w danym momencie ten warunek, nie dodaje żadnej karty. W rozgrywkach dwuosobowych używa się 8 kopii Pól uprawnych, a w rozgrywkach na trzech i więcej graczy – 12 kopii.



Przekupień – przez pozostałą część turze, ilekroć gracz doda kartę kupując ją, dodatkowo dodaje kartę niebędącą kartą Zwycięstwa, kosztującą mniej od kupionej karty. Przykładowo, gracz mógłby dodać Prowincje (kupując ją), a następnie dodać Złoto za pomocą efektu Przekupnia. Dodanie tańszej karty jest obowiązkowe. Musi ona pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych. Przekupień pozwala graczowi dodać kartę tylko wtedy, gdy kupuje on kartę, a nie dodaje ją w inny sposób (np. za pomocą samego Przekupnia). Jeśli w Zasobach nie ma karty kosztującej mniej od kupionej karty (gdy np. gracz kupi Miedziaki), nie dodaje żadnej karty. Ten bonus się kumuluje – jeśli gracz zagra Przekupnia, a następnie użyje Sali tronowej, aby zagrać kolejnego Przekupnia, w tej turze będzie za każdym razem dodawać 3 kolejne karty, ilekroć kupi kartę.



Rozdroże – najpierw gracz odrywa swoją rękę i dobiera tyle kart, ile kart Zwycięstwa odwrócił (odkryte karty zatrzymuje na ręce). Następnie, jeżeli po raz pierwszy zagrał w tej turze Rozdroże, otrzymuje +3 akcje. Kolejne zagraniem Rozdroża w tej samej turze pozwolą mu dobierać karty, ale nie otrzyma więcej akcji. Jeśli gracz użyje Sali tronowej, aby zagrać Rozdroże, rozpatrzy je dwukrotnie i za pierwszym razem otrzyma +3 akcje, ale za drugim już nie.



Rozwój – gracz najpierw wyrzuca na Śmiertnisko kartę z ręki, o ile ma taką możliwość. Jeśli to zrobił, dodaje dwie karty: jedną kosztującą dokładnie o **1** więcej od wyrzuconej karty, i jedną kosztującą dokładnie o **1** mniej od wyrzuconej karty. Dodawane karty muszą pochodzić z Zasobów, a gracz dodaje je w dowolnej kolejności, rozpatrując wszelkie efekty wynikające z ich dodania w tej samej kolejności. W przypadku gdy w Zasobach nie ma karty spełniającej jeden z warunków, gracz wciąż dodaje tę drugą, jeśli to możliwe. Karty dodawane w wyniku Rozwoju dodaje się bezpośrednio na wierzch talii, zamiast na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz wyrzuci na Śmiertnisko kartę kosztującą **0** (np. Miedziaki), nie uda mu się dodać karty kosztującej – **1** (ale wciąż musi dodać kartę kosztującą **1**, jeśli taka znajduje się w Zasobach).



Stadnina – gracz może odrzucić kartę Skarbu z ręki. Jest to opcjonalne. Jeśli to zrobił, otrzymuje +3 karty i +1 akcję. Karty dobiera po odrzuceniu, jeśli więc będzie musiał tasować, aby dobrać 3 karty, wtasuje także tą kartę Skarbu, którą odrzucił.



Suk – przykładowo, jeśli gracz zagra Suk, mając 3 inne karty na ręce, otrzyma +**7** (i +1 zakup), a następnie straci **3**, ostatecznie zdyskując +**4**. Gracz nie może zejść poniżej **0**, lecz ten warunek dotyczy sumy **0**, którą gracz posiada, a nie kwoty, którą może uzyskać z zagraniem tej karty. Zatem możliwa jest sytuacja, że po zagraniu Suku gracz będzie mieć mniej **0**, niż przed zagraniem. Gdy gracz dodaje Suk, wyrzuca na Śmiertnisko maksymalnie 2 karty z ręki – może zatem wyrzucić 2, 1, lub 0 kart.



Szlak – kiedy gracz zagrza tę kartę, po prostu otrzymuje +1 kartę i +1 akcję. Kiedy ją dodaje, wyrzuca na Śmiertnisko albo odrzuca – wszystko poza fazą porządków – może ją zagrać; patrz rozdział „Kiedy odrzucasz...“. Zagraniem Szlaku w wyniku jego Reakcji jest jak jego zwykłe zagranie: umieszcza się go w strefie gry i wykonuje zawarte na nim poleceń. Jeśli gracz zagra Szlak w turze innego gracza, +1 akcja na nic mu się nie przyda, a Szlak odrzuci w fazie porządków tury tego gracza (a nie pozostawi do swojej). Jeśli gracz wyrzuci Szlak na Śmiertnisko, zagraniem go będzie równoznaczne z jego odzyskaniem – trafi on bowiem do strefy gry i zostanie odrzucony na stos kart odrzuconych w fazie porządków tej samej tury. Po skorzystaniu z efektu Reakcji Szlaku na dodanie go, wyrzucenie na Śmiertnisko czy odrzucenie, wciąż uznaje się, że został (odpowiednio) dodany/wyrzucony/odrzucony – dla efektów, które dotyczą tych wydarzeń. Przykładowo, jeśli gracz użyje Przebudowy, aby wyrzucić Szlak na Śmiertnisko, może go zagrać, a następnie dodać np. Złoto z efektu Przebudowy, i tak dalej.

Uwagi do kart Królestwa cd.



Tkaczka – gracz albo dodaje 2 karty Srebrników, albo kartę kosztującą do ④ (która może być np. karta Srebrników). Gracz może zagrać Tkaczkę, gdy odrzuca ją poza fazą porządków – patrz rozdział „Kiedy odrzucas...”. Tak jak w przypadku innych kart, zagranie Tkaczki oznacza umieszczenie jej w strefie gry i wykonanie zawartych na jej karcie poleceń. Jeśli gracz zagra Tkaczkę w turze innego gracza, odrzuca ją w fazie porządków turysiego gracza (a nie zostawia do swojej).



Tunel – w rozgrywkach dwuosobowych używa się 8 kopii Tunelu, a w rozgrywkach na trzech i więcej graczy – 12 kopii. Na koniec gry Tunel jest warty 2, a gracz może dodawać Złoto, ilekroć go odrzuca. Patrz rozdział „Kiedy odrzucas...”.



Zamorski kupiec – gracz może wyrzucić na Śmiertniko kartę Skarbu z ręki. Jest to opcjonalne. Jeśli to zrobił, wybiera, co chce otrzymać: +2 karty i +1 akcje; albo +2 i +1 zakup.



Złota rączka – ta karta robi cztery różne rzeczy, w kolejności, w jakiej są one wymienione. Gracz może pominąć ostatnią czynność (jest opcjonalna), lecz musi wykonać pozostałe. Najpierw dodaje kartę Srebrników z Zasobów, odkładając ją na swój stos kart odrzuconych. Następnie podgląda kartę z wierzchu swojej talii i decyduje, czy chce ją odrzucić, czy odłożyć z powrotem na wierzch talii (jeśli zmusi go to do tasowania, dodana karta Srebrników także zostanie potasowana). Następnie dobiera karty, aż będzie miał ich 5 na ręce. Na końcu może wyrzucić z ręki na Śmiertniko kartę niebędącą kartą Skarbu.



Złoto głupców – pierwsze zagrание tej karty w turze daje +1, a każde kolejne +1. Jeśli więc gracz zagra w swojej turze trzy kopie Złota głupców, bądź zagra jedną kopię normalnie a drugą za pomocą Korony (z Imperium), otrzyma odpowiednio: +1, +1 i +1 – łącznie 3. Złoto głupców jest zarówno kartą Skarbu, jak i Reakcji. Kiedy inny gracz dodaje Prowincję, gracz może wyrzucić z ręki na Śmiertniko Złoto głupców, aby dodać na wierzch swojej talii Złoto z Zasobów. Gracz nie może użyć tego efektu, gdy

sam dodaje Prowincję – wolno mu to zrobić tylko wtedy, gdy zrobi to ktoś inny.



Zmowa – gracz dobiera kartę, otrzymuje +1 akcję i przygotowuje efekt, który zadziała w dalszej części jego turysiego – jednokrotnie, kiedy odrzuci kartę Akcji z gry, może odłożyć ją na wierzch swojej talii. Tą kartą może być sama Zmowa lub dowolna inna karta Akcji, która gracz ma w grze, zagrana przed Zmową albo po niej. Efekt Zmowy się kumuluje; jeśli gracz zagra dwie Zmowy – albo używa Sali tronowej do zagrani Zmowy – będzie mógł odłożyć maksymalnie dwie odrzucone z gry karty Akcji na wierzch swojej talii, i tak dalej.

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

Do rozgrywek w *Dominion* gracze mogą wybrać dowolny zestaw 10 kart Królestwa. Poniżej przedstawiamy kilka ciekawych zestawów, które ukazują interesujące strategie i interakcje, zachodzące między poszczególnymi kartami. Do tej pory wydana została spora liczba dodatków do *Dominion*, które możecie dla własnej przyjemności łączyć z grą podstawową.

WYŁĄCZNIE W GŁĘB LĄDU:

Wprowadzenie: Kartograf, Murgrafia, Nomadzi, Oaza, Rozdroże, Rozwój, Stadnina, Tkaczka, Zamorski kupiec, Złota rączka.

Wysyp okazji: Gościniec, Handlarz, Kociołek, Kołodziej, Pogranicze, Przekupień, Suk, Szlak, Złoto głupców, Zmowa.

W GŁĘB LĄDU I DOMINION:

Szczęśliwe ścieżki: [WGL] Berserk, Gościniec, Nomadzi, Oaza, Szlak • [D] Biblioteka, Lichwiarz, Piwnica, Sala tronowa, Warsztat.

Zagraniczne podróże: [WGL] Chatka wiedźmy, Pies stróżujący, Rozdroże, Suk, Złoto głupców • [D] Festyn, Laboratorium, Przebudowa, Wartownik, Wasal.

[WGL] – W głęb lądu

[D] – Dominion

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

W GŁĘB LĄDU I INTRYGA:

Kasa za friko: [WGL] Kartograf, Kołodziej, Tkaczka, Tunel, Złota rączka • [I] Giermek, Oprawca, Patrol, Podmiana, Rudera.

Szlachta się bawi: [WGL] Gospoda, Kołodziej, Pies stróżujący, Szlak, Zimowa • [I] Harem, Maskarada, Rozbudowa, Spiskowiec, Starosta.

[WGL] – W głęb lądu [I] – Intryga

W GŁĘB LĄDU I PRZYSTAŃ:

Podróżnicy: [WGL] Kartograf, Pola uprawne, Rozdroże, Stadnina, Suk • [P] Bocianie gniazdo, Kieszonkowiec, Magazyn, Okrąg kupiecki, Wyspa.

Uciekinierzy: [WGL] Berserk, Kociołek, Kołodziej, Nomadzi, Pies stróżujący • [P] Bazar, Blokada, Karawana, Przemytnicy, Żeglarz.

[WGL] – W głęb lądu [P] – Przystań

W GŁĘB LĄDU I ALCHEMIA:

Kraina win: [WGL] Gościniec, Murgrobia, Nomadzi, Pies stróżujący, Pola uprawne • [A] Chowaniec, Golem, Uczeń, Uniwersytet, Winnica.

[WGL] – W głęb lądu [A] – Alchemia

W GŁĘB LĄDU I ZŁOTY WIEK:

Natychmiastowa gratyfikacja: [WGL] Berserk, Kociołek, Oaza, Przekupień, Szlak • [ZW] Biskup, Krocie, Mincerz, Modernizacja, Strażnica.

Skarb: [WGL] Gospoda, Kociołek, Pies stróżujący, Rozwój, Złoto głupców • [ZW] Bank, Kancelista, Kryształowa kula, Monument, Tiara.

[WGL] – W głęb lądu [ZW] – Złoty wiek

W GŁĘB LĄDU I RÓG OBFIOSCI/RZEMIEŚLNICY:

Błękitne żniwo: [WGL] Chatka wiedźmy, Szlak, Tkaczka, Tunel, Złoto głupców • [RO/RZ] Podkuwacz, Przewoźnik ([WGL] Pies stróżujący), Folwark, Potyczka konna, Róg obfitości.

Wymiany: [WGL] Handlarz, Kociołek, Pogranicze, Rozwój, Stadnina • [RO/RZ] Herold, Kamieniarz, Młoda wiedźma, Rzeźnik, Wieszcz, stos Zguby: Oaza ([WGL])

[WGL] – W głęb lądu [RO/RZ] Róg obfitości/Rzemieślnicy

W GŁĘB LĄDU I MROCZNE WIEKI (NALEŻY UŻYĆ KART SCHRONIEŃ):

Daleko od domu: [WGL] Chatka wiedźmy, Kartograf, Rozwój, Tkaczka, Złoto głupców • [MW] Forteca, Hrabia, Katakumby, Pałszczyzna, Wędrowny bard.

Ekspedycje: [WGL] Gościniec, Nomadzi, Oaza, Zamorski kupiec, Zimowa • [MW] Katakumby, Kupiec żelazny, Ołtarz, Przechowalnia, Przytułek.

[WGL] – W głęb lądu [MW] – Mroczne wieki

W GŁĘB LĄDU I W NIEZNANE!:

Kupcy i najeźdźcy: (KZ) Najazzd • [WGL] Berserk, Handlarz, Pies stróżujący, Przekupień, Zamorski kupiec • [WN] Nawiedzony las, Paź, Port, Sprzedawca wina, Zaginione miasto.

Podróże: (KZ) Dziedzictwo, Ekspedycja • [WGL] Gospoda, Gościniec, Kartograf, Rozdroże, Szlak • [WN] Łowczy, Mostowy troll, Odległy ląd, Olbrzym, Przewodnik.

[WGL] – W głęb lądu [WN] – W nieznane! (KZ) – Karty Zdarzeń

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

W GŁĘB LĄDU I IMPERIUM:

Proste plany: (KZ) Datek, (KK) Labirynt • [WGL] Kociołek, Kołodziej, Pogranicze, Przekupień, Stadnina • [IM] Czarodziejka, Forum, Katapulta/Głazy, Patrycjusz/Emporium, Willa.

Ekspansja: (KK) Fontanna, Pole bitwy • [WGL] Oaza, Pola uprawne, Stadnina, Tunel, Zamorski kupiec • [IM] Inżynier, Klejnot, Legionista, Obozowisko/Zdobycz, Zamki.

[WGL] – W głęb lądu

[IM] - Imperium

(KZ) – Karty Zdarzeń

(KK) - Karty Krajobrazów

W GŁĘB LĄDU I PIEŚN NOCY:

Grupa poszukiwawcza: [WGL] Gospoda, Kartograf, Oaza, Suk, Zmowa • [PN] Druid (*Dar góra, Dar nieba, Dar słońca*), Szewc, Tajne zebranie, Wierny pies, Wilkołak.

Liczenie owiec: [WGL] Oaza, Pola uprawne, Rozdroże, Tkaczka, Tunel • [PN] Krypta, Leprechaun, Pasterz, Puk, Sekretna jaskinia.

[WGL] – W głęb lądu

[PN] – Pieśń nocy

W GŁĘB LĄDU I RENESANS:

Słodkie oferty: (KP) Siłosy • [WGL] Chatka wiedźmy, Pies stróżujący, Przekupień, Rozwój, Zamorski kupiec • [R] Chorąży, Góriska wioska, Kupiec jedwabny, Przyprawy, Służba.

Grosz do grosza: (KP) Koszary, Ratusz • [WGL] Berserk, Handlarz, Oaza, Pogranicze, Suk • [R] Awanturniczka, Berło, Dukat, Jasnowidz, Patron.

[WGL] – W głęb lądu

[R] – Renesans

(KP) – Karty Projektów

W GŁĘB LĄDU I MENAŻERIA:

Wielki błękit: (KD) Droga żółwia, (KZ) Banica • [WGL] Chatka wiedźmy, Handlarz, Szlak, Tkaczka, Tunel • [M] Czarny kot, Owczarek, Skwer, Sokolnik, Zaprzęg.

Skrzyżowanie: (KD) Droga myszy + Rozdroże, (KZ) Ryzyko • [WGL] Kołodziej, Nomadzi, Pola uprawne, Rozwój, Stadnina • [M] Kardynał, Kombinator, Stajnia, Zajazd, Zaopatrzenie.

[WGL] – W głęb lądu

[M] – Menażeria

(KD) – Karty Dróg

(KZ) – Karty Zdarzeń

W GŁĘB LĄDU I SOJUSZNICY:

Najdłuższy tunel: (KS) Stowarzyszenie skrybów • [WGL] Murgrafia, Przekupień, Szlak, Tunel, Złota rączka • [S] Cacko, Kontrakt, Oberżystka, Stolarz, Stolica.

Wprawa: (KS) Zakon masonów • [WGL] Gospoda, Gościniec, Pogranicze, Rozdroże, Zamorski kupiec • [S] Barbarzyńca, Mieszczanie, Podwładny, Rozbójnik, Specjalista.

[WGL] – W głęb lądu

[S] – Sojusznicy

(KS) – Karty Sojuszników

W GŁĘB LĄDU I ZDOBYCZE:

Pustynne sny: [WGL] Nierozważny → Nomadzi, Oaza, Przekupień, Suk, Tkaczka • [Z] Grota, Powiększenie, Rysownik map, Wioska portowa, Wisior.

Intrygi wikingów: (KZ) Szabrowanie • [WGL] Bogaty → Berserk, Kociołek, Stadnina, Złoto głupców, Zmowa • [Z] Bogata wioska, Fregata, Majtek, Tygiel, Załoga.

[WGL] – W głęb lądu

[Z] - Zdobycze

(KZ) – Karty Zdarzeń

X → Y – Cecha na karcie