

DONALD X. VACCARINO

Dominion

IMPERIUM

Instrukcja



Swiat jest wielki, a twoje królestwo rozległe. Właściwie to już nie tyle królestwo, ile imperium. Co oznacza, że ty jesteś imperatorem. W związku z tym należy ci się okazało krzesło, możesz też nazwać swoim imieniem sałatkę. Cóż, bycie imperatorem to nie przelewki. Skoro świat zapalaś święty płomień; później godzinami przesiadujesz na spotkaniach komitetu, próbując ustalić, dlaczego właściwie ten płomień wciąż gaśnie. Zdarza się też, że twoje armie podbijają nowy kontynent, a ty nie masz bladego pojęcia, co z nim teraz począć. No i jeszcze to ryzyko zamachu... Jeden pachołek kosztuje przed tobą każdą potrawę, a drugi sprawdza na własnym ciele ostrość każdego ostrza, które próbuje cię dosięgnąć. Doszło do tego, że w idy dowolnego miesiąca nie wyściubiasz nosa z pałacu. Mimo to bycie imperatorem to wspaniała sprawa. Nie oddałbyś tronu za żadne skarby świata, szczególnie że większość z nich i tak należy do ciebie.

Zawartość pudełka

300 kart

242 karty Królestwa

po 10 sztuk kart: Archiwum, Czarodziejka, Dzielniczka, Dziki gon, Forum, Inżynier, Kapitał, Klejnot, Korona, Królewski kowal, Legionista, Ofiara, Ogrodnik, Świątynia, Targ rolny, Willa, Władca, Wyścig rydwanych

po 5 sztuk kart: Emporium, Fortuna, Gladiator, Głyzy, Gwarna wioska, Katapulta, Obozowisko, Osadnicy, Patrycjusz, Zdobycz

po 2 sztuki kart: Dostatni zamek, Królewski zamek, Mały zamek, Skromny zamek

po 1 sztuce kart: Nawiedzony zamek, Niszczący zamek, Okazały zamek, Rozległy zamek

24 karty Separatorów

21 kart Krajobrazów: Akwedukt, Arena, Bazylika, Fontanna, Fort rozbójników, Grobowiec, Kolumnada, Labirynt, Łaznia, Łuk triumfalny, Mur, Muzeum, Obelisk, Pałac, Pole bitwy,

Przełęcz, Sad, Sprofanowane sanktuarium, Twierdza, Wieża, Wilcze leże

13 kart Zdarzeń: Aneksja, Awans, Bankiet, Datek, Dominacja, Gratka, Podatek, Podbój, Rytuał, Solna klątwa, Triumf, Zaślubiny, Zejście

56 żetonów Zwycięstwa

24x1

12x2

20x5

40 żetonów Długu

Ponieważ *Dominion: Imperium* to dodatek, do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa *Dominion* lub samodzielne rozszerzenie (*Dominion: Intriga*). Gracze znajdą w nich niezbędne karty podstawowe (karty Skarbu, Zwycięstwa oraz Klątwy), jak również pełne zasady, dotyczące zarówno samej rozgrywki, jak i przygotowania do niej. Można także użyć zestawu specjalnego Karty podstawowe, sprzedawanego oddzielnie – warto jednak pamiętać, że nie zawiera on pełnych zasad. *Dominion: Imperium* można łączyć z dowolnymi dodatkami z serii *Dominion*.

Dominion: Imperium to dziesiąte rozszerzenie w serii *Dominion*. Zawiera 300 kart i 96 teksturowych żetonów. Dodaje również nowy rodzaj kart, które możesz kupić od razu i zapłacić za nie później, stosy mieszane oraz nowy sposób punktowania dzięki Krajobrazom.

W tym rozszerzeniu powracają także żetony i Zdarzenia, znane z poprzednich dodatków. Mamy nadzieję, że gracze docenią stale rozrastający się świat gry *Dominion*!

Przygotowanie do rozgrywki

Imperium zawiera 24 karty Separatorów, 21 Krajobrazów i 13 Zdarzeń. Do rozgrywki gracjom będą potrzebne karty Skarbu, Zwycięstwa, Klątw i śmiertnika z gry podstawowej *Dominion*, samodzielnego rozszerzenia (*Dominion: Intriga*) lub z zestawu *Karty podstawowe*. Tak jak we wszystkich poprzednich grach z serii do każdej partii wybiera się 10 zestawów kart Królestwa. Jeżeli gracze zdecydują się je losować, powinni potasować Separatory z *Imperium* razem z Separatorami z dowolnych innych dodatków do *Dominiona*, które mają ochotę włączyć do rozgrywki.

Gracze mogą także wtaśować do talii Separatorów karty Zdarzeń i Krajobrazów (mimo że mają one inne rewersy). Nie są one częścią puli 10 kart Królestwa, używanych w danej rozgrywce; po wylosowaniu takiej karty należy położyć ją w obszarze gry i losować dalej, aż do zebrania 10 kart Królestwa. W normalnych rozgrywkach zalecamy używać maksymalnie dwóch kart Zdarzeń i/lub Krajobrazów (łącznie) – wszystkie kolejne należy pominąć. Kart Zdarzeń i Krajobrazów nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania, czy w rozgrywce będą wykorzystywane karty Platyny/Kolonii (z rozszerzenia *Złoty wiek*) lub Schronienia (z *Mrocznych czasów*). Zdarzenia i Krajobrazy nie mogą stanowić części stosu Zguby dla Młodej wiedźmy (z *Rogu obfitości*). Można także przyjąć inny sposób losowania kart Zdarzeń i Krajobrazów – mianowicie stworzyć z nich dwa osobne stosy i do każdej partii losować jedną albo dwie takie karty.

Dodatkowe zasady Imperium

W *Imperium* ponownie pojawiają się typy kart znane z poprzednich rozszerzeń: Następstwa (*Przystań i W nieznane!*), Zdarzenia (*W nieznane!*), a także karty wykorzystujące żetony  (*Złoty wiek*).

Karty Następstwa mają pomarańczowy kolor i wpływają na przyszłe tury graczy. Nie należy odrzucać ich w fazie porządków, jeżeli nie wszystkie efekty zostały rozpatrzone – zostają one w grze aż do fazy porządków ostatniej tury, w której coś robią. Ponadto jeżeli taka karta jak Sala tronowa (z gry podstawowej *Dominion*) jest zagrywana razem z kartą Następstwa, obie karty pozostają w grze – dzięki temu w kolejnej turze Sala tronowa przypomina, że karta Następstwa została zagrana więcej niż raz. Gracze powinni oznaczać, które karty Następstwa zagrali w bieżącej turze, a które w poprzednich, układając je w osobnych rzędach: w jednym rzędzie karty zbrane w bieżącej turze, a w drugim te, które weszły do gry w poprzednich.

Zdarzenia nie są kartami Królestwa. Kiedy gracz kupuje kartę w fazie zakupu, może zamiast tego kupić Zdarzenie. Oznacza to, że opłaca jego koszt, a następnie od razu wykonuje zapisane na nim instrukcje. Zdarzenie zostaje jednak na stole; nie może w jakikolwiek sposób znaleźć się w talii gracza. Kupno Zdarzenia zużywa zakup – zwykle gracz może więc kupić kartę z Zasobów albo Zdarzenie. Jeśli jednak dysponuje dwoma zakupami, np. po zagraniu Willi, może kupić dwie karty, albo dwa Zdarzenia albo jedną kartę i jedno Zdarzenie (w dowolnej kolejności). Ponadto pojedyncze Zdarzenie można kupić wielokrotnie w jednej turze, oczywiście o ile gracz dysponuje odpowiednią liczbą zakupów i monet . Po zakupieniu Zdarzenia nie wolno zagrywać kolejnych kart Skarbu w tej fazie zakupu. Zakupienie Zdarzenia nie jest zakupieniem karty i nie aktywuje działania kart takich jak Klejnot. Z tych samych powodów karty takie jak Most (z rozszerzenia *Intriga*) nie wpływają na koszt Zdarzeń.

Żetony Zwycięstwa () to po prostu żetony, które na koniec gry są warte pewną liczbę punktów Zwycięstwa. Umożliwiają zdobywanie , które nie widnieją bezpośrednio na kartach w talii gracza. Występują w trzech nominałach: 1 () , 2 () i 5 (). W trakcie gry można je dowolnie zmieniać. Żetony nie są limitowane – jeśli wyczerpią się w trakcie rozgrywki, należy użyć zamienników. Karty o treści „+1 ” (lub dowolnej innej wartości) mówią, że gracz otrzymuje odpowiednią liczbę żetonów . Jeśli karta pozwala zdobywać  lub „klaść”  na określonym stosie, żetony zawsze bierze się z ogólnej puli, a nie od innego gracza. Żetony  są jawne, każdy może je przeliczyć.

Kilka kart Akcji należy do typu Gromadzenie. Ten typ służy jedynie do oznaczenia kart pozwalających gromadzić żetony  na swoich stosach w Zasobach. Żetony pozostają tam aż do chwili, gdy konkretny efekt pozwoli je zabrać. Kiedy jeden z graczy kupuje kartę ze stosu, na którym leżą żetony , należy zsunąć je na następną kartę na stosie. Żetony  mogą nawet leżeć na stosie, który się wyczerpał (aby oznaczyć, jaki to stos, gracze mogą użyć karty Separatorka).

Żetony Długu

W *Imperium* pojawia się nowy komponent: żetony Długu. Są one oznaczone symbolem  , zwykle z jakąś liczbą, przykładowo:  . Gracz, który posiada Dług, nie może kupować kart ani Zdarzeń. Żetony Długu nie mają żadnej innej funkcji (przykładowo, nie wpływają one w żaden sposób na gracza na koniec gry). Zakupienie karty lub Zdarzenia z  w koszcie oznacza, że gracz musi wziąć odpowiednią liczbę żetonów Długu. W fazie zakupu może się ich pozbywać, płacąc  za każdy taki żeton. Robi to po zagraniu wszystkich kart Skarbu, zarówno przed zakupieniem kart, jak i po ich zakupieniu. Spłacanie Długu nigdy nie zużywa zakupu.

Przykładowo, Natalia ma  i kupuje Dzielnicę, która kosztuje  . Bierze tę kartę ze stosu i natychmiast spłaca  , korzystając ze swoich  . Wciąż pozostało jej  . W kolejnej turze w swojej fazie zakupu Natalia ma  , nie wolno jej jednak kupować żadnych kart – może jedynie spłacić  , dzięki czemu zostaje jej tylko  . W swojej następnej turze Natalia ma w fazie zakupu  . Spłaca  – pozostałe  może wydać w dowolny sposób. Postanawia kupić Inżyniera, który kosztuje  , i natychmiast wydaje  , żeby spłacić cały Dług.

Wartość  jest czymś innym niż wartość  . Wartość  oraz  jest większa od innej takiej wartości tylko wtedy, gdy zarówno  , jak i  są większe lub gdy jedna z tych wartości jest większa, a druga równa. Jeżeli wartość  nie jest podana, przyjmuje się, że wynosi ona  , a jeśli wartość  nie jest podana, przyjmuje się, że wynosi ona  – tyczy się to kosztu wszystkich kart z poprzednich gier z serii *Dominion*. Obliczenia dotyczące wartości  nie wpływają na wartość  .

Przykłady:

-  to nie „ lub mniej”.  nie jest większe od  , a  nie jest większe od  ; każda z tych wartości ma coś, czego nie ma ta druga.
- Most (z rozszerzenia *Intryga*) obniża koszt zakupienia karty o  – oznacza to, że obniża on koszt Fortuny z  do  , ale nie ma żadnego wpływu na kartę Inżyniera (której koszt wynosi ).
- Efekt Patrycjusza nakazuje sprawdzić, czy karta kosztuje „ lub więcej”. Koszt Fortuny wynosi  , a więc kosztuje ona „ lub więcej”. Z kolei koszt Władcy to  – a więc nie kosztuje on „ lub więcej” (zgodnie z zasadą, że jeśli koszt  nie jest podany, to wynosi on 
- Rycerze (z rozszerzenia *Mroczne wieki*) nakazują wyrzucić na śmiertniko karty kosztujące od  do  . Efekt ten nigdy nie dotyczy kart, które mają  w koszcie.
- Handlarz (z rozszerzenia *W głębi lądu*) pozwala wyrzucić kartę na śmiertniko i wziąć Srebrnika za każde  w jej koszcie. Po wyrzuceniu na śmiertniko Fortuny gracz mógłby więc wziąć 8 Srebrników, nie otrzymałby jednak dodatkowych Srebrników za  w koszcie.

Gracze nie mogą zaciągać Długu bez żadnego powodu. Nie mogą też przepłacać za pomocą Długu (dotyczy to kart z rozszerzenia *Rzemieślnicy*). Żetony Długu nie są limitowane – jeśli się wyczerpią, należy użyć zamienników.

Karta Opętania (z rozszerzenia *Alchemia*) została poprawiona – gracz, który używa tej karty, otrzymuje także wszystkie żetony, które otrzymałby opętany gracz, w tym żetony Długu.

Stosy mieszane

W *Imperium* pięć stosów kart Królestwa składa się z dwóch różnych wzorów kart (po 5 kopii z każdego): Katapulta/Głazy, Obozowisko/Zdobycz, Gladiator/Fortuna, Patrycjusz/Emporium i Osadnicy/Gwarna wioska. Na Separatorach tych stosów widnieją nazwy obu wzorów. Podczas przygotowania do rozgrywki na szczeźcie takiego stosu zawsze umieszcza się tańsze karty, a pod spodem droższe; przykładowo, 5 kart Patrycjusza (o koszcie ) należy umieścić na 5 kartach Emporium (koszt ). Aby oznaczyć taki stos, jego dolną połowę gracze powinni obrócić poziomo – w ten sposób będą pamiętać, jaki wzór znajduje się pod spodem. Po odsłonięciu tego wzoru karty obraca się z powrotem pionowo.

Gracze zawsze kupują i dodają karty z wierzchu stosu – oznacza to, że dopiero po wzięciu ze stosu 5 wierzchnich kart dostaną się do 5 spodnich. Karty leżące na spodzie można w dowolnym momencie oglądać i czytać ich treść, nie można ich jednak kupować ani dodawać, dopóki są zasłonięte. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu ponownie zostaną zasłonięte – np. Obozowisko może powrócić na swój stos – znów nie będzie można ich kupować. Karty pozwalające zwracać inne karty na ich stosie (np. Ambasador z rozszerzenia *Przystań*) mogą doprowadzić do sytuacji, w której kolejność kart w stosie mieszanym

zostanie zaburzona – przykładowo, Ambasador mógłby zwrócić kartę Zdobycz na kartę Obozowisko/Zdobycz na kartę Obozowiska.

Niektóre efekty odnoszą się do kosztu albo typu stosu, tak jakby składał się on z kart jednego wzoru. W takim przypadku należy spojrzeć na kartę Separatorkę danego stosu mieszanego – zwykle widnieje na nim tańsza karta. Inne efekty mogą się odnosić do kart z określonego stosu – takie efekty dotyczą obu wzorów ze stosu mieszanego. Przykładowo, Szkolenie (z rozszerzenia *W nieznane!*) pozwala graczy położyć żeton na stosie kart Akcji, dzięki czemu po zagraniu karty z takiego stosu otrzymuje on +1. Taki żeton można położyć na stosie Katapulty/Głazów, mimo że Głazy są kartą Skarbu – a wówczas obie karty z tego stosu będą po zagraniu dawać graczy dodatkowe 1.

Opróżnienie górnej połowy stosu mieszanego nie sprawia, że stos staje się pusty – nie ma to więc żadnego znaczenia dla warunku zakończenia rozgrywki ani dla kart, które odnoszą się do pustych stosów. Aby stos mieszany liczył się jako pusty, nie może w nim zostać ani jedna karta.

W *Imperium* jeden ze stosów kart Królestwa składa się z 8 różnych wzorów kart – jest to stos Zamków. Dotyczą go te same zasady, co pozostałych stosów mieszańskich: kupować i dodawać można tylko kartę z wierzchu stosu, karty układają się według kosztu od najtańszej do najdroższej i tak dalej. Stos ten traktuje się jako typ Zwycięstwo – Zamek, tak jak na karcie Separatorki, mimo że wierzchnią kartą to Skarb – Zwycięstwo – Zamek. W rozgrywce dwuosobowej należy użyć po 1 karcie z każdego wzoru; w rozgrywkach na więcej osób używa się wszystkich 12 kart.



Separator Patrycjusz Emporium



Ułożone do rozgrywki



Zamki

Krajobrazy

Krajobrazy zapewniają nowe możliwości zdobywania punktów. Podobnie jak Zdarzenia, nie są kartami Królestwa.

Gracze sami decydują, w jaki sposób chcą włączyć Krajobrazy do gry. Mogą je potasować ze Zdarzeniami i przed każdą grą losować z tego stosu 2 karty; mogą wtaśować je do talii Separatorków i używać od 0 do 2 takich kart, w zależności od tego, ile z nich wylosują przed wylosowaniem 10 kart Królestwa. Mogą też użyć dowolnej innej metody. Bez względu na to, na którą z nich się zdecydują, Krajobrazy są widoczne dla wszystkich graczy od początku rozgrywki. Zalecamy, żeby nie używać więcej niż 2 Krajobrazów w pojedynczej rozgrywce.

Wiele Krajobrazów ma zastosowanie dopiero podczas punktowania na koniec gry. Oprócz standardowego przeliczenia punktów zdobytych podczas rozgrywki gracze dodają wówczas do swojego wyniku dodatkowe punkty za Krajobrazy. Kilka Krajobrazów ma postać kar – wówczas gracze muszą odjąć pewną sumę punktów od swojego wyniku.

Na niektórych Krajobrazach kładzie się po 6 żetonów za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce: od 12 żetonów w grze dwuosobowej aż do 36 żetonów w grze sześcioosobowej. Takie Krajobrazy pozwalają w określony sposób zdobywać leżące na nich żetony na karcie Krajobrazu wyczerpie się, nie można dłużej zdobywać punktów za jego pomocą.

3asady ogólne

„**Zagraj**” – zagranie karty Akcji oznacza zarówno położenie jej awersem do góry w strefie gry, jak również wykonanie zawartych na niej poleceń. Nawet jeśli karty nie można położyć w strefie gry, należy wykonać jej polecenia.

„**W grze**” – zagrane karty Akcji i Skarbu pozostają awersem do góry w strefie gry aż do momentu, kiedy zostaną przeniesione w inne miejsce – zwykle na stos kart odrzuconych w fazie porządków. Karty odłożone na bok, wyrzucone na śmiertisko, karty w Zasobach, na rękach graczy, w taliach i na stosach kart odrzuconych nie są kartami w grze.

Treść niektórych kart jest przedzielona poziomą linią. Oddziela ona efekty, które zachodzą w różnych momentach gry. Natychmiast po zagraniu takiej karty rozpatruje się tekst nad linią; tekst pod linią należy rozpatrzyć w innym momencie, określonym w treści karty.

W *Imperium* pojawiają się karty Skarbu z dodatkowymi zasadami. Traktuje się je jak zwyczajne karty Skarbu z tą różnicą, że mają one dodatkowe, specjalne zdolności. Gracze zagrywają je w fazie zakupu tak jak wszystkie inne karty Skarbu; działają też na nie wszystkie efekty, które odnoszą się do kart Skarbu.

Gracz może zagrywać karty Skarbu w dowolnej kolejności. Może także zagrać tylko część kart Skarbu, jakie znajdują się na jego ręce (lub nie zagrać żadnej). Podczas fazy zakupu gracz musi zagrać wszystkie karty Skarbu, jakie chce zagrać, zanim dokona jakiegokolwiek zakupu – nawet jeśli ma możliwość kupienia więcej niż jednej karty czy Zdarzenia. Po zakupieniu dowolnej karty lub Zdarzenia nie można już zagrywać kolejnych kart Skarbu w tej fazie zakupu.

Jeśli dwa różne efekty zachodzą jednocześnie, gracz, którego dotyczą, wybiera ich kolejność, nawet jeśli jeden z tych efektów jest obowiązkowy, a drugi nie. Przykładowo, kiedy Sylwia zagrywa Sprofanowane sanktuarium i dodaje Świątynię, rozpatruje oba efekty, ale sama decyduje, który z nich zajdzie jako pierwszy – efekt Sprofanowanego sanktuarium czy efekt Świątyni. Karta oddziałująca na kilku graczy musi być rozstrzygana zgodnie z kolejnością rozgrywki. Jeżeli oddziałuje na wszystkich graczy, jako pierwszy rozstrzyga ją ten, kto ją zagrał, a następnie wszyscy pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przykładowo, gdy gracz zagrywa Katapultę i wyrzuca Srebrnika na śmiertisko, pozostali gracze otrzymują Klątwy w kolejności tury, co może mieć znaczenie, jeżeli stos Klątwy jest na wyczerpaniu.

Przykładowa tura

Na początku swojej tury Joanna ma 3, a na stosie Dzikiego gonu leżą 2. Karty na jej ręce to: Dziki gon, Miedziak, Srebrnik, Srebrnik, Posiadłość. W grze znajduje się także Krajobraz Pole bitwy, na którym pozostało 8.

W fazie akcji Joanna zagrywa Dziki gon i postanawia dołożyć 1 na stos Dzikiego gonu i dobrać 3 karty. Dobiera Dziki gon, Dziki gon i Złoto.

Następuje jej faza zakupu. Joanna zagrywa Miedziaka, Srebrnika, Srebrnika i Złoto. Ma jednak 3; nie może kupować kart, dopóki nie spłaci Długu. Po spłaceniu 3 pozostaje jej 5. Kupuje Willę, co oznacza, że wciąż dysponuje 1. Bierze Willę na rękę, po czym wraca do swojej fazy akcji, mając +1 akcję za zakupienie Willi.

Joanna zagrywa Willę, za co otrzymuje +1, +2 akcje i +1 zakup. Następnie zagrywa Dziki gon i postanawia dołożyć 1 na stos Dzikiego gonu i ponownie dobrać 3 karty. Dobiera Srebrnika, Miedziaka i Posiadłość. Zagrywa kolejny Dziki gon, tym razem jednak dodaje Posiadłość i bierze ze stosu Dzikiego gonu 4. Ponadto za dodanie Posiadłości otrzymuje 2, co wynika z efektu Krajobrazu Pole bitwy.

Znów następuje faza zakupu. Joanna zagrywa z ręki Srebrnika i Miedziaka. Łącznie ma teraz 5. Kupuje Willę, co oznacza, że zostaje jej 1. Bierze Willę na rękę i powraca do fazy akcji, mając +1 akcję. Zagrywa Willę i otrzymuje +1, +2 akcje i +1 zakup. Zagrała wszystkie swoje karty Akcji, przechodzi więc do fazy zakupu. Nie zostały jej żadne karty Skarbu, ale wciąż ma 2 do wydania. Kupuje Posiadłość i znów bierze 2 z Pola bitwy. Na tym kończy swoją turę – odrzuca pozostałe karty z ręki i dobiera nową rękę złożoną z 5 kart.

Przykładowe punktowanie

Na koniec rozgrywki talia Joanny składa się z następujących kart: 6 Willi, 4 Dzikich gonów, 2 Osadników, 1 Gwarnej wioski, 3 Archiwów, 3 Czarodziejek, 1 Władcy, 7 Miedziaków, 2 Srebrników, 3x Złota, 6 Posiadłości i 4 Prowincje.

Joanna ma także 13 w żetonach zgromadzonych w trakcie rozgrywki.

Do tej rozgrywki wylosowano dwa Krajobrazy: Pole bitwy i Sad. Z Pola bitwy gracze korzystali w trakcie rozgrywki i nie ma ono żadnego dodatkowego efektu. Sad dodaje punkty na koniec gry: 4 za każdą kartę Akcji o unikalnej nazwie, której gracze mają co najmniej 3 kopie. Joanna ma co najmniej 3 kopie Willi, Dzikiego gonu, Archiwum i Czarodziejki, dlatego otrzymuje 16 .

Karty Zwycięstwa Joanny - 6 Posiadłości i 4 Prowincje - dają jej 30 .

Łącznie Joanna zdobyła $13 + 16 + 30 = 59$.

Opis kart Królestwa



Archiwum - gracz podgląda trzy karty. Jedeną dobiera natychmiast, drugą turę później, a trzecią dwie tury później. Odłożone karty należy wsunąć pod Archiwum. Jeżeli gracz zagra dwa Archiwa, będzie miał pod nimi dwa oddzielne zestawy kart. Po zagraniu Sali tronowej w kombinacji z Archiwum dwa zestawy kart także należy trzymać oddzielnie - gracz w każdej turze dobiera po jednej karcie z każdego z nich. Jeżeli zostały mu mniej niż trzy karty, dobiera ich tyle, ile może - karty w Archiwum wyczerpią się szybciej. Archiwum odrzuca się w turze, w której nie będzie pod nim żadnej karty.



Czarodziejka - jeżeli gracz chce się obronić przed Czarodziejką za pomocą karty takiej jak Fosa, musi ją odkryć w momencie jej zagrani, a nie później, mimo że Atak Czarodziejki może mu zaszkodzić dopiero w jego turze. Pierwsza karta Akcji zagrywana przez pozostałych graczy w ich najbliższej turze daje im +1 kartę i +1 akcję zamiast normalnego efektu z zagranej karty. Nie wpływa to na efekty znajdujące się pod linią podziału w treści karty; takie efekty wciąż zachodzą. Przykładowo, gracz, który zagrywa Ofiarę, otrzymuje +1 kartę oraz +1 akcję, ignorując efekt z treści Ofiary; gracz zagrywający Ogrodnika otrzymuje +1 kartę i +1 akcję, ale wciąż będzie dostawać za dodawanie kart Zwycięstwa. Kartę podlegającą efektowi Czarodziejki można obrócić poziomo, aby pamiętać, że nie zrobiła tego, co zwykle. Czarodziejka nie wpływa na zdolności kart zagranych w poprzednich turach. Przykładowo, jeżeli przeciwnik zagrał Czarodziejkę, a aktywny gracz ma w grze Archiwum z po-



przedniej turą, dobiera kartę z Archiwum tak jak zwykle - dopiero pierwsza karta Akcji zagrana przez niego w tej turze podlega efektowi Czarodziejki. Jeżeli Czarodziejka wpływa na Koronę zagrana w fazie zakupu, gracz otrzymuje +1 kartę i +1 akcję, mimo że w fazie zakupu nie ma możliwości zużycia akcji (wciąż może to jednak mieć wpływ na rozgrywkę, jeśli na przykład kupi Willę).



Dzielniczka - karty o wielu typach, z których jednym jest Akcja, takie jak Korona, są kartami Akcji.



Dzikie gony - jeżeli stos Posiadłości jest pusty, gracz wciąż może wybrać tę opcję, jednakże nie otrzyma żetonów . Dzikie gony działa normalnie, nawet jeśli jego stos w Zasobach jest pusty.



Emporium - Emporium zlicza karty Akcji znajdujące się w grze, w tym: karty Akcji zagrane w bieżącej turze, karty Następstwa zagrane w poprzednich turach, które jeszcze nie opuściły gry, oraz karty Rezerwy (z rozszerzenia *W nieznane!*) przywoływane do gry w bieżącej turze.



Fortuna - gracz podwaja swoje tylko po pierwszym zagraniu Fortuny w danej turze; po każdym kolejnym zagraniu w tej samej turze otrzymuje wyłącznie +1 zakup.



Forum - przykładowo, mając 13 i tylko jeden zakup, gracz mógłby kupić Forum, a następnie, korzystając z +1 zakupu, Prowincję.



Gladiator – jeśli w Zasobach nie ma już kart Gladiatora, nie można wyrzucić jego kopii na śmiertnisko, lecz gracz wciąż otrzymuje +1. Jeżeli w momencie zagrani Gladiatorka aktywny gracz nie ma kart na ręce, nie może odkryć żadnej karty; ponieważ osoba siedząca po jego lewej stronie nie będzie mogła odkryć kopii tej samej karty, otrzymuje on +1 i może wyrzucić kopię Gladiatorki z Zasobów na śmiertnisko.



Głazy – jeżeli gracz dodaje Głazy lub wyrzuca je na śmiertnisko podczas tury innego gracza, wówczas bierze dodanego Srebrnika na rękę, ponieważ nie znajduje się w swojej fazie zakupu.



Gwarna wioska – gracz może przejrzeć swój stos kart odrzuconych, nawet jeśli wie, że nie ma w nim żadnych Osadników.



Inżynier – Inżynier nie pozwala na dodanie kolejnej kopii Inżyniera ani żadnej innej karty z 6 w koszcie. Po jego zagraniu gracz dodaje kartę, po czym może wyrzucić zagranygo Inżyniera na śmiertnisko, aby dodać jeszcze jedną kartę (taką samą jak pierwsza karta lub inną).



Kapitał – kiedy gracz odrzuca tę kartę z gry (zgodnie z normalnymi zasadami, podczas fazy porządków tury, w której ją zagrał), otrzymuje 6, a także natychmiastową możliwość spłacenia 6 za pomocą dostępnych 1. Kapitał nie generuje 6, jeżeli nie został odrzucony z gry – przykładowo, jeśli trafił na śmiertnisko w wyniku działania Falsyfikatu (z rozszerzenia Mroczne czasy). Gracz otrzymuje 6 za każdą odrzuconą kopię Kapitału; jeżeli używa Korony, aby zagrać Kapitał dwukrotnie, wciąż otrzyma tylko 6 (gdyż odrzuca tylko jedną kopię karty).



Katapulta – jeśli gracz wyrzuci na śmiertnisko kartę Skarbu, wszyscy pozostali gracze odrzucają karty tak długo, aż zostaną im po 3 na ręce; jeżeli karta wyrzucona na śmiertnisko kosztowała 3 lub więcej, wszyscy pozostali gracze dodają Kławę. Jeżeli oba warunki zostały spełnione (np. w przypadku Srebrnika), zachodzą obydwa efekty; jeśli żaden warunek nie został spełniony, nie zachodzą żaden z efektów. Jeżeli po zagraniu Katapulty gracz nie ma żadnych kart na ręce, nic się nie dzieje.



Klejnot – efekt się kumuluje; jeśli gracz dodaje kilka kart za pomocą kilku Klejnotów, to nie muszą się one różnić od siebie – dodawana karta musi się różnić wyłącznie od kupionej karty. Przykładowo, jeśli gracz zagrza

dwa Klejnoty i kupuje Forum, może dodać dwa Powiaty. Kartę dodawaną za pomocą Klejnotu gracz otrzymuje przed kartą zakupioną – może to mieć znaczenie w przypadku kart, które powodują efekty w chwili ich otrzymania. Przykładowo, jeżeli gracz kupuje Willę i dodaje Głaże za pomocą Klejnotu, najpierw otrzyma Srebrnika wynikającego z efektu Głażów, a dopiero później +1 akcję i powrót do fazy akcji wskutek efektu Willi. Koszt kart musi być identyczny; przykładowo, jeżeli po zagraniu Klejnotu gracz kupi Władcę, będzie mógł dodać Dzielnicę, która także kosztuje 8, ale nie Fortunę, która kosztuje 8.



Korona – jeżeli gracz zagra Koronę w fazie akcji, zgrywa z ręki kartę Akcji, a następnie zgrywa tę samą kartę ponownie; nie zużywa w ten sposób dodatkowej akcji, o ile taką dysponuje. Jeżeli zagra Koronę w fazie zakupu, zgrywa z ręki kartę Skarbu, a następnie zgrywa tę samą kartę ponownie – nie zużywa to żadnych akcji. Korony można użyć, aby zagrać kolejną Koronę w fazie akcji bądź w fazie zakupu. W takiej sytuacji gracz zgrywa albo dwie karty Akcji dwukrotnie, albo dwie karty Skarbu dwukrotnie. Jeżeli zagra Koronę w fazie akcji za pomocą karty, która pozwala na zgrywanie kart Skarbu (takiej jak Bajcar z rozszerzenia W nieznane!), nadal może zagrać dwukrotnie kartę Akcji, a nie Skarbu.



Królewski kowal – gracz odrzuca zarówno te Miedziaki, które miał już wcześniej na ręce, jak i te, które dobierał w wyniku efektu +5 kart.



Legionista – gracze, którzy chcą się obronić przed atakiem (np. za pomocą Fosy), muszą to zrobić, zanim aktywny gracz zdecyduje, czy odkryć z ręki Złoto.



Obozowisko – odkrycie Zdobyczy albo Złota jest opcjonalne. Gdy gracz zwraca Obozowisko do Zasobów, odkłada je na wierzch stosu – może się zdarzyć, że zakryje ono Zdobycz.



Ofiara – jeżeli gracz wyrzuci na śmiertnisko kartę o kilku typach, pobiera nagrody za każdy z nich. Przykładowo, wyrzucając na śmiertnisko Koronę, dostaje +2 karty, +2 akcje i +2. Jeżeli gracz wyrzuci na śmiertnisko kartę bez typu kwalifikującego się do nagrody (np. Kławę), nie otrzymuje nic.



Ogrodnik – efekt Ogrodnika może być aktywowany wielokrotnie w ciągu jednej turu, bez względu na sposób zdobycia kart Zwycięstwa. Przykładowo, gracz mógłby zagrać Ogrodnika, a potem Inżyniera, aby dodać kartę Posiadłości i wziąć 1 . Następnie w fazie zakupu mógłby kupić Powiat i wziąć kolejny 1 . Efekt kilku Ogrodników kumuluje się. Jeśli jednak gracz zagra Ogrodnika przy pomocy Korony, w grze będzie się znajdować tylko jedna kopia Ogrodnika, więc za każdą dodaną kartę Zwycięstwa gracz otrzyma 1 .



Osadnicy – gracz może przeglądać swój stos kart odrzuconych, nawet jeżeli nie ma w nim Miedziaków.



Patrycjusz – karta z w koszcie nie kosztuje 5 lub więcej, jeśli nie ma w koszcie także 5 lub więcej; z tego powodu Fortuna kosztuje 5 lub więcej, a Dzielnicę nie.



Świątynia – gracz otrzymuje +1 , wyrzuca z ręki na śmiertnik 1, 2 lub 3 karty o różnych nazwach (np. Miedziaka i Posiadłości, ale nie dwa Miedziaki), a następnie dokłada 1 (z ogólnej puli) na stos Świątyni w Zasobach. Kiedy gracz dodaje Świątynię (bez względu na to, czy ją kupił, czy zdobył w inny sposób), bierze wszystkie żetony zgromadzone na jej stosie. Na stos Świątyni dokłada się nawet wtedy, gdy jest on pusty; ma to znaczenie, jeżeli w grze znajdują się karty pozwalające odkładać karty do Zasobów (jak Ambasador z rozszerzenia *Przystani* lub dodawać je ze śmiertnika (jak Hiena cementarna z rozszerzenia *Mroczne wieki*).



Targ rolny – po pierwszym zagraniu Targ rolny daje +1 (i +1 zakup), po drugim +2 , po trzecim +3 , a po czwartym +4 . Po piątym zagraniu gracz bierze 4 (i nie otrzymuje żadnych +) i po kolejnym Targ rolny ponownie daje +1 – i tak dalej. Ten efekt działa, nawet jeśli stos Targu rolnego jest pusty.



Willa – jeżeli gracz dodaje Willę w swojej fazie akcji, używając karty takiej jak Inżynier, bierze tę Willę na rękę i otrzymuje +1 akcję (pozwalającą mu zagrać m.in. tę Willę). Jeżeli dodaje Willę w swojej fazie zakupu (przykładowo, kupując ją), bierze ją na rękę, otrzymuje +1 akcję i powraca do fazy akcji. Pozwala mu to zagrywać kolejne karty Akcji (takie jak sama Willa). Po zakończeniu fazy akcji gracz ponownie przechodzi do fazy zakupu i znów może zagrywać karty Skarbu (a Arena zadziała ponownie). Kupienie Willi zużywa zakup, jednakże sama Willa daje +1 zakup, dzięki czemu po jej zagraniu gracz znów ma



prawo kupić kartę w kolejnej w tej turze fazie zakupu. Jeżeli gracz zdobędzie Willę w turze innego gracza, wówczas bierze ją na rękę i otrzymuje +1 akcję, ale nie może jej użyć. Gracz może powracać do fazy akcji wielokrotnie, jeśli kilka razy kupi Willę. Powrót do fazy akcji nie aktywuje efektów kart oznaczonych zwołem „na początku tury” – takie efekty działają wyłącznie w chwili, gdy rozpoczyna się nowa tura gracza.

Władca – kiedy gracz zagrywa Władcę, wybiera z Zasobów kartę Akcji o koszcie nie większym niż 5 i traktuje Władcę tak, jakby był tą wybraną kartą. Zwykle oznacza to tyle, że musi postąpić zgodnie z poleceniami na wybranej karcie. Przykładowo, jeżeli w Zasobach znajduje się Wioska, gracz może zagrać Władcę jako Wioskę, za co otrzyma +1 kartę i +2 akcje. Aż do chwili opuszczenia gry Władca przejmuje także koszt wybranej karty, jej nazwę i typ. Jeżeli Władca zostanie zagrany jako karta, która jest gdzieś przenoszona, np. na śmiertnik lub do Zasobów, to należy go tam przenieść. Przykładowo, Władcę zagranej jako Obozowisko należy odłożyć na bok i wrócić do Zasobów na stos Władców na początek fazy porządków. Władca zagrany jako Sala tronowa z kartą Następstwa – lub jako Sala tronowa zagrana z kartą Następstwa – zostaje w grze w taki sam sposób, jak karta Następstwa czy Sala tronowa. Jeżeli Władca zostanie zagrany wielokrotnie, np. za pomocą Sali tronowej, gracz wybiera, jaką będzie kartą Akcji, tylko za pierwszym razem – za drugim będzie ta samą kartą. Znajdując się w grze, Władca przestaje być Władcą i staje się skopiowaną kartą. Przykładowo, Kolumnada przyniesie graczowi , tylko jeśli kupi on kartę kopowaną przez Władcę, a nie samego Władcę. Władcę można zagrywać wyłącznie jako widoczną kartę Akcji z wierzchu stosu w Zasobach; nie można go zagrywać jako karty Akcji z pustego stosu, jako karty Akcji ze stosu mieszanego, która nie została jeszcze odsłonięta, jako karty Akcji ze stosu mieszaneego, która została wykupiona, ani jako karty Akcji nie będącej częścią Zasobów (jak Żołdak z rozszerzenia *Mroczne wieki*). Władcy nie można zagrywać jako Korony w fazie zakupu – nie jest on kartą Skarbu, lecz kartą Akcji, a kartą Akcji nie zagrywa się w fazie zakupu.



Wyścig rydwaniów – gracz, który zagrywa tę kartę, oraz gracz po jego lewej stronie odkrywają kartę z wierzchu swojej talii. Aktywny gracz bierze odkrytą kartę na rękę, a karta drugiego gracza wraca na wierzch jego talii. Jeżeli karta aktywnego gracza kosztuje więcej, otrzymuje on +1 złoty oraz +1 żeton; zdobyty żeton można położyć na karcie Wyścigu rydwaniów – będzie on przypominać, że graczy należą się dodatkowo +1 złoty. Jeśli jest remis, karta aktywnego gracza nie kosztuje więcej. W przypadku kart z jedna karta kosztuje więcej od drugiej tylko wówczas, gdy zarówno jej jak i jest większe lub kiedy jedna z tych wartości jest większa, a druga taka sama. Przykładowo, Fortuna (8 złoty) kosztuje więcej niż Władca (8 złoty) lub Prowincja (8 złoty), ale Władca nie kosztuje więcej niż Srebrnik (3 złoty), a Srebrnik nie kosztuje więcej niż Władca. Jeśli dowolny z dwóch graczy nie

ma żadnej karty, którą mógłby odkryć, karta aktywnego gracza nigdy nie kosztuje więcej.



Zamki – Skromny zamek i Królewski zamek zliczają także same siebie. Mały zamek pozwala dodać Zamek z wierzchu stosu Zamków. Efekt Nawiedzonego zamku działa bez względu na to, czy gracz go kupił, czy dodał w inny sposób, pod warunkiem, że zrobił to w swojej turze. W przypadku Rozległego zamku gracz wybiera dowolny efekt, bez względu na to, ile Powiatów i Posiadłości pozostało w ich stosach. Okazały zamek bierze pod uwagę zarówno karty Zwycięstwa w grze – takie jak Dostatni zamek – jak i te na ręce aktywnego gracza.



Zdobycz – ta karta daje za każdym razem, gdy jest zagrywana.

Opis Zdarzeń



Aneksja – gracz może rozpatrzyć to Zdarzenie, nawet gdy stos Powiatów jest pusty. Gracz pozostawia wybrane karty na swoim stosie kart odrzuconych, a pozostałe wtasowuje do swojej talii.



Awans – jeżeli gracz nie wyrzuci karty Akcji na śmiertnisko, nic się nie dzieje.



Bankiet – gracz może rozpatrzyć to Zdarzenie, nawet jeśli stos Miedzianów jest pusty.



Datek – efekty aktywujące się w wyniku wyrzucenia kart na śmiertnisko (np. z karty Główów) zachodzą przed przetasowaniem talii. To Zdarzenie ma miejsce między turami graczy i dlatego Opętanie (z rozszerzenia Alchemia) nic już nie robi.



Dominacja – to Zdarzenie nie ma żadnego efektu, jeżeli stos Prowincji jest pusty.



Gratka – jeżeli na stosie Złota zostały mniej niż 3 karty, gracz bierze tyle, ile ich zostało.



Podatek – na początku gry na każdym stosie kart w Zasobach należy położyć 1. Dotyczy to zarówno kart Królestwa, jak i kart podstawowych, takich jak Srebrnik. Po zakupieniu tego Zdarzenia gracz dokłada 2 na

wybrany, pojedynczym stosie, bez względu na to, czy leżą tam już jakieś żetony , czy nie. Wszystkie żetony bierze gracz, który kupuje kartę ze stosu, na którym one leżą. Dodanie karty w inny sposób niż poprzez zakup nie powoduje wzięcia .



Podbój – należy także zliczyć Srebrniki, których dostarcza ta karta (pod warunkiem, że Srebrniki wciąż są w Zasobach). Przykładowo, jeżeli gracz ma 1 i 2 zakupy – i nie kupił w tej turze żadnego Srebrnika – może dwukrotnie kupić Podbój. Po pierwszym zakupie otrzymuje 2 Srebrniki, następnie +2 , po drugim zaś dwa kolejne Srebrniki, a następnie +4 , łącznie zdobywając 6.



Rytuał – to Zdarzenie nie ma żadnego efektu, jeżeli stos Kłatw jest pusty. Rytuał pozwala wziąć +1 za każde 1 w koszcie karty wyrzuconej na śmiertnisko; gracz nie otrzymuje nic za ani w koszcie.



Solna kłatawa – jeżeli wybrana karta Zwycięstwa robi coś, gdy jest wyrzucona na śmiertnisko (jak np. Niszczący zamek), gracz stosuje się do jej efektu.



Triumf – gracz otrzymuje $+1 \text{ zł}$ za każdą dodaną kartę, łącznie z Posiadłością i wszystkimi innymi kartami, które kupił lub dodał w dowolny sposób w tej turze; nie otrzymuje jednak zł za zakupione Zdarzenia. To Zdarzenie nie ma żadnego efektu, jeżeli stos Posiadłości jest pusty.



Zasłubiny – gracz otrzymuje zł , nawet jeśli stos Złota jest pusty.



Zejście – za każdym razem, gdy gracz kupuje Zejście, otrzymuje z powrotem zakup, który właśnie zużył. Przykładowo, mając 7 zł , może dwukrotnie kupić Zejście, a następnie kartę za 3 zł .

Opis kart Krajobrazów



Akwedukt – jeśli gracz doda kartę, która należy zarówno do typu Skarb, jak i Zwycięstwo, jak np. Skromny zamek – może rozpatrzyć efekty Akweduktu w dowolnej kolejności.



Arena – dzięki karcie Willi gracz może rozpoczynać swoją fazę zakupu kilkakrotnie w ciągu jednej tury. Za każdym razem ma prawo skorzystać ze zdolności Areny.



Bazylika – dzieje się to za każdym razem, gdy gracz kupuje kartę. Przykładowo, mając 4 zł i 3 zakupy, może kupić Miedziaka, następnie Miedziaka, a następnie Srebrnika. Otrzymuje wówczas 2 zł , następnie 2 zł , a następnie nic.



Fontanna – gracz otrzymuje 15 zł lub 0 zł ; nie ma żadnego bonusu za posiadanie 20 lub więcej Miedziaków.



Fort rozbójników – przykładowo, 3 Srebrniki i 1 Złoto dają łącznie -8 zł . Ostateczny wynik gracza może być ujemny.



Grobowiec – gracz otrzymuje punkty nawet wtedy, gdy wyrzuca karty na śmiertnik poza swoją turę, np. w wyniku działania Kanciarza (z rozszerzeniem *Intryga*) i gdy efekt karty każe mu wyrzucić na śmiertnik kartę, która nie należy do niego, jak w przypadku Solnej klatwy.



Kolumnada – przykładowo, jeżeli gracz ma w grze Osadników i kupi kolejną ich kopię, weźmie stąd 2 zł . Karty z tego samego stosu nie muszą być kopiami tej samej karty; przykładowo, Gwarna wioska nie jest kopią Osadników.



Labirynt – ten efekt może zajść tylko raz w pojedynczej turze. Przykładowo, jeżeli gracz doda w swojej turze 4 karty, wyłącznie druga z nich da mu 2 zł .



Łaznia – jeżeli gracz w dowolny sposób doda kartę, nie może wziąć zł z Łazni.



Łuk triumfalny – przykładowo, jeśli gracz ma 7 kopii Willi i 4 kopie Dzikiego gonu, dostaje 12 zł .



Mur – przykładowo, jeżeli gracz ma w talii 27 kart, otrzyma karę w wysokości -12 zł . Ostateczny wynik gracza może być ujemny.



Muzeum – kilka kart z tego samego stosu może się liczyć do wyniku, o ile każda z nich ma inną nazwę.



Obelisk – liczą się wszystkie karty z oznaczonego stosu, nawet jeśli mają one różne nazwy (jak karty ze stosu mieszanego). Ruiny z rozszerzenia *Mroczne wieki* także mogą być oznaczonym stosem, o ile gracze używają ich w swojej rozgrywce.



Pałac – przykładowo, jeżeli gracz ma 7 Miedziaków, 5 Srebrników i 2 Złota, otrzyma punkty za dwa zestawy Miedziak – Srebrnik – Złoto, czyli 6 zł .



Pole bitwy – gracz bierze należne zł za każdym razem, gdy kupi kartę Zwycięstwa lub też doda ją w inny sposób.



Przełecz – ten efekt zachodzi tylko raz, w momencie, gdy jeden z graczy zdobędzie pierwszą Prowincję. Nie ma znaczenia, czy została ona kupiona, czy dodana w inny sposób, ani czy wcześniej inne kopie Prowincji były wyrzucane ze stosu w wyniku działania Solnej klatwy. Efekt Przełeczy zachodzi między turami, w związku z czym Opętanie (z rozszerzeniem *Alchemia*) nie ma na niego wpływu. Gracz po lewej stronie gracza, który zdobył Prowincję, jako pierwszy składa ofertę. Po nim robi to gracz po jego lewej i tak dalej, aż do gracza, który zdobył Prowincję. Każda oferta musi być wyższa od poprzedniej albo gracz musi spasować. Oferty składają się w ⑥ , w wysokości od ① do ④⁹ . Oferty o wysokości ④⁹ nie da się przebić. Gracz, który zaoferował najwięcej (o ile wszyscy nie spasowali), otrzymuje $+8\text{B}$ i bierze tyle ⑥ , ile zaoferował.

Sad – posiadanie 6 lub więcej kopii danej karty nie daje żadnych dodatkowych punktów.



Sprofanowane sanktuarium – zdolność Sprofanowanego sanktuarium działa po kupieniu karty Akcji lub dodaniu jej w dowolny inny sposób, zaś w przypadku Kłatywy wyłącznie po



jej kupieniu (jeśli gracz otrzyma Kławę w inny sposób, ta część zdolności Krajobrazu nie działa). Żetony ② kładzie się na kartach Ruin (z rozszerzenia *Mroczne wieki*), jeśli biorą udział w rozgrywce, ale nie na Targu rolnym, Świątyni ani na Dzikim gacie (są to bowiem karty typu Akcja – Gromadzenie).



Twierdza – dotyczy to wszystkich kart Skarbu używanych w rozgrywce. Jeżeli wszyscy gracze mają taką samą liczbę kopii danej karty Skarbu, wszyscy otrzymują za nią 5B .



Wieża – stos w Zasobach jest pusty tylko wtedy, gdy nie ma na nim żadnych kart; stos mieszany, na którym brakuje połowy kart, nie jest pusty. Karty Zwycięstwa nie liczą się do punktowania, w przeciwnieństwie do kart Kłatywy (nie są one bowiem kartami Zwycięstwa).



Wilcze leże – jeżeli gracz nie posiada ani jednej kopii danej karty lub posiada dwie lub więcej kopii danej karty, nie otrzymuje kary. Ostateczny wynik może być ujemny.

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

Do rozgrywki 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.

TYŁKO IMPERIUM:

Szybkie wprowadzenie: Wieża, Zaślubiny • Dzielnica, Forum, Inżynier, Legionista, Ofiara, Patrycjusz/Emporium, Targ rolny, Willa, Wyścig rydwianów, Zamki.

Zaawansowane wprowadzenie: Arena, Łuk triumfalny • Archiwum, Czarodziejka, Gladiator/Fortuna, Kapitał, Katapulta/Głazy, Korona, Królewski kowal, Ogrodnik, Osadnicy/Gwarna wioska, Świątynia.

IMPERIUM I DOMINION:

Złoty środek: [IM] Gratka, Sad • Czarodziejka, Forum, Legionista, Świątynia, Władca • [D] Biblioteka, Piwnica, Przebudowa, Warsztat, Wioska.

Srebrne kule: [IM] Akwedukt, Podbój • Katapulta/Głazy, Klejnot, Ogrodnik, Patrycjusz/Emporium, Targ rolny • [D] Laboratorium, Lichwiarz, Ogród, Targowisko, Urzędnik.

IMPERIUM I INTRYGA:

Słodka tortura: [IM] Arena, Bankiet • Czarodziejka, Korona, Ofiara, Osadnicy/Gwarna wioska, Zamki • [I] Baron, Harem, Most, Huta żelaza, Oprawca.

Kumple: [IM] Solna klątwa, Wilcze leże • Archiwum, Forum, Inżynier, Kapitał, Katapulta/Głazy • [I] Faktoria, Giermek, Maskarada, Osada górnicza, Szlachta.

IMPERIUM I PRZYSTAŃ:

W potrzasku: [IM] Mur, Podatek • Czarodziejka, Gladiator/Fortuna, Obozowisko/Zdobycz, Wyścig rydwanów, Zamki • [P] Magazyn, Nabrzeże, Przemytnicy, Strateg, Wyławiacz.

Król mórz: [IM] Fontanna, Zejście • Archiwum, Dziki gon, Świątynia, Targ rolny, Władca • [P] Morska wiedźma, Okręt piracki, Przystań, Wioska tubylców, Zdobyczka.

IMPERIUM I ALCHEMIA:

Kolekcjonerzy: [IM] Kolumnada, Muzeum • Czarodziejka, Dzielnica, Korona, Obozowisko/Zdobycz, Targ rolny • [A] Aptekarz, Transmutacja, Uczeń, Uniwersytet, Zielarz.

IMPERIUM I ZŁOTY WIEK (NALEŻY UŻYĆ KART PLATYNY I KOLONII):

Rozmach: [IM] Dominacja, Obelisk • Gladiator/Fortuna, Kapitał, Królewski kowal, Patrycjusz/Emporium, Willa • [ZW] Bank, Kredyt, Królewska pieczęć, Płatnerz, Wielki targ.

Złocone bramy: [IM] Bazylika, Pałac • Dzielnica, Dziki gon, Obozowisko/Zdobycz, Ogrodnik, Wyścig rydwanów • [ZW] Biskup, Domokrążca, Mincerz, Monument, Talizman.

IMPERIUM I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚLNICY

Zoo: [IM] Aneksja, Kolumnada • Dziki gon, Ofiara, Osadnicy/Gwarna wioska, Willa, Władca • [RO] Banda koniokradów, Błazen, Menażeria, Odpust, Turniej rycerski.

Dopływ gotówki: [IM] Łaznia, Przełcz • Dzielnica, Gladiator/Fortuna, Inżynier, Królewski kowal, Zamki • [RZ] Herold, Medyk, Piekarz, Rzeźnik, Wieszcz.

IMPERIUM I W GŁĘB LĄDU:

Proste plany: [IM] Datek, Labirynt • Forum, Katapulta/Głazy, Patrycjusz/Emporium, Świątynia, Willa • [WGL] Brudny zysk, Pogranicze, Przekupień, Rozwój, Stadnina.

Ekspansja: [IM] Fontanna, Pole bitwy • Inżynier, Klejnot, Legionista, Obozowisko/Zdobycz, Zamki • [WGL] Gościniec, Pola uprawne, Skrytka, Tunel, Zamorski kupiec.

IMPERIUM I MROCZNE WIEKI (NALEŻY UŻYĆ KART SCHRONIENIA):

Grobowiec Szczurzego Króla: [IM] Awans, Grobowiec • Dzielnica, Legionista, Ofiara, Wyścig rydwanów, Zamki • [MW] Forteca, Przechowalnia, Rabunek, Szczury, Trupi wóz.

Triumf króla bandytów: [IM] Sprofanowane sanktuarium, Triumf • Inżynier, Kapitał, Klejnot, Legionista, Ogrodnik • [MW] Obóz bandytów, Katakumby, Łowisko, Plac targowy, Procesja.

Rytuał pachołka: [IM] Muzeum, Rytuał • Archiwum, Katapulta/Głazy, Korona, Osadnicy/Gwarna wioska, Patrycjusz/Emporium • [MW] Kupiec żelazny, Opryszek, Pachołek, Pańszczyzna, Pustelnik.

IMPERIUM I W NIEZNANE!

Kontrola ziem: [IM] Bankiet, Twierdza • Kapitał, Katapulta/Głazy, Klejnot, Korona, Targ rolny • [WN] Moneta obiegowa, Paź, Relikt, Sprzedawca wina, Zaginiony skarb.

Nie ma kasy, nie ma problemu: [IM] Fort rozbójników, [WN] Misja • [IM] Archiwum, Królewski kowal, Obozowisko/Zdobycz, Świątynia, Willa • [WN] Chłop, Duplikat, Loch, Najemnik, Przemiana.

[D] – DOMINION
[I] – INTRYGA
[P] – PRZYSTAŃ
[A] – ALCHEMIA

[ZW] – ZŁOTY WIEK
[RO] – RÓG OBFITOŚCI
[RZ] – RZEMIEŚLNICY
[WGL] – W GŁĘB ŁĄDU

[MW] – MROCZNE WIEKI
[WN] – W NIEZNANE!
[IM] – IMPERIUM

Podziękowania

Główny tester: Matthew Engel

Edycja polska
Games Factory Publishing
www.gamesfactory.pl



Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Korekta: Marta Kisiel-Małecka

Skład i opracowanie graficzne:
Przemysław Kasztelaniec

Redakcja: Paweł Pawlak

Okładka: Tomasz Jędruszek

Podziękowania: Magdalena Maroszek

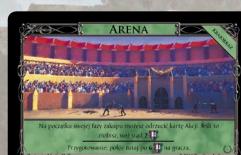
Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Autor: Donald X. Vaccarino

Ilustracje: Matthias Catrein

Producent: Valerie Putman & Dale Yu

Karty Krajobrazów



Karty Królestwa



Karty Zamków



Karty Zdarzeń



DONALD X. VACCARINO

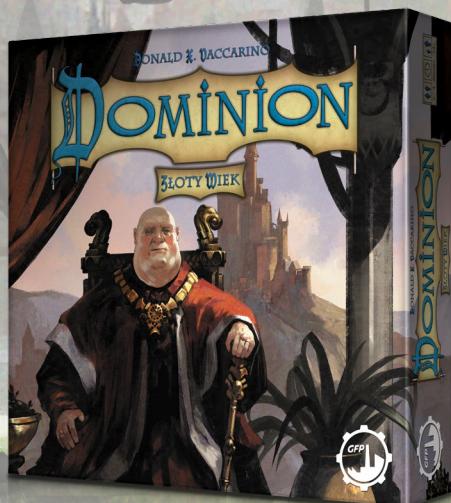
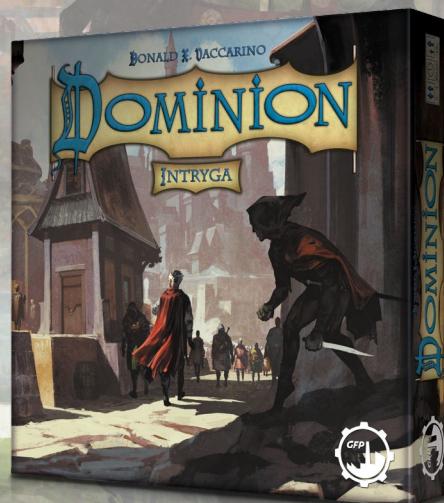
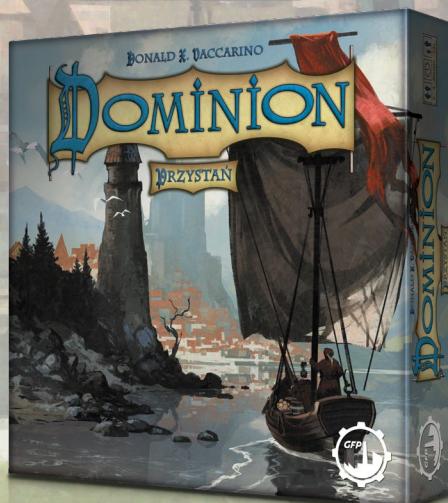
Dominion

Seria Dominion



Jesteś księciem czystej krwi i władasz niewielką, lecz uroczą krainą pełną błękitnych rzek i urodzajnych pól. Różnisz się jednak od własnych, miłujących spokój rodziców i posiadasz wielkie marzenia: pragniesz panować nad potężniejszym królestwem – nad wieloma rzekami i wielką ilością urodzajnych pól! Pożądasz prawdziwego dominium! Gdzie nie siegnąć wzrokiem leży ziemia niczyja, pełna pustych, niszczących warowni oraz niewielkie lenna na granicy anarchii, rządzone przez nieudolnych władców. Twoje panowanie przyniesie biednym poddanym tych krain światło cywilizacji i od dawna wyczekiwany ład. Przyniesie pokój i zjednoczenie pod jednym sztandarem. Twoim sztandarem.

LICZBA GRACZY	WIEK	CZAS GRY
2-4	13+	ok. 30 min.



www.gamesfactory.pl