



Coś się dzieje. Zarządca uśmiecha się do ciebie jakby coś ukrywał, albo jakby myślał że ty coś ukrywasz, albo jakby myślał że ty myślisz, że on myśli iż coś ukrywasz. Tajemne spiski mają miejsce, tego jesteś pewien. Na pewno są twoje, przynajmniej. Przechodzący służący mruczy, „Podano jajka.” Gorączkowo przeszukujesz swoją księgę kodów szukając tłumaczenia uświadamiając sobie wreszcie, że przecież chodziło o gotowe śniadanie. Doskonale.
Wszystko idzie zgodnie z planem.

Intryga wnosi do gry Dominion 25 nowych kart Królestwa. Pomiędzy nimi są karty zwycięstwa, które umożliwiają Ci wykonanie dodatkowych czynności, podwładni którzy dają ci wybór co robić oraz wiele innych postaci i miejsc. Karty te mogą być używane razem z kartami z gry podstawowej lub jako osobna gra. Instrukcja zawiera zasady dla gry do 6 osób. Łącząc pieniądze oraz karty zwycięstwa z tymi z gry podstawowej gracze będą mieli dość kart by grać w więcej niż 4 osoby.

CEL

W grze budujesz swoją Talię. Talia przedstawia twoje Królewskie Włości. Zawiera twoje dobra, punkty zwycięstwa oraz czynności, które możesz wykonać. Początek drogi jest smutny i rozpoczyna się małą kolekcją Posiadłości i Miedziaków ale masz nadzieję, że pod koniec gry Królestwo będzie przepełnione Złotem, Prowincjami, mieszkańcami oraz budowlami twojego zamku oraz królestwa. Zaleca się by początkujący gracze rozpoczęli rozgrywkę od gry podstawowej. Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa  w swojej Talii.

ZAWARTOŚĆ

500 kart

130 podstawowych kart Skarbu

60 kart Miedziaków

40 kart Srebra

30 kart Złota

48 podstawowych kart Zwycięstwa

24 karty Posiadłości

12 kart Księstwa

12 kart Prowincji

258 kart Królestwa

Po 10 kart Barona, Mostu [Bridge], Spiskowca [Conspirator], Pracownia Miedzi [Coppersmith], Dziedzińca [Courtyard], Zakładu Hutniczego [Ironworks], Maskarady [Masquerade], Wioski Górniczej [Mining Village], Faworyta [Minion], Sługi [Pawn], Sabotażysty [Saboteur], Zwiadowcy [Scout], Sekretnej Komnaty [Secret Chamber], Dzielnicy Slumsów [Shanty Town], Zarządcy [Steward], Oszusta [Swindler], Oprawcy [Torturer], Punktu Handlowego [Trading Post], Daniny [Tribute], Rozbudowy [Upgrade], Studni Życzeń [Wishing Well]

po 12 kart Księcia [Duke], Sali Reprezentacyjnej [Great Hall], Haremu, Szlachty [Nobles]

30 kart Klątwy

26 kart Doboru losowego (końca talii) (jedna dla każdego typu oraz jedna czysta)

7 czystych kart (do tworzenia własnych kart Królestwa - razem z kartami z gry podstawowej oraz pustymi z tego zestawu jest ich wystarczająco do utworzenia całego zestawu)

1 karta Kosza (do oznaczenia stosu kart Kosza)

Buduj swoją talię z kart Zwycięstwa, Królestwa oraz Skarbu. Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa w swojej Talii.

Pamiętaj jednak, że podczas gry karty Zwycięstwa mają niewielką lub żadną wartość tak więc gracze, by odnieść zwycięstwo, muszą znaleźć odpowiednią równowagę tych trzech typów kart.

Gra zawiera 25 zestawów kart Królestwa ale każda gra wykorzystuje tylko 10 zestawów. To sprawia, że każda rozgrywka będzie inna. Tak wiele sposobów na rozgrywkę – a każda inna.

Tekst w bocznej kolumnie podsumowuje oraz podaje informacje o specyficznych sytuacjach, które mogą wystąpić. Tekst ten jest szczególnie użyteczny dla graczy, którzy są z grą zaznajomieni i oczekują szybkiego podsumowania zasad.

PRZYGOTOWANIE

Losowo wybieracie gracza rozpoczynającego. W przypadku gry wielokrotnej graczem rozpoczynającym jest osoba znajdująca się na lewo od zwycięzcy ostatniej rozgrywki. W przypadku gdy wystąpił remis w poprzedniej rozgrywce to gracza rozpoczynającego wybieracie losowo spośród osób, które jeszcze nie wygrały.

Każdy z graczy otrzymuje 7 kart Miedziaków oraz 3 karty Posiadłości. Każdy z graczy tasuje swoje 10 kart i umieszcza je zakryte w swoim obszarze gry (obszar na stole znajdujący się przed nim) aby utworzyć Talię. Każdy gracz ciągnie 5 kart ze swojej Talii jako jego początkowa ręka.

Gracze nie będą używali wszystkich kart w każdej grze. Karty, które nie należą do Talii graczy, a są wykorzystywane w grze Dominion, nazywane są Rezerwą. Wszystkie te karty są umieszczane zakryte na środku stołu tak by każdy z graczy mógł je osiągnąć. Na spodzie każdej talii może być umieszczona zakryta karta Doboru losowego (karta z innym rewersem) aby ułatwić sprawdzanie czy talia się wyczerpała lub się wyczerpuje. Obok Rezerwy należy również umieścić kartę Kosza.

Na dole każdej karty znajduje się jej typ (Akcja [Action], Skarb [Treasure], Zwycięstwo [Victory], Klątwa [Curse], Reakcja [Reaction] oraz Atak [Attack]). Jeśli karta przedstawia więcej niż jeden typ wtedy w każdym przypadku liczą się obydwa typy. Przykład: Sala Reprezentacyjna jest przez całą rozgrywkę zarówno kartą Akcji jak i kartą Zwycięstwa.

Karty Miedziaków, Srebra i Złota są podstawowymi kartami Skarbu i są dostępne w każdej grze. Po tym jak każdy z graczy zabierze 7 kart Miedziaków pozostałe karty Miedziaków oraz wszystkie karty Srebra i Złota należy umieścić w odkrytych stosach w Rezerwie. Karty skarbu z gry Dominion oraz Dominion:Intryga mogą być łączone gdyż z założenia są na tyle nadmiarowe by nie wyczerpała się rezerwa. (Jeśli typ kart Skarbu wyczerpie się wtedy w Rezerwie powstaje pusta talia, która jest istotna podczas określania warunków końca gry.)

Karty Posiadłości, Księstwa i Prowincji są podstawowymi kartami Zwycięstwa i są dostępne w każdej grze. W grze 3 lub 4 osobowej umieść w Rezerwie jako odkryte stosy 12 kart Posiadłości, 12 kart Księstwa oraz 12 kart Prowincji. W grze 2 osobowej umieść w Rezerwie tylko po 8 każdych kart Zwycięstwa. Tak jak w grze podstawowej liczba kart Zwycięstwa zależna jest od liczby graczy a niewykorzystane karty Zwycięstwa należy odłożyć do pudełka.

Karty Klątwy są również dostępne w każdej grze. W grze 2 osobowej umieść w Rezerwie 10 kart Klątwy, w grze 3 osobowej 20 kart Klątwy oraz 30 kart Klątwy w przypadku 4 graczy. Tak jak w grze podstawowej liczba kart Klątwy zależna jest od liczby graczy a niewykorzystane karty Klątwy należy odłożyć do pudełka. Karty Klątwy, podczas zagrywania szczególnych kart Akcji (np. Oprawca), w większości przypadków będą trafiać do przeciwników. Jeśli kupisz kartę Klątwy wtedy trafia ona na twój stos kart odrzuconych tak jak inne pozyskane karty.

Kiedy w obszarze gry zostaną ułożone podstawowe karty Zwycięstwa (Posiadłości, Księstwa i Prowincje), podstawowe karty Skarbu (Miedziaki, Srebro i Złoto) gracze przechodzą do wyboru 10 kart Królestwa i umieszczają po 10 w każdym odkrytym stosie na stole (wyjątek: liczba kart Zwycięstwa zależna jest od liczby graczy - 12 w grze 3- i 4-osobowej lub 8 w przypadku gry 2-osobowej).

Gracze mogą wybrać 10 kart Królestwa dowolną przyjętą metodą. Przykład: gracze mogą wykorzystać karty Doboru losowego (karty z innym rewersem) by losowo wybrać 10 kart Królestwa do gry w Dominion:Intryga. Można również łączyć karty Doboru losowego z rozszerzenia razem z kartami z gry podstawowej i spośród nich wybierać 10 kart Królestwa. Inną możliwością jest losowy wybór 5 kart Królestwa z zestawu podstawowego oraz 5 kart Królestwa z rozszerzenia. Dodatkowo, na końcu instrukcji, zamieszczono polecane zestawy 10 kart Królestwa, które uwydatniają specyficzne strategie oraz prezentują możliwości nowych kart. Karty Królestwa, które nie zostaną wybrane należy odłożyć gdyż nie będą wykorzystywane w grze.

Gracz rozpoczynający pierwszą rozgrywkę wybierany jest losowo; podczas kolejnych rozgrywek graczem rozpoczynającym jest ten na lewo od poprzedniego zwycięzcy.

Każdy z graczy zaczyna z 7 kartami Miedziaków i 3 kartami Posiadłości; należy je potasować a następnie wybrać 5 na początkową rękę.

Poniżej znajduje się przykładowy rozkład rezerwy w grze. Oczywiście dostępna do gry przestrzeń będzie determinowała dane ułożenie.



karty Skarbu



karty Zwycięstwa



stos Kosza/karty Klątwy



karty Królestwa

12 kart z każdego typu kart Zwycięstwa w grze 3 i 4 osobowej; po 8 z każdej kart Zwycięstwa w grze 2 osobowej (włączając w to karty specjalne Księcia, Sali reprezentacyjnej, Haremu oraz Szlachty)

W każdej grze są stosy kart Miedziaków, Srebra, Złota, Posiadłości, Księstwa, Prowincji oraz Klątwy.

W każdej grze należy wybrać 10 zestawów kart Królestwa.

ROZGRYWKA

OPIS RUNDY

Każda runda składa się z 3 faz (A, B oraz C), które są wykonywane w następującej kolejności:

A) Faza Akcji – gracz może zagrać Akcję

B) Faza Kupna – gracz może kupić kartę

C) Faza Czyszczenia – gracz musi odrzucić wszystkie zagrane oraz niewykorzystane karty i dobrać pięć nowych kart.

Gracz kończy wszystkie trzy fazy a następnie gra przechodzi do gracza po jego lewej stronie.

FAZA AKCJI

Podczas fazy Akcji gracz może zagrać jedną kartę Akcji. Kartami Akcji są karty Królestwa, na których na dole znajduje się informacja - „Akcja”. Karty te umożliwiają graczom na wykonanie dodatkowych czynności podczas swojej tury. Niektóre karty Akcji dają graczom dodatkowe akcje, niektóre dodatkowe pieniądze do wydania w fazie Kupna, itd. Ponieważ gracze rozpoczynają rozgrywkę bez żadnej karty Akcji w swojej początkowej talii 10 kart więc podczas pierwszych 2 rund gracz nie będzie miał żadnej Akcji do zagrania. Zazwyczaj gracz może zagrać jedną kartę Akcji ale ich liczba może być zmieniona przez karty Akcji, które gracz zagrywa.

Aby zagrać Akcję gracz bierze kartę Akcji z ręki i kładzie ją odkrytą w swoim obszarze gry. Następnie ogłasza jaką kartę zagrywa oraz wykonuje instrukcje zawarte na tej karcie od góry do dołu. Gracz może zagrywać kartę Akcji nawet jeśli nie jest w stanie wykonać wszystkiego co dana karta zawiera ale gracz musi wykonać tyle ile może. Szczegółowe informacje dotyczące zdolności danych kart zostały zamieszczone na końcu tej instrukcji. Jakikolwiek zagrane karty Akcji pozostają w obszarze gry gracza aż do fazy Czyszczenia danej rundy chyba, że inaczej wskazuje karta. Gracze nie powinni odrzucać kart aż do fazy Czyszczenia, chyba że inaczej stanowi opis na karcie lub inna akcja.

Określenia używane na kartach Akcji:

„+X Action(s)” – gracz może zagrać w tej rundzie X dodatkowych Akcji. +X Action(s) powiększa liczbę dostępnych akcji, które mogą być zagrane w fazie akcji - to nie oznacza konieczności natychmiastowego zagrania kolejnej Akcji. Przed zagraniem dodatkowej Akcji wszystkie instrukcje na bieżącej karcie Akcji muszą zostać wykonane. Gracz musi wykonać wszystkie swoje Akcje zanim przejdzie do fazy Kupna w swojej turze. Jeśli karta umożliwia graczowi zagranie więcej niż jedną dodatkową Akcją wtedy warto na głos informować ile Akcji pozostało do wykonania.

„+X Card(s)” – gracz natychmiast dobiera X Kart ze swojej Talii. Jeśli w Talii nie ma wystarczającej liczby kart wtedy dobiera tyle ile może, tasuje stos Kart Odrzuconych aby stworzyć nową Talię a następnie ciągnie pozostałe. Jeśli po utworzeniu nowej Talii wciąż nie ma wystarczającej liczby kart wtedy dobiera tyle ile może.

„+” – gracz ma X dodatkowych monet do wydania podczas fazy Kupna. Dla tych monet gracz nie otrzymuje dodatkowych kart Skarbu.

„+1 Buy” – gracz podczas fazy Kupna w swojej turze może kupić z Rezerwy dodatkową kartę. +1 Buy dodaje do twoich potencjalnych Zakupów, to nie oznacza konieczności natychmiastowego kupna karty w trakcie fazy Akcji.

„Discard” – jeśli nie zaznaczono inaczej to karty do odrzucenia są brane z ręki gracza. Kiedy gracz odrzuca kartę wtedy umieszcza ją odsłoniętą na stosie Kart Odrzuconych. Podczas odrzucania kilku kart na raz gracz nie musi pokazywać innym graczom kart które odrzuca. Gracz powinien pokazać ile kart odrzuca (np. kiedy zagrywa kartę Skretnej Komnaty). Karta znajdująca się na wierzchu stosu Kart Odrzuconych jest zawsze widoczna.

„Trash” – kiedy gracz wyrzuca kartę do kosza, wtedy kładzie ją na stosie Kosza a nie na stosie Kart Odrzuconych. Karty wyrzucone nie wracają do rezerwy ani nie są dostępne do kupienia.

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każda tura składa się z faz A, B oraz C w kolejności:

A) faza Akcji

B) faza Kupna

C) faza Czyszczenia

Gracz, jeśli posiada, może zagrać jedną kartę akcji. To jest ruch opcjonalny, nawet jeśli gracz posiada kartę Akcji nie musi jej zagrywać. Karty Akcji umożliwiają graczowi wykonanie dodatkowych czynności podczas jego tury.

Gracz może być w stanie zagrać kilka kart akcji i jeśli z tego skorzysta to powinien zagrywać swoje karty akcji od lewa na prawo w swoim obszarze gry. W ten sposób może łatwo kontrolować jakie i ile dodatkowych czynności może wykonać.

+X Action(s): można zagrać X dodatkowych Akcji w fazie Akcji
Jeśli karta daje graczowi więcej niż jedną dodatkową Akcję wtedy powinien on liczyć na głos ile akcji mu pozostało.

+X Card(s): trzeba natychmiast dobrać X dodatkowych Kart

+X Coin(s): może wydać w danej turze X dodatkowych monet

+1 Buy: można kupić 1 dodatkową kartę w fazie Kupna

Discard: odłóż karty jako odsłonięte na stosie Kart Odrzuconych

Trash: umieść kartę(y) na stosie Kosza

„Gain” – kiedy gracz pozyskuje kartę wtedy bierze pozyskaną kartę (zwykle z Rezerwy) i umieszcza ją na swoim stosie Kart Odrzuconych (chyba, że karta ściśle informuje aby odłożyć ją w inne miejsce). Gracz nie może wykorzystać karty w momencie jej pozyskania.

„Reveal” – kiedy gracz odsłania kartę wtedy ją pokazuje pozostałym graczom a następnie zwraca ją na miejsce z którego pochodzi (chyba, że karta ściśle informuje aby odłożyć ją w inne miejsce). Jeśli gracz jest zmuszony odsłonić karty z wierzchu swojej Talii i nie ma wystarczającej liczby kart wtedy tasuje aby odsłonić wymaganą liczbę kart.

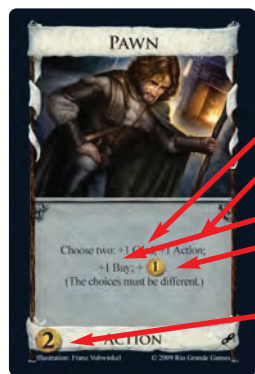
„Set Aside” – kiedy gracz odkłada kartę wtedy umieszcza ją odsłoniętą na stole (chyba, że zaznaczono inaczej) bez wykonywania instrukcji zawartych na tej karcie. Akcja, która wymaga aby gracz odłożył karty wskaże mu również co zrobić z tymi kartami.

W Intrydze wprowadzono nowe określenie:

„Pass” – kiedy gracz przekazuje kartę innemu graczowi wtedy umieszcza tą kartę zakrytą na stole pomiędzy sobą a drugim graczem. Następnie gracz otrzymujący kartę bierze ją ze stołu i umieszcza na swojej ręce. Przekazywana karta nie jest pokazywana innym graczom. Przekazaną kartę nie należy traktować jako wyrzuconą do kosza lub odrzuconą przez gracza.

Faza Akcji kończy się kiedy gracz nie może lub nie chce zagrywać więcej kart Akcji. Zazwyczaj gracz może zagrywać karty Akcji tylko podczas fazy Akcji w trakcie jego tury. Jednakże karty Reakcji są wyjątkiem od tej reguły i mogą być zagrywane w innych momentach.

PRZYKŁADOWA KARTA AKCJI (SŁUGA)



Natychmiast dobierz kolejną kartę

Umożliwia ci zagranie dodatkowej Akcji podczas fazy Akcji

Umożliwia ci zakup dodatkowej karty w fazie Kupna

Daje ci dodatkową monetę do wydania w fazie Kupna

Koszt zakupu karty

FAZA KUPNA

Podczas fazy Kupna gracz może pozyskać jedną kartę z Rezerwy płacąc jej koszt. Kupiona może być jakakolwiek karta z Rezerwy (karta Skarbu, karta Zwycięstwa, karta Królestwa a nawet karta Klątwy). Gracz nie może kupić kart znajdujących się na stosie Kosza. Zazwyczaj gracz może kupić tylko jedną kartę ale ta liczba może być zmieniona przez karty, które gracz zagrał wcześniej w jego fazie Akcji.

Koszt karty znajduje się w lewym dolnym rogu. Gracz może zagrać do swojego obszaru gry kilka lub wszystkie karty Skarbu, które posiada na ręce i dodać ich wartość do monet uzyskanych dzięki kartom Akcji zagranych w danej turze. Gracz może wtedy pozyskać dowolną kartę z Rezerwy o wartości równej lub mniejszej. Zabiera kupioną kartę z odpowiedniego stosu Rezerwy i umieszcza ją odsłoniętą na stosie Kart Odrzuconych. Nie może wykorzystać własności karty w momencie kiedy jest pozyskiwana. W przypadku gdy gracz dokonuje wielu Zakupów wtedy łączy karty Skarbu oraz jakiekolwiek monety dostępne dzięki kartom Akcji by zapłacić za wszystkie nabytki. Przykład: jeśli Tomek ma +1 Buy (Kupno) oraz 6 monet dzięki dwóm kartom Złota wtedy może kupić Dziedzinię, który kosztuje 2 i umieścić tą kartę odsłoniętą na stosie Kart Odrzuconych. Następnie Tomek może kupić Zakład Hutniczy za pozostałe 4 monety i umieścić tą kartę również odsłoniętą na stosie Kart Odrzuconych. Gdyby Tomek zdecydował się wydać wszystkie 6 monet na kupno jednej karty wtedy wciąż mógłby kupić Miedziaka (za darmo) podczas swojego drugiego kupna lub mógłby zrezygnować z kupna drugiej karty. Gracze nie muszą wykorzystywać wszystkich (lub jakichkolwiek) swoich dostępnych zakupów.

Karty Skarbu pozostają w obszarze gry aż do momentu fazy Czyszczenia. Gracze będą wykorzystywali Karty Skarbu wielokrotnie w ciągu gry. Mimo, iż są odrzucane w trakcie fazy Czyszczenia to gracze będą je ponownie dobierali jak tylko stos Kart Odrzuconych zostanie przetasowany tworząc nową Talię. Z tego powodu karty Skarbu należy postrzegać jako źródło przychodu a nie jako zasób, który się zużywa. Podczas zagrywania Miedziaki warte są 1 monetą, Srebro 2 monety a Złoto 3 monety.

Gain: Gracz bierze kartę i umieszcza ją na swoim stosie Kart Odrzuconych

Reveal: Gracz pokazuje kartę(y) i odkłada ją z powrotem na jej miejsce

Set Aside: Gracz odkłada karty na bok do momentu aż instrukcje wskażą gdzie mają być umieszczone

Gracz może pozyskać jedną kartę z Rezerwy kupując ją – płacąc koszt, który znajduje się w lewym dolnym rogu karty. Gracz płaci monetami z kart Skarbu (liczbę na monecie) oraz z wcześniej zagranych kart Akcji.

Gracz może wykorzystać dowolną kombinację kart Skarbu ze swojej ręki oraz monet przedstawionych na kartach Akcji zagranych w danej turze.

Jakakolwiek zagrana karta Skarbu może być umieszczona w obszarze gry gracza (od lewej strony na prawo) i dodana do innych kart wcześniej zagranych w danej turze.

Wszystkie te karty zostaną odrzucone na końcu tury i nie powinny być odrzucane przed fazą Czyszczenia (patrz poniżej).

FAZA CZYSZCZENIA

Wszystkie karty pozyskane w danej turze powinny znajdować się już na stosie Kart Odrzuconych gracza. Gracz umieszcza jakiegokolwiek karty znajdujące się w jego obszarze gry (karty Akcji, które zostały zagrane podczas fazy Akcji jak również karty Skarbu, które wydano podczas fazy Kupna) oraz jakiegokolwiek karty pozostające na jego ręce na stosie Kart Odrzuconych. Gracz nie powinien pokazywać kart, które pozostały na jego ręce innym graczom. Umieszcza on jednak karty na stosie Kart Odrzuconych jako odsłonięte więc gracze będą zawsze mogli zobaczyć kartę z wierzchu tego stosu.

Następnie gracz ciągnie ze swojej Talii 5 nowych kart na swoją rękę. Jeśli w Talii nie ma wystarczającej liczby kart wtedy ciągnie tyle ile może a następnie tasuje stos Kart Odrzuconych aby stworzyć nową zakrytą Talię i ciągnie pozostałe karty na rękę. Kiedy gracz pociągnął nowy zestaw 5 kart wtedy następny gracz może zacząć swoją turę. Doświadczeni gracze mogą przyjąć, że kolejny gracz zaczyna swój ruch gdy poprzedni kończy jeszcze swoją fazę Czyszczenia. Jeśli jednak ktoś zagrywa kartę Ataku wtedy każdy z graczy musi dokończyć fazę Czyszczenia swojej ostatniej tury aby właściwie przeprowadzić Atak.

PRZYKŁADOWY RUCH

Tola analizuje swoją rękę z 5 kartami. Posiada Wioskę Górniczą, Sługę, Srebro oraz 2 Posiadłości. Podczas jej fazy Akcji zagrywa Wioskę Górniczą w swoim obszarze gry i natychmiast ciągnie dodatkową kartę.

Dobiera Dziedzinię i umieszcza tą kartę na ręce. Wioska Górnicza dodaje również do fazy Akcji Toli dwie kolejne Akcje, nie może jednak zagrywać następnych Akcji zanim nie ukończy wykonywać Wioski Górniczej. Tola decyduje się nie odkładać Wioski Górniczej do kosza za dwie dodatkowe monety (zdaje sobie sprawę, że nie może zmienić swoich zamysłów później, podczas swojej fazy Zakupów).

Wioska Górnicza została wykonana a Tola wykorzystuje jedną z dodatkowych akcji z tej karty i zagrywa Dziedzinię natychmiast dobierając 3 kolejne karty. W talii pozostały jej tylko dwie karty więc obydwie dobiera. Następnie musi przetasować swój odkryty stos kart odrzuconych i utworzyć nową zakrytą Talię w celu dobrania trzeciej karty. Tola wyciągnęła kartę Srebra oraz 2 karty Miedziaków. Wybiera jedną ze swych kart Posiadłości na rękę i odkłada ją na wierzch Talii (tak jak wymaga tego karta Dziedzinię).

Dziedzinię jest teraz ukończony więc Tola zagrywa kartę Sługi. Wybiera +1 Moneta oraz +1 Zakup. Akcje Toli skończyły się.

Podczas fazy Kupna zagrywa do swojego obszaru gry 2 karty Srebra oraz 3 karty Miedziaków. Łącząc te karty z +1 Kupno oraz +1 Moneta otrzymuje 8 monet do wydania oraz dwie możliwości Kupna. Tola kupuje Salę Reprezentacyjną za 3 monety i umieszcza ją odkrytą na swoim stosie kart Odrzuconych. Za pozostałe 4 monety kupuje Zwiadowcę i umieszcza go odkrytego na swoim stosie kart Odrzuconych.

Na koniec, podczas fazy Czyszczenia, Tola odrzuca Wioskę Górniczą, Dziedzinię, Sługę oraz karty Skarbu, które były w jej obszarze gry. Odrzuca również Posiadłość, która pozostała jej na ręce. Następnie Tola ciągnie ze swojej Talii 5 kart na rękę i kończy turę.



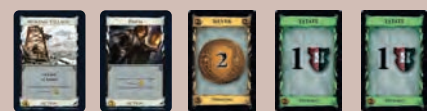
Gracz umieszcza wszystkie swoje karty znajdujące się w jego obszarze gry na stosie Kart Odrzuconych – włączając w to wszystkie karty Akcji oraz karty Skarbu, które zagrał podczas swojej tury. Również wszystkie karty ze swojej ręki umieszcza na stosie Kart Odrzuconych.

Dobierz 5 kart ze swojej Talii.

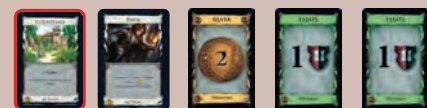
jesli wciąż nie ma wystarczającej liczby kart do dobrania/pokazania wtedy gracz dobiera/pokazuje co może.

Tura gracza kończy się. Gra przekazywana jest dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

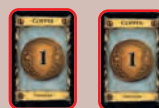
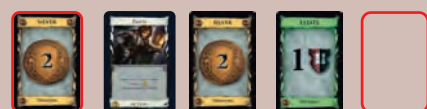
Ręka Toli:



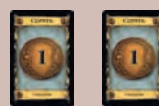
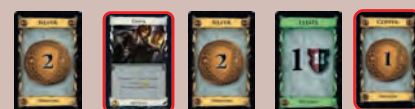
zagrywa Wioskę Górniczą i dobiera kartę



zagrywa Dziedzinię i dobiera 3 karty



zagrywa Sługę i wybiera +1 Moneta oraz +1 Zakup



Kupuje Salę Reprezentacyjną oraz Zwiadowcę za 7 monet



odrzuca karty z obszaru gry a następnie odrzuca karty z ręki

KONIEC GRY

Gra kończy jeśli na zakończenie jakiejkolwiek tury gracza spełniony zostanie jeden z dwóch warunków: wyczerpie się stos Rezerwy kart Prowincji LUB jakiejkolwiek 3 stosy Rezerwy są puste. Każdy z graczy zlicza swoje punkty zwycięstwa  znajdujące się na kartach w ich Taliach (włączając w to karty na ręce oraz stos Kart Odrzuconych).

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli jest remis na koniec gry wtedy wygrywa gracz, który miał mniej rozegranych tur. Jeśli wciąż jest remis wtedy gracze dzielą zwycięstwo.

DODATKOWE ZASADY

Gracz może liczyć ile kart pozostało w jego Talii ale nie może liczyć kart w swoim stosie Kart Odrzuconych. Gracz nie może przeglądać swojej Talii ani swojego stosu Kart Odrzuconych. Gracz może przeglądać stos Kosza a gracze mogą liczyć ile kart pozostało w dowolnym stosie Rezerwy.

Jeśli właściwość karty wpływa na wielu graczy a kolejność ma znaczenie wtedy zrealizuj tę właściwość dla każdego gracza zgodnie z porządkiem gry, począwszy od gracza, który wykonuje swoją turę.

W dowolnym momencie gry, jeśli gracz musi ciągnąć lub pokazać więcej kart niż zostało w jego Talii wtedy musi ciągnąć lub pokazać tyle ile może a następnie potasować jego odsłonięty stos Kart Odrzuconych aby stworzyć nową zakrytą Talię. Następnie ciągnie lub dobiera pozostałą liczbę kart ze swojej na nowo potasowanej Talii. Jeśli Talia gracza jest pusta wtedy gracz nie tasuje swojego stosu Kart Odrzuconych do momentu kiedy będzie potrzebował odsłonić lub pociągnąć kartę ze swojej Talii i nie będzie mógł tego zrobić.

DODATKOWE ZASADY DLA INTRYGI

Niektóre karty w tym rozszerzeniu dają graczowi wybór pomiędzy dwiema lub więcej opcjami (np. Faworyt, Szlachta, Sługa, Zarządca, Oprawca). Gracz może wybrać dowolną oferowaną możliwość, nawet jeśli nie może wykonać opisanej czynności. Jednakże gdy już dokona wyboru wtedy musi wykonać tyle ile jest w stanie. Niektóre przykłady tych zasad zostały przytoczone podczas opisu kart w dalszej części instrukcji.

Niektóre karty pozwalają ci na wybranie dodatkowych monet w danej turze. Jeśli w jednej turze zagranych zostało kilka kart, które umożliwiają wybór, a niektóre z nich dostarczają monet wtedy istotna może okazać się konieczność oznaczenia ile dodatkowych monet posiadasz do wydania w fazie Zakupów. Przykładowo możesz nieznacznie wysunąć z linii karty, które monet dostarczają.

Niektóre karty w tym rozszerzeniu są zarówno kartami Zwycięstwa jak i kartami innego typu (Sala Reprezentacyjna, Harem, Szlachta). Są one w każdym przypadku rozpatrywane jako karty o podwójnym typie. Karty Sali Reprezentacyjnej oraz Szlachty mogą być zagrane jako zwykłe akcje; Harem może być wykorzystany jako zwykła karta Skarbu. Na koniec gry wszystkie te trzy karty wpływają na twój wynik. Kiedy karta odnosi się do typu karty wtedy oznacza to dowolną kartę danego typu; tak więc, np. karta Podróżnika znajdzie Harem tak jak inne karty Skarbu; kopalnia może być wykorzystana do zamiany Srebra za Harem.

Intryga wprowadza drugą kartę Reakcji, Sekretną Komnatę. Gracze mogą odsłaniać wiele kart Reakcji w odpowiedzi na pojedyncze wydarzenie. Każda karta Reakcji jest odsłaniana i wykonywana zanim zostanie odsłonięta kolejna karta Reakcji. W momencie gdy zagrywana jest pierwsza karta Reakcji to druga taka karta niekoniecznie musi być na ręku. Przykładowo gracz może wyłożyć Sekretną Komnatę w odpowiedzi na kartę Ataku i w wyniku czego dobrać Fosę. Kiedy gracz do końca wykona kartę Sekretnej Komnaty wtedy wciąż może wyłożyć kartę Sofy w odpowiedzi na kartę Ataku.

Koniec gry:

- 1) Stos kart Prowincji jest pusty LUB
- 2) jakiejkolwiek 3 stosy Rezerwy są puste

Zwycięzca: gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa.

Gracz może liczyć karty w swojej Talii oraz stosy Rezerwy. Gracz może przeglądać karty znajdujące się na stosie Kosza ale nie może przeglądać Talii ani stosu Kart Odrzuconych.

Potasuj karty odrzucone kiedy Talia się skończyła a musisz pociągnąć lub odsłonić kartę. Gracze mogą również chcieć by ich potasowane Talie sąsiad po lewej podzielił aby upewnić się, że tasowanie było uczciwe.

Kiedy karta oferuje wybór wtedy gracz, gdy już dokona wyboru, musi wykonać tyle ile jest w stanie

Kiedy gracze zagrywają karty wyboru i wybierają monety wtedy istotne może okazać się znalezienie sposobu na zapamiętanie ile posiadają monet na przyszłe zakupy.

Karty, które posiadają więcej niż jeden typ pozostają takie we wszystkich przypadkach!

Gracze mogą odsłaniać wiele kart Reakcji w odpowiedzi na pojedyncze wydarzenie ale muszą najpierw całkowicie każdą z nich wykonać zanim kolejna zostanie odsłonięta.

ZASADY DLA GRY W WIĘCEJ NIŻ 4 OSOBY

Jeśli posiadasz zarówno Dominion jak i Dominion:Intryga wtedy możesz grać w więcej niż 4 osoby. Zaleca się wykorzystanie obydwu zestawów kart Skarbu, Zwycięstwa oraz Kłątwy w celu rozegrania 2 rozłącznych gier (przykładowo 7 graczy może zagrać jedną grę 3-osobową oraz jedną grę 4-osobową), Każda z grup może wybrać do rozgrywki swoje własne 10 kart Królestwa z obydwu zestawów.

Następujące zasady przeznaczone są dla pojedynczej rozgrywki z 5 lub 6 graczami. Zwróć uwagę iż w grze 5 i 6-osobowej zwiększą się przestoje więc nie jest to rozwiązanie zalecane dla początkujących.

Aby przygotować grę dla 5 lub 6 graczy należy połączyć karty Skarbu z Dominion oraz Dominion:Intryga. Ułóż w Rezerwie 15 Prowincji w grze 5-osobowej oraz 18 Prowincji w Rezerwie w grze 6-osobowej. Wszystkie pozostałe stosy kart Zwycięstwa (Posiadłości, Księstwa oraz karty Zwycięstwa) pozostają niezmienione z 12 kartami na każdym stosie. Użyj 40 kart Kłątwy w grze 5-osobowej oraz 50 kart Kłątwy w grze 6-osobowej.

Podczas rozgrywki 5 lub 6-osobowej gra kończy się na koniec jakiegokolwiek tury gracza gdy zostanie spełniony jeden z dwóch warunków: zostanie w Rezerwie opróżniony stos kart Prowincji LUB skończą się dowolne 4 stosy w Rezerwie.

OPIS KART KRÓLESTWA

Baron – Nnie jesteś zobligowany do odrzucenia Posiadłości, nawet jeśli posiadasz ją na ręku. Jeśli jednak nie odrzucisz Posiadłości to musisz ją dobrać (jeśli wciąż jakieś są dostępne); nie możesz wybrać by otrzymać z tej karty tylko +1 Kupno.

Most [Bridge] – W każdym przypadku koszty są niższe o 1 monetę. Przykładowo, jeśli zagrałeś Wioskę, następnie Most, po czym Warsztat to możesz wykorzystać Warsztat by pozyskać Księstwo (Księstwo kosztuje teraz 4 monety ze względu na Most). Następnie, jeśli zagrałeś 3 monety to możesz kupić kartę Srebra (za dwie monety) oraz Posiadłość (za jedną monetę). Własność ta ma także wpływ na karty w talii gracza oraz może być sumowana; jeśli zagrasz na Most Salę Tronową wtedy wszystkie karty w danej turze będą kosztowały o 2 monety mniej. Koszt nigdy nie spada poniżej 0. Z tego powodu, jeśli zagrasz Most a następnie Rozbudowę wtedy możesz wyrzucić do kosza Miedziaka (co wciąż nic nie kosztuje, mimo iż zagrałeś Most) i pozyskać Sługę (którego koszt po zagranii Mostu wynosi 1).

Spiskowiec [Conspirator] – Kiedy zagrywasz tą kartę to sprawdzasz czy Spiskowiec daje ci +1 Kartę oraz +1 Akcję. Jeśli później w danej turze zagrasz więcej kart Akcji to nie cofasz się i nie sprawdzasz wcześniej zagranych Spiskowca. Przykładowo, jeśli zagrasz Salę Tronową na wybraną Akcję wtedy liczy się jedna akcja za Salę Tronową, jedna za wybraną Akcję zagrana pierwszy raz, oraz jedna za wybraną Akcję zagrana po raz drugi; tak więc jeśli zagrasz Salę Tronową na Spiskowca wtedy pierwszy Spiskowiec będzie twoją drugą Akcją i nie da ci +1 Karty lub +1 Kupno, natomiast drugi Spiskowiec będzie twoją trzecią Akcją i za niego otrzymasz +1 Kartę oraz +1 Kupno. Karty o podwójnym typie Akcja- Zwycięstwo są kartami Akcji.

Pracownia Miedzi [Coppersmith] – Karta ta zmienia liczbę monet które dostajesz zagrywając kartę Miedziaków. Rezultat może być sumowany; jeśli zagrasz Salę Tronową na Pracownię Miedzi wtedy każda zagrana przez ciebie w danej turze karta Miedziaków przyniesie 3 monety.

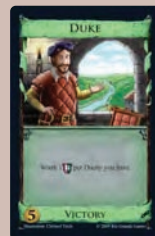
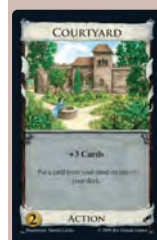
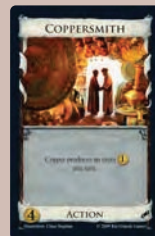
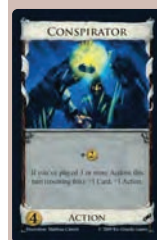
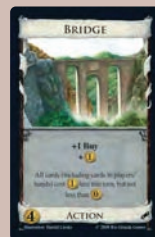
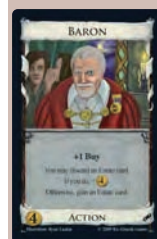
Dziedziniec [Courtyard] – Dobierasz karty i dodajesz je na swoją rękę zanim jedną odłożysz z powrotem. Karta, którą odłożysz na wierzch swojej talii może być dowolną kartą na twojej nowej ręce, nie musi być jedną z trzech właśnie dobranych.

Książę [Duke] – Karta nie ma żadnego skutku aż do końca gry kiedy to jest warta 1  za każde posiadane przez ciebie Księstwo. Liczą się wszystkie twoje karty – karty na stosie kart Odrzuconych oraz karty na ręku są w tym momencie częścią twojej Talii. Podczas przygotowania umieść 12 kart Księcia w Rezerwie w przypadku gry 3- i 4-osobowej oraz 8 dla gry 2-osobowej.

Podczas rozgrywki w więcej niż 4 osoby należy się podzielić na 2 grupy. Każda grupa wybiera 10 kart Królestwa z połączonych kart Dominion oraz Intrygi.

Pojedyncza rozgrywka 5 i 6-osobowa nie jest polecana graczom początkującym.

Podczas gry 5-osobowej użyj 15 kart Prowincji oraz 40 kart Kłątwy a w grze 6-osobowej 18 kart Prowincji oraz 50 kart Kłątwy. Pozostałe stosy kart Zwycięstwa składają się z 12 kart każdy. Gry kończą się kiedy wyczerpią się wszystkie karty Prowincji lub zostaną opróżnione 4 stosy kart w Rezerwie.



Sala Reprezentacyjna [Great Hall] – To jest zarówno karta Akcji jak i karta Zwycięstwa. Kiedy ją zagrywasz to dobierasz kartę i możesz wykonać kolejną Akcję. Na koniec gry karta ta jest warta 1 , tak jak Posiadłość. Podczas przygotowania umieść 12 kart Sali Reprezentacyjnej w Rezerwie w przypadku gry 3- i 4-osobowej oraz 8 dla gry 2-osobowej.

Harem - To jest zarówno karta Akcji jak i karta Zwycięstwa. Możesz ją zagrać jako kartę z 2 monetami, tak jak kartę Srebra. Na koniec gry karta ta jest warta 2 , Podczas przygotowania umieść 12 kart Haremu w Rezerwie w przypadku gry 3- i 4-osobowej oraz 8 dla gry 2-osobowej.

Zakład Hutniczy [Ironworks] – Pozyskana karta musi pochodzić z Rezerwy i jest umieszczana na twoim stosie kart odrzuconych. Otrzymujesz premię w zależności od typu pozyskanej karty. Gra o podwójnym typie przynosi obydwie premie; jeśli wykorzystasz Zakład Hutniczy do pozyskania Sali Reprezentacyjnej będziesz wtedy dobierał kartę (ponieważ Sala Reprezentacyjna jest kartą Zwycięstwa) i będziesz mógł zagrać kolejną Akcję (ponieważ Sala Reprezentacyjna jest kartą Akcji). Na koszt kart ma wpływ karta Mostu.

Maskarada [Masquerade] – Najpierw dobierasz 2 karty. Następnie każdy z graczy (w tym samym momencie) wybiera jedną kartę ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą na stole pomiędzy sobą a graczem po lewej stronie. Gracz po lewej stronie umieszcza ją na swojej ręce. Karty przekazywane są równocześnie więc nie możesz obejrzeć otrzymanej karty zanim nie wybierzesz swojej do przekazania. Na koniec możesz wyrzucić do kosza jedną kartę ze swojej ręki; może to zrobić tylko gracz zagrywający kartę Maskarady. Maskarada nie jest kartą Ataku więc nie można na nią odpowiedzieć Sofą lub Sekretną Komnatą.

Wioska Górnicza [Mining Village]– Przed przejściem do kolejnej akcji lub fazy musisz zdecydować czy chcesz Wioskę Górniczą wyrzucić do kosza. Otrzymujesz kartę oraz +2 Akcje, bez względu na to czy kartę wyrzucasz do kosza czy nie. Jeśli ją wyrzucasz wtedy dodatkowo otrzymujesz +2 Monety. Jeśli zagrasz Salę Tronową na Wioskę Górniczą to nie możesz dwukrotnie wyrzucić jej do kosza. Otrzymujesz +1 Kartę, +2 Akcje oraz +2 Monety za zagranie jej po raz pierwszy i wyrzucenie do kosza oraz +1 Kartę i +2 Akcję kiedy zagrywasz ją drugi raz z Salą Tronową; nie możesz jej jednak ponownie wyrzucić do kosza.

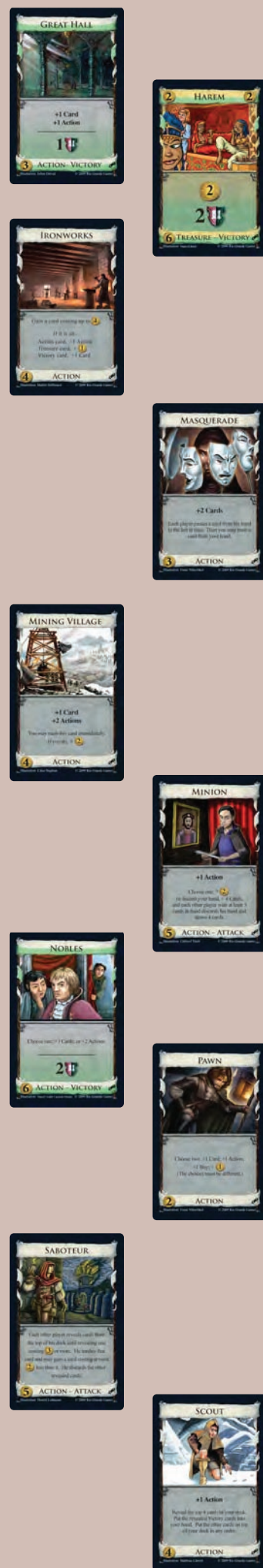
Faworyt [Minion]– Otrzymujesz +1 Akcję bez względu na to jaką opcję wybierzesz. Opcje są następujące: +2 monety lub wszystko pozostałe – odrzucenie wszystkich kart na rękę, dobranie 4 kart oraz odrzucenie i dobranie kart przez pozostałych graczy. Gracz, który odpowiada Sofą ani nie odrzuca, ani nie dobiera. Karta działa na pozostałych graczy tylko w przypadku gdy mają na ręku 5 lub więcej kart. Kiedy zagrywasz tą kartę to pozostali gracze mogą użyć Sekretnej Komnaty, nawet jeśli nie mają na ręku 5 lub więcej kart.

Szlachta [Nobles] - To jest zarówno karta Akcji jak i karta Zwycięstwa. Kiedy ją zagrywasz to możesz albo dobrać 3 karty, albo otrzymać 2 dodatkowe Akcje do wykorzystania; nie możesz mieszać ani łączyć tych opcji. Na koniec gry karta ta jest warta 2 , Podczas przygotowania umieść 12 kart Szlachty w Rezerwie w przypadku gry 3- i 4-osobowej oraz 8 dla gry 2-osobowej.

Sługa [Pawn] – Najpierw wybierz 2 spośród 4 opcji. Nie możesz dwukrotnie wybrać tej samej opcji. Po wybraniu obydwu każdą z nich wykonaj, w dowolnej kolejności. Nie możesz, przykładowo, wybrać dobrania karty po czym dobraną obejrzeć i dopiero wtedy zadecydować jaką drugą opcję wybierasz.

Sabotażysta [Saboteur] – Każdy z pozostałych graczy odwraca górną kartę swojej talii aż odsłoni kartę o wartości 3 lub więcej monet. Jeśli musi tasować w celu dalszego odsłaniania to nie tasuje już odsłoniętych kart. Jeśli przejrzy wszystkie swoje karty i nie znajdzie żadnej kosztującej 3 monety lub więcej wtedy po prostu odrzuca odsłonięte karty i nic więcej już nie wykonuje. Gdy znajdzie jednak kartę o koszcie równym lub większym od 3 monet wtedy wyrzuca ją do kosza i może dobrać kartę kosztującą 2 monety mniej niż tą którą wyrzucił. Przykładowo, jeśli wyrzucił do kosza kartę kosztującą 5 monet wtedy może pozyskać kartę kosztującą maksymalnie 3 monety. Karta musi pochodzić z Rezerwy i jest umieszczana na stosie kart odrzuconych, tak jak karty, które odsłonił. Na koszt kart ma wpływ Most.

Zwiadowca [Scout] – Jeśli w twojej talii jest mniej niż 4 karty wtedy odsłoń wszystkie te karty, potasuj stos kart odrzuconych (nie włączając do niego właśnie odkrytych kart) i odsłoń pozostałe brakujące. Karty Akcja-Zwycięstwo są kartami Zwycięstwa. Karty Kłątwy nie są kartami Zwycięstwa. Weź na rękę wszystkie odsłonięte karty Zwycięstwa; nie możesz niektórych zostawić na wierzchu Talii. Nie musisz zdradzać w jakiej kolejności karty odkładasz.



Sekretna Komnata [Secret Chamber] – Kiedy zagrywasz tą kartę jako Akcję w swojej turze wtedy najpierw odrzucasz dowolną ilość kart z twojej ręki i za każdą odrzuconą otrzymujesz 1 monetę. Nie musisz odrzucać żadnej karty ale wtedy nie otrzymujesz też żadnych dodatkowych monet. Pozostałe zdolności nie skutkują w takim momencie gdyż są wykorzystywane tylko jako Reakcja. Kiedy inny gracz zagrywa kartę Ataku wtedy możesz odsłonić Sekretną Komnatę którą posiadasz na ręku. W takim przypadku najpierw dobierasz 2 karty, a następnie odkładasz 2 karty z ręki na wierzch swojej talii (w dowolnym porządku). Karty, które odkładasz nie muszą być tymi które dobrałeś. Możesz odłożyć samą Sekretną Komnatę na wierzch swojej talii; jest wciąż na twojej ręce kiedy ją odsłaniasz. Odsłonięcie Sekretnej Komnaty następuje przed wykonaniem czynności, którymi skutkuje dany Atak. Przykładowo, jeśli któryś z graczy zagra Złodzieja wtedy możesz odsłonić Sekretną Komnatę, dobrać 2 karty, odłożyć 2 i dopiero wtedy wykonać czynności skutkujące atakiem Złodzieja. Możesz odsłaniać Sekretną Komnatę za każdym razem gdy inny gracz zagrywa kartę Ataku, nawet wtedy gdy Atak nie miałby na ciebie żadnego wpływu.

Ponadto, w odpowiedzi na Atak, możesz odsłaniać więcej niż jedną kartę Reakcji. Przykładowo, po odsłonięciu Sekretnej Komnaty w odpowiedzi na Atak i wykonaniu tej karty możesz wciąż odsłonić Sofę by całkowicie uniknąć Ataku.

Dzielnica Slumsów [Shanty Town] – Otrzymujesz do wykorzystania dwie dodatkowe Akcje bez względu na inne występujące zdarzenia. Następnie musisz odsłonić swoją rękę. Jeśli nie masz na ręku żadnej karty Akcji wtedy dobierasz 2 karty. Jeśli pierwsza dobrana karta jest kartą Akcji to wciąż dobierasz drugą. Karta Akcja-Zwycięstwo jest kartą Akcji.

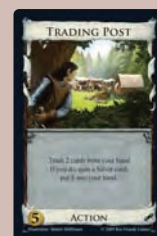
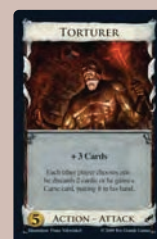
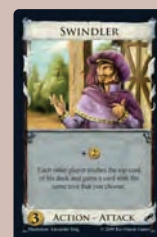
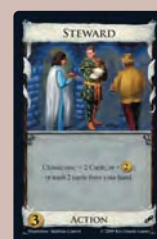
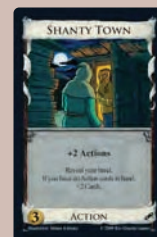
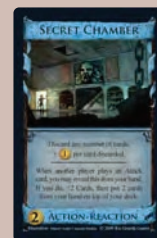
Zarządca [Steward] – Jeśli po zagranie karty Zarządcy masz na ręku 2 i więcej kart i wybierzesz wyrzucenie 2 kart do kosza wtedy musisz umieścić w koszu dokładnie 2 karty. Możesz również wybrać tę akcję jeśli po zagranie karty Zarządcy pozostanie ci na ręku tylko jedna karta; po prostu odrzucić pozostałą kartę na ręku do kosza. Nie możesz mieszać ani łączyć – albo dobierasz 2 karty, otrzymujesz 2 monety lub wyrzucasz do kosza 2 karty.

Oszust [Swindler] – Gracz, który nie ma kart w talii musi najpierw tasować; gracz który wciąż nie ma kart nie wyrzuca karty do kosza ani żadnej nie otrzymuje. Jeśli kolejność ma znaczenie (kiedy wyczerpują się stosy kart), wykonaj kartę Oszusta w kolejności rundy, poczynawszy od gracza znajdującego się po twojej lewej stronie. Otrzymane karty umieszczane są na stosach kart odrzuconych. Jeśli jakiś gracz wyrzuci do kosza kartę o koszcie 0, np. kartę Miedziaków, wtedy możesz mu dać kartę Kłątwy (o ile jest jeszcze dostępna). Możesz dać graczowi kartę identyczną z tą, którą wyrzucił do kosza. Wręczane karty muszą pochodzić z Rezerwy i jeśli karty są tam dostępne to musisz je przekazać (nie możesz wybrać pustego stosu). Jeśli w Rezerwie nie ma kart o koszcie identycznym z kartą, którą gracz wyrzucił do kosza wtedy graczowi nie jest przekazywana żadna karta. Gracz, który zagra Fosę nie odsłania karty ze swojej talii a co za tym idzie nie wyrzuca nic do kosza i nie otrzymuje żadnej karty.

Oprawca [Torturer] – Każdy z pozostałych graczy wybiera opcję, którą chce doświadczyć. Gracz może wybrać otrzymanie Kłątwy nawet wtedy gdy żadna Kłątwa nie jest już dostępna - w takim przypadku nie otrzymuje karty; gracz może również wybrać odrzucenie 2 kart nawet wtedy jeśli na ręku nie ma żadnej karty lub ma tylko jedną (jeśli ma jedną kartę wtedy odrzuca tylko tą pojedynczą). Otrzymane karty Kłątwy umieszczane są na rękach graczy a nie na ich stosach kart odrzuconych. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart Kłątwy wtedy rozdaj je w kolejności rundy, poczynawszy od gracza po twojej lewej stronie. Kiedy kolejność ma znaczenie (np. pozostało niewiele kart Kłątwy), wtedy każdy z graczy podejmuje decyzję którą opcję wybrać w kolejności rundy.

Punkt handlowy [Trading Post] – Jeśli masz 2 lub więcej kart wtedy musisz wyrzucić do kosza dokładnie 2 karty i otrzymujesz kartę Srebra. Karta ta jest umieszczana na twojej ręce i może być wydana w tej samej turze. Jeśli stos kart Srebra jest pusty wtedy nie otrzymujesz karty Srebra (ale, jeśli jest to możliwe, wciąż wyrzucasz karty do kosza). Jeśli masz na ręku tylko jedną kartę w momencie zagrywania karty Punktu Handlowego wtedy wyrzucasz do kosza tą pozostałą kartę ale nie otrzymujesz Srebra. Jeśli nie pozostała ci żadna karta w momencie zagrywania Punktu Handlowego wtedy nic się nie dzieje.

Danina [Tribute] - Jeśli graczowi obok ciebie pozostały w talii mniej niż 2 karty wtedy odsłania wszystkie pozostałe, tasuje stos kart odrzuconych (nie włączając w to aktualnie odsłoniętych kart) i odsłania wymagane pozostałe. Gracz następnie odrzuca odsłonięte karty. Jeśli gracz obok nie ma wystarczającej liczby kart by odsłonić 2 wtedy odsłania tyle ile może. Otrzymujesz premie za typy odsłoniętych kart, licząc tylko różne karty. Karta posiadająca dwa typy daje ci obydwie premie. Przykładowo, jeśli gracz po lewej stronie odsłoni Miedziaki oraz Harem wtedy otrzymujesz +4 monety oraz +2 karty; jeśli odsłoni 2 karty Srebra wtedy otrzymujesz tylko +2 monety. Kłątwy nie przynoszą żadnej premii.



Rozbudowa [Upgrade] – Najpierw dobierasz kartę. Następnie musisz wyrzucić do kosza kartę z twojej ręki i dobrać kartę kosztującą dokładnie 1 monetę więcej niż ta wyrzucona. Karta musi być dobrana z Rezerwy i trafia na twój stos kart odrzuconych. Jeśli nie jest dostępna żadna karta o danym koszcie wtedy nic nie otrzymujesz (ale wciąż wyrzucasz kartę do kosza). Jeśli na ręku nie masz karty do wyrzucenia wtedy nic nie wyrzucasz do kosza ani nic nie otrzymujesz. Na koszt kart ma wpływ karta Mostu. W większości przypadków karta Mostu nie będzie miała żadnego wpływu gdyż działa zarówno na koszt karty wyrzucanej do kosza jak i karty pozyskiwanej. Jednakże koszt karty nie może spaść poniżej zera więc Most zagrany przed Rozbudową pozwoliłby na wyrzucenie do kosza Miedziaków (zerowy koszt nawet z Mostem) i pozyskanie Posiadłości (koszt równy 1 ze względu na działanie Mostu).

Studnia Życzeń [Wishing Well] - Najpierw dobierasz kartę. Następnie wybierasz nazwę karty (przykładowo „Miedziaki”, ale nie „karta Skarbu”) i odsłaniasz wierzchnią kartę ze swojej talii; jeśli wybrana przez ciebie nazwa karty jest zgodna z odsłoniętą wtedy umieszczasz ją na ręce. Jeśli wybrałeś niewłaściwą nazwę wtedy odsłoniętą kartę odkładasz na wierzch talii.

REKOMENDOWANE ZESTAWY 10

TYLKO DOMINION: INTRYGA

Taniec Zwycięstwa: Bridge, Duke, Great Hall, Harem, Ironworks, Masquerade, Nobles, Pawn, Scout, Upgrade

Sekretny Plan: Conspirator, Harem, Ironworks, Pawn, Saboteur, Shanty Town, Steward, Swindler, Trading Post, Tribute

Najlepsze Życzenia: Coppersmith, Courtyard, Masquerade, Scout, Shanty Town, Steward, Torturer, Trading Post, Upgrade, Wishing Well

DOMINION: INTYRGA POŁĄCZONA Z DOMINION

Dekonstrukcja: Bridge, Mining Village, Remodel, Saboteur, Secret Chamber, Spy, Swindler, Thief, Throne Room, Torturer

Szalona Ręka: Bureaucrat, Chancellor, Council Room, Courtyard, Mine, Militia, Minion, Nobles, Steward, Torturer

Podwładni: Baron, Cellar, Festival, Library, Masquerade, Minion, Nobles, Pawn, Steward, Witch

Ilustracje: Matthias Catrein

Autorzy: Valerie Putman &

Dale Yu

Podziękowania dla graczy testowych: Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, the 6am Gamers, the Cincygamers oraz the Columbus Area Boardgaming Society.

© 2009 Rio Grande Games; All Rights Reserved

Jeśli masz jakieś sugestie, pytania czy uwagi skontaktuj się z nami pocztą:

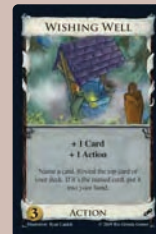
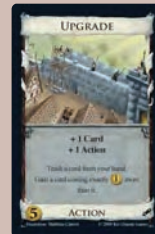
PO Box 45815

Rio Rancho, NM 87043

USA

lub przez email:

RioGames@aol.com



Opracowanie:
Tomasz Baron dla Rebel.pl

odwiedź naszą stronę:
www.riograndegames.com





2

Courtyard

(Dziedziniec)

+3 Karty

Odłóż na wierzch swojej talii jedną kartę z ręki.

Akcja

2

Pawn

(Sługa)

Wybierz dwie: +1 Karta; +1 Akcja;
+1 Kupno; +1 Moneta.
(Wybrane opcje muszą być różne.)

Akcja

3

Shanty Town

(Dzielnica Slumsów)

+2 Akcje

Odsłoń swoją rękę. Jeśli na rękę nie masz żadnych kart Akcji wtedy +2 Karty.

Akcja

3

Steward

(Zarządca)

Wybierz jedną opcję:
+ 2 Karty;
lub +2 Monety;
lub wyrzucenie z ręki 2 kart do kosza

Akcja

3

Wishing Well

(Studnia Życzeń)

**+1 Karta
+1 Akcja**

Podaj nazwę karty. Odsłoń kartę z wierzchu swojej talii. Jeśli jest to ta sama karta to umieść ją na rękę.

Akcja

3

Masquerade

(Maskarada)

+2 Karty

Każdy z graczy równocześnie przekazuje na lewo jedną kartę z ręki. Następnie możesz wyrzucić do kosza jedną kartę z ręki

Akcja

4

Ironworks

(Zakład Hutniczy)

Dobierasz kartę o maksymalnym koszcie 4 Monet.

Jeśli jest to...

Karta Akcji, +1 Akcja
Karta Skarbu, +1 Moneta
Karta Zwycięstwa, +1 Karta

Akcja

4

Scout

(Zwiadowca)

+1 Akcja

Odsłoń 4 karty z wierzchu swojej talii. Odsłonięte karty Zwycięstwa umieść na rękę. Pozostałe odłóż na wierzch talii w dowolnej kolejności.

Akcja

4

Mining Village

(Wioska Górnicza)

**+1 Karta
+2 Akcje**

Możesz natychmiast wyrzucić tą kartę do kosza. Jeśli to zrobisz, +2 Monety.

Akcja

4

Baron

(Baron)

+1 Kupno

Możesz odrzucić kartę Posiadłości. Jeśli to zrobisz, +4 Monety. W przeciwnym razie dobierasz kartę Posiadłości.

Akcja

4

Bridge

(Most)

**+1 Kupno
+1 Moneta**

Wszystkie karty (włączając karty na rękę gracza) kosztują w tej turze 1 Monetę mniej ale minimalnie 0.

Akcja

4

Coppersmith

(Pracownia Miedzi)

Pracownia Miedzi produkuje w tej turze 1 Monetę dodatkowo.

Akcja



5

Trading Post

(Punkt Handlowy)

Wyrzuć do kosza 2 karty z ręki.
Jeśli to wykonasz to dobierasz kartę
Srebra i umieszczasz ją na ręku.

Akcja

5

Upgrade

(Rozbudowa)

+1 Karta
+1 Akcja

Wyrzuć do kosza kartę z ręki.
Dobierz kartę kosztującą o 1
Monetę więcej niż wyrzucona.

Akcja

4

Conspirator

(Spiskowiec)

+2 Monety

Jeśli w trakcie tej tury zagrałeś 3
lub więcej Akcji (licząc tą) wtedy:
+1 Karta, +1 Akcja

Akcja

5

Tribute

(Danina)

Gracz po twojej lewej stronie od-
słania a następnie odrzuca 2 karty
z wierzchu swojej talii. Za każdą
odsłoniętą kartę o innej nazwie,

jeśli jest to...

Karta Akcji, **+2 Akcje**
Karta Skarbu, **+2 Monety**
Karta Zwycięstwa, **+2 Karty**

Akcja

2

Secret Chamber

(Sekretna Komnata)

Odrzuć dowolną liczbę kart.
+1 Moneta za każdą odrzuconą

Kiedy przeciwnik zagra kartę
Ataku, możesz odsłonić tą
kartę. Jeżeli to zrobisz, możesz
dobrać 2 karty, a następnie odłóż
2 karty z ręki na wierzch swojej
talii.

Akcja - Reakcja

3

Swindler

(Oszust)

+2 Monety

Każdy z pozostałych graczy wy-
rzuca do kosza kartę z wierzchu
swojej talii a następnie otrzymuje
wybraną przez siebie kartę o tym
samym koszcie

Akcja - Atak

5

Minion

(Faworyt)

+1 Akcja

Wybierz jedną opcję:
+2 Monety;
lub odrzucenie kart na ręku, **+4**
Karty, a wszyscy pozostali gracze
z przynajmniej 5 kartami na ręku
odrzucają je i dobierają 4 karty.

Akcja - Atak

5

Saboteur

(Sabotażysta)

Każdy z pozostałych graczy
odsłania karty z wierzchu swojej
talii aż odsłoni kartę o koszcie
równym 3 Monety lub więcej.
Karta ta jest wyrzucana do kosza
a gracz może dobrać kartę o
koszcie mniejszym od tej minimal-
nie o 2 Monety. Pozostałe odsło-
nione karty gracze odrzucają.

Akcja - Atak

5

Torturer

(Oprawca)

+3 Karty

Każdy z pozostałych graczy wy-
biera jedną opcję:
Odrzucenie 2 kart; lub otrzyma-
nie karty Klątwy i umieszczenie
jej na ręku

Akcja - Atak

3

Great Hall

(Sala Reprezentacyjna)

+1 Karta
+1 Akcja

1 PZ

5

Duke

(Książę)

Warta 1 PZ za każde posiadane
przez ciebie Księstwo.

Zwycięstwo

6

Nobles

(Szlachta)

Wybierz jedną opcję:
+3 Karty;
lub **+2 Akcje**

Akcja - Zwycięstwo**2 PZ**