



Donald X. Vaccarino

Minden, amire szükséged van csak egy magas hajó, és egy csillag ami vezet. És valaki, aki tudja, hogy lehet a csillagok segítségével vezetni a hajót. Végül megtalálsz néhány folyót, amire szükséged van, és ezek levezetnek a tengerhez. Ezek veszélyes, kalózzokkal teli vizek, és a patkányfészek hajóidat óvatosan vezeted át rajtuk, hogy jövedelmező üzleteket üss nyélbe távoli, kereskedőkben gazdag kikötőkben. Először néhány szigeten veted meg a lábad. A bennszülöttek barátságosnak tűnnek, kántálják a békeéneküket, és lándzsákat és mérges nyilakat adnak neked, mielőtt elég közel érhetnél hozzájuk, hogy megfelelően fogadd őket. Végül, eléred ezeket a kikötőket, amiket majd elfoglalsz, és onnan keresel további folyókat.
Egy nap az összes folyó a Tiéd lesz.

Ez a Dominion 2. kiegészítője. 26 új birodalom kártyád ad a Dominionhoz. a központi témájuk a következő köröd; vannak lapok, amelyeknek erre és a következő körre is van hatásuk, kártyák amik előkészítik a következő köröd és más módokon átlépik a normál lépés határait. Dominion: Seaside a Dominion-hoz és a Dominion: Intrigue-hoz is használható kiegészítő, és mint ilyen, nem tartalmazza a teljes játékhoz szükséges alkotóelemeket. Különösen nincs benne kincs, győzelmi, átok és szemétkártya. Ezért szükséged lesz az alapjátékra vagy az Intrigue-ra hogy játszhass ezzel a kiegészítővel, és Dominion tapasztalatra az első két játék valamelyikével. Ez a kiegészítő játszható bármelyik vagy mindkét készlettel, és bármelyik a jövőben megjelenő kiegészítővel.

Reméljük, élvezed a Dominion világának kibővítését!

Előkészítés

Az első játék előtt csomagold ki a három kártykészletet, és helyezd el a kártyatartóban. A berakó segédlet egyik oldalán van egy elhelyezési javaslat. A másik oldalára elkészítheted a saját elrendezést. Ezután csomagold ki a játéktáblákat a keretből. Ebből 3 típus van minden játékosnak: Island (Sziget), Pirate Ship (Kalózhajó) és Native Village (Bennszülött Falu). Ezeket a játéktáblákat csak akkor kell használni, ha a megfelelő birodalomkártyákat is használjátok: Island, Pirate Ship és Native Village. A nem használt játéktáblákat tegyétek vissza a dobozba. Az érméket tedd a készletbe ha a Pirate Ship kártyával játszotok és a jelzőket, ha az Embargo kártyával. Ellenkező esetben tedd vissza ezeket a dobozba. Se az érmék, se a jelzők száma nem korlátozott. Ha ezek kifognának a készletből, használj valami mást a pótlásukra.

A Seaside tartalmaz 26 választókártyát is (minden Seaside birodalomkártyához egyet). Ahhoz, hogy játszhass ezzel a kiegészítővel, szükséged van a Kincs-, Győzelmi- és Átokkártyákra, valamint a Szemétkártyára a Dominion alapjátékból vagy a Dominion: Intrigue kiegészítőből. Ahogy az előző Dominion játékokban, a játékosoknak ki kell választaniuk 10 birodalom kártyát. Ha a játékosok véletlenszerűen akarnak választani, keverjék össze a kiegészítő és a megfelelő Dominion és/vagy Dominion: Intrigue választókártyáit, attól függően, melyik játékokkal akarnak játszani. Persze a játékosok játszhatnak csak a Seaside kiegészítőben lévő birodalomkártyákkal is.

Tartalom

12 üres kártya (11 normál hátlappal; 1 választó hátlappal)



18 játéktábla (3 minden játékosnak)



Island
(Sziget)

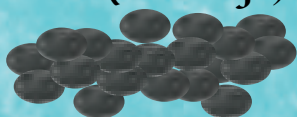


Pirate Ship
(Kalózhajó)

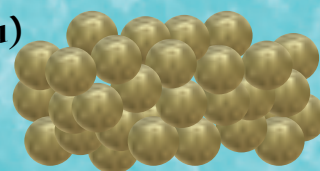


Native Village
(Bennszülött falu)

15 Embargo jelölő

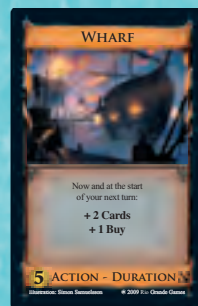
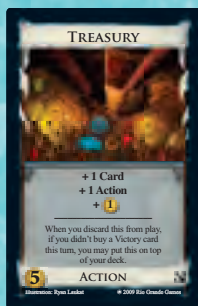
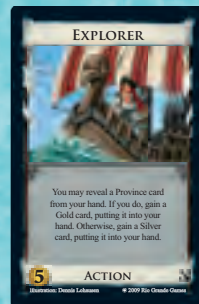
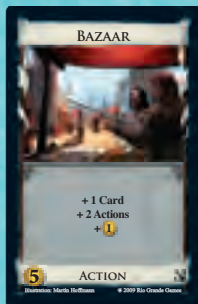
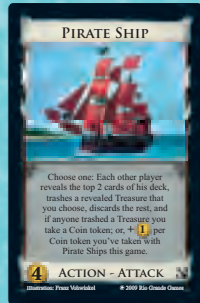


25 Érme

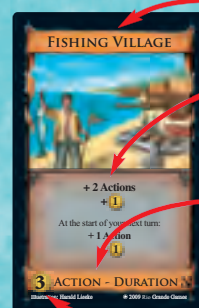


262 Birodalom kártya

25 Akció kártya (10 mindegyikből)

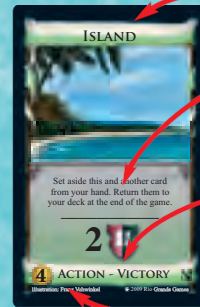


Új kártyatípus:
Action - Duration
(Akció - Áthúzódó)



név
kártya hatás
Kártyatípus
(action-duration,
narancs)
ár (3 érme)

1 Action-Victory (Akció-
Győzelmi) kártya (12)



név
kártya hatás
Kártyatípus
(action-victory,
fehér-zöld)
ár (4 érme)

A játék menete

A Seaside Akciókártyákon használt új kifejezések:

“Look at” (Nézd meg) – Ha egy kártya azt mondja a játékosnak, nézzen meg kártyá(ka)t, nem kell megmutatnia a többi játékosnak.

“In play” (Játékban) – A kijátszott akció- és kincskártyák a játékos játékterületén maradnak, amíg nem kerülnek máshova - általában a dobópaklira a rendrakó fázisban. Csak a kijátszott lapok vannak játékban; a félretett, szemétre dobott, a készletben, kézben vagy a húzó- és dobópakliban lévő lapok nincsenek játékban. A védekező képesség, mint a Várarak nem hozza játékba alapot.

További szabályok a Seaside-hoz

Ez a kiegészítő bevezeti az áthúzó kártyákat. A kártyák narancs-sárgák és az “Duration” felirat van rajtuk a lap alján pl. “Action - Duration”. Az áthúzó kártyának a köröd után is van hatása. Hagyd a kártyát magad előtt az utolsó olyan kör rendrakó fázisáig, amiben még van hatása (dobd el, mielőtt húzol az azt követő körre). Ha a kártya azt írja “Now and on your next turn”, dobd el a következő köröd rendrakó fázisában.

Ha az áthúzó lapot másik lappal együtt játszod ki, vagy azzal módosítod, a másik lap is maradjon a játékterületeden, amíg valami hatásuk van. Például, ha a Merchant Ship-et Trónteremmel együtt játszod ki, mindkét lap játékban marad a következő kör rendrakó fázisáig. A Trónterem játékban marad, hogy emlékeztessen, hogy a Merchant Ship hatása kétszer érvényesül a következő körben.

Ha több kártya hatása egyszerre érvényesül a következő körben (pl. áthúzó kártyák, amik csinálnak valamit a következő kör elején), Te döntöd el, milyen sorrendben hajtod végre. Ha egy kártya a körödben több játékosra is hat, lépéssorrendben kell végrehajtani, Veled kezdve, ha mindenkire hat, és órajárás szerinti sorrendben folytatni.

Annak érdekében, hogy nyomon tudd követni, melyik áthúzó lapot kell eldobni az aktuális rendrakó fázisban és melyik marad játékban, rakd az áthúzó kártyákat külön sorba a kincs- és akciókártyák fölé. Ha egy áthúzó kártya hatása utoljára érvényesült, rakd át a kártyát az aktuális körben kijátszott és eldobandó kártyák sorába.

Look at - csak Te nézd meg a lapot

In play - A játékban lévő lapok, amiket kijátszottál - a félretett, szemétre dobott vagy eldobott lapok nem. A kezdedben, a készletben, a húzó- és dobópakliban lévők szintén nem.

Az áthúzó kártyák narancs-sárgák és a hatásuk folytatódik az a kör után is, amiben kijátszották

Az áthúzó kártyával együtt kijátszott lapok is játékban maradnak

Te döntöd el az egyidőben játékban lévő lapok végrehajtási sorrendjét

Helyezd az érvényben lévő áthúzó lapokat külön sorba játékterületeden

Ha bármikor a játékban a játékosnak tennie kell valamit a húzópaklijával, (húzni, felfedni, félretenni, megnézni vagy szemétkébe dobni), és több kártyára van szüksége, mint amennyi a pakliban van, először el kell használnia a pakliban lévő lapokat, és utána keverje össze a képpel felfelé lévő dobópakliját. Ezek után folytassa a cselekvését az új húzópakliban lévő kártyákkal. Ha a játékos húzópaklija üres, addig nem keverheti meg a dobópakliját, amíg nem kell valamit tennie a húzópakliban lévő kártyákkal.

A játékosok megnézhetik bármelyik játékos félretett lapjait. A játékosok megszámozzhatják a képpel lefelé lévő lapokat (mind a sajátjukat, mind a többi játékosét).

Néhány kártya választást kínál a játékosnak két vagy több lehetőség között (Pirate Ship, Native Village). Bármelyiket választhatod, attól függetlenül, hogy végre tudod-e hajtani az utasításokat, de ha egyszer választasz, végre kell hajtani, amennyire képes vagy rá. Konkrét példák ehhez a szabályhoz megtalálhatók a kártyák leírásánál.

Néhány kártya ebben a kiegészítőben nemcsak győzelmi kártya, hanem egyben más típusú is (pl. Island). Ezek a kártyák mindkét típust érvényesítik, minden célra. Az Island kijátszható normál akciókártyaként és a játék végén pontokat ad. Amikor egy lap kártyatípusra hivatkozik, úgy értendő, hogy a kártyának megvan ez a típusa, így pl. a Könyvtár használatakor az Island félretelhető.

Ne keverd meg a lapokat, amíg nincs szükséged rájuk. Használj amennyit lehet, mielőtt keversz.

Megnézheted a félretett lapokat, és megszámozzhatod a lefelé fordítottakat.

Ha adott egy választási lehetőség, választhatsz olyat, amit nem tudsz megcsinálni, de annyit meg kell tenned, amennyit tudsz.

Azok a győzelmi kártyák, amiknek más típusuk is van, győzelmi pontot érnek a játék végén.

ÁTHÚZÓDÓ KÁRTYA PÉLDÁK

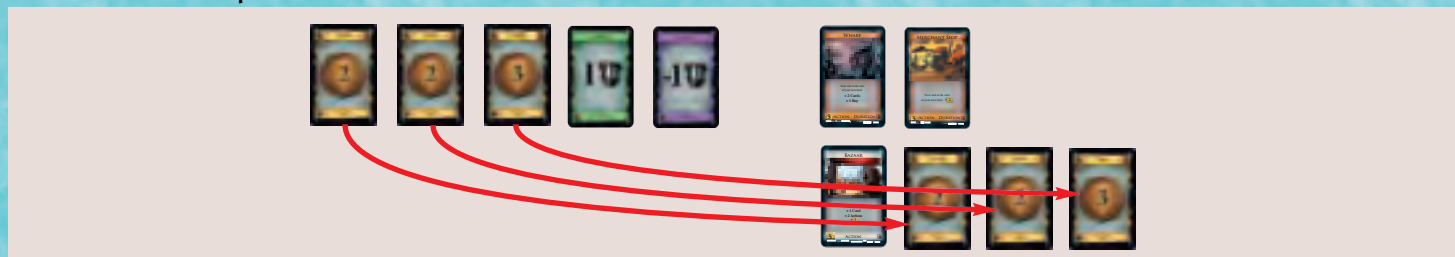
Kijátszol egy Bazaar lapot a játékterületre és húzol egy lapot: kapsz egy Merchant Ship-et, hozzáadod a kezdedhez mielőtt végrehajtod a Bazaar által adott két további akciót



Ezután, kijátszol egy Wharfot, új sort kezdve a Bazaar fölött és húzol két lapot. Utolsó akciódként kijátszol egy Merchant Ship-et, elhelyezed a Wharf mellé a felső sorba a Bazaar fölé és megjegyzed, hogy 2 extra érmét ad a vásárlási fázisodhoz



A vásárlási fázisban veszel két Duchy-t (Hercegséget) 10 érmeért és lerakod a kincskártyákat az alsó sorba a Bazaar mellé. Van +1 érmed a Bazaar-ért az alsó sorban, emellett +1 a Wharf-ért és +2 a Merchant Ship-ért a felső sorban.



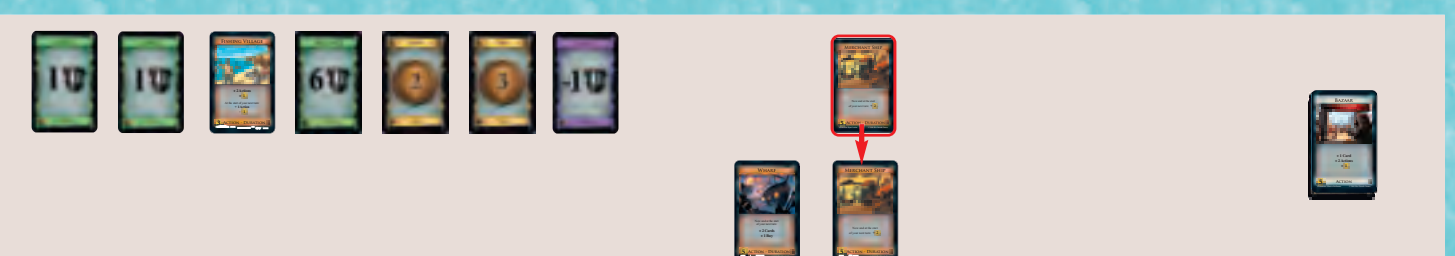
A rendrakó fázisban eldobod a lapokat a kezedből és az alsó sorból a Bazaar-t és a kincskártyákat. A Wharf-ot és Merchant Ship-et otthagysz a felső sorban.



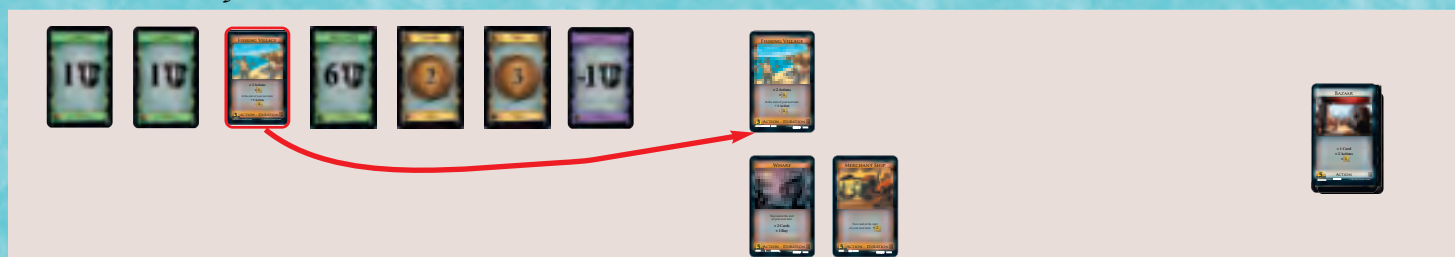
A következő kör elején a húzol 2 lapot és elmozgatsz a Wharf-ot az alsó sorba, ahova a lapokat fogod kijátszani.



Ezután elmozgatsz a Merchant Ship-et is az alsó sorba, és emlékezz, hogy 2 extra érmet költhetsz el a vásárlási fázisodban.



Ezután kijátszol egy Fishing Village-et a felső sorba és nincs több kijátszható akció, felhasználod a 8 érmedet (Ezüst, Arany, Merchant Ship (2) és Fishing Village (1) egy Tartomány megvásárlásához és befejezed a kört a rendrakó fázissal.



Ahogy kijátszod a kártyákat, az áthúzódó lapokat az első használatukkor a felső sorba teszed, a nem áthúzódókat az alsóba. A rendrakó fázisban csak az alsó sorban lévő kártyákat dobod el. A felső sorból akkor mozgatsz az alsó sorba a lapokat, amikor a hatásuk utoljára érvényesül (például, amikor ad valamit a kijátszást követő körd elején).

Birodalom kártyák leírása

Ambassador (Nagykövet) - Először válaszd ki és fedd fel a lapot a kezedből. Visszarakhatsz két példányt ebből a kártyából a kezedből a készletbe. Dönthetsz úgy is, hogy nem raksz vissza egy lapot sem a készletbe. Után a többi játékos mind kap egy példányt a készletből. Ha a választott kártya elfogy, néhány játékosnak esetleg nem jut, a lapokat a lépéssorrendben kell odaadni, kezdve a következő játékosal. Ha a kijátszásakor nincs több lap a kezekben, nem történik semmi.

Bazaar (Bazár) - Húzz két lapot, kapsz 2 további akciót és kapsz 1 érmét a körödben.

Caravan (Karaván) - Húzz egy lapot a következő köröd elején (nem előbb). A Caravan lapot a következő kör rendrakó fázisában kell eldobni.

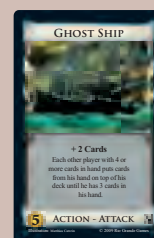
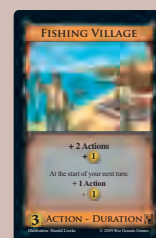
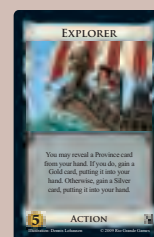
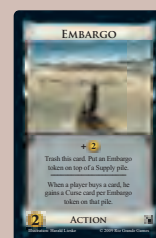
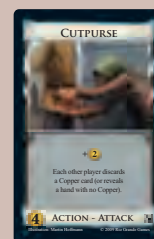
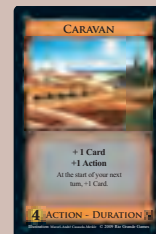
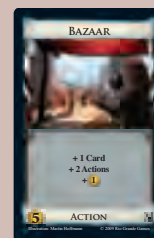
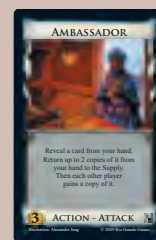
Cutpurse (Zsebtolvaj) - A többi játékos dobjon el egy (és csakis egy) Réz lapot. Akinek nincs reze, fedje fel a lapjait, hogy az összes játékos láthassa.

Embargo (Embargó) - Bármelyik készletpaklit kiválaszthatod. Ha több Embargo lap használatával több jelölő kerül ugyanarra a paklira, a játékos minden Embargo jelölő után kap egy Átok lapot, ha az adott kártyát vásárolja meg. Nem kapsz Átok kártyát, ha nem vásárlás útján kapsz Embargózott pakliból lapot (pl. Smugglers-szel kapsz kártyát). Ha Trónterem után raksz le Embargo-t, két Embargo jelölőt raksz le, nem feltétlenül ugyanarra a paklira. Ha elfogynak az Embargo jelölők, helyettesítsd valamivel. Ha az Átoklapok elfogynak, az Embargo jelölőnek nincs a játékosokra semmilyen hatása.


Explorer (Felfedező) - Nem vagy köteles felfedni a Tartománylapot a kezedből, akkor sem, ha van. Ha felfeded, kapsz egy Aranyat, ha nem, akkor egy Ezüstöt. A megkapott kártyát a készletből vedd el, és a kezembe tedd, így ugyanabban a körben ki is játszhatod.

Fishing Village (Halászfalu) - Kapsz egy elkölthető érmét és 2 akciót ehhez a körhöz. A következő köröd elején kapsz egy érmét és plusz egy akciót. Ez azt jelenti, hogy a következő körödben 2 akciót játszatsz ki (a normál akciókat számolva). Hagyd a kártyát magad előtt a következő köröd rendrakó fázisáig.

Ghost Ship (Szellemhajó) - A többi játékos eldöntheti, hogy melyik kártyát teszi vissza a húzópaklijára és milyen sorrendben. Azokra a játékosokra nincs hatása, akinek csak 3 lap van a kezében. Akinek nincs a húzópaklijában lap, nem keveri össze a dobott lapokat; a visszarakott lapok lesznek csak a húzópaklijában.



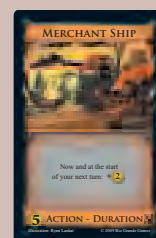
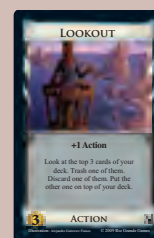
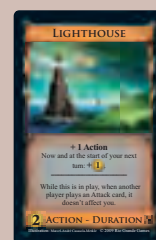
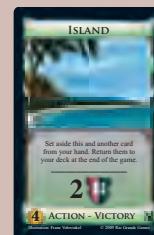
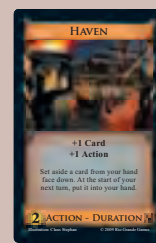
Haven (Rév) - Először húzz egy lapot, utána válassz egy lapot a kezedből, és tedd félre képpel lefelé. A félretett lapot tedd a Haven-re, hogy emlékeztessen, miért van ott. A többi játékos nem nézheti meg, mit tettél le. A Haven és a félretett kártya a következő kör elejéig ott marad, amikor a félretett lapot a kezedbe veszed. A Haven kártyát a következő kör rendrakó fázisában kell eldobni.

Island (Sziget) - Amikor először veszel el egy ilyen kártyát, végy el egy Island játéktáblát is. Az Island akció és győzelmi lap is. 3-4 játékosnál 12 Island kártyát használj, 2 játékosnál 8-at. Az Island és a félretett kártya kerüljön képpel felfelé az Island játéktáblára. Ezeket nem kevered bele a pakliba, amikor a dobópaklit kevered. Ezek csak a játék végén kerülnek vissza a pakliba a győzelmi pontok kiszámítása érdekében. Az Island 2 -t ér. Ha nincs kártya a kezekben, amikor az Island-ot kijátszod, csak az Island kártyát rakd félre. Ha Trónteremmel játszod ki az Island-ot, tedd félre az Islandod és egy lapot a kezedből, majd tégy félre még egy lapot a kezedből. Átnézheted az Island játéktáblára tett lapokat (ezek képpel felfelé vannak), és a többi játékos is megnézhetik, milyen lapjaid vannak ott.

Lighthouse (Világítótorony) - Kapsz egy akciót és egy érmét erre a körre, de csak egy érmét a következőre. Egy másik játékos által kijátszott támadó kártya nincs hatással rád, még akkor sem, ha szeretnéd. Felfedhetsz egy Secret Chamber lapot, annak érdekében, hogy húzz 2 lapot és visszatégy 2 lapot a pakli tetejére, amikor támadó kártyát játszanak ki, és nem szenvedsz kárt a támadó kártya miatt. Te megkapod a következő körben általad kijátszott támadókártyák hasznát (mint + kártyák). A Lighthouse-t a következő köröd rendrakó fázisában dobod el.

Lookout (Kilátó) - Ha nincs 3 lapod, amit megnézz a húzópaklid tetején, nézz meg amennyit tudsz, majd keverd meg a dobópaklidat és nézd meg a maradék lapokat. Nézd meg mindhárom lapot, mielőtt eldöntöd, melyiket dobod ki a szemétre és melyiket rakod vissza a húzópaklid tetejére. Ha a megtekintett 3 kártya a húzópaklid utolsó 3 lapja volt, a visszarakott lap alkotja csak a húzópaklidat. Ha a keverés után is kevesebb, mint 3 lapod van, kövesd a kártyán lévő utasításokat sorrendben. Ha csak egy kártyát tudsz megnézni, ki kell dobnod a szemétre. Ha két kártyát tudsz megnézni, ki kell dobnod a szemétre az egyiket, és el kell dobnod a másikat.

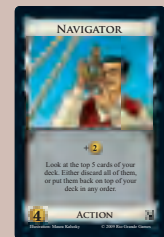
Merchant Ship (Kereskedő hajó) - Kapsz 2 érmét erre a körre és kettőt a következőre. Hagyd a kártyát magad előtt a következő kör rendrakó fázisáig.



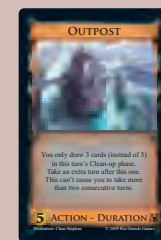
Native Village (Bennszülött Falu) - Amikor először kapsz ilyen, vedd el a Native Village játéktáblát, amire ráteszed a kártyát. Amikor kijátszol egy Native Village-et, a kezvedbe veheted a félrerakott kártyákat a Native Village játéktábláról vagy félrerakhatod a húzópaklid legfelső lapját képpel lefelé a Native Village játéktáblára (először keverj ha szükséges). Akkor is választhatod bármelyik opciót, ha nincs kártyád a játéktábládon vagy a húzópaklidban. Bármikor megnézheted a lapokat a Native Village játéktábládon. A játék végén a még a játéktábládon lévő lapok visszakerülnek a paklidba a pontozáshoz. A Native Village kártyát nem kell félrerakni; a rendrakó fázisban kell eldobni.



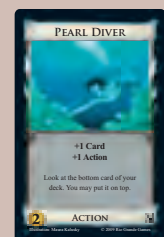
Navigator (Navigátor) - Dobd el mind az 5 lapot vagy egyet sem. Ha nem dobod el a lapokat, tedd vissza tetszőleges sorrendben. Ha nincs 5 lap a húzópaklidban, nézz meg amennyit tudsz, azután keverd meg a dobópaklit (az éppen megnézettek kivételével), és nézd meg a maradékot. Ha továbbra sincs 5 lap, nézz meg amennyit csak tudszm és tedd vissza vagy dobod el azokat.



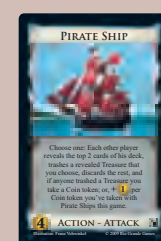
Outpost (Előőrs) - Az extra kör teljesen normális attól eltekintve, hogy a kör kezdetén csak 3 lap van a kezvedben. Ez azt jelenti, hogy 5 lap helyett csak hármat húzol annak a körnek a rendrakó fázisában, amikor az Outpost-ot kijátszottad. Hagyd az Outpost-ot magad előtt az extra kör végéig. Ha az Outpost lapot valamint egy "Most és a következő kör elején" lapot játszol ki, mint pl. a Merchant Ship-et, az Outpost-tól kapott kör a következő kör, tehát akkor kapod meg azokat az érméket. Ha kétszer játszol ki Outpost kártyát egy körben, csak egy extra kört kapsz. Ha Outpost kártyát játszol ki az extra körödben, nem ad egy újabb extra kört.



Pearl Diver (Gyöngyhalász) - Húzz egy kártyát, mielőtt megnézed a paklid alján lévő lapot. Ha a lapot a paklid tetejére teszed, semmiképpen ne nézd meg a következő lapot a pakli alján, amikor átrakod a kártyát. Ha nincs lapod, amikor meg kell nézned a lapot, először keverj.



Pirate Ship (Kalózhajó) - Amikor először kapsz ilyen, vedd el a Pirate Ship játéktáblát. Ha a Pirate Ship-et kincskártyák szemétre dobásához használod, az a játékos, akinek egy lapja van a húzópaklijában, fedje fel azt a lapot, és utána keverjen (a felfedett lap nélkül), majd fedje fel a következőt; az a játékos, akinek egy lapja sincs a húzópaklijában, keverjen, majd fedje fel mindkét lapot. Az a játékos, akinek a keverés után sincs két lap a paklijában, fedjen fel, amennyit tud. Minden játékos legfeljebb egy kincskártyát dobjon ki a szemétre, a támadó választása szerint. Ameddig kidobatsz legalább egy kincskártyát ilyen módon, tégy egy érmét a Pirate Ship játéktáblára. Ha Pirate Ship-et játszol ki, legfeljebb 1 érmét kaphatsz, függetlenül a szemétre dobott lapok számától. Ha azt választod, hogy nem próbálsz kincslapot kidobni a többi



játékosal, a Pirate Ship 1 érmét ér minden a Pirate Ship játéktáblán lévő pénzérme után. A pénzérme halmozódnak, így ha már háromszor használtad a Pirate Ship lapot, hogy szemétkébe dobj kincskártyákat (és ki is dobattál legalább egyet), minden Pirate Ship kártya 3 érmét ér. A Pirate Ship Akció-Támadó kártya, ezért a játékosok felfedhetnek Secret Chamber kártyát, akkor is ha a Pirata Ship-et a pénzérme bevéltására használod fel.

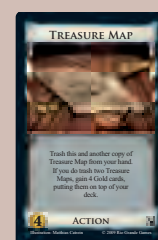
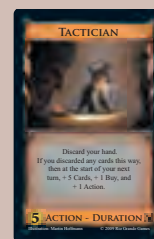
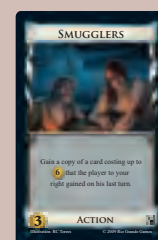
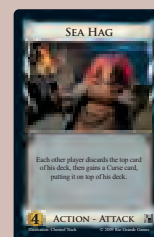
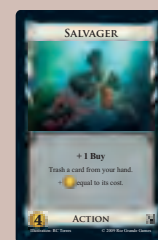
Salvager (Roncsmentő) – Ha legalább egy lap van a kezédben, szemétkébe kell dobnod egyet. Ha nincs kártya a kezédben, nem kapsz érmét, de a +1 vásárlást igen.

Sea Hag (Mocsári Boszorkány) – Az a játékos, akinek nincs lapja a húzópaklijában, először keverjen, hogy legyen eldobható kártyája. Ha továbbra sincs kártyája, nem kell eldobnia egyet sem. Annak a játékosnak, aki az utolsó lapját dobja el, a megkapott Átok kártya lesz a teljes húzópaklija. Ha nincs elegendő Átokkártya, akkor a lépéssorrendben kell kiosztani, a Sea Hag-ot kijátszó játékostól balra ülővel kezdve.

Smugglers (Csempészek) – A tőled jobbra ülő játékos utolsó körét kell tekinteni, akkor is ha Neked több köröd volt egymás után. Ha a játékos nem, vagy 6-nál drágábbat kártyát kapott, a Smugglers-nek nincs hatása. Ha több 6-nál nem drágább kártyát kapott, Te választhatsz, melyikből kérsz egyet. A kártyának a készletből kell számozni. Ez bármilyen megkapott kártya lehet, mindegy, hogy megvette vagy más módon kapta. Olyan kártyát is kaphatsz, amit az előző játékos Smugglers-szel szerzett. Ha az előző játékos Black Market-tel kapott lapot, nem kapsz kártyát, mivel nincs másolat a készletben ezekből a kártyákból. Ez nem támadás, Lighthouse és a Várárok nem állítja meg.

Tactician (Taktikus) – Várnod kell a következő kör elejéig az 5 extra lap felhúzásával. Nem húzhatod fel őket annak a körnek a végén, amelyikben kijátszottad a Tactician-t. A Tactician maradjon előtted a következő kör rendrakó fázisáig. Mivel legalább egy kártyát el kell dobnod, hogy megkapd a Tactician bónuszt, nem szerezhetsz a Trónteremmel +10 lapot, +2 vásárlást és +2 akciót. Mivel az összes kártyádat el kell dobnod a kezédből amikor először játszod ki a Tactician-t, így nem marad kártya a kezédben, ami lehetővé tenné a laphúzást, az extra vásárlást vagy az extra akciókat, amikor másodszer játszod ki a Tactician-t.

Treasure Map (Kincses Térkép) – Kijátszhatod úgy is, hogy nincs másik Treasure Map a kezédben; ebben az esetben ki kell dobnod a szemétkébe és nem kapsz semmit. Ténylegesen két példányt kell kidobnod a szemétkébe a Treasure Map lapból, hogy megkapd az aranyakat, így pl. ha Trónteremmel játszod ki a Treasure Map-et, két további Treasure Map-pal a kezédben, ekkor az első Treasure

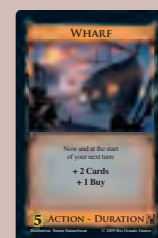
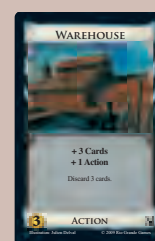
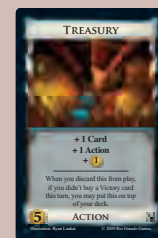


Map kiértékelésekor eldobod azt és egy másikat és kapsz 4 aranyat, és amikor másodszor értékeled ki és eldobod a másik Treasure Map kártyát a kezedből, nem kapsz semmit (mivel ténylegesen nem tudod kidobni a kijátszott Treasure Map lapot a szemétkébe). Ha nincs elég aranykártya a készletben, csak annyit kapsz amennyi van. A megkapott aranykártyák a húzópaklid tetejére kerülnek. Ha a húzópaklid üres, csak ezekből a lapokból fog állni.

Treasury (Kincstár) – Ha több kártyát veszel, és legalább az egyik győzelmi kártya, nem rakhatsz vissz a húzópaklid tetejére egy Treasury kártyát sem. Ha több Treasury lapot játszol ki, és egy kincskártyát sem veszel a körödben, akárhány Treasury kártyát visszatehetsz a húzópaklid tetejére. Ha ezt elfelejted, és a dobópaklidra teszed, ezzel jelzed, hogy nem akarod kihasználni ezt a lehetőséget. Később már nem turkálhatsz a dobópaklidban, hogy visszavegyed. A nem vásárlás útján szerzett győzelmi lap (pl. Smugglers-szel), nem akadályozza meg, hogy visszategyél Treasury kártyát a paklidra.

Warehouse (Raktár) – Ha nincs 3 lapod a húzópakliban, húzz fel amennyit tudsz, keverj és húzd fel a maradékot. Ha továbbra sincs 3 lapod, húzz fel amennyit tudsz. Ha tudsz, akkor is el kell dobnod 3 kártyát, ha nem tudtál hármat felhúzni. A Warehouse-zal felhúzott és a már kezekben lévő lapok bármilyen összeállítását eldobhatod.

Wharf (Törpe) – Húzz 2 lapot és kapsz egy extra vásárlást a körödben, és a következő köröd elején húzz 2 lapot és kapsz egy extra vásárlási lehetőséget. A következő körhöz tartozó 2 lapot nem húzhatod fel, csak annak körnek a kezdetén. Hagyd magad előtt a következő kör rendrakó fázisáig.



Ajánlott kezdőkészletek

Bármilyen 10 birodalom kártyakészlettel játszhatod a Dominiont, de az alábbi összeállítások megmutatnak néhány érdekes kártya kölcsönhatást és játékstratégiát.

Csak a Seaside:

Nyílt tenger: Bazaar, Caravan, Embargo, Explorer, Haven, Island, Lookout, Pirate Ship, Smugglers, Wharf

Eltemetett kincsek: Ambassador, Cutpurse, Fishing Village, Lighthouse, Outpost, Pearl Diver, Tactician, Treasure Map, Warehouse, Wharf

Hajóroncsok: Ghost Ship, Merchant Ship, Native Village, Navigator, Pearl Diver, Salvager, Sea Hag, Smugglers, Treasury, Warehouse

Seaside és Dominion:

A holnap elérése: Kalandozó, Pince Tanácssterem, Cutpurse, Ghost Ship, Lookout, Sea Hag, Kém, Treasure Map, Falu

Ismétlés: Caravan, Kancellár, Explorer, Fesztivál, Polgárórség, Outpost, Pearl Diver, Pirate Ship, Treasury, Műhely

Adni és kapni: Ambassador, Fishing Village, Haven, Island, Könyvtár, Piac, Uzsorás, Salvager, Smugglers, Boszorkány

Példa játékkör

Tracy kezében 5 lap van: Bazaar, Navigator, Merchant Ship, egy ezüst és egy arany. Az akciófázisában kijátssza a Bazaar-t a játékterületére és azonnal húz egy lapot. Aranyat húz, és a kezébe teszi. A Bazaar további két akciót is ad az akciófázisához, de nem játszhat ki több akciót, mielőtt befejezi a Bazaar-t. Tracy kap +1 érmét a vásárláshoz a körében a Bazaar-tól.

A Bazaar befejezése után Tracy elhasznál egy plusz akciót, amit a Bazaar-tól kapott, és kijátssza a Navigatort, hozzáadva 2 elkölthető érmét ehhez a köréhez. Ezután meg kell néznie a húzópaklija legfelső 5 lapját. Csak 2 lap van a paklijában, ezért felhúzza mindkettőt, majd megkeveri a képpel felfelé lévő dobópakliját, húzópaklit formál belőle, és felhúz 3 további lapot. Tracy 2 Birtok, 1 Tartomány és 2 Réz lapot húzott. Azt választja, hogy eldobja mind az 5 lapot. A Navigator befejeztével Tracy még játszhat egy akciót (amit a Bazaar adott neki).

Tracy kijátssza a Merchant Ship-et. Mivel a Merchant Ship-et nem dobja el ebben a körben, ezért a kártyát a Bazaar és a Navigator fölé, egy új sorba rakja. A Merchant Ship 2 további elkölthető érmét ad, így az akciókártyáitól 5 érmét kap. Tracy elhasználta az akcióit.

A vásárlási fázisban kijátssza az 1 ezüst és 2 aranykártyáját a játékterületére. A Bazaar, Navigator és Merchant Ship által adott 5 érmével együtt Tracy-nek összesen 13 érméje van. Sajnos csak egy vásárlási lehetősége van! Tracy vesz egy Tartományt és képpel felfelé a dobópaklijára helyezi. Mivel egy vásárlása volt, nem tudja elkölteni a többi 5 érméjét.

Végül, a rendrakó fázisban Tracy eldobja a Bazaar-t, Navigator-t és a kincskártyákat amik a játékterületén vannak. A Merchant Ship ott marad a játékterülete tetején a következő körig (a következő rendrakó fázisban dobja el). Tracy ezek után húz 5 lapot a paklijából és a kezébe veszi, ezzel a köre befejeződött.

Illusztráció: Matthias Catrein

Fejlesztők: Dale Yu & Valerie Putman

Köszönet a játéktesztelőinknek

Ted Alspach, Kelly Bailey, Bill Barksdale, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Richard Garfield, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Bryon Kizer, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, the Gam Gamers, the Cincygamers, és a Columbus Area Boardgaming Society.

Magyar fordítás: Guszty

