

DOMINION

Donald X. Vaccarino

Valami készülöben van. Az inas mosolyog rád, mintha lenne egy titka, vagy mintha úgy gondolná, hogy Neked van egy titkod, vagy Te azt gondolnád, ő úgy gondolja, Neked van egy titkod. Valami titkos terv készülődik, biztos vagy benne. Legalábbis neked vannak terveid. Az inas távozóban ezt mormogja: "A tojások tálalva". Kétségbeesetten keresed a kódkönyvedet a megfejtésért, mielőtt rájönne, úgy értette, hogy a reggeli készen van. Csodás. Minden a tervek szerint.

Intrigue 25 új Birodalomkártyát ad a Dominionhoz. Vannak győzelmi lapok, amik valami új dolgot tesznek Neked, alattvalók, melyek választást adnak, hogy mit tegyenek, és egyéb helyek és választéka. Ezek a lapok kijátszhatók az alapjáték kártyáival, vagy önállóan is. A szabályok tartalmazzák, hogyan játszható akár 6 fővel is. Az alapjátékkal kombinálva a pénzt és a győzelmi lapokat, elég lapja lesz a játékosoknak, hogy négynél többen játszanak.

Cél

Ez egy pakliépítő játék. A paklid szimbolizálja a Birodalmadat. Ez tartalmazza az erőforrásaidat, győzelmi pontjaidat és a dolgokat, amiket megtehetsz. Réz és Birtok lapok kis szomorú készletével indul, de reménykedhetsz, hogy a játék végére csordultig tele lesz Arannyal, Tartománnyal és a kastélyod és birodalmad épületeivel, lakosaival. Azt javasoljuk, a kezdők először az alapjátékkal játsszanak.

A játék végén a paklijában legtöbb győzelmi ponttal  rendelkező játékos a győztes.

Tartalom

- 500 kártya
- 130 alap Kincskártya (Treasure)
 - 60 Copper (Réz) kártya
 - 40 Silver (Ezüst) kártya
 - 30 Gold (Arany) kártya
- 48 alap Victory (Győzelmi) kártya
 - 24 Estate (Birtok) kártya
 - 12 Duchy (Hercegség) kártya
 - 12 Province (Tartomány) kártya
- 258 Birodalom kártya
 - 10-10 Baron, Bridge, Conspirator, Coppersmith, Courtyard, Ironworks, Masquerade, Mining Village, Minion, Pawn, Saboteur, Scout, Secret Chamber, Shanty Town, Steward, Swindler, Torturer, Trading Post, Tribute, Upgrade, Wishing Well kártya
 - 12-12 Duke, Great Hall, Harem, Nobles kártya
- 30 Curse (Átok) kártya 26 választó (helyfoglaló) kártya (minden birodalomkártyából egy és egy üres)
- 7 üres kártya (saját birodalomkártya létrehozásához az alapjátékból származó üres lapokkal és az itteni helyfoglaló lapokkal elég egy készlethez)
- 1 Trash (Szemét) pakli lap (a Szemétpakli jelzésére)

Az oldalt lévő szöveg összegzi a szabályokat és az előforduló speciális körülményekről nyújt információt. Ezek azoknak különösen hasznosak, akik már ismerik a játékot, és csak gyors szabályösszefoglalóra van szükségük.

Építsd fel a paklidat Győzelmi, Birodalom és Kincskártyákkal. A végén a paklijában a legtöbb Győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes!

Emlékezz azonban, a játék során a győzelmi lapoknak nincs vagy csak csekély értéke van, így a játékosoknak meg kell találniuk a megfelelő egyensúlyt a háromféle lap között, hogy sikeresek legyenek.

A játék 25 Birodalomkártya készlettel érkezik, de minden játék csak 10 készletet használ. Ez ad a játéknak nagy újrjátszhatóságot. Sokféleképpen lehet játszani - mindegyik más.

Előkészítés

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost. Ha több játékot játszatok, a kezdőjátékos az előző játék győztesétől balra ülő legyen. Döntetlen esetén véletlenszerűen válasszátok azok közül, akik nem nyertek.

Minden játékos kap 7 Copper (Réz) és 3 Estate (Birtok) kártyát, összekeveri a 10 lapját és lehelyezi a pakliját képpel lefelé fordítva a játékterületére (az asztalra maga előtt). Minden játékos húz 5 lapot a paklijából és a kezébe veszi.

A játékosok nem használnak minden kártyát minden játékban. A játékosok kezdő-pakliján kívül a Dominionban használt lapokat készletnek nevezzük. Ezek a kártyák képpel felfelé az asztal közepén vannak, úgy hogy minden játékos elérje. A választólapokat (eltérő színű hátlapúak) képpel lefelé a pakli aljára lehet tenni, hogy mutassa, melyik pakli fogyott el, vagy egy nem használt lapot is használhatunk erre a célra. A Trash (Szemét) lapot is a készlet közelében helyezük el.

Az egyes kártyák típusa (Akció-Action, Kincs-Treasure, Győzelmi-Victory, Átok-Curse, Védekező-Reaction és Támadó-Attack) minden kártyán fel van tüntetve alul. Ha egy kártya több típushoz tartozik, minden típushoz számít. Pl. a Great Hall Akció és Győzelmi pont kártyának is számít.

A Copper (Réz), Silver (Ezüst) és Gold (Arany) kártyák az alap kincskártyák, és minden játékban megtalálhatóak. Miután minden játékos megkapta a 7 Copper kártyáját, a maradék Copper, az összes Silver és Gold kártyát paklikba kell rendezni a készletbe. A kincskártyák a Dominionból és a Dominion: Intrigue-ből kombinálhatók, minthogy ezekből elegendő mennyiségre van szükség ahhoz, hogy ne fogyjanak ki (ha egy kincskártya kifogy, üres paklivá válik, ami fontos feltétele a játék befejezésének).

Az Estate (Birtok), Duchy (Hercegség) és Province (Tartomány) kártyák az alap győzelmi lapok, és elérhetők minden játékban. 3-4 játékosnál 12 Estate, 12 Duchy és 12 Province lapot kell paklikba rendezni a készletbe. 2 személyes játékban minden győzelmi lap típusból csak 8-at kell a készletbe rakni. Mint az alapjátékban is, a győzelmi lapok száma a játékosok számától függ és a nem használt lapokat vissza kell rakni a dobozba.

A Curse (Átok) lapok szintén megtalálhatóak minden játékban. Helyezz 10 Curse lapot a készletbe 2 játékos esetén, 20 Curse lapot 3 játékosnál és 30 Curse lapot 4 játékosnál. Mint az alapjátékban is, a Curse lapok száma a játékosok számától függ és a nem használt lapokat vissza kell rakni a dobozba. A Curse lapokat legtöbbször az ellenfeled kapja, amikor megfelelő akciólapot játszol ki (mint a Torturer). Ha Curse lapot veszel, az a dobópaklidba kerül, mint bármilyen más megszerzett kártya.

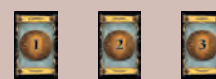
Most, hogy az alap győzelmi kártyák (Estates, Duchies, and Provinces), az alap kincskártyák (Copper, Silver, Gold) és a Curse lapok az asztalon vannak, a játékosok választanak 10 birodalomkártyát és elhelyeznek 10-et mindegyikből paklikba rendezve, képpel felfelé a készletben (kivéve a birodalom győzelmi kártyák, amik száma a játékosok számától függ -12 mindegyikből 3-4 játékos esetén és 8 db 2 személyes játéknál).

A játékosok bármilyen módon, amiben megállapodnak kiválaszthatják a 10 birodalom kártyát. Pl. használhatják a választólapokat (mindegyikből egy, eltérő hátlappal) a 10 birodalomkártya véletlenszerű kiválasztásához a Dominion: Intrigue-val való játékhoz. Kombinálhatod a kiegészítőben lévő választó lapokat az alapjátékban lévőkkel a 10 véletlenszerű birodalomkártya kiválasztásához. Másik lehetőség, hogy 5 lapot választasz az alapjátékból és ötöt a kiegészítőből. Végül, van néhány ajánlott összeállítás a szabálykönyv végén ami kiemeli a speciális stratégiákat és mutat néhány lehetőséget az új kártyák használatával. Minden ki nem választott birodalomlapot félre kell tenni és ezek nem használhatók a játék során.

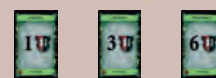
Válasszátok ki a kezdőjátékost véletlenszerűen. Játéksorozat esetén az előző győztes balján ülő játékos kezd.

Minden játékos 7 Copper (Réz) és 3 Estate (Birtok) lappal kezd. Keverjétek össze és húzzátok ötöt kezdőlapként

Lent egy példaellenrendezés látható. Természetesen a rendelkezésre álló hely módosíthatja a Ti elrendezéseketek.



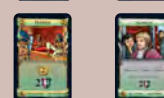
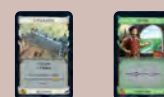
Kincskártyák



Győzelmi lapok



Szemétpakli/Átok lapok



Birodalom lapok

3-4 játékosnál minden Győzelmi lapból 12 legyen, 2 játékosnál 8 (beleértve a speciális Duke, Great Hall, Harem és Nobles kártyákat).

Minden játék tartalmazza a Copper (Réz), Silver (Ezüst), Gold (Arany), Estate (Birtok), Duchy (Hercegség), Province (Tartomány) és Curse (Átok) paklikat.

A játékosok kiválasztanak 10 birodalomlapot minden játékban.

A játék menete

JÁTÉK ÁTTEKINTÉS

Minden fordulóban három (a,b,c) fázis van az alábbi sorrendben:

- Akciófázis - a játékos kijátszhat egy akciót
- Vásárlás fázis - a játékos vásárolhat egy lapot
- Rendrakó fázis - a játékosnak el kell dobnia a kijátszott és ki nem játszott kártyákat, és húznia kell öt új lapot.

A játékos befejezi mindhárom fázist, és átadja a játékot az órajárásnak megfelelő következő játékos következőnek.

AKCIÓ FÁZIS


Az akciófázisban a játékos kijátszhat egy akciólapot. Az akciólapok azok a birodalomkártyák, amiken a lap alján az Action felirat van. Az akciókártyák különleges cselekvéseket kínálnak a játékosnak a körük során. Néhány akció kártya további akciókat ad, néhány több pénzt a vásárlási fázisához és így tovább. Mivel a játékosoknak nincs akciókártyájuk a kezdőpakli 10 lapja között a játék kezdetén, az első 2 körben senki nem játszhat ki akciókártyát. Általában a játékos egy akciókártyát játszik ki, de ezt módosíthatják a kijátszott akciólapok.

Az akció kijátszásához a játékos letesz egy akciókártyát képpel felfelé a játékerületére. Bejelenti, melyik kártyát játszotta ki és végrehajtja a rajta lévő utasításokat. A játékos kijátszhat úgy is akciókártyát, hogy nem tudja végrehajtani az összes rajta lévő utasítást, de amit tud, azt végre kell hajtania. A részletes információk a kártyákról a szabály végén találhatóak. Minden kijátszott akciókártya a játékos játékerületén marad a rendrakó fázisig, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik. A játékos ne dobjon el lapokat a rendezés fázis előtt, hacsak valamelyik kártya vagy másik akció nem utasítja erre.

Néhány, az akciókártyák által használt, szokásos kifejezés:

"**+X Action(s)**" – a játékos kijátszhat X számú további akciót a köre során. +X akció hozzáadódik az akciófázisban kijátszható akciók számához – de ez nem jelenti azt, hogy azonnal ki lehet játszani másik akciót. Az aktuálisan kijátszott akciókártyán lévő utasításokat teljesen végre kell hajtani a további akciók kijátszása előtt. A játékosnak be kell fejeznie az összes akcióját, mielőtt a vásárlási fázisra térne át. Ha egy kártya több, mint egy akciót ad, segít a nyomkövetésben, ha hangosan kimondjuk a hátralévő akciók számát.

"**+X Card(s)**" – a játékos azonnal húz X számú lapot a húzópaklijából. Ha nincs elég lap a paklijában, felhúz, amennyit tud, majd összekeveri a dobópakliját, és felhúzza a maradékot. Ha továbbra sincs elég lapja, felhúz amennyit tud.

"**+**" – a játékosnak további X elkölthető érmeje lesz a vásárlás fázisban. A játékos nem kap további kincskártyákat ezekért az érmékért.

"**+1 Buy**" – a játékos vásárolhat még egy kártyát a készletből a köre vásárlási fázisában. A +1 Buy egy további vásárlási lehetőséget ad, nem azt jelenti, hogy azonnal lehet venni egy lapot az akció fázis alatt.

"**Discard**" – ha másképp nincs meghatározva, a játékos eldob lapokat a kezéből. Amikor a játékos eldob egy lapot, a kártyát képpel felfelé helyezze a dobópaklijára. Ha több lapot dob el egyszerre, a játékosnak meg kell mutatnia az ellenfeleknek a dobott kártyákat. Bizonyos esetekben meg kell mutatnia, hány lapot dob el a játékos (pl. Secret Chamber kijátszásakor). A dobópakli legfelső lapja mindig látható.

"**Trash**" – amikor a játékos végleg kidob egy lapot, akkor a Trash (Szemét) paklira helyezi és nem a dobópaklijára. A szemétre dobott lapok nem kerülnek vissza a készletbe, és nem lehet megvenni őket.

A játékosok órajárás szerinti sorrendben következnek. Minden körben a, b és c fázist játszhatnak ki:


- Akciófázis
- Vásárlás fázis
- Rendrakó fázis

A játékos kijátszhat egy akciókártyát ha van neki. Ez csak lehetőség, nem kötelező kijátszania akciókártyát akkor sem, ha van neki. Az akciókártyák extra lehetőségeket adhatnak a játékosoknak.

Előfordulhat, hogy a játékos több akciókártyát játszik ki a körében, ezeket balról jobbra helyezze a játékerületére, így könnyen nyomkövethető, hány akciója van még hátra.

+ X Action(s): a játékos X további akciót játszhat ki az akciófázisban
Ha egy kártya több, mint egy akciót ad, segít a nyomkövetésben, ha hangosan kimondjuk a hátralévő akciók számát.

+ X Card(s): a játékos azonnal húzzon fel X lapot

+ : a játékos további X érmét költthet el a körében

+1 Buy: a játékos még 1 lapot vehet a vásárlás fázisban

Discard: a játékos képpel felfelé letesz lapokat a dobópaklijára

Trash: a játékos lapo(ka)t tesz a Trash (Szemét) paklira

“Gain” – amikor a játékos megkap egy lapot, elveszi (általában a készletből), és a dobópaklijába teszi (hacsak a kártya nem rendelkezik másként). A játékos nem használhatja ki a kártya hatását, amikor megkapja.

“Reveal” – amikor a játékos felfed egy lapot, megmutatja a kártyát a többi játékosnak, és visszateszi oda, ahonnan elvette (kivéve, ha más utasítás nincs). Ha a játékosnak a paklija tetejéről kell felfednie lapot, és nincs elég kártyája, keverjen, és utána fedje fel a szükséges számú lapot.

“Set Aside” – amikor a játékos félretesz egy lapot, helyezze ezeket képpel felfelé a játékos területére (hacsak más utasítás nincs) anélkül, hogy végrehajtaná a kártya utasításait. Ha egy akciókártya arra utasítja a játékos, hogy tegyen félre lapokat, azt is megmondja, mit kell tenni ezekkel a lapokkal.

Az Intrigue által bevezetett új kifejezés:

“Pass” – amikor a játékos átad egy lapot másik játékosnak, leteszi a kártyát képpel lefelé az asztalra maga és a másik játékos közé. A másik játékos a kezébe veszi ezt a lapot. Az átadott kártya nincs felfedve a többi játékos előtt. Az átadó játékos nem dobhatja el vagy szemétre az átadott lapot, és a fogadó játékos nem utasíthatja el azt.

Az akciófázisnak akkor van vége, ha a játékos nem tud vagy nem akar több akciókártyát kijátszani. Általában egy akciókártyát lehet kijátszani az akciófázisban, azonban a Reaction (Védekezés) kártya kivétel ez alól, mivel az máskor is kijátszható.

AKCIÓ KÁRTYA PÉLDA (Pawn)



- Húzz másik lapot azonnal
- Még egy akciókártyát kijátszhatsz az akció fázisban
- Vehetsz még egy kártyát a vásárlás fázisban
- Eggyel több érmét költhetsz a vásárlás fázisban
- A lap ára

VÁSÁRLÁS FÁZIS

A vásárlás fázisban a játékos megkap egy kártyát a készletből az árának kifizetése után. Bármilyen, a készletben lévő kártya megvásárolható (Kincs, Győzelmi, Birodalom és még az Átok kártyák is). A játékos nem vásárolhat a szemétből. Általában a játékos csak egy lapot vehet, de ezt módosíthatják a játékos által az akciófázisban kijátszott kártyák.

A kártya ára a bal alsó sarokban látható. A játékos kijátszhatja néhány vagy az összes kincskártyáját a kezéből a játékos területére és hozzáadja a körében kijátszott akciókártyák által adott érmék értékét. A játékos ezután a készletből elvehet egy azonos vagy alacsonyabb értékű lapot. A megszerzett lapot a készletből képpel felfelé a dobópaklijára kell tennie. A megvásárolt kártya hatását nem használhatja ki amikor megkapja. Ha a játékosnak több vásárlási lehetősége van, bármilyen kombinációban felhasználhatja a kincskártyák és a kijátszott akciókártyák által adott érmék értékét a fizetésre. Például: Tylernek van +1 vásárlása és 6 érmeje 2 arany miatt: vesz egy Courtyard-ot 2-ért, és a dobópaklijára helyezi. Ezután Tyler vehet egy Ironworks-öt a maradék 4 érméért és elhelyezheti a dobópakliján képpel felfelé. Ha Tyler elhasználja mind a 6 érmét egy lap megvásárlásához, még vehet egy Copper-t (Rezet) ingyen, második vásárlásként vagy dönthet úgy, hogy nem vesz második kártyát. A játékosnak nem kötelező vásárolni.

A kincskártyák a játékos területen maradnak a rendrakó fázisig. A játékosok a kincskártyákat többször is használhatják a játék során. A rendrakó fázisban a dobópakliba kerülnek, de a játékos fel fogja húzni ismét, miután a dobópakliját újra összekeverte. A kincskártyákat bevételnek lehet tekinteni, nem felhasználandó erőforrásnak. Amikor kijátszod, a Copper (Réz) 1, a Silver (Ezüst) 2 és a Gold (arany) 3 érmét ér.

Gain: a játékos elvesz egy lapot a készletből, és a dobópaklijára teszi

Reveal: a játékos megmutat kártyá(ka)t, és visszarakja oda, ahonnan elvette

Set Aside: a játékos félretesz a lapo(ka)t anélkül, hogy végrehajtaná a rajta lévő utasításokat

A játékos kaphat egy lapot a készletből megvásárolva azt - kifizetve a bal alsó sarokban lévő árat. A játékos fizethet a kincskártyákon lévő és az előzőleg kijátszott akciókártyák által adott érmékkel.

A játékos kombinálhatja a kezéből kijátszott kincskártyákon és az akciókártyákon lévő érmék értékét.

Minden kincskártyát a játékos területre kell rakni balról jobbra, hozzáadva az értéküket az ebben a körben előzőleg kijátszott kártyákhoz.

Mindezen kártyákat el kell dobni a kör végén, de nem dobhatók el a rendrakó fázis előtt.

RENDRAKÓ FÁZIS

Minden megszerzett kártya már a játékos dobópaklijában van. A játékos elhelyezi a dobópakliján az összes kártyáját a játéktérületéről (Akció- és Kincskártyákat amiket kijátszott az akció és vásárlási fázisban) és minden kártyát, ami a kezében maradt. A játékosnak nem kell megmutatnia a kezében maradt kártyáit az ellenfeleknek. Mivel a kártyákat a dobópaklira képpel felfelé kell helyezni, az ellenfelek mindig látják a dobópakli legfelső lapját.

Ezek után a játékos húz 5 lapot a paklijából. Ha nincs elég lap a pakliban, húz, amennyit tud, majd összekeveri a dobópakliját és lehelyezi képpel lefelé húzópaklinak, és felhúzza a maradék lapot a kezébe. Miután a játékos felhúzta az 5 lapot, a következő játékos kezdheti a körét. A gyakorlott játékosoknál a játékos már elkezdheti a körét, mielőtt az előző játékos befejezné a rendrakó fázisát, azonban, ha valaki kijátszik egy támadólapot, minden játékosnak be kell fejeznie az előző köre rendrakó fázisát, hogy a támadást megfelelően végre lehessen hajtani.

PÉLDA KÖR

Tracy megnézi a kezében lévő lapokat. Egy Mining Village, egy Pawn, egy Silver és 2 Estate lap van a kezében. Az akciófázisában kijátsza a Mining Village-et a játéktérületére, és azonnal húz egy lapot.

Courtyard-ot húz és a kezébe rakja. A Mining Village ad további két akciót az akciófázisához, de addig nem játszhat ki akciót, amíg nem fejezi be a Mining Village végrehajtását. Tracy úgy dönt, hogy nem dob szemétre lapot +2 értéért (és tudomásul veszi, hogy később nem gondolhatja meg magát a vásárlás fázisban).

Miután a Mining Village-et befejezte, Tracy felhasználja a Mining Village-ből származó plusz akciót, hogy kijátsza a Courtyard-ot és azonnal húz 3 lapot. Csak 2 lapja van a paklijában, így felhúzza mindkettőt. Ezután megkeveri a dobópakliját, majd képez egy húzópaklit (képpel lefelé), hogy felhúzhassa a 3. kártyáját. Tracy egy Silver (Ezüst) és két Copper (Réz) lapot húz. Visszarak egy Estate (Birtok) kártyát a kezéből a húzópaklija tetejére (ahogy a Courtyard előírja).

A Courtyard befejeződött, így Tracy játszhat egy akciót (amit a Mining Village adott neki). Tracy kijátsza a Pawn-t. A +1 értéért és +1 vásárlást választja. Tracy elhasználta az akciót.

A vásárlási fázisban lerak 2 Silver (Ezüst) és 3 Copper (Réz) kártyát a játéktérületére. Hozzáadva a +1 vásárlást és +1 értéért, van 8 értéje és 2 vásárlása. Tracy vesz egy Great Hall-t 3 értéért és elhelyezi a dobópakliján képpel felfelé. A 4 megmaradt értéért vesz egy Scout-ot és elhelyezi a dobópakliján képpel felfelé.

Végül, a rendrakó fázisban Tracy eldobja a Mining Villag-et, a Courtyard-ot, a Pawn-t és a kincskártyákat, amik a játéktérületén voltak. Szintén eldobja a kezében maradt Estate lapot. Tracy ezután húz 5 lapot a paklijából a kezébe, hogy befejezze a körét.

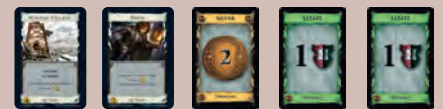
A játékos elhelyezi a játéktérületén lévő összes lapot a dobópaklijába. Ebbe beleértendő a köre alatt kijátszott összes akció és kincskártya. Szintén elhelyezi a kezében maradt lapokat a dobópaklijában.

Húz 5 lapot a paklijából.

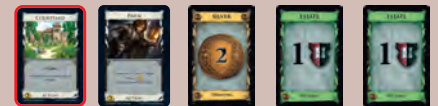
Ha nincs elég lapja a húzáshoz/felfedéshez, húz amennyit tud.

A játékos köre végetért. Az óramutató járása szerinti játékos következik.

Tracy lapjai:



kijátsza a Mining Village-et és húz 1 lapot



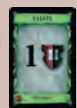
kijátsza a Courtyard-ot és húz 3 lapot



kijátsza a Pawn-t és választ: +1 Coin és +1 Buy




megveszi a Great Hall-t és a Scout-ot 7 értéért



eldobja a lapokat a játéktérületéről, majd a kezéből



A játék vége

A játék akkor ér véget, ha bármelyik játékos körének végén a következő két feltétel közül akár csak az egyik teljesül: A Province (Tartomány) pakli elfogy VAGY bármelyik 3 készlet pakli elfogy. Minden játékos megszámlolja a győzelmi pontokat  a teljes paklijában (amibe beleértendő a dobópakli is).

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer. Ha a legmagasabb pontszámban döntetlen van, az a játékos nyer, akinek kevesebb köre volt. Ha a döntetlent elérő játékosoknak azonos számú köre volt, élvezzék a megosztott győzelmet.

További szabályok

A játékos megszámlolhatja hány lapja van a húzópaklijában, de a dobópakliban nem. A játékos nem nézheti át a húzó vagy dobópakliját. A játékos átnézheti a Szemét paklit és a játékosok megszámlolhatják, hogy a készletben lévő bármelyik pakliban hány lap van.

Ha egy lap hatása több játékost is érint, és a sorrendnek jelentősége van, az érintett játékosok a lépéssorrendben hajtják végre, az aktuális játékostól balra lévő játékoskal kezdve.

Ha bármikor a játék során egy játékosnak több lapot kell húznia vagy felfednie, mint amennyi a húzópaklijában van, húzzon vagy fedjen fel amennyit tud, majd keverje meg a képpel felfelé lévő dobópakliját, hozzon létre képpel lefelé lévő húzópaklit. Ezután, húzza vagy fedje fel a hátralévő szükséges számú lapot a frissen megkevert húzópakliból. Ha egy játékos húzópaklija kifogy, nem keverheti meg, amíg nem kell húznia vagy felfednie lapot a paklijából.

További szabályok az Intriguehoz

Ebben a kiegészítőben néhány kártya választási lehetőséget nyújt két vagy több lehetőség között (mint pl. a Minion, Nobles, Pawn, Steward, Torturer). A játékos bármelyiket választhatja, akkor is ha nem tudja végrehajtani, de ha egyszer választott, végre kell hajtania, amennyire képes rá. Konkrét példák ehhez a szabályhoz megtalálhatók a kártyák leírásánál a szabályok után.

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy érmeket generálj a körödre. Amikor több kártyát játszol ki egy körben és néhány ezek közül érmét ad neked, valahogy jelezni akarhatod, hogy mennyi plusz érméd van a vásárlási fázisodban. Például kicsit told feljebb a sorban azokat a kártyákat, amik pénzt adnak.

Néhány kártya ebben a kiegészítőben nemcsak győzelmi kártya, hanem egyben más típusú is (Great Hall, Harem, Nobles). Ezek a kártyák mindkét típust érvényesítik, minden célra. A Great Hall és a Nobles kijátszható normál akciókártyaként, a Harem elkölthető kincskártyaként. A játék végén mindhárom pontot hoz neked. Amikor egy lap kártyatípusra hivatkozik, úgy értendő, hogy a kártyának megvan ez a típusa, tehát például a Kalandozó a Harem-et kincskártyának tekinti, a Bánya használatával elcsereélhető egy Silver (Ezüst) egy Harem-re.

Az Intrigue bevezeti a második védekező kártyát, a Secrec Chambert. A játékosok több védekező kártyát is felfedhetnek válaszul egyetlen támadásra. A játékosnak minden egyes védekező kártyát fel kell fednie és végrehajtania, mielőtt a következő védekező kártyáját felfedné. A második védekező kártyának nem kell a kezében lennie, amikor az elsőt felfedi. Pl. a játékos felfed egy Secret Chambert válaszul egy támadásra, és húz egy Várárkot. Miután a játékos teljesen végrehajtotta a Secret Chamber-t, felfedheti a Várárok lapot válaszul a támadásra.

A játék befejeződik:

- 1) Province pakli elfogy vagy
- 2) bármelyik 3 pakli elfogy

Győztes: A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos

A játékos megszámlolhatja a lapokat a húzópaklijában és a készlet paklikban. A játékos átnézheti a szemét paklit, de nem nézheti meg a húzó- és dobópaklit.

Keverd meg a dobópaklit ha húznod szükséges, és a pakli kifogyott.

Ha választási lehetőség van, a játékosnak annyit kell végrehajtania, amennyit tud, és nem változtathatja meg a döntését.

Ha a játékos választható kártyát játszik ki, és az érmét választja, valamilyen módon jelezheti, hogy melyik kártya ad érmét a későbbi vásárláshoz.

A több típusú kártyák több típusnak számítanak minden célra!

A játékosok több védekező kártyát is felfedhetnek válaszul egyetlen támadásra, de minden egyes védekező kártyát végre kell hajtaniuk, mielőtt a következőt felfednék.

Szabályok több mint 4 játékoshoz

Ha a Dominion alapjáték és a Dominion: Intrigue is megvan Neked, játszhattok több mint négyen. Mi azt javasoljuk, a két készletet használjátok két külön játékhoz (pl. 7 játékos játszon egy 3 és egy 4 résztvevős játékot). Mindkét csoport válassza ki a saját 10 birodalomkártya készletét.

A következő szabályok az 5-6 résztvevős játékhoz valók. Felhívjuk a figyelmedet, hogy az 5-6 résztvevős játék ideje megnő, ezért nem ajánlott kezdőjátékosoknak.

Az 5-6 résztvevős játék előkészítésekor kombináld az alapjáték és az Intrigue kincskártyáit. Használj 15 Tartományt (Province) 5 játékosnál, és 18-at 6 játékosnál. A többi győzelmi lapból (Birtok, Hercegség és győzelmi birodalom lapok) maradjon a 12 darab. Használj 40 Átokkártyát 5 játékos esetén és 50-et 6 résztvevőnél.

5 vagy 6 játékosnál a játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos körének végén valamelyik feltétel teljesül a következő kettő közül: A Tartomány (Province) pakli kifogy VAGY bármelyik 4 pakli kifogy.

Birodalom kártyák leírása


Baron (Báró) - Nem vagy köteles eldobni Birtok (Estate) kártyát, akkor sem, ha van a kezekben. Azonban, ha nem dobsz el Birtokot, mindenképpen kapsz egyet (ha még van); nem választhatod azt, hogy csak a +1 vásárlást használod erről a lapról!

Bridge (Híd) - Az ár csökken 1 érmével minden esetben. Például, ha kijátszol egy Falut, majd a Bridge-et, használhatod a Műhelyt arra, hogy megszerezz egy Hercegséget (mert a Hercegség új ára 4 a Bridge miatt). Ha ezután kijátszol 3 érmét, vehetsz egy Silvert (2 érméért) és egy Estate-et (1 érméért). A játékos paklijában lévő lapokra is érvényes a hatás. A hatás összeadódik: ha egy Trónterem után játszod ki a Bridge-et, minden kártya 2-vel lesz olcsóbb ebben a körben. Az ár sosem mehet 0 alá. Emiatt ha kijátszol Bridge-et majd Upgrade-et, eldobjhatsz egy Coppert (aminek az ára 0, a Bridge ellenére) és kaphatsz egy Pawn-t (aminek 1 az ára a Bridge miatt).

Conspirator (Összeesküvő) - A kijátszásakor ki kell értékelni, hogy ad-e +1 lapot és +1 akciót. Ha később a köröd során kijátszol további akciólapokat, nem mehetsz vissza, és értékelheted ki újra a korábban kijátszott Conspirator-t. Ha kijátszol egy Tróntermet, egy akció a Trónteremért, egy akció a választott akció lap első kijátszásáért, majd egy az akciólap második kijátszásáért. Pl: ha a Trónterem után a Conspirator-t játszod ki, az első Conspirator még csak a második akciód, ezért nem jár érte a +1 lap és +1 akció, de a második Conspirator a harmadik akciód lesz, így megkapod a +1 lapot és +1 akciót. Az Action - Victory (Akció - Győzelem) lapot is akciók.

Coppersmith (Rézműves) - Ez csak azt befolyásolja, hogy a kijátszott Copper mennyi pénzt ér. A hatás összeadódik: ha a Trónterem után játszod ki a Coppersmith-t, a körödben minden Copper 3 érmét ér.

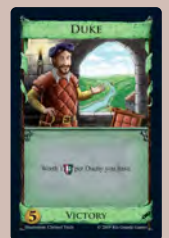
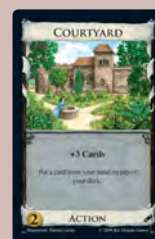
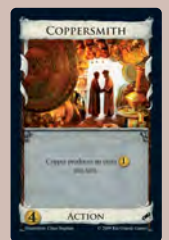
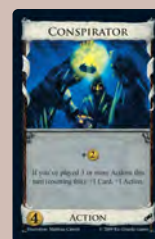
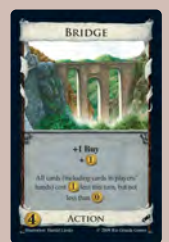
Courtyard (Udvar) - Előbb húzd fel a lapokat, mielőtt visszaraksz egyet. A visszarakott lap lehet bármelyik lap a kezedből, nem kell a felhúzott 3 egyikének lennie.


Duke (Herceg) - Nem csinál semmit a játék végéig, amikor 1 -t ér minden Duchy után. Minden kártyádat számold bele - a dobópaklid és a kezed is beleszámít a paklidba ezen a ponton. Az előkészület során rakj 12 Duke-ot a készletbe 3-4 játékosnál, és 8-at 2 játékosnál!


Ha több mint négyen játszotok, alakítsatok két külön csoportot. Mindkét csoport válassza ki a saját 10 birodalomkártya készletét az alapjáték és az Intrigue kártyáiból.

Az 5-6 résztvevős játék nem javasolt kezdőknek.

Használj 15 Tartományt (Province) 5 játékosnál, és 18-at 6 játékosnál. A többi győzelmi lapból maradjon a 12 darab. Használj 40 Átokkártyát 5 játékos esetén és 50-et 6 résztvevőnél. A játéknak vége, ha a Tartomány pakli vagy 4 egyéb pakli kifogy.



Great Hall (Nagy Csarnok) - Ez egyben akció és győzelmi kártya is. Amikor kijátszod, húzz egy lapot és kijáthatsz még egy akciót. A játék végén 1  -t ér, mint az Estate. Az előkészítés során 12 Great Hall-t tegyél 3-4 játékos esetén, és 8-at a 2 játékos esetén.


Harem (Hárem) - Ez egyben kincs és győzelmi kártya is. Kijátszhatod 2 érmeként, mint a Silvert. A játék végén 2  -t ér. Az előkészítés során 12 Harem-et tegyél 3-4 játékos esetén, és 8-at a 2 játékos esetén.

Ironworks (Acélmű) - A kártyát amit megkapsz, a készletből kell elvonnod, és a dobópaklidra kell tenned. A kettős típusú kártyák mindkét bónuszt megadják neked: ha Ironworks segítségével szerzel Great Hall-t, utána húzhatsz egy lapot (mert a Great Hall győzelmi lap) és kijátszhatasz egy akciót (mert a Great Hall akciólap is). A lapok árát befolyásolhatja a Bridge.

Masquerade (Álarcos) - Először húzz két kártyát! Utána az összes játékos (egyidőben) kiválaszt egy kártyát a kezéből, és képpel lefelé leteszi maga és a tőle balra lévő játékos közé az asztalra. A balra ülő játékos felveszi és a kezében lévő kártyák közé teszi. A kártyákat egyszerre kell átadni, így nem tudod, milyen lapot kapsz, mielőtt kiválasztanád az átadott kártyát. Befejezésül, egy lapot végleg kidobhatsz a kezedből a szemétre. Ez nem Támadás kártya, tehát nem lehet védekezni ellene Várárokkal vagy Secret Chamberrel.

Mining Village (Bányász falu) - El kell döntened, hogy kidobod a szemétre vagy sem a Mining Village-t, mielőtt a további akciókra vagy fázisokra lépnél. A +1 lapot és a +2 akciót megkapod, akár kidobod a szemétre a kártyát, akár nem. Ha kidobod, kapsz +2 ért. Ha Trónteremmel használod a Mining Village-t, nem dobhatod kétszer a szemétre. Megkapod a +1 lapot, +2 akciót és +2 ért. az első alkalommal, amikor kijátszod és szemétre dobod, és amikor másodszorra játszod ki a Trónteremmel, megkapod a +1 lapot és +2 akciót, de nem dobhatod ki a szemétre megint.

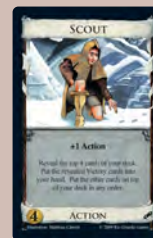
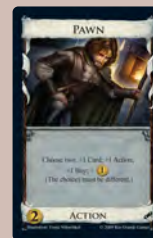
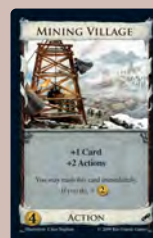
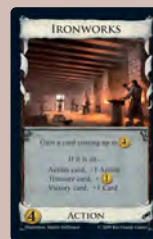
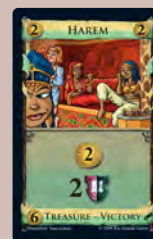
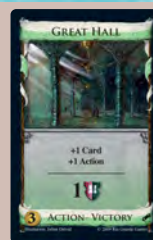
Minion (Kegyenc) - A +1 akciót mindenképpen megkapod, akármelyik opciót is választod. A lehetőségek a +2 érme, vagy minden, a lapdobás és 4 laphúzás után, és a többi játékos is dob és húz. A Várarok lapot használó játékos se nem dob, se nem húz. A többi játékos csak akkor érintett, ha 5 vagy több lap van a kezében. A többi játékos kijátszhatja a Secret Chambert akkor is, ha nincs 5 vagy több lap a kezében.

Nobles (Nemesek) - Ez egyben akció és győzelmi kártya is. Amikor kijátszod, el kell döntened, hogy 3 lapot húzol, vagy 2 további akció kijátszási lehetőséget kapsz: nem keverheted. A játék végén 2  -t ér. Az előkészítés során 12 Nobles-t tegyél 3-4 játékos esetén, és 8-at a 2 játékos esetén.

Pawn (Gyalogos) - Először válassz 2-t a 4 lehetőségből. Nem használhatod ugyanazt az opciót kétszer. Miután kiválasztottad, hajtsd végre mindkettőt, tetszés szerinti sorrendben. Nem választhatod azt, hogy lapot húzol, megnézed a lapot, és utána döntesz a második cselekvésedről.

Saboteur (Szabotőr) - Az összes többi játékos felfedi a felső lapjait a húzópaklijáról amíg egy legalább 3-ba kerülőt nem talál. Ha a játékosnak kevernie kell, nem keverheti bele az éppen felfedett lapokat. Ha az összes lapját felfedte, és nem talált olyan lapot, ami legalább 3-ba kerül, csak eldobja a felfedett lapokat, és végzett. Ha talál ilyen lapot, kidobja végleg a szemétre, és választ egy lapot, ami legalább 2 érmevel kevesebbe kerül, mint a kidobott lap. Például, kidob a szemétre egy 5 érmebe kerülő lapot, egy legfeljebb 3 érmebe kerülőt vehet el helyette. A kártyát amit megkap a készletből kell elvennie, és a dobópaklijára kell tennie, ugyanúgy, mint a felfedett lapokat.

Scout (Felderítő) - Ha kevesebb, mint 4 lap van a paklidban, fedd fel az összes lapot, keverd meg a dobópaklidat (az éppen felfedett lapokat nem!), és fedd fel a további, szükséges számú lapot. Az Action - Victory (Akció - Győzelmi) kártyák Victory (Győzelmi) kártyának számítanak, viszont az Átok kártya nem. Az összes felfedett győzelmi lapot vedd a kezébe, nem hagyhatsz közülük egyet sem a pakli tetején. Nem kell a felfedés sorrendjében visszatenned a lapokat.



Secret Chamber (Titkos kamra) – Ha akciólapként játszod ki, először dobod el a választott lapokat, majd kapsz 1 érmét eldobott laponként. Választhatod, hogy nem dobod el a lapot, de akkor nem kapsz érmét sem. A másik lehetőség ilyenkor nem számít, mivel azt csak akkor kell használni, ha védekező (Reaction) kártyaként használod. Ha valaki támadó kártyát játszik ki ellened, felfedheted a Secret Chamber kártyát a kezedből. Ha így teszel, húzz két kártyát, majd tégy vissza két lapot a húzópaklid tetejére (tetszőleges sorrendben). A visszatett kártyák egyikének sem kell frissen felhúzott kártyának lennie. Visszarakhatsz magad a Secret Chambert is a pakli tetejére, mivel a felfedés után még mindig a kezekben van. A Secret Chamber felfedésének meg kell előznie a támadás végrehajtását. Pl: Valaki kijátszik egy Tolvajt, felfedheted a Secret Chambert, húzol két lapot, visszateszel kettőt, majd végrehajtja a Tolvaj akcióját. Akkor is kijátszhatod Secret Chambert, amikor egy másik játékos olyan támadó kártyát játszik ki, ami nincs rád hatással. Végül, kijátszhatod több védekező kártyát is a támadással szemben. Pl: a Secret Chamber felfedése és a lehetőségének kihasználása után felfedhetsz Várarok lapot is.

Shanty Town (Bádoggváros) – Kapsz 2 további akciót, bármi is történik. Ezután fel kell fedned a kezedet. Ha nincs akciólapod, húzz két kártyát. Ha az első Akció kártya, akkor is felhúzhatod a második lapot. Az Action - Victory (Akció - Győzelmi) lapok akció lapnak számítanak.

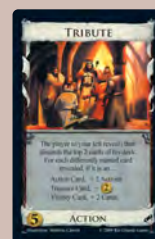
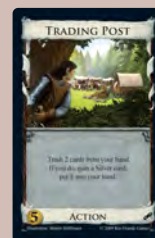
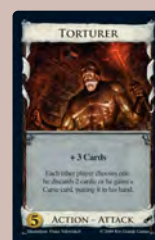
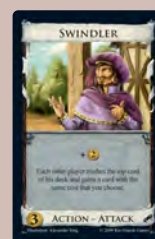
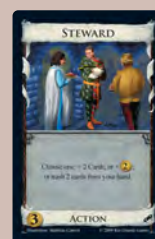
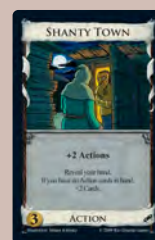
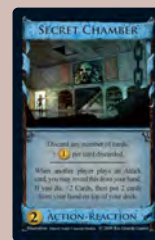
Steward (Inas) – Ha azt választod, hogy szemétre dobod 2 lapot, és 2 vagy több lap van a kezekben, pontosan 2 lapot kell kidobnod. Választhatod a 2 lap kidobását akkor is, ha csak 1 lap marad a kezekben a Steward kijátszása után: ilyenkor dobod a megmaradt lapot a szemétre. Nem keverheted - vagy 2 lapot húzol és kapsz 2 érmét, vagy kidobsz a szemétre 2 lapot.

Swindler (Csaló) – Az a játékos, akinek nincs lapja a húzópaklijában, először keverjen; az a játékos, akinek továbbra sincs kártyája, nem dob szemétre és nem is kap lapot. Ha a sorrend számít (mert kevés lap van a paklikban), a cselekvéseket a tőled balra lévő játékoskal kezdve kell végrehajtani. A megkapott kártyák a dobópaklira kerülnek. Ha valaki 0-ba kerülő Rezet dob, adhat helyette Átok lapot (ha még van). Adhat a játékosnak ugyanolyan lapot is, mint amit eldobott. A megkapott lap a készletből származzon, és onnan kell felvenned ha teheted (üres paklit nem választhatsz). Ha nincs azonos értékű lap a készletben mint a kidobott kártya, a játékos nem kap lapot. Az a játékos, aki Várarok lapot vagy Secret Chambert mutat, nem fedi fel a legfelső lapját, nem dob és nem is kap lapot.

Torturer (Kínvallató) – Minden játékos választhat, melyik lehetőséget akarja elszendevni, és utána szenvedje is el. A játékos választhatja az Átok húzását akkor is, ha már nincs Átok lap, ekkor nem kap, és választhatja a 2 lap dobását, ha nincs vagy csak 1 lap van a kezében (ha egy lap van a kezében, akkor azt kell eldobnia). A megkapott átoklapok a játékos kezébe kerülnek, nem a dobópaklijába. Ha nincs elég átok lap, a lépéssorrendben kell végrehajtani a tőled balra ülő játékoskal kezdve. Ha számít a sorrend (mert kevés átok lap van), a játékosok a döntést a lépéssorrendben hozzák meg.

Trading Post (Kereskedelmi ügynökség) – Ha 2 vagy több lapod van, dobj a szemétre pontosan 2 kártyát és kapsz egy Silvert. Az ezüstöt vedd a kezembe és elhasználhatod a köröd során. Ha a Silver pakli üres, nem kapsz lapot (de a szemétre ki kell dobnod a lapokat, ha lehetséges). Ha csak egy lap van a kezekben a Trading Post kijátszása után, ki kell dobnod a szemétre, de nem kapsz helyette ezüstöt. Ha nincs lap a kezekben a kijátszása után, nem történik semmi.

Tribute (Hűbéres) – Ha az utánad következő játékosnak kevesebb, mint 4 lap van a paklijában, fedje fel az összes lapot, keverje meg a dobópakliját (az éppen felfedett lapokat nem!), és fedje fel a további, szükséges számú lapot. Utána a játékos dobja el a felfedett lapokat. Ha az utánad következő játékosnak nincs 2 lapja, annyit fedjen fel, amennyit tud. A bónuszokat csak a különböző lapok után kapod meg. A kettős hatású kártyák megadják mindkét bónuszt. Ha a tőled balra ülő játékos felfed Coppert és egy Harem-et, kapsz +4 érmét és +2 lapot. Ha 2 Silvert fed fel, csak +2 érmét kapsz. A Curse nem ad bónuszt.



Upgrade (Feljavítás)- Először húzz egy lapot. Ezután dobj ki egy lapot a szemétre, és végy el egy pontosan eggyel drágább lapot. A lapot a készletből kell húzni és a dobópaklidra kerül. Ha nincs megfelelő árú kártya, nem kapsz lapot (de ki kell dobnod a szemétre lapot). Ha nincs a kezekben lap, amit kidobhatnál, nem dobsz ki és nem kapsz lapot. A kártya árát a Bridge befolyásolhatja. Mivel a Bridge a kidobott és a megkapott kártya árát is befolyásolja, a legtöbb esetben a Bridge-nek nincs jelentősége. Azonban, mivel a lapok ára nem csökkenhet 0 alá, ezért az Upgrade előtt kijátszott Bridge lehetővé teszi, hogy kidobj egy Rezet (aminek 0 az értéke a Bridge ellenére) és kapj helyette egy Birtokot (aminek 1 az ára a Bridge miatt).

Wishing Well (Kívánság kút) - Először húzz egy lapot. Utána nevez meg egy kártyát (pl: "Copper" - nem "Kíncskártya") és fedd fel a paklid legfelső lapját. Ha a megnevezett lapot feded fel, tedd a kezembe, egyébként rakd vissza a húzópaklid tetejére.

Ajánlott kezdőkészletek

DOMINION: CSAK INTRIGUE

Győzelmi tánc: Bridge, Duke, Great Hall, Harem, Ironworks, Masquerade, Nobles, Pawn, Scout, Upgrade

Titkos rendszerek: Conspirator, Harem, Ironworks, Pawn, Saboteur, Shanty Town, Steward, Swindler, Trading Post, Tribute

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

DOMINION: INTRIGUE AZ ALAP DOMINIONNAL KOMBINÁLVA

Rombolás: Bridge, Mining Village, Átépités, Saboteur, Secret Chamber, Kém, Swindler, Tolvaj, Trónterem, Torturer

Kézi örület: Hivatalnok, Kancellár, Tanácssterem, Courtyard, Bánya, Polgárórség, Minion, Nobles, Steward, Torturer

Alárendeltség: Baron, Pince, Fesztivál, Könyvtár, Masquerade, Minion, Nobles, Pawn, Steward, Boszorkány

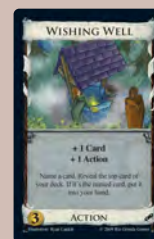
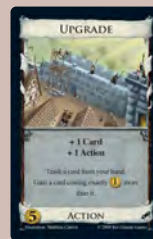
Illusztráció: Matthias Catrein

Fejlesztők: Valerie Putman &
Dale Yu

Köszönet a játéktesztelőinknek: 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 Gam Gamers, the Cincygamers, and the Columbus Area Boardgaming Society.

© 2009 Rio Grande Games; All Rights Reserved

If you have any comments, questions, or suggestions, please contact us at:
PO Box 45815
Rio Rancho, NM 87043
USA
or by email at:
RioGames@aol.com



please visit our website:

www.riograndegames.com

