

ÉRIC DUBUS

OLIVIER MELISON

# DOMINATIONS

ROAD TO CIVILIZATION

DYNASTIES

DINASZTIÁK



KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK



HOLYGRAIL  
GAMES

Az ebből a kiegészítőtől származó kártyák a következő ikonnal azonosíthatók:





2. A játékosablájuk elvételekor minden játékos kap egy dinasztiaablát is, amit helyezzenek maguk elé.

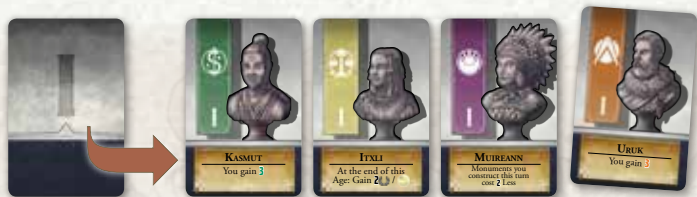


- Adjátok hozzá a 24 új mesterségkártyát a már meglévőkhöz, és rakjátok a kártyatartók megfelelő helyére.
  - Rakjátok bele a 2 új célkitűzőkártyát a célkitűzőkártyák paklijába.
- Ezután a szokásos módon befejezhetitek a játék előkészítését.

### ► KÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

Minden alkalommal, amikor új korszak (ideértve az elsőt is) kezdődik, a játékosok a fordulókra dinasztia-kártyákat szereznek.

Ehhez:



- A játékosok az aktuális korszaknak megfelelő dinasztia-pakliból húznak fejenként három kártyát.
- Minden játékos kiválaszt ezek közül a kártyák közül egyet, és képpel lefelé fordítva maga elé rakja.
- A játékosok ezután a megmaradt kártyákat átadják a bal oldali játékosnak.
- Majd minden játékos választ egyet ebből az új három kártyából, amit képpel lefelé maga elé rak, a maradékot pedig átadja a balján ülő játékosnak.
- Ez a művelet még egyszer megismétlődik, így a játékosok mindegyike három kártyát rak le képpel lefelé maga elé.

A játékosoknak most már 3-3 dinasztia-kártyájuk van, amelyeket a következő korszakban használhatnak, és a játék folytatódhat a szokásos módon. Ezeket a kártyákat a többi játékos előtt titokban kell tartani.

### ► DINASZTIAKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Egy korszak alatt a játékosok a három kiválasztott kártya közül kettőt játszhatnak ki. Egy dinasztia-kártyát csak a játékos fordulója elején lehet kijátszani, **mielőtt** lerakná a földlapkáját. Egy fordulóban csak egy dinasztia-kártya játszható ki. Egy korszak során a

játékosoknak nem kell kijátszaniuk dinasztiakártyáikat, ha nem akarják.

A dinasztiakártyára írt hatások azonnal játékba lépnek. Egyes kártyák említenek bizonyos fázisokat, amikor a hatásuk érvényesül, ebben az esetben **csak az adott korszak** ezen fázisára vonatkoznak.

Miután egy kártyát kijátszottatok, és a hatásaik megtörténtek, rakjátok azokat a dinasztiatáblátokra, a balszélső szabad helyre. A kártyák elhelyezésének sorrendje fontos, mivel a készletek a játék végén további pontokat érnek. A kezetekben maradt harmadik és egyben utolsó dinasztiakártyákat, amelyeket az adott korszakban nem használtatok fel, dobjátok vissza a dobozba.

## ► DINASZTIÁTOK PONTOZÁSA

A harmadik és egyben utolsó korszak végi fázisotokban egy újabb dolgot kell lepontoznotok: a dinasztiatokat. Erre közvetlenül a célkitűzések pontozása előtt kerül sor.

A dinasztiaik vagy az **egyazon** családból VAGY a **különböző** családokból álló gyűjtemény létrehozásával érnek pontokat. Ezek közül csak az egyiket pontozhatjátok le.

**Ugyanabból a családból** származó megszakítás nélküli gyűjteményért az alább látható módon kaptok pontokat:

EGYAZON CSALÁD MEGSZAKÍTÁS NÉLKÜLI SORA:	
2 ♣ = 3 ♣	5 ♣ = 24 ♣
3 ♣ = 6 ♣	6 ♣ = 48 ♣
4 ♣ = 12 ♣	

**Különböző családokból** származó, megszakítás nélküli gyűjteményért az alább látható módon kaptok pontokat:

KÜLÖNBÖZŐ CSALÁDOK MEGSZAKÍTÁS NÉLKÜLI SORA:	
2 ♣ = 2 ♣	5 ♣ = 16 ♣
3 ♣ = 4 ♣	6 ♣ = 32 ♣
4 ♣ = 8 ♣	

**Példa:** Gareth ezzel a dinasztiaival fejezi be a játékot:

**kormányzat, tudomány, kormányzat, kormányzat, kormányzat, művészet**

Habár Garethnek 4 **kormányzati** családtagja van, ezek nem együtt állnak, így ezek nem egy gyűjteménynek számítanak. Tehát csak 6 pontot kap (a hármas gyűjteményéért)..

Andrew ezzel a dinasztiaival fejezi be a játékot:

**kormányzat, kormányzat, kormányzat, vallás**

Habár Andrew dinasztiajában öt **különböző család** tagjai vannak, az utolsó tagot egy második **kormányzat** elválasztja a többitől. Ebben az esetben Andrew 8 pontot kapna (a négyes gyűjteményéért). Azonban ha a két utolsó kártyát fordítva játszották volna ki, Andrew 16 pontot kaphatott volna (az 5 tagból álló gyűjteményéért).

Miután a dinasztiatokat lepontoztatok, folytassátok a végső pontozást a szokásos módon.