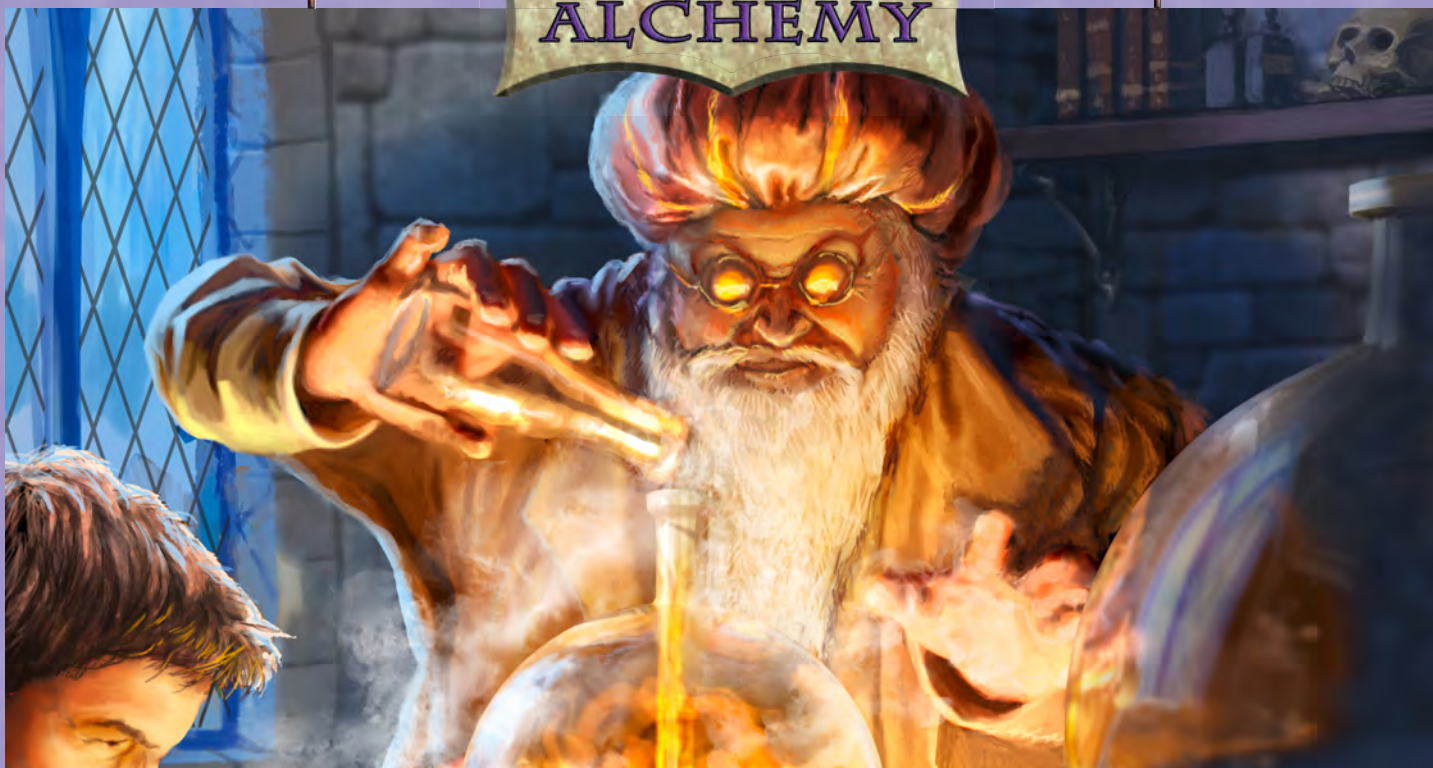


DONALD X. VACCARINO

DOMINION

ALCHEMY



Donald X. Vaccarino

Furcsa dolgok történnek a pincelaborodban. Folyamatosan kérnek több kanna higanyt, vagy egy hajtincsedet. Mndezt a haladás nevében. Keresik a módot, ahogy az ólmot arannyá változtathatják, vagy legalább valami értékesebbé, mint az ólom.

Mivel az ólom túl jó üzlet, ezért nem gondolsz bele, hogy hova teszed ezt a sok ólmot, vagy mit fogsz csinálni vele. Rendben, majd megoldódik valahogy. Odalent emelett az univerzális oldószert is kutatják. Ha megtalálják, kell keresned valamit, amiben tarthatod és egy kastélyt is építhetsz belőle. Egy kastélyt, amit nem lehet feloldani. Most ez a folyamat.

Ez a Dominion 3. kiegészítője, ami 12 új birodalomkártyát és egy új erőforrást, a Varázsitalt (Potion) ad a játékhoz.

A Dominion: Alchemy egy kiegészítő, önmagában nem játszható. A játékhoz szükség van a Dominion alapjátékra vagy az önálló kiegészítőre, a Dominion: Intrigue-ra. Ezekben megtalálod az alapkártyákat (Kincs, Győzelmi és Átokkártyák), és a teljes játékszabályt. A Dominion: Alchemy variálható bármelyik kiegészítővel.

Reméljük, élvezni fogd a Dominion világának kibővítését!

Előkészítés

Miután kiválasztottad a 10 birodalomkártyát a készlethez, ha van olyan, aminek van  az árában, add a Potion paklit a készlethez. Szintén add hozzá a Potion paklit, ha a Black Market reklám lapot használod, és a Black Market pakliban van olyan lap, aminek az árában  is van. Ha nincs olyan kártyád a készletben vagy a Black Market pakliban, aminek az árában van , ne használd a Potion paklit a játékban.

Ha a Potion paklit használod, mind a 16 Potion lapot rakd bele, függetlenül a játékosok számától. Ha a paklit használó játékban a pakli kifogy, ugyanúgy beleszámít a játék vége feltételekbe, mint a többi készlet pakli.

A Dominiont játszhatod akárhány Alchemy birodalom kártyával, de azt javasoljuk csak 3-5 Alchemy kártyát használj egyszerre.

Az Alchemy 12 választókártyát tartalmaz (minden birodalom kártyához egy az Alchemy-ben). Szükséged lesz a kincs-, győzelmi-, átok- és szemétkártyákra a Dominion alapjátékból vagy valamelyik önálló kiegészítőből, mint pl. a Dominion: Intrigue, ahhoz, hogy játszhasz ezzel a kiegészítővel. Akárcsak az előző Dominion játékokban, a játékosoknak ki kell választaniuk 10 birodalom kártyapaklit minden játékhoz. Ha a játékosok véletlenszerűen akarnak választani, összekeverhetik a választólapokat ebből a kiegészítőből és bármelyik másik Dominionból, amivel játszani szeretnének.

Tartalom

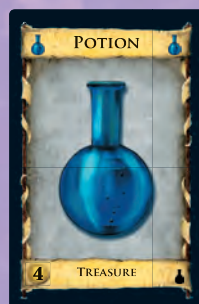
150 kártya

122 birodalom kártya, 10 mindegyikből:



és 12 ebből:

16 alapkártya, varázsital



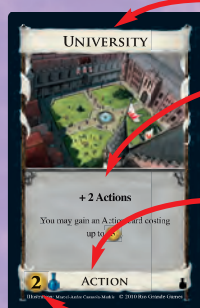
kártyahátlap a birodalom
és alapkártyákhoz



12 választókártya (hátlap): (egy
minden birodalomkártyához)



kártya elrendezés



név

kártya hatás

kártya típus
(akció-fehér)

ár (2 érme, ital)

A játék menete

A Potion az új alap kincskártya. Az ára 4 és amikor kijátszod, 1-t termel érme helyett. A 1 nem cserélhető érmére. Olyan kártya megvételéhez, aminek az árában 1 van, 1 lap kell.

A kártyák megvásárlása 1 használatával olyan, mint pénzért venni kártyát. Ha a játékosnak van pl. 1 4, vehet egy kártyát 1 4-ért, vagy vehet egy kártyát ami 4-be kerül stb. Ha van 1 5 és egy plusz vásárlás, vehet egy kártyát, ami 1-be kerül és vehet egyet 5-ért, vagy vehet egy kártyát 1 2-ért és egyet 3-ért, stb. Nem vehet két kártyát 1 2-ért, mivel csak egy 1-a van. Kártyánként kell egy 1, ha olyan kártyát akar venni, aminek az árában 1 van.

Néhány kártya hivatkozik arra, mennyibe kerül egy kártya. Általában egy 1 hozzáadása az ár-hoz magasabb árat jelent a játékosnak: 1 3 több, mint 3. Részletesebben:

- ♣ A hivatkozás arra, hogy a kártya ára "legfeljebb", csak akkor tartalmaz 1-t, ha az adott árban van 1. Ha 1 van az árban, a játékos eldobhat egy 1-t, és még mindig "legfeljebb", de a játékos nem adhat hozzá 1-t, ha nincs benne.
- ♣ Ha egy kártya csak 1-ba kerül (Vineyard, Transmute), az érmék száma a kártya árában 0.

Például: amikor a játékos University-t használ, hogy megszerezzen egy legfeljebb 5 értékű akciólapot, nem kaphat olyan kártyát, aminek az árában 1 van. A 3-ba kerülő kártya nem olcsóbb vagy egyenlő 5. Hasonlóan a kártyavásárláshoz – ha a játékosnak csak 5 van, nem vehet olyan kártyát, aminek az árában 1 van. Azonban, ha a játékos Átépités használatkor eldob egy kártyát, aminek 2 az ára, kaphat olyan kártyát, aminek az ára 4 vagy 4, mindkettő “legfeljebb” 4.

- ◆ Érmék hozzáadása nem befolyásolja a 1 meglétét vagy nem létét az árban. Ha 1 van az árban, benne is marad, ha nincs, nem lesz benne. Ugyanez igaz az érmék levonására.

Például: Az Átépitéssel a játékos kap egy legfeljebb 2-vel drágább kártyát, mint a szemétkébe dobott kártya ára. Egy 2 árú kártya kidobásáért nem kaphat 4 árú kártyát az Átépitéssel. Ellenben, ha a játékos az Átépitéssel kidob egy 2 árú kártyát, kaphat 4 árú kártyát. A játékos kidobhat egy 2 árú kártyát, és elvehet egy 4 árút (1 nélkül). A Bridge csökkenti 1-vel az árat körben. Ez a 4 árú kártya árát leviszi 3-ra. Az olyan kártya árát nem módosítja, ami csak 1-ba kerül.

- ◆ A hivatkozás olyan kártyára, aminek az ára valahány érme “vagy több”, beleértendő az olyan kártya is, aminek az árában van vagy nincs 1.

Például: Mivel a Saboteur kidob egy kártyát, aminek az ára legalább 3, kidobathat olyan kártyát is, aminek az árában 1 van. Az 5 árú kártya ára legalább 3. A 4 árú kártya ára szintén legalább 3. A 2 árú kártya ára viszont nincs legalább 3, mivel nincs legalább 3 az árban.

- ◆ A hivatkozás kártya ársávra, nem tartalmaz olyan kártyát, aminek az árában 1 van.

Például: egy kártya olyan kártyára hivatkozik, aminek az ára 3 és 6 között van, olyan kártyákat jelent, aminek az ára pontosan 3, 4, 5 vagy 6. Jelenleg még nincs olyan kártya, amin ilyen szöveg lenne, de ha lesz egy későbbi kiegészítőben, a sáv nem tartalmazza azokat a kártyákat, aminek az árában 1 van.

- ◆ Az olyan kártya, ami az árat számmá alakítja, nem veszi figyelembe a 1-t.

Például: A Salvager kidob egy kártyát, és annyi érmét termel, amennyi a kártya ára volt. Ha a játékos kidob egy 3 árú kártyát, csak 3-t kap.

- ◆ Az olyan kártya, ami azt vizsgálja, hogy két ár azonos-e, beszámítja a 1-t is, ha van.

Például: A Swindler kidob egy kártyát, és a játékos egy ugyanolyan árú kártyát kap. Ha a játékos a Swindlerrel egy 3 árú kártyát dob ki, egy pontosan 3 árú kártyát kap cserébe.

További szabályok az Alchemy-hez

“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 Várárok nem hozza játékba alapot.

Az Alchemy-ben van egy újfajta kincskártya szabállyal: Philosopher’s Stone (Bölcsek köve). A Bölcsek Köve – ha beválasztottad – egyike a 10 birodalomkártyának; nem része az alapkészletnek. Olyan, mint egy egyszerű kincskártya, speciális képességekkel. A Bölcse követ ki lehet játszani a vásárlás fázisban, mint egy normál kincskártyát, ellophatja a tolvaj stb.

A vásárlás fázisban minden kincskártyát ki kell játszani, mielőtt kártyát vásárolnánk, akkor is ha van + vásárlás. A játékos nem játszhat ki kincskártyát egy kártya megvásárlása után. Ez fontos a Bölcsek kövéhez.

Amikor egy játékos eldob kártyákat, bármilyen sorrendben megteheti ezt. Ez általában nem számít, de fontos az Alchemist és Herbalist kártyáknál.

Ajánlott kezdőkészletek

Bármilyen 10 birodalom kártyakészlettel játszhatod a Dominiont, de az alábbi összeállítások megmutat-naknéhány érdekes kártya kölcsönhatást és játékstratégiát.

Alchemy & Dominion:

Tiltott művészetek: Apprentice, Familiar, Possession, University, Pince, Tanácsterem, Park, Laboratórium, Tolvaj és Trónterem

Varázsital keverők: Alchemist, Apothecary, Golem, Herbalist, Transmute, Pince, Kancellár, Fesztivál, Polgárőrség és Kovácsműhely

Kémia tanulmányok: Alchemis, Golem, Philosopher’s Stone, Univaersity, Hivatalnok, Piac, Várárok, Átéptetés, Boszorkány és Favágó

Alchemy & Intrigue:

Szolgák: Golem, Possession, Scrying Pool, Transmute, Vineyard, Conspirator, Great Hall, Minion, Pawn és Steward

Titkos kutatások: Familiar, Herbalist, Philosopher’s Stone, University, Bridge, Masquerade, Minion, Nobles, Shanty Town és Torturer

Pools, Tools, and Fools: Apothecary, Apprentice, Golem, Scrying Pool, Baron, Coppersmith, Ironworks, Nobles, Trading Post és Wishing Well

Játékfejlesztők: Cale Yu és Valerie Putman

Köszönet Nektek, játéktesztelőknél: Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, Chris West, Jeff Wolfe, a Gam Gamers, a Cincygamers, és a Columbus Area Boardgaming Society.

Példa játékkör

A kör elején Tracynek a következő lapok vannak a kezében: Possession, Potion, Philosopher's Stone és két Réz. Az akciófázisban kijátssza a Possession-t. Nem használja ki a speciális képességét, hogy vezérelje a tőle balra ülő Tyler extra körét a saját köre közepén. Befejezi az akció-, a vásárlási és rendrakó fázisát, mielőtt "birtokolná" Tyler-t.

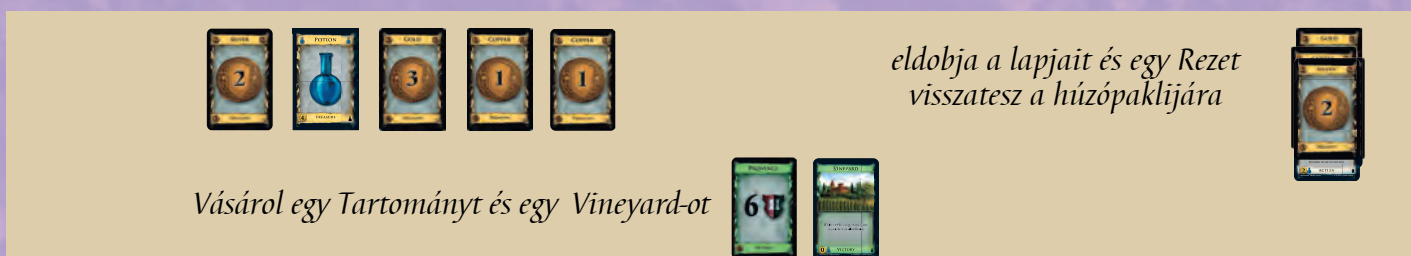
Az akciói befejezése után kezdi a vásárlási fázisát. Először kijátsszik egy Philosopher's Stone-t a játéktérre. Azonnal megszámlolja a húzópakliját (11 lap) és a dobópakliját (6 lap), de nem számolja bele a kezében és játéktérén lévő lapokat. Összesen 17 lap, ez 3 érmet ér. Ezután kijátssza a Potion-t és a Rezeket a kezéből. Tracy-nek van egy Potion-ja, és 5 érmeje a vásárláshoz. Vesz egy Familiar-t és a dobópaklijára teszi. Maradt 2 érmeje, de nincs további vásárlása. Eldobja a lapjait és húz 5 lapot a következő körhöz.



Mielőtt Tyler elkezdené a saját körét, először egy extra kört hajt végre, amiben Tracy "birtokolja" őt és meghozza a döntéseket helyette. Tracy átnézi Tyler lapjait. Tylernek a következő lapjai vannak: Apprentice, Herbalist, Potion és két Ezüst. Tracy utasítja Tyler-t, hogy játssza ki az Apprentice-t. Tracy szemétre dobja Tyler egyik ezüstjét, ezért Tyler húz 3 lapot. A kidobott ezüst nem a szemétre kerül, hanem csak félre kell tenni. Tyler húz 1 Aranyat és 2 Rezet. Tracy kijátssza Tylerrel a Herbalist-et.



Tyler vásárlási fázisában Tracy kijátssza Tylerrel a Potion-t, az Aranyat, a 2 Rezet és a megmaradt Ezüstöt (amivel kezdte a körét). A Herbalist-tel kombinálva Tylernek van egy Potion-ja és 8 érmeje, amit Tracy 2 vásárlásra fordíthat. Tracy vetet Tylerrel egy Tartományt, amit Tracy kap meg helyette. Ezután a megmaradt Potion-nal Tracy vetet Tylerrel egy Vineyard-ot, amit szintén ő kap meg helyette. Tyler eldobja a kártyáit. Tracy úgy dönt, hogy egy Rézkártyát tegyen vissza a húzópaklija tetejére. Ezután Tyler húz 5 lapot a normál köréhez. Mivel a rendrakó fázis is a "birtokolt" kör része, Tracy megnézheti Tyler új lapjait. Végül, Tyler ráteszi a dobópaklijára az ezüstöt, amit kidobott vele Tracy, és kezdi a normál körét.



Birodalomkártyák leírása

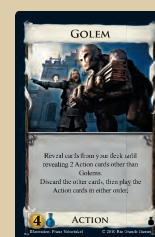
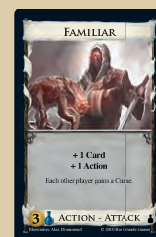
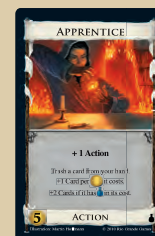
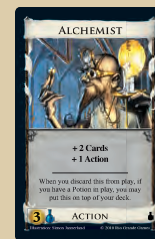
Alchemist (Alkimista) - Amikor kijátszod ezt a kártyát, húzz két lapot és kijátszhatsz még egy akciókártyát. A rendrakó fázisban, amikor eldobod ezt a lapot, ha van Potion-od játékban, visszateheted az Achiemist-et a húzópaklid tetejére. Ez csak lehetőség, és azelőtt kell megtenni, mielőtt felhúzol az új lapokat a következő körre. Ha nincs lap a húzópakliban, amikor megteszed ezt, az Alchemist lesz az egyetlen lap a pakliban. Ha több Alchemist és egy Potion kártyád van, akárhány Alchemist-et visszatehetsz a húzópaklid tetejére. Nem kell, hogy használd a Potion-t vásárláshoz, csak ki kell hogy játsszad.

Apothecary (Patikus) - Először húzz egy lapot, utána fedd fel a legfelső négy lapot, vedd a kezébe a Réz és Potion lapokat majd tedd vissza a többi a húzópaklid tetejére. Ha nincs négy lap a húzópakliban, fedj fel, amennyit tudsz, keverj, majd fedd fel a maradékot. Ha így sincs elég lap, annyit fedj fel, amennyit tudsz. A nem Réz és Potion lapok az általad választott sorrendben kerülnek vissza a húzópaklid tetejére. Nem dönthetsz úgy, hogy nem az összes Rezet és Potion-t veszed a kezébe. Ha miután felfedted a négy kártyát, nem marad lap a húzópakliban, a húzópaklidat csak azok a lapok alkotják, amiket visszaraktál..

Apprentice (Tanonc) - Ha nem maradt kártya a kezédben, amit kidobhatnál, nem húzhatsz lapot. Ha a kidobott kártya ára , mint pl. a Réz vagy az Átok, nem húzhatsz lapot. Egyéb esetekben annyi lapot húzhatsz, ahány -be kerül a kidobott lap, és másik két lapot, ha volt  a kártya árában. Például, ha kidobsz egy Golemet, aminek az ára  , 6 lapot húzhatsz.

Familiar (Bizalmas) - Ha nincs elég Átok kártya, hogy mindenkinek jusson, amikor Familiar-t játszol ki, a játékosok lépéssorrendben kapják meg, kezdve a tőled balra ülővel. Ha nincs Átok kártya, amikor kijátszod a Familiar-t, a +1 lapot és +1 akciót is megkapod. Az a játékos, aki Átoklapot kap, a dobópaklijára tegye képpel felfelé.

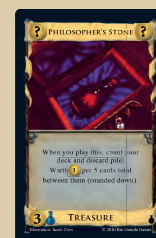
Golem - Egyesével fedd fel a lapokat a húzópaklid tetejéről, amíg két olyan akciókártyát nem húzol, ami nem Golem. Ha kifogysz a kártyából, mielőtt felhúznál két nem Golem lapot, keverd meg a dobópaklidat (a felfedett lapok nélkül) és folytasd. Ha kifogysz és a dobópakliban sincs lap, csak az egy megtalált akciókártyát kapod meg. A nem Golem akciólapokat kivéve dobd el az összes felfedett kártyát. Ha nem találtál egyet sem, végeztél. Ha egyet találtál, játszd ki. Ha kettőt, játszd ki mindkettőt tetszőleges sorrendben. Nem teheted meg, hogy nem játszod ki valamelyiket közülük. Ezek az akciókártyák nincsenek a kezédben, tehát azok a hatások em vonatkoznak rájuk, amik a kezdben lévő lapokra hivatkoznak. Például, ha az egyik Trónterem (a Dominion alapjátékból), nem használhatod egy másikon.



Herbalist (Füvesember) - Amikor kijátszod, kapsz egy plusz érmét, amit elkölthetsz a körödben, és vehetsz egy további kártyát a vásárlási fázisodban. Amikor eldobod ezt a lapot (a rendrakó fázisban), választhatsz egy játékban lévő kincskártyát, amit visszaraksz a húzópaklid tetejére. Ha nincs lapod a húzópakliban, csak ez a kincskártya fogja alkotni. Megválaszthatod, milyen sorrendben dobod el a lapokat a rendrakó fázisban. Például, van egy Herbalist, Potion és Alchemist lapod játékban, eldobhatod először az Alchemist-et, visszatéve a húzópaklid tetejére, majd eldobod a Herbalist-et és visszarakod a Potion-t a húzópaklid tetejére. Ha több Herbalist-od van játékban, midn egyik lehetővé teszi amikor eldobod, hogy egy kincskártyát a játékból visszarakj a paklidra.



Philosopher's Stone (Bölcsek köve) - Ez egy kincskártya. Ez egy birodalomkártya. csak akkor kerül be játékba, amikor véletlenül (vagy más módon) bevásztjátok a 10 kezdő birodalomkártya közé. Ezt a kártyát a vásárlási fázisodban játszod ki, mint bármilyen más kincskártyát. Amikor kijátszod, számold meg összesen hány lap van a húzó- és dobópaklidban, oszd el öttel és kerekítsd lefelé. Ennyi érmét termel Neked. Miután kijátszottad, a megkapott érmék száma nem változik, annak ellenére, hogy a lapok száma változik a kör folyamán. Amikor legközelebb kijátszod, számolj újra. Ha több példányt játszol ki, ez a szám természetesen ugyanannyi lesz. A dobópakliban nem számít a sorrend, de a húzópakliban igen. Ne változtasd meg a lapok sorrendjét, amikor számolsz! Átnézheted a dobópaklidat, ahogy megszámolod. Csak a húzó- és dobópaklidat számold, a kezekben lévő, a kijátszott és a félretett lapokat ne. Nem játszhat ki további kincskártyákat, miután vásároltál egy lapot, így nem teheted meg, hogy veszel egy lapot, utána kijátszod a Philosopher's Stone-t, majd veszel még egy lapot.



Possession (Birtoklás) - Te nem plusz kört kapsz a tőled balra ülő kártyáival, hanem az a játékos hajt végre egy kört, csak Te hozod a döntéseket és Te kapod a kártyákat helyette. Ez döntő különbség, és tartsd az eszedben, amikor a kártyákkal kapcsolatos döntéseket meghozod - a "Te" minden esetben a "birtokolt" játékost jelenti, nem az a játékost, aki birtokol. Számos hatása van a Possessionnak:

- Láthatod a birtokolt játékos lapjait az egész kör alatt, ami azt jelenti, hogy a rendrakó fázis után húzott lapjait is. Emellett az összes olyan lapot láthatod, amik a kártyaszabályokból következnek, például, megnézheted a Native Village-dzel félrerakott lapokat (a Seaside kiegészítőből). Megszámolhatod azokat alapokat, amiket ő megszámolhatna.



- Te hozod az összes döntést a birtokolt játékos helyett, beleértve, hogy melyik kártyát játssza ki, mit válasszon a kártyákon lévő lehetőségek közül és milyen kártyákat vásároljon.

- Minden kártyát, amit a birtokolt játékos kapna bármilyen módon, Te kapod meg helyette, beleértve a vásárlást és az akciók alatt

kapott kártyákat. Azok a kártyák, amiket ő kapott volna a Te dobópaklidra kerülnek, akkor is ha a játékos kezébe vagy a húzópaklija tetejére kerültek volna vagy valahova máshova. Csak a kártyákat kapod meg, amiket ő kapott volna, a jelölőket nem (például a Dominion: Seaside Pirate Ship kártya).

- A birtokolt körben, amikor a játékos egy lapját a szemétre kéne dobni, tegyéd félre, és a játékos tegye a dobópaklijára a köre végén, a rendrakó fázis után. Ez a kártya szemétre dobottnak számít, így például szemétre dobhatsz egy Mining Village-t (a Dominion: Intrigue-ból) és kapsz 2 -t. Ezeknek a kártyáknak a visszavétele a kör végén nem számít megkapott kártyának (pl. nem kapod meg azokat). Más játékosok ebben a körben szemétre dobott kártyái nem kerülnek vissza.

- A Masquerade-del (a Dominion: Intrigue-ból) átadott kártyák nem megkapott és nem szemétre dobott kártyák, tehát normálisan át kell adni azokat. Az Ambassador-ral (a Dominion: Seaside-ből) a készletbe visszaadott kártyák nem szemétre dobottak, tehát vissza-kerülnek a készletbe.

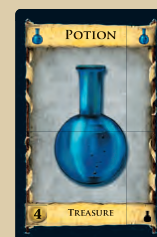
- Ha megtámadsz egy másik játékost a Possession-ön keresztül, a támadás téged is sújt, mint rendesen. Ha védekezni akarsz ez ellen a támadás ellen (például a Secrec Chamber kártyával a Dominion: Intrigue-ból), Neked kell felfedned, nem annak a játékosnak, akit vezérelsz a Possession-ön keresztül.

- A Possession egy extra kört ad, mint pl. az Outpost (a Dominion: Seaside-ből). Az extra kör csak a saját köröd befejezése után következik - miután eldobtál mindent, és húztál új lapokat. Az Outpost csak azt akadályozza meg, hogy vele két egymást követő kört szerezz, más kártyák és szabályok hatását nem akadályozza meg. Így, ha kijátszol egy Possession-t két fős játékban, a birtokolt kör után a játékos kap egy normál kört. Ha ebben a körben kijátszana egy Outpost-ot, az nem adhatna neki újabb kört. Ha Te Outpost-ot és Possession-t is kijátszol egy körben, előbb az Outpost hatását kell végrehajtani. Ha a birtokolt körben kijátszatsz valakivel egy Outpost-ot, kap egy extra kört, amiben ő hozza a döntéseket, nem Te. Ha valaki kijátszik egy Possession-t, amikor Te birtoklod, az adott játékos birtokolja a tőle balra ülő játékost, nem Te. A birtokolt kör (és bármilyen extra kör) nem számít döntőnek. Ha egyszer a játék befejeződik, nincs további kör, beleértve a Possession-tól és az Outpost-tól kapott köröket.

- Az Outpost-tal ellentétben a Possession nem áthúzódó kártya. el kell dobnod annak a körnek a rendrakó fázisában, amelyikben kijátszottad.

- A Possession halmozható. Ha két kártyát játszol ki egy körben, két extra kört is kapsz a köröd után.

Potion (Varázsital) - Ez egy alap kincskártya. Az ára 1 és 1 -t termel. Nem birodalom kártya, lásd az Előkészítés résznél.



Scrying Pool (Jós medence) - Először fedje fel az összes játékos a húzópaklija legfelső lapját, utána dobja el vagy tegye vissza. Ha a játékosoknak számít a sorrend, órajárásnak megfelelő irányban hajtások végre, kezdve Veled. Minden játékosnál külön dönthetsz, hogy eldobják, vagy visszarakják a lapot. Miután meghoztad a döntéseket, fedd fel a húzópaklid tetejéről a lapokat, amíg fel nem fedsz egy nem akció kártyát. Ha a húzópaklid elfogy és nem fedtél fel nem akciókártyát, keverd meg a dobópaklidat és folytasd. Ha nincs dobópaklid állj meg. Tedd az összes felfedett akciókártyát és az első felfedett nem akciókártyát a kezedbe. Ha a legelső kártya nem akciólap, akkor csak azt vedd a kezedbe. Ha egy kártyának több típusa van, és ezek közül az egyik akció, akkor akciólapnak számít. Csak azokat a lapokat veheted a kezedbe, amiket az első nem akciókártya megtalálásáig felfedtél. Nem veheted felse a Scrying Pool első részében eldobott kártyákat, se más játékosok paklijából nem vehetsz el lapot.

Transmute (Átváltoztató) - Ha nincs kártya a kezedben, amit szemétre dobhatnál, nem kapsz semmit. Ha Átok kártyát dobsz ki, nem kapsz semmit, hiszen az Átok se nem akció, se nem győzelmi, se nem kincskártya. Ha olyan kártyát dobsz ki, aminek több típusa van, mindegyik típus után megkapod a dolgot. Például, ha kidobsz egy Akció-Győzelmi lapot (mint pl. Nobles a Dominion: Intrigue-ből), kapsz egy Hercegséget és egy Aranyat is. A megkapott kártyákat a készletből kell elvenni és a dobópaklira kell tenni. Ha nincs az adott kártyából a készletben, nem kapsz semmit.

University (Egyetem) - Az akciókártya elvétele csak lehetőség. Ha úgy döntesz, elveszel egyet, a készletből vedd el, és nem lehet drágább, mint \$, és a dobópaklira tedd. A több típusú kártyák, amiknek az egyik típusa akció, akció kártyának számítanak, és megszerezhetők ilyen módon. Az olyan kártyák, amiknek az árában ♀ van, nem szerezhethők meg így.

Vineyard (Szőlőskert) - Ez a birodalomkártya győzelmi kártya, nem akciólap. A játék végéig nincs semmilyen hatása, de akkor 1 győzelmi pontot ér minden 3 akciókártyáért a paklidban (az összes lapot számolva - a dobópaklid és a kezedben lévő kártyák is a paklid részét képezik ekkor). Kerekíts lefelé: ha 11 akciókártyád van, a Vineyard 3 győzelmi pontot ér. Az előkészítés során 3 vagy több játékos esetén mind a 12 Vineyard kártyát rakd a készletbe, két játékos esetén csak 8-at. A több típusú kártyák, amiknek az egyik típusa akció, akció kártyák és számítanak a Vineyardnál.

