

DONALD X. VACCARINO

# DOMINION

## PIEŚŃ NOCY

### Instrukcja

Zawsze byłeś nocnym markiem – do tego stopnia, że ostatnio zastanawiasz się, czy by nie zostać wampirem. Tylko pomyśl o korzyściach. Nie musiałbyś oglądać się więcej w lustrze, a gdyby ktoś cię o coś poprosił, mógłbyś przemienić się w nietoperza i skwitować: „Przykro mi, ale w tym stanie nie dam rady”. Z drugiej strony takie rozwiązanie ma też pewne wady. Nie potrafisz przestać myśleć o posągu w centrum miasta, który pewnego dnia ożył i odtąd pracuje w tawernie jako barman-ka. Sęk w tym, że razem z posągiem ożył cokół, więc biedactwo wszędzie musi skakać! No a kowal? W każdą pełnię księżycy wychodzi z niego istny wilk, co nie byłoby takie złe, gdyby nie zamieniał się w kanapowca rasy chihuahua, gdy księżyc jest sierpem. Z tymi sprawami tak już czasem bywa. Mimo to, gdy wciągasz głęboko w płuca nocne powietrze, czujesz, że nie ma wyzwania, którym byś nie sprostał.

*Pieśń nocy* to dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 500 kart, w tym 33 nowe wzory kart Królestwa. Pojawiają się w nim nowe typy kart – karty Nocy, które zagrywa się po fazie zakupu; Pamiątki, zastępujące początkowe karty Miedziaków; karty Losu i Fatum, które dają graczom Łaski i Uroki; a także przeróżne dodatkowe karty, zapewniane przez inne karty. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnej rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Klątwy i podkładce Śmietniska. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. *Pieśń nocy* można łączyć z dowolnymi dodatkami z serii *Dominion*.

Mamy nadzieję, że gracze docenią stale rozrastający się świat *Dominion*!



# ◇ Zawartość

## 500 kart, w tym:

332 karty Królestwa (po 10 kart ze wzorów): Bard, Błogosławiona wioska, Bożek, Diabelski warsztat, Druid, Egzorcysta, Głupiec, Gnębiciel, Grzeszny przybytek, Klasztor, Krypta, Leprechaun, Miasto duchów, Najeżdźca, Nekromanta, Nocny stróż, Obrońca, Odmieniec, Pasterz, Przeklęta wioska, Puk, Sekretna jaskinia, Szewc, Święty gaj, Tajne zebranie, Tragiczny bohater, Tropicielek, Wampir, Wierny pies, Wilkołak, Wróżka, Zasadzka oraz 12 kart Cmentarza



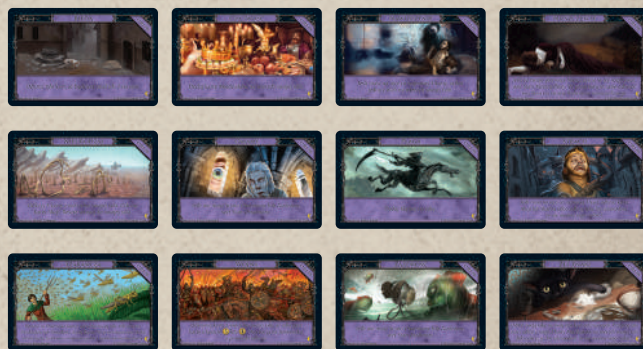
## 12 Łask:

Dar gór, Dar księżycy, Dar lasu, Dar mokradeł, Dar morza, Dar nieba, Dar płomieni, Dar pól, Dar rzeki, Dar słońca, Dar wiatru, Dar ziemi



## 12 Uroków:

Bieda, Chciwość, Nawiedzenie, Nieszczęście, Nieurodzaj, Omamy, Plaga, Strach, Szarańcza, Wojna, Zazdrość, Złe znaki



33 karty Separatorów (z niebieską obwódką na rewersie)

## 66 innych kart:

13 kart Diablika

po 12 kart Błędnego ognika i Życzenia

10 kart Nietoperza

po 6 kart ze wzorów: Zjawa,

Nieszczęśliwy/Podwójnie nieszczęśliwy,

Omamiony/Zazdrosny

1 karta Zagubiony w lesie

1 plastikowa wypraska do przechowywania elementów

1 wkładka z nazwami kart

1 instrukcja

## 3 karty Zombie:

Zombie kamieniarz

Zombie szpieg

Zombie uczeń



## 42 karty Pamiętek:

po 6 kart ze wzorów: Koza, Magiczna lampa, Mieszek, Pastwisko, Przeklęte lustro, Przeklęte złoto, Szczęśliwa moneta





## ◇ Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką rozpakujcie z folii pięć zestawów kart i posortujcie je w plastikowej wyprasce – pomoże w tym dołączona do wypraski wkładka z nazwami kart.

*Pieśń nocy* zawiera 33 karty Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki będą potrzebne podstawowe karty Skarbu i Zwycięstwa, karty Kłatwy oraz podkładka lub karta Śmietniska z gry *Dominion* lub z zestawu kart podstawowych, a także instrukcja z podstawowymi zasadami gry. Podobnie jak w poprzednich odsłonach cyklu, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać 10 wzorów kart Królestwa. Jeżeli wolą je losować, powinni potasować karty Separatorów z tego dodatku z kartami Separatorów z innych tytułów, w zależności od tego, z których chcą korzystać.

Jeśli wśród używanych kart Królestwa są takie z żółtym proporcem (w dolnej części karty), wskazującym na kartę Pamiętki, każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z tą kartą Pamiętki w swojej talii startowej – zastępując nią jedną z kart Miedziaków. Przykładowo w rozgrywce z użyciem Wróżki i Tropicielea każdy gracz zaczyna rozgrywkę z następującymi kartami w swojej startowej talii: 3 Posiadłości, 5 Miedziaków, Koza oraz Mieszek. Miedziaki zastąpione Pamiętkami należy odłożyć na stos Miedziaków w Zasobach.

Jeśli dowolna z używanych kart Królestwa należy do typu Los, potasujcie wszystkie Łaski i połóżcie je w pobliżu Zasobów. Umieście tam również stos Błędnych ogników. Jeśli dowolna z używanych kart Królestwa należy do typu Fatum, potasujcie wszystkie Uroki i połóżcie je w pobliżu Zasobów. Umieście tam także stosy kart Stanu *Omamiony/Zazdrosny* i *Nieszczęśliwy/Podwójnie nieszczęśliwy*.

Jeśli w rozgrywce używany jest:

- Druid – doберите i dołączcie do niego (awersem do góry) trzy Łaski;
- Nekromanta – umieście na Śmietniku trzy karty Zombie;
- Głupiec – połóżcie w pobliżu kartę Stanu *Zagubiony w lesie*;
- Wampir – umieście obok Zasobów stos Nietoperzy;
- Leprechaun lub Sekretna jaskinia – umieście obok Zasobów stos Życzeń;
- Diabelski warsztat lub Gnębiciel – umieście obok Zasobów stos Diablików;
- Cmentarz – umieście obok Zasobów stos Zjaw;
- Egzorcysta – umieście obok Zasobów wszystkie trzy stosy Duchów: Błędne ogniki, Diabliska i Zjawy.

## ◇ Dodatkowe zasady *Pieśni nocy*

*Pieśń nocy* wprowadza do rozgrywki **karty Nocy** i **fazę nocy**. W rozgrywkach z użyciem kart Nocy faza nocy następuje po fazie zakupu – zmieniona kolejność faz w turze to: **faza akcji, faza zakupu, faza nocy, faza porządków**. W fazie nocy gracz może grywać dowolną liczbę kart Nocy.

*Pieśń nocy* zawiera karty z żółtym proporcem w dolnej części karty i słowem „**Pamiętka**”, po którym wymieniona jest nazwa karty. W rozgrywkach z kartami posiadającymi ten proporzec każdy gracz zastępuje jedną ze swoich startowych kart Miedziaków wskazaną kartą (patrz akapit: „Przygotowanie do gry”).

*Pieśń nocy* zawiera **karty Losu** i **Łaski**. Karty Losu mogą na różne sposoby zapewniać graczom Łaski. Typ Los oznacza tylko tyle, że podczas przygotowania do gry należy potasować Łaski i umieścić je obok Zasobów. Łaski tworzą zakryty stos – odkrywa się je wtedy, gdy jest to konieczne. Sformułowanie „otrzymaj Łaskę” oznacza, że gracz ma odkryć Łaskę z wierzchu stosu i wykonać zawarte na niej polecenia. Sformułowanie „weź Łaskę” również oznacza odkrycie Łaski z wierzchu stosu, lecz w tym wypadku gracz czeka z wykonaniem jej poleceń do określonego momentu. Jeśli wszystkie Łaski zostały zużyte, należy przetasować odrzucone Łaski, żeby na nowo stworzyć ich stos – można to zrobić w dowolnym momencie, jeśli wszystkie Łaski znajdują się na stosie odrzuconych Łask. Otrzymane Łaski, po wykonaniu ich instrukcji, zazwyczaj odkłada się na stos odrzuconych Łask, chociaż trzy z nich (Dar lasu, Dar pól i Dar rzeki) gracz kładzie przed sobą, gdzie pozostają one aż do fazy porządków bieżącej tury.

*Pieśń nocy* zawiera także **karty Fatum** i **Uroki**. Karty Fatum mogą na różne sposoby zapewniać graczom Uroki. Typ Fatum oznacza tylko tyle, że podczas przygotowania do gry należy potasować Uroki i umieścić je obok Zasobów. Uroki tworzą zakryty stos – odkrywa się je wtedy, gdy jest to konieczne. Sformułowanie „otrzymujesz Urok” oznacza, że gracz ma odkryć Urok z wierzchu stosu i wykonać zawarte na nim polecenia. Sformułowanie „Każdy z pozostałych graczy otrzymuje następny Urok”



oznacza, że należy odkryć tylko jeden Urok – gracze wykonują polecenia tego samego Uroku. Jeżeli wszystkie Uroki zostały zużyte, należy przetasować odrzucone Uroki, żeby na nowo stworzyć ich stos – można to zrobić w dowolnym momencie, gdy stos Uroków jest pusty. Otrzymane Uroki, po wykonaniu ich instrukcji, zawsze trafiają na stos odrzuconych Uroków.

Trzy Uroki i jedna karta Królestwa dają graczowi Stan. Taki gracz kładzie przed sobą odpowiednią kartę Stanu i stosuje się do jej polecenia.

- *Omamiony* i *Zazdrosny* oddziałują na pojedynczą turę, a następnie są zwracane na swoje stosy;
- *Nieszczęśliwy* i *Podwójnie nieszczęśliwy* wpływają na końcowe punktowanie;
- *Zagubiony w lesie* wpływa na tury jednego z graczy aż do chwili, gdy weźmie go inny gracz.

Stany *Omamiony* i *Zazdrosny* znajdują się na tej samej karcie – należy położyć ją przed sobą odpowiednią stroną do góry (to samo tyczy się Stanów *Nieszczęśliwy* i *Podwójnie nieszczęśliwy*). Efekt Stanu ma zastosowanie tylko wtedy, gdy Stan jest w posiadaniu gracza.

**Łaski, Uroki i Stany** nigdy nie trafiają do talii graczy. Podobnie jak Zdarzenia i Krajobrazy (z dodatków *W nieznanie!* oraz *Imperium*), na potrzeby zasad gry nie są one uważane za karty, mimo że mają postać kart. Oznacza to, że nigdy nie są „kartami w grze”. Podobnie, otrzymanie Łaski, Uroku bądź Stanu nie jest „dodawaniem karty” i tak dalej.

W *Pieśni nocy* pojawiają się także **karty Następstwa**, znane z dodatku *Przystań*. Karty Następstwa – które można rozpoznać po kolorze pomarańczowym – dają efekty oddziałujące na przyszłe tury graczy. Karty Następstwa nie są odrzucane w fazie porządków, jeśli wciąż mają coś do zrobienia – pozostają w grze aż do fazy porządków ostatniej tury, w której coś robią. Ponadto jeżeli karta Następstwa zostanie zagrana kilka razy za pomocą efektu takich kart jak np. Sala tronowa, karta, która posłużyła do jej zagrania, pozostaje w grze razem z kartą Następstwa aż do jej odrzucenia, by o tym fakcie przypominać. Gracze powinni oznaczać, które karty Następstwa zostały zagrane w bieżącej turze, a które w poprzednich, przykładowo układając je w oddzielnych rzędach (jeden rząd dla nowych kart i drugi rząd dla kart zagranych wcześniej).

*Pieśń nocy* zawiera trzy karty, które pozwalają „wymienić” jedną kartę na inną. Wymienianą kartę zwraca się na jej stos (w Zasobach lub poza nimi); a kartę, na którą jest ona wymieniana, odkłada się na stos kart odrzuconych gracza. Procesu tego nie uznaje się za „dodawanie” karty. Do wymiany może dojść tylko wówczas, gdy dostępne są obie karty mające brać udział w wymianie – jeśli stos kart, na którą gracz chce wymienić inną kartę, jest pusty, do wymiany nie dochodzi.

*Pieśń nocy* zawiera także **karty, które nie należą do Zasobów** (każda taka karta zawiera wzmiankę o tym w swojej treści) – np. Życzenie. Takich kart nie można kupić. Nie można też ich dodać normalnym poleceniem „dodaj” – można to zrobić jedynie wtedy, gdy jakiś efekt to umożliwi, wskazując przy tym jednoznacznie, o jaką kartę chodzi, np. Leprechaun nakazuje dodać Życzenie. Taką kartę wówczas należy dodać z jej stosu.

## ◇ Przykładowa tura

Na początku swojej tury Alicja ma na ręce następujące karty: 2x Tajne zebranie, Barda, Klasztor i Odmieńca. Ma także w grze Kryptę, pod którą znajdują się dwie karty Miedziaków i jedna karta Srebrników.

Alicja rozpoczyna od wzięcia na rękę jednej karty Miedziaków spod Krypty. Następnie zagrywa Tajne zebranie, żeby za jego pomocą zagrać Barda. Odwraca łaskę z wierzchu stosu łask: to Dar lasu. Alicja kładzie go przed sobą. Ponieważ zagrała kartę Akcji za pomocą Tajnego zebrania, otrzymuje +1 akcję. Zużywa ją, by zagrać kolejne Tajne zebranie, a ponieważ nie ma na ręce innych kart Akcji, na tym kończy swoją fazę akcji.

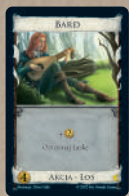
W fazie zakupu Alicja zagrywa Miedziaki, co daje jej łącznie 8: po 2 z każdego Tajnego zebrania, 2 z Barda, 1 z Daru lasu i 1 z Miedziaków. Ma także jeden dodatkowy zakup z Daru lasu, co oznacza, że może dokonać dwóch zakupów. Decyduje się na Grzeszny przybytek, który bierze na rękę, i na kartę Srebrników, którą odkłada na swój stos odrzuconych.

Po fazie zakupu nadchodzi pora na fazę nocy. Alicja zagrywa Grzeszny przybytek – pozostanie on w grze i pozwoli jej w następnej turze dobrać 2 karty. Następnie zagrywa Odmieńca, wyrzucając go na Śmietnisko i dodając kopię Grzesznego przybytku – który bierze na rękę i natychmiast zagrywa. Zagrywa także Klasztor. Dodała w tej turze trzy karty – jedną kopię Srebrników i dwie kopie Grzesznego przybytku – ale chce wyrzucić na Śmietnisko tylko jedną kartę. Wyrzuca kartę Miedziaków, którą ma w grze.

W fazie porządków Alicja odrzuca z gry wszystkie karty oprócz Krypty i dwóch Grzesznych przybytków, a Dar lasu odkłada na stos odrzuconych łask. Dobiera na rękę 5 nowych kart i na tym kończy swoją turę.



# Uwagi do kart Królestwa



**Bard** – gracz otrzymuje +2 oraz Łaskę, którą natychmiast rozpatruje.



**Błogosławiona wioska** – gracz ogląda Łaskę przed zdecydowaniem, czy chce ją rozpatrzeć natychmiast czy na początku swojej następnej tury. Jeśli zdecyduje się zachować ją na następną turę, kładzie ją przed sobą – będzie się tam ona znajdować do chwili, gdy ją rozpatrzy (albo do końca tury, w której ją rozpatrzy, jeśli tekst Łaski nakazuje zachować ją do fazy porządków).



**Bożek** – dla efektu Bożka istotne jest to, ile Bożków gracz ma w grze – a nie to, ile zagrał ich w swojej turze (niektóre karty, jak np. Falsyfikat z *Mrocznych wieków*, mogą sprawić, że liczby te będą się od siebie różnić). Jeśli gracz ma jednego Bożka w grze, otrzymuje Łaskę; jeśli dwa, wszyscy pozostali gracze dodają Kłatwę; jeśli trzy, otrzymuje Łaskę – i tak dalej...



**Cmentarz** – w rozgrywkach z użyciem Cmentarza gracje zastępują jedną kopię swoich startowych kart Miedzaków kartą Przeklętego lusterka. Gdy gracz dodaje Cmentarz, może wyrzucić na Śmietnisko maksymalnie cztery karty z ręki (może też nie wyrzucić żadnej).



**Diabelski warsztat** – liczą się wszystkie karty dodane w tej turze, łącznie z kartami dodanymi w fazie nocy przed zagranieniem Diabelskiego warsztatu. Gracz nie może dowolnie wybierać między opcjami. Jeśli dodał dwie karty (lub więcej), musi dodać Diablaka – nie wolno mu zamiast tego dodać karty kosztującej do 4 ani Złota. Zwykle karty kupione przez gracza są następnie dodawane, jednakże karty wymienione (jak np. Wampir wymieniony na Nietoperza) nie liczą się jako karty dodane.



**Druid** – na początku rozgrywki należy dobrać i odłożyć na bok, awersem do góry, trzy Łaski, dołączając je do Druida. Jeśli w grze używane są inne karty Losu, nie będą one dawać tych Łask – stos będzie się składać wyłącznie z dziewięciu pozostałych Łask. Kiedy

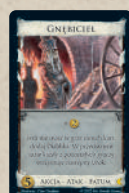
gracz zagrywa Druida, może otrzymać dowolną z trzech Łask dołączonych do Druida – zostawia je jednak przy Druidzie, nawet jeśli otrzymana Łaska nakazuje graczowi, by zachował ją do fazy porządków bieżącej tury (np. Dar pól).



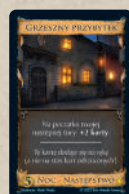
**Egzorcysta** – Duchami są karty: Błędny ogień, Diablak i Zjaw. Przykładowo, jeśli gracz wyrzuci na Śmietnisko kartę Srebrników, będzie mógł dodać Błędny ogień albo Diablaka, ponieważ obie te karty kosztują mniej niż Srebrniki.



**Głupiec** – jeśli gracz ma Stan *Zagubionego w lesie*, zagranie Głupca nic nie robi. Jeśli gracz nie ma tego Stanu, bierze go – jeśli ma go inny gracz, to od tego gracza – a także bierze 3 Łaski ze stosu, które rozpatruje w dowolnej kolejności (odrzucając je po rozpatrzeniu bądź w fazie porządków, jeśli tak stanowi polecenie na karcie Łaski). Gracz nie ma obowiązku natychmiast określać kolejności rozpatrywania Łask – może rozpatrzeć jedną i dopiero po tym wybrać kolejną. Gracz posiadający Stan *Zagubionego w lesie* może także opcjonalnie odrzucić na początku swojej tury kartę z ręki, aby otrzymać Łaskę. W rozgrywkach z użyciem Głupca gracje zastępują jedną kopię swoich startowych kart Miedzaków kartą Szczęśliwej monety.



**Gnębiciel** – karty w grze, zagrane w poprzednich turach, wciąż są kartami w grze; karty zagrane przez gracza w bieżącej turze, których nie ma już w grze (jak np. Wróżka wyrzucona na Śmietnisko), nie liczą się jako karty w grze.



**Grzeszny przybytek** – ponieważ faza nocy następuje po fazie zakupu, zwykle gracz będzie mógł zagrać Grzeszny przybytek w tej samej turze, w której go doda.



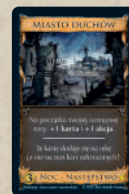
**Klasztor** – przykładowo, jeśli gracz dodał trzy karty, może wyrzucić na Śmietnisko do trzech kart. Mogą to być: karty z ręki i/lub karty Miedzaków, które ma w grze, a także dowolna ich kombinacja. Zwykle karty kupione przez gracza są następnie dodawane, jednakże karty wymienione (jak np. Wampir wymieniony na Nietoperza) nie liczą się jako karty dodane.



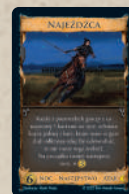
**Krypta** – przykładowo, jeśli gracz odłoży pod Kryptę trzy karty Skarbu, na początku każdej z trzech swoich następnych tur będzie brał jedną z nich na rękę – a w fazie porządków ostatniej z nich odrzuci Kryptę z gry. Karty Skarbu odkłada się pod Kryptę awersem do dołu – gracz, do którego należy Krypta, może je w każdej chwili podglądać, ale inni gracze nie mogą tego robić.



**Leprechaun** – do kart, które gracz ma w grze, zaliczają się: zagrane właśnie Leprechaun, pozostałe karty tego gracza zagrane w tej turze, a także będące w jego strefie gry karty Następstwa, które zagrał we wcześniejszych turach. Karty, które znajdowały się w grze, ale już ich tam nie ma (np. wyrzucona na Śmietnisko Wróżka) nie wliczają się do kart w grze.



**Miasto duchów** – ponieważ faza nocy następuje po fazie zakupu, zwykle gracz będzie mógł zagrać Miasto duchów w tej samej turze, w której je doda.



**Najeźdźca** – przykładowo, jeśli gracz ma w grze: 3 karty Miedzaków, kartę Srebrników i Najeźdźcę, to każdy z pozostałych graczy, który ma na ręce co najmniej 5 kart, musi odrzucić z ręki kartę Miedzaków albo kartę Srebrników, albo Najeźdźcę – lub odkryć swoją rękę i pokazać, że nie ma żadnej z tych kart.



**Nekromanta** – Nekromanta pozwala zagrać kartę Akcji, która znajduje się na Śmietnisku i nie jest kartą Następstwa. Zwykle oznacza to możliwość zagrania jednej z trzech kart Zombie, ponieważ w chwili rozpoczęcia rozgrywki znajdują się one na Śmietnisku – mogą to być jednak także inne karty Akcji, które w trakcie rozgrywki trafiły na Śmietnisko. Każdą kartę można zagrać w ten sposób tylko raz w turze; aby o tym pamiętać, karty zagrane za pomocą efektu Nekromanty odwraca się awersem do dołu, a na koniec tury z powrotem awersem do góry. Nekromanta pozwala zagrać kolejnego Nekromantę, choć zwykle nie przyniesie to graczowi żadnych korzyści. Zagrana przez Nekromantę karta Akcji pozostaje na Śmietnisku, a jeśli jakiś efekt próbuje ją gdzieś przenieść (jak np. Obozowisko z dodatku *Imperium*), nie jest



## Uwagi do kart Królestwa

ona przenoszona. Za pomocą Nekromanty można zagrać kartę, która po zagraniu jest wyrzucana na Śmietnisko. Jeśli karta sprawdza, czy została wyrzucona na Śmietnisko (jak np. Wróżka), to uznaje się, że nie została wyrzucona; jeśli tego nie sprawdza (jak np. Tragiczny bohater), to działa normalnie. Ponieważ zagrana za pomocą Nekromanty karta nie znajduje się w grze, nie wlicza się do kart w grze np. dla Najeźdźcy, Tajnego zebrania, Gnębiciela; nie działają również efekty „kiedy ta karta jest w grze”, np. Naciągacze z pierwszej edycji dodatku *Złoty wiek*.



**Nocny stróż** – ponieważ faza nocy następuje po fazie zakupu, zwykle gracz będzie mógł zagrać Nocnego stróża w tej samej turze, w której go doda.



**Obrońca** – ponieważ faza nocy następuje po fazie zakupu, zwykle gracz będzie mógł zagrać Obrońcę w tej samej turze, w której go doda. Od chwili zagrania przez gracza Obrońcy – i aż do jego następnej tury – nie wpływają na niego żadne karty Ataku zagrywane przez innych graczy (nawet jeśli chciały on, żeby wpływały). Obrońca, którego gracz ma w grze, nie uniemożliwia mu jednakże używania Reakcji, kiedy inni gracze zagrywają karty Ataku.



**Odmieniec** – jeśli Odmieniec jest jedną z kart w Zasobach, to ilekroć gracz dodaje kartę kosztującą 3 lub więcej, może wymienić ją na Odmienca z Zasobów. Można to zrobić tylko wówczas, gdy dodawaną kartę da się zwrócić i gdy w Zasobach znajduje się co najmniej jeden Odmieniec. Odmieniec trafia wówczas na stos kart odrzuconych, niezależnie od tego, gdzie miałyby trafić dodawana karta. Efekty, które wynikają z dodania karty, którą gracz pierwotnie dodawał, wciąż zachodzą. Przykładowo, gracz mógłby dodać Zasadzkę i wymienić ją na Odmienca (zwracając Zasadzkę do Zasobów i odkładając Odmienca na swój stos kart odrzuconych) i wciąż dodałby Złoto wynikające z dodania Zasadzki. Wymiana na Odmienca jest nieobowiązkowa. Gracz nie może jej dokonać, jeśli karta w momencie jej dodawania kosztowała mniej niż 3, nawet jeśli normalnie kosztuje 3 lub więcej; ani wtedy, gdy koszt dodawanej karty nie jest mniejszy, większy ani równy 3 (jak Transmutacja z dodatku *Alchemia*). Kiedy gracz zagrywa Odmienca, wyrzuca go na Śmietnisko i dodaje kopię kar-

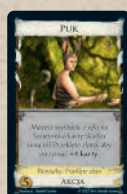
ty, którą ma już w grze. Może to być dowolna karta, łącznie z kartami Akcji, Skarbu i Nocy, a także z kartami Następstwa, które zagrał w poprzednich turach, ale wciąż ma je w grze.



**Pasterz** – przykładowo, gracz mógłby odrzucić z ręki trzy karty Zwycięstwa, żeby dobrać sześć kart. W rozgrywkach z użyciem Pasterza gracz zastępuje jedną kopię swoich startowych kart Miedziaków kartą Pastwiska.



**Przeklęta wioska** – jeśli gracz ma już sześć lub więcej kart na ręce, żadnej nie dobiera. Kiedy gracz dodaje Przeklętą wioskę, musi także otrzymać Urok. Ponieważ jednak przeważnie będzie się to działo w fazie zakupu, niektóre z Uroków nie będą miały żadnego efektu.



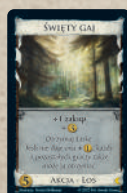
**Puk** – w rozgrywkach z użyciem Puka gracz zastępuje jedną kopię swoich startowych kart Miedziaków kartą Przekłętę złota.



**Sekretna jaskinia** – jeśli gracz nie odrzucił trzech kart, odrzuci tę Sekretną jaskinię z gry w fazie porządków tej tury; w przeciwnym razie Sekretna jaskinia pozostaje w grze aż do fazy porządków jego następnej tury, na początku której otrzymuje on +3. Gracz może zdecydować, że chce odrzucić trzy karty, nawet jeśli ma ich mniej na ręce – odrzuca wówczas wszystkie pozostałe na ręce karty, ale nie otrzymuje bonusu. W rozgrywkach z użyciem Sekretnej jaskini gracz zastępuje jedną kopię swoich startowych kart Miedziaków kartą Magicznej lampy.

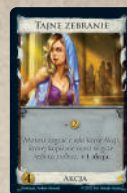


**Szwec** – jeśli gracz za pomocą tej karty doda kartę, którą dodałby w inne miejsce (np. Obozowisko nomadów z pierwszej edycji dodatku *W głąb lasu* – na wierzch talii), to i tak bierze ją na ręce.



**Święty gaj** – gracz zagrywający Święty gaj musi otrzymać łaskę; pozostali gracze decydują, czy chcą to zrobić. Gdy odkryte zostaną Dar pól bądź Dar lasu, tylko aktywny gracz może je otrzymać – pozostali gracze nie

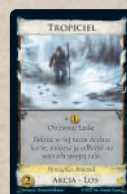
mogą tego zrobić. Każdy gracz, który zdecyduje się otrzymać Dar rzeki, dobiera kartę na koniec tury aktywnego gracza, w tej samej chwili co on (tylko aktywny gracz kładzie tę łaskę przed sobą).



**Tajne zebranie** – kiedy gracz zagrywa Tajne zebranie, może zagrać kartę Akcji z ręki pod warunkiem, że nie ma w grze jej kopii. Nie ma przy tym znaczenia, czy zagrywał ją wcześniej w tej turze – istotne jest tylko to, by nie miał jej w grze w chwili, kiedy zagrywa Tajne zebranie. Gracz mógłby więc użyć efektu Tajnego zebrania, by zagrać z ręki kartę Akcji, którą zagrywał już w tej turze, ale wyrzucił ją na Śmietnisko i nie ma jej już w grze (jak np. wyrzucona na Śmietnisko Wróżka). Z kolei nie mógłby go użyć, by zagrać z ręki kartę Akcji, której nie zagrywał w bieżącej turze, ale wciąż ma ją w grze (jak np. Sekretna jaskinia, którą zagrał w poprzedniej turze). Zwykle za pomocą Tajnego zebrania nie można zagrać kolejnego Tajnego zebrania, ponieważ w chwili rozpatrywania jego efektu najczęściej jest już ono w grze. Jeśli gracz zagra za pomocą Tajnego zebrania kartę, otrzymuje dodatkową akcję, która już nie podlega jego ograniczeniom – mógłby więc wykorzystać ją np. na zagranie kolejnego Tajnego zebrania z ręki.



**Tragiczny bohater** – najpierw gracz dobiera trzy karty. Następnie, jeśli ma na ręce osiem lub więcej kart, wyrzuca Tragicznego bohatera na Śmietnisko i dodaje dowolną kartę Skarbu z Zasobów. Jeśli gracz nie jest w stanie wyrzucić Tragicznego bohatera na Śmietnisko (np. gdy zagrał go za pomocą Sali tronowej i wyrzucił na Śmietnisko za pierwszym razem), wciąż dodaje kartę Skarbu.



**Tropiciele** – jeśli gracz doda kilka kart po zagranie Tropiciele, jego efekt dotyczy każdej z nich – mógłby więc odłożyć na wierzch swojej talii dowolne z tych kart (lub nie odłożyć żadnej). Dotyczy to zarówno kart kupionych, jak i tych dodanych w inny sposób po zagranie Tropiciele – jak choćby wtedy, gdy otrzymana dzięki niemu łaska pozwala graczowi dodać karty. Jeśli więc dzięki tej łasce gracz doda kartę – np. Srebrniki z Daru gór – może, używając efektu karty Tropiciele, odłożyć ją na wierzch swojej talii. W rozgrywkach z użyciem Tropiciele gracz zastępuje jedną kopię swoich startowych kart Miedziaków kartą Mieszka.



## Uwagi do kart Królestwa cd.

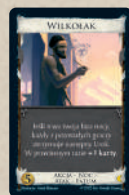


**Wampir** – polecenia należy wykonywać w kolejności, w jakiej są zapisane na karcie. Jeśli stos Nietoperzy jest pusty, gracz nie będzie w stanie wymienić Wampira na Nietoperza, lecz wciąż wykonuje pozostałe polecenia. Otrzymałego w wyniku wymiany Nietoperza gracz odkłada na swój stos kart odrzuconych.



**Wierny pies** – „koniec tury” następuje w fazie porządków po dobraniu kart do następnej tury. Efekty Reakcji Wiernego psa mogą zachodzić zarówno w turze aktywnego gracza, jak i w turach innych graczy. Przykładowo, jeśli gracz odrzuci Wiernego psa w wyniku działania Najeźdźcy zagranego przez innego gracza, będzie mógł odłożyć Wiernego psa na bok i wziąć go z powrotem na rękę na koniec bieżącej (w tym wypadku – nie swojej) tury. Wierny pies nie musi znajdować się na ręce gracza,

żeby jego zdolność zadziałała – można np. odłożyć go na bok, gdy zostanie odrzucony z talii za pomocą efektu Nocnego stróża. Zdolność Wiernego psa nie działa jednak, jeśli trafi on na stos kart odrzuconych inaczej niż poprzez odrzucenie. Przykładowo nic się nie dzieje, gdy gracz dodaje Wiernego psa, w wyniku czego trafia on na stos kart odrzuconych, albo gdy umieszcza swoją talię na stosie kart odrzuconych po otrzymaniu Uroku Złe znaki. Zdolność Reakcji Wiernego psa nie działa w fazie porządków. Odłożenie Wiernego psa na bok nie jest obowiązkowe. Gracz nie może dobrowolnie odrzucić Wiernego psa, jeśli żaden efekt mu tego nie nakazuje.



**Wilkołak** – Wilkołaka można zagrać zarówno w fazie akcji, jak i w fazie nocy. Jeśli gracz zagra go w fazie akcji, dobiera trzy karty; jeśli zrobi to w fazie nocy, każdy z pozostałych graczy otrzymuje następny Urok.



**Wróżka** – jeśli gracz otrzyma Łaskę, którą ma zatrzymać przed sobą do fazy porządków, kładzie ją przed sobą i musi zapamiętać, by rozpatrzyć ją dwukrotnie. W rozgrywkach z użyciem Wróżki gracze zastępują jedną kopię swoich startowych kart Miedzaków kartą Kozy.

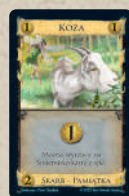


**Zasadzka** – gracz dodaje Złoto niezależnie od tego, czy kupił Zasadzkę czy też dodał ją w inny sposób.

## Uwagi do pozostałych kart



**Błędny ogień** – jeśli odkryta karta nie kosztuje 2 lub mniej, gracz pozostawia ją na wierzchu swojej talii. Karty zawierające i w swoim koszcie (z dodatków *Alchemia* i *Imperium*) nie kosztują 2 lub mniej.



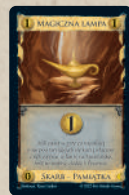
**Kozka** – wyrzucenie karty na Śmietnisko nie jest obowiązkowe.



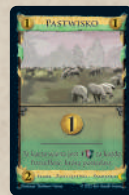
**Nietoperz** – otrzymanego w wyniku wymiany Wampira gracz odkłada na swój stos kart odrzuconych. Jeśli stos Wampirów jest pusty, gracz nie może dokonać wymiany, ale wciąż może wyrzucać karty na Śmietnisko.



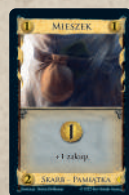
**Diablik** – po dobraniu dwóch kart gracz może zagrać kartę Akcji z ręki pod warunkiem, że nie ma w grze jej kopii. Nie ma przy tym znaczenia, czy zagrywał ją wcześniej w tej turze – istotne jest tylko to, by nie miał jej w grze w chwili, kiedy zagrywa Diablaka. Gracz może więc użyć Diablaka do zagrania karty, której kopię zagrywał wcześniej w tej turze, ale wyrzucił ją na Śmietnisko i nie ma jej już w grze (jak np. wyrzucona na Śmietnisko Wróżka). Z kolei nie może użyć Diablaka do zagrania karty, której kopia wciąż znajduje się w grze, mimo że nie zagrywał jej w tej turze (jak np. Sekretna jaskinia z jego poprzedniej tury). W normalnych okolicznościach Diablik nie może zagrać kolejnego Diablaka, ponieważ w chwili rozpatrywania jego efektu jest kartą znajdującą się w grze.



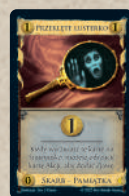
**Magiczna lampa** – ta karta wlicza się do sześciu kart, do których odnosi się jej efekt. Karta, której gracz ma w grze więcej niż jedną kopię, nie liczy się – żeby karta się liczyła, gracz musi mieć w grze dokładnie jedną jej kopię. Po wyrzuceniu Magicznej lampy na Śmietnisko gracz może zagrywać kolejne karty Skarbu i wciąż otrzymuje z niej 1 do wydania w bieżącej turze.



**Pastwisko** – przykładowo, jeśli gracz ma trzy Posiadłości, jego Pastwisko jest warte 3.



**Mieszek** – po zagraniu ta karta daje graczowi 1 i dodatkowy zakup.



**Przekłete lustro** – Przekłete lustro samo w sobie nie daje graczowi możliwości wyrzucenia go na Śmietnisko, ale robi coś, gdy gracz znajdzie sposób, aby tego dokonać.



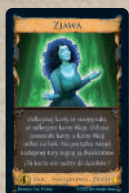
**Przekłete złoto** – gracz może zdecydować, że nie zagrywa Przekłętego złota – i nie doda wówczas Kłatwy.



## Uwagi do pozostałych kart cd.



**Szczęśliwa moneta** – gracz może zdecydować, że nie zagrywa Szczęśliwej monety – i nie doda wówczas karty Srebrników.



**Zjawa** – jeśli przed odkryciem karty Akcji graczowi skończą się karty w talii, musi on przetasować swój stos kart odrzuconych (bez odkrytych kart) i odkrywać dalej. Jeśli wciąż nie uda mu się odkryć karty Akcji, po prostu odrzuca wszystkie odkryte w ten sposób karty i nic więcej nie robi. Jeśli gracz odkryje kartę Akcji, odrzuca pozostałe odkryte karty, a ową kartę Akcji odkłada na bok – zagra ją dwukrotnie na początku swojej następnej tury. Jest to obowiązkowe. Jeśli gracz ma do wykonania kilka rzeczy na początku swojej tury, sam decyduje o ich kolejności, kiedy jednak rozpatruje Zjawę, musi zagrać dwukrotnie powiązaną z nią kartę Akcji raz za razem – nie wolno mu rozpatrywać innych efektów „na początku tury” pomiędzy tymi zagraniami.



**Zombie kamieniarz** – dodanie karty nie jest obowiązkowe. Gracz może dodać kartę droższą o 1 od karty wyrzuconej na Śmietnisko lub o takim samym albo niższym koszcie. Przykładowo, mógłby dodać kopię karty, którą właśnie wyrzucił na Śmietnisko.



**Zombie szpieg** – gracz najpierw dobiera kartę, a dopiero później podgląda kartę z wierzchu talii.



**Zombie uczeń** – jeśli gracz wyrzuci na Śmietnisko kartę Akcji z ręki, dobiera trzy karty i otrzymuje dodatkową akcję.



**Życzenie** – gracz dodaje kartę wyłącznie pod warunkiem, że faktycznie zwrócił Życzenie na jego stos (a nie stanie się tak np. w przypadku, gdy Życzenie zostanie zagrane ze Śmietniska przez Nekromantę). Karta, która po dodaniu miałaby trafić gdzieś indziej (jak np. Obozowisko nomadów z pierwszej edycji dodatku *W głąb łąd* – na wierzchu talii), wciąż trafia na rękę gracza.

## Uwagi do Łask, Uroków i Stanów



**Dar księżycy** – jeśli stos kart odrzuconych gracza jest pusty, Dar księżycy niczego nie robi.



**Dar nieba** – jeśli gracz zdecyduje się użyć efektu tej Łaski, mając na ręce mniej niż trzy karty, to może je odrzucić, ale nie dodaje Złota. Odrzucenie trzech kart pozwala graczowi dodać jedną kartę Złota, nie trzy.



**Dar rzeki** – gracz dobiera kartę po dobraniu ręki na kolejną turę.



**Nieszczęście** – jeśli gracz otrzyma Nieszczęście trzeci raz (i każdy kolejny) w rozgrywce, nic się nie dzieje – pozostaje on *Podwójnie nieszczęśliwy*.



**Nieszczęśliwy** – podczas punktowania na koniec gry gracz traci 2  $\heartsuit$ . Do tego czasu *Nieszczęśliwy* leży przed graczem i nie robi niczego innego.



**Nieurodzaj** – odkryte karty, które nie są kartami Akcji, należy wtasować z powrotem do talii. Jeśli wszystkie 3 odkryte karty są kartami Akcji, to gracz i tak musi przetasować swoją talię (jeśli jest pusta, nic nie robi – nie tasuje w tym przypadku stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię).



**Omamiony** – ten Stan uniemożliwia graczowi kupowanie kart Akcji przez jedną turę, począwszy od jego najbliższej fazy zakupu. Jeśli gracz otrzyma Stan *Omamiony* w swojej turze przed fazą zakupu (np. w wyniku działania Leprechauna), będzie to dotyczyć jego bieżącej tury, zwykle jednak efekt ten będzie mieć zastosowanie w jego następnej turze.



**Omamy** – Stany *Omamiony* i *Zazdrosny* znajdują się po przeciwnych stronach tej samej karty. Jeśli gracz otrzyma Omamy, musi położyć przed sobą ten Stan stroną *Omamionego* do góry.



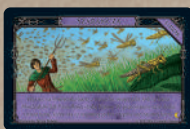
**Podwójnie nieszczęśliwy** – podczas punktowania na koniec gry gracz traci 4  $\heartsuit$ . Do tego czasu *Podwójnie nieszczęśliwy* leży przed graczem i nie robi niczego innego.



**Strach** – gracz odrzuca kartę Akcji lub Skarbu, jeśli ma którąkolwiek z nich, a rękę odkrywa tylko w sytuacji, gdy nie ma na niej żadnych kart Akcji ani Skarbu.



## Uwagi do Łask, Uroków i Stanów cd.



**Szarańcza** – typami są słowa na dolnym proporcju karty, takie jak np. Akcja, Atak. Jeśli w Zasobach nie ma tańszej karty, która ma przynajmniej jeden taki sam typ, co karta wyrzucona na Śmietnisko – przykładowo, gdy wyrzucona karta to Klątwa – gracz niczego nie dodaje.



**Wojna** – jeśli gracz nie odkryje karty kosztującej **3** lub **4** (nawet po przetasowaniu stosu kart odrzuconych), cała jego talia znajdzie się na stosie kart odrzuconych, ale niczego nie wyrzuci on na Śmietnisko.



**Zagubiony w lesie** – obie strony tej karty są takie same, więc gracze mogą użyć dowolnej. Użycie zdolności tego Stanu nie jest obowiązkowe. *Zagubiony w lesie* pozostaje w strefie gracza w kolejnych turach, aż do chwili, gdy inny gracz weźmie go za pomocą Głupca.



**Zazdrośny** – ten Stan sprawia, że począwszy od najbliższej fazy zakupu gracza, w ciągu jednej tury zagrywane karty Srebrników i Złota dają tylko **1** zamiast standardowych **2** lub **3**. Nie wpływa on na inne karty Skarbu, wyłącznie na Srebrniki

i Złoto. Jeśli gracz otrzyma Stan *Zazdrośny* w swojej turze przed fazą zakupu (np. w wyniku działania Leprechauna), będzie to dotyczyć jego bieżącej tury, zwykle jednak efekt ten będzie mieć zastosowanie w jego następnej turze.



**Zazdrość** – Stany *Omamiony* i *Zazdrośny* znajdują się po przeciwnych stronach tej samej karty. Jeśli gracz otrzyma *Zazdrość*, musi położyć przed sobą ten Stan stroną *Zazdrośnego* do góry.



**Złe znaki** – zwykle w wyniku działania tego Uroku gracz będzie mieć talię złożoną z dwóch kart Miedzaków, a pozostałe jego karty – nie licząc tych na ręce i w grze – będą się znajdować na jego stosie kart odrzuconych. Może się jednak zdarzyć, że gracz będzie mieć w talii tylko jedną kartę Miedzaków (lub żadnej) – musi wówczas pokazać całą swoją talię, by tego dowieść. Umieszczanie talii na stosie kart odrzuconych nie jest odrzucaniem tych kart, nie działają więc zdolności „kiedy odrzucasz tę kartę”, np. dla Wiernego psa.

Większość Łask i niektóre Uroki są na tyle proste, że nie wymagają uwag. Poniżej zamieszczamy ich ilustracje.





## Polecane zestawy 10 kart Królestwa

Do rozgrywki w *Dominion* gracze mogą wybrać dowolny zestaw 10 kart Królestwa. Poniżej przedstawiamy kilka ciekawych zestawów, które ukazują interesujące strategie i interakcje, zachodzące między poszczególnymi kartami.

### WYŁĄCZNIE *PIEŚŃ NOCY*:

**Zmierzch:** Błogosławiona wioska, Głupiec, Gnębiciel, Grzeszny przybytek, Klasztor, Nocny stróż, Pasterz, Szewc, Tragiczny bohater, Wierny pies.

**Północ:** Diabelski warsztat, Druid (*Dar mokradeł, Dar płomieni, Dar wiatru*), Egzorcysta, Krypta, Leprechaun, Najeźdźca, Przekłeta wioska, Puk, Sekretna jaskinia, Tajne zebranie.

### *PIEŚŃ NOCY* I *DOMINION*:

**Nocna zmiana:** [PN] Bożek, Druid (*Dar lasu, Dar płomieni, Dar ziemi*), Egzorcysta, Miasto duchów, Nocny stróż • [D] Bandyta, Kłusownik, Kopalnia, Kuźnia, Ogrody.

**Bezczynność:** [PN] Bard, Diabelski warsztat, Przekłeta wioska, Tajne zebranie, Tragiczny bohater • [D] Kupiec, Lichwiarz, Piwnica, Targowisko, Zwiastun.

[PN] – *Pieśń nocy*

[D] – *Dominion*

### *PIEŚŃ NOCY* I *INTRYGA*:

**Podejrzane osoby:** [PN] Pasterz, Szewc, Tajne zebranie, Tragiczny bohater, Wierny pies • [I] Młyn, Most, Spiskowiec, Szlachta, Tajne przejście.

**Nadciągająca zagłada:** [PN] Gnębiciel, Klasztor, Leprechaun, Nekromanta, Wilkołak • [I] Dworzanie, Intrygant, Kanciarz, Osada górnicza, Rozbudowa.

[PN] – *Pieśń nocy*

[I] – *Intryga*

### *PIEŚŃ NOCY* I *PRZYSTAŃ*:

**Nowy odcień czerni:** [PN] Grzeszny przybytek, Miasto duchów, Najeźdźca, Sekretna jaskinia, Szewc • [P] Karawana, Korsarz, Okręt kupiecki, Strateg, Żeglarz.

**Zakazana wyspa:** [PN] Błogosławiona wioska, Bożek, Cmentarz, Tragiczny bohater, Tropiciele • [P] Baseny pływowe, Bazar, Małpa, Pirat, Wyławiacz.

[PN] – *Pieśń nocy*

[P] – *Przystań*

### *PIEŚŃ NOCY* I *ALCHEMIA*:

**Koszmarne paliwo:** [PN] Bard, Błogosławiona wioska, Cmentarz, Święty gaj, Tropiciele, Zasadzka • [A] Alchemik, Transmutacja, Uczeń, Winnica.

[PN] – *Pieśń nocy*

[A] – *Alchemia*

### *PIEŚŃ NOCY* I *ZŁOTY WIEK*:

**Skarby nocy:** [PN] Krypta, Najeźdźca, Nocny stróż, Obrońca, Wampir • [ZW] Inwestycja, Kryształowa kula, Szachrajka, Tiara, Zasoby wojenne.

**Dzień na wyścigach:** [PN] Błogosławiona wioska, Cmentarz, Druid (*Dar lasu, Dar mokradeł, Dar rzeki*), Gnębiciel, Tragiczny bohater • [ZW] Biskup, Domokrążca, Kancelista, Kowadło, Strażnica.

[PN] – *Pieśń nocy*

[ZW] – *Złoty wiek*



## Polecane zestawy 10 kart Królestwa

### PIEŚŃ NOCY I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚLNICY:

**Wieczny kiermasz:** [PN] Diabelski warsztat, Egzorcysta, Klasztor, Pasterz, Wróżka • [RO] Cyganka, Farma, Odpust • [RZ] Gildia kupców, Piekarz.

**Radosny chaos:** [PN] Błogosławiona wioska, Głupiec, Odmieniec, Święty gaj, Wierny pies • [RO] Błazen, Żniwa • [RZ] Arcydziało, Herold, Medyk.

[PN] – Pieśń nocy

[RO] – Róg obfitości

[RZ] – Rzemieślnicy

### PIEŚŃ NOCY I W GŁĄB ŁĄDU:

**Grupa poszukiwawcza:** [PN] Druid (*Dar gór, Dar nieba, Dar słońca*), Szewc, Tajne zebranie, Wierny pies, Wilkołak • [WGL] Gospoda, Kartograf, Oaza, Suk, Zmowa.

**Liczenie owiec:** [PN] Krypta, Leprechaun, Pasterz, Puk, Sekretna jaskinia • [WGL] Oaza, Pola uprawne, Rozdroże, Tkaczka, Tunel.

[PN] – Pieśń nocy

[WGL] – W głąb łądu

### PIEŚŃ NOCY I MROCZNE WIEKI:

**Śmiertelna powaga:** [PN] Cmentarz, Gnębiciel, Nekromanta, Przeklęta wioska, Zasadzka • [MW] Hiena cmentarna, Pacholek, Plac targowy, Zbieracz, Zbrojownia.

**Szczury i nietoperze:** [PN] Diabelski warsztat, Odmieniec, Święty gaj, Tropiciele, Wampir • [MW] Forteca, Hrabia, Katakumby, Pustelnik, Szczury.

[PN] – Pieśń nocy

[MW] – Mroczne wieki

### PIEŚŃ NOCY I W NIEZNANE!:

**Potworna zbieranina:** (KZ) Wyprawa • [PN] Obrońca, Tajne zebranie, Wampir, Wilkołak, Wróżka • [WN] Bajarz, Mostowy troll, Olbrzym, Posłaniec, Szczurołap.

**Zagubiony w lesie:** (KZ) Pielgrzymka • [PN] Błogosławiona wioska, Druid (*Dar morza, Dar nieba, Dar pól*), Głupiec, Święty gaj, Tropiciele • [WN] Łowczy, Najemnik, Nawiedzony las, Przewodnik, Strażnik karawany.

[PN] – Pieśń nocy

[WN] – W nieznane!

(KZ) – Karty Zdarzeń

### PIEŚŃ NOCY I IMPERIUM:

**Podniebne zamki:** (KK) Grobowiec • [PN] Cmentarz, Egzorcysta, Głupiec, Odmieniec, Pasterz • [IM] Archiwum, Inżynier, Kaptuła/Głazy, Świątynia, Zamki.

**Leśne psoty:** (KZ) Bankiet • [PN] Miasto duchów, Puk, Wierny pies, Wróżka, Zasadzka • [IM] Forum, Ofiara, Ogrodnik, Osadnicy/Gwarna wioska, Wyścig rydwanów.

[PN] – Pieśń nocy

[IM] – Imperium

(KK) – Karty Krajobrazów

(KZ) – Karty Zdarzeń

### PIEŚŃ NOCY I RENESANS:

**Jak stać się potworem:** (KP) Eksploracja • [PN] Diabelski warsztat, Klasztor, Pasterz, Tragiczny bohater, Zasadzka • [R] Badania, Eksperyment, Górskie wioski, Stara wiedźma, Przyprawy.

**Niezachwiani w wierze:** (KP) Katedra, Plac miejski • [PN] Błogosławiona wioska, Krypta, Sekretna jaskinia, Święty gaj, Wierny pies • [R] Frachtowiec, Rzeźbiarz, Straż graniczna, Uczony, Złoczyńca.

[PN] – Pieśń nocy

[R] – Renesans

(KP) – Karty Projektów



# Polecane zestawy 10 kart Królestwa

## PIEŚŃ NOCY I MENAŻERIA:

**Chwytaj noc:** (KD) Droga owcy • (KZ) Chwytaj dzień • [PN] Diabelski warsztat, Egzorcysta, Klasztor, Szewc, Zasadzka • [M] Barka, Owczarek, Sokolnik, Zajazd, Zaopatrzenie.

**Przekąski dla zwierzaków:** (KD) Droga kameleona • (KZ) Ulepszenie • [PN] Pasterz, Puk, Święty gaj, Wierny pies, Wróżka • [M] Chata myśliwska, Czarny kot, Koziarz, Stajenny, Wypalarnia.

[PN] – Pieśń nocy

[M] – Menażeria

(KD) – Karty Dróg

(KZ) – Karty Zdarzeń

## PIEŚŃ NOCY I SOJUSZNICZY:

**Miłość i śmierć:** (KS) Przyjazny kult • [PN] Bożek, Grzeszny przybytek, Nekromanta, Tajne zebranie, Wierny pies • [S] Cacko, Myśliwy, Pochlebca, Stolarz, Wróże.

**Puść to jeszcze raz:** (KS) Gildia cieśli • [PN] Błogosławiona wioska, Gnębiciel, Leprechaun, Tropiciele, Zasadzka • [S] Goniec, Królewska galera, Magowie, Myśliwy, Wymiana dóbr.

[PN] – Pieśń nocy

[S] – Sojusznicy

(KS) – Karty Sojuszników

### Podziękowania

Szczególnie podziękowania należą się naszemu głównemu testerowi, Matthew Engelowi. Dziękujemy także pozostałym testerom, a byli to: Michael Bearfoot, Jeff Boschen, Josephine Burns, Stephanie Dahl, Brianna Grace, Alex Clark Guinness, Ben Hardy, Adam Horton, Billy Martin, Destry Miller, Eric Taylor i Kevin White.

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.  
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków  
www.iuvigames.pl  
2022 Wydawnictwo IUVI

**Kierownik produkcji:** Viola Kijowska

**Skład i opracowanie graficzne:**  
Przemysław Kasztelaniec

**Okładka:** Radosław Jaszczuk

**Tłumaczenie:** Łukasz Małecki

**Konsultacja i redakcja:** Paweł Pawlak,  
Grupa MV

**Korekta:** Paulina Ohar-Zima

**Autor:** Donald X. Vaccarino

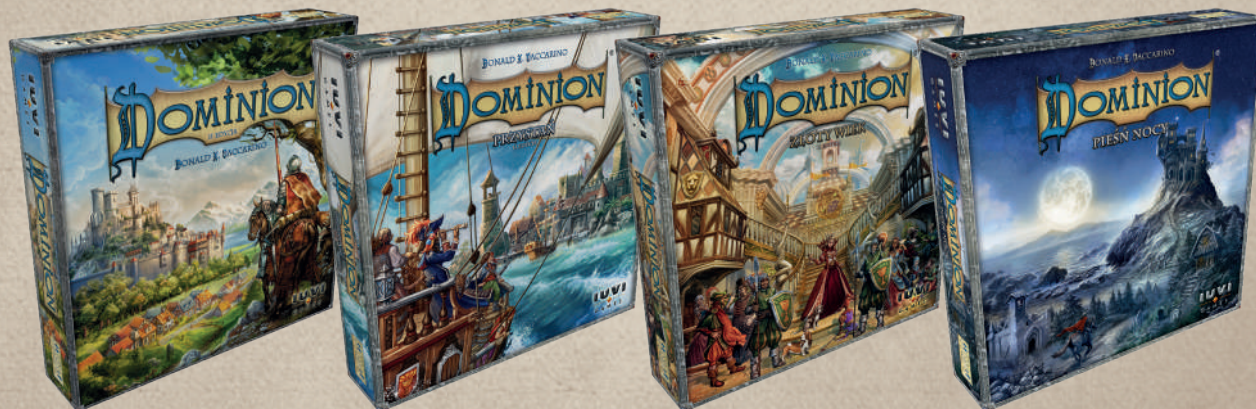
**Opracowanie:** Jay M Tummelson

**Ilustracje:** Matthias Catrein

© 2017, 2021 Rio Grande Games  
Rio Grande Games; wszelkie prawa  
zastrzeżone



Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: [games@iuvi.pl](mailto:games@iuvi.pl)



[www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)