

DONALD X. VACCARINO

# DOMINION

II EDYCJA


## Instrukcja

Jesteś księciem czystej krwi i władasz niewielką, lecz uroczą krainą pełną błękitnych rzek i urodzajnych pól. Jednak w przeciwieństwie do swych miłujących spokój rodziców masz wielkie marzenia: pragniesz panować nad potężniejszym królestwem – nad wieloma rzekami i rozległymi polami! Pożądasz prawdziwego dominium! Gdzie wzrokiem sięgnąć, rozciąga się ziemia niczyja, pełna niszczących warowni, oraz niewielkie lenna na granicy anarchii, rządzone przez nieudolnych władcyków. Twoje panowanie zapewni biednym poddanym tych krain światło cywilizacji i od dawna wyczekiwany ład. Przyniesie pokój i zjednoczenie pod jednym sztandarem – twoim sztandarem.

Jednakże czarne chmury wiszą nad królestwem. Chyba nie ty jeden dostrzegłeś dziejowy moment. Spiesz się i zajmij jak największą ziemię, nim zrobią to twoi wrogowie. W tym celu wynajmuj mistrzów cechowych, stawiaj na zdobytych obszarach budynki, umacniaj własny zamek i – przede wszystkim – napełnij sakwy złotem. Nie wiadomo, czy twoi rodzice byliby dumni ze ścieżki, którą obrałeś... No cóż – twoi potomkowie z pewnością będą!

### ◇ Cel gry

Gra Dominion polega na budowaniu talii. Talia gracza symbolizuje jego królestwo – zawiera zasoby, punkty zwycięstwa i możliwe akcje. Na początku jest to skromna kolekcja Posiadłości i Miedziaków, ale przed zakończeniem rozgrywki może się zapętnić Złotem, Prowincjami, poddanymi i budynkami.

Wygra gracz, którego talia na koniec rozgrywki będzie zawierać największą liczbę punktów zwycięstwa .

### ◇ Zawartość

#### 500 kart

130 podstawowych kart Skarbu  
60 kart Miedziaków  
40 kart Srebrników  
30 kart Złota

48 podstawowych kart Zwycięstwa  
24 karty Posiadłości  
12 kart Powiatu  
12 kart Prowincji

#### 30 kart Klątwy

26 kart Separatorów (po jednej na każdy wzór karty Królestwa, z innym rewersem)  
4 puste karty (nieużywane)

#### 1 podkładka Śmietniska

#### 1 plastikowa wypraska do przechowywania elementów

#### 1 wkładka z nazwami kart

#### 1 instrukcja

#### 262 karty Królestwa, w tym:

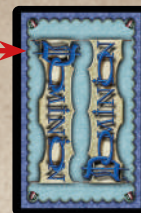
po 10 sztuk kart: Bandyta, Biblioteka, Festyn, Fosa, Kaplica, Kłusownik, Kopalnia, Kupiec, Kuźnia, Laboratorium, Lichwiarz, Milicja, Piwnica, Przebudowa, Rękodzielnik, Sala obrad, Sala tronowa, Targowisko, Urzędnik, Warsztat, Wartownik, Wasal, Wiedźma, Wioska, Zwiastun  
12 kart Ogrodów

**Nie tasujcie kart przed pierwszą rozgrywką!** Należy je odpakować i powkładać do odpowiednich przegródek w plastikowej wyprasce. Zwróćcie uwagę, że niektóre z nich mają inny rewers.

Karty do gry (Skarbu, Zwycięstwa, Klątwy i Królestwa) mają rewers z jasnobrązową obwódką.



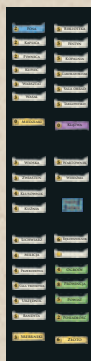
Karty Separatorów mają rewers z niebieską obwódką.



Położcie wkładkę z nazwami kart pośrodku plastikowej wyprasce (w taki sposób, aby największa przegródka znajdowała się po lewej stronie, a nazwa karty Fosa u góry).



+



Odpakujcie karty z folii i oddzielcie karty Separatorów od pozostałych kart. Nie mieszajcie ich z kartami do gry (zawsze trzymajcie je osobno). Następnie posortujcie pozostałe karty i poukładajcie w plastikowej wyprasce w miejscach obok odpowiednich nazw. Z pudełka wyciąga się tylko te karty, które są używane w danej rozgrywce, a po jej zakończeniu wkłada się je z powrotem do odpowiednich przegródek. Dzięki temu przygotowanie do każdej rozgrywki przebiega szybko i sprawnie.

## ◆ Przygotowanie do gry

Każdy gracz bierze 3 karty Posiadłości i 7 kart Miedzaków – tworzą one talię startową. Tak przygotowaną talię należy potasować i umieścić obok siebie w zakrytym stosie (rewersiem do góry).

Wyłóżcie w obszarze gry 17 stosów awersiem do góry: 7 stosów kart podstawowych, które są zawsze używane, a także 10 stosów kart Królestwa, które mogą się różnić w poszczególnych rozgrywkach (patrz str. 3). Pełny zestaw wszystkich stosów kart określa się mianem Zasobów.

### Zasoby

#### karty Królestwa



#### karty podstawowe



podkładka Śmietniska

**Karty podstawowe to:** Miedziaki, Srebrniki, Złoto, Posiadłość, Powiat, Prowincja i Kłątwa.

- **Miedziaki, Srebrniki, Złoto:** użycie wszystkich dostępnych kopii tych kart (nie licząc tych, które znalazły się w taliach startowych).
- **Posiadłość, Powiat, Prowincja:** użycie 8 kopii każdej z tych kart w rozgrywkach dwuosobowych albo 12 kopii w rozgrywkach trzy- oraz czterosobowych (nie licząc Posiadłości, które znalazły się w taliach startowych).
- **Kłątwa:** użycie 10 kopii w rozgrywce dwuosobowej, 20 kopii w trzyosobowej i wszystkich 30 kopii w rozgrywce czterosobowej.

Gra *Dominion* zawiera 26 różnych wzorów kart Królestwa (możecie także używać kart z posiadanych rozszerzeń). Przed rozgrywką wybierzcie w dowolny sposób 10 wzorów kart Królestwa – pozostałe nie będą używane. Możecie np. wylosować je, tasując karty Separatorów (karty z niebieską obwódką rewersu) i dobierając 10 z nich z wierzchu stosu. Ponadto w części „Polecane zestawy kart” na str. 14-16 proponujemy kilka ciekawych zestawów, które możecie wypróbować. Jeśli gracze w *Dominiona* po raz pierwszy, połóżcie w Zasobach następujące karty Królestwa: Fosa, Kopalnia, Kupiec, Kuźnia, Milicja, Piwnica, Przebudowa, Targowisko, Warsztat i Wioska.

Po wybraniu 10 wzorów kart Królestwa wyjmijcie z pudełka odpowiednie stosy – każdy z nich powinien się składać z 10 kart (nie umieszczajcie w tych stosach kart Separatorów). Jeśli wybraną kartą Królestwa jest karta o typie Zwycięstwo (np. Ogrody), użycie 8 kopii w rozgrywce dla dwóch osób i 12 kopii w rozgrywkach dla trzech i czterech osób (tak jak w przypadku podstawowych kart Zwycięstwa).

Położcie w pobliżu stosów podkładkę Śmietniska.


Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Jeśli właśnie rozegraliście partię *Dominion*, która nie zakończyła się remisem, jej zwycięzca powinien być ostatnim graczem (czyli zaczyna gracz siedzący po jego lewej stronie).

Następnie każdy gracz dobiera rękę startową złożoną z 5 kart (karty dobiera się z wierzchu talii).

## ◇ Ogólne omówienie gry

*Dominion* to gra polegająca na budowaniu talii. Każdy gracz posiada własną talię, własny stos kart odrzuconych, własną rękę i własną strefę gry. Gracze rozpoczynają grę ze słabą i nieefektywną talią, którą w trakcie rozgrywki starają się wzbogacić o potężniejsze karty.

Rozgrzywka toczy się w turach, a każda tura gracza składa się z **trzech faz**: fazy akcji, fazy zakupu i fazy porządków. W trakcie fazy akcji możesz zagrać jedną kartę Akcji z ręki. W fazie zakupu możesz zagrać dowolną liczbę kart Skarbu z ręki, a następnie kupić jedną kartę, która wzbogaci twoją talię. W fazie porządków zbierasz wszystkie zagrane karty oraz te, które zostały ci na ręce, odkładasz je na stos kart odrzuconych i dobierasz 5 nowych kart z talii (tasując stos kart odrzuconych, jeśli to konieczne).

Jeżeli po zakończeniu przez dowolnego gracza tury stos Prowincji jest pusty – albo puste są co najmniej trzy dowolne inne stosy w Zasobach (dotyczy to wszystkich stosów: kart Królestwa, Kłąt, Miedziaków itd.) – rozgrzywka natychmiast dobiega końca. Gracze podliczają wówczas wszystkie punkty Zwycięstwa  na swoich kartach, a zwycięzca zostaje ta osoba, która zebrała ich najwięcej.

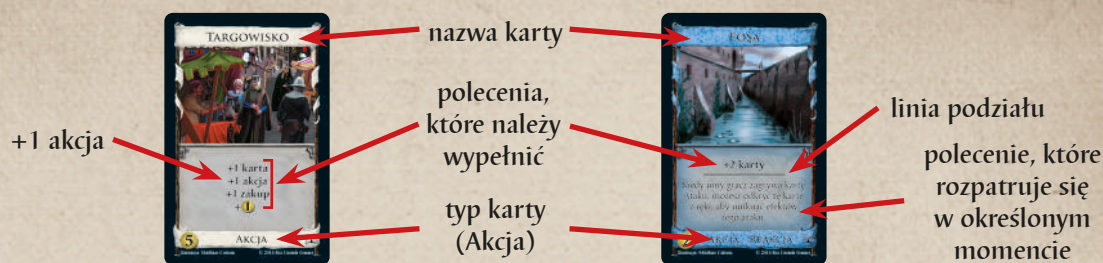
## ◇ Faza akcji

W trakcie fazy akcji możesz **zagrać jedną kartę Akcji z ręki**. Takie karty mają słowo „Akcja” w dolnej części – a także ramkę w kolorze białym (niektóre mogą mieć jednak inny kolor, jeśli należą także do innych typów, np. Akcja – Reakcja). Zagranie karty Akcji wymaga trzech kroków: ogłoszenia zagrania karty; umieszczenia jej „w grze”, czyli w obszarze na stole przed graczem; oraz wypełnienia wszystkich poleceń na karcie, w kolejności od góry do dołu. Jeśli na karcie widnieje linia podziału (taką kartą jest np. Fosa), wypełniasz polecenia powyżej tej linii. Polecenia znajdujące się poniżej linii podziału rozpatruje się w innym momencie, określonym w tekście. Jeżeli nie możesz zrobić wszystkiego, co nakazuje ci karta, robisz tylko, co jesteś w stanie. Oznacza to, że możesz zagrać kartę, nawet jeśli wiesz, że nie zdołasz wypełnić wszystkich poleceń (ale wciąż musisz wykonać te, które jesteś w stanie).

Niektóre karty zapewniają graczowi **+1 akcję**. Takie karty zwiększają liczbę kart Akcji, jakie możesz zagrać w trakcie swojej tury. Dodatkową akcję otrzymujesz natychmiast, ale nie możesz zagrać kolejnej karty Akcji, dopóki nie wypełnisz wszystkich poleceń na bieżącej. Czasami w wyniku zagrania karty otrzymujesz więcej akcji (np. +2 akcje); oznacza to, że w swojej turze możesz zagrać kilka dodatkowych kart Akcji (w tym przykładzie dwie).

Przykładowo, gdy zagrasz Milicję, która nie daje dodatkowych akcji, wypełniasz do końca polecenia na tej karcie, po czym twoja faza akcji dobiega końca. Zamiast tego mógłbyś zagrać Targowisko, następnie kolejne Targowisko, a dopiero na końcu Milicję – każde Targowisko daje bowiem +1 akcję, co pozwala ci zagrywać kolejne karty Akcji.

Zużywanie dostępnych akcji jest opcjonalne. Nawet jeśli posiadasz niewykorzystaną akcję, a na ręce masz kartę Akcji, nie musisz jej zagrywać.



## ◇ faza zakupu

W pierwszej kolejności **zagrywasz karty Skarbu z ręki** – dowolną ich liczbę i w dowolnej kolejności. Karty Skarbu mają sztandar/obwódkę w kolorze żółtym, a na dole słowo „Skarb”. Kartę Skarbu zagrywa się poprzez umieszczenie jej „w grze”. Ogłaszanie, jakie Skarby chcesz zagrać, zazwyczaj nie jest konieczne, choć możesz to zrobić. Karty Skarbu w zestawie podstawowym nie mają tekstu, a jedynie dużą ikonę monety z określoną wartością. Po zagranie karty Skarbu otrzymujesz tyle monet 🟡, ile wskazuje ta ikona – jedną monetę za Miedziaki, dwie za Srebrniki i trzy za Złoto, zgodnie z oznaczeniami: ①, ②, ③ (wartość ta widnieje także w górnych rogach kart). Nie masz obowiązku zagrywania wszystkich kart Skarbu z ręki, ale otrzymujesz monety tylko za te, które zagrałeś.

Następnie możesz **kupić jedną kartę z Zasobów** o koszcie nie większym niż liczba zgromadzonych przez ciebie monet. Możesz kupować karty Królestwa, Skarbu i Zwycięstwa. Koszt karty widnieje w jej lewym dolnym rogu. Kupowanie karty odbywa się poprzez zabranie jej z Zasobów i „dodanie” – „dodawanie” to inaczej przeniesienie karty z Zasobów na twój stos kart odrzuconych, awerssem do góry. Liczba posiadanych przez ciebie monet jest pomniejszana o koszt zakupionej karty. Przykładowo, po zagranie czterech kart Miedziaków i jednej karty Srebrników masz do wydania ⑥. Po kupieniu Targowiska, które kosztuje ⑤, przenosisz jego kartę z Zasobów na swój stos kart odrzuconych i zostaje ci ①.

Kupowanie kart nie zużywa kart Skarbu – pozostają one twoimi kartami. Każda karta Skarbu daje ci określony zysk, który otrzymujesz natychmiast po jej zagranie. Kupowanie kart zużywa wyłącznie 🟡 uzyskane w ten sposób w danej turze.

Niektóre karty zapewniają graczowi **+1 zakup**. Takie karty zwiększają liczbę zakupów, jakich możesz dokonać w pojedynczej fazie zakupu. Przykładowo, dysponując ⑥ i dwoma zakupami, mógłbyś kupić dwie karty Srebrników (każda z nich kosztuje ③). Zużywanie dostępnych zakupów jest opcjonalne. Możesz mieć dwa zakupy i kupić tylko jedną kartę, a nawet nie kupować żadnej. Ponieważ Miedziaki czy Klątwa kosztują ①, możesz je kupić nawet wtedy, kiedy nie masz żadnych 🟡 (lecz wciąż zużywa to 1 zakup).



Nie wolno ci zagrywać kolejnych kart Skarbu po dokonaniu zakupu – najpierw zagrywa się Skarby, a dopiero później dokonuje zakupów.



## ◇ Faza porządków


W trakcie tej fazy zbierz **wszystkie karty** znajdujące się w grze (zarówno karty Akcji, jak i Skarbu), a także wszystkie karty, które zostały ci na ręce, i odłóż je awerssem do góry na swój stos kart odrzuconych. Kolejność odkładania nie ma znaczenia – jeżeli chcesz, możesz włożyć karty z ręki pod karty, które zagrałeś podczas tej tury.


Następnie **dobierz nową rękę złożoną z 5 kart**. Jeśli w twojej talii zostało mniej niż 5 kart, najpierw przetasuj swój stos kart odrzuconych i włóż go pod talie, a dopiero później dobierz karty.

Rozgrywkę kontynuuje gracz siedzący po twojej lewej stronie. Wszelkie niewykorzystane akcje i zakupy przepadają, podobnie jak niewydane  z zakończonej właśnie tury. Oznacza to, że na początku każdej tury masz 1 akcję, 1 zakup i .

## ◇ Koniec rozgrywki

Jeżeli po zakończeniu tury przez dowolnego gracza **stos Prowincji jest pusty** – albo puste są **co najmniej trzy dowolne** inne stosy w Zasobach (dotyczy to wszystkich stosów: kart Królestwa, Klątw, Miedziaków itd.) – rozgrywka natychmiast dobiega końca.

Zbierz wszystkie swoje karty – te, które zostały ci na ręce, w twojej talii, w stosie kart odrzuconych, w strefie gry, a nawet te odłożone na bok – i posortuj je, aby łatwo było je odłożyć na właściwe stosy. Następnie zlicz wszystkie zdobyte .







Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą . W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który rozegrał mniej tur. Jeśli remisujący gracze rozegrali taką samą liczbę tur, wspólnie cieszą się zwycięstwem.

## ◇ Typy kart

Każda karta należy do pewnego typu, określonego w jej dolnej części; ma kolor, pomagający określić jej typ, a także koszt widoczny w lewym dolnym rogu. Karty Akcji posiadają także pole tekstowe z poleceniami, choć występuje ono też na niektórych kartach należących do innych typów.

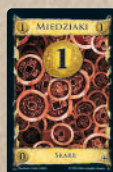
Karta może należeć do kilku typów jednocześnie. Uważa się, że na potrzeby wszelkich zasad taka karta należy do wszystkich tych typów. Przykładowo, Sala tronowa pozwala zagrać dwukrotnie kartę Akcji – tą Akcją może być Wiedźma, należąca do typów Akcja i Atak lub Fosa, która należy do typów Akcja i Reakcja, a także Kuźnia, należąca wyłącznie do typu Akcja.

W zestawie podstawowym *Dominion* można znaleźć karty o następujących typach (niektóre rozszerzenia dodają nowe typy):

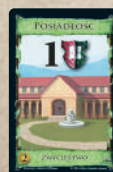
- **Akcja:** taką kartę zagrywa się w trakcie fazy akcji, aby wywołać określone efekty, opisane w jej polu tekstowym.
- **Skarb:** zagrywa się je w trakcie fazy zakupu, aby czerpać zysk w postaci , wykorzystywany do zakupu kart. Liczba generowanych  widnieje w górnych rogach karty i na dużym symbolu  pośrodku karty. Skarby z rozszerzeń do gry mogą posiadać pewne instrukcje w polu tekstowym, podobnie jak karty Akcji.
- **Zwycięstwo:** takie karty zwykle są bezużyteczne w trakcie gry, ale są warte pewną liczbę  na koniec rozgrywki. Liczba ta widnieje obok dużego symbolu .
- **Klątwa:** są to negatywne karty, warte  $-1$  . Zwykle nie mają żadnego zastosowania i nie będziesz chciał ich kupować, choć możesz to zrobić. Możesz też otrzymywać je, kiedy inni gracze zagrywają karty takie jak Wiedźma.
- **Atak:** te karty posiadają negatywne efekty, oddziałujące bezpośrednio na wszystkich innych graczy.
- **Reakcja:** tych kart można używać w nietypowych momentach rozgrywki. Ich zastosowanie za każdym razem jest określone w tekście karty. Przykładowo, efekt Fosi mówi, że możesz odkryć ją z ręki, kiedy inny gracz zagrywa kartę Ataku. Reakcje zagrywa się pojedynczo (co ma znaczenie dla kart Reakcji z rozszerzeń do gry).



Akcja



Skarb



Zwycięstwo



Klątwa



Akcja i Atak



Akcja i Reakcja

## ◇ Terminologia


W tekście kart mogą się pojawiać pewne terminy specjalne.

Cztery z nich występują wraz z symbolem plusa (+). Przykładowo, +2 oznacza tyle samo, co dwa razy +1 itd.

**„+1 akcja” – w trakcie fazy akcji bieżącej tury możesz zagrać dodatkową kartę Akcji.**


- Kiedy zachodzi ten efekt, zwiększa się maksymalna liczba kart Akcji, jakie możesz zagrać podczas swojej tury. Pamiętaj, że przed zagraniem kolejnej karty Akcji musisz rozpatrzyć do końca polecenia z bieżącej karty.
- Akcji można używać wyłącznie w trakcie fazy akcji.
- Jeżeli masz do wykorzystania kilka akcji, warto wypowiedzieć ich liczbę na głos – w ten sposób łatwiej ją zapamiętasz. Niektórzy gracze lubią budować na stole „drzewko” akcji, odkładając zagrane dwie karty Akcji na Wioskę czy Festyn i w ten sposób oznaczać, że dodatkowe akcje z tych kart zostały już wykorzystane.


**„+1 zakup” – w trakcie fazy zakupu bieżącej tury możesz kupić dodatkową kartę.**

- Nie ma obowiązku zużywania dodatkowych zakupów.
- Posiadane  dzielisz dowolnie na przysługujące ci zakupy.

**„+1 karta” – dobierz jedną kartę na rękę.**

- Kartę z takiego efektu dobierasz natychmiast.
- Kartę dobierasz z wierzchu swojej talii.
- Jeśli masz dobrać więcej kart, niż zostało w twojej talii, najpierw przetasuj swój stos kart odrzuconych i włóż go pod swoją talię, a dopiero później dobierz przysługujące ci karty. Jeśli kart w talii wciąż jest za mało, dobierasz tyle, ile jesteś w stanie.

**„+1” – otrzymujesz dodatkową  do wydania w trakcie fazy zakupu bieżącej tury.**

- +1 nie daje ci dodatkowej karty Miedziaków, a jedynie zwiększa o 1 pulę , które możesz wydać w trakcie bieżącej tury.

Pozostałe terminy mają związek z przenoszeniem kart, podglądaniem kart, a także z ich umiejscowieniem.

**„Odrzuć kartę” – wybierz kartę z ręki i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.**

- Czasami polecenie na karcie nakazuje odrzucić kartę z innego miejsca, ale domyślnie karty odrzuca się z ręki.
- Odrzuconą kartę kładziesz na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych, awerssem do góry.
- Kiedy odrzucasz kilka kart jednocześnie, nie musisz pokazywać ich wszystkich, a jedynie tę, która znajdzie się na wierzchu stosu kart odrzuconych.

**„Dodaj kartę” – weź kartę z Zasobów i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.**

- Czasami polecenie na karcie pozwala dodać kartę z innego miejsca, ale domyślnie dodawane karty pochodzą z Zasobów.
- Czasami polecenie na karcie pozwala dodać kartę do innego miejsca niż stos kart odrzuconych, ale domyślnie wszystkie dodawane karty odkłada się na stos kart odrzuconych.
- Nie zagrywasz karty, którą właśnie dodałeś; trafia ona jedynie na twój stos kart odrzuconych.

**„W grze” – karty znajdujące się w strefie gry gracza.**

- Karty znajdują się „w grze” po ich zagraniu i zwykle zostają tam do chwili ich odrzucenia w trakcie fazy porządków.
- Tylko zagrane karty znajdują się w grze; karty odłożone na bok, karty na Śmietniku, w Zasobach, na ręce itd. nie znajdują się w grze.

**„Podejrzyj kartę” – tylko ty podglądasz tę kartę; inni gracze jej nie widzą.**

- Po podejrzeniu karty odłóż ją tam, skąd ją wzięłeś (chyba że polecenie mówi inaczej).

**„Zagraj kartę” – połóż kartę w swojej strefie gry i wykonaj zawarte na niej polecenia.**

- Kiedy karta mówi ci, że masz zagrać kartę, nie zużywasz akcji dostępnych w trakcie bieżącej tury.
- Podobnie jak w przypadku zwykłego zagrywania kart wykonujesz polecenia od góry do dołu, zatrzymując się przed linią podziału, jeśli taka występuje.
- Tak jak w każdym innym przypadku zagrana karta trafia do strefy gry, a nie bezpośrednio na stos kart odrzuconych.

### „Odkryj kartę” – wszyscy gracze oglądają tę kartę.

- Po odkryciu karty wraca ona tam, skąd ją wziąłeś (chyba że polecenie mówi inaczej).


### „Odłóż kartę na bok” – połóż kartę na stole, ale poza swoją strefą gry.


- Karty odłożone na bok nie znajdują się „w grze”.
- Karty zawsze odkłada się na bok awerssem do góry, chyba że polecenie mówi inaczej.
- Polecenie, które nakazuje odłożyć kartę na bok, precyzuje w swoim tekście, kiedy odłożoną kartę należy przenieść w inne miejsce.

### „Wyrzuć kartę na Śmietnisko” – odłóż kartę na stos Śmietniska.

- W ten sposób możesz pozbywać się niechcianych kart – karta wyrzucona na Śmietnisko nie jest już twoją kartą.
- Stos Śmietniska znajduje się na podkładce Śmietniska, awerssem do góry; gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać karty w Śmietniku.
- Kolejność kart na Śmietniku nie ma znaczenia, gracze mogą dowolnie ją zmieniać.
- Karty znajdujące się na Śmietniku uważa się za wyłączone z gry, choć niektóre karty z rozszerzeń pozwalają manipulować kartami ze Śmietniska.

W polu tekstowym karty mogą się także znaleźć trzy następujące symbole:

 – Punkty Zwycięstwa. Gracz, który na koniec gry ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

 – symbol monety. Oznacza zarówno koszt zakupu kart, jak i liczbę generowanych monet.

Linia podziału – tekst na niektórych kartach może być przedzielony linią (taką kartą jest np. Fosa). Linia podziału rozdziela efekty, które zachodzą w różnym czasie. Po zagraniu takiej karty wykonujesz wyłącznie te polecenia, które znajdują się ponad linią. Polecenie pod linią określa w swoim tekście, kiedy należy je zastosować.

## ◇ Tasowanie

Gdy masz wykonać na swojej talii dowolne działanie – np. dobrać karty, podejrzeć je, odkryć, odłożyć na bok, odrzucić albo wyrzucić na Śmietnisko – a zostało w niej zbyt mało kart, najpierw przetasuj swój stos kart odrzuconych i włóż go pod talie, a dopiero później wykonaj to działanie. Jeśli kart wciąż jest zbyt mało, wykonaj działanie na tylu kartach, na ilu to możliwe. Jeżeli w chwili tasowania w twojej talii nie ma kart, to przetasowany stos kart odrzuconych staje się twoją nową talią.

Nawet jeśli twoja talia jest pusta, nie tasujesz stosu kart odrzuconych, dopóki nie musisz wykonać na tej talii jakiegoś działania. Jeżeli musisz położyć kartę na wierzchu talii, a twoja talia jest pusta, ta karta staje się jedyną kartą w twojej talii.

## ◇ Dodatkowe zasady

W dowolnym momencie gry możesz przeliczyć liczbę kart w swojej talii (nie podglądając awersów kart), nie wolno ci jednak przeglądać ani liczyć kart we własnym stosie kart odrzuconych, jak i w taliach i stosach kart odrzuconych innych graczy. Liczba kart na ręce każdego gracza jest jawna, podobnie jak wierzchnia karta jego stosu kart odrzuconych. Jawne są także wszystkie karty, które znajdują się w grze; karty odłożone na bok zwykle są jawne, choć czasem mogą leżeć rewerssem do góry. Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać stos Śmietniska.

Wykonując dowolne działanie na swoim stosie kart odrzuconych (np. za pomocą Zwiastuna), nie musisz pilnować, by kolejność kart w tym stosie pozostała taka sama. Jedyne, co ma dla tej kolejności znaczenie, to to, że wierzchnia karta zawsze jest jawna. Kolejność kart w stosie Śmietniska także nie ma znaczenia.

Jeśli jakiś efekt dotyczy kilku graczy jednocześnie, należy go rozpatrywać w kolejności rozgrywki, zaczynając od gracza, którego tura właśnie trwa. Przykładowo, kiedy gracz zagra Wiedźmę, pozostali gracze dodają Kłatwę w kolejności rozgrywki, co może mieć znaczenie, jeśli stos Kłatwy jest na wyczerpaniu.

Jeśli na jednego gracza działa kilka efektów jednocześnie, to ten gracz decyduje, w jakiej kolejności chce je rozpatrywać, nawet gdy niektóre z efektów są obowiązkowe, a inne nie. Taka sytuacja może mieć miejsce po włączeniu do gry rozszerzeń.

Jeśli karta pozwala ci dokonać wyboru (np. „Wybierz jedną opcję...”), możesz wybrać dowolną opcję, bez względu na to, czy będziesz w stanie ją wykonać, czy nie. Taka sytuacja może mieć miejsce po włączeniu do gry rozszerzeń.

## ◇ Zasady dla rozgrywek pięcio- i sześćoosobowych

Do rozgrywek w 5 lub 6 osób niezbędny jest dodatkowy zestaw kart podstawowych. Są one dostępne jako niezależny produkt; opcjonalnie możecie też użyć drugiej kopii gry Dominion.

Większość stosów Zwycięstwa nadal powinna liczyć 12 kart, podobnie jak w rozgrywkach dla 3 i 4 osób. Użyjcie jednak 15 kopii kart Prowincji w rozgrywce dla 5 osób i 18 kopii w rozgrywce dla 6 osób. Użyjcie 40 kopii kart Klątwy w rozgrywce dla 5 osób i 50 w rozgrywce dla 6 osób.

Dodajcie do Zasobów wszystkie dodatkowe karty Miedzaków, Srebrników i Złota (z niezależnego zestawu kart podstawowych lub z drugiej kopii gry Dominion).

W rozgrywkach pięcio- i sześćoosobowych gra kończy się, gdy: cztery stosy w Zasobach są puste albo stos Prowincji jest pusty.

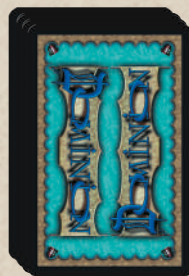
## ◇ Przykładowa tura

Przetasuj 10 kart startowych (7 kart Miedzaków i 3 karty Posiadłości), aby utworzyć z nich zakrytą talię. Następnie dobrać 5 kart na rękę. W poniższym przykładzie dobrałeś Posiadłość i 4 Miedzaki. Pozostałe karty tworzą twoją talię.

PRZED ROZGRYWKĄ



stos kart odrzuconych



talia



ręka



zagrane karty

## 1. TURA

Ponieważ na początku rozgrywki nie masz żadnych kart Akcji, pomijasz fazę akcji i przechodzisz bezpośrednio do fazy zakupu. Zagrywasz z ręki 4 karty Miedzaków i kupujesz z Zasobów Przebudowę (koszt = 4). Kupioną kartę odkładasz na stos kart odrzuconych.

FAZA ZAKUPU



stos kart odrzuconych



talia



ręka



zagrane karty



Po wykorzystaniu zakupu przechodzisz do fazy porządków. Odkładasz na stos kart odrzuconych wszystkie karty, które zagrałeś w trakcie bieżącej tury, jak również tę, która została ci na ręce.

**FAZA PORZĄDKÓW**



Na koniec dobierasz z talii 5 kart w przygotowaniu do kolejnej tury. Tym razem dobrałeś 2 Posiadłości i 3 Miedziaki. Twoja pierwsza tura dobiegła końca, a rozgrywkę kontynuuje gracz siedzący po twojej lewej stronie.



**2. TURA**

Po tym, jak pozostali gracze rozegrali swoje tury, nadchodzi twoja druga tura. Znow nie masz na ręce żadnych kart Akcji, więc przechodzisz bezpośrednio do fazy zakupu. Tym razem zagrywasz 3 Miedziaki i kupujesz 1 kartę Srebrników, którą odkładasz na stos kart odrzuconych.

**FAZA ZAKUPU**



W trakcie fazy porządków odkładasz 3 zagrane karty Miedziaków na stos kart odrzuconych, a wraz z nimi 2 karty Posiadłości, które zostały ci na ręce.

FAZA PORZĄDKÓW



Na koniec dobierasz z talii 5 kart w przygotowaniu do kolejnej tury. Ponieważ twoja talia jest pusta, najpierw musisz przetasować swój stos kart odrzuconych, żeby stworzyć z niego nową talię. Tym razem dobrałeś Posiadłość, Srebrniki, 2 Miedziaki i Przebudowę. Twoja druga tura dobiegła końca, a rozgrywkę kontynuuje gracz siedzący po twojej lewej stronie.



3. TURA

Po tym, jak pozostali gracze rozegrali swoje tury, trzecią turę rozpoczynasz od fazy akcji, w której zagrywasz Przebudowę. Postanawiasz wyrzucić na Śmietnisko kartę Posiadłości z ręki i w zamian dodać kartę Kuźni z Zasobów (koszt = 4 = koszt Posiadłości + 2). Dodaną kartę odkładasz na swój stos kart odrzuconych.

FAZA AKCJI



W trakcie fazy zakupu masz na ręce 4. Zagrywasz je (2 karty Miedzaków i 1 kartę Srebrników) i kupujesz z Zasobów kartę Milicji, którą odkładasz na swój stos kart odrzuconych.

## FAZA ZAKUPU



W trakcie fazy porządków tak jak poprzednio odrzucasz na stos kart odrzuconych wszystkie zagrane karty oraz te, które zostały ci na ręce, po czym dobierasz 5 kart z talii.

## FAZA PORZĄDKÓW



# Uwagi do kart Królestwa



**Bandyta** – Aktywny gracz najpierw dodaje kartę Złota z Zasobów, odkładając ją na stos kart odrzuconych. Następnie każdy z pozostałych graczy, w kolejności rozgrywki, odkrywa 2 karty z wierzchu swojej talii. Jeśli wśród odkrytych kart jest Skarb inny niż Miedziaki (np. Srebrniki lub Złoto), gracz wyrzuca na Śmietnisko jeden wybrany z nich. Gracz, który nie odkrył karty Skarbu innej niż Miedziaki, po prostu odrzuca obie karty.



**Biblioteka** – Karty dobiera się pojedynczo – za każdym razem gracz decyduje, czy bierze daną kartę na rękę, czy odkłada ją na bok. Postępuje tak aż do chwili, gdy będzie mieć na ręce 7 kart, a następnie odrzuca wszystkie karty odłożone na bok. Jeśli w trakcie dobierania będzie zmuszony przetasować swój stos kart odrzuconych, nie włącza do niego kart odłożonych na bok. Odkładać na bok można wyłącznie aktualnie dobierane karty Akcji. Nie trzeba tego jednak robić – to wyłącznie przywilej. Jeśli po zagranii Biblioteki gracz ma już co najmniej 7 kart na ręce, nie dobiera żadnych kart.

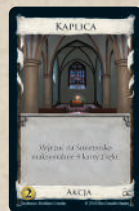


**Festyn** – Gracz otrzymuje +2 akcje, +1 zakup i +2.

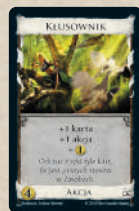


**Fosa** – Karta jest kartą Ataku, jeśli w jej dolnej części widnieje słowo „Atak”. W zestawie podstawowym znajdują się następujące karty Ataku: Bandyta, Milicja, Urzędnik, Wiedźma. Kiedy inny gracz zagrywa kartę Ataku, gracz posiadający Fosę może ją odkryć z ręki, zanim rozpatrzone zostaną efekty tego ataku, aby ich uniknąć (dzięki czemu nie odkrywa kart po ataku Bandyty, nie kładzie na wierzchu talii karty Zwycięstwa po ataku Urzędnika, nie odrzuca kart po ataku Milicji i nie dodaje Kławy po ataku Wiedźmy). Fosa zostaje na ręce – w najbliższej turze posiadający ją gracz wciąż może ją zagrać. Fosa nie powstrzymuje efektów Ataku oddziałujących na innych graczy ani na gracza, który zagrał ten Atak; jej działanie chroni wyłącznie

posiadacza karty. W swojej turze aktywny gracz może ją zagrać, aby dobrać 2 karty. Jeśli w trakcie pojedynczej tury – bądź w ciągu tur kilku graczy – zagrywanych jest kilka ataków, Fosę można odkrywać z ręki dowolną liczbę razy, za każdym razem unikając efektów ataku.



**Kaplica** – Nie można wyrzucić na Śmietnisko zagranej Kaplicy, ponieważ po jej zagranii nie znajduje się ona na ręce.



**Kłusownik** – Gracz dobiera jedną kartę, zanim odrzuci kartę (lub karty) w ramach drugiej części efektu Kłusownika. Jeśli w Zasobach nie ma pustych stosów, gracz nie odrzuca żadnej karty; jeśli jest jeden pusty stos, gracz odrzuca jedną kartę, jeśli dwa, dwie karty itd. Dotyczy to wszystkich stosów w Zasobach, m.in. Kław, Miedziaków, Srebrników, samego Kłusownika itd. Jeżeli gracz nie ma na ręce wystarczającej liczby kart do odrzucenia, odrzuca wszystkie, które mu zostały.



**Kopalnia** – Przykładowo, można wyrzucić na Śmietnisko kartę Miedziaków, żeby dodać kartę Srebrników, albo wyrzucić na Śmietnisko kartę Srebrników, żeby dodać kartę Złota. Dodawana karta Skarbu musi pochodzić z Zasobów i trafia bezpośrednio na rękę – można zagrać ją w trakcie tej samej tury, aby otrzymać . Jeżeli gracz nie ma Skarbu do wyrzucenia na Śmietnisko, żadnego nie dodaje.



**Kupiec** – Natychmiast po zagranii Kupca gracz dobiera kartę i otrzymuje +1 akcję. Jeżeli w trakcie późniejszej części tury zagra kartę Srebrników, dodatkowo otrzyma +1. Jeśli zagrał więcej niż jednego Kupca, każdy z nich przynosi mu +1 po pierwszym zagranii karty Srebrników. Jeśli jednak kilka razy zagrał Srebrniki, otrzymuje +1 tylko za pierwsze zagranie.



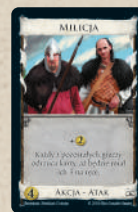
**Kuznia** – Gracz dobiera 3 karty.



**Laboratorium** – Gracz dobiera 2 karty i otrzymuje +1 akcję.



**Lichwiarz** – Gracz otrzymuje +3 wyłącznie pod warunkiem, że wyrzucił na Śmietnisko Miedziaki.



**Milicja** – Gracz, który ma na ręce 3 karty (lub mniej), nie odrzuca żadnej karty. Gracz, który ma więcej kart, odrzuca je tak długo, aż zostaną mu tylko 3.



**Ogrody** – Przykładowo, jeśli na koniec gry gracz ma 37 kart, każda kopia Ogrodów jest warta 3. Należy użyć 8 kopii Ogrodów w rozgrywce dla 2 graczy i 12 kopii w rozgrywkach dla 3 i 4 graczy.



**Piwnica** – Po zagranii Piwnicy należy wybrać dowolną liczbę kart z ręki; gracz odrzuca je wszystkie jednocześnie, a następnie dobiera z talii tyle kart, ile odrzucił. Jeżeli w wyniku tego działania będzie zmuszony przetasować swój stos kart odrzuconych, tasuje również te karty, które odrzucił w ramach efektu Piwnicy. Inni gracze mają prawo obejrzeć tylko wierzchnią z odrzucanych kart; jednakże liczba odrzucanych kart jest jawna.

# Uwagi do kart Królestwa



**Przebudowa** – Nie można wyrzucić na Śmietnisko zagranej właśnie Przebudowy, ponieważ nie znajduje się już ona na ręce. Jeżeli gracz nie ma karty, którą mógłby wyrzucić na Śmietnisko, żadnej też nie dodaje. Dodawaną kartę bierze się z Zasobów i odkłada na stos kart odrzuconych. Dodawana karta nie musi kosztować dokładnie o 2 więcej od karty wyrzuconej na Śmietnisko; może to być karta o takim samym lub mniejszym koszcie, może to być nawet kopia wyrzuconej karty. Nie można użyć , aby dodać kartę o koszcie większym, niż określa to Przebudowa.



**Rękodzielnik** – Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów i trafia bezpośrednio na rękę. Nie można użyć , aby dodać kartę o większym koszcie – musi to być karta o koszcie z przedziału 0 – 5. Po dodaniu karty gracz odkłada kartę z ręki na wierzch swojej talii. Może to być karta, którą właśnie dodał, lub inna karta.

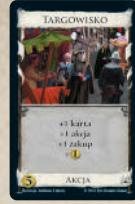


**Sala obrad** – Pozostali gracze dobierają kartę bez względu na to, czy tego chcą, czy nie.



**Sala tronowa** – Zagranie karty Akcji z ręki jest opcjonalne. Jeżeli gracz zagrał taką kartę, rozpatruje ją do końca, po czym zagrywa po raz drugi. Między tymi dwoma zagraniami nie wolno zagrywać innych kart (chyba że nakazuje to treść samej karty, takiej jak Wasal czy właśnie Sala tronowa). Zagrywanie kart Akcji za pomocą Sali tronowej przebiega tak samo, jak normalne zagrywanie kart, z tą różnicą, że nie wyczerpuje przysługujących graczowi akcji. Przykładowo, jeśli gracz rozpocznie turę od zagrania Sali tronowej na Wioskę, dobierze kartę i otrzyma +2 akcje, po czym po raz drugi dobierze kartę i otrzyma +2 akcje, co da mu 4 akcje do wykorzystania. Po zagranieniu Sali tronowej na Salę tronową gracz może zagrać jedną kartę Akcji dwukrotnie, a następnie drugą kartę Akcji dwukrotnie;

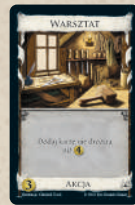
nie wolno mu zagrać czterokrotnie jednej i tej samej karty Akcji (może jednak zagrać dwie kopie tej samej karty).



**Targowisko** – Gracz dobiera kartę i otrzymuje +1 akcję, +1 oraz +1 zakup.



**Urzędnik** – Jeśli gracz nie ma żadnej karty w talii, odkładana karta stanie się jedyną kartą w jego talii.



**Warsztat** – Dodawaną kartę bierze się z Zasobów i odkłada na stos kart odrzuconych. Nie można użyć , żeby dodać kartę o wyższym koszcie, niż określa to Warsztat – musi to być karta o koszcie z przedziału 0 – 4.



**Wartownik** – Gracz najpierw dobiera kartę i otrzymuje +1 akcję. Następnie podgląda 2 karty z wierzchu swojej talii. Może wyrzucić obie na Śmietnisko, odrzucić je albo odłożyć na wierzch swojej talii w dowolnej kolejności. Może też wyrzucić na Śmietnisko tylko jedną, a drugą odrzucić; wyrzucić na Śmietnisko tylko jedną, a drugą odłożyć; albo odrzucić tylko jedną, a drugą odłożyć.



**Wasal** – Jeżeli odrzucaną kartą jest karta Akcji, gracz może ją zagrać, ale nie ma takiego obowiązku. Jeśli postanowi ją zagrać, umieszcza tę kartę w strefie gry i wykonuje zawarte na niej polecenia. Nie zużywa to akcji przysługujących mu w danej turze.



**Wiedźma** – Karty Klątwy bierze się z Zasobów i odkłada na stos kart odrzuconych. Gracze dodają je w kolejności rozgrywki, co może mieć znaczenie, jeżeli stos Klątwy jest na wyczerpaniu. Wciąż można zagrywać Wiedźmę, kiedy stos Klątwy jest pusty – po to, by dobrać +2 karty.



**Wioska** – Gracz dobiera kartę i otrzymuje +2 akcje.



**Zwiastun** – Gracz najpierw dobiera kartę i otrzymuje +1 akcję. Następnie przegląda swój stos kart odrzuconych – jedną kartę z tego stosu może odłożyć na wierzch swojej talii. Odłożenie karty na wierzch talii jest opcjonalne.



## Polecane zestawy 10 kart Królestwa

Możecie grać w *Dominion* dowolnym zestawem 10 kart Królestwa, ale poniższe zestawy zostały dobrane w taki sposób, by zapewnić wam dobrą rozrywkę i ukazać interesujące strategie oraz interakcje między kartami. Do tej pory wydana została spora liczba rozszerzeń do *Dominion*, które możecie dla własnej przyjemności łączyć z grą podstawową.

### WYŁĄCZNIE ZESTAW PODSTAWOWY DOMINION:

**Pierwsza rozgrywka:** Fosa, Kopalnia, Kupiec, Kuźnia, Milicja, Piwnica, Przebudowa, Targowisko, Warsztat, Wioska.  
**Zaburzenia rozmiarów:** Bandyta, Festyn, Kaplica, Ogrody, Rękodzielnik, Sala tronowa, Urzędnik, Warsztat, Wartownik, Wiedźma.  
**Top Deck:** Festyn, Laboratorium, Lichwiarz, Rękodzielnik, Sala obrad, Urzędnik, Wartownik, Wasal, Wioska, Zwiastun.  
**Sprytny wybieg:** Biblioteka, Festyn, Kłusownik, Kuźnia, Milicja, Ogrody, Piwnica, Sala obrad, Sala tronowa, Zwiastun.  
**Ulepszenia:** Fosa, Kłusownik, Kopalnia, Kupiec, Lichwiarz, Piwnica, Przebudowa, Rękodzielnik, Targowisko, Wiedźma.  
**Srebro i złoto:** Bandyta, Kaplica, Kopalnia, Kupiec, Laboratorium, Lichwiarz, Sala tronowa, Urzędnik, Wasal, Zwiastun.

### DOMINION I INTRYGA:

**Podwładni:** [D] Biblioteka, Festyn, Piwnica, Wartownik, Wasal, [I] Dworzanie, Dyplomata, Giermek, Sługus, Szlachta.  
**Wielki spiszek:** [D] Milicja, Rękodzielnik, Sala obrad, Targowisko, Warsztat, [I] Most, Młyn, Osada górnicza, Patrol, Rudera.  
**Dekonstrukcja:** [D] Bandyta, Kopalnia, Przebudowa, Sala tronowa, Wioska, [I] Dyplomata, Harem, Intrygant, Kanciarz, Podmiana.

[D] - Dominion

[I] - Intryga

### DOMINION I PRZYSTAŃ:

**Lepsze jutro:** [D] Piwnica, Rękodzielnik, Sala obrad, Wasal, Wioska, [P] Bocianie gniazdo, Kieszonkowiec, Mapa skarbu, Morska wiedźma, Okręt widmo.  
**Powtarzalność:** [D] Festyn, Milicja, Warsztat, Zwiastun, [P] Karawana, Okręt piracki, Poławiacz pereł, Przyczółek, Skarbiec, Zdobycwa.  
**Kompromisy:** [D] Biblioteka, Lichwiarz, Targowisko, Wiedźma, [P] Ambasador, Przemytlnicy, Przystań, Wioska rybacka, Wyłwiaz, Wyspa.

[D] - Dominion

[P] - Przystań

### DOMINION I ALCHEMIA:

**Zakazane rzemiosło:** [D] Bandyta, Laboratorium, Ogrody, Piwnica, Sala obrad, Sala tronowa, [A] Chowaniec, Opętanie, Uczeń, Uniwersytet.  
**Pichcenie eliksirów:** [D] Festyn, Kłusownik, Kuźnia, Milicja, Piwnica, [A] Alchemik, Aptekarz, Golem, Transmutacja, Zielarz.  
**Lekcja chemii:** [D] Fosa, Targowisko, Przebudowa, Urzędnik, Wasal, Wiedźma, [A] Alchemik, Golem, Kamień filozoficzny, Uniwersytet.

[D] - Dominion

[A] - Alchemia

### DOMINION I ŻŁOTY WIEK:

**Wielkie pieniądze:** [D] Kopalnia, Laboratorium, Lichwiarz, Rękodzielnik, Zwiastun, [ZW] Bank, Królewska pieczęć, Mincierz, Wielki targ, Złoty interes.  
**Królewska armia:** [D] Fosa, Kupiec, Sala obrad, Urzędnik, Wioska, [ZW] Modernizacja, Motłoch, Naciągacze, Rada królewska, Składnica.  
**Dostatnie życie:** [D] : Ogrody, Piwnica, Rękodzielnik, Urzędnik, Wioska, [ZW] Kontrabanda, Krocie, Monument, Rachuba, Szarlatan.

[D] - Dominion

[ZW] - Złoty Wiek

# Polecane zestawy 10 kart Królestwa

## DOMINION I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚNICY:

**Trofea łowieckie:** [D] Festyn, Kuźnia, Lichwiarz, Milicja, Piwnica, [RO] Menażeria, Polowanie, Róg obfitości, Turniej rycerski, Żniwa.

**Złe znaki:** [D] Kłusownik, Kupiec, Laboratorium, Sala tronowa, Urzędnik, [RO] Błazen, Cyganka, Folwark, Rozbiórka, Róg Obfitości.

**Warsztat błazna:** [D] Laboratorium, Przebudowa, Rękodzielnik, Targowisko, Warsztat, [RO] Banda koniokradów, Błazen, Farma, Młoda wiedźma, Odpust, stos Zguby: Kupiec ([D]).

**Sztuki i rzemiosła:** [D] Festyn, Laboratorium, Lichwiarz, Piwnica, Warsztat, [RZ] Czeladnik, Doradca, Gildia kupców, Kamieniarz, Piekarz.

**Porządek musi być:** [D] Bandyta, Lichwiarz, Milicja, Ogrody, Wioska, [RZ] Medyk, Piekarz, Rzeźnik, Wieszczyk, Wytwórca świateł.

**Lepsze jest wrogiem dobrego:** [D] Biblioteka, Kupiec, Przebudowa, Targowisko, Wartownik, [RZ] Arcydzieło, Herold, Poborca podatkowy, Rynek, Wytwórca świateł.

[D] - Dominion

[RO] - Róg Obfitości

[RZ] - Rzemieślnicy

## DOMINION I W GŁĘB ŁĄDU:

**Napaść na gościńcu:** [D] Biblioteka, Lichwiarz, Piwnica, Sala tronowa, Warsztat, [WGL] Gospoda, Gościńiec, Murgrabia, Oaza, Szlachetny rabuś.

**Zagraniczne podróże:** [D] Festyn, Laboratorium, Przebudowa, Wartownik, Wasal, [WGL] Pola uprawne, Rozdroże, Wyrocznia, Zamorski kupiec, Złoto głupców.

[D] - Dominion

[WGL] - W głąb łądu

## DOMINION I MROczne WIEKI:

**Raz na wozie, raz pod wozem:** [D] Lichwiarz, Piwnica, Sala tronowa, Warsztat, Wiedźma, [MW] Łowisko, Mistyk, Przytułek, Pustelnik, Wędrowny bard.

**Rycerze i hulaki:** [D] Biblioteka, Festyn, Laboratorium, Ogrody, Przebudowa, [MW] Ołtarz, Pacholek, Rycerze, Szczury, Śmieciarz.

[D] - Dominion

[MW] - Mroczne Wiek

## DOMINION I W NIEZNANE!:

**Następny poziom:** (KZ) Szkolenie, [D] Kupiec, Milicja, Sala tronowa, Targowisko, Warsztat, [WN] Loch, Narzędzia, Przewodnik, Skąpiec, Zaginione miasto.

**Diabelne zaburzenia rozmiarów:** (KZ) Najazd, Ognisko, [D] Bandyta, Lichwiarz, Ogrody, Urzędnik, Wiedźma, [WN] Amulet, Duplikat, Olbrzym, Posłaniec, Zaginiony skarb.

[D] - Dominion

[WN] - W nieznane!

(KZ) - Karty Zdarzeń

## DOMINION I IMPERIUM:

**Napaść na gościńcu:** (KZ) Gratka, (KK) Sad, [D] Biblioteka, Piwnica, Przebudowa, Warsztat, Wioska, [IM] Czarodziejka, Forum, Legionista, Świątynia, Władca.

**Zagraniczne podróże:** (KZ) Podbój, (KK) Akwedukt, [D] Laboratorium, Lichwiarz, Ogrody, Targowisko, Urzędnik, [IM] Katapulta/Głazy, Klejnot, Ogrodnik, Patrycjusz/Emporium, Targ rolny.

[D] - Dominion

[IM] - Imperium

(KZ) - Karty Zdarzeń

(KK) - Karty Krajobrazów

# Polecane zestawy 10 kart Królestwa

## DOMINION I PIEŚŃ NOCY:

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

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

[D] - Dominion

[PN] - Pieśń nocy

## DOMINION I RENESANS:

**Bez wieśniaka ani rusz:** (KP) Sieć dróg • [D] Kopalnia, Kupiec, Kuźnia, Targowisko, Wasal • [R] Frachtowiec, Jasnowidz, Oficer werbunkowy, Skarbniczka, Trupa aktorów

**Przechwyć flagę:** (KP) Koszary, Przedstawienie • [D] Festyn, Piwnica, Przebudowa, Warsztat, Zwiastun • [R] Awanturniczka, Chorąży, Służba, Uczony, Złoczyńca

[D] - Dominion

[R] - Renesans

(KP) - Karty Projektów

## DOMINION I MENAŻERIA:

**Pony Express:** (KD) Droga Foki • (KZ) Tabun • [D] Kopalnia, Piwnica, Rękodzielnik, Targowisko, Wioska • [M] Barka, Koń bojowy, Padok, Zapasy, Zasoby

**Ogród kotów:** (KD) Droga Kreta • (KZ) Mozół • [D] Bandyta, Fosa, Kupiec, Ogrody, Zwiastun • [M] Czarny kot, Ośnieżona wioska, Przesiedlenie, Rupiecie, Sanktuarium

[D] - Dominion

[M] - Menażeria

(KD) - Karty Dróg

(KZ) - Karty Zdarzeń

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.  
ul. Półnanki 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:** Paweł Pawlak

**Redakcja:** Marta Kisiel-Małecka,  
Grupa MV

**Autor:** Donald X. Vaccarino

**Ilustracje:** Matthias Catrein

© 2009-2021 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