


DONALD X. VACCARINO

DOMINION



Uralkodó vagy te is, mint a szüleid előtted - egy kellemes, folyókkal és örökzöldekkel teli kisebb királyság ura. Szüleiddel ellentétben azonban neked reményeid... álmaid vannak! Nagyobb és kellemesebb királyságot szeretnél, több folyóval és még több erdővel. Egy uradalmat akarsz! Minden irányban grófságok, szabadbirtokok és hűbértokok fekszenek - mindegyik apró, az anarchia határán mozgó földdarab, amelyeket jelentéktelen uracsok irányítanak. A zászlód alatt egyesítve őket, el fogod hozni a civilizációt ezeknek a szerencsétleneknek.

De várj! Biztos van valami a levegőben; több más uralkodónak is pontosan ugyanez az ötlete támadt. Versenyezned kell velük, hogy minél többet szerezz a még el nem foglalt földekből, majd a végsőig védelmezni azokat. Ennek érdekében csatlósokat bérelsz fel, épületeket építesz, megszépíted a kastélyodat, és megtöltöd a kincstárad. A szüleid nem lennének büszkéek erre, ám édesanyád szülei nagyon örülnének neki.

Ez egy pakliépítő kártyajáték. A pakli képviseli az uradalmadat. Tartalmazza a nyersanyagaidat, a győzelmi pontjaidat, és azokat a dolgokat, amiket megtehetsz. A pakli kezdetben egy szomorú kis birtok- és rézgyűjtemény, de reméled, hogy a játék végére megtelik arannyal, tartományokkal, valamint a kastélyod és királyságod lakóival és épületeivel. Akkor nyersz, ha a játék végén a legtöbb  a te paklidban van.

500 kártya

130 alap kincskártya - 60 Réz, 40 Ezüst, 30 Arany

48 alap győzelmipont-kártya - 24 Birtok, 12 Hercegség, 12 Tartomány

30 Átok kártya

262 királyságkártya

10-10 Átalakítás, Bánya, Boszorkány, Falu, Fesztivál, Hírvivő, Hivatalnok, Kápolna, Kereskedő, Kézműves, Kovácsműhely, Könyvtár, Laboratórium, Műhely, Őrszem, Piac, Pince, Polgárőrség, Rabló, Tanácsterem, Trónterem, Uzsorás, Vadorzó, Várárok, Vazallus

12 Park

26 randomizálókártya (egy-egy minden királyságkártyából, más kártyahátoldallal)

4 üres kártya (használatlan)

1 szemét

1 műanyag tároló

1 rendezési segédlap

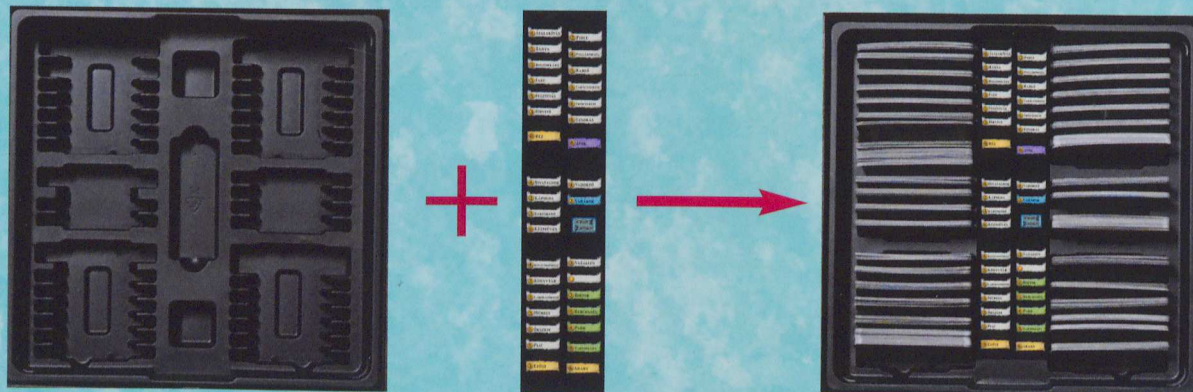
1 szabályfüzet

Az első játék előtt óvatosan helyezték a kártyákat a műanyag tárolóba – **de ne keverjétek össze azokat!** Figyeljenek rá, hogy egyes kártyák hátoldala eltér a többitől. Minden játékkártya (kincskártyák, győzelmipont-kártyák, Átok kártyák és királyságkártyák) hátoldalának cserszínű pereme van:

Minden randomizálókártya kék peremmel rendelkezik:



Ne keverjétek össze a játékkártyákat a randomizálókártyákkal. Helyezték a rendezési segédlapot a műanyag tároló közepére (úgy, hogy a legnagyobb tárolóhely legyen balra), az Átalakítással a műanyag tároló felső részén.



Most csomagoljátok ki a kártyapaklikat, és helyezték a kártyákat a műanyag tároló rekeszeibe a rendezési segédlap megfelelő nevei mellé. Játék közben csak az adott játékban használt kártyákat vegyétek ki, majd minden játék után tegyétek vissza azokat a megfelelő rekeszekbe. Így mindig könnyen és gyorsan elő tudtok majd készíteni egy új játékot.

Minden játékos vegyen el 3 *Birtok* és 7 *Réz* kártyát, képpel lefelé keverje össze azokat, ez lesz a kezdőpaklija. Tegyetek 17 képpel felfelé fordított kártyapaklit az asztalra: a 7 alapkártya-paklit, amelyeket mindig használni fogtok, és mindig változatlanok, valamint 10 királyságkártya-paklit, amelyek játékról játékra változnak. Egy adott játékban rendelkezésre álló teljes kártyakészletet nevezük kínálatnak.



Alapkártyák

A kínálat

Szemet

Az alapkártyák a következők: *Réz*, *Ezüst*, *Arany*, *Birtok*, *Hercegség*, *Tartomány* és *Átok*.

- *Réz*, *Ezüst*, *Arany*: Használjátok ezekből az összeset, amitek csak van (a játékosoknál lévő *Réz* kártyákon kívül).
- *Birtok*, *Hercegség*, *Tartomány*: 2 játékos esetén mindegyikből 8 darabot használjatok, 3-4 játékos esetén 12 darabot.
- *Átok*: 2 játékos esetén használjatok 10 darabot, 3 játékos esetén 20 darabot, 4 játékos esetén mind a 30 darabot.

A királyságkártyákból 26 féle van. A kiegészítők beszerzése után az azokban lévő királyságkártyákat is tudjátok majd használni. Döntsétek el, melyik 10 királyságkártyát használjátok; a többire az adott játék során nem lesz szükségetek. Kiválaszthatjátok a királyságkártyákat véletlenszerűen, a randomizálókártyákat - a kék peremes hátlapú kártyákat - összekeverve, és felfordítva belőlük 10-et. Az „Ajánlott készletek” részben van néhány előre összeállított, 10 kártyás készlet, amelyeket kipróbálhattok. A legelső **Dominion** játékoknál ezeket a kártyákat használjátok: *Átalakítás*, *Bánya*, *Falu*, *Kereskedő*, *Kovácsműhely*, *Műhely*, *Piac*, *Pince*, *Polgárország*, *Várak*.

Bármelyik 10 kártyát is választjátok, vegyétek elő a paklijukat - minden kártyából 10 darabot (a randomizálókártyát ne tegyétek a pakliba). Amikor egy győzelmű királyságkártyát használtok (pld: *Park*), 2 játékos esetén 8 darabra lesz szükségetek belőle, 3-4 játékos esetén 12 darabra, a többi győzelműpont-kártyához hasonlóan.

Tegyétek a szemetet a paklik közelébe.



Válasszatok ki véletlenszerűen egy kezdőjátékost. Amennyiben épp most játszottatok egyet a **Dominion** játékkal, és nem döntetlen eredmény született, akkor az a játékos legyen az utolsó, aki az előző játékban győzött (vagyis a tőle balra lévő játékos kezdjen).

A kezdéshez minden játékos húzzon fel 5 kártyát.

ÁTTEKINTÉS

A **Dominion** egy pakliépítő kártyajáték. Minden játékosnak saját paklija, saját dobopaklija, saját kezében lévő kártyái és játékerülete van. A játékosok egy gyenge kezdőpaklival indulnak, és fokozatosan jobb kártyákat szereznek a játék során.

A játékosok egymás után végzik el köreiket. Minden kör sorrendben három fázisból áll: akció, vásárlás, majd takarítás. Az akciófázisban kijátszhatasz egy akciókártyát a kezedből; a vásárlásfázisban kijátszhatasz tetszőleges számú kincskártyát, majd vásárolhatsz egy kártyát, amit hozzáadsz a paklidhoz; a takarításban pedig az összes, a játékban és a kezekben lévő kártyádat összeszeded és eldobod, majd 5 új kártyát húzol, szükség szerint megkeverve a paklid.

A játék akkor ér véget, ha a kínálatban 3 pakli kiürül, vagy ha elfogynak a *Tartomány* kártyák; ezután a játékosok összeszámolják a kártyáikon lévő összes -ot, és a legtöbb -al rendelkező játékos megnyeri a játékot.

AKCIÓFÁZIS

Az akciófázisban kijátszhatasz egy akciókártyát a kezedből. Ezen kártyák alján az „Akció” felirat látható, és általában fehér színű lobogójuk van (egyesekek más színűek a további típusaik miatt). Egy akciókártya kijátszása három lépésből áll: be kell jelenteni; a „játékban lévő” területre - az előtted lévő asztallapra - kell helyezni; és követni kell a rajta lévő utasításokat, sorrendben, fentről lefelé. Ha a kártyán egy választóvonal van (pld: *Várarak*), akkor ott állj meg; a vonal alatti utasítások máskor történnek meg (ez jelezve van). Ha nem lehet mindent megtenni, amit egy kártya előír, akkor tegyél meg annyit, amennyit tudsz; akkor is kijátszhatasz egy kártyát, ha tudod, hogy nem fogsz tudni végrehajtani mindent, amit a kártya leír.

Egyes kártyák „+1 akció”-t adnak. Ez megnöveli azt, hogy hány akciókártyát játszhatasz ki egy körben. A növekedés rögtön megtörténik, de a következő akciókártyát csak akkor játszod ki, ha az elsőt teljesen befejezted. Néhány kártya „+2 akció”-t ad; ez azt jelenti, hogy abban a körben még két akciókártyát játszhatasz ki.

Tehát például, ha kijátszod a *Polgárőrség* kártyát, ami nem ad + akciót, akkor végrehajtod a *Polgárőrség* hatását, és az akciófázisod véget is ér. De ehelyett kijátszhatasz egy *Piac* kártyát, aztán egy másik *Piac* kártyát, majd egy *Polgárőrség* kártyát; minden *Piac* +1 akciót ad, ami lehetővé teszi, hogy további akciókat játszhass ki.

Az akcióid felhasználása opcionális; maradhat a kezekben olyan akciókártya, amit ki tudnál játszani, de úgy döntesz, hogy nem játszod ki.



VÁSÁRLÁSFÁZIS

Először is, bármennyi kincskártyát kijátszhatasz a kezedből, akármilyen sorrendben. A kincskártyák alján a „Kincs” felirat látható, és sárga lobogójuk van. Ezeket a „játékban lévő” területre mozgatva játszod ki; valószínűleg nem fogod külön-külön bejelenteni a kincseidet, bár ha akarod, megteheted. A kincskártyákon nincs szöveg, csak egy nagy érme, rajta egy számmal. Ennyi érmét kapsz az adott körben – egy Réz kártyáért egy érmét, egy Ezüst kártyáért két érmét, egy Arany kártyáért három érmét, amit az 1, 2, 3 jelez. Ez az érték a kincsek felső sarkaiban is szerepel. Nem kell minden kezvedben lévő kincset kijátszanod (ám csak a kijátszott kincsekért kapsz érmét az adott körben).

Ezután vehetsz egy kártyát, ami annyiba kerül, vagy kevesebbe, mint amennyi érméd van. Az árak a kártyák bal alsó sarkában vannak feltüntetve. Egy kártyát úgy veszel meg, hogy kiválasztod a kínálatból, majd „megszerzed”. A kártya „megszerzése” azt jelenti, hogy a kártyát a kínálatból a dobópaklidba teszed. Az elkölthető érméd száma a kártya árával csökken. Például, ha kijátszottál négy Réz és egy Ezüst kártyát, akkor összesen 6 érméd van; ha vettél egy Piac kártyát, aminek az ára 5, akkor egy Piac kártyát a kínálatból a dobópaklidba teszel, és 1 érméd megmarad.

A kártyavásárlás nem használja el a kincskártyákat; a kártyák továbbra is nálad maradnak. A kincsek minden felhúzáskor felhasználható jövedelmet termelnek. A kártyavásárlás csak az adott körben rendelkezésedre álló érmét használja el.

Néhány kártya „+1 vásárlás”-t ad. Ez megnöveli egy adott kör során a vásárlásfázisodban megvásárolható kártyák számát. Például, 6 érmével és egy plusz vásárlással két, egyenként 3-érmébe kerülő Ezüst kártyát vehetsz. A vásárlásaid felhasználása opcionális. Két vásárlással vehetsz csak egy kártyát, de teljesen ki is hagyhatod a vásárlást. Mivel a Réz ára 0, megvehetsz egy vásárlással érmék nélkül egy Réz kártyát.

Egy kártya megvétele után nem játszhatasz ki több kincset; először játszd ki a kincseket, utána vásárolj.



TAKARÍTÁSFÁZIS


Az összes játékban lévő kártyádat (az akciókat és a kincseket is), valamint a kezvedben maradt kártyákat tedd a dobópaklidba. A sorrend nem számít; ha akarod, a kijátszott kártyák alá rejtheted a kezvedben lévő kártyákat.



Húzz fel 5 új kártyát. Ha a paklidban 5 kártyánál kevesebb található, először keverd meg a dobópaklid, tedd a paklid alá, majd ezután húzz.

A játék a tőled balra lévő játékosal folytatódik. Minden felhasználatlan + akciód, + vásárlásod vagy elkölthetetlen érméd elveszik; minden körben ezek nélkül indulsz.

A JÁTÉK VÉGE

A játék egy kör végén ér véget, amikor elfogynak a *Tartomány* kártyák, vagy bármelyik három (vagy több) kínálatpakli kiürül (bármelyik pakli, beleértve a királyságkártyákat, az *Átok*, a *Réz* kártyákat stb.).

Az összes kártyádat – a kezedből, a paklidból, a dobópaklidból, a játékterületedről, és a félretett kártyákat is – gyűjtsd be, válogasd szét, hogy később visszatehesd majd a paklijukba. Előtte számold össze a -jaidat.







A legtöbb -al rendelkező játékos nyer. Ha a  tekintetében a játékosok közt döntetlen alakul ki, akkor közülük az a játékos nyer, aki kevesebb kört játszott le. Ha még ekkor is döntetlen lenne az eredmény, akkor örvendezhetnek a közös győzelmüknek.

KÁRTYATÍPUSOK

Minden kártyának van típusa, amely az alján van jelezve; egy színe, amely segít azonosítani bizonyos típusokat; és egy ára a bal alsó sarokban. Az akciókártyák mindegyikén van egy utasításokat tartalmazó szövegdoboz; időnként egyéb kártyákon is.

A kártyáknak több típusa is lehet. Egy kártyára minden típusa egyszerre vonatkozik. Például: a *Trónterem* lehetővé teszi, hogy egy akciókártyát kétszer játssz ki; ez az akció lehet a *Boszorkány*, ami egy akció – támadás, vagy a *Várárok*, ami egy akció – védekezés, vagy a *Kovácsműhely*, ami szimplán akció típusú.

Az alábbi kártyatípusok találhatóak meg az alapdobozban (a kiegészítők néhányat hozzátesznek):

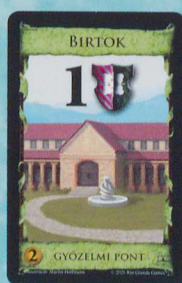
- **Akció:** Ezeket az akciófázisodban tudod kijátszani, hogy megtedd a szövegdobozban leírtakat.
- **Kincs:** Ezeket a vásárlásfázisodban tudod kijátszani, hogy kártyák vásárlásához használt -ket állíts elő. Az -k mennyiségét a felső sarkokban és a nagy  szimbólumban lévő számok mutatják. A kiegészítőben lévő kincsek az akciókártyákhoz hasonlóan szabályokkal rendelkezhetnek.
- **Győzelmi pont:** Ezek a játék során általában semmire nem használhatóak, de a végén -ot érnek, amit a nagy  szimbólum melletti szám jelez.
- **Átok:** Ezek ártalmas kártyák, amelyek -1 -ot érnek. Általában semmire sem használhatóak, és nem fogsz ilyeneket vásárolni, bár megteheted; viszont *Boszorkány* kártyával más játékosoktól kaphatsz belőlük.
- **Támadás:** Ezek a kártyák valamilyen módon közvetlenül okoznak kárt a többi játékosnak.
- **Védekezés:** Ezeket a kártyákat szokatlan időpontban tudod valahogy felhasználni. A felhasználás módja a védekezéskártyán szerepel; például a *Várárok* azt írja, hogy akkor fedheted fel, amikor egy másik játékos támadáskártyát játszik ki. A védekezéseket egyenként kell használni (ami a kiegészítőben lévő védekezések esetében számít).



Akció



Kincs



Győzelmi pont



Átok



Akció és Támadás



Akció és Védekezés


A kártyaszövegekben néhány speciális kifejezés szerepel.

Négy kifejezés egy számot tartalmaz egy + jel után. A +2 ugyanaz, mint kétszer a +1, és így tovább.

„+1 akció” – Az adott körben kijátszhatsz egy további akciókártyát.



- Amikor ez történik, az csak megnöveli az akciókártyák számát, amit ki tudsz játszani; az aktuális kártya végrehajtását befejezed, mielőtt további akciókártyákat játszánál ki.
- Akciók csak az akciófázisban használhatóak.
- Amikor több akciód van, hasznos lehet hangosan kimondanod a számot, hogy megjegyezd. Egyes játékosok szeretnek „fát” formázni az asztalon, a két azzal kijátszott akciót ráhelyezve egy *Falu* vagy *Fesztivál* kártyára, ezzel is jelezve, hogy annak akciói fel lettek használva.



„+1 vásárlás” – Az adott körben a vásárlásfázisodban vásárolhatsz egy további kártyát.

- Nem kell felhasználnod az extra vásárlásaidat.
- Feloszthatod vásárlásaid között az -idet.

„+1 kártya” – Húzz egy kártyát.

- Azonnal felhúzd a kártyát.
- Ha több kártyát kell húznod, mint amennyi a paklidban maradt, keverd meg a dobópaklid, tedd a paklid alá, majd húzz. Ha még mindig nincs elég felhúzható kártya, akkor csak annyit húzz fel, amennyit tudsz.

„+” – Az adott körben egy extra -vel többet költhetsz el a vásárlásfázisodban.

- a + miatt nem kapsz *Réz* kártyát; az csak hozzáadódik az adott a körben elkölthető -id számához.

A többi kifejezés a kártyák mozgatásával, láthatóságával és helyével foglalkozik.

„Dobj el egy kártyát” – Tegyel egy kártyát a kezedből a dobópaklidba.

- Néha egy kártya azt kéri, hogy egy másik helyről dobj el egy kártyát, de alapesetben a dobott kártyák a kezedből kerülnek ki.
- Az eldobott kártya képpel felfelé kerül a dobópaklid tetejére.
- Ha egyszerre több kártyát dobsz el, nem kell mindet felfedned, csak azt, amelyiket felülre teszel.

„Szerezz egy kártyát” – Vegyél el egy kártyát a kínálatból, és tedd a dobópaklidba.

- Néha egy kártya lehetővé teszi, hogy a kínálaton kívül máshonnan is szerezz egy kártyát, de alapesetben a megszerzett kártyák a kínálatból származnak.
- Néha egy kártya lehetővé teszi, hogy egy megszerzett kártyát ne a dobópaklidba helyezz, de alapesetben minden megszerzett kártya a dobópaklidba kerül.
- Nem játszol ki egy kártyát, amikor megszerzed; az csak a dobópaklidba kerül.

„Játékban” – Egy játékos játékterületén van.

- A kártyák a kijátszáskor kerülnek „játékba”, és általában ott is maradnak, amíg a takarításfázis során el nem dobják azokat a játékból.
- Csak a kijátszott kártyák vannak játékban; a félretett kártyák, a szemétben, a kínálatban, a kezekben stb. lévő kártyák nincsenek játékban.

„Nézz meg egy kártyát” – Te megnézheted a kártyát, a többi játékos nem.

- Miután megnézted, tedd vissza oda, ahol volt (hacsak más utasítást nem kapsz).

„Játssz ki egy kártyát” – Tegyel egy kártyát a játékba, és kövesd a rajta lévő utasításokat.

- Amikor egy kártya azt kéri, hogy játssz ki egy kártyát, akkor az nem használ el egy akciót a körben.
- Ahogy a normál kártyakijátszásnál, itt is sorrendben követed az utasításokat, és megállsz a választóvonalnál, ha van ilyen.
- Mint mindig, a kijátszott kártyák a játékba kerülnek, nem pedig közvetlenül a dobópakliba.

„Fedj fel egy kártyát” – Minden játékos láthatja a kártyát.

- Miután felfedted, tedd vissza oda, ahol volt (hacsak más utasítást nem kapsz).



„Tegyel félre egy kártyát” – Tedd a kártyát az asztalra, a játékterületen kívülre.


- A félretett kártyák nincsenek „játékban”.
- A félretett kártyák képpel felfelé vannak, hacsak nincs másképp meghatározva.
- A kártyát félretevő kártya fogja meghatározni, hogy az mikor kerül máshová.

„Hajíts ki egy kártyát” – Tegyel egy kártyát a szemétpakliba.

- Ez egy módja annak, hogy megszabadulj egy kártyától; a szemétbe hajított kártya már nem tartozik a kártyáid közé.
- A szemétpakli képpel felfelé a szeméten található; a játékosok bármikor átnézhetik a szemetet.
- A szemétpakli sorrendje nem számít; a játékosok átrendezhetik azt.
- A szemétben lévő kártyák lényegében kiesnek a játékból, bár néhány kiegészítő kártyával meg lehet szerezni azokat is.

A szövegdobozokban három szimbólum van használatban.

 - Győzelmi pontok. A legtöbb  -al rendelkező játékos nyer.

 - Az érmeszimbólum. Ez jelzi a kártyák árát és a termelt pénzüsszegeket.

Választóvonal - Egyes kártyák szövegdobozát egy vonal választja el (pl. *Várárok*). Ez elválasztja a különböző időpontokban bekövetkező képességeket. Amikor kijátszod a kártyát, csak a vonal feletti utasításokat követed; a vonal alatti szöveg jelzi, hogy az a rész mikor használható.

KEVERÉS

Ha valamit tenned kell a pakliddal – például kártyá(ka)t húzni, megnézni, felfedni, félretenni, eldobni vagy kihajítani –, és több kártyára van szükséged, mint amennyi a paklidban maradt, először keverd meg a dobópaklid, és tedd a paklid alá, majd végezd el a feladatodat. Ha még mindig nincs elég kártya hozzá, akkor annyi kártyával csináld meg a dolgot, amennyivel csak tudod. Ha a keveréskor nincsenek kártyák a paklidban, akkor egyszerűen a megkevert dobópakli lesz az új paklid.

Amikor a paklid kiürül, addig nem keversz, amíg nem kell valamit tenned a paklidból származó kártyákkal. Ha egy kártyát kell az üres paklid tetejére tenned, akkor az a kártya lesz az egyetlen kártya a paklidban.

TÖVÁBBI SZABÁLYOK

Bármikor megszámolhatod a paklidban lévő kártyák számát (anélkül, hogy megnéznéd magukat a kártyákat), de nem nézheted át és nem számolhatod meg a dobópaklidat vagy egy másik játékos pakliját vagy dobópakliját. A játékosok kézben tartott kártyáinak száma nyilvános információ, ahogyan a dobópaklik felső kártyái is. A játékban lévő összes kártya nyilvános; a félretett kártyák általában nyilvánosak, de néha képpel lefelé vannak fordítva. A játékosok bármikor átnézhetik a szemétpaklit.

Amikor egy dobópaklival lépsz interakcióba (pl. a *Hírvivő* kártyával), nem szükséges az eredeti sorrendjének megtartása. A sorrendnél csak az számít, hogy a felső kártya nyilvános legyen. A szemétpakli sorrendjét sem szükséges soha meghatározott sorrendben tartani.

Amikor két dolog egyszerre történik különböző játékosokkal, akkor fordulósorrendben kell haladni, kezdve azzal a játékosal, akinek éppen a köre van. Például amikor egy játékos *Boszorkány* kártyát játszik ki, a többi játékos fordulósorrendben szerzi meg az *Átok* kártyákat, ami számíthat, ha az *Átok* kártyák elfogynak.

Amikor egy játékosal történik egyszerre két dolog, akkor az adott játékos dönt a sorrendjükről, még akkor is, ha némelyik kötelező, némelyik nem. Ilyen a kiegészítőkkal fordulhat elő.

Amikor egy kártya választási lehetőséget ad („válassz egyet...”), akkor bármelyik lehetőséget választhatod, anélkül, hogy megvizsgálnád, meg tudod-e csinálni vagy sem. Ilyen a kiegészítőkkal fordulhat elő.

SZABÁLYOK 5-6 FŐRE

Ha 5 vagy 6 játékosal szeretnél játszani, további alapkártyákra van szükséged. Ezek az **Alapkártyák** kiegészítőben és a **Big Box** kiadásban találhatóak meg, vagy használhatod a **Dominion** alapjáték két példányát együtt is.

A legtöbb győzelmi pont-pakli továbbra is 12 kártyát tartalmaz, mint a 3-4 fős játékoknál. Azonban használj 5 játékosal 15, 6 játékosal pedig 18 *Tartomány* kártyát. Használj 5 főnél 40, 6 főnél 50 *Átok* kártyát.

Add hozzá az összes extra *Réz*, *Ezüst* és *Arany* kártyát a megfelelő paklikhoz.

A játék végi feltétel 5-6 játékos esetén: bármelyik négy pakli kiürül, vagy a *Tartomány* kártyák elfogynak.

PÉLDAKÖRÖK

Keverd meg a 10 kezdőkártyádat (7 Réz és 3 Birtok), és tedd le képpel lefelé, ez lesz a paklid. Húzd fel a felső 5 kártyát, ezzel a kézzel kezdesz. Ebben a példában 1 Birtok és 4 Réz kártyád van. A fel nem húzott kártyák alkotják a paklidat.

A játék előtt



dobópakli



pakli



kéz



kijátszott kártyák

Első kör

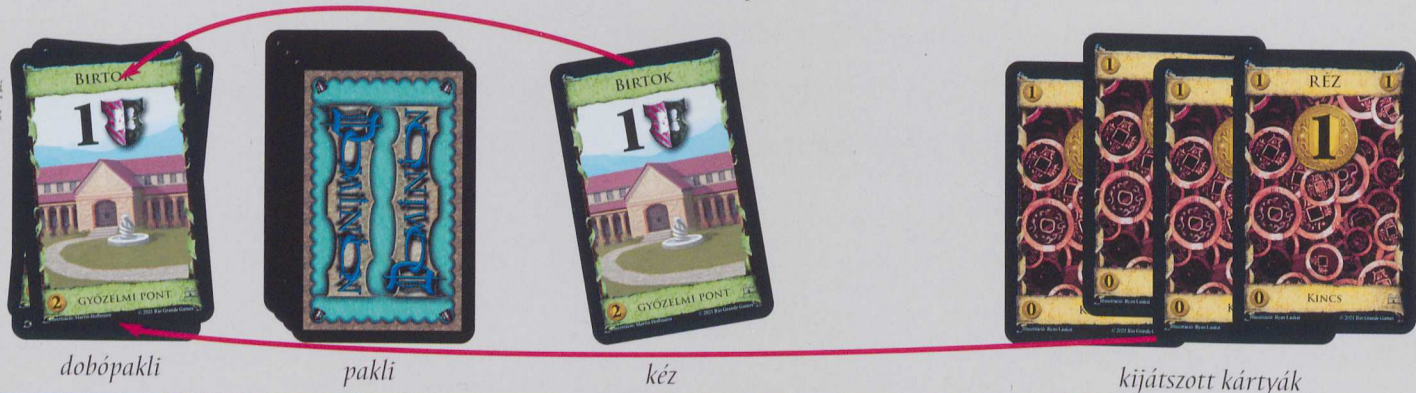
Vásárlásfázis

Mivel a játék kezdetén nincsenek akciókártyáid, kihagyod az akciófázist, és közvetlenül a vásárlásfázisba lépsz. Kijátszol 4 Réz kártyát a kezedből, hogy a kínálatból megvegyél egy Átalakítás kártyát (ára = 4), majd a dobópaklidba rakod azt.



Takarításfázis

A vásárlásod befejezése után a takarításfázisba lépsz. Itt a kijátszott kártyákat a dobópaklidba rakod, és a kezekben maradt kártyákat is odateszed.



Végül a következő körödre 5 kártyát húzol a paklidból. Ezúttal 2 Birtok és 3 Réz kártyát kapsz. Az első köröd véget ér, és a bal oldali ellenfeled elkezdte a saját körét.



Második kör

Vásárlásfázis

Miután ellenfeleid befejezték a körüket, a te 2. köröd következik. Ismét nincsenek akciókártyáid, így közvetlenül a vásárlásfázisba lépsz. Ezúttal a 3 Réz kártyádat játszod ki, hogy megvegyél egy Ezüst kártyát, majd a dobópaklidba rakod azt.



Takarításfázis

A takarításfázisban a 3 kijátszott Réz kártyát a dobópaklidba rakod, és a kezeden maradt 2 Birtok kártyát is odateszed.



Végül a következő körödre 5 kártyát húzol a pakliból. Mivel a paklid kiürült, megkevered a dobópaklid, képpel lefelé lerakod, és 5 kártyát húzol belőle. Ezúttal 1 Birtok, 1 Ezüst, 2 Réz és 1 Átalakítás kártyát kapsz. A második köröd véget ér, és a bal oldali ellenfeled elkezd a saját körét.



Harmadik kör

Miután az ellenfeleid befejezték a körüket, a harmadik köröd az akciófázissal kezdődik el, amiben az Átalakítás kártyát játszod ki. Úgy döntesz, hogy kihajítod a kezedből a Birtok kártyát, és a kínálatból szerzel egy Kovácsműhely kártyát (ára = 4 = a Birtok ára + 2), majd a dobópaklidba rakod azt.

Akciófázis



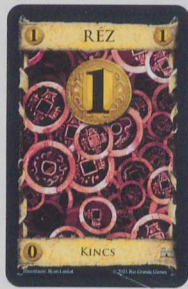
A vásárlásfázisban 4 van a kezeden. Kijátszod a 4-t (a 2 Réz és 1 Ezüst kártyát), és úgy döntesz, hogy veszel a kínálatból egy Polgárország kártyát, majd a dobópaklidba rakod azt.

Vásárlásfázis



Takarításfázis

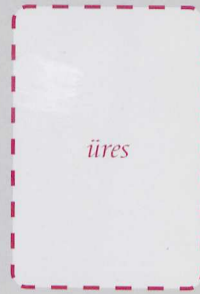
A takarításfázisban a szokásos módon eldobod a kijátszott kártyáidat és a kezekben maradt kártyákat (amik most nincsenek), majd húzol 5 kártyát, amivel befejezed a kört.



dobópakli



pakli



üres

kez



kijátszott kártyák

MEGJEGYZÉSEK A KIRÁLYSÁGKÁRTYÁKHOZ

Átalakítás: Maga az *Átalakítás* nem hajítható ki, mivel azt kijátszottad, vagyis már nincs a kezekben. Ha nincs olyan kártyád, amit kihajíthatsz, akkor nem is szerzel. Ha szerzel egy kártyát, az a kínálatból kerül a dobópaklidba. A megszerzett kártyának nem kell pontosan 2-vel többre kerülnie a kihajított kártyánál; kerülhet ennyibe vagy kevesebbe, és akár a kihajított kártya egy másik példánya is lehet. Nem használhatsz 1-ért arra, hogy drágább kártyát szerezz.

Bánya: Például, kihajíthatsz egy *Réz* kártyát, hogy szerezz egy *Ezüst* kártyát, vagy egy *Ezüst* kártyát, hogy szerezz egy *Arany* kártyát. A megszerzett kincs a kínálatból kerül a kezdekbe; még ugyanabban a körben kijátszhatod 1-ért. Ha nincs kihajítható kincsed, nem szerzel egyet sem.

Boszorkány: Az *Átok* kártyák a kínálatból kerülnek a dobópaklikba. Fordulósorrendben kerülnek kiosztásra, ami akkor számíthat, ha kevés kártya van az *Átok* kártyák paklijában. Amikor az *Átok* kártyák elfogynak, még mindig kijátszhatod a *Boszorkány* kártyát a +2 kártyáért.

Falu: Húzol egy kártyát, és kapsz +2 akciót.

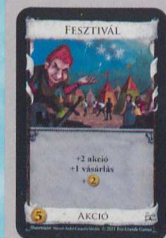
Fesztivál: Kapsz +2 akciót, +1 vásárlást és +2-ért.




Hírvívő: Először húzz egy kártyát, és kapsz +1 akciót; ezután nézd át a dobópaklidat, és egy kártyát a paklid tetejére rakhatsz onnan. Kártya átrakása a pakli tetejére nem kötelező.

Hivatalnok: Ha egy játékosnak nincsenek kártyák a paklijában, annak a paklira tett lesz az egyetlen kártya a paklijában.

Kápolna: Maga a *Kápolna* nem hajítható ki, mivel azt kijátszottad, vagyis már nincs a kezdekben.

Kereskedő: Amikor a *Kereskedő* kártyát kijátszod, húzol egy kártyát, és kapsz +1 akciót. Ha a körben később kijátszol egy *Ezüst* kártyát, akkor kapsz mellé +1-ért. Ha egynél több *Kereskedő* kártyát játszol ki, mindegyik ad +1-ért, amikor először játszol ki azt az *Ezüst* kártyát; de ha egynél több *Ezüst* kártyát játszol ki, csak az első *Ezüst* után kapsz +1-ért.






Kézműves: A megszerzett kártya a kínálatból kerül a kezedbe. Nem használhatsz -t arra, hogy drágább kártyát szerezz; a kártya ára mindig  és  közötti. Miután megszerzed a kártyát, tegyél a kezedből egy kártyát a paklidra; ez az imént megszerzett kártya, vagy egy másik kártya is lehet.


Kovácsműhely: Húzol 3 kártyát.


Könyvtár: Egyszerre csak egy kártyát nézel meg, és mindegyiket a kezedbe veszed vagy félreteszed, amíg 7 kártya nem lesz a kezekben; ezután eldobod a félretett kártyákat. Ha közben keversz, akkor a félretett kártyákat nem kevered be. Csak akciókártyákat lehet félretenni. Nem kell félretenned az akciókártyákat; ez csak egy lehetőség. Ha már kezdéskor 7 kártya van a kezekben, akkor nem húzol kártyákat.

Laboratórium: Húzol 2 kártyát és kapsz +1 akciót.

Műhely: A megszerzett kártya a kínálatból kerül a dobópaklidba. Nem használhatsz -t arra, hogy drágább kártyát szerezz; a kártya ára mindig  és  közötti.

Őrszem: Először húzol egy kártyát, és kapsz +1 akciót. Ezután megnézed a paklid felső 2 kártyáját. Mindkettőt kihajíthatod, eldobhatod, vagy visszarakhatod bármilyen sorrendben; vagy kihajítasz és eldobsz egyet-egyet, vagy kihajítasz és visszaraksz egyet-egyet, vagy eldobsz és visszaraksz egyet-egyet.

Park: Például, ha a játék végén 37 kártyád van, minden egyes *Park* kártyád 3 -ot ér. Használj 8 darab *Park* kártyát 2 játékos esetén, 3 vagy több játékos esetén pedig 12 darabot.

Piac: Húzol egy kártyát, és kapsz +1 akciót, + -t és +1 vásárlást.

Pince: Válassz ki bármennyi kártyát a kezedből; dobd el egyszerre mindet; majd húzz annyi kártyát, amennyit valójában eldobtál. Ha emiatt keverned kell, akkor az eldobott kártyákat is keverd be. A játékosoknak a legfelső eldobott kártyán kívül nem kell megmutatnod semmit; az eldobott kártyák száma azonban nyilvános.

Polgárőrség: Azok a játékosok, akiknek 3 vagy kevesebb kártya van a kezükben, nem dobnak el kártyákat. Azok a játékosok, akiknek több kártyájuk van, addig dobnak, amíg 3 kártyájuk marad.

Rabló: Először szerezz egy *Arany* kártyát a kínálatból, és tedd azt a dobópaklidra. Ezután fordulosorrendben minden másik játékos felfedi a felső 2 kártyáját, kihajít egy nem *Réz* kincskártyát (pl. *Ezüst* vagy *Arany* kártyát), és eldobja a másik felfedett kártyát. Az a játékos, aki csak *Réz* kincskártyát, vagy semmiféle kincset nem fedett fel, egyszerűen eldobja mindkét kártyát.

Tanácssterem: A többi játékos húz egy kártyát, akár akar, akár nem.



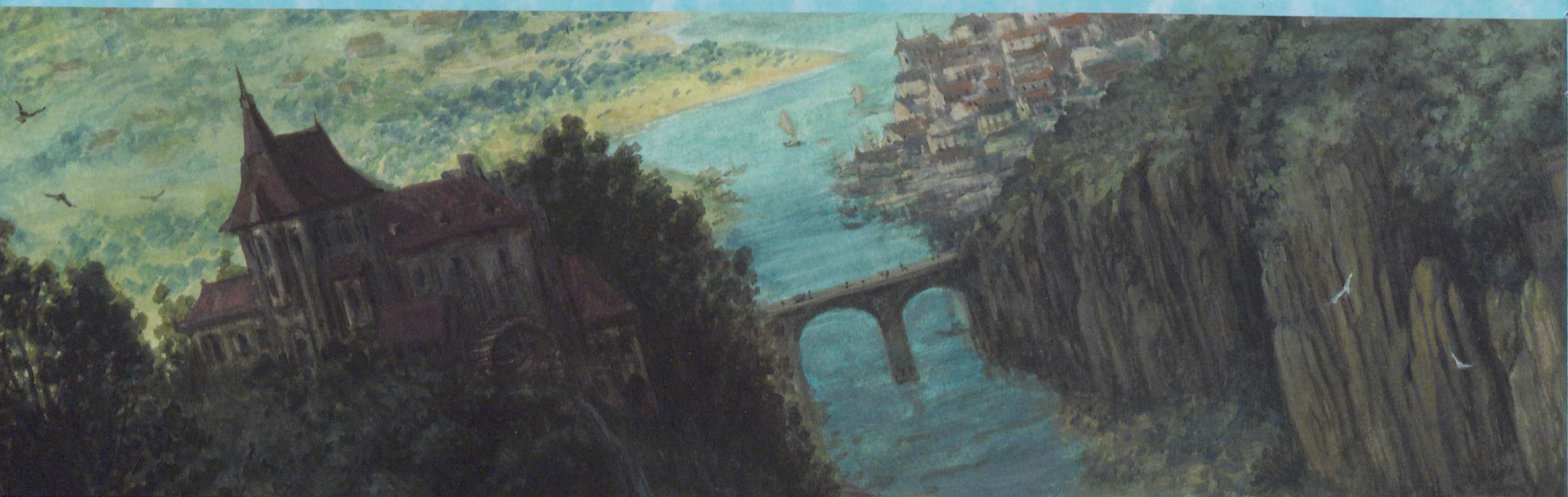
Trónterem: Nem kötelező kijátszanod a kezedből egy akciókártyát. Ha mégis kijátszol egyet, teljesen végrehajtod, majd másodszor is kijátszod. Közben nem játszatsz ki másik kártyát (kivéve, ha a kártya ezt kéri, például a *Vazallus* vagy a *Trónterem* maga). Az akciókártyák kijátszása a *Trónterem* kártyával ugyanúgy megy, mint a normál akciókártyák kijátszása, kivéve, hogy ez nem használ el egy akciót a körben. Például, ha egy kört úgy kezdesz, hogy kijátszod a *Trónterem* kártyát a *Falu* kártyára, akkor húzol egy kártyát, kapsz +2 akciót, húzol egy másik kártyát, és kapsz ismét +2 akciót, így marad 4 akciód. Ha *Trónterem* kártyára *Trónterem* kártyát játszol ki, akkor kétszer játszatsz ki egy akciókártyát, majd kétszer játszatsz ki egy másik akciókártyát; egy akciókártyát nem játszatsz ki négyszer.

UzSORÁS: Csak akkor kapod meg a +3-t, ha valóban kihajítottál egy *Réz* kártyát.

Vadorzó: A dobás előtt felhúzol az egy kártyádat. Ha nincsenek üres paklik, nem dobsz. Ha egy üres pakli van, egy kártyát dobsz; ha két üres pakli van, két kártyát dobsz, és így tovább. Ez az összes kínálatpaklira vonatkozik, ideértve az *Átok*, a *Réz*, a *Vadorzó* stb. paklikat is. Ha nincs elég eldobható kártyád, akkor dobd el a kezekben lévő kártyákat.

Várárok: Egy támadáskártya alsó sorában a „Támadás” szó olvasható; ebben a készletben ilyen a *Rabló*, a *Hivatalnok*, a *Polgárórség* és a *Boszorkány*. Amikor egy másik játékos egy támadáskártyát játszik ki, mielőtt a támadás bármit is okozna, felfedhetsz a kezedből egy *Várárok* kártyát, hogy ne hasson rád a támadás – nem fedsz fel kártyákat a *Rabló*, nem raksz győzelmipont-kártyát a paklidra a *Hivatalnok*, nem dobsz el kártyákat a *Polgárórség* és nem kapsz *Átok* kártyát a *Boszorkány* miatt. A *Várárok* a kezekben marad, és a következő körödben még mindig kijátszhatod. A *Várárok* nem állít meg semmi olyat, amit a támadás más játékosokkal vagy a kijátszó játékoskal szemben tesz; csakis téged véd meg. Emellett a *Várárok* a saját körödben kijátszható +2 kártyáért is. Ha egy körben vagy egy fordulóban több támadás is ki lett játszva, annyi támadásra fedheted fel a *Várárok* kártyát, ahányra csak akarod.

Vazallus: Ha a kártya egy akciókártya, kijátszhatod, de ez nem kötelező. Ha mégis kijátszod, rakd a játéktérletedre, és kövesd az utasításait; ezzel nem használod el a köröd egyik akcióját.



AJÁNLOTT KÉSZLETEK

A játékosok a **Dominion** játékot bármelyik 10 királyságkártyából álló készlettel játszhatják, de ezeket a készleteket kifejezetten úgy választottuk ki, hogy szórakoztatóak legyenek, és bemutassák a kártyák kölcsönhatásait és kapcsolatait. Mostanra a **Dominion** számos kiegészítővel is rendelkezik, amelyekkel még szórakoztatóbb lesz a játék. Ezekhez a kiegészítőkhöz is készítettünk ajánlott készleteket.

Dominion alapjáték:

Első játék: Átalakítás, Bánya, Falu, Kereskedő, Kovácsműhely, Műhely, Piac, Pince, Polgárórség, Várak

Mérettorzítás: Boszorkány, Fesztivál, Hivatalnok, Kápolna, Kézműves, Műhely, Őrszem, Park, Rabló, Trónterem

Paklitető: Falu, Fesztivál, Hírvivő, Hivatalnok, Kézműves, Laboratórium, Őrszem, Tanácsterem, Uzsorás, Vazallus

Kézügyesség: Fesztivál, Hírvivő, Kovácsműhely, Könyvtár, Park, Pince, Polgárórség, Tanácsterem, Trónterem, Vadorzó

Fejlesztések: Átalakítás, Bánya, Boszorkány, Kereskedő, Kézműves, Piac, Pince, Uzsorás, Vadorzó, Várak

Ezüst és Arany: Bánya, Hírvivő, Hivatalnok, Kápolna, Kereskedő, Laboratórium, Rabló, Trónterem, Uzsorás, Vazallus

Dominion és Intrika:

Alattvalók: Fesztivál, Könyvtár, Őrszem, Pince, Vazallus • Csatlós, Diplomata, Nemesek, Udvarhölgy, Udvaronc

A Nagy Terv: Kézműves, Műhely, Piac, Polgárórség, Tanácsterem • Bányászfalu, Híd, Malom, Nyomornegyed, Őrjárat

Felszámolás: Átalakítás, Bánya, Falu, Rabló, Trónterem • Diplomata, Hárem, Settenkedő, Leváltás, Szélhámos

Dominion és Tengerpart:

Elérni a holnapot: Falu, Kézműves, Pince, Tanácsterem, Vazallus • Kilátó, Kincses térkép, Szellemhajó, Tengeri banya, Zsebmetsző

Ismétlődés: Fesztivál, Hírvivő, Műhely, Polgárórség • Előőr, Felfedező, Gyöngybúvár, Kalózhajó, Karaván, Kincstár

Adni és kapni: Boszorkány, Könyvtár, Piac, Uzsorás • Csempészek, Értékmentő, Halászfalu, Menedék, Nagykövet, Sziget

Dominion és Alkímia:

Tiltott művészetek: Laboratórium, Park, Pince, Rabló, Tanácsterem, Trónterem • Birtoklás, Egyetem, Jelenés, Tanonc

Bájtalkeverők: Fesztivál, Kovácsműhely, Pince, Polgárórség, Vadorzó • Alkímista, Átváltoztatás, Gólem,

Gyógynövényszakértő, Patikus

Kémialecke: Átalakítás, Boszorkány, Hivatalnok, Piac, Várak, Vazallus • A bölcsek köve, Alkímista, Egyetem,

Gólem

Dominion és Gyarapodás:

A legtöbb pénz: Bánya, Hírvivő, Kézműves, Laboratórium, Uzsorás • Bank, Királyi pecsét, Kockázat, Nagypiac, Pénzverde

A király serege: Falu, Hivatalnok, Kereskedő, Tanácsterem, Várak • Bővítés, Bűnözők, Királyi udvar, Páncélterem, Tombolás

Jó élet: Falu, Hivatalnok, Kézműves, Park, Pince • Csempészaru, Emlékmű, Felhalmozás, Könyvelés, Sarlatán

Dominion és Bőségszaru/Céhek:

A vadászat jutalma: Fesztivál, Kovácsműhely, Pince, Polgárórség, Uzsorás • Állatsereglet, Aratás, Bőségszaru, Lovagi torna, Vadászcsapat

Rossz előjelek: Hivatalnok, Kereskedő, Laboratórium, Trónterem, Vadorzó • Átdolgozás, Bőségszaru, Jövendőmondó, Kisközség, Udvari bolond

A bolond műhelye: Átalakítás, Kézműves, Laboratórium, Műhely, Piac • Fial boszorkány, Földművelő falu, Lókereskedők, Udvari bolond, Vásártér • Rontás: Kereskedő

Művészet és kézművesség: Fesztivál, Laboratórium, Műhely, Pince, Uzsorás • Iparossegéd, Kereskedőcéh, Kőfaragó, Pék, Tanácsadó

Tiszta életvitel: Falu, Park, Polgárórség, Rabló, Uzsorás • Gyertyatartó-készítő, Hentes, Jónő, Orvos, Pék

A lilium bearanyozása: Átalakítás, Kereskedő, Könyvtár, Őrszem, Piac • Adóbehajtó, Gyertyatartó-készítő, Hírnök, Mestermű, Tér

Dominion és Hátországok:

Országúti rablás: Könyvtár, Műhely, Pince, Trónterem, Uzsorás • Fogadó, Jóságos csirkefogó, Oázis, Országút, Örgróf
Külhoni kalandok: Átalakítás, Fesztivál, Laboratórium, Őrszem, Vazallus • Bolondok aránya, Fűszerkereskedő, Keresztút, Orákulum, Termőföld

Dominion és Sötét korok:

Magas és alacsony: Boszorkány, Műhely, Pince, Trónterem, Uzsorás • Misztikus, Remete, Szegényház, Vadászmezők, Vándorzenész
Lovagiasság és pompa: Átalakítás, Fesztivál, Könyvtár, Laboratórium, Park • Apród, Guberáló, Lovagok, Oltár, Patkányok

Dominion és Kalandozások:

Szintlépés: Kiképzés • Kereskedő, Műhely, Piac, Polgárórség, Trónterem • Elveszett város, Felszerelés, Fösvény, Várbörtön, Vezető
A mérettorzítás fia: Örömtűz, Rajtaütés • Boszorkány, Hivatalnok, Park, Rabló, Uzsorás • Amulett, Másolat, Óriás, Futár, Talált kincs

Dominion és Birodalmak:

Mindent mértékkel: Gyümölcsös, Váratlan esemény • Átalakítás, Falu, Könyvtár, Műhely, Pince • Bájoló, Fötér, Légionárius, Nagyúr, Templom
Ezüst történetek: Csatorna, Hódítás • Hivatalnok, Laboratórium, Park, Piac, Uzsorás • Bűbáj, Katapult/Sziklák, Kertész, Patricius/Vásárhely, Termelői piac

Dominion és Éjszakai zene:

Éjszakai műszak: Bánya, Kovácműhely, Park, Rabló, Vadorzó • Bálvány, Druida, (A föld ajándéka, A láng ajándéka, Az erdő ajándéka), Éjjeliőr, Ördögűző, Szellemváros
Tétlen kezek: Hírvivő, Kereskedő, Piac, Pince, Uzsorás • Az ördög műhelye, Bárd, Elátkozott falu, Konklavé, Tragikus hős

Dominion és Reneszánsz:

Egy falusi kell hozzá: Úthálózat • Bánya, Kereskedő, Kovácműhely, Piac, Vazallus • Kincstárnok, Látnok, Színtársulat, Teherhajó, Toborzó
A zászló megszerzése: Laktanyák, Parádé • Átalakítás, Fesztivál, Hírvivő, Műhely, Pince • Bajvivő, Gonosztevő, Lakások, Tanuló, Zászlóhordozó

Dominion és Állatsereglet:

Póni Expressz: A foka útja, Vágta • Bánya, Falu, Kézműves, Piac, Pince • Bárka, Csataló, Karám, Kellékek, Raktárkészlet
A macskák kertje: A vakond útja, Fáradozás • Hírvivő, Kereskedő, Park, Rabló, Várak • Elmozdítás, Fekete macska, Havas falu, Hulladék, Szentély

Köszönjük

Az 1. kiadás fejlesztői: Dale Yu és Valerie Putman; **Az 1. kiadás játékesztelői:** Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Chris West, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, a Gam Gamers, a Cincygamers és a Columbus Area Boardgaming Society.
A 2. kiadás játékesztelői: Tyler Babcock, Jeff Boschièn, Kent Bunn, Josephine Burns, Bryan Doughty, Matthew Engel, Dibson T. Hoffweiler, Jen Huang, Destry Miller, Kevin White és Jeff Wolfe.

© 2009 – 2021 Rio Grande Games; Minden jog fenntartva.

Magyar változat munkatársai:

Felelős kiadó: Terenyei Róbert
Készítette: Buda-Ádám Krisztina
Fordította: Hipszki László

Ha bármilyen észrevételed, kérdésed vagy javaslatod van, kérjük, lépj kapcsolatba velünk a következő címen: 1092, Bp. Ferenc körút 40., vagy emailen: ugyfelszolgalat@deltavision.hu
Kérjük, látogass el weboldalunkra: www.deltavision.hu



DELTA VISION

