

DONALD X. VACCARINO

DOMINION[®]

RENESSANS

Instrukcja

Nadeszła wiekopomna chwila. Sztuka została zrewolucjonizowana poprzez wynalezienie „perspektywy”, a także „mece-natu”. Obraz, niezasługujący niegdyś na więcej niż garść słów, dziś jest ich wart setki. Malowidła olejne stały się tak realistyczne, że każdego ranka nadworny malarz uwiecznia na płótnie twoje oblicze, byś mógł sprawdzić, czy dobrze układają ci się włosy. Popiersia też zyskały i zamiast zatrzymywać się na wysokości ramion, sięgają dziś aż do stóp. Rozwinęły się nauka i medycyna – koniec z bałamutnymi przesadami; teraz każdy znachor potrafi obliczyć co do sztuki, ile pijawek wymaga twoja najnowsza dolegliwość. Zegary mierzą czas z dokładnością co do godziny, a kalendarze – co do tygodnia. Zgodnie ze starożytną maksymą, lekarze sami się leczą, a cyrulicy sami się strzygą. Zaiste, złoty to wiek!

Renesans to dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 300 kart, w tym 25 nowych wzorów kart Królestwa. Znajdziecie w nim żetony służące do przechowywania monet i akcji na później, Projekty, które zapewniają graczom nowe efekty, i Artefakty, o które mogą rywalizować. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnej rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Kłątwy i podkładce Śmietniska. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. *Renesans* można swobodnie łączyć z dowolnymi dodatkami z serii.

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

◇ Przygotowanie do gry

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

Renesans zawiera 25 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki potrzebne będą podstawowe karty Skarbu, Zwycięstwa, Kłatwy oraz karta lub podkładka 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 wylosować, powinni potasować karty Separatorów z tego dodatku z kartami Separatorów z innych tytułów, w zależności od tego, z których chcą korzystać.

Projekty można potasować razem z Separatorami (mimo że mają inny rewers). Nie stanowią one części 10 wzorów kart Królestwa, używanych w każdej rozgrywce; kiedy gracze wylosują Projekt, należy go odłożyć na bok i dobierać dalej karty, aż do wylosowania 10 kart Królestwa. W normalnych rozgrywkach nie zaleca się używania więcej niż 2 kart Projektów.

W rozgrywkach z dodatkami zawierającymi inne karty o orientacji poziomej (Zdarzenia, Krajobrazy oraz Drogi) zaleca się używanie maksymalnie dwóch takich kart – kolejne wylosowane Projekty należy pominąć. Karty Projektów pomija się także przy ustalaniu, czy w rozgrywce mają być używane karty Platyny i Kolonii (ze *Złotego wieku*); oraz Schronień (z *Mrocznych wieków*). Projekty nie mogą być kartami Zguby dla Młodej wiedźmy (z *Rogu obfitości*). Inne podejście, preferowane przez niektórych graczy, polega na stworzeniu odrębnej talii stworzonej z kart Projektów (a także Zdarzeń, Krajobrazów i Dróg), przetasowanie ich i dobranie do rozgrywki jednej lub dwóch kart. W rozgrywkach z użyciem kart Projektów każdy gracz otrzymuje podczas przygotowania dwie kostki w wybranym przez siebie kolorze.

W rozgrywkach z użyciem kart odwołujących się do Funduszy i Wieśniaków każdy gracz otrzymuje podkładkę Funduszy/Wieśniaków, a obok Zasobów należy umieścić pulę żetonów monet. W rozgrywkach z użyciem kart Awanturniczki, Chorażego, Straży granicznej i/lub Skarbniczki obok Zasobów należy także położyć Artefakty, do których odwołują się te karty.

◇ Fundusze i Wieśniacy

Renesans zawiera podkładki do śledzenia zgromadzonych Funduszy i Wieśniaków, które pozwalają graczom zachowywać na później 🟡 i akcje.

- Kiedy karta mówi „+1 Fundusz”, gracz kładzie żeton monety na swojej podkładce, po stronie Funduszy. Znajdujący się tam żeton można zużyć w dowolnym momencie swojej tury, aby otrzymać +1 🟡.
- Kiedy karta mówi „+1 Wieśniak”, gracz kładzie żeton monety na swojej podkładce, po stronie Wieśniaków. Znajdujący się tam żeton można zużyć w dowolnym momencie swojej fazy akcji, aby otrzymać +1 akcję.
- Gracz może zużyć dowolną liczbę żetonów na raz. Każdy z nich da mu odpowiednio +1 🟡 lub +1 akcję.
- Do *Renesansu* dołączone są żetony monet. Uważa się je za nielimitowane; jeśli się skończą, gracze mogą użyć dowolnych zamienników. Te same żetony są dołączone do dodatków: *Rzemieślnicy* i *Sojusznicy* – można je ze sobą łączyć.
- Żetony używane w innym celu, np. na podkładce Przysług z *Sojuszników*, nie mogą być usuwane z tej podkładki za +1 🟡/+1 akcję; służą do tego wyłącznie żetony leżące na podkładce Funduszy/Wieśniaków.
- Otrzymywane żetony bierze się z puli żetonów, a zużywane żetony zwraca się do puli żetonów; nie wolno ich brać z innych podkładek ani od innych graczy.
- Dodatek *Rzemieślnicy* także zawiera podkładkę Funduszy, a gromadzonych na niej żetonów używa się w ten sam sposób. W pierwszej edycji *Rzemieślników* tekst na kartach mówił: „weź żeton Monety”; w późniejszych wydaniach został on zastąpiony tekstem: „+1 Fundusz”, i w taki sposób należy interpretować starszą wersję tekstu.

◇ Projekty

Projekty to efekty, które gracze mogą kupować. Projekt kupuje się w fazie zakupu; zużywa on przysługujący graczowi zakup i kosztuje określoną liczbę , widoczną w rogu karty Projektu. Gdy gracz kupi Projekt, kładzie na jego karcie kostkę w swoim kolorze i na pozostałą część rozgrywki zyskuje zapisany na niej efekt. Przykładowo, kiedy w grze znajduje się Jarmark, gracz może zapłacić , aby położyć na jego karcie swoją kostkę; odtąd przez pozostałą część rozgrywki będzie otrzymywać +1 zakup w każdej swojej turze.

- Zwykle w grze nie powinno być więcej niż dwóch kart Projektów. Nawet jeśli jest ich więcej, gracze wciąż mają tylko dwie kostki do wykorzystania.
- Gracz nie może położyć dwóch swoich kostek na tej samej karcie Projektu.
- Kostka leżąca na Projekcie nie może być już stamtąd usunięta.
- Dowolna liczba graczy może mieć swoje kostki na tej samej karcie Projektu.
- Kupowanie Projektu nie jest „kupowaniem karty”, kupionych projektów również się nie dodaje; kosztu Projektu nie obniżają karty takie jak Wynalazca.
- Kupione przez gracza Projekty nie są „kartami w grze”.
- Gracze nie mogą płacić za Projekty, jeśli mają Dług (z *Imperium*).

◇ Artefakty

Artefakty to efekty, które gracze mogą zdobywać w różny sposób za pomocą odpowiednich kart Królestwa. Gdy gracz jest instruowany, by wziąć Artefakt, a ma go ktoś inny, odbiera go tej osobie – Artefaktu nigdy nie może mieć więcej niż jeden gracz jednocześnie. Jeżeli nikt nie ma tego Artefaktu, należy po prostu go wziąć. Gracz korzysta z efektu Artefaktu tak długo, jak go posiada; traci go w chwili, gdy weźmie go inny gracz. Przykładowo, zagrywając Skarbniczkę, gracz może wybrać, że weźmie Klucz, który będzie mu dawać +  na początku każdej jego tury aż do chwili, gdy Klucz weźmie inny gracz.

◇ Następstwo

W *Renesansie* pojawiają się dwie karty Następstwa. Karty Następstwa są oznaczone kolorem pomarańczowym i posiadają efekty wpływające na przyszłe tury gracza. Gracz nie odrzuca kart Następstwa w fazie porządków tury, w której je zagrywa, jeśli wciąż mają one coś do zrobienia – karty te pozostają w grze aż do fazy porządków ostatniej tury, w której coś robią. Ponadto, jeśli karta taka jak Berło zostanie użyta, by kilkukrotnie zagrać kartę Następstwa, ona także pozostaje w strefie gry (razem z kartą, z którą została zagrana, aż do chwili jej odrzucenia), by przypominać graczowi o tym fakcie. Gracz może śledzić, które z kart Następstwa zagrał w bieżącej turze, a w które w poprzednich, nowe karty układając w oddzielnym rzędzie.

◇ Przykładowa tura

Na początku swojej tury Joanna ma na ręce Wynalazcę, Wynalazcę, Ulepszenie, Berło i Posiadłość, a także swoją kostkę na karcie Innowacji i 5 żetonów monet na podkładce Wieśniaków. Zagrywa Wynalazcę i dodaje Chorążego, zabierając Chorągiew Jędrzejowi, który ją obecnie ma. Korzystając z efektu Innowacji, zagrywa Chorążego i otrzymuje +2. Zużywa żeton Wieśniaka, żeby móc zagrać kolejną kartę Akcji. Zagrywa drugiego Wynalazcę i dodaje Przyprawy, które kosztują teraz 4. Dodanie Przypraw daje jej dwa Fundusze – zaznacza to, kładąc dwa żetony monet na swojej podkładce Funduszy. Zużywa kolejny żeton Wieśniaka, by kontynuować swoją fazę akcji. Zagrywa Ulepszenie dające jej +2, po czym przechodzi do fazy zakupu. Najpierw zagrywa Berło i wybiera, że zagra ponownie Wynalazcę. Dodaje Powiat. Ma 4: 2 z Chorążego i 2 z Ulepszenia. Zużywa jeden żeton Funduszu, dzięki czemu dysponuje teraz łącznie 5. Kupuje Prowincję, która kosztuje obecnie 5 w wyniku trzykrotnego zagrania Wynalazców. Odrzuca wszystko, używając Ulepszenia, by wyrzucić Wynalazcę na Śmietnisko i dodać Powiat – Wynalazca kosztuje obecnie 1, a Powiat 2, czyli dokładnie o 1 więcej. Na koniec dobiera na rękę 6 kart w związku z efektem Chorągwi.



Uwagi do kart Królestwa i Artefaktów



Awanturniczka/Skrzynia skarbów – najpierw gracz dobiera 3 karty, a następnie sprawdza, czy ma na stosie kart odrzuconych jakiekolwiek karty – jeżeli dobranie zmusiło go do tasowania, jego stos kart odrzuconych będzie pusty. Jeśli ma na stosie kart odrzuconych co najmniej jedną kartę, otrzymuje +1 Fundusz, i jeśli ma po tym co najmniej 4 żetony Funduszy, bierze Skrzynię skarbów. Gracz nie może wziąć Skrzyni skarbów, jeśli nie ma na stosie kart odrzuconych co najmniej jednej karty. Skrzynia skarbów sprawia, że gracz dodaje Złoto na początku fazy zakupu każdej swojej tury, łącznie z turą, w której ją wziął; nie jest to opcjonalne.



Badania – za każdą ❶ kosztu wyrzuconej karty gracz odkłada na bok kartę z wierzchu swojej talii na następną turę; przykładowo, jeśli gracz wyrzuci na Śmietnisko kartę Srebrników, odłoży na bok 3 karty z wierzchu swojej talii na następną turę. Jeśli nie ma w talii wystarczającej liczby kart, odkłada tyle, ile jest w stanie. Karty odkłada się rewersem do góry; gracz będący ich właścicielem może je przeglądać, ale pozostali gracze nie mogą.



Berło – za pomocą Berła gracz nie może zagrać ponownie karty Następstwa, którą zagrał w jednej z poprzednich tur, ale może to zrobić dla karty Następstwa, którą zagrał w bieżącej turze (w takim przypadku Berło pozostanie w grze aż do chwili, kiedy karta Następstwa zostanie odrzucona). Choć efekt Berła może sprawić, że gracz otrzyma w fazie zakupu dodatkowe akcje, nie może ich użyć do zagrywania kolejnych kart Akcji (mimo że samo Berło zagrywa ponownie kartę Akcji). Jeśli efekt Berła pozwoli graczowi dobrać karty i będą wśród nich karty Skarbu, gracz wciąż może je zagrać.



Chorąży/Chorągiew – gdy gracz dodaje Chorążego lub wyrzuca go na Śmietnisko, bierze Chorągiew, niezależnie od tego, czyja tura trwa. Chorągiew sprawia, że gracz dobiera dodatkową kartę, gdy dobiera nową rękę w fazie porządków swojej tury. Efekt ten obowiązuje także wtedy, gdy gracz miałby dobrać niestandardową liczbę kart, inną niż 5 – przykładowo jeżeli zagrał Przyczółek (z *Przystani*), zamiast dobrać 3 karty przed dodatkową turą Przyczółku, dobiera 4.



Dukat – kiedy gracz zagrywa Dukata, nie otrzymuje bezpośrednio żadnych ❷, ale otrzymuje +1 Fundusz (który może od razu wykorzystać) i +1 zakup. Kiedy gracz dodaje Dukata, może wyrzucić na Śmietnisko kartę Miedziaków z ręki; jest to opcjonalne.



Eksperyment – kiedy gracz zagrywa Eksperyment, otrzymuje +2 karty i +1 akcję, a następnie zwraca go na jego stos w Zasobach. Kiedy gracz dodaje Eksperyment, dodaje razem z nim drugą jego kopię – niezależnie od tego, czy go kupił, czy dodał w inny sposób. Nawet jeśli doda pierwszy Eksperyment gdzieś indziej niż na stos kart odrzuconych, drugą kopię dodaje na stos kart odrzuconych (chyba że skorzysta np. z efektu Strażnicy ze *Złotego wieku*). Przykładowo, gdyby użył Rzeźbiarza, aby dodać Eksperyment, pierwszą kopię bierze na rękę, a drugą umieszcza na stosie kart odrzuconych. Jeśli z dowolnego powodu zagrany Eksperyment nie znajduje się w grze (np. został zagrany ze Śmietniska za pomocą Nekromanty z *Pieśni nocy*), nie udaje się zwrócić go na jego stos w Zasobach.



Frachtowiec – karta, którą gracz odłoży na bok w wyniku efektu Frachtowca nie musi być pierwszą, którą doda – jeśli po zagranii Frachtowca w dalszej części tury uda mu się dodać kilka kart, to może odłożyć na bok dowolną (ale tylko jedną) z nich. Jeśli nie odłoży na bok żadnej karty, Frachtowiec jest odrzucany w fazie porządków tej samej tury. Efekty tej karty kumulują się; jeśli np. gracz zagra dwa Frachtowce, lub powtórzy zagranie Frachtowca za pomocą Berła, to będzie mógł odłożyć na bok dwie karty, które doda w dalszej części tej tury.



Górska wioska – jeśli gracz ma na stosie kart odrzuconych jakiekolwiek karty, musi wziąć jedną z nich – nie może zamiast tego dobrać karty. Gracz może przejrzeć swój stos kart odrzuconych, aby wybrać kartę, którą chce wziąć na rękę. Kolejność kart w stosie kart odrzuconych po jego przejrzaniu nie ma znaczenia.



Jasnowidz – karty mające w koscie ❷ (z *Alchemii*) lub ❸ (z *Imperium*) nie kosztują od ❷ do ❹.



Kapłan – po zagranie tej karty gracz otrzymuje +❷ i wyrzuca na Śmietnisko kartę z ręki (jest to obowiązkowe), a następnie ilekroć w dalszej części tej tury wyrzuci kartę na Śmietnisko, otrzymuje +❷. Efekt się kumuluje, nawet jeśli ten sam Kapłan zostanie zagrany kilka razy (np. za pomocą Berła). Przykładowo, jeśli gracz zagra dwóch Kapłanów i wyrzuci na Śmietnisko dwie karty Miedziaków, otrzyma łącznie +❸: +❷ za każdego zagranych Kapłana, a także +❷, które pierwszy Kapłan da mu za wyrzucenie karty na Śmietnisko za pomocą drugiego Kapłana. Działa to nawet wtedy, gdy karta nie została wyrzucona na Śmietnisko z ręki; przykładowo, gracz otrzymałby +❷ za wyrzucenie na Śmietnisko Trupy aktorów w wyniku ich zagrania, albo za wyrzucenie na Śmietnisko karty z Zasobów za pomocą Intryganta (z *Intrygi*). W przypadku Ścieków dodatkowe wyrzucenie karty na Śmietnisko wynikające z efektu Ścieków dzieje się przed rozpatrzeniem polecenia „Przez pozostałą część tury”, nie daje więc graczowi +❷.



Kryjówka – wyrzucenie karty na Śmietnisko jest obowiązkowe. Kławy nie są kartami Zwycięstwa.

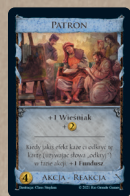


Kupiec jedwabny – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +2 karty i +1 zakup; gdy ją dodaje lub wyrzuca na Śmietnisko, otrzymuje +1 Fundusz i +1 Wieśniaka, niezależnie od tego, czyja tura trwa.



Oficer werbunkowy – najpierw gracz dobiera 2 karty, a następnie wyrzuca na Śmietnisko kartę z ręki (jest to obowiązkowe). Za każdą ❶ kosztu wyrzuconej karty gracz otrzymuje +1 Wieśniaka; przykładowo, gdyby wyrzucił na Śmietnisko kartę Srebrników, otrzymałby +3 Wieśniaków. Gracz nie otrzymuje niczego za ❷ i ❸ w koscie wyrzuconej karty – liczą się wyłącznie ❹.

Uwagi do kart Królestwa i Artefaktów cd.



Patron – każdy efekt, który sprawia, że w fazie akcji gracz musi odkryć Patrona – i używa dosłownego wyrażenia „odkryj” – daje graczowi +1 Fundusz. Przykładowo, jeśli gracz zagra Straż graniczną i odkryje dwóch Patronów, otrzyma +2 Fundusze. Nie wystarczy, żeby inni gracze zobaczyli Patrona, jeśli nie zostało użyte wyrażenie „odkryj”; przykładowo, jeśli gracz odrzuci Patrona w wyniku zagrania przez innego gracza Złoczyńcy, nie otrzyma za to +1 Funduszu. Jeśli gracz w wyniku polecenia „odkrycia” odkryje Patrona poza fazą akcji, np. w fazie zakupu po zagranii Inwestycji (ze *Złotego wieku*) lub po kupieniu Pościgu (z *Menażerii*), albo w fazie nocy po zagranii Najeźdźcy (z *Pieśni nocy*) – nie otrzyma +1 Funduszu. Początek tury znajduje się już w fazie akcji, dlatego po odkryciu Patrona przy użyciu Placu miejskiego gracz otrzyma +1 Fundusz.



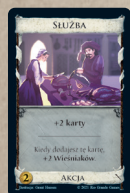
Przyprawy – kiedy gracz zagra tę kartę otrzymuje +2 i +1 zakup; kiedy gracz dodaje tę kartę, otrzymuje +2 Fundusze.



Rzeźbiarz – kartę dodaje się bezpośrednio na rękę; jest to obowiązkowe. Jeśli gracz doda za pomocą Rzeźbiarza Obozowisko nomadów (z pierwszej edycji *W głąb lądu*), bierze je na rękę.



Skarbniczka/Klucz – w normalnych okolicznościach Klucz nie daje efektu graczowi w turze, w której go wzięt – daje bowiem +1 na początku tury, a początek tury już minął. Gdy gracz używa Skarbniczki, by dodać kartę Skarbu ze Śmietnika, może to aktywować efekty takie jak te na kartach Dukata czy Przypraw. Gracz może wybrać, że bierze Klucz, nawet jeśli już go ma.



Służba – zagranie tej karty daje graczowi +2 karty; dodanie jej daje graczowi +2 Wieśniaków.



Stara wiedźma – nawet jeśli stos Kłatwy jest pusty, zagra nie Starej wiedźmy pozwoli pozostałym graczom wyrzucić na Śmietnisko Kłatwę z ręki. W normalnych okolicznościach gracz nie może wyrzucić właśnie dodanej Kłatwy na Śmietnisko, ponieważ nie znajduje się ona na jego ręce. Gracz, na którego nie wpływa Stara wiedźma – bo np. zagrał Fosę – ani nie dodaje Kłatwy, ani nie wyrzuca jej na Śmietnisko.



Straż graniczna/Róg/Latarenka – kiedy gracz zagrywa Straż graniczną i nie ma Latarenki, odkrywa 2 karty z wierzchu swojej talii, bierze jedną z nich na rękę, a pozostałe odrzuca; następnie, jeśli obie były kartami Akcji, bierze Latarenkę albo Róg. Gdy gracz zagrywa Straż graniczną mając Latarenkę, zamiast tego odkrywa 3 karty z wierzchu swojej talii, bierze jedną z nich na rękę, a pozostałe odrzuca; następnie, jeśli wszystkie trzy były kartami Akcji, bierze Róg. Jeżeli gracz odkryje mniej niż 2 karty – lub mniej niż 3 karty, kiedy ma Latarenkę – nie bierze Artefaktu. Zarówno Róg, jak i Latarenka zaczynają działać w tej samej turze, w której gracz je wzięt.



Trupa aktorów – nawet jeśli graczowi nie uda się wyrzucić Trupy aktorów na Śmietnisko (bo np. zagrał ją dwukrotnie za pomocą Sali tronowej), wciąż otrzymuje Wieśniaków.



Uczony – jeżeli dobieranie zmusi gracza do tasowania, potasować należy także dopiero co odrzucone karty.



Ulepszenie – gracz może wyrzucić na Śmietnisko wyłącznie kartę Akcji, która została odrzucona w tej turze; nie może wyrzucić na Śmietnisko karty niebędącej kartą Akcji, jak Srebrniki, czy karty Następstwa, która pozostałaby w strefie gry do następnej tury (lecz może wyrzucić kartę Następstwa, która miałaby zostać odrzucona w bieżącej turze). Gracz może wyrzucić na Śmietnisko samo Ulepszenie. Dodawana karta nie musi być kartą Akcji – musi jedynie kosztować dokładnie o 1 więcej od wyrzuconej karty Akcji. Użycie

tego efektu jest opcjonalne, jeśli jednak gracz zdecyduje się wyrzucić kartę na Śmietnisko, musi dodać kartę, o ile jest w stanie to zrobić.



Wynalazca – najpierw gracz dodaje kartę kosztującą do 4, a następnie, już po tym, gdy to zrobi, koszt kart jest obniżony na pozostałą część trwającej tury. Obniżenie kosztu dotyczy wszystkich kart: tych w Zasobach, na rękach i w taliach wszystkich graczy, na Śmietnisku, itp. Efekt ten kumuluje się – przykładowo, jeśli gracz zagra dwóch Wynalazców, efekt pierwszego z nich obniży koszt kart dla efektu drugiego (np. drugi Wynalazca pozwoliłby mu dodać Powiat, ponieważ kosztowałby on 4); a po rozpatrzeniu drugiego koszt wszystkich kart byłby mniejszy o 2 przez pozostałą część tury.



Złoczyńca – przykładowo, gracz mógłby odrzucić Posiadłość, która kosztuje 2.

Uwagi do kart Projektów



Akademia – dzieje się to niezależnie od tego, czy karta Akcji została kupiona, czy dodana w dowolny inny sposób.



Brama miejska – gracz najpierw dobiera kartę, a następnie odkłada dowolną kartę z ręki na wierzch swojej talii.



Cytadela – po zdobyciu tego efektu staje się on obowiązkowy. Może to wpłynąć na kartę Akcji zagranej poza fazą akcji, jeśli jest ona pierwszą kartą Akcji zagranej w danej turze. Przykładowo, gdyby gracz miał też Kapitalizm, mógłby zdecydować, że jako pierwszą Akcję w swojej turze zagra Chorążego w fazie zakupu – i zostałby on wówczas zagrany dwukrotnie. Za pomocą efektu Cytadeli można zagrać dwukrotnie kartę Następstwa – w takiej sytuacji gracz musi o tym pamiętać w swojej następnej turze.



Eksploracja – znaczenie ma tylko to, czy w swojej fazie zakupu gracz dodał kartę – kupując ją lub dodając w inny sposób. Nie ma znaczenia, czy gracz dodawał karty poza fazą zakupu. Przykładowo, jeżeli w fazie zakupu gracz kupił wyłącznie Eksplorację, otrzyma w tej turze +1 Fundusz i +1 Wieśniaka.



Flota – dodatkowe tury są rozgrywane w kolejności graczy, rozpoczynając od następnej osoby po gracz, który właśnie zakończył swoją turę. Pomiędzy tymi turami mogą być rozgrywane inne dodatkowe tury, jak te wynikające z efektu Przyszłości (z Przystani); jednakże po ostatniej turze wynikającej z efektu Floty nie można już rozgrywać żadnych dodatkowych tur (ponieważ karty takie jak Przyszłość nie mogą przedłużyć rozgrywki, która już się zakończyła). Gracze – także ci, którzy nie posiadają Floty – czekają z sortowaniem kart i podliczaniem punktów aż do chwili, kiedy ostatni z graczy rozegra swoją turę Floty. Po zakończeniu tej tury rozrywka natychmiast dobiega końca, nawet jeśli warunki jej zakończenia nie są już spełnione (np. gdy którykolwiek z graczy zwrócił do Zasobów kartę na jeden z trzech opróżnionych stosów).



Innowacja – jest to opcjonalne, i dotyczy tylko jednej karty Akcji dodanej w każdej turze. Jeśli po dodaniu karty Akcji gracz nie skorzysta z efektu Innowacji, będzie mógł to zrobić po dodaniu którejś z kolejnych kart Akcji w tej turze, lecz nie może się cofnąć do poprzednio dodanej karty i jej zagrać. Efektu Innowacji można użyć jedynie bezpośrednio po dodaniu karty Akcji, przed lub po zastosowaniu innych efektów wynikających z jej dodania, o ile nie przenoszą jej z miejsca, gdzie została dodana. Ten efekt ma zastosowanie zarówno w przypadku kart kupionych, jak i dodanych w dowolny inny sposób. Jeśli gracz doda kartę Akcji w fazie zakupu, i nie skorzystał dotąd w tej turze z efektu Innowacji, to będzie mógł ją zagrać, mimo że trwa faza zakupu. Jeśli karta zagrana w fazie zakupu da mu dodatkowe akcje, nie będzie mógł ich użyć do zagrywania kolejnych kart Akcji w fazie zakupu; jeśli pozwoli mu dobrać karty Skarbu, będzie mógł je zagrać, o ile niczego jeszcze nie kupił. Innowacja nie może zagrać karty, jeśli nie jest w stanie fizycznie umieścić jej w grze (czyli np. takiej, która po dodaniu zostanie wyrzucona na Śmietnisko).



Jarmark – gracz po prostu otrzymuje +1 zakup w każdej swojej turze.



Kanał – w turze gracza wszystkie karty – zarówno te w Zasobach, jak i na rękach i w taliach wszystkich graczy, czy na Śmietnisku, itp. – kosztują o 1 mniej, ale nigdy mniej niż 0. Przykładowo, gdyby gracz posiadający Kanał zagrał Złoczyńcę, który nakazuje pozostałym graczom odrzucenie karty kosztującej co najmniej 2, nie mogliby oni odrzucić Posiadłości, ponieważ w wyniku działania Kanału jej koszt wyniósłby 1, a nie 2.



Kapitalizm – aby podlegać temu efektowi, karta musi mieć wartość + w tekście, a nie tylko 0 – przykładowo Kapitalizm zamienia Ulepszenie w Skarb, ale nie wpływa na Wynalazcę. Posiadanie Kapitalizmu sprawia, że w fazie zakupu gracz może zagrać dowolną liczbę kart Akcji z wartością + w tekście (nie zużywając żadnych akcji). Sprawia również, iż efekty, które wchodzą w interakcję ze Skarbami, wchodzą w interakcję także z tymi kartami. Przykładowo, jeśli gracz ma Kapitalizm, może użyć Skarbniczki, by dodać Ulepszenie ze Śmietniska, ponieważ w turze tego gracza Ulepszenie jest kartą Skarbu. Niezależnie od trwającej fazy, gdy gracz zagrywa kartę Akcji – Skarbu, jest ona zarówno Akcją, jak i Skarbem. Otrzymanie dodatkowych akcji w fazie zakupu nie pozwala graczowi zagrywać kart Akcji. Kapitalizm działa w turze gracza, który go posiada, ale wpływa na wszystkie karty; przykładowo, gdyby gracz posiadający Kapitalizm zagrał Bandytę, mógłby to zmusić innego gracza do wyrzucenia na Śmietnisko Ulepszenia – nie ma przy tym znaczenia, czy ten inny gracz posiada Kapitalizm, czy nie.



Katedra – po zdobyciu tego efektu staje się on obowiązkowy. Gracz nie ma możliwości usunięcia swojej kostki z Projektu.



Koszary – gracz po prostu otrzymuje +1 akcję w każdej swojej turze.



Mapa nieba – ilekroć gracz tasuje karty, może je przejrzeć i wybrać jedną z nich, którą po zakończeniu tasowania chce odłożyć na wierzch. Następnie normalnie tasuje pozostałe karty, poza tą jedną wybraną. Podejmując decyzję, może również przeglądać wszystkie karty, które wciąż ma dobrać i które nie są tasowane. Wybraną kartę gracz odkłada na wierzch przetasowanych kart, co czasem może nie być wierzchem talii.



Plac miejski – po zdobyciu tego efektu staje się on obowiązkowy. Jeśli odkryta karta nie jest kartą Akcji, należy ją odłożyć z powrotem na wierzch talii.

Uwagi do kart Projektów cd.



Płodzmian – jeśli dobieranie kart zmusi gracza do tasowania, tasuje także dopiero co odrzuconą kartę Zwycięstwa.



Przedstawienie – jeśli gracz ma co najmniej 1, której nie wydał, może wydać 1, żeby otrzymać +1 Fundusz. Ten efekt działa tylko raz na turę. 1 pochodzące z kart, których gracz z jakichś powodów nie zagrał, nie liczą się jako „niewydane 1”, np. jeśli gracz zagra jedynie Złoto, co da mu 3, pozostawiając Miedziaka na ręce i kupi Eksperyment (który kosztuje 3), to nie będzie mógł otrzymać +1 Funduszu z Przedstawienia.



Ratusz – dzieje się to niezależnie od tego, czy karta Skarbu została kupiona, czy dodana w dowolny inny sposób.



Sieć dróg – dzieje się to za każdym razem, gdy inny gracz dodaje kartę Zwycięstwa, niezależnie od tego, czy ją kupuje, czy dodaje w dowolny inny sposób ani czyja trwa obecnie tura.



Silosy – najpierw gracz odrzuca Miedziaki, a następnie dobiera karty. Jeżeli dobieranie zmusi go do tasowania, tasuje także dopiero co odrzucone Miedziaki.



Ścieki – ten efekt działa niezależnie od tego, w jaki sposób gracz wyrzucił kartę na Śmietnisko. Przykładowo, działa, gdy gracz wyrzuca kartę na Śmietnisko za pomocą Kapłana, gdy wyrzuca na Śmietnisko Kłatwę w wyniku efektu Starej wiedzy, gdy wyrzuca na Śmietnisko Trupę aktorów po jej zagranii, czy gdy wyrzuca na Śmietnisko kartę z Zasobów za pomocą Intryganta (z Intrygi). Karta wyrzucana na Śmietnisko przy pomocy Ścieków musi pochodzić z ręki, ale może to być dowolna karta, nawet jeśli efekt, który aktywował Ścieki, nakazywał wyrzucać na Śmietnisko tylko określone karty.



Złowieszczy plan – każdy gracz ma swój odrębny stos żetonów monet na Złowieszczym planie – najlepiej umieszczać je obok własnej kostki. W każdej turze gracz albo dodaje żeton (nieużywany i pochodzący z puli, a nie z jego podkładki), albo usuwa wszystkie swoje żetony i dobiera taką samą liczbę kart.

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 RENESANS:

Uwertura: (KP) Jarmark • Chorąży, Eksperyment, Jasnowidz, Kryjówka, Skarbniczka, Służba, Stara wiedźma, Trupa aktorów, Ulepszenie, Wynalazca

Preludium: (KP) Cytadela, Mapa nieba • Awanturniczka, Dukat, Frachtowiec, Górską wioska, Kapłan, Kupiec jedwabny, Oficer werbunkowy, Rzeźbiarz, Straż graniczna, Złoczyńca

(KP) – Karty Projektów

RENESANS I DOMINION:

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

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

[R] – Renesans

[D] – Dominion

(KP) – Karty Projektów

RENESANS I INTRYGA:

Memento mori: (KP) Cytadela • [R] Chorąży, Eksperyment, Kupiec jedwabny, Oficer werbunkowy, Patron • [I] Huta żelaza, Intrygant, Kanciarz, Patrol, Rozbudowa

Nakręcani dwór: (KP) Flota, Złowieszczy plan • [R] Badania, Berło, Trupa aktorów, Uczony, Wynalazca • [I] Dworzanie, Osada górnicza, Podmiana, Szlachta, Zarządca

[R] – Renesans

[I] – Intryga

(KP) – Karty Projektów

RENESANS I PRZYSTAŃ:

Darmowa dostawa: (KP) Innowacja • [R] Badania, Frachtowiec, Przyprawy, Służba, Trupa aktorów • [P] Blokada, Nabrzeże, Przemysłownicy, Przyczółek, Wyspa

Kop, aż znajdziesz: (KP) Płodozmian, Silosy • [R] Awanturniczka, Chorąży, Rzeźbiarz, Straż graniczna, Wynalazca • [P] Astrolabium, Karawana, Mapa skarbu, Wioska tubylców, Wyławiacz

[R] – Renesans

[P] – Przystań

(KP) – Karty Projektów

RENESANS I ALCHEMIA:

A kuku!: (KP) Katedra • [R] Frachtowiec, Kupiec jedwabny, Patron, Rzeźbiarz, Służba, Ulepszenie • [A] Alchemik, Aptekarz, Golem, Magiczny kociół

[R] – Renesans

[A] – Alchemia

(KP) – Karty Projektów

RENESANS I ZŁOTY WIEK (NALEŻY UŻYĆ KART PŁATYNY I KOLONII):

Śniący we śnie: (KP) Akademia • [R] Berło, Frachtowiec, Kapłan, Stara wiedźma, Uczony • [ZW] Monument, Składnica, Strażnica, Szachrajka, Wioska robotnicza

Ludzie czynu: (KP) Cytadela, Kapitalizm • [R] Badania, Kryjówka, Patron, Skarbniczka, Złoczyńca • [ZW] Bank, Inwestycja, Miasto, Motłoch, Wielki targ

[R] – Renesans

[ZW] – Złoty wiek

(KP) – Karty Projektów

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

RENEANS I W GŁĘB ŁĄDU:

Słodkie oferty: (KP) Silosy • [R] Chorąży, Górską wioską, Kupiec jedwabny, Przyprawy, Służba • [WGL] Chatka wiedźmy, Pies stróżujący, Przekupień, Rozwój, Zamorski kupiec

Grosz do grosza: (KP) Koszary, Ratusz • [R] Awanturniczka, Berło, Dukat, Jasnowidz, Patron • [WGL] Berserk, Handlarz, Oaza, Pogranicze, Suk

[R] – Renesans

[WGL] – W głąb ładu

(KP) – Karty Projektów

RENEANS I MROczne WIEKI (NALEŻY UŻYĆ KART SCHRONIEŃ):

Spójrz w gwiazdy: (KP) Mapa nieba • [R] Awanturniczka, Jasnowidz, Kupiec jedwabny, Patron, Straż graniczna • [MW] Mędrzec, Mistyk, Procesja, Pustelnik, Wędrowny bard

Ściekowe szczury: (KP) Płodzmian, Ścieki • [R] Badania, Chorąży, Górską wioską, Służba, Ulepszenie • [MW] Falsyfikat, Hiena cmentarna, Hrabia, Kultysta, Szczury

[R] – Renesans

[MW] – Mroczne wieki

(KP) – Karty Projektów

RENEANS I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚNICY:

Kombinacje w kącie: (KP) Kanał • [R] Dukat, Eksperyment, Jasnowidz, Kryjówka, Rzeźbiarz • [RO/RZ] Podkuwacz, Przewoźnik ([R] Górską wioską), Błazen, Róg obfitości, Kamieniarz

Nabijanie kabzy: (KP) Brama miejska, Mapa nieba • [R] Awanturniczka, Kapłan, Oficer werbunkowy, Przyprawy, Skarbniczka [RO/RZ] Gildia kupców, Piekarz, Podkuwacz, Rzeźnik, Rynek

[R] – Renesans

[RO/RZ] – Róg obfitości/Rzemieśnicy

(KP) – Karty Projektów

RENEANS I W NIEZNANE!:

Postęp: (KP) Plac miejski • (KZ) Szkolenie • [R] Eksperyment, Jasnowidz, Kupiec jedwabny, Oficer werbunkowy, Ulepszenie • [WN] Bagienna wiedźma, Łowczy, Najemnik, Przemiana, Wyburzenie

Dawno, dawno temu....: (KP) Innowacja • (KZ) Prom • [R] Kapłan, Przyprawy, Rzeźbiarz, Służba, Trupa aktorów • [WN] Bajarz, Duplikat, Karoca, Nawiedzony las, Odległy łąd

[R] – Renesans

[WN] – W nieznane!

(KP) – Karty Projektów

(KZ) – Karty Zdarzeń

RENEANS I IMPERIUM:

Zwiedzanie miasta: (KP) Eksploracja • (KK) Pole bitwy • [R] Eksperyment, Frachtowiec, Górską wioską, Kapłan, Rzeźbiarz • [IM] Dzielnica, Dzikie gon, Ofiara, Ogrodnik, Targ rolny

Przemierzanie ścieków: (KP) Ścieki • (KZ) Rytuał • [R] Berło, Chorąży, Stara wiedźma, Trupa aktorów, Ulepszenie • [IM] Czarodziejka, Gladiator/Fortuna, Patrycjusz/Emporium, Willa, Wyścig rydwanów

[R] – Renesans

[IM] – Imperium

(KP) – Karty Projektów

(KK) – Karty Krajobrazów

(KZ) – Karty Zdarzeń

RENEANS I PIEŚŃ NOCY:

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

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

[R] – Renesans

[PN] – Pieśń nocy

(KP) – Karty Projektów

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

RENEANS I MENAŻERIA:

Wyczekiwanie: (KP) Złowieszczy plan • (KD) Droga żółwia • [R] Awanturniczka, Berło, Dukat, Kapłan, Oficer werbunkowy • [M] Kawaleria, Koziarz, Przesiedlenie, Rybak, Sabat

Wiejskie szaleństwo: (KP) Akademia • (KZ) Żądanie • [R] Choraży, Kupiec jedwabny, Patron, Przyprawy, Straż graniczna • [M] Kardynał, Stajenny, Stajnia, Wędrowiec, Wypalarnia

[R] – Renesans

[M] – Menażeria

(KP) – Karty Projektów

(KD) – Karty Dróg

(KZ) – Karty Zdarzeń

RENEANS I SOJUSZNICY:

Linia produkcyjna: (KS) Grupa koczowników • (KP) Eksploracja • [R] Eksperyment, Górską wioska, Patron, Przyprawy, Skarbniczka • [S] Dobudowa, Goniec, Importer, Magowie, Mieszczanie

Wiek skrybów: (KS) Stowarzyszenie skrybów • (KP) Złowieszczy plan • [R] Badania, Stara wiedźma, Trupa aktorów, Wynalazca, Złoczyńca • [S] Hala targowa, Odyseje, Podwładny, Specjalista, Stolica

[R] – Renesans

[S] – Sojusznicy

(KS) – Karty Sojuszników

(KP) – Karty Projektów

RENEANS I ZDOBYCZE:

Krąg życia: (KP) Katedra • [R] Awanturniczka, Eksperyment, Patron, Trupa aktorów, Inspirujący → Uczony • [Z] Fregata, Kilof, Poszukiwania, Szamanka, Zdobione jajo

Mistrzowie naśladowania: (KZ) Lustrzana kopia • [R] Choraży, Frachtowiec, Jasnowidz, Przeznaczony → Przyprawy, Straż graniczna • [Z] Gondola, Kwatermistrz, Nadzorca, Oszust, Tygiel

[R] – Renesans

[Z] – Zdobycze

(KP) – Karty Projektów

(KZ) – Karty Zdarzeń

X→Y – Cecha na stosie kart Królestwa

Podziękowania

Główny tester: Matthew Engel

Pozostali testerzy: Jeff Boschen, Kent Bunn, Josephine Burns, Stephanie Dahl, Brianna Grace, Ben Hardy, Dibson T Hoffweiler, Adam Horton, Ben King, Steveie King, Billy Martin, Destry Miller, Anastasia Saphira Rockbell, Jake Schwartz, Jessica Smith i Kevin White.

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2024 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, Marcin Podsiadło

Autor: Donald X. Vaccarino

Opracowanie: Jay M Tummelson
i Matthias Catrein

©2018, 2021, 2022 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