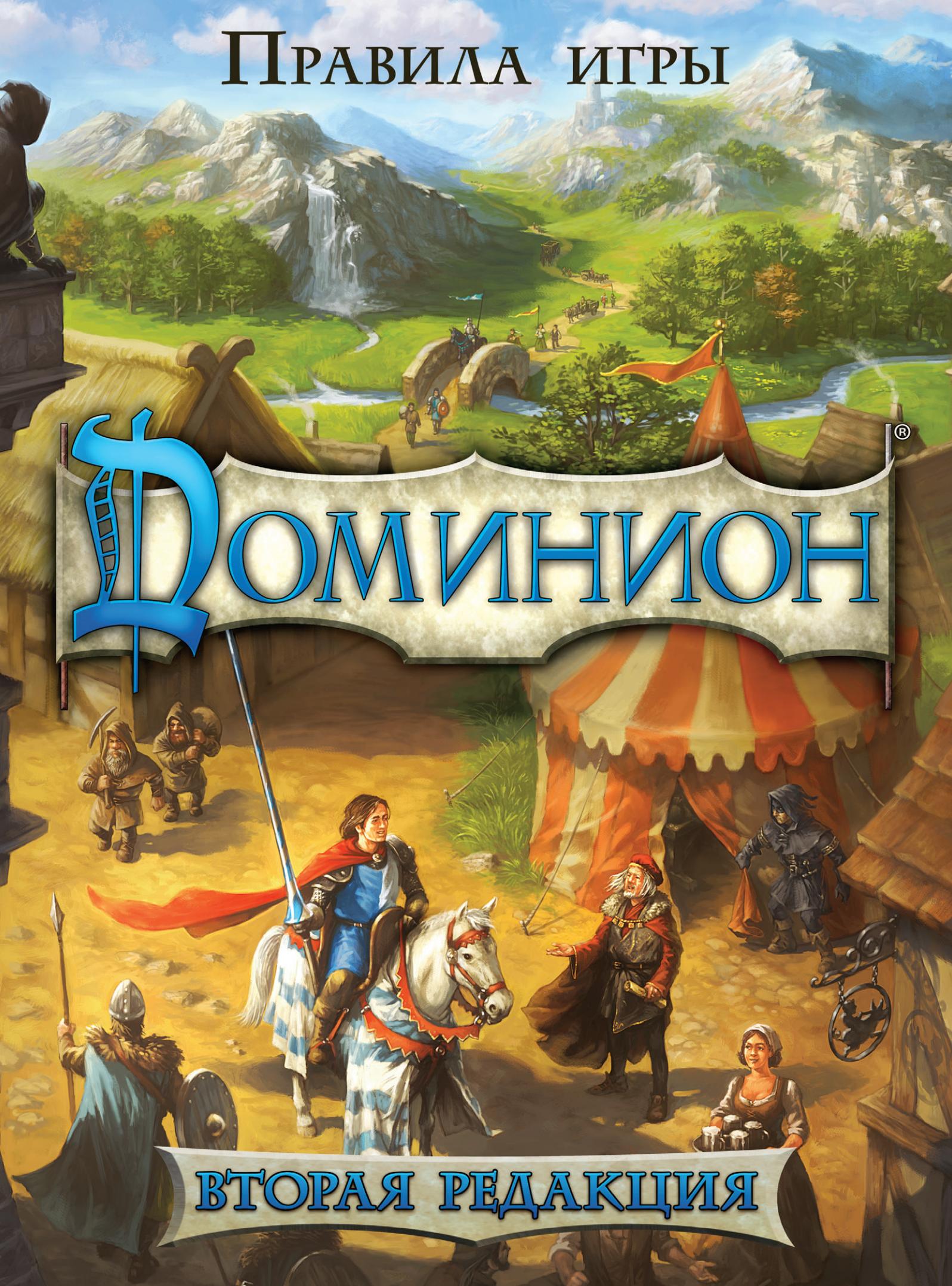


ПРАВИЛА ИГРЫ



ДОМИНИОН

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

Вы монарх, единоличный правитель маленького уютного королевства в краю рек и вечнозелёных лесов. Между вашими предками и вами есть существенное отличие: вы преисполнены надежд и мечтаний! Вам нужно более крупное и более комфортное королевство. Вам нужен Доминион!

Придётся постараться, чтобы окрестные фрихолды, фьефы и феоды, эти клочки земли, с горем пополам управляемые мелкими и бесталанными лендлордами, восприняли из ваших рук дары цивилизации и объединились в могучее государство. Но вот ведь странное дело: точно такая же идея осенила ещё нескольких монархов. Теперь за каждый участок свободной земли придётся бороться. Нанимайте помощников, возводите постройки, плетите интриги и пополняйте казну! Только ваши решения помогут сделать дарованный край процветающим и богатым — и тогда вы сможете стать самым богатым и могущественным правителем средневековой Европы.

«Доминион» — культовая настольная игра, ставшая международным феноменом и сделавшая колодостроение одним из самых популярных жанров настольных игр. Теперь она возвращается в формате второй редакции, переработанной и дополненной.



СОСТАВ ИГРЫ

500 КАРТ:

- 130 базовых карт сокровищ — 60 меди, 40 серебра, 30 золота
 - 48 базовых карт победы — 24 поместья, 12 герцогств, 12 карт провинций
 - 30 карт проклятий
 - 262 карты королевства
 - по 10 карт «Ремесленник», «Разбойник», «Чиновник», «Погреба», «Часовня», «Зал совета», «Ярмарка», «Вестник», «Лаборатория», «Библиотека», «Рынок», «Торговец», «Ополчение», «Рудник», «Ров», «Ростовщик», «Браконьер», «Реконструкция», «Караульный», «Кузница», «Тронный зал», «Вассал», «Деревня», «Ведьма», «Мастерская»
 - 12 карт «Сады»
 - 26 карт-заместителей (по одной для каждой карты королевства — с изменённой рубашкой)
 - 4 пустые карты
- 1 ПЛАНШЕТ СВАЛКИ
 - 1 ПЛАСТИКОВЫЙ ОРГАНИЗЕР
 - 1 ВКЛАДЫШ
 - 1 ПРАВИЛА ИГРЫ

Перед первой партией рассортируйте карты по видам и разложите их в ячейки пластикового органайзера. **Не перемешивайте их!** Обратите внимание, что у некоторых карт отличаются рубашки.

У игровых карт (сокровищ, победы, проклятий и королевства) рубашка со светло-коричневой рамкой.

У карт-заместителей рубашка с синей рамкой.

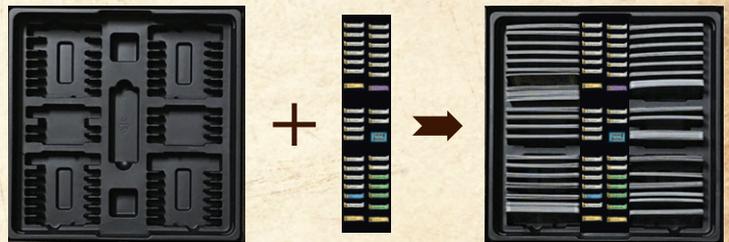


Рубашка игровых карт



Рубашка карт-заместителей

Не смешивайте игровые карты и заместители. Положите вкладыш в центральную часть пластикового органайзера (ориентируйте так, чтобы самая крупная ячейка органайзера находилась слева). Карты «Ремесленник» окажутся в левом верхнем углу органайзера.



Раскладывайте карты по ячейкам органайзера в соответствии с указаниями на вкладыше. Перед каждой партией вы будете брать из органайзера только те карты, которые вам понадобятся, а когда закончите играть, возвращайте их на место. Благодаря органайзеру вы сможете сократить время подготовки к новой партии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт 7 карт меди, 3 карты поместья и перемешивает их — с такой колодой он начнёт игру.

Теперь возьмите карты, которые будут участвовать в партии. Выложите их в **резерв** (пространство в центре стола) лицевой стороной вверх отдельными стопками одинаковых карт. Всего будет 17 стопок: 7 базовых стопок участвуют в каждой партии, а 10 стопок королевства будут меняться от партии к партии.

Базовые карты — это медь, серебро, золото, поместье, герцогство, провинция и проклятие.

- **Медь, серебро, золото:** выложите в стопки все копии этих карт (кроме тех карт меди, которые попали в колоды игроков).
- **Поместье, герцогство, провинция:** выложите в стопки 8 копий каждой карты при игре вдвоём либо 12 копий каждой карты при игре втроём/вчетвером.
- **Проклятие:** выложите в стопку 10 карт при игре вдвоём, 20 при игре втроём либо все 30 при игре вчетвером.



БАЗОВЫЕ КАРТЫ

КАРТЫ КОРОЛЕВСТВА



РЕЗЕРВ

ПЛАНШЕТ СВАЛКИ



В игре 26 видов карт королевства. Если у вас есть дополнения, можете брать карты королевства в том числе оттуда. Выберите 10 разных видов карт, которые будут участвовать в партии. Остальные карты королевства участвовать не будут. Вы можете выбрать карты для партии случайным образом: для этого перемешайте карты-заместители (рубашка с синей рамкой) и вытяните сверху 10 из них. Либо можете использовать рекомендованные наборы (указаны на стр. 15–16). Если вы играете впервые, рекомендуем выбрать такой набор: «Погреб», «Рынок», «Торговец», «Ополчение», «Рудник», «Ров», «Реконструкция», «Кузница», «Деревня», «Мастерская».

Выбранные карты поместите в резерв десятью открытыми стопками. В каждой стопке будет 10 одинаковых карт (карты-заместители в стопки не добавляйте). Если на этом этапе вы выбрали карты победы (например, «Сады»), кладите по 8 таких карт в стопку, если играете вдвоём, или по 12, если играете втроём или вчетвером.

Положите планшет свалки рядом со стопками резерва.

Случайным образом выберите первого игрока. Если вы до этого уже сыграли партию, первым игроком становится участник, сидящий слева от предыдущего победителя.

Каждый игрок берёт на руку 5 карт из своей колоды.

ОБЗОР ИГРЫ

Игра «Доминион» основана на механике «декбилдинга». У каждого игрока своя колода, своя стопка сброса, своя рука и своя игровая зона. Вы начинаете партию со слабой колодой и постепенно получаете в неё всё более сильные карты.

Игроки ходят по очереди. Каждый ход делится на 3 фазы: **действия, покупки и расчистка**. В первой фазе вы сможете разыграть с руки одну карту действия; во второй — разыграть с руки сколько угодно карт сокровищ, чтобы купить одну карту

из резерва и добавить её в свой сброс; наконец в третьей вы сбрасываете карты (как разыгранные за ход, так и оставшиеся на руке) и берёте на руку 5 карт из вашей колоды (если она закончилась, сброс нужно перемешать).

Если 3 стопки в резерве опустели (либо опустела стопка провинций), игра заканчивается. Игроки подсчитывают победные очки (♣) на своих картах, и побеждает тот, у кого их больше.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе вы можете разыграть с руки 1 карту действия (карту с надписью «Действие» внизу). Как правило, у таких карт заголовок расположен на белой подложке, но цвет может быть другим, если карта принадлежит сразу к нескольким типам. Разыгрывая действие, выложите нужную карту с руки лицевой стороной вверх перед собой (в свою игровую зону), объявите, что это за карта, и следуйте всем указаниям на ней в том порядке, в каком они перечислены (сверху вниз). Если на карте есть разделительная черта (см. «Ров»), выполните указания, которые перечислены над чертой; то, что написано под чертой, выполняется только в определённый момент, указанный на карте. Вы можете разыграть карту действия, даже если не можете выполнить все её указания — в таком случае выполните их как можно более полно.

На некоторых картах написано «+1 действие». Это увеличивает лимит карт действий, которые вы можете разыграть за

ход. Следуйте указаниям разыгранной карты до конца, прежде чем воспользоваться дополнительным действием. На некоторых картах указано «+2 действия»: это значит, что на текущем ходу вы сможете разыграть ещё 2 карты действий.

К примеру, если вы разыграли «Ополчение», не дающее дополнительных действий, то вы следуете указаниям на карте «Ополчение» и на этом фаза действий для вас закончена. Если же вы вместо этого разыграете «Рынок», то получите +1 действие, которое можете потратить на розыгрыш ещё одной карты, например ещё одного «Рынка», который в свою очередь даст вам ещё +1 действие и так далее.

Розыгрыш карт действий необязателен. Если у вас есть на руке карта действия, эффект которой вам не нравится, вы не обязаны её разыгрывать.



ФАЗА ПОКУПОК

В начале этой фазы вы можете разыграть с руки сколько угодно карт сокровищ в любом порядке. У таких карт внизу на жёлтой подложке написано «Сокровище». Разыгранные карты сокровищ выложите перед собой лицевой стороной вверх (в свою игровую зону). У карт сокровищ нет игрового текста, только изображение монеты (1, 2 и 3 — «Медь», «Серебро» и «Золото» соответственно) по центру карты. Также оно дублируется в верхних углах. Именно столько монет вы можете потратить на покупку в этот ход. Вы не обязаны выкладывать с руки все карты сокровищ — достаточно набрать необходимую для покупки сумму. Но вы получаете только за разыгранные сокровища.

Затем вы можете купить 1 карту, которая стоит не больше, чем у вас разыграно. Цены указаны в левом нижнем углу карт. Чтобы купить карту, выберите её в резерве, а затем «получите». «Получить карту» — значит, переместить её из резерва в вашу стопку сброса. После этого число доступных вам уменьшается на цену купленной карты. Например, вы разыграли 4 карты меди и 1 карту серебра: в сумме это 6. Затем вы покупаете «Рынок», который стоит 5. Вы перемещаете его из резерва в вашу стопку сброса, и у вас ещё остаётся 1.

Покупая карты, вы не теряете сокровища: карты сокровищ сохраняются за вами. Вы будете получать доход от сокровищ каждый раз, когда вы будете брать их из вашей колоды и разыгрывать с руки. При покупке карт вы лишь расходуете , доступные вам в этом ходу.

На некоторых картах написано «+1 покупка». Это увеличивает лимит карт, которые вы можете купить за этот ход в фазе покупок. Например, за  и при наличии «+1 покупки» вы можете купить две карты серебра, каждая из которых стоит .

Покупать карты необязательно. Если вам доступны две покупки, вы можете купить 1 или 2 карты или вовсе обойтись без покупок. Так как медь стоит , вы можете купить эту карту, не тратя , но она всё равно входит в лимит покупок.

Начав покупать карты, вы уже не сможете разыгрывать с руки новые сокровища. Сначала разыграйте все сокровища, которые хотите, потом занимайтесь покупками.



ФАЗА РАСЧИСТКИ

Сбросьте все карты, лежащие перед вами в игровой зоне (действия и сокровища), а также оставшиеся у вас на руке. Не важно, в каком порядке будут лежать карты в вашем сбросе. Вы не обязаны показывать соперникам карты, сброшенные вами с руки: для этого просто положите верхней в сбросе карту из вашей игровой зоны.

Затем возьмите на руку 5 карт с верха вашей колоды. Если там недостаточно карт, сначала перемешайте сброс и положите его под колоду, а затем берите из неё карты.

Ход передаётся вашему соседу слева. Все непотраченные  и свойства «+1 действие» и «+1 покупка» сгорают. Ваш следующий ход вы начнёте заново.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце того хода, на котором либо опустела стопка карт провинций в резерве, либо опустели 3 стопки в резерве (учитываются любые стопки: карты королевства, карты проклятий, карты меди и т. д.).

Каждый игрок подсчитывает свои  (на всех своих картах — в колоде, в сбросе, на руке, в игровой зоне, даже среди отложенных). Сложите одинаковые карты вместе, чтобы впоследствии их легко было разложить по стопкам резерва.

Побеждает тот, у кого больше . При равных результатах побеждает претендент, сделавший меньше ходов. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

ТИПЫ КАРТ

У каждой карты есть свой тип (обозначен внизу карты), цвет (помогает быстро различать разные типы карт) и цена в левом нижнем углу. У карт действий есть текстовый блок с указаниями (у некоторых других карт он тоже встречается).

Бывает, что карта принадлежит сразу к нескольким типам. И что бы ни происходило, она не теряет принадлежности ко всем своим типам. Например, «Тронный зал» позволяет вам дважды разыграть карту действия; этим действием может быть как «Ведьма» («Действие — Атака»), так и «Ров» («Действие — Реакция») или «Кузница» (просто «Действие»).

В базовом наборе «Доминиона» представлены следующие типы карт (в дополнениях могут добавиться другие):

- **Действие:** можете разыграть карту в своей фазе действий. Выполните всё, что указано в текстовом блоке.
- **Сокровище:** можете разыграть карту в своей фазе покупок. Вы получите , которые можно потратить на покупку карты из резерва. Количество  указано по центру карты и продублировано в её верхних углах. В дополнениях могут появиться карты сокровищ с текстовыми блоками, как на картах действий.



Действие



Сокровище



Победа



Проклятие



Действие
и атака



Действие
и реакция

ТЕРМИНОЛОГИЯ

В текстах карт встречаются некоторые особые термины.

В четырёх терминах фигурирует число после знака «+». «+2» работает так же, как и двукратное «+1».

«+1 действие» — на этом ходу вы можете разыграть 1 дополнительную карту действия.

- Это свойство увеличивает ваш лимит действий на текущий ход. Следуйте указаниям разыгранной карты до конца, прежде чем разыгрывать другие.
- Все действия должны быть разыграны до перехода к фазе покупок.
- Разыгрывая карты одну за другой, вы можете получить несколько дополнительных действий, поэтому рекомендуем подсчитывать вслух, сколько действий у вас осталось, чтобы не запутаться. Можно разыгрывать действия своеобразной «лесенкой»: например, «Ярмарка» позволяет вам разыграть 2 дополнительных действия — кладите их поверх «Ярмарки», чтобы показать, что вы разыграли их именно благодаря свойству «Ярмарки».

«+1 покупка» — на этом ходу в фазе покупок вы можете купить 1 дополнительную карту из резерва.

- Необязательно использовать все доступные вам покупки.
- Вы можете разделить ваши  между несколькими покупками.

«+1 карта» — возьмите на руку 1 карту из вашей колоды.

- Вы немедленно берёте карту.
- Если вы должны взять больше карт, чем доступно в колоде, перемешайте сброс, положите его под колоду, а затем берите карты. Если и после этого карт не хватает, просто берите что есть.

«+1» — на этом ходу вы получаете дополнительную 1, которую можете потратить в фазе покупок.

- Это свойство не приносит вам карту меди, а только увеличивает количество доступных на этом ходу .

«Сбросьте карту» — переместите карту с руки в вашу стопку сброса.

- Иногда вам будет сказано сбросить карту откуда-то ещё, но по умолчанию вы сбрасываете карту с руки.
- Сброшенную карту кладите наверх вашей стопки сброса лицевой стороной вверх.
- Сбрасывая несколько карт, вы не обязаны открывать соперникам, какие это карты (видно будет только верхнюю).

«Получите карту» — возьмите карту из резерва и положите наверх вашей стопки сброса.

- Иногда вам будет сказано получить карту откуда-то ещё, но по умолчанию вы получаете карту из резерва.
- Иногда вам будет сказано положить полученную карту куда-то ещё, но по умолчанию вы кладёте её наверх вашей стопки сброса.
- Поскольку полученная карта попадает в ваш сброс, вы не можете сразу разыграть её.

«Посмотрите карту» — карту видите только вы, но не другие игроки.

- Посмотрев карту, верните её на место (если не сказано иного).

«Разыграйте карту» — выложите карту в вашу игровую зону и следуйте её указаниям.

- Если вы должны разыграть карту из-за свойства другой карты, это не попадает под ограничение на количество карт действий, которые вы можете разыграть за ход.
- Как и в случае обычного розыгрыша карт, вы следуете инструкциям по порядку и останавливаетесь перед разделительной чертой.
- Как обычно, разыгранные карты перемещаются в вашу игровую зону, а не сразу в стопку сброса.

«Раскройте карту» — карту видят все игроки.

- Раскрыв карту, верните её на место (если не сказано иного).

«В игре» — в игровой зоне игрока.

- Разыгранные карты находятся в игре и остаются там, как правило, до фазы расчистки. В этой фазе их нужно сбросить.
- Отложенные карты, карты на свалке, карты в резерве, на руке и т. д. не находятся в игре.

«Отложите карту» — положите карту на стол рядом с игровой зоной.

- Отложенные карты не находятся в игре.
- Отложенные карты лежат лицевой стороной вверх, если не сказано иного.
- В тексте карты, требующей отложить карту, сказано, в какой момент её нужно переложить куда-то ещё.

«Выкиньте на свалку» — положите карту на планшет свалки.

- Таким способом вы избавляетесь от карт. Карта на свалке больше не считается вашей картой.
- На планшете свалки формируется стопка свалки. Игроки могут просматривать эту стопку в любой момент.
- Порядок карт на свалке не имеет значения.
- Карты на свалке считаются выбывшими из игры. В некоторых дополнениях могут появиться свойства, которые возвращают карты со свалки в игру.

Наконец, в текстовых блоках встречаются символы.



Победные очки. Побеждает игрок, набравший больше .



Символ монеты. Обозначает как цену карты, так и доход, который вы с неё получаете.

Разделительная черта — есть в текстовых блоках некоторых карт (например, «Ров»). Она разделяет свойства, которые применяются в разные моменты игры. Разыграв такую карту, выполните те указания, которые написаны над чертой; то, что написано под чертой, выполняется только в определённый момент, указанный на карте.

ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КОЛОДЫ

Если вам предписано сделать что-то со своей колодой — например, взять, посмотреть, раскрыть, отложить, сбросить карту или выкинуть её на свалку, — а в колоде недостаточно карт, первым делом перемешайте сброс и положите его под низ колоды, а затем делайте то, что предписано. Если вам всё равно не хватает карт, сделайте предписанное столько раз, сколько

можете. Если при перемешивании сброса в вашей колоде нет карт, перемешанный сброс становится вашей новой колодой.

Когда ваша колода опустела, не перемешивайте сброс до тех пор, пока вам не понадобится что-либо сделать с вашей колодой. Если вы должны положить карту наверх пустой колоды, эта карта становится единственной картой в вашей колоде.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете в любой момент пересчитывать карты в вашей колоде (смотреть на их лицевую сторону нельзя). Карты в вашем сбросе, в чужой колоде и чужом сбросе нельзя ни смотреть, ни пересчитывать. Информация о том, сколько у вас карт на руке и какая карта лежит наверху вашего сброса, доступна всем игрокам. Карты в игровой зоне должны быть видны всем игрокам. Отложенные карты тоже, хотя иногда из-за свойства карты вы должны будете отложить карту лицевой стороной вниз — такую карту смотреть никто не может. Карты на свалке могут свободно просматривать все игроки.

Когда вы взаимодействуете со сбросом (см. «Вестник»), обязательно оставлять карты в сбросе в том же порядке, в каком они были до взаимодействия. Единственное, чему вы должны придать значение: верхняя карта сброса видна всем игрокам. Карты на свалке также могут лежать в любом порядке.

Если свойство карты влияет на нескольких игроков и порядок воздействия имеет значение, свойство применяется по порядку хода, начиная с того игрока, чей сейчас ход. Например, если вы разыгрываете «Ведьму» и остальные игроки получают проклятия, то они получают их в порядке хода, начиная с игрока, который сидит слева от вас. Это может быть важно в том случае, если стопка проклятий опустеет.

Если два разных свойства одновременно воздействуют на одного игрока, этот игрок сам выбирает порядок воздействия, даже если какое-то из свойств обязательно, а какое-то нет. Такие свойства могут появиться в дополнениях.

Если карта даёт вам выбор («Выберите одно...»), вы можете выбрать любой из вариантов, независимо от того, можете ли вы выполнить этот вариант или нет. Такие свойства могут появиться в дополнениях.

ПРАВИЛА ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ

Чтобы сыграть впятером или вшестером, у вас должны быть дополнительные базовые карты. Например, это возможно, если у вас есть две одинаковые коробки базового «Доминиона».

В большинстве стопок карт победы по-прежнему должно лежать 12 карт, как и в случае с 3–4 игроками. Если вы играете впятером, то у вас в стопке провинций должно быть 15 карт, а в стопке проклятий — 40. Если вы играете вшестером, то у вас в стопке провинций должно быть 18 карт, а в стопке проклятий — 50.

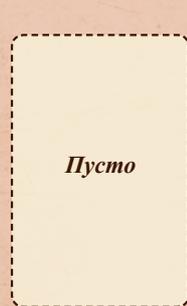
Стопки меди, серебра и золота дополните всеми имеющимися у вас картами соответствующих видов (например, взятыми из второй коробки базового «Доминиона»).

Условия окончания партии для 5–6 игроков: если опустела стопка провинций или если опустели 4 любые стопки в резерве.

ПРИМЕР ИГРЫ

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Перемешайте 10 начальных карт (7 меди и 3 поместья), положите их перед собой лицевой стороной вниз. Это ваша колода. Возьмите с верха колоды 5 карт — это ваша начальная рука. Предположим, вы взяли 1 карту поместья и 4 карты меди. Остальные карты остаются в вашей колоде.



Пусто

Сброс



Колода



Рука



Пусто

Разыгранные карты

ПЕРВЫЙ ХОД

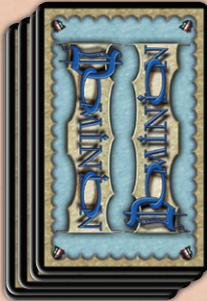
ФАЗА ПОКУПОК

В начале игры у вас нет карт действий, так что фазу действий вы пропускаете и сразу переходите к фазе покупок. Вы разыгрываете с руки 4 карты меди и покупаете карту «Реконструкция» (она как раз стоит 4) из резерва. Она перемещается в ваш сброс.

Из резерва



Сброс



Колода



Рука



Разыгранные карты

ФАЗА РАСЧЕТКИ

Завершив покупки, вы переходите к фазе расчистки. Все разыгранные карты сокровищ, а также карта поместья с руки отправляются в ваш сброс.



Сброс



Колода



Рука



Разыгранные карты

Вы берёте из колоды 5 новых карт, которые пригодятся вам на следующем ходу. На этот раз вам достались 2 карты поместья и 3 карты меди. Ваш первый ход окончен, время ходить вашему сопернику.



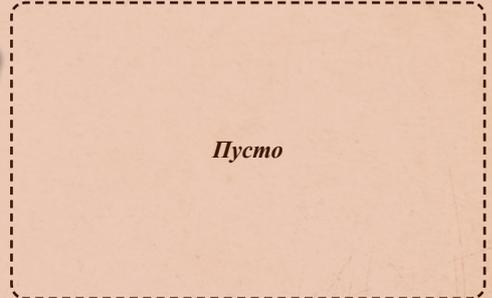
Сброс



Колода



Рука



Пусто

Разыгранные карты

ВТОРОЙ ХОД

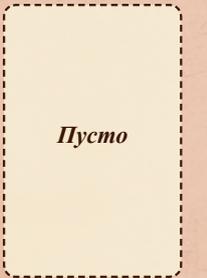
ФАЗА ПОКУПОК

Как только все ваши соперники сделали по ходу, снова ходите вы. У вас по-прежнему нет на руке карт действий, так что вы переходите сразу к фазе покупок. Разыграв 3 карты меди, вы покупаете 1 карту серебра и кладёте её в ваш сброс.

Из резерва



Сброс



Колода



Рука



Разыгранные карты

В фазе расчистки все 3 разыгранные карты сокровищ, а также 2 карты поместья с руки отправляются в ваш сброс.

ФАЗА РАСЧИСТКИ



Наконец, вы должны взять из колоды 5 новых карт. Поскольку колода пуста, вы перемешиваете сброс, кладёте его лицевой стороной вниз и берёте 5 карт из получившейся колоды. Вам досталось 1 поместье, 1 серебро, 2 меди и 1 реконструкция. Ваш второй ход окончен, и соперник слева от вас начинает свой новый ход.



ТРЕТИЙ ХОД

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Как только все ваши соперники сделали по ходу, снова ходите вы. В своей фазе действий вы разыгрываете реконструкцию. Вы решаете выкинуть на свалку карту поместья и получить из резерва кузницу (её цена = 4 = цена поместья + 2). Кузница отправляется в ваш сброс.

Из резерва



Вы разыгрываете 2 меди и 1 серебро: на покупку вам доступно 4. Вы решаете купить карту «Ополчение» и перекладываете её из резерва в ваш сброс.

ФАЗА ПОКУПОК

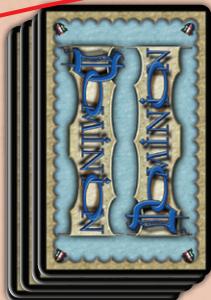
Из резерва



В фазе расчистки вы, как обычно, сбрасываете все разыгранные карты и карты с руки, после чего добираете руку до 5.



Сброс



Колода



Пусто

Рука



Разыгранные карты

ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ КОРОЛЕВСТВА



БИБЛИОТЕКА

Вы по одной смотрите карты из колоды и решаете: взять их на руку или отложить. Когда у вас на руке окажется 7 карт, сбросьте все отложенные карты. Если в процессе вам понадобится перемешать сброс, отложенные карты не замешиваются. Откладывать можно только карты действий. Вы не обязаны их откладывать: при желании вы можете и взять их на руку. Если у вас на руке к началу этого действия 7 или больше карт, вы не берёте новых.



БРАКОНЬЕР

Вы берёте карту из колоды до того, как начнёте сбрасывать с руки. Если в резерве нет пустых стопок, вы ничего не сбрасываете. Если одна пустая стопка — сбрасываете 1 карту и так далее. Это относится ко всем стопкам резерва, включая проклятия, медь и даже самих браконьеров. Если у вас на руке меньше карт, чем нужно сбросить, вы просто сбрасываете всю руку.



ВАССАЛ

Если сброшенная карта — действие, то вы не обязаны её разыгрывать. Если всё же решили разыграть, то переместите её в вашу игровую зону и следуйте её указаниям. Это не попадает под ограничение на количество карт действий, которые вы можете разыграть за ход.





ВЕДЬМА

Берите проклятия из резерва и кладите их в стопки сброса. Игроки получают проклятия в порядке хода, начиная с того, кто сидит слева от разыгравшего «Ведьму». Это может быть важно в том случае, если стопка проклятий опустеет. Даже если стопка проклятий опустела, вы можете разыграть «Ведьму», чтобы получить +2 карты.



ЗАЛ СОВЕТА

Другие игроки не могут отказаться от взятия карт.



КАРАУЛЬНЫЙ

Сначала вы берёте карту из колоды и получаете +1 действие. Затем посмотрите 2 верхние карты вашей колоды. Вы можете обе карты сбросить, выкинуть на свалку или вернуть назад в любом порядке. Вы также можете сбросить одну и выкинуть на свалку другую; либо сбросить одну и положить на верх колоды другую; либо выкинуть на свалку одну и положить на верх колоды другую.



МАСТЕРСКАЯ

Вы получаете карту из резерва и кладёте её в вашу стопку сброса. Карта должна стоить от 0 до 4; вы не можете использовать 0 для того, чтобы получить карту большей цены.



ОПОЛЧЕНИЕ

Если у игрока на руке 3 карты или меньше, он не сбрасывает карт. Каждый другой игрок сбрасывает карты с руки, пока их не останется 3.



ПОГРЕБА

Выберите любое количество карт на руке. Сбросьте их все одновременно, затем возьмите из колоды столько карт, сколько сбросили. Если это приведёт к перемешиванию колоды, то карты, которые вы только что сбросили, тоже замешиваются в колоду. Сколько именно карт вы сбросили — это открытая информация, но видеть соперники могут только верхнюю сброшенную карту.





РАЗБОЙНИК

Сначала вы получаете карту золота из резерва и кладёте её на верх вашей стопки сброса. Затем каждый другой игрок в порядке хода раскрывает 2 верхние карты своей колоды. Если среди раскрытых карт есть карты сокровищ, кроме меди (т. е. серебро или золото), то одну из них по своему выбору он выкидывает на свалку. Все остальные раскрытые карты сбрасываются. Если среди раскрытых карт нет сокровищ или есть только медь, то игрок просто сбрасывает обе раскрытые карты.



РЕКОНСТРУКЦИЯ

Нельзя выкидывать на свалку саму реконструкцию, так как после розыгрыша она уже не находится у вас на руке. Если у вас нечего выкинуть на свалку, то вы ничего не получаете. Если вы получаете карту, то берёте её из резерва и кладёте на верх вашей стопки сброса. Полученная карта может стоить на 2 больше выкинутой, либо на 1, либо вообще стоить столько же. Вы даже можете получить другую копию той карты, которую выкинули. Нельзя использовать , чтобы увеличить цену карты, которую вы получаете.



РЕМЕСЛЕННИК

Вы получаете карту из резерва и добавляете её на руку. Карта должна стоить от 0 до 5; нельзя использовать , чтобы получить карту большей цены. Получив карту, вы должны положить карту с руки наверх вашей колоды. Это может быть как карта, которую вы только что получили, так и любая другая.



РОВ

Под картами атаки подразумеваются карты, у которых внизу на подложке написано «Атака». В этом наборе к числу карт атаки относятся «Разбойник», «Чиновник», «Ополчение» и «Ведьма». Когда соперник разыгрывает карту атаки, вы можете раскрыть с руки «Ров» до того, как эта атака подействует, чтобы эта атака на вас не повлияла. Вы не показываете карты разбойнику, не кладёте карту победы наверх вашей колоды в угоду чиновнику, не сбрасываете карты по воле ополчения и не получаете проклятие из-за ведьмы. «Ров» остаётся у вас на руке, и в свой следующий ход вы сможете его сыграть. «Ров» защищает только вас: он никак не влияет на других игроков, в том числе на того, кто сыграл карту атаки. В свой ход «Ров» можно сыграть, чтобы взять +2 карты из колоды. Если подряд (за ход или за несколько ходов) разыграно несколько карт атаки, вы можете защищаться «Рвом» любое количество раз, покуда «Ров» находится у вас на руке.



РУДНИК

Например, вы можете выкинуть на свалку медь, чтобы получить серебро, или выкинуть серебро, чтобы получить золото. Полученное сокровище вы берёте из резерва на руку. Оно доступно вам для розыгрыша уже в этот ход. Если у вас на руке нет сокровища, которое можно выкинуть, то вы ничего не получаете.





САДЫ

К примеру, если у вас в конце игры 37 карт, то каждая копия «Садов» принесёт вам 3 [Серебро]. При игре вдвоём используйте 8 копий «Садов», при игре втроём и больше — 12 копий.



ТОРГОВЕЦ

Сыграв торговца, вы берёте карту и получаете +1 действие. Если в дальнейшем в этом ходу вы разыграете карту серебра, то получите +1 [Серебро]. Если вы разыграете несколько торговцев за ход, каждый даст вам +1 [Серебро] при розыгрыше первого серебра за ход. Но если вы разыграете несколько карт серебра за ход, то получите +1 [Серебро] только за первую.



ТРОННЫЙ ЗАЛ

Карта действия с руки разыгрывается по желанию. Если вы решили её разыграть, то следуйте её указаниям до конца, после чего разыграйте её же ещё раз. В промежутке вы не можете разыгрывать другие карты (если не сказано иного: как в случае с «Вассалом» или самим «Тронным залом»). Розыгрыш карт действий за счёт «Тронного зала» равноценен обычному розыгрышу действия за исключением того, что это не попадает под ограничение на количество карт действий, которые вы можете разыграть за ход. Допустим, вы начали ход с того, что с помощью «Тронного зала» разыграли «Деревню». Вы тянете карту, получаете +2 действия, ещё раз тянете карту, ещё раз получаете +2 действия. Итого у вас 4 дополнительных действия. Если вы с помощью «Тронного зала» разыгрываете «Тронный зал», то можете сыграть одну карту действия дважды, затем ещё одну карту действия дважды, а вовсе не одну карту действия 4 раза.



ЧАСОВНЯ

Нельзя выкидывать на свалку саму часовню, так как после розыгрыша она уже не находится у вас на руке.



ЧИНОВНИК

Если колода игрока пуста, то карта, которую он положит наверх колоды, станет единственной картой в его колоде.



РЕКОМЕНДОВАННЫЕ НАБОРЫ ИЗ 10 КАРТ КОРОЛЕВСТВА

Вы можете сыграть в «Доминион», выбрав 10 наборов карт королевства случайным образом. Однако мы рекомендуем вам попробовать один из перечисленных ниже наборов: они хорошо сбалансированы и позволяют лучше раскрыть взаимодействие отдельных карт.

Первая партия: «Погреб», «Рынок», «Торговец», «Ополчение», «Рудник», «Ров», «Реконструкция», «Кузница», «Деревня», «Мастерская».

Верх колоды: «Ремесленник», «Чиновник», «Зал совета», «Ярмарка», «Вестник», «Лаборатория», «Ростовщик», «Караульный», «Вассал», «Деревня».



Искажение размера: «Ремесленник», «Разбойник», «Чиновник», «Часовня», «Ярмарка», «Сады», «Караульный», «Тронный зал», «Ведьма», «Мастерская».

Ловкость рук: «Погреб», «Зал совета», «Ярмарка», «Сады», «Библиотека», «Вестник», «Ополчение», «Браконьер», «Кузница», «Тронный зал».



УЛУЧШЕНИЯ: «Ремесленник», «Погреб», «Рынок», «Торговец», «Рудник», «Ров», «Ростовщик», «Браконьер», «Реконструкция», «Ведьма».

СЕРЕБРО И ЗОЛОТО: «Разбойник», «Чиновник», «Часовня», «Вестник», «Лаборатория», «Торговец», «Рудник», «Ростовщик», «Тронный зал», «Вассал».



БЛАГОДАРНОСТИ

Разработчикам первого издания: Дейлу Ю и Валери Путман
Всем, кто тестировал первое издание: Келли Бейли, Дэну Брису, Жозефин Бёрнс, Маку Кроу, Рею Денису, Дэвиду Фейру, Лукасу Хедгрэну, Майклу Ландерсу, Эрику Мартину, Дестри Миллер, Миикке Нотколе, Молли Шервин, Крису Уэсту, Сэру Шаффлсалоту, Колину Стриту, а также bam Gamers, the Cincugamers и игровому сообществу Коламбуса.

Всем, кто тестировал второе издание: Тайлеру Бэбкоку, Джеффу Бошену, Кенту Банну, Жозефин Бёрнс, Брайану Дафти, Мэтью Энджелу, Дибсону Хоффвайлеру, Йену Хуангу, Дестри Миллер, Кевину Уайту и Джеффу Вольфу.

© 2009, 2016 Rio Grande Games;
 All Rights Reserved



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчики: Александр Киселев и Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно
hobbyworld.ru



ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
 МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

