

Правила настольной игры «Доминион: Тёмные века» (Dominion: Dark Ages)

Автор: Donald X. Vaccarino

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Это были трудные времена.. Чтобы сэкономить деньги, вам пришлось перебраться из своего замка в уютное ущелье. В любом случае, в замке вам не очень нравилось: на него постоянно совершались набеги. Ему грозили то варвары, то чума, а иногда и обе эти напасти одновременно. Ущелье великолепно – здесь много солнца и не нужно искать место, куда выбросить мусор.

Всё свободное время вы посвящаете попрошайничеству. Это прекрасное занятие, но не такое уж и простое, так как ни у кого вокруг нет денег. Вы просите что-то у деревенских жителей, потом они просят это обратно, а в итоге все недовольны. Такова жизнь... Вы делаете, что считаете нужным, учитывая только свои интересы и стараясь пережить беспрерывно появляющиеся напасти. Всё, что вам остаётся, прятаться за камнем, пока шторм не утихнет. Вы всё ещё уверены, что сможете преодолеть все беды и если не победить, то хотя бы справиться с ними лучше других.

Состав игры

500 карт:

362 карты Королевства:

31 вид карт Действия
(по 10 каждого вида)





1 вид карт
Сокровищ
(10 карт)

1 вид карт
Победы
(12 карт)

1 вид карт
Действий
(20 карт)

10 видов карт Рыцарей
(по 1 каждого вида)

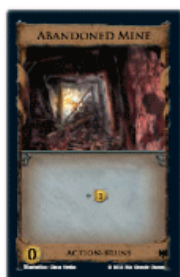
35 карт-заместителей



рубашка карт-заместителей

лицевая сторона карты-заместителя Рыцарей

5 видов карт Руин (по 10 каждого вида)



3 вида карт Убежищ (по 6 каждого вида)

3 вида специальных карт



(по 15 карт
каждого
вида)

(по 10 карт
каждого
вида)

(по 10 карт
каждого
вида)

Это седьмое дополнение к игре «Доминион». Оно содержит 500 карт, но не является самостоятельным дополнением. «Доминион: Тёмные века» добавляет к игре «Доминион» 35 новых видов карт Королевства, новые негативные карты, которые вы заставляете брать других игроков – Руины (Ruins), новые карты для замены начальных Поместий (Estates) – Убежища (Shelters) и карты, которые вы можете получить только при помощи специальных карт. Ключевые моменты этого дополнения – сброс карт на Свалку и улучшения. В «Тёмных веках» есть карты, способности которых срабатывают при отправлении на Свалку; карты, которые взаимодействуют с картами на Свалке; карты, которые улучшают сами себя или позволяют улучшить другие карты.

Мы надеемся, что вам понравится этот ставший ещё более обширным и интересным мир «Доминиона»!

Подготовка к игре

Перед первой игрой распакуйте три стопки карт и поместите их в специальные отсеки. На вкладке, которую вы найдёте в коробке, содержатся указания для удобного расположения карт.

В «Доминион: Тёмные века» содержится 35 карт-заместителей (по одной для каждого вида карт Королевства). Чтобы сыграть в «Доминион: Тёмные века» игрокам понадобятся карты Сокровищ, карты Победы, карты Проклятий и карта Свалки из базового «Доминиона», самостоятельного дополнения к «Доминиону» (например, «Доминион: Интрига») или из «Доминион: Базовые карты». Как и в предыдущих играх линейки «Доминион», для каждой игры участникам необходимо выбрать 10 карт Королевства. Если вы решили выбрать эти карты случайным образом, перемешайте карты-заместители из этого дополнения с картами-заместителями из других игр «Доминион», которые вы решили использовать, чтобы определить набор из 10 карт Королевства.

Если вы планируете использовать в игре только карты Королевства из «Тёмных веков», тогда карты Убежищ (Shelter) заменяют начальные карты Поместий (Estates), то есть стартовая колода каждого игрока должна состоять из: 7 Меди (Copper), Лачуги (Hovel), Некрополя (Necropolis) и Заросшего поместья (Overgrown Estate). Если вы хотите смешать карты Королевства из «Тёмных веков» с картами Королевства из других наборов, тогда использование Убежищ (Shelter) должно быть определено случайным образом, в зависимости от количества используемых в игре карт из «Тёмных веков». Например, случайным образом выберите карту Королевства, которая будет использоваться в предстоящей игре, взяв её из-под низа колоды перемешанных карт-заместителей; если это карта из «Тёмных веков», используйте вместо стартовых Поместий (Estates) Убежища (Shelters). Не применяйте одну и ту же карту для определения возможного использования Убежища (Shelters) и для определения возможного использования карты Платины (Platinum) и Колоний (Colony) из дополнения «Доминион: Процветание». Использование Убежищ (Shelters) не меняет колоду резерва Поместий (Estates); в ней всё ещё должно находиться 8 Поместий (Estates) для игры вдвоём и 12 Поместий (Estates) для игры втроём или с ещё большим количеством игроков.

Если хотя бы одна из участвующих в игре карт Королевства является картой типа Грабитель (Looter), например Сектант (Cultist), Повозка для трупов (Death Cart) или Мародёр (Marauder), добавьте в игру колоду Руин (Ruins). Перемешайте карты Руин (Ruins), затем отложите по 10 карт за каждого игрока, кроме первого: 10 карт для двух игроков, 20 карт для трёх игроков, 30 карт для четырёх игроков и т.д. Сложите карты Руин (Ruins) в колоду рубашкой вверх; верхнюю карту колоды переверните лицевой стороной вверх. Верните лишние карты Руин (Ruins) в коробку – они не будут использоваться во время игры.

Если в игре будет использоваться колода карт Королевства Рыцари (Knights), перед игрой перемешайте все карты Рыцарей (Knights) и поместите их в колоду рубашкой вверх; верхнюю карту колоды переверните лицевой стороной вверх. Эта колода не получает жетона Торгового пути (Trade Route) из дополнения «Доминион: Процветание», даже если её верхняя карта Рыцаря (Knight) – это карта Победы.

Дополнительные правила для «Доминион: Тёмные века»

«Тёмные века» содержат три вида карт Убежищ (Shelter): Лачуга (Hovel), Некрополь (Necropolis) и Заросшее поместье (Overgrown Estate). В некоторых играх Убежища (Shelters) заменяют стартовые Поместья (Estates), как было описано в предыдущем разделе. У Убежищ (Shelters) нет своей колоды; их нельзя купить, а Посол (Ambassador) из «Доминион: Приморье» не может вернуть ни одну из этих карт в колоду.

«Тёмные века» содержат две колоды, карты в которых отличаются друг от друга: колода Руин (Ruins) состоит из пяти разных видов Руин (Ruins), а колода Рыцарей – из десяти разных видов Рыцарей (Knights). Эти колоды необходимо перемешивать перед каждой

игрой, как описано в разделе «Подготовка к игре». Единственная карта, которую можно купить, получить или выбрать из этих колод, – верхняя открытая карта. Эти колоды просматривать нельзя; видна только верхняя карта; игроки должны открывать верхнюю карту этих колод каждый раз, когда она оказывается закрытой. Если какая-то карта возвращается в одну из этих колод при помощи Посла (Ambassador) из «Доминион: Приморье», текущая верхняя карта закрывается, а вернувшаяся карта становится новой открытой верхней картой колоды. Карты Руин (Ruins) с разными названиями и карты Рыцарей (Knights) с разными именами считаются разными картами для остальных карт. Например, если Подать (Tribute) из «Доминион: Интрига» открывает две разные карты Руин (Ruins), она принесёт +4 Действия. Когда один из игроков выкладывает карту Контрабанда (Contraband) из «Доминион: Процветание», другой игрок может произнести «Руины» (Ruins) или «Рыцари» (Knights), а не конкретное название карты из колоды Руин (Ruins) или Рыцарей (Knights). Однако жетон Эмбарго (Embargo) из «Доминион: Приморье», помещённый на колоду Руин (Ruins) или Рыцарей (Knights), влияет на все купленные из этой колоды карты.

Иногда игроки будут получать карты (Ruins), хотя они этого или нет. Карты Руин (Ruins) – это карты Действий; они могут быть выложены во время фазы действия и считаются картами Действий для событий, которые влияют на карты Действий, например как способность карты Процессия (Procession). Колода Руин (Ruins), если она участвует в игре, находится в резерве и если она иссякает, то учитывается при определении условий конца игры. Карты, позволяющие получить специальные карты из резерва, не приносят вам карт Руин (Ruins) или Рыцарей (Knights), если подходящая карта в этих колодах не лежит сверху. Например, если вы покупаете Разрушенный рынок (Ruined Market) при помощи Талисмана (Talisman) из «Доминион: Процветание», вы получаете второй Разрушенный рынок (Ruined Market), только если он окажется в колоде Руин (Ruins) сразу же под только что купленным вами Разрушенным рынком (Ruined Market). Если вы используете Посла (Ambassador) из «Доминион: Приморье», чтобы вернуть Сэра Мартина (Sir Martin) в резерв, следующий игрок получит этого Сэра Мартина (Sir Martin), но игрок после него уже не получит карту, так как следующий рыцарь уже не будет Сэром Мартином (Sir Martin).

Многие карты в «Тёмных веках» делают что-то, «когда отправляются на Свалку». Эти способности срабатывают независимо от того, в чей ход происходит сброс карты на Свалку. Способность «когда вы отправляете на Свалку» относится к хозяину такой карты, независимо от того, чья карта заставляет его отправить карту на Свалку. Эти способности срабатывают сразу после того как такая карта оказывается на Свалке и могут начать действовать во время разыгрываемого эффекта карты Действия. Например, если игрок выкладывает Расхитителя могил (Graverobber) и использует его, чтобы сбросить на Свалку Сектанта (Cultist), сначала он тянет три карты за сброс на Свалку Сектанта (Cultist), а затем продолжает разыгрывать эффект карты Расхититель могил (Graverobber) и получает карту стоимостью 8 или меньше. Иногда карты могут покинуть колоду игрока, не отправляясь на Свалку, как, например, при возвращении в резерв Послом (Ambassador) из «Доминион: Приморье» или при передаче другому игроку при помощи Маскарада (Masquerade) из «Доминион: Интрига». Когда две или более карт одновременно отправляются на Свалку, как в случае с Графом (Count), сначала положите все их на Свалку, затем выберите порядок разыгрывания связанных с этим событий. Карта со способностью «когда вы отправляете на Свалку» не может сбросить на Свалку саму себя; чтобы сбросить на Свалку такую карту, необходима другая карта, которая сбросит её и заставит сработать эту способность.

Шесть видов карт из «Тёмных веков» ни при каких условиях не могут стать частью резерва, это карты: Добыча (Spoils), Безумец (Madman), Наёмник (Mercenary) и три Убежища: Лачуга (Hovel), Некрополь (Necropolis), Заросшее поместье (Overgrown Estate). Держите эти карты под рукой, пока они не понадобятся. Эти карты нельзя купить и нельзя получить при помощи других карт, позволяющих взять карты из резерва, таких, например, как Оружейная (Armory). Они не могут вернуться в резерв при помощи Посла (Ambassador) из «Доминион: Приморье». Но они могут оказаться на Свалке, если какой-то эффект заставит их туда отправиться. Опустевшие колоды этих карт не считаются условиями для окончания игры и не учитываются при подсчёте пустых колод для карты Город (City) из «Доминион: Процветание».

Общие правила игры

«Сыграть/выложить» – выложить карту Действия означает поместить её лицевой стороной вверх в игровую зону игрока и выполнить её предписания. Если карта не может быть помещена в игровую зону игрока, всё равно следует выполнять указанные на ней инструкции.

«В игре» – карты Действий и карты Сокровищ находятся в игре, пока лежат открытыми в игровой зоне игрока и пока не будут убраны в другое место – обычно в стопку сброса во время фазы расчистки. Только сыгранные карты считаются находящимися в игре; карты, отложенные в сторону, отправленные на Свалку, карты в резерве, в руках, в колодах и в стопках сброса не считаются находящимися в игре. Способность Реакция, как, например, у Нищего (Beggar), не вводит эту карту в игру.

«Доминион: Тёмные века» содержит два вида карт Сокровищ с дополнительными инструкциями. Колода карт Подделок (Counterfeits) находится в резерве, если выбрана в качестве одной из 10 колод карт Королевства; колода карт Добычи (Spoils) не является частью резерва и участвует в игре, только когда в игре находятся карты Лагерь бандитов (Bandit Camp), Мародёр (Marauder) или Разбойничий набег (Pillage). Если Добыча (Spoil) участвует в игре, она не является частью базового резерва, а считается обычным Сокровищем со специальными способностями. Такие Сокровища выкладываются во время фазы приобретения как обычные Сокровища, и на них влияют карты, которые влияют на обычные Сокровища.

Карты Сокровищ можно выкладывать из руки в любом порядке. Не обязательно выкладывать все карты Сокровищ, находящиеся в руке. Во время фазы приобретения игрок должен выложить все Сокровища, которые он хочет использовать для покупки, до её начала, даже если у него есть + Покупки; он не может выкладывать из руки Сокровища, если уже начал покупать карты.

Когда **с игроком** происходят **два события одновременно**, этот игрок сам решает, в каком порядке они будут происходить. Например, если Крысы (Rats) отправляются на Свалку, а в руке у игрока находится Базарная площадь (Market Square), он сам решает, разыграть ему сначала способность Крыс (Rats) «когда отправляются на Свалку» или Реакцию Базарной площади (Market Square). Когда **два события одновременно** происходят **с разными игроками**, они разыгрываются в порядке хода, начиная с активного игрока. Например, когда игрок выкладывает Мародёра (Marauder), другие игроки в порядке хода, начиная с игрока слева от него, получают по одной карте Руин (Ruins).

В любой момент игры, когда игрок должен сделать что-либо с картами из своей колоды (взять карту, открыть карту, отложить карту в сторону, посмотреть на карту или отправить карту на Свалку) и ему нужно больше карт, чем осталось в его колоде, он должен

отложить остатки колоды в сторону и потом перемешать свою лежащую лицевой стороной вверх стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. После этого он должен выполнить необходимые действия, используя остатки колоды и только что сформированную новую. Если карт всё равно недостаточно, игрок совершает действия с максимально возможным количеством карт. Если колода игрока опустела, он не перемешивает свою стопку сброса до тех пор, пока ему не понадобится сделать что-то с картами из колоды и он не будет иметь возможности это сделать.

Игроки могут открыть несколько карт Реакции в ответ на одно событие. Каждая карта Реакции открывается и разыгрывается до того, как будет открыта следующая карта Реакции. Вторая карта Реакции может находиться не в руке, когда будет использована первая карта Реакции. Например, игрок может открыть Тайник (Secret Chamber) из «Доминион: Интрига» в ответ на карту Атаки и взять из своей колоды Нищего (Beggar). После того как игрок полностью разыграет эффекты карты Тайника (Secret Chamber), он может открыть Нищего (Beggar) в ответ на ту же карту Атаки.

В редких случаях какой-то эффект должен вызвать перемещение карты, находящейся не там, где предполагает этот эффект. В этих случаях карта не перемещается, а эффект «теряет след» этой карты. Потеря следа карты предотвращает её перемещение, но не останавливает все остальные события, которые должны с ней произойти. Например, если вы применяете Процессию (Procession) на Безумца (Madman), Процессия (Procession) сначала вводит его в игру; затем вы разыгрываете эффекты Безумца (Madman), получая +2 Действия и вытягивая карты, после чего возвращаете Безумца (Madman) в его колоду. Затем у Процессии (Procession) не получается ввести в игру Безумца (Madman) повторно, так как она ожидает найти его в игре, а его там нет, так как он уже находится в колоде Безумцев (Madman). Когда вы второй раз разыгрываете Безумца (Madman), вы получаете только +2 Действия, после чего вы уже не можете вернуть Безумца (Madman) в его колоду. Обязательным условием вытягивания карт является возвращение Безумца (Madman) в колоду, поэтому теперь вы не вытягиваете карты. После этого Процессия (Procession) не может отправить на Свалку Безумца (Madman), так как снова ожидает найти его в игре, но его там нет; и тогда вы получаете карту Действия стоимостью 1 монета, если можете это сделать. Карты не теряют след карт, которые перемещают сами; они теряют след только тех карт, которые перемещают другие карты. Например, когда Процессия (Procession) вводит в игру Безумца (Madman), это не заставляет Процессию (Procession) потерять его след. Если Безумец (Madman) сам себя переместит, тогда Процессия (Procession) потеряет его след. Потеря следа карты происходит, когда что-то её перемещает или если это верхняя карта колоды и она была закрыта другой картой, или если это верхняя карта стопки сброса и она была закрыта другой картой.

Когда полученная карта кладётся не в стопку сброса, она, минуя её, сразу отправляется прямым ходом туда, куда было указано. Например, Оружейная (Armory) отправляет карты прямым ходом наверх колоды.

Пример хода

В начале хода Ильи в игре между Ильёй и Антоном, у Ильи в руке находятся: Некрополь (Necropolis), Отшельник (Hermit), Процессия (Procession), Сектант (Cultist) и Серебро (Silver).



Сначала Илья выкладывает Некрополь (Necropolis), за что получает +2 Действия. Затем он выкладывает Отшельника (Hermit), поэтому просматривает свою стопку сброса и решает отправить на Свалку находящееся там Заросшее поместье (Overgrown Estate), за что немедленно тянет из своей колоды одну карту – это Медь (Copper). Затем он продолжает разыгрывать эффекты Отшельника (Hermit) и решает взять ещё одного Отшельника (Hermit), помещая его в свою стопку сброса.

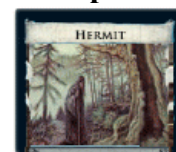
Рука Ильи:



Игровая зона Ильи:



Стопка сброса Ильи:



Затем Илья выкладывает Процессию (Procession), используя её, чтобы выложить Сектанта (Cultist). Антон защищается, сбрасывая Нищего (Beggar) и получая одно Серебро (Silver), которое он кладёт на верх своей колоды, и другое Серебро (Silver), которое он помещает в свою стопку сброса. Илья тянет из своей колоды две карты – это Медь (Copper) и Герцогство (Duchy). Затем Антон получает верхнюю карту колоды Руин (Ruins) – это Разрушенная деревня (Ruined Village).

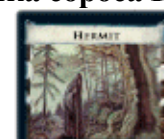
Рука Ильи:



Игровая зона Ильи:



Стопка сброса Ильи:



У Ильи в руке больше нет Сектантов (Cultist), поэтому он выкладывает Сектанта (Cultist) второй раз при помощи Процессии (Procession). У Антона больше нет Нищего (Beggar),

чтобы защититься, поэтому он позволяет Илье действовать. Илья вытягивает из своей колоды Сектанта (Cultist) и Подделку (Counterfeit), а Антон получает верхнюю карту Руин (Ruins) – это Зброшенная шахта (Abandoned Mine).

Рука Ильи:



Игровая зона Ильи:



Стопка сброса Ильи:



Сектант (Cultist) Ильи позволяет ему выложить ещё одного Сектанта (Cultist), поэтому он выкладывает того, что только что вытянул. Он вытягивает одну Медь (Copper) и Провинцию (Province), а Антон получает ещё одну верхнюю карту Руин (Ruins) – ещё одну Разрушенную деревню (Ruined Village).

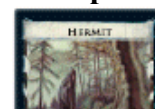
Рука Ильи:



Игровая зона Ильи:



Стопка сброса Ильи:

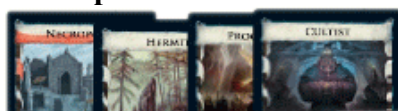


У Ильи в руке больше нет Сектантов (Cultist), поэтому он закончил разыгрывать Сектанта (Cultist). Теперь Процессия (Procession) заставляет его отправить на Свалку Сектанта (Cultist), благодаря чему он берёт из своей колоды три карты: ещё две Меди (Copper) и одного Сектанта (Cultist). Затем он ищет в резерве карту Действия, которая должна стоить ровно 6 монет. Такой карты в резерве нет, поэтому он не может ничего получить.

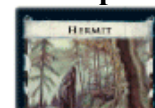
Рука Ильи:



Игровая зона Ильи:



Стопка сброса Ильи:



У Илья в руке всё ещё есть Сектант (Cultist), но у него закончились Действия, поэтому он переходит к фазе приобретения. Илья выкладывает Подделку (Counterfeit) и использует её, чтобы дважды выложить Медь (Copper) и сбросить эту Медь (Copper) на Свалку; также он выкладывает Серебро (Silver) и ещё четыре Меди (Copper).

Рука Илья:



Игровая зона Илья:



Стопка сброса Илья:



Илья может потратить 9 монет на две Покупки. Он покупает карту Провинции (Province) и решает не использовать свою вторую Покупку. Он сбрасывает карты из руки и выложенные карты. Так как он купил карту, он не отправляет на Свалку своего Отшельника (Hermit). Илья тянет новые 5 карт в руку и на этом заканчивает свой ход.

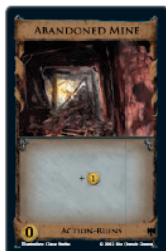
Игровая зона Илья:



Стопка сброса Илья:



Описание карт



Заброшенная шахта (Abandoned Mine): Когда вы выкладываете эту карту, вы просто получаете +1 Монету. Это карта Руин (Ruins); читайте выше разделы «Дополнительные правила» и «Подготовка к игре».



Алтарь (Altar): Вы отправляете одну карту из руки на Свалку, если можете это сделать, и затем получаете одну карту стоимостью 5 или меньше, независимо от того, смогли вы что-то сбросить на Свалку или нет. Полученная карта берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса.



Оружейная (Armory): Вы получаете карту стоимостью 4 или меньше монет. Полученная карта берётся из резерва и кладётся наверх вашей колоды.



Отребье (Band of Misfits): Когда вы выкладываете эту карту, вы выбираете из резерва одну карту Действия, которая стоит дешевле Отребья (Band of Misfits), и считаете эту картой той, которую выбрали. Обычно это просто будет означать, что вы следуете инструкциям на выбранной карте. Таким образом, если вы выкладываете Отребье (Band of Misfits), а в резерве в этот момент находится Крепость (Fortress), вы можете выбрать эту карту, благодаря чему вы возьмёте одну карту из колоды и получите +2 Действия, так как способность Крепости (Fortress) позволяет это сделать. Отребье (Band of Misfits) также получает стоимость выбранной карты, её название и тип.

Если вы используете Отребье (Band of Misfits), чтобы скопировать карту, которая сама себя отправляет на Свалку, как например Повозка для трупов (Death Cart), вы отправляете на Свалку Отребье (Band of Misfits) (в этот момент это уже просто Отребье (Band of Misfits) на Свалке). Если вы используете Отребье (Band of Misfits), чтобы скопировать карту Длительного Действия («Доминион: Приморье»), Отребье (Band of Misfits) остаётся в игре до следующего хода, как сделала бы любая другая карта Длительного Действия. Если вы используете Отребье (Band of Misfits), чтобы скопировать Тронный зал (Throne Room) из базового «Доминиона», Королевский двор (King's Court) из «Доминион: Процветание» или Процессию (Procession), и используете эффект скопированной карты, чтобы выложить карту Длительного Действия, Отребье (Band of Misfits) аналогичным образом остаётся в игре. Если вы используете Тронный зал (Throne Room), Королевский двор (King's Court) или Процессию (Procession), чтобы выложить Отребье (Band of Misfits) несколько раз, карту для копирования вы выбираете только один раз, в дальнейшем вы копируете только её. Например, если вы используете Процессию (Procession), чтобы дважды выложить Отребье (Band of Misfits), и выбираете в качестве карты для копирования Крепость (Fortress), во второй раз вам тоже придётся копировать Крепость (Fortress), затем отправить Отребье (Band of Misfits) на Свалку, вернуть его в руку (когда оно отправляется на Свалку – это Крепость (Fortress), а Крепость (Fortress) обладает способностью возвращаться в руку при отправлении на Свалку) и получить карту Действия, стоящую ровно 6 монет (на 1 монету больше Отребья (Band of Misfits), которая уже находится не в игре и поэтому уже не копирует Крепость (Fortress)). Если вы используете Отребье (Band of Misfits), чтобы скопировать карту, которая делает что-то во время фазы расчистки, как например Отшельник (Hermit), она сделает это во время фазы расчистки. Когда вы выкладываете Рог изобилия (Horn of Plenty) из «Доминион: Изобилие», для него Отребье (Band of Misfits) считается той картой, которую копирует; например, если вы выкладываете Отребье (Band of Misfits) и копируете Крепость (Fortress), а затем выкладываете ещё одно Отребье (Band of Misfits) и копируете Мусорщика (Scavenger), а затем выкладываете Рог изобилия (Horn of Plenty), – вы получаете карту стоимостью 3 или менее монет. Отребье (Band of Misfits) может скопировать только ту карту, которая лежит в резерве на виду; оно не может скопировать карту из опустевшей колоды или карту, которой нет в резерве, как например Наёмник (Mercenary); оно может скопировать верхнюю карту колоды Руин (Ruins), но не другую карту Руин (Ruins) и может скопировать, например, Сэра Мартина (Sir Martin),

только если это верхняя карта колоды Рыцарей (Knights).



Лагерь бандитов (Bandit Camp): При выкладывании этой карты вы получаете +1 Карту, +1 Действие и Добычу (Spoils). Карта из колоды берётся до получения Добычи (Spoils). Добыча (Spoils) берётся из колоды Добычи (Spoils), не являющейся частью резерва, и кладётся в вашу стопку сброса. Если карт Добычи (Spoils) не осталось, вы ничего не получаете.



Нищий (Beggar): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете из резерва три Меди (Copper) и берёте их себе в руку. Если в резерве не осталось нужного количества Меди (Copper), возьмите максимально возможное количество. Когда другой игрок выкладывает карту Атаки, вы можете сбросить Нищего (Beggar) из руки. Если вы это делаете, вы получаете из резерва два Серебра (Silver), помещая одно из них в свою колоду, а другое – в свою стопку сброса. Если в резерве осталось только одно Серебро (Silver), поместите его в свою колоду; если Серебра (Silver) вообще не осталось, вы ничего не получаете.



Катакомбы (Catacombs): Когда вы выкладываете эту карту, просмотрите верхние 3 карты своей колоды и либо возьмите все их в руку, либо сбросьте все их и возьмите из колоды три следующие карты. Если вы их сбросили и вам необходимо перемешать стопку сброса, чтобы взять из колоды 3 новые карты, вам приходится замешать только что сброшенные карты, поэтому вы можете снова вытянуть какие-то них. Когда вы отправляете Катакомбы (Catacombs) на Свалку, вы получаете одну карту, стоящую меньше, чем они. Это происходит, когда Катакомбы (Catacombs) отправляются на Свалку в ваш ход или в ход любого другого игрока и не важно, кому принадлежит карта, которая заставляет Катакомбы (Catacombs) отправиться на Свалку. Полученная карта берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса.



Граф (Count): Эта карта предоставляет вам два варианта действий с выбором. Сначала вы: 1) либо сбрасываете 2 карты, 2) либо помещаете одну карту из руки наверх своей колоды, 3) либо получаете одну Медь (Copper). После этого вы: 1) либо получаете +3 Монеты, 2) либо сбрасываете на Свалку карты из руки, 3) либо получаете одно Герцогство (Duchy). Например, вы можете сбросить 2 карты, а затем получить Герцогство (Duchy). Полученные карты берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса. Вы можете выбрать один из вариантов, даже если не можете его выполнить. Если вы отправляете на Свалку несколько карт, которые делают что-то, когда оказываются на Свалке, отправьте их все на Свалку, а затем выберите порядок разыгрывания их эффектов.



Подделка (Counterfeit): Это карта Сокровища стоимостью 1 монета. Вы выкладываете её во время своей фазы приобретения, как и любые другие Сокровища. Когда вы выкладываете эту карту, вы также получаете +1 Покупку и можете дважды выложить из руки дополнительную карту Сокровища. Если вы решаете это сделать, вы затем отправляете это Сокровище на Свалку. Вы всё ещё получаете монеты, которые даёт вам это Сокровище во время выкладывания, несмотря на то, что затем отправляете

его на Свалку. Если вы используете Подделку (Counterfeit), чтобы дважды выложить Добычу (Spoils), вы получаете +6 Монет (в дополнение к 1 монете от Подделки (Counterfeit)) и возвращаете Добычу (Spoils) в колоду Добычи (Spoils); вы не сможете отправить её на Свалку. Если вы используете Подделку (Counterfeit), чтобы выложить Сокровище, которое обладает специальным эффектом при выкладывании, вы дважды разыгрываете его эффект. Карты с двумя типами, один из которых Сокровище (например, Гарем (Harem) из «Доминион: Интрига»), считаются картами Сокровищ и поэтому могут быть выложены при помощи Подделки (Counterfeit).



Сектант (Cultist): Когда вы выкладываете эту карту, вы тянете из своей колоды две карты, затем все остальные игроки (кроме вас) получают по одной карте Руин (Ruins). Эти карты берутся из колоды Руин (Ruins), находящейся в резерве, и кладутся в стопки сброса. Карты раздаются в порядке хода, начиная с игрока слева от вас; каждый игрок берёт верхнюю карту Руин (Ruins), открывая после этого следующую карту этой колоды. Если колода Руин (Ruins) иссякает, игроки прекращают получать карты. После раздачи карт Руин (Ruins) вы можете выложить из руки ещё одного Сектанта (Cultist), независимо от того, был он у вас в руке до этого или вы только что взяли его из колоды благодаря первому Сектанту (Cultist). Выкладывание второго Сектанта (Cultist) не требует траты дополнительных Действий, которые вы можете получить благодаря таким картам как Крепость (Fortress), то есть первый Сектант (Cultist) использует одно Действие и всё. Когда вы сбрасываете на Свалку одного из своих Сектантов (Cultist), вы берёте из своей колоды три карты. Это происходит, независимо от того, чей сейчас ход, и независимо от того, чья карта заставила Сектанта (Cultist) отправиться на Свалку. Если вы сбрасываете на Свалку Сектанта (Cultist), когда открываете карты, например из-за нападения Рыцаря (Knight), вы берёте не открытые карты, которые вот-вот должны быть сброшены, а следующие.



Повозка для трупов (Death Cart): Когда вы выкладываете Повозку для трупов (Death Cart), вы получаете +5 Монет и либо отправляете из руки на Свалку одну карту Действия, либо отправляете на Свалку Повозку для трупов (Death Cart). Если у вас в руке нет карт Действий, вы обязаны отправить на Свалку Повозку для трупов (Death Cart), а если у вас в руке есть карта Действия, вы сами выбираете, отправить на Свалку её или Повозку для трупов (Death Cart). Карты с несколькими типами, один из которых Действие, считаются картами Действия. Когда вы покупаете или другим способом получаете Повозку для трупов (Death Cart), вы также получаете 2 карты Руин (Ruins). Вы просто берёте эти карты с верха колоды Руин (Ruins), если они там есть. Если в колоде недостаточно карт Руин (Ruins), возьмите максимально возможное количество. Руины (Ruins) берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса. Другие игроки должны видеть, какие карты вы получаете. Игрок, получающий Повозку для трупов (Death Cart), получает карты Руин (Ruins). Если один из игроков использует Одержимость (Possession) из «Доминион: Алхимия», чтобы заставить другого игрока купить Повозку для трупов (Death Cart), выложивший Одержимость (Possession) игрок сам получает карты Руин (Ruins). Если вы используете Бродячего торговца (Trader) из «Доминион: Окраины», чтобы взять Серебро (Silver) вместо Повозки для трупов (Death Cart), вы не получаете карт Руин (Ruins). Вне зависимости от того, кто является активным игроком, если вы используете Посла (Ambassador) из «Доминион: Приморье», чтобы заставить других игроков получить Повозки для трупов (Death Cart), эти игроки также получают карты Руин (Ruins). Передача карт при помощи Маскарада (Masquerade) из «Доминион: Интрига» не считается получением карты.



Феод (Feodum): Эта карта Победы. Используйте 8 таких карт при игре вдвоём и 12 таких карт при игре втроём или с большим количеством игроков. В конце игры каждый Феод (Feodum) приносит своему владельцу по 1 победному очку за каждые 3 Серебра (Silver) в его колоде с округлением в меньшую сторону. Например, если у вас в колоде 11 Серебра (Silver), каждый ваш Феод (Feodum) принесёт только по 3 победных очка. Если Феод (Feodum) отправляется на Свалку, вы получаете 3 Серебра (Silver). Серебро (Silver) берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Если в резерве недостаточное количество Серебра (Silver), вы получаете максимально возможное количество.



Сборщица (Forager): Отправьте из руки на Свалку одну любую карту, если можете это сделать. Смогли вы это сделать или нет, вы всё равно получаете по +1 Монете за находящиеся на Свалке Сокровища с разными названиями, а также +1 Действие и +1 Покупку. Несколько копий одной карты Сокровища не увеличивают количество получаемых вами монет. Например, если на Свалке находятся: 4 Меди (Copper), Подделка (Counterfeit) и 6 Поместий (Estates), вы получаете +2 Монеты. Карты с несколькими типами, один из которых Сокровище (например, Гарем (Harem) в «Доминион: Интрига»), считаются Сокровищами.



Крепость (Fortress): Когда вы выкладываете эту карту, вы тянете одну карту из колоды и получаете +2 Действия. Если Крепость (Fortress) отправляется на Свалку, вы берёте её со Свалки и кладёте себе в руку. Это происходит независимо от того, в чей ход Крепость (Fortress) отправляется на Свалку, и это действие обязательно. Крепость (Fortress) считается отправленной на Свалку, хотя вы тут же забираете её назад; например, если вы выкладываете Повозку для трупов (Death Cart) и решаете отправить на Свалку Крепость (Fortress), тогда «если вы отправляете на Свалку» Повозки для трупов (Death Cart) считается выполненным, поэтому вам не нужно отправлять на Свалку Повозку для трупов (Death Cart).



Расхититель могил (Graverobber): Выкладывая эту карту, вы можете выбрать один из двух вариантов действий и максимально использовать его; вы можете выбрать любой вариант, даже если не можете его осуществить. В первом случае вы можете в любой момент игры просмотреть карты на Свалке и взять оттуда карту стоимостью 3-6 монет. Если выбираете этот вариант, вы должны показать другим игрокам, какую карту вы взяли, после чего вы кладёте её на верх вашей колоды. Если в вашей колоде нет карт, новая карта будет там единственной. Если на Свалке нет карт стоимостью 3-6 монет, вы не можете взять карту. Карты с Зельями в стоимости из «Доминион: Алхимия» брать нельзя. Если же вы решаете выбрать второй вариант действий и отправляете на Свалку карту Действия из руки, полученная вами карта берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса.



Отшельник (Hermit): Выкладывая эту карту, просмотрите свою стопку сброса, после чего вы можете решить: сбросить на Свалку не являющуюся Сокровищем карту из руки или из стопки сброса. Вы не обязаны сбрасывать на Свалку карту и не можете сбрасывать на Свалку Сокровища. Карты с несколькими типами, один из которых Сокровище (например, Гарем (Harem) из «Доминион: Интрига»), считаются Сокровищами. После того как вы отправите карту на Свалку или решите не делать этого, вы в

любом случае получаете карту, стоящую 3 или менее монет. Полученная карта берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Если получение карты возможно, то оно обязательно. Затем, когда вы сбрасываете Отшельника (Hermit) из игры, – обычно во время фазы расчистки, если он был выложен во время фазы действия, – если вы не покупали карты в текущем ходе, вы отправляете Отшельника (Hermit) на Свалку и получаете взамен карту Безумца (Madman). Безумец (Madman) берётся из колоды Безумцев (Madman), не являющейся частью резерва, и кладётся в вашу стопку сброса. Эта способность Отшельника (Hermit) действует, только если вы не покупали карты в текущем ходе; полученные любым другим способом карты не влияют на способность Отшельника (Hermit). Если Отшельник (Hermit) не сбрасывается из игры во время фазы расчистки, например, если вы отправляете его в свою колоду при помощи Сговора (Scheme) из «Доминион: Окраины», – тогда способность, которая отправляет его на Свалку, не срабатывает.



Лачуга (Hovel): Это карта Убежища (Shelter) – читайте раздел «Подготовка к игре» в начале этих правил. Она никогда не бывает частью резерва. Когда вы покупаете карту Победы, а в руке у вас находится Лачуга (Hovel), вы можете отправить Лачугу (Hovel) на Свалку. Карты с несколькими типами, один из которых Победа, считаются картами Победы. Вы ничего не получаете за отправление Лачуги (Hovel) на Свалку – просто можете от неё избавиться.



Охотничьи угодья (Hunting Grounds): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +4 Карты. Если эта карта отправляется на Свалку, вы получаете или Герцогство (Duchy), или 3 Поместья (Estates) – по вашему выбору. Эти карты берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса. Если вы решаете взять 3 Поместья (Estate), а в резерве нет достаточного количества этих карт, возьмите максимально возможное количество.



Жестянщик (Ironmonger): Сначала возьмите одну карту из своей колоды, затем откройте верхнюю карту своей колоды и либо сбросьте её, либо верните обратно наверх колоды. Затем вы получаете бонусы в зависимости от типа открытой карты (карта Действия: +1 Действие, карта Сокровища: +1 Монета, карта Победы: +1 Карта). Карты с двумя типами приносят оба бонуса; например, если вы открыли Гарем (Harem) из «Доминион: Интрига», вы получаете и +1 Карту, и +1 Монету.



Старьевщик (Junk Dealer): При выкладывании этой карты вы получаете +1 Карту, +1 Действие и +1 Монету. Кроме того, вы должны отправить на Свалку одну карту из руки, если можете это сделать. Вы берёте карту из колоды до того, как решить, какую карту отправить на Свалку.



Рыцари (Knights): Это колода, каждая карта в которой уникальна. Все карты этой колоды обладают одной одинаковой для всех способностью, но также каждая карта обладает и собственной уникальной способностью и у всех у них разные названия. Перемешайте колоду Рыцарей (Knights) перед тем, как начать играть; все карты в ней должны лежать лицевой стороной вниз, кроме верхней карты – единственной карты, которую можно получить из этой колоды (читайте в начале этих правил разделы

«Дополнительные правила» и «Подготовка к игре»). Следуйте указаниям на картах Рыцарей (Knights) от верхнего к нижнему. Так, например, Сэр Майкл (Sir Michael), перед тем как заставить других игроков отправить на Свалку карту, заставляет их сбросить из руки все карты, кроме трёх. Общая способность всех карт Рыцарей (Knight) заключается в том, что все игроки, кроме вас, открывают 2 верхние карты своих колод, отправляют одну из них стоимостью 3-6 монет на Свалку, и сбрасывают другую. Если на Свалку отправляется Рыцарь (Knight), вы тоже отправляете на Свалку выложенного вами Рыцаря (Knight), который и послужил причиной этих событий. Общий эффект карт Рыцарей (Knights) разыгрывается в порядке хода, начиная с игрока слева от вас. Карты с Зельями в стоимости из «Доминион: Алхимия» сбросить нельзя. Игрок, который вынужден лишиться карты, может решать что-то только в том случае, если обе открытые карты стоят 3-6 монет; если у них обеих подходящая стоимость и одна из этих карт – Рыцарь (Knight), а игрок отправляет на Свалку другую карту, вам не придётся сбрасывать на Свалку Рыцаря (Knight), ставшего источником этих событий.

Если верхней картой колоды Рыцарей (Knights) является Сэр Мартин (Sir Martin), его можно получить при помощи Оружейной (Armory) и других подобных карт. Если Сэр Вандер (Sir Vander) отправляется на Свалку, вы получаете одно Золото (Gold); это происходит, когда вы сбрасываете его на Свалку в свой ход или в ход любого другого игрока. Золото (Gold) получает обладатель карты Сэр Вандер (Sir Vander), независимо от того, чья карта заставила его отправиться на Свалку. Золото (Gold), полученное при помощи Сэра Вандера (Sir Vander), и карта, полученная при помощи Дамы Натали (Dame Natalie), берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса.

Выкладывая Даму Анну (Dame Anna), вы можете ничего не отправлять на Свалку, или отправить туда 1 или 2 карты из руки. Дама Жозефина (Dame Josephine) – это ещё и карта Победы, которая в конце игры приносит 2 победных очка. Но учтите, что колода Рыцарей (Knights) не является колодой карт Победы и не получает жетона Торгового пути (Trade Route) из «Доминион: Процветание», даже если Дама Жозефина (Dame Josephine) лежит сверху. Если вы решили использовать Рыцарей (Knights) с промо-картой Чёрный рынок (Black Market), поместите одного любого Рыцаря (Knight) в колоду Чёрного рынка (Black Market), вместо того чтобы использовать карту-заместитель. Все карты Рыцарей стоят по 5 монет, кроме Сэра Мартина (Sir Martin), который стоит только 4 монеты.



Безумец (Madman): Эта карта не является частью резерва; её можно получить только при помощи Отшельника (Hermit). Когда вы выкладываете Безумца (Madman), вы получаете +2 Действия и возвращаете его обратно в его колоду, если можете это сделать (это обязательное действие). Если вам удалось вернуть его в колоду, вы берёте из своей колоды по одной карте за каждую карту в вашей руке. Например, если у вас в руке после выкладывания Безумца (Madman) осталось три карты, вы берёте из своей колоды три карты. Обычно ничто не мешает вам вернуть Безумца (Madman) в его колоду, единственное, что может помешать, – его двойное использование из-за Процессии (Procession), Тронного зала (Throne Room) из базового «Доминиона» или Королевского двора (King's Court) из «Доминион: Процветание». Если вы применяете, например, Процессию (Procession) на Безумца (Madman), вы получаете +2 Действия, возвращаете его в его колоду, берёте по одной карте за каждую карту у вас в руке, снова получаете +2 Действия, но уже не сможете вернуть Безумца (Madman) в его колоду и поэтому тянете карты во второй раз; вы не сможете отправить Безумца

(Madman) на Свалку и получаете одну карту Действия стоимостью ровно в 1 монету, если можете это сделать.



Мародёр (Marauder): Сначала вы получаете карту Добычи (Spoils). Она берётся из колоды Добычи (Spoils), которая не является частью резерва, и кладётся в вашу стопку сброса. Если карт Добычи (Spoils) не осталось, вы ничего не получаете. Затем все игроки, кроме вас, получают по одной карте Руин (Ruins). Они берутся из колоды Руин (Ruins), находящейся в резерве, и кладутся в стопки сброса игроков. Карты берутся в порядке хода, начиная с игрока слева от вас; каждый игрок берёт верхнюю карту Руин (Ruins), открывая каждый раз следующую карту. Если колода Руин (Ruins) заканчивается, игроки больше их не получают.



Базарная площадь (Market Square): Когда вы выкладываете эту карту, вы берёте одну карту из своей колоды и получаете +1 Действие и +1 Покупку. Когда любая из ваших карт отправляется на Свалку, вы можете сбросить из руки Базарную площадь (Market Square). Если вы это сделаете, вы получаете одно Золото (Gold). Золото (Gold) берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Если в резерве не осталось Золота (Gold), вы ничего не получаете. Вы можете сбросить несколько Базарных площадей (Market Square), когда на Свалку отправляется одна ваша карта.



Наёмник (Mercenary): Эта карта не является частью резерва; её можно получить только при помощи Сорванца (Urchin). Когда вы её выкладываете, вы можете сбросить на Свалку 2 карты из руки. Если вы это делаете, вы тянете взамен две карты из своей колоды, получаете +2 Монеты и все остальные игроки кроме вас сбрасывают из руки карты до тех пор, пока у них не останется по три карты. Игроки, у которых на тот момент уже 3 или менее карт в руке, ничего не делают. Игроки, отвечающие на эту Атаку такими картами как Нищий (Beggar), должны сделать это до того как вы решите, сбрасывать из руки 2 карты на Свалку или нет. Если вы выкладываете эту карту, когда у вас в руке только одна карта, вы можете отправить её на Свалку, но это всё равно означает, что вы не выполняете указанные на Наёмнике (Mercenary) условия, а значит, и не тянете карты и т.д. Если сброшенные на Свалку карты сбрасываются при отправлении на Свалку, сначала положите их на Свалку, а затем выберите, в каком порядке будут разыграны их способности.



Медиум (Mystic): Вы получаете +1 Действие и +2 Монеты. Затем назовите одну карту (например, «Медь» (Copper), а не «Сокровище») и откройте верхнюю карту своей колоды; если это названная вами карта, поместите её себе в руку. Если вы неправильно назвали карту, верните её обратно наверх колоды. Вам не обязательно нужно называть карту, которая используется в этой игре. Названная вами карта должна точно совпадать с открытой, чтобы вы смогли её получить; например, Сэр Дестри (Sir Destry) и Сэр Мартин (Sir Martin) – это не одно и то же. Вы не обязаны называть карту, которая доступна в резерве.



Некрополь (Necropolis): Это карта Убежища (Shelter) – читайте в начале этих правил раздел «Подготовка к игре». Она не может быть частью резерва. Это карта Действия; когда вы её выкладываете, вы получаете +2 Действия.



Заросшее поместье (Overgrown Estate): Это карта Убежища (Shelter) – читайте в начале этих правил раздел «Подготовка к игре». Она не может быть частью резерва. Это карта Победы, несмотря на то, что она приносит 0 победных очков. Если она отправляется на Свалку, вы сразу же тянете из своей колоды одну карту, даже если в этот момент разыгрывается эффект другой карты. Например, если вы используете Алтарь (Altar), чтобы отправить на Свалку Заросшее поместье (Overgrown Estate), сначала вы берёте карту из своей колоды и только потом получаете карту стоимостью 5 или менее монет. Заросшее поместье (Overgrown Estate) не позволяет вам сбросить на Свалку само себя, но если оно там оказывается, то его эффект срабатывает.



Разбойничий набег (Pillage): Сначала отправьте Разбойничий набег (Pillage) на Свалку. Затем все остальные игроки, кроме вас, у которых в руке 5 или более карт, открывают их и сбрасывают по одной карте по вашему выбору. Это происходит в порядке хода, начиная с игрока слева от вас. Затем вы получаете две карты Добычи (Spoils). Две карты Добычи (Spoils) берутся из колоды Добычи (Spoils), которая не является частью резерва, и кладутся в вашу стопку сброса. Если карт Добычи (Spoils) не осталось, вы ничего не получаете; если там только одна карта, возьмите её.



Богадельня (Poor House): Сначала вы получаете +4 Монеты. Затем вы открываете свою руку и теряете по 1 монете за каждую находящуюся там карту Сокровища. Таким образом, вы можете потерять больше 4 монет, но количество монет, которое вы можете потратить в текущем ходе, не может быть меньше 0. Карты с двумя типами, один из которых Сокровище (например, Гарем (Harem) из «Доминион: Интриг»), считаются картами Сокровищ.



Процессия (Procession): Выкладывание карты Действия из руки не обязательно (на ваш выбор). Если вы решили это сделать, вам придётся выкладывать её во второй раз, а затем отправить на Свалку, после чего вы получите карту Действия стоимостью ровно на 1 монету больше, чем сброшенная (даже если вы не смогли по какой-то причине сбросить карту на Свалку). Получение карты обязательно, если вы решили выложить карту Действия; но может случиться, что в резерве не окажется карты подходящей стоимости. Если во время отправления карты на Свалку срабатывает её эффект – например, вытягивание 3 новых карт из-за отправления на Свалку Сектанта (Cultist) – этот эффект разыгрывается до получения карты. Полученные карты берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса. Это не требует дополнительных Действий, которые вы можете получить благодаря таким картам, как Крепость (Fortress), – сама Процессия (Procession) тратит одно Действие, и всё. Вы не можете выкладывать другие карты во время двойного выкладывания из-за Процессии (Procession) карты Действия, если только сама эта карта Действия не позволяет этого сделать (как, например, сама Процессия (Procession)). Если вы используете Процессию (Procession) на Процессию (Procession), вы дважды выложите карту Действия, отправите её на Свалку, получите карту Действия стоимостью на 1 монету больше, затем дважды выложите ещё одну карту Действия, отправите её на Свалку, получите карту Действия стоимостью на 1 монету больше, затем отправите на Свалку Процессию (Procession) и получите карту Действия стоимостью на 1 монету больше. Если вы используете Процессию (Procession) на карту, которая даёт вам +1 Действие, например, на Бродягу (Vagrant), после неё у вас останется 2 Действия, а не 1,

как если бы вы использовали двух Бродяг (Vagrant). Если вы используете Процессию (Procession) на карту Длительного Действия из «Доминион: Приморье», Процессия (Procession) остаётся в игре до следующего хода, а карта Длительного Действия будет во время следующего хода действовать дважды, даже если она была отправлена на Свалку.



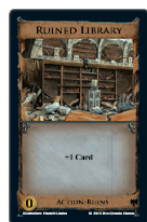
Крысы (Rats): Следуйте инструкциям на карте в указанном порядке. Сначала возьмите из колоды одну карту; затем получите из резерва карту Крыс (Rats), поместив её в свою стопку сброса; затем отправьте на Свалку одну карту из руки, кроме Крыс (Rats). Если в резерве не осталось карт Крыс (Rats), вы ничего не получаете. Если в руке у вас нет других карт, кроме Крыс (Rats), откройте свою руку – вы ничего не отправляете на Свалку. Если Крысы (Rats) отправляются на Свалку, вы берёте из своей колоды одну карту. Это происходит, независимо от того, чей сейчас ход и независимо от того, кто из игроков заставил вас отправить Крыс (Rats) на Свалку. В игре есть 20 карт Крыс (Rats), вместо обычных 10; в начале игры в колоде Крыс (Rats) всегда должно быть 20 карт, независимо от количества участников игры.



Новостройка (Rebuild): Вы можете назвать любую карту, независимо от того, используется она в текущей игре или нет, карта это Победы это или нет. Затем начинайте открывать карты своей колоды, пока не найдёте карту Победы, которая не была вами названа (карта, которую вы назовёте, будет защищена от отправления на Свалку). Если у вас в колоде закончились карты, перемешайте стопку сброса, не замешивая уже открытые карты, и продолжайте искать. Если у вас в колоде закончились карты, а в стопке сброса нет карт, остановитесь и сбросьте открытые карты. Больше ничего не происходит. Если вы нашли подходящую карту Победы, вы сбрасываете другие открытые карты, отправляете на Свалку эту карту Победы и получаете карту Победы, стоящую на 3 монеты больше сброшенной. Полученная карта берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса.



Жулик (Rogue): Если на Свалке есть карты стоимостью 3-6 монет, вы обязаны взять одну из них; это не факультативное действие. Вы можете в любой момент игры до применения Жулика (Rogue) просмотреть Свалку. Другие игроки должны видеть, какую карту вы взяли. Полученная карта кладётся в вашу стопку сброса. Карты с Зельями в стоимости из «Доминион: Алхимия» брать нельзя. Если на Свалке нет карт стоимостью 3-6 монет, вы вместо этого вынуждаете каждого игрока открыть 2 верхние карты его колоды, и, если среди открытых карт есть карта стоимостью 3-6 монет, она должна быть отправлена на Свалку. Если обе открытые карты стоят 3-6 монет, владелец карт сам выбирает, какую из них отправить на Свалку. Игроки должны делать это в порядке хода, начиная с игрока слева от вас.



Разрушенная библиотека (Ruined Library): Когда вы выкладываете эту карту, вы берёте одну карту из своей колоды. Это карта Руин (Ruins) – читайте в начале этих правил разделы «Дополнительные правила» и «Подготовка к игре».



Разрушенный рынок (Ruined Market): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Покупку. Это карта Руин (Ruins) – читайте в начале этих правил разделы «Дополнительные правила» и «Подготовка к игре».



Разрушенная деревня (Ruined Village): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Действие. Это карта Руин (Ruins) – читайте в начале этих правил разделы «Дополнительные правила» и «Подготовка к игре».



Мудрец (Sage): При выкладывании этой карты вы получаете +1 Действие; помимо этого, вы начинаете по одной открывать карты своей колоды, пока не найдёте карту стоимостью 3 или более монет. Вы берёте её себе в руку, а остальные открытые карты кладёте в сброс. Если у вас кончаются карты, когда вы открываете их, перемешайте свою стопку сброса (не замешивая открытые карты) и продолжайте действовать. Если у вас кончились карты в колоде и в стопке сброса, остановитесь; сбросьте открытые карты – вы ничего не получаете. Если вы находите карту стоимостью 3 или более монет, поместите её в руку и сбросьте остальное. Например, вы можете открыть Медь (Copper), затем Медь (Copper), затем Проклятие (Curse), затем Провинцию (Province); Провинция (Province) стоит 8 монет, поэтому вы больше не открываете карты, помещаете её себе в руку и сбрасываете две Меди (Copper) и Проклятие (Curse).



Мусорщик (Scavenger): При выкладывании этой карты вы получаете +2 Монеты и можете поместить свою колоду в стопку сброса, найти в ней одну карту и положить её наверх новой колоды. Помещение вашей колоды в стопку сброса – необязательно (на ваш выбор), но помещение карты из стопки сброса наверх вашей колоды – нет; вы делаете это, если только не оказывается так, что в стопке сброса нет карт. Помещение вашей колоды в стопку сброса не запускает способность Туннеля (Tunnel) из «Доминион: Окраины». Если в вашей колоде нет карт, чтобы поместить их в стопку сброса, помещённая наверх колоды карта будет там единственной.



Добыча (Spoils): Эта карта ни при каких условиях не может быть частью резерва; её можно получить только при помощи Лагеря бандитов (Bandit Camp), Мародёра (Marauder) и Разбойничьего набега (Pillage). Когда вы выкладываете Добычу (Spoils), вы получаете +3 Монеты на текущий ход и возвращаете эту карту Добычи (Spoils) в её колоду. Помните, что вы не обязаны выкладывать из руки Сокровище (Treasure).



Оруженосец (Squire): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Монету и: 1) либо +2 Действия, 2) либо +2 Покупки, 3) либо одно Серебро (Silver). Серебро (Silver) берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Если Оруженосец (Squire) по какой-то причине отправляется на Свалку, вы получаете карту Атаки; карта Атаки берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Вы можете получить любую доступную в резерве карту Атаки, но если там нет карт Атаки, вы ничего не получаете.



Кладовая (Storeroom): Сбросьте любое количество карт из руки и возьмите то же количество карт из своей колоды. Затем сбросьте любое количество карт из руки, среди которых могут быть в том числе и только что взятые карты, и получите по 1 монете за каждую сброшенную во второй раз карту.



Выжившие (Survivors): Когда вы выкладываете эту карту, просмотрите две верхние карты своей колоды. Вы или сбрасываете обе эти карты, или кладёте обе карты поверх колоды в любом удобном для вас порядке; вы не можете сбросить только одну карту. Это карта Руин (Ruins) – читайте в начале этих правил разделы «Дополнительные правила» и «Подготовка к игре».



Сорванец (Urchin): Когда вы выкладываете эту карту, вы берёте одну карту из колоды и получаете +1 Действие, затем каждый игрок, кроме вас, сбрасывает из руки карты, пока в руке не останется только 4 карты. Игроки, у которых уже 4 или менее карт в руке, ничего не делают. Если Сорванец (Urchin) находится в игре, когда вы выкладываете другую карту Атаки, до того как начать разыгрывать её эффекты вы можете отправить Сорванца (Urchin) на Свалку. Если вы это делаете, то получаете Наёмника (Mercenary). Наёмник (Mercenary) берётся из колоды Наёмников (Mercenary), которая не является частью резерва, и кладётся в вашу стопку сброса. Если карт Наёмников (Mercenary) не осталось, вы ничего не получаете. Если вы дважды выкладываете Сорванца (Urchin), например, при помощи Процессии (Procession), вы не можете отправить его на Свалку для получения Наёмника (Mercenary). Но если вы выкладываете двух разных Сорванцов (Urchin), выкладывание второго позволяет вам сбросить на Свалку первого.



Бродяга (Vagrant): При выкладывании этой карты вы получаете +1 Карту, +1 Действие и можете получить одну карту из своей колоды в руку, если верхняя карта колоды окажется подходящей. Вы тянете из своей колоды карту до того, как открываете верхнюю карту колоды. Если верхняя карта вашей колоды – Проклятие (Curse), Руины (Ruins), Убежище (Shelter) или Победа, она отправляется к вам в руку; в ином случае – возвращается на верх колоды. Карта с несколькими типами отправляется в вашу руку, если хотя бы один из её типов – это Проклятие (Curse), Руины (Ruins), Убежище (Shelter) или Победа.



Менестрель (Wandering Minstrel): При выкладывании этой карты вы получаете +1 Карту, +2 Действия и возможность подготовить колоду. Сначала возьмите из своей колоды одну карту, затем откройте верхние 3 карты своей колоды – перемешайте стопку сброса, если в колоде недостаточно карт. Если в колоде всё равно недостаточное количество карт, откройте максимально возможное количество. Поместите открытые карты Действия в любом порядке наверх своей колоды и сбросьте остальные карты. Карта с несколькими типами, один из которых Действие, считается картой Действия. Если вы не открыли ни одной карты Действия, ни одна из них не остаётся наверху колоды.

Рекомендованные 10 карт Королевства

Вы можете играть в «Доминион» с любыми 10 картами Королевства, но предложенные нами наборы подчеркнут интересные взаимодействия между картами и сбалансируют стратегию игры.

Только «Тёмные века»:

Похоронная процессия: Оружейная (Armory), Отребье (Band of Misfits), Катакомбы (Catacombs), Сектант (Cultist), Сборщица (Forager), Крепость (Fortress), Рыцари (Knights), Базарная площадь (Market Square), Процессия (Procession), Охотничьи угодья (Hunting Grounds).

Игра со смертью: Лагерь бандитов (Bandit Camp), Расхититель могил (Graverobber), Старьевщик (Junk Dealer), Медиум (Mystic), Разбойничий набег (Pillage), Крысы (Rats), Мудрец (Sage), Мусорщик (Scavenger), Кладовая (Storeroom), Бродяга (Vagrant).

«Тёмные века» и базовый «Доминион»:

Взад и вперёд: Отшельник (Hermit), Охотничьи угодья (Hunting Grounds), Медиум (Mystic), Богадельня (Poor House), Менестрель (Wandering Minstrel); Погреб (Cellar), Ростовщик (Moneylender), Тронный зал (Throne Room), Ведьма (Witch), Мастерская (Workshop).

Рыцарские забавы: Алтарь (Altar), Рыцари (Knights), Крысы (Rats), Мусорщик (Scavenger), Оруженосец (Squire); Ярмарка (Festival), Сады (Gardens), Лаборатория (Laboratory), Библиотека (Library), Реконструкция (Remodel).

«Тёмные века» и «Интрига»:

Пророчество: Оружейная (Armory), Жестянщик (Ironmonger), Медиум (Mystic), Новостройка (Rebuild), Бродяга (Vagrant); Барон (Baron), Заговорщик (Conspirator), Зал приёмов (Great Hall), Вельможи (Nobles), Колодец желаний (Wishing Well).

Вторжение: Нищий (Beggar), Мародёр (Marauder), Жулик (Rogue), Оруженосец (Squire), Сорванец (Urchin); Гарем (Harem), Шахтёрский посёлок (Mining Village), Мошенник (Swindler), Мучитель (Torturer), Улучшение (Upgrade).

«Тёмные века» и «Приморье»:

Гибель на море: Граф (Count), Расхититель могил (Graverobber), Отшельник (Hermit), Мусорщик (Scavenger), Сорванец (Urchin); Местная деревня (Native Village), Пиратский корабль (Pirate Ship), Подводный мародёр (Salvager), Карта сокровищ (Treasure Map), Сокровищница (Treasury).

Простой люд: Повозка для трупов (Death Cart), Феодал (Feodum), Богадельня (Poor House), Сорванец (Urchin), Бродяга (Vagrant); Деревня рыбаков (Fishing Village), Гавань (Haven), Остров (Island), Дозорный (Lookout), Склад (Warehouse).

«Тёмные века» и «Алхимия»:

Заражение: Оружейная (Armory), Сектант (Cultist), Феодал (Feodum), Базарная площадь (Market Square), Крысы (Rats); Подмастерье (Apprentice), Чаша предсказаний (Scrying Pool), Изменение (Transmute), Виноградник (Vineyard).

Горестный плач: Нищий (Beggar), Катакомбы (Catacombs), Подделка (Counterfeit), Сборщица (Forager), Жестянщик (Ironmonger), Разбойничий набег (Pillage); Аптекарь (Apothecary), Голем (Golem), Знахарь (Herbalist), Университет (University).

«Тёмные века» и «Процветание»:

Для одного мусор, для другого...: Подделка (Counterfeit), Сборщица (Forager), Расхититель могил (Graverobber), Базарная площадь (Market Square), Жулик (Rogue); Город (City), Центральный рынок (Grand Market), Монумент (Monument), Талисман (Talisman), Авантюра (Venture).

Воровская честь: Лагерь бандитов (Bandit Camp), Процессия (Procession), Новостройка (Rebuild), Жулик (Rogue), Оруженосец (Squire); Ковальня (Forge), Хранилище (Hoard), Коровейник (Peddler), Каменоломня (Quarry), Сторожевая башня (Watchtower).

«Тёмные века» и «Изобилие»:

Чёрный карнавал: Отребье (Band of Misfits), Сектант (Cultist), Крепость (Fortress), Отшельник (Hermit), Старьёвщик (Junk Dealer), Рыцари (Knights); Ярмарочная площадь (Fairgrounds), Селение (Hamlet), Рог изобилия (Horn of plenty), Зверинец (Menagerie).

Вперёд, к победе: Лагерь бандитов (Bandit Camp), Подделка (Counterfeit), Повозка для трупов (Death Cart), Мародёр (Marauder), Разбойничий набег (Pillage), Мудрец (Sage); Урожай (Harvest), Охотничий отряд (Hunting Party), Перестройка (Remake), Турнир (Tournament).

«Тёмные века» и «Окраины»:

Вдали от дома: Нищий (Beggar), Граф (Count), Феод (Feodum), Мародёр (Marauder), Менестрель (Wandering Minstrel); Картограф (Cartograph), Стройка (Develop), Посольство (Embassy), Золото дураков (Fool's Gold), Торгаш (Haggler).

Экспедиции: Алтарь (Altar), Катакомбы (Catacombs), Жестянщик (Ironmonger), Богадельня (Poor House), Кладовая (Storeroom); Перекрёсток (Crossroads), Плодородная земля (Farmland), Тракт (Highway), Торговец специями (Spice Merchant), Туннель (Tunnel).