

Правила настольной игры «Доминион: Гильдии» (Dominion: Guilds)

Автор: Donald X. Vaccarino

Игра для 2-4 игроков

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

Профессия... внезапно все в этом мире озаботились получением профессии... Пекари и наёмные рабочие, врачи и сборщики налогов населяют мир «Доминиона» и берутся за любую работу, чтобы помочь вам осуществить свою мечту. Каждый считает, что именно его гильдия – это залог успеха и путь к богатству и процветанию. Но вот в чём вопрос... могут ли служить ключом к успеху умения каменотёсов или знания гильдии торговцев? Ваш советник утверждает, что это вполне вероятно. Какую бы дорогу вы ни выбрали – вас ждёт триумф... по крайней мере так утверждает предсказательница.

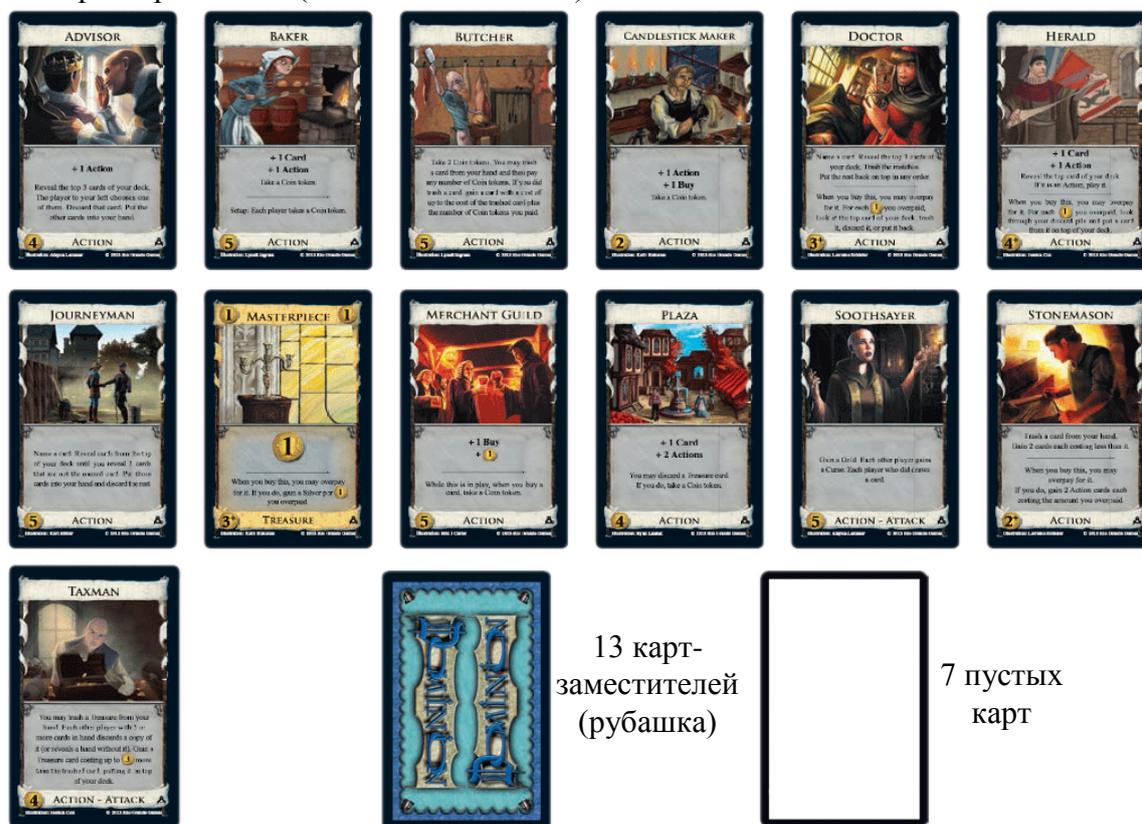
Это восьмое дополнение к игре «Доминион». Оно добавляет в игру 13 новых видов карт Королевства. Также в нём есть жетоны Монет, которые вы можете припасти на потом, и карты, от которых вы можете получить больше пользы, если заплатите несколько лишних монет.

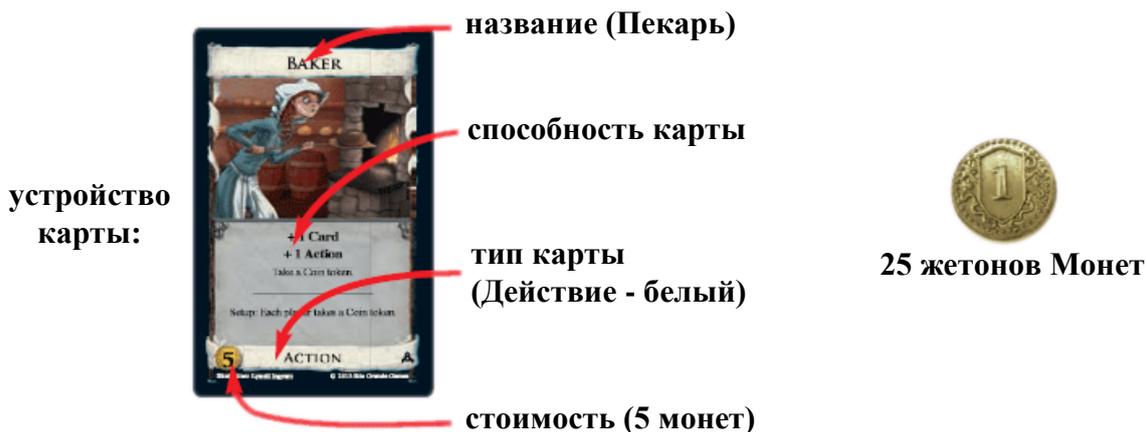
Мы надеемся, что вам понравится этот ставший ещё более обширным и интересным мир «Доминиона»!

Состав игры

150 карт:

130 карт Королевства (по 10 каждого вида)





Чтобы играть в «Доминион: Гильдии», вам понадобится базовый «Доминион» или «Доминион: Интрига». В них вы найдёте необходимые вам карты (карты Сокровищ, Победы, Проклятий и карту Свалки), а также полные правила для подготовки к игре и игровому процессу. «Доминион: Гильдии» можно комбинировать с любыми другими дополнениями к «Доминиону».

Подготовка к игре

В «Гильдиях» содержатся 13 карт-заместителей (по одной для каждого вида карт Королевства). Чтобы сыграть в это дополнение, 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 случае с предыдущими играми линейки «Доминион», для каждой игры 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 10 необходимых карт Королевства.

Если в игре используется колода Пекарей (Baker), каждый игрок начинает игру с одной монетой. В ином случае монеты в начале игры не раздаются.

Пример подготовки к игре



Дополнительные правила для «Доминион: Гильдии»

«В игре» – карты Действий и карты Сокровищ, выложенные лицевой стороной вверх в игровую зону игрока, считаются находящимися в игре до тех пор, пока не будут перемещены в другое место – обычно в сброс во время фазы расчистки. Только выложенные на стол карты считаются находящимися в игре. Отложенные в сторону карты, карты на Свалке, карты в резерве и карты в руках, в колодах и в стопках сброса не считаются находящимися в игре. Способность Реакция не вводит эту карту в игру.

Некоторые карты в «Доминион: Гильдии» позволяют игрокам брать **Монеты**. Они всегда берутся из резерва Монет, а не у другого игрока. Во время своей фазы приобретения игрок перед покупкой карт может потратить любое количество Монет. Потраченные Монеты возвращаются в резерв Монет. Количество монет не ограничено. Если они заканчиваются, игроки могут использовать подручные средства для их замены. Эти жетоны выглядят так же как в дополнениях «Доминион: Приморье» и «Доминион: Процветание», но способности, которые игрокам дают жетоны Монет из «Гильдий», не могут быть использованы для размещения их на колодах Пиратских кораблей (Pirate Ship) или Торговых путей (Trade Route). Жетоны Монет можно тратить только во время фазы приобретения; их нельзя использовать, при покупке карты с помощью промо-карты Чёрный рынок (Black Market).

За некоторые карты в «Доминион: Гильдии» можно **переплатить**. На таких картах на значке монеты стоит знак «+». Игрок может заплатить за такую карту дополнительную сумму денег, а потом получить от этой карты дополнительный эффект, зависящий от того, какую именно сумму он доплатил. Зелья из «Доминион: Алхимия» тоже можно использовать для переплаты, хотя это не всегда имеет смысл. Игрок может решить не переплачивать за карту, даже если у него есть лишние монеты, но нельзя решить переплатить 0 монет; чтобы переплатить за карту игрок должен заплатить больше её стоимости. Монеты, используемые для переплаты, исчезают после их использования; они уже не могут быть использованы для других покупок. Переплата происходит в момент покупки карты, до её получения. Игроки могут переплатить за карту только когда её покупают, но не когда получают её любым другим способом.

Знак «+» служит только для напоминания; карта со знаком «+» на символе монеты имеет обычную стоимость для всех остальных целей. Например, если игрок выкладывает Торгаша (Haggler) из «Доминион: Краины», а затем покупает Шедевр (Masterpiece), переплачивая за него, Торгаш (Haggler) всё равно приносит ему карту стоимостью менее 3 монет, так как стоимость Шедевра (Masterpiece) – 3 монеты. Схожим образом Шедевр (Masterpiece) может служить картой Отравы (Bane) для Юной ведьмы (Young Witch) из «Доминион: Изобилие», так как стоит 3 монеты. Уменьшение стоимости карт при помощи таких карт как Мост (Bridge) из «Доминион: Интрига» или Тракт (Highway) из «Доминион: Краины» не действует на переплату. Например, если вы выкладываете пять Мостов (Bridges) и у вас есть в сумме 5 монет для покупок, Герольд (Herald) будет стоить 0 монет; но если вы купите его, максимально возможная сумма для переплаты будет всё равно составлять 5 монет.

Когда **с игроком** происходят **два события одновременно**, этот игрок сам решает, в каком порядке они будут происходить. Например, если у игрока в игре находится Гильдия торговцев (Merchant Guild) и он покупает Шедевр (Masterpiece), он сам решает, взять ему сначала жетон Монеты или переплатить за Шедевр (Masterpiece) – в этом случае порядок не имеет особого значения, так как потратить жетон Монеты он уже не успеет. Когда **два события одновременно** происходят **с разными игроками**, они разыгрываются в порядке

хода, начиная с игрока, чей сейчас ход. Например, когда игрок выкладывает Предсказательницу (Soothsayer), а в резерве осталось только одно Проклятие, его получает только его сосед слева.

В любой момент игры, когда игрок должен сделать что-то относящееся к его колоде (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 максимально использовать свою колоду и только потом перемешать свою лежащую лицевой стороной вверх стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Затем он продолжает совершать с новой колодой необходимые действия. Если колода игрока опустела, он не перемешивает свою стопку сброса до тех пор, пока ему не понадобятся карты из колоды и он не будет иметь возможности это сделать.

Описание карт Королевства



Советник (Advisor): Вы получаете +1 Действие. Затем вы должны открыть верхние три карты вашей колоды. Если в вашей колоде нет трёх карт, откройте максимально возможное количество, затем перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду, чтобы открыть остальные карты. Если карт всё равно недостаточно, просто откройте максимально возможное количество карт. Независимо от того, сколько карт вам удалось открыть, игрок слева от вас выбирает одну из них для сброса, а остальные карты отправляются к вам в руку.



Пекарь (Baker): Когда вы выкладываете эту карту, вы берёте одну карту из колоды, получаете +1 Действие и берёте один жетон Монеты. В игре, где используется эта карта, каждый игрок при подготовке к игре получает по одному жетону Монеты. Это также касается игр, где участвует промо-карта Чёрный рынок (Black Market) и Пекарь (Baker) находится в колоде Чёрного рынка (Black Market).



Мясник (Butcher): Сначала возьмите два жетона Монет. Затем вы можете отправить на Свалку одну карту из руки и заплатить любое количество жетонов Монет (возвращая их в резерв). Количество выплаченных жетонов Монет может быть равно нулю. Мясник (Butcher) уже находится в игре, а не у вас в руке, поэтому его нельзя отправить на Свалку (но вы можете отправить на Свалку другую копию Мясника (Butcher)). Если вы отправляете карту на Свалку, вы получаете карту максимальной стоимости которой – цена сброшенной на Свалку карты плюс количество выплаченных вами жетонов Монет. Например, вы можете отправить на Свалку Поместье (Estate) и заплатить 6 жетонов Монет, чтобы получить Провинцию (Province), или вы можете сбросить на Свалку другую копию Мясника (Butcher) и заплатить 0 жетонов Монет, чтобы получить Герцогство (Duchy). Вы можете заплатить только что полученные жетоны Монет. Потраченные на это жетоны Монет отправляются в резерв и уже не могут быть использованы во время фазы приобретения.



Мастер изготовления подсвечников (Candlestick Maker): Вы получаете +1 Действие и +1 Покупку, а также один жетон Монеты.



Врач (Doctor): Когда вы выкладываете эту карту, вы называете одну карту, открываете верхние три карты колоды, сбрасываете на Свалку карты, которые совпали с названной вами, и кладёте остальные карты обратно в колоду в любом порядке. Вам не обязательно называть карту, которая используется в текущей игре. Если в колоде осталось менее трёх карт, откройте оставшиеся карты, затем перемешайте свою стопку сброса (не включая в неё эти карты), чтобы получить новую колоду; затем откройте оставшееся количество карт. Если карт всё ещё недостаточно, просто откройте максимально возможное количество. Когда вы покупаете эту карту, за каждую переплаченную монету вы смотрите верхнюю карту своей колоды и либо отправляете её на Свалку, либо сбрасываете, либо кладёте обратно наверх колоды. Если в колоде не осталось карт, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду (включая карты, которые уже были сброшены при помощи этой способности в стопку сброса). Если в колоде нет карт, вы не смотрите никакие карты. Если вы переплатили более 1 монеты, вы всё равно смотрите только верхнюю карту, то есть если вы вернули просмотренную карту наверх колоды, вам снова придётся смотреть на неё же. Например, если вы купили Врача (Doctor) за 7 монет, вы посмотрите верхнюю карту 4 раза; сначала, например, вы отправите на Свалку Медь (Copper), затем сбросите Провинцию (Province), затем поместите Серебро (Silver) обратно наверх колоды и ещё раз поместите то же самое Серебро (Silver) обратно наверх колоды.



Герольд (Herald): Когда вы выкладываете эту карту, сначала возьмите из колоды одну карту и получите +1 Действие, затем откройте верхнюю карту вашей колоды. Если это карта Действия, выложите её (если нет – верните обратно наверх колоды); это не факультативно. Выкладывание этой карты Действия не тратит ещё одного Действия текущего хода. Карты с несколькими типами, один из которых Действие (например, Зал приёмов (Great Hall) из «Доминион: Интрига»), считаются картами Действия. Если Герольд (Herald) выкладывает карту Длительного Действия из «Доминион: Приморье», он как обычно отправляется в стопку сброса в конце хода, так как ему не нужно ничего отмечать. Когда вы покупаете Герольда (Herald), за каждую переплаченную монету вы просматриваете свою стопку сброса, берёте оттуда одну карту и кладёте её наверх своей колоды. Например, если вы покупаете Герольда (Herald) за 6 монет, вы положите 2 карты из своей стопки сброса наверх колоды. Эта карта позволяет вам просматривать свою стопку сброса, чего обычно вы делать не можете. Вы не можете просмотреть свою стопку сброса до переплаты за Герольда (Herald), чтобы узнать, сколько карт вы хотите положить наверх колоды. Если вы переплатили больше, чем у вас есть карт в стопке сброса, просто положите наверх колоды все находящиеся там карты. Вы не можете просматривать свою стопку сброса, если покупаете Герольда (Herald), не переплачивая за него. Когда вы кладёте несколько карт наверх колоды благодаря переплате за Герольда (Herald), кладите их в любом удобном для вас порядке.



Наёмный рабочий (Journeyman): Назовите карту, затем открывайте карты с верха колоды, пока не откроете три карты, не соответствующие названной. Вы можете назвать не использующуюся в текущей игре карту. Если колода закончилась раньше, чем вы смогли открыть три карты, перемешайте стопку сброса и продолжайте открывать карты. Если в колоде всё равно нет трёх карт – остановитесь. Поместите найденные карты, не совпадающие с названной вами картой, в вашу руку; остальные карты положите в стопку сброса.



Шедевр (Masterpiece): Это Сокровище стоимостью 1 монета (как Медь (Copper)). Когда вы покупаете Шедевр (Masterpiece), за каждую переплаченную монету вы получаете из резерва по одной карте Серебра (Silver). Например, если вы покупаете Шедевр (Masterpiece) за 6 монет, вы получаете 3 Серебра (Silver).



Гильдия торговцев (Merchant Guild): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Покупку и +1 Монету. Если вы покупаете карту, когда эта карта находится в игре, вы получаете один жетон Монеты. Помните, что вы можете тратить жетоны Монет только перед покупкой карт, поэтому вы не сможете потратить полученный жетон немедленно. Эта способность накопительная: если у вас в игре находятся две Гильдии торговцев (Merchant Guild), каждая купленная вами карта принесёт вам по 2 жетона Монет. Но если вы выкладываете Гильдию торговцев (Merchant Guild) несколько раз подряд, например, при помощи Тронного зала (Throne Room) из базового «Доминиона» или Королевского двора (King's Court) из «Доминион: Процветание», в игре всё равно оказывается только одна копия Гильдии торговцев (Merchant Guilds), поэтому за купленную карту вы получаете только 1 жетон Монеты.



Площадь (Plaza): Сначала вы тянете одну карту из своей колоды и получаете +2 Действия; затем вы можете сбросить одно Сокровище. Вы можете сбросить только что взятую карту, если это Сокровище. Если вы сбрасываете карту Сокровища, вы берёте из резерва один жетон Монет. Карты с несколькими типами, один из которых Сокровище (например, Гарем (Harem) из «Доминион: Интрига»), считаются Сокровищами.



Предсказательница (Soothsayer): При выкладывании этой карты вы получаете одну карту Золота (Gold), а все остальные игроки – по карте Проклятия. Золото (Gold) и Проклятия берутся из резерва и отправляются в стопку сброса. Если Золота (Gold) в резерве не осталось, вы ничего не получаете. Если в резерве осталось недостаточно Проклятий, раздайте их в порядке хода, начиная с игрока слева от вас. Каждый игрок, который получает Проклятие, тянет из своей колоды одну карту. Это действие не факультативно. Игрок, который не получил Проклятия, независимо от того, кончились ли Проклятия в резерве или по каким-то другим причинам, не тянет карту. Игрок, который использует Сторожевую башню (Watchtower) из «Доминион: Процветание», чтобы отправить на Свалку полученное Проклятие, всё равно считается получившим Проклятие и поэтому тянет карту; игрок, который использует Бродячего торговца (Trader) из «Доминион: Окраины», чтобы получить Серебро (Silver) вместо

Проклятия, не получает ни Проклятия, ни карты.



Каменотёс (Stonemason): Когда вы выкладываете эту карту, сбросьте на Свалку карту из руки и получите две карты, каждая из которых стоит меньше, чем отправленная на Свалку карта. Сбрасывание на Свалку карты обязательно. Если у вас не осталось карт в руке для отправления на Свалку, вы не получаете карт. Две карты, которые вы получили, могут быть разными или одинаковыми. Например, вы можете отправить на Свалку Золото (Gold), чтобы получить Герцогство (Duchy) и Серебро (Silver). Получение карт не факультативно, если вы отправили карту на Свалку.

Полученные карты берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса; если в резерве нет подходящих по стоимости карт (например, если вы сбрасываете Медь (Copper)), вы ничего не получаете. Если в резерве находится только одна подходящая по стоимости карта – возьмите её. Полученные карты берутся по очереди; это важно для карт, эффект которых срабатывает при получении, как например у карты Постоялый двор (Inn) из «Доминион: Окраины». Когда вы покупаете Каменотёса (Stonemason), вы можете за него переплатить и если вы это делаете, то получаете две карты Действия, каждая из которых стоит ровно столько монет, сколько вы переплатили. Карты Действия могут быть разными или одинаковыми. Например, если вы покупаете Каменотёса (Stonemason) за 6 монет, вы можете получить 2 Герольда (Herald). Карты Действия берутся из резерва и кладутся в вашу стопку сброса. Если в резерве нет карт подходящей стоимости, вы ничего не получаете. Если вы переплачиваете Зельями из «Доминион: Алхимия», вы получаете карты с Зельями в стоимости. Карты с несколькими типами, один из которых Действие (как, например, Зал приёмов (Great Hall) из «Доминион: Интрига»), считаются картами Действия. Если вы решаете не переплачивать за Каменотёса (Stonemason), вы не получаете карт за эту способность; вы не можете использовать эту способность, чтобы получить карты стоимостью 0 монет.



Сборщик налогов (Taxman): Вы можете отправить из руки на Свалку карту Сокровища. Это факультативное действие. Карты с несколькими типами, один из которых Сокровище (как например Гарем (Harem) из «Доминион: Интрига»), считаются Сокровищами. Если вы сбрасываете на Свалку Сокровище, все остальные игроки, у которых в руке 5 или более карт, сбрасывают из рук копии отправленной вами на Свалку карты. Если у них в руках нет таких карт, они обязаны открыть руку. Затем вы получаете из резерва Сокровище стоимостью на 3 или менее монет больше, чем отправленное вами на Свалку Сокровище, и кладёте его наверх своей колоды. Если в вашей колоде нет карт, полученная карта становится единственной картой вашей колоды. Вы не обязаны получать более дорогое Сокровище; вы можете получить Сокровище той же стоимости или более дешёвое. Вы обязаны получить карту (если это возможно), если отправили на Свалку Сокровище.

Пример хода

В начале хода Наташи в игре между Наташей и Мишей у Наташи в руке есть Мясник (Butcher), Мастер изготовления подсвечников (Candlestick Maker), Помесье (Estate), Медь (Copper) и Серебро (Silver). Также у неё есть три жетона Монет, полученные в предыдущие ходы. Наташа выкладывает Мастера изготовления подсвечников (Candlestick Maker), получая +1 Действие, +1 Покупку и четвёртый жетон Монеты. Затем она выкладывает Мясника (Butcher). Она получает ещё два жетона Монет, затем отправляет из руки на Свалку Помесье (Estate). Наташа решает потратить один жетон Монеты, чтобы

получить Серебро (Silver), которое отправляется в её стопку сброса. У неё остаётся 5 жетонов Монет. Теперь она готова к фазе приобретения.

Она выкладывает Медь (Copper) и Серебро (Silver) – теперь у неё есть 3 монеты для покупок. Наташа решает потратить 3 своих жетона Монет, в итоге у неё остаётся 2 жетона Монет, зато 6 Монет для покупок. Наташа покупает Каменотёса (Stonemason), выплачивая за него 6 монет. Она переплатила 4 монеты, поэтому должна взять две карты Действия стоимостью 4 монеты. Наташа решает взять две копии Герольда (Herald). Она не может переплатить за Герольдов (Herald), так как получила их, не покупая. Она кладёт Герольдов (Herald) и Каменотёса (Stonemason) в свою стопку сброса. У Наташи осталась ещё одна покупка, но не осталось монет, поэтому она её не использует. Наташа отправляет в сброс выложенные карты и карты из руки, берёт в руку из колоды 5 новых карт и заканчивает свой ход.

Рекомендованные наборы из 10 карт Королевства

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

«Гильдии» и базовый «Доминион»:

Искусство и ремёсла: Каменотёс (Stonemason), Советник (Advisor), Пекарь (Baker), Наёмный рабочий (Journeyman), Гильдия торговцев (Merchant Guild); Лаборатория (Laboratory), Погреб (Cellar), Мастерская (Workshop), Ярмарка (Festival), Ростовщик (Moneylender).

Порядочный: Мясник (Butcher), Пекарь (Baker), Мастер изготовления подсвечников (Candlestick Maker), Врач (Doctor), Предсказатель (Soothsayer); Ополчение (Militia), Вор (Thief), Ростовщик (Moneylender), Сады (Gardens), Деревня (Village).

Излишеством испортить красоту: Площадь (Plaza), Шедевр (Masterpiece), Мастер изготовления подсвечников (Candlestick Maker), Сборщик налогов (Taxman), Герольд (Herald); Библиотека (Library), Реконструкция (Remodel), Искатель приключений (Adventurer), Рынок (Market), Канцлер (Chancellor).

«Гильдия» и «Интрига»:

Назовите эту карту: Пекарь (Baker), Врач (Doctor), Площадь (Plaza), Советник (Advisor), Шедевр (Masterpiece); Внутренний двор (Courtyard), Колодец желаний (Wishing Well), Гарем (Harem), Подать (Tribute), Вельможи (Nobles).

Хитрости торговли: Каменотёс (Stonemason), Герольд (Herald), Предсказатель (Soothsayer), Наёмный рабочий (Journeyman), Мясник (Butcher); Зал приёмов (Great Hall), Вельможи (Nobles), Заговорщик (Conspirator), Маскарад (Maquerade), Медник (Coppersmith).

Решения, решения... : Гильдия торговцев (Merchant Guild), Мастер изготовления подсвечников (Candlestick Maker), Шедевр (Masterpiece), Сборщик налогов (Taxman), Мясник (Butcher); Мост (Bridge), Заложник (Pawn), Шахтёрский посёлок (Mining Village), Улучшение (Upgrade), Герцог (Duke).