

DOMINION JÁTÉKSZABÁLY

Cél: a legjobb (legtöbb pontot érő) birodalom (pénzt, földet, épületet, lakókat szimbolizáló kártyákból álló pakli) létrehozása a rendelkező kártyakészletből való kártyák megvétele, megszerzése által.

Kártyák:

- kincskártyák: **réz** [pénzérték: 1, ára: 0] (60 db); **ezüst** [pénzérték: 2, ára: 3] (40 db); **arany** [pénzérték: 3, ára: 6] (30 db)

- győzelmi pont kártyák: **birtok** [+1 pont; ára: 2] (24 db), **hercegség** [+3 pont, ára: 5] (12 db), **tartomány** [+6 pont, ára: 8] (12 db)

- **átokkártya**: [-1 győzelmi pont, ára: 0] (30 db)

- **birodalomkártyák** (24 fféle akció, 1 fféle győzelmi pont) [ára: 2, 3, 4, 5]:

Akció: kápolna, pince, favágó, falu, kancellár, átépítés, kovácsműhely, lakoma, trónterem, uzsorás, bánya, fesztivál, könyvtár, laboratórium, piac, tanácsterem, kalandor, műhely;

Akció-támadás: hivatalnok, boszorkány, tolvaj, polgárórség, kém;

Akció-védekezés: várarak;

Győzelmi kártya: park

- 1 db szemétkártya, 32 mintakártya

Előkészület:

(a) mindenki kap 7 réz és 3 birtok kártyát, megkeveri, képpel lefelé maga elé teszi (saját **húzó** paklija)

(b) asztalra kitenni különválogatott paklikként képpel felfelé a következő kártyákat, amik a **készletet** képezik:

- kincskártyákat (mindet),

- győzelmi pont kártyákat (2 játékosnál: mindegyik fajtából 8 db-ot, 3-4 játékos: 12 db-ot),

- atokkártyákat (2/3/4 játékos: 10/20/30 db-ot),

- szemét kártyát (végleg eldobott lapok helye),

- a 25 fféle rendelkezésre álló birodalomkártyából 10 tetszőleges, teljes paklit (10 lap) (kivéve a park pakli, ebből 2 játékos: 8 db-ot, 3-4 játékosnál: 12 db-ot); minden pakli alá képpel lefelé tenni az adott kártya mintakártyáját a pakli helyének jelzésére

Javasolt paklik:

- kezdőknek: átépítés, bánya, falu, favágó, kovácsműhely, polgárórség, műhely, piac, pince, várarak
- pénzhalmozás: bánya, hivatalnok, kalandor, kancellár, kápolna, laboratórium, lakoma, piac, trónterem, uzsorás

- interakció: falu, fesztivál, hivatalnok, kancellár, kém, könyvtár, polgárórség, tanácsterem, tolvaj, várarak

- különleges: boszorkány, falu, favágó, kápolna, műhely, laboratórium, park, pince, tolvaj, ünnep

- városi: átépítés, falu, favágó, fesztivál, hivatalnok, kovácsműhely, könyvtár, piac, pince, trónterem

(c) a saját húzó paklijából mindenki felhúz 5 kártyát

A játék menete:

A soron következő játékos **3 lépést** hajt végre egymás után:

(1) akció

A játékos a kezében lévő akciókártyák (birodalom kártya, alján akció felirattal) közül **kijátszhat 1-et** (többet, ha egy már kijátszott kártya erre lehetőséget ad).

Leteszi maga elé képpel felfelé és végrehajtja a rajta leírt akciót. (Az első körökben még nincs a kezében akciókártya, ezért a vásárlással kezd.)

A kártyán leírt sorrendben végre kell hajtani minden utasítást (amennyiben lehetséges – ha nem tudja mindent, a kártyát akkor is kijátszhatja), mielőtt egy új kártyát kijátszik.

Akciók típusai:

- +x lap: a játékos azonnal felhúz még „x” lapot a húzó paklijából

- +x akció: az újabb akció végrehajtását (következő akció kártya kijátszása) csak akkor lehet elkezdni, ha az előzőn lévő összes utasítást már végrehajtotta a játékos. A vásárlás csak akkor kezdhető meg, ha a játékos az összes akcióját végrehajtotta

- +x pénz: a játékos a vásárlás során ennyivel több pénzt költhet el

- +1 vásárlás: még egy lapot lehet vásárolni

- eldob: általában a játékos kezében lévő lapok közül dob lapokat a használt pakliba

- végleg kidob szemétbe: lapot nem a használt pakliba, hanem a szemétbe kell dobni (nem használható újra)

- kap: általában a készletből kap a játékos lapot, a használt pakli tetejére teszi

- megmutat: többi játékosnak meghatározott lapokat megmutat

- félretesz: ideiglenesen félretesz lapot

(2) vásárlás

A játékos a **készletből vásárolhat 1 tetszőleges lapot**, amennyiben megfizeti annak az árát (ha arra egy már kijátszott kártya lehetőséget ad, több lapot is vásárolhat).

A kártya bal alsó sarkában lévő értéknek megfelelő kincskártyákat leteszi maga elé, és/vagy felhasználja a kijátszott akciókártyán látható pénzt.

A megvásárolt lapot képpel felfelé leteszi maga elé **dobó** paklit képezve (ezt még nem lehet felhasználni).

(3) befejezés

A játékos az összes elhasznált kártyát:

- az akció során kijátszott akciókártyákat,

- a vásárlás során elköltött kincskártyákat,

és a játékos kezében maradt összes többi kártyát a **dobó** paklija tetejére teszi.

Ezután saját **húzó** paklijából kezébe veszi a legfelső 5 lapot. Ha közben elfogy a pakli, összekeveri a dobó pakliját és képpel lefelé új húzó paklit képez belőle (ezt csak akkor teheti, amikor lapra van szüksége - húznia, vagy felfednie kell- lapot).

Ezután következnek a tőle balra lévő játékos, aki szintén végrehajtja a három lépést.

A játék vége:

A játék véget ér,

- ha a tartomány kártyák paklija elfogy, vagy

- bármely 3 pakli a **készletből** elfogy (birodalom-, vagy bármely más pakli).

A befejezést kiváltó játékos végigmegy a lépésein, aztán minden játékos összegyűjti a lapjait (húzó pakli, dobó pakli, kézben lévő kártyák), és megszámolja győzelmi pontjait.

További szabályok:

- a játékosok egyik paklijuk lapjait sem nézhetik át, de megszámolhatják, hogy hány lapjuk van a húzó pakliban (a használt paklit nem)

- a szemét paklit át lehet nézni, a készlet bármelyik paklijának lapjait meg lehet számolni

- amikor egy akciókártya egy bizonyos értékű lap megszerzését teszi lehetővé, annak értékéhez a játékos sem kincskártyán lévő, sem akciókártyán lévő pénzt nem adhat hozzá

- ha egy akciókártya több játékost érint, akkor azt ülésrendben kell végrehajtani