




Vi ste veliki monarh, nasledili ste presto svojih roditelja – postali ste vladar čudesnog carstva zimzelenih šumskih prostranstava i ledenih reka. U vama tinja nada, čeznete da ostvarite snove. Žudite da proširite svoje carstvo, žudite da u njemu bujaju šume i teku reke. Žudite za Dominionom! Posvuda su raštrkani komadi slobodne zemlje pod kontrolom sitnih plemića – feuda, zemljoposjednika i vlastelina među kojima caruje bezvlašće. Vaš zadatak je da ujedinite ove nesretnike pod svojom kapom.

Ali ne tako brzo! Predosećaj vas ne vara – nekoliko drugih monarha ima iste zamisli. Biće to trka za prevlast – borićete se za svako parče slobodne zemlje i branićete svoje teritorije. Da biste dobili prevlast unajmićete sluge, podizaćete utvrđenja, ulepšavaćete zamkove i punićete škrinje. Roditelje zasigurno nećete učiniti ponosnim, ali vaši preci s majčine strane bi vam se divili.

Ovo je igra gradnje špila u kojoj je formacija špila glavni element igre. Ovaj špil predstavlja vaš Dominion. On u sebi sadrži sve vaše resurse, pobedonosne bodove i poteze koje možete povući. Počecete sa skromnom zbirkom Imanja i Bakrenjaka, uz nadu da ćete do kraja igre raspolagati Zlatnicima, osvojenim Provincijama, stanovnicima, različitim zamkovima i kraljevstvima. Pobedu ostvarujete ukoliko na kraju igre imate najviše  u svom špilu.

ŠADRŽAJ

500 karata

130 osnovnih karata Blaga – 60 Bakrenjaka, 40 Srebrnjaka i 30 Zlatnika

48 osnovnih Pobedonosnih karata – 24 Imanja, 12 Vojvodstava, 12 Provincija

30 karata Kletvi

262 karte Kraljevstva

Po 10 karata Zanatlija, Bandita, Birokrata, Podruma, Kapela, Većnica, Vašara, Glasnika, Laboratorija, Biblioteka, Pijaca, Trgovaca, Vojski, Rudnika, Šančeva, Zelenaša, Lovokradica, Obnova, Straža, Kovačnica, Prestonih dvorana, Vazala, Sela, Veštica, Radionica

12 Vrtova

26 karata za određivanje nasumičnih setova (po jedna od svake karte Kraljevstva sa drugačijom poledinom)

4 prazne karte (ne koriste se)

1 podloga za eliminisane karte

1 plastični organizator karata

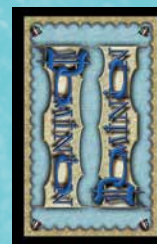
1 organizacioni umetak

1 uputstvo

Pre početka igre pažljivo složite karte u plastični organizator karata – **nikako ih ne mešajte!**

Obratite pažnju – pojedine karte imaju drugačiju poledinu. Sve karte za igru (karte Blaga, Pobedonosne karte, karte Kletvi i karte Kraljevstava) imaju poledinu sa žutim okvirom.

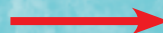
Sve karte za određivanje nasumičnih setova imaju poledinu sa plavim okvirom.



Ne mešajte karte za igru sa kartama za određivanje nasumičnih setova. Postavite organizacioni umetak u sredinu plastičnog organizatora karata (tako da se najveći prostor za skladištenje karata nalazi s leve strane) sa Zanatlijom na vrhu plastičnog organizatora karata.



+



Otpakujte špilove i posložite ih u plastični organizator karata prema odgovarajućem nazivu organizacionog umetka. Iz organizatora ćete koristiti samo one koje su predviđene za datu igru, a nakon igre vratićete ih na odgovarajuća mesta prema nazivu. Na taj način ćete uvek biti spremni da lako i brzo postavite novu igru.

Svaki igrač najpre uzima 3 Imanja i 7 Bakrenjaka, meša ih i postavlja licem nadole na svoj početni špil za igranje. Potom postavlja 17 špilova karata licem nagore: 7 osnovnih špilova koji su uvek isti i koriste se u toku cele igre, i 10 špilova Kraljevstava koji se razlikuju od igre do igre. Set karata koji se za ovu igru koristi, opisan u prethodnim redovima, nazivamo dostupnom ponudom.



Osnovne karte čine Bakrenjaci, Srebrnjaci, Zlatnici, Imanja, Vojvodstva, Provincije i Kletve.

- Bakrenjaci, Srebrnjaci, Zlatnici – koristite sve karte u igri (osim Bakrenjaka koji su već dodeljeni igračima).
- Imanja, Vojvodstva, Provincije – koristite po 8 karata za svaki špil ukoliko igrate udvoje, 12 karata po špil ukoliko igrate utroje ili četvero.
- Kletve – koristite po 10 karata za svaki špil ukoliko igrate udvoje, 20 karata po špil ukoliko igrate utroje ili svih 30 za četiri igrača.

Postoji ukupno 26 karata Kraljevstava. Ukoliko imate ekspanziju igre, možete pridružiti ove karte Kraljevstava. Izaberite 10 različitih Kraljevstava za igru. Ostale karte Kraljevstava se neće koristiti u ovoj igri. Možete odabrati karte Kraljevstava nasumično tako što ćete pomešati karte za određivanje nasumičnih setova – karte sa plavim okvirom na poleđini i izdvajanjem njih 10. Postoji nekoliko predloga od 10 karata u preporučenim setovima, koje možete isprobati. Za prvu igru možete izdvojiti sledeće karte – Podrum, Pijacu, Trgovca, Vojsku, Rudnik, Šanac, Obnovu, Kovačnicu, Selo, Radionicu.

Koju god vrstu karte da odaberete za igru, izdvojte po 10 za svaku gomilu (ne dodajte u ove gomile karte za određivanje nasumičnih setova). Ako koristite Pobedonosne karte Kraljevstava (npr. Vrtove), izdvojte po 8 karata ako igrate udvoje ili 12 ukoliko igrate utroje ili četvero, kao i ostale Pobedonosne karte.



Postavite podlogu za eliminisane karte pored gomila.

Nasumično odaberite početnog igrača. Ukoliko ste upravo igrali Dominion i ishod je bio nerešen, neka igrač koji je pobedio u prethodnoj partiji bude poslednji igrač (igrač s leve strane počinje prvi).

Svaki igrač vuče po 5 početnih karata koje će držati u ruci.

TOK IGRE

Dominion je igra gradnje špila. Svaki igrač poseduje sopstveni špil karata, gomilu za odbacivanje, karte u ruci i prostor za igru. Igrači započinju skromnim špilom karata, ali tokom igre stižu sve bolje karte. Igrači se smenjuju, a svaki pojedinačni potez igrača podrazumeva 3 različite faze – fazu Akcije, Kupovine, Odbacivanja, što lako možete upamtiti s 3 početna slova AKO. U toku faze Akcije možete odigrati jednu kartu iz ruke. U toku faze Kupovine možete odigrati bilo koji broj karata Blaga, ali kupiti samo jednu kartu koju ćete dodati svom špilu. U fazi Odbacivanja odbacićete sve karte iz ruke i vući 5 novih karata, koje ćete promešati ukoliko je potrebno.

Igra se završava kada se više od 3 špila isprazne ili ukoliko se isprazni špil karata Provincija. U tom slučaju će igrači sabrati  na svim svojim kartama, a pobednik će biti onaj sa najviše .

FAZA AKCIJE


U toku faze Akcije možete preduzeti akciju od karata koje držite u rukama. Možete upotrebiti samo karte na kojima je u dnu naznačeno AKCIJA u belom okviru (u zavisnosti od tipa karte, razlikuje se boja okvira). Akciju sprovedite u 3 koraka: najavljujete potez, odlažete odabranu kartu u prostor predviđen za igru (prostor na stolu namenjen za igru), i pratite instrukcije sa karte redosledom koji je naznačen. Ukoliko je tekst na karti razdvojen linijom (npr. Šančevi) nećete pratiti instrukcije ispod razdvojne linije prilikom tog poteza, već ćete ih sprovesti naknadno (onda kada je naznačeno). Ukoliko nije izvodljivo da sprovedete sve što vam tekst karte nalaže, sprovedite onoliko koliko možete. Kartu možete odigrati iako niste u mogućnosti da sprovedete sve što vam tekst nalaže.


Pojedine karte obezbeđuju „+1 Akciju“ i povećavaju broj Akcija koje možete preduzeti u toku jednog poteza. Dodatnu Akciju morate sprovesti odmah i ne možete odigrati sledeću Akciju ukoliko najpre ne sprovedete prvu do kraja. Pojedine karte obezbeđuju „+2 Akcije“, što znači da imate pravo na dve dodatne Akcije u toku svog poteza.


Na primer, ako odigrate kartu Vojske koja ne obezbeđuje dodatne Akcije – ukoliko sprovedete sve što nalaže tekst sa ove karte, završili ste fazu Akcije. Međutim, možete odigrati kartu Pijace, potom kartu još jedne Pijace, potom kartu Vojske. To znači da vam svaka karta Pijace obezbeđuje „+1 Akciju“, koja vam dopušta da dodatno sprovedete Akcije.




FAZA KUPOVINE

Možete odigrati bilo koji broj osnovnih karata Blaga iz ruke, bilo kojim redosledom. Osnovne karte Blaga imaju naznačeno u donjem uglu *BLAGO* u žutom okviru. Odigraćete odlaganjem odabrane karte u prostor za igru i nećete imati potrebe da najavljujete ovaj potez. Karte Blaga nemaju dodatni tekst već samo prikaz velikog novčića sa određenim brojem. U toku poteza imate pravo da trošite onoliko novčića koliko ih imate – vrednost Bakrenjaka je 1, vrednost Srebrnjaka je 2, a vrednost Zlatnika je 3 – što je naznačeno na samoj karti **1**, **2**, **3**. Vrednost je naznačena i u gornjem levom uglu karata Blaga. Ne morate da odigrate sve karte Blaga koje imate u ruci (ali možete dobiti onoliko  u ovom potezu koliko karata Blaga odigrate).

Potom možete kupiti jednu kartu u iznosu  koji imate, ili manje od toga. Cene karata naznačene su u donjem levom uglu. Karte kupujete iz dostupne ponude i one ostaju u vašem vlasništvu. Kada je karta u vašem vlasništvu, to znači da ste je uzeli i da se ona nalazi na vašoj gomili odbačenih karata. Iznos koji je naznačen na kartama Blaga utrošen je kada kupite kartu. Ako, na primer, odigrate 4 Bakrenjaka i 1 Srebrnjak – to će zajedno iznositi **6**. Pijaca će vas koštati **5** – uzećete kartu iz dostupne ponude i odložiti je na svoju gomilu odbačenih karata. Međutim, ostaće vam neiskorišćen **1**.

Kupovinu ne obavljate samo kartama Blaga – možete kupovati i pomoću drugih karata. Karte Blaga obezbeđuju iznos koji možete koristiti svaki put kada ih izvučete. Kada kupujete karte, plaćate sve do iznosa  kojim raspolazete u toku poteza.

Pojedine karte obezbeđuju „+1 Kupovinu“. Ovim se povećava broj Kupovina karata koje možete obaviti u toku ove faze. Na primer, uz **6** i „+1 Kupovinu“ možete kupiti 2 Srebrnjaka koja pojedinačno koštaju **3**. Koristite opciju Kupovine onoliko koliko je izvodljivo. Možete raspolagati sa 2 Kupovine, ali ipak kupiti 1 kartu, ili čak možete u potpunosti odustati od kupovine. Budući da Bakrenjaci koštaju **0**, možete koristiti Kupovinu iako nemate  da kupite Bakrenjak.


Nakon Kupovine karata ne možete naknadno odigrati još karata Blaga. Prvo se igra kartama Blaga, a potom se odvija kupovina.



FAZA ODBACIVANJA


Sve karte koje koristite u toku poteza (Akcija i Blaga), uz preostale karte koje ostanu u ruci odložite na svoju gomilu za odbacivanje. Redosled odbacivanja nije važan, ukoliko želite, možete odložiti karte iz ruke ispod odigranih karata.



Vucite novih 5 karata iz špila – ukoliko je u špilu manje od 5 karata, najpre promešajte gomilu odbačenih karata i postavite je ispod špila za povlačenje, a potom vucite.

Igru nastavlja igrač s vaše leve strane. Svaka neupotrebljena + Akcija ili + Kupovina, ili neiskorišćeni  koji vam je preostao – nestaje. Svaki potez počinjete s novih 5 karata.

ZAVRŠETAK IGRE

Igra se završava na kraju kruga – ukoliko je utrošen ceo špil karata Provincija, ili ukoliko su utrošena bilo koja 3 špila iz ponude (bilo da su to špilovi Kraljevstava, Kletvi, Bakrenjaka itd.)

Uzmite sve karte koje posedujete – karte iz ruke, odbačene karte, karte iz špila ili prostora za igru i karte koje ste izdvojili – i sortirajte ih u posebne špilove. Izračunajte osvojene .







Igrač sa najviše  je pobjednik. Ako oba igrača imaju jednak broj , pobjeđuje igrač koji je imao manje poteza u posljednjem krugu. Ukoliko su igrači izjednačeni iako su imali isti broj poteza, zajedno dele pobjedu.

VRSTE KARATA

Postoje različite vrste karata koje su naznačene na dnu u okviru određene boje, kako biste ih lakše razlikovali. U donjem levom uglu karata naznačena je cena. Sve karte Akcija imaju tekst sa instrukcijama, a ponekad se i na drugim kartama može naći tekst.

Postoji više različitih vrsta karata sa različitim funkcijama. Na primer, Prestona dvorana vam dozvoljava da odigrate kartu Akcije 2 puta – Akcija može da bude Veštica koja obezbeđuje Akciju-Napad, Šanac koji obezbeđuje Akciju-Odbranu, ili Kovačnica koja obezbeđuje Akciju.

Ovde su istaknute sve vrste karata u osnovnom setu (ekspanzije obezbeđuju dodatne karte):

- **Akcija:** karte možete odigrati u toku faze Akcije primenjivanjem teksta koji je naznačen na njoj.
- **Blago:** karte možete odigrati u toku faze Kupovine da obezbedite dovoljno  da kupite karte. Vrednost je naznačena  u gornjem uglu i na velikim  simbolima.
- **Pobedonosna:** Pobedonosne karte nemaju vrednost u toku igre, ali vrede  na kraju igre, uz broj koji je naznačen pored velikog  simbola.
- **Kletva:** ove karte nanose štetu od -1 . Ove karte nemaju vrednost, pa ih nećete kupovati, iako možete to da uradite. Međutim, možete ih primiti od drugih igrača koji koriste kartu Veštica.
- **Napad:** ove karte nanose direktnu štetu drugim igračima.
- **Odbrana:** ove karte možete upotrebiti u toku igre u određenom trenutku. Na kartama ove vrste naznačeno je tekstom šta morate preduzeti. Na primer, na karti Šanac naznačeno je da se Odbrana može sprovesti onda kada drugi igrač odigra kartu Napada. Karte Odbrane mogu se upotrebiti samo jednom (za razliku od ekspanzije Odbrana).



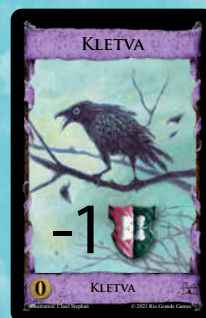
Akcija



Blago



Pobedonosna



Kletva



Akcija /
Napad



Akcija /
Odbrana


Postoje određeni uslovi za odigravanje pojedinih poteza, koji su naznačeni u tekstu na kartama.

Postoje 4 različita uslova koja podrazumevaju broj nakon + simbola. +2 označava isto što i +1 dvaput itd.

„+1 Akcija“ – možete sprovesti dodatnu Akciju u toku poteza.

- Kada odigrate ovakvu kartu, uvećavate broj Akcija koje možete sprovesti. Najpre morate sprovesti Akciju do kraja, pre nego što odigrate sledeću kartu Akcije.
- Akcije se mogu sprovoditi samo u toku faze Akcije.
- Kada imate više Akcija, najbolje bi bilo da naglas kažete naznačeni broj, kako biste zapamtili. Neki igrači nižu karte Akcija – odlažu dve sprovedene Akcije na Selo ili Vašar kako bi demonstrirali da su Akcije sprovedene.



„+1 Kupovina“ – možete sprovesti dodatnu Kupovinu u toku poteza.

- Ne morate da iskoristite dodatne Kupovine.
- Možete podeliti iznos svojih  prilikom Kupovine.

„+1 Karta“ – možete da vučete kartu.

- Vučete kartu odmah.
- Ako morate da vučete više karata nego što vam je preostalo u špil, promešajte gomilu odbačenih karata, postavite je ispod špila za povlačenje i onda vucite. Ukoliko i dalje nemate dovoljno karata, vucite onoliko koliko ih je preostalo.

„+ “ – imate dodatni koji možete iskoristiti za Kupovinu u toku svog poteza.

- +  dodaje koliko  možete iskoristiti u toku poteza, ali ne obezbeđuje dodatnu kartu Bakrenjaka.

Drugi uslovi podrazumevaju pomeranje karata, uvid u karte i lociranje karata.

„Odbacite kartu“ – odložite kartu iz ruke na gomilu odbačenih karata.

- Ponekad će vam sama karta napomenuti treba li da je odbacite iz neke druge gomile. Ukoliko ta napomena ne postoji, podrazumeva se da odbacujete karte iz ruke.
- Odlažete karte za odbacivanje jednu na drugu, licem nagore.
- Ukoliko odbacujete više karata istovremeno, ne treba da ih otkrivete sve – otkrijte samo onu koja će se naći na vrhu gomile.

„Uzmite kartu“ – uzmite kartu iz dostupne ponude i odložite je na gomilu odbačenih karata.

- Ponekad će vam karta sama napomenuti da li da je uzmete s nekog drugog mesta, a da to nije iz dostupne ponude.
- Ponekad će vam karta sama napomenuti da li da je odložite na neku drugu gomilu, ali se podrazumeva da sve karte koje ste uzeli odlažete na gomilu odbačenih karata.
- Kartu koju ste uzeli ne možete odmah i odigrati. Uzetu kartu odmah odlažete na gomilu odbačenih karata.

„U igri“ – koristite karte u prostoru namenjenom za igru.

- Kada se odigraju, karte automatski ulaze „u igru“ i ostaju tu sve dok se ne odbace u fazi Odbacivanja.
- Samo one karte kojima je odigran potez su „u igri“. Karte koje su premeštene na gomilu za odbacivanje, podlozi za eliminisane karte, u dostupnoj ponudi ili u ruci, ne računaju se kao da su „u igri“.

„Pogledajte kartu“ – možete pogledati određenu kartu, a ostalim igračima to nije dozvoljeno.

- Vratite kartu na mesto odakle ste je uzeli, nakon što ste je pogledali (osim ukoliko nije drugačije napomenuto).

„Odigrajte kartu“ – koristite kartu kojom ćete odigrati potez i pratite instrukcije sa nje.

- Kada vam tekst na karti nalaže da kartu odigrate, to ne podrazumeva fazu Akcije u ovom potezu.
- Kada odigravate potez, pratite šta vam nalažu instrukcije sa karte i zaustavite se ukoliko uočite razdvojnu liniju.
- Kao i obično – karte kojima ćete odigrati potez najpre ulaze u igru, a tek potom na gomilu za odbacivanje.

„Otkrijte kartu“ – svi igrači mogu da pogledaju kartu.

- Nakon što ste otkrili kartu, vratite je na mesto odakle ste je uzeli (osim ukoliko nije drugačije napomenuto).

„Izdvojte kartu“ – odložite kartu na sto van prostora predviđenog za igru.


- Izdvojene karte nisu „u igri“.
- Izdvojene karte odlažu se licem nagore (osim ukoliko nije drugačije napomenuto).
- Karta koja nalaže da izdvojite određenu kartu naložiće vam kada da je izdvojite negde drugde.

„Eliminišite kartu“ – odložite kartu na podlogu za eliminisane karte.

- Ovo je jedan od načina da se rešite pojedinih karata. Karte koje su jednom eliminisane više nisu vaše karte.
- Eliminisanе karte se odlažu licem nagore na podlogu za eliminisane karte. Igrač uvek može da pregleda eliminisane karte.
- Redosled eliminisanih karata nije važan – igrači mogu da ih eliminišu bilo kojim redosledom.
- Karte koje su eliminisane više se ne mogu koristiti u igri, iako ih neke karte iz ekspanzija mogu povratiti.

Na kraju ćemo obratiti pažnju na 3 simbola na koja možete naići u tekstu na karti:

 – simbol Pobedonosnih bodova. Igrač sa najviše  pobeđuje.

 – simbol novčića. Ovaj simbol označava cenu karata i vrednost novca.

Razdvojna linija – na pojedinim kartama tekst je razdvojen razdvojnomo linijom (npr. Šanac). Na ovaj način se instrukcije sa karte razdvajaju i primenjuju u različito vreme. Kada odigrate kartu, pratite samo instrukcije s gornjeg dela karte. Instrukcije ispod linije će se naknadno primeniti kada je nagovešteno.

MEŠANJE

Šta god da radite sa svojim špilom karata – na primer, vučete kartu, gledate je, otkrivete, izdvajate, odbacujete ili eliminišete – i za to vam je potrebno više karata nego što ih u špilu imate najpre promešajte svoju gomilu odbačenih karata, odložite je ispod špila za povlačenje, a potom vucite. Ukoliko i dalje nemate dovoljno karata za povlačenje, povucite onoliko koliko možete. U slučaju da nemate nijednu kartu u svom špilu, promešajte gomilu odbačenih karata i postavite je kao špil za povlačenje.

Kada se vaš špil isprazni ne treba da mešate karte sa gomile za odbacivanje sve dok ne dođe trenutak da nešto uradite sa kartama svog špila. Ukoliko je potrebno da postavite kartu na vrh svog špila, a špil je prazan – tada ta karta postaje i jedina karta u vašem špilu.

DODATNA PRAVILA

U svakom trenutku možete izbrojati karte u svom špilju (nije dozvoljeno da gledate koje su), ali zato ne smete da gledate ili brojite karte iz gomile odbačenih karata, špila protivničkog igrača ili njegove gomile odbačenih karata. Broj karata koje igrači drže u rukama se ne kriju, kao ni poslednja karta na gomili za odbacivanje. Sve karte koje su „u igri“ se ne kriju, kao ni izdvojene karte, ali su one ponekad licem nadole. Igrači mogu da pregledaju eliminisane karte u svakom trenutku.

Kada je potrebno da preduzmete nešto s kartama koje su na odbačenoj gomili (npr. Glasnik), nije nužno da karte odlažete istim redosledom. Redosled kojim su karte odbacivane je važan samo zato što prva karta sa ovog špila treba da bude odložena licem nagore. Takođe, ne treba da vodite računa ni o redosledu eliminisanih karata.

Kada igrači treba da preduzmu dve različite radnje istovremeno, najpre igra igrač koji je na redu. Na primer, kada igrač odigra Vešticu, drugi igrač će uzeti Kletvu kada on bude na potezu. Ovo je važno kada ponestane karata Kletvi.

Kada jedan igrač treba da preduzme dve različite radnje istovremeno, igrač bira redosled kojim će preduzimati poteze, čak i onda kada su neke radnje sa karte obavezujuće, a neke nisu. Drugačiji tok igre može nastupiti sa kartama ekspanzije.

Kada vam karta daje opciju da birate („izaberi jedno...“), možete izabrati bilo koju ponuđenu opciju, bez obzira na to da li ćete biti u mogućnosti da ih izvedete obe. Drugačiji tok igre može nastupiti sa kartama ekspanzije.

PRAVILA ZA 5 DO 6 IGRAČA

Da biste igrali sa 5 do 6 igrača, potrebne su vam dodatne osnovne karte. Dodatne osnovne karte su dostupne u posebnoj kutiji, ili možete koristiti dva primerka Dominionia.

Većina Pobedonosnih špilova će sadržati 12 karata, kao kada igraju 3 do 4 igrača. Međutim, koristićete 15 Provincija za 5 igrača ili 18 Provincija za 6 igrača. Koristite 40 karata Kletvi za 6 igrača.

Dodajte sve dodatne karte Bakrenjaka, Srebrnjaka i Zlatnika.

Igra za 5 do 6 igrača se završava onog momenta kada se isprazne bilo koja 4 špila, ili kada više nema karata u špilju Provincija.

PRIMER POTEZA

Promešajte početni špil od 10 karata (7 Bakrenjaka i 3 Imanja) i postavite ga kao špil za povlačenje licem nadole. Vucite prvih 5 karata. U ovom primeru imate u ruci 1 Imanje i 4 Bakrenjaka. Ostale karte ostaju u špilju za povlačenje.

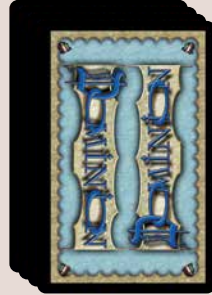
Postavka	 Prazno	 Špil	 Ruka	 Prazno
	Gomila odbačenih karata			Odigrane karte

Prvi krug

Faza Kupovine

Kako nemate u ruci karata kojim biste započeli Akciju, automatski preskačete fazu Akcije i prelazite na fazu Kupovine. Koristite 4 karte Bakrenjaka da biste kupili kartu Obnove (cena = 4) iz dostupne ponude, a potom je odlažete na gomilu odbačenih karata.

Iz dostupne ponude



Gomila odbačenih karata

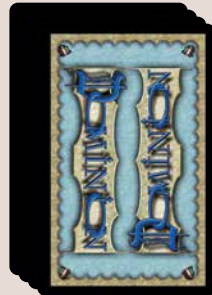
Špil

Ruka

Odigrane karte

Kada završite sa kupovinom karata, prelazite na fazu Odbacivanja. U ovoj fazi odlažete sve odigrane karte i karte preostale u ruci na gomilu odbačenih karata.

Faza Odbacivanja



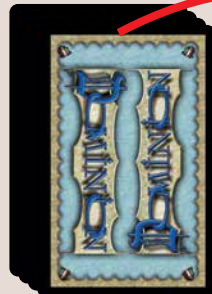
Gomila odbačenih karata

Špil

Ruka

Odigrane karte

Sada konačno možete da vučete 5 novih karata sa svog špila. Ovaj put izvukli ste 2 Imanja i 3 Bakrenjaka. Sada je potez završen i red je na vašeg protivnika.



Gomila odbačenih karata

Špil

Ruka

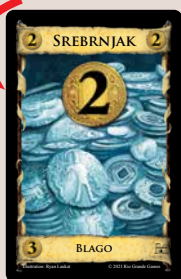
Odigrane karte

Drugi krug

Faza Kupovine

Kada vaš protivnik odigra poteze, red opet dolazi na vas. Ni ovog puta nemate u ruci karata kojim biste započeli Akciju, automatski preskačete fazu Akcije i prelazite na fazu Kupovine. Sada koristite 3 karte Bakrenjaka da biste kupili kartu Srebrnjaka iz dostupne ponude, a potom je odlažete na gomilu odbačenih karata.

Iz dostupne ponude



Gomila odbačenih karata

Špil

Ruka

Odigrane karte

Faza Odbacivanja

U ovoj fazi odlažete 3 karte Bakrenjaka koje su odigrane i karte 2 Imanja preostale u ruci na gomilu odbačenih karata.



Sada konačno možete da vučete 5 novih karata iz svog špila za sledeći krug. S obzirom na to da vam je špil prazan, promešajte gomilu odbačenih karata, postavite je licem nadole i vucite 5 karata. Ovog puta izvukli ste 1 Imanje, 1 Srebrnjak, 2 Bakrenjaka i 1 Obnovu. Vaši potezi u drugom krugu su završeni, i red je na vašeg protivnika.



Treći krug

Nakon što je vaš protivnik odigrao poteze, započinjete treći krug fazom Akcije i igrate kartu Obnove. Odlučujete da eliminišete kartu Imanja iz ruke kako biste uzeli kartu Kovačnice iz dostupne ponude (cena = 4 = cena Imanja + 2), a potom je odlažete na gomilu odbačenih karata.

Iz dostupne ponude



Faza Akcije

Iz dostupne ponude

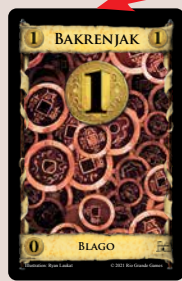
Raspolažete sa 4 u ruci u toku faze Kupovine. Koristite 4 (2 Bakrenjaka i 1 Srebrnjak) da biste kupili kartu Vojske iz dostupne ponude, a potom je odlažete na gomilu odbačenih karata.



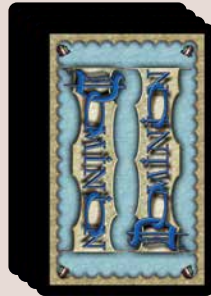
Faza Kupovine

Faza Odbacivanja

U ovoj fazi odlažete odigrane karte i preostale karte u ruci na gomilu odbačenih karata, a potom vučete 5 novih karata da biste završili potez.



Gomila odbačenih karata



Špil



Ruka



Odigrane karte

KARTE KRALJEVSTVA

Zanatlija: uzeli ste kartu iz dostupne ponude i stavljate je u ruku. Ne možete koristiti da biste povećali vrednost karte koju ste uzeli. Cena karte koju uzimate mora biti od do . Nakon što ste kartu uzeli, odložit ćete je na svoj špil. To može biti ta karta koju ste upravo uzeli ili neka sasvim druga.

Bandit: uzeli ste najpre kartu Zlatnika iz dostupne ponude, koju ćete odložiti na svoju gomilu odbačenih karata. Potom svaki drugi igrač po utvrđenom redosledu otkriva 2 karte sa vrha svojih špilova. Oni moraju eliminisati jednu kartu Blaga po izboru (ali ne i Bakrenjak), a drugu otkrivenu kartu moraju odbaciti. Igrač koji nije otkrio druge karte Blaga (Srebrnjak ili Zlatnik) mora eliminisati obe karte.

Birokrata: igrač koji nema više karata u svom špilju uzeće kartu koju je odložio na vrh i ona će biti jedina karta u špilju.

Podrum: izaberite bilo koji broj karata iz ruke i odbacite ih. Potom vucite onoliko karata koliko ste odbacili. Ako ćete zbog ovoga morati da promešate špil, promešajte i karte koje ste upravo odbacili. Drugi igrači ne treba da vide ništa drugo do kartu sa gomile odbačenih karata koja je licem nagore. Međutim, broj odbačenih karata mogu da vide svi igrači.

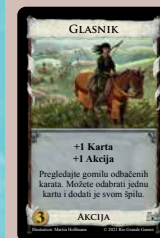
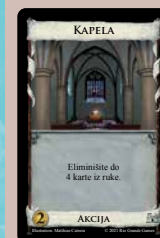
Kapela: ne možete eliminisati kartu Kapele, s obzirom na to da ona više nije u vašoj ruci nakon što ste odigrali potez.

Većnica: drugi igrači moraju da vuku po jednu kartu.

Vašar: preduzimate + 2 Akcije, + 1 Kupovinu i + .

Vrtovi: ukoliko, na primer, na kraju igre imate 37 karata – svaki pojedinačni Vrt vredeće 3 . Koristite 8 karata Vrtova kada igrate udvoje, 12 karata Vrtova kada igrate u 3 ili više igrača.




Glasnik: najpre vucite kartu da biste preduzeli + 1 Akciju, a potom pregledajte svoju gomilu odbačenih karata. Iz ove gomile možete uzeti jednu kartu i dodati je na vrh špila. Sami birate da li ćete kartu odložiti na vrh špila.




Laboratorija: vucite 2 karte i preduzmite +1 Akciju.

Biblioteka: vucite kartu po kartu, sve dok u ruci ne prikupite 7 karata. Povlačite karte iz špila za povlačenje, ili promešajte gomilu odbačenih karata, pa izvlačite iz nje, ako ponestane karata za povlačenje. Karte možete zadržati u ruci ili ih izdvojiti sa strane. Karte koje izdvojite sa strane mogu biti samo karte Akcija, ali niste uslovljeni da ih izdvajate ukoliko ne želite. Ukoliko već posedujete 7 karata u ruci, ne vučete dodatne karte.

Pijaca: vucite kartu i preduzmite +1 Akciju, +  i +1 Kupovinu.

Trgovac: kada odigrate kartu Trgovca, vucite dodatnu kartu i preduzmite +1 Akciju. Ukoliko odlučite da koristite kartu Srebrnjaka prvi put, u toku vašeg poteza dobijate dodatnih + . Ukoliko odigrate više od jednog Trgovca, svaki vam obezbeđuje dodatni +  kada odigrate kartu Srebrnjaka prvi put u toku poteza. Međutim, ako odigrate više karata Srebrnjaka, dobijate samo +  za prvu odigranu kartu Srebrnjaka.

Vojska: igrač koji ima 3 ili manje od 3 karte u ruci ne odbacuje nijednu kartu. Igrač koji, međutim, ima više karata u ruci mora da odbaci karte dok mu u ruci ne ostane 3.

Rudnik: možete, na primer, eliminisati Bakrenjak da biste uzeli Srebrnjak, ili eliminisati Srebrnjak da biste uzeli Zlatnik. Blago uzimate u ruku iz dostupne ponude. Možete je odigrati za  u istom potezu. Ukoliko nemate kartu Blaga koju biste eliminisali, ne možete ništa ni uzeti.

Šanac: u podnožju karte naznačeno je da li je karta *Napada*. U ovom setu kartama *Napada* pripadaju Bandit, Birokrata, Vojska i Veštica. Ukoliko protivnički igrač odigra kartu *Napada*, možete otkriti kartu *Šanca* ukoliko je imate u ruci – da biste sprečili *Napad*. To znači da sprečavate *Napad* koji ima *Bandit* (obustavljate otkrivanje karata), *Birokrata* (obustavljate otkrivanje Pobedonosnih karata), *Vojska* (obustavljate odbacivanje karata), *Veštica* (obustavljate *Kletvu*). Karta *Šanca* ostaje u ruci i možete je odigrati i u narednom krugu. *Šančevi* ne sprečavaju negativno dejstvo *Napada* na druge igrače, kao ni na igrača koji je sproveo *Napad*. *Šanac* u toku vašeg poteza obezbeđuje i +2 Karte. Ukoliko je odigrano više *Napada* u toku poteza ili krugova, možete koristiti kartu *Šanca* koliko god puta želite da biste se zaštitili.

Zelenaš: dobijate +  samo ukoliko ste eliminisali kartu *Bakrenjaka*.

Lovokradica: vucite dodatnu kartu pre nego što odbacite neku kartu. Ukoliko pak nema utrošenih špilova, ne odbacujete ništa. Ukoliko je utrošen jedan špil karata, odbacujete 1 kartu. Ukoliko su utrošena 2 špila karata, odbacujete 2 karte itd. Ovo podrazumeva sve ponuđene špilove, uključujući *Kletve*, *Bakrenjake*, *Lovokradice* itd. Ukoliko nemate dovoljno karata koje biste odbacili – odbacite samo ostatak karata iz ruke.



Obnova: ne možete da eliminišete kartu Obnove, jer ona svakako više nije u vašoj ruci nakon što je odigrate. Ukoliko nemate kartu koju biste eliminisali, ne možete uzeti nijednu. Kartu možete uzeti jedino iz dostupne ponude i odložiti je na špil odbačenih karata. Kartu koju želite da uzmete ne mora da košta tačno do **2** više od karte koju ste eliminisali. Cena iznosi tačno toliko, ili manje, a može biti i primerak karte koju ste već eliminisali. Ne možete koristiti **1** da povećate vrednost karte koju ste uzeli.

Straža: najpre vučete jednu kartu i preduzimate +1 Akciju. Potom možete pogledati prve 2 karte sa svog špila za povlačenje. Možete obe eliminisati ili odbaciti, ili vratiti obe bilo kojim redosledom. Možete čak i eliminisati jednu, a jednu odbaciti. Možete i eliminisati jednu, a jednu vratiti natrag, ili odbaciti jednu, a drugu vratiti natrag u špil.

Kovačnica: vučete 3 karte.

Prestona dvorana: na vama je izbor ukoliko želite da odigrate dve karte Akcije. Ukoliko preduzmete jednu Akciju, morate je u potpunosti sprovesti do kraja da biste imali prava da je odigrate sledeći put. Ne možete igrati drugim kartama između (osim ako to nije napomenuto u kartama kao što su Vazal ili Prestona dvorana). Ako odigrate kartu Akcije u kombinaciji s Prestonom dvoranom – igrate kao što igrate i bilo koju drugu kartu Akcije, s tim što se Akcije ne dodaju u toku poteza. Ukoliko, na primer, počnete potez kartom Prestone dvorane i Sela, najpre vučete kartu, obezbeđujete +2 Akcije, vučete dodatnu kartu, i obezbeđujete dodatne +2 Akcije. U tom slučaju raspolazete sa +4 Akcije. Ako odigrate Prestonu dvoranu Prestonom dvoranom, možete odigrati kartu Akcije 2 puta. Nakon toga možete odigrati sledeću kartu Akcije dva puta. Ne možete odigrati jednu kartu Akcije 4 puta.

Vazal: ukoliko je karta Akcije, možete je odigrati, ali i ne morate. Ukoliko odlučite da je odigrate – pomerate je u prostor za igru i pratite instrukcije sa karte. Ovo ne koristi poteze Akcija koje imate u kartama kada odigrate potez.

Selo: vučete kartu i preduzimate + 2 Akcije.

Veštica: karte Kletvi dolaze iz dostupne ponude i odlažu se na gomilu odbačenih karata. Dodeljuju se standardnim redosledom igranja, što je važno ukoliko se špil karata Kletvi utroši. Ukoliko se špil ovih karata utroši, i dalje možete odigrati Vešticu za +2 Karte.

Radionica: karta koju ste uzeli dolazi iz dostupne ponude i odlaže se na gomilu odbačenih karata. Ne možete koristiti **1** da povećate vrednost karte koju ste uzeli. Njena cena je uvek od **0** do **4**.



REPORUČENI SETOVI OD 10 KARATA

Dominion igrači igraju s bilo kojim setom karata Kraljevstava, ali ovi setovi su izdvojeni da bi poboljšali igru i učinili je zanimljivijom. Dominion ima veliki broj ekspanzija koje možete dodati svom osnovnom setu. Ovde se nalaze preporučeni setovi i za ove ekspanzije.

Dominion (osnovni):

Prva igra: Podrum, Pijaca, Trgovac, Vojska, Šanac, Obnova, Kovačnica, Selo, Radionica.

Izobličene veličine: Zanatlija, Bandit, Birokrata, Kapela, Vašar, Vrtovi, Straža, Prestona dvorana, Veštica, Radionica.

Izuzetni špilovi: Zanatlija, Birokrata, Većnica, Vašar, Glasnik, Laboratorija, Zelenaš, Straža, Vazal, Selo.

Majstorije: Podrum, Većnica, Vašar, Vrtovi, Biblioteka, Glasnik, Vojska, Lovokradica, Kovačnica, Prestona dvorana.

Unapređenja: Zanatlija, Podrum, Pijaca, Trgovac, Rudnik, Šanac, Zelenaš, Lovokradica, Obnova, Veštica.

Srebro i Zlato: Bandit, Birokrata, Kapela, Glasnik, Laboratorija, Trgovac, Rudnik, Zelenaš, Prestona dvorana, Vazal.

Dominion Intriga (Dominion & Intrigue):

Podređeni: Podrum, Vašar, Biblioteka, Straža, Vazal, • Savetnik, Diplomata, Podanik, Plemić, Pešadija.

Velika spletko: Zanatlija, Većnica, Pijaca, Vojska, Radionica, • Most, Mlin, Rudarsko naselje, Izvidnik, Sumnjivi kvart.

Dekonstrukcija: Bandit, Rudnik, Obnova, Prestona dvorana, • Diplomata, Harem, Doušnik, Zamena, Varalica.

Dominion Obala (Dominion & Seaside):

Novo sutra: Zanatlija, Podrum, Većnica, Vazal, Selo, • Secikesa, Brod duhova, Osmatrač, Morska veštica, Mapa blaga.

Repeticija: Vašar, Glasnik, Vojska, Radionica, • Karavan, Istraživač, Izvidnik, Lovac na bisere, Gusarski brod, Riznica.

Uzmi ili ostavi: Biblioteka, Pijaca, Zelenaš, Veštica, • Ambasador, Ribarsko selo, Pristanište, Ostrvo, Spasilac, Krijumčari.

Dominion Alhemija (Dominion & Alchemy):

Prokazani zanati: Bandit, Podrum, Većnica, Vrtovi, Laboratorija, Prestona dvorana, • Šegrt, Demon, Imetak, Univerzitet.

Mešavine i napici: Podrum, Vašar, Vojska, Lovokradica, Kovačnica, • Alhemičar, Apotekar, Golem, Travar, Mađioničar.

Lekcije iz hemije: Birokrata, Pijaca, Šanac, Obnova, Vazal, Veštica, • Alhemičar, Golem, Kamen mudrosti, Univerzitet.

Dominion Prosperitet (Dominion & Prosperity):

Veliki novac: Zanatlija, Glasnik, Laboratorija, Rudnik, Zelenaš, • Banka, Velika pijaca, Kovač, Kraljevski pečat, Hazarder.

Kraljeva vojska: Birokrata, Većnica, Trgovac, Šanac, Selo, • Proširenje, Bitange, Kraljevski sud, Rulja, Trezor.

Bezbrizan život: Zanatlija, Birokrata, Podrum, Vrtovi, Selo, • Kontrabanda, Buhalterija, Rezerve, Spomenik, Šarlatan.

Dominion Izobilje / Gildovi (Dominion & Cornucopia / Guilds):

Blagodeti lova: Podrum, Vašar, Vojska, Zelenaš, Kovačnica, • Žetva, Rog izobilja, Lov, Menažerija, Turniri.

Loša predskazanja: Birokrata, Laboratorija, Trgovac, Lovokradica, Prestona dvorana, • Gatara, Seoce, Rog izobilja, Dvorska luda, Prepravke.

Radionica dvorske lude: Zanatlija, Laboratorija, Pijaca, Obnova, Radionica, • Vašarište, Zemljoradničko selo, Trgovci konjima, Dvorska luda, Mlada veštica, • Izbaciti: Trgovca.

Umetnost i veština: Laboratorija, Podrum, Radionica, Vašar, Zelenaš, • Klesar, Savetnik, Pekar, Kalfa, Esnaf.

Moralni put: Bandit, Vojska, Zelenaš, Vrtovi, Selo, • Mesar, Pekar, Voskar, Doktor, Proročica.

Bolje od boljeg: Biblioteka, Trgovac, Obnova, Pijaca, Straža, • Trg, Remek-delo, Voskar, Poreznik, Poklisar.

Dominion Zaleđe (Dominion & Hinterlands):

Drumski razbojnici: Podrum, Biblioteka, Zelenaš, Prestona dvorana, Radionica, • Glavni put, Krčma, Markgrof, Odmetnik, Oaza.

Avanture u dalekim zemljama: Vašar, Laboratorija, Obnova, Straža, Vazal, • Raskršće, Obradivo zemljište, Budalino zlato, Proročište, Trgovac začinima.

Dominion Mračna vremena (Dominion & Dark Ages):

Usponi i padovi: Podrum, Zelenaš, Prestona dvorana, Veštica, Radionica, • Pustinjak, Lovišta, Goropadnica, Stračara, Trubadur.

Čojstvo i veselje: Vašar, Vrtovi, Laboratorija, Biblioteka, Obnova, • Oltar, Vitezovi, Pacovi, Beskućnik, Štitonoša.

Dominion Avanture (Dominion & Adventures):

Viši nivo: • Obuka, • Pijaca, Trgovac, Vojska, Prestona dvorana, Radionica, • Tamnica, Naoružanje, Vodič, Izgubljeni grad, Škrtica.

Preteča izobličenih veličina: • Lomača, Invazija, • Bandit, Birokrata, Vrtovi, Zelenaš, Veštica, • Amajlija, Duplikat, Div, Pismonoša, Dragocenosti.

Dominion Carstva (Dominion & Empires):

Umerenost u svemu: • Voćnjak, Iznenadni prihod, • Podrum, Biblioteka, Obnova, Selo, Radionica, • Čarobnica, Forum, Legionar, Gospodar, Hram.

Srebrni meci: • Akvadukt, Osvajanje, • Birokrata, Vrtovi, Laboratorija, Pijaca, Zelenaš, • Katapult / Kamenje, Sreća, Seljakov dućan, Zemljoradnik, Patriciji / Emporij.

Dominion Nocturno (Dominion & Nocturne):

Noćna smena: Bandit, Vrtovi, Rudnik, Lovokradica, Kovačnica, • Druid (*Dar zemlje, Dar vatre, Dar šume*), Egzorcista, Grad duhova, Idol, Noćna straža.

Besposlene ruke: Podrum, Glasnik, Pijaca, Trgovac, Zelenaš, • Bard, Konklava, Ukleto selo, Đavolja radionica, Tragični junak.

Dominion Renesansa (Dominion & Renaissance):

Potrebno je čitavo selo: • Mreža puteva, • Pijaca, Trgovac, Rudnik, Kovačnica, Vazal, • Putujuće pozorište, Teretnjak, Regruter, Vidovnjak, Blagajnik.

Pronađi zastavu: • Kasarne, Povorka, • Podrum, Vašar, Glasnik, Obnova, Radionica, • Barjaktar, Lakeji, Učenjak, Megdandžija, Zlikovac.

Dominion Menažerija (Dominion & Menagerie):

Brzinom konja: Fokin put, Stampedo, • Zanatlija, Podrum, Pijaca, Rudnik, Selo, • Barka, Frizijski pastuv, Manjež, Skladište, Zalihe.

Mačji vrt: Mulin put, Kulučenje, • Bandit, Vrtovi, Glasnik, Trgovac, Šanac, • Crna mačka, Seoba, Svetilište, Andramolje, Zavejano selo.

Zahvaljujemo:

Developeri Dominion edicija 1: Dejl Ju i Valeri Putman, **Tester Dominion edicija 1:** Keli Bejli, Den Bris, Džozefina Berns, Maks Krou, Rej Denis, Dejvid Fer, Lukas Hadgren, Majkl M. Landers, V. Erik Martin, Destri Miler, Mika Notkola, Moli Šervin, Kris Vest, Sir Šafslalot, P. Kolin Strit, Igrači do 6 izjutra, Sinsigjmeri, Udruženje društvenih igara Kolambusa.

Tester Dominion edicija 2: Tajler Bebkoh, Džef Bošen, Kent Ban, Džozefina Berns, Brajan Dauti, Metju Engel, Dibson Hofvajler, Jen Huang, Destri Miler, Kevin Vajt i Džef Vulf.

Naslov originala

Dominion Second Edition

Copyright © 2009 – 2021 Rio Grande Games

All rights reserved.

Translation copyright © 2023 za srpsko izdanje, LAGUNA

DOMINION

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Irina Markić

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujčić

Štampa: Nemačka

Tiraž: 1000

Beograd, 2023.

Izdavač: Laguna, Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

ISBN 978-86-521-4964-3



CIP – Каталогизacija у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

794.3(086.4)

ВАКАРИНО, Доналд, 1969-

Dominion [Viševrsna građa] / kreirao Donald X. Vakarino ; ilustracije Matijas Katrajn, Žilijen Delval ; [urednik i prevodilac Irina Markić]. - Novo izd. - Beograd : Laguna, 2023 (Nemačka). - 1 kutija (500 karata, 1 podloga, 1 organizator karata, 1 organizacioni umetak, 1 uputstvo) : ilustr. ; 30 x 30 x 7 cm

Nasl. sa kutije. - Podatak o autorima preuzet iz kolofona.

- Tiraž 1.000.

ISBN 978-86-521-4964-3

COBISS.SR-ID 123117321