

ДОМИНИОН

Интрига

Игра Дональда Ваккарино

Такое ощущение, будто что-то затевается. Управляющий улыбается тебе так, словно ему известны твои тайны. Или он считает, будто это ты знаешь его секреты? А может, думает, что ты только считаешь, будто знаешь их, а на самом деле... В общем, уверенным можно быть только в одном: плетётся паутина заговоров. Но уж ты-то свои нити в ней держишь крепко! И тут к тебе склоняется слуга и говорит вполголоса: «Кушать подано». Что бы это значило? Ты лихорадочно роешься в памяти, вспоминая условные фразы, но вдруг понимаешь, что это просто завтрак стынет. Великолепно. Всё идет по плану.

«Интрига» — это одновременно самостоятельная игра на основе «Доминиона» и расширение для него. 25 новых карт Королевства дадут вам такие возможности, о которых вы раньше и не мечтали. Теперь вы сможете возводить мосты и основывать фабрики, брать на службу герцогов и баронов, обустроить тайник на случай нападения и даже завести гарем. В каждой партии вы можете ограничиться картами «Интриги» или смешать их с картами из базового «Доминиона». Кроме того, объединив карты Сокровищ и Победы из обоих наборов, вы сможете сыграть в «Доминион» впятером и даже шестером.

Об игре

В этой игре вы станете правителем феодального государства, который всеми возможными способами стремится улучшить и расширить свои наследные владения — доминион. В роли доминиона выступает колода карт, где содержатся ресурсы государства, подвластные земли, доступные действия. В начале партии это будет скудное собрание небольших поместий и медных монет. Постарайтесь сделать всё возможное, чтобы к концу игры колода наполнилась звонким золотом, богатыми провинциями, верными подданными и роскошными постройками.

Победителем станет тот игрок, кто к концу партии соберёт в колоде больше всех победных очков.

Правила «Интриги» в целом те же, что и у предыдущей игры серии, «Доминион», с некоторыми дополнениями. Новичкам мы рекомендуем воспользоваться помощью опытных игроков или начать с базового «Доминиона» — «Интрига» несколько сложнее для освоения.

Состав игры

500 карт:

130 базовых карт Сокровищ, а именно:

- 60 карт Меди
- 40 карт Серебра
- 30 карт Золота

48 базовых карт Победы, а именно:

- 24 карты Поместий
- 12 карт Герцогств
- 12 карт Провинций

258 карт Королевства, а именно:

- по 10 карт «Барон», «Мост», «Заговорщик», «Медник», «Внутренний двор», «Кузнечный цех», «Маскарад», «Шахтёрский посёлок», «Приспешник», «Заложник», «Саботажник», «Следопыт», «Тайник», «Трущобы», «Управляющий», «Мошенник», «Мучитель», «Фабрика», «Подать», «Улучшение», «Колодец желаний»
- по 12 карт «Герцог», «Зал приёмов», «Гарем», «Вельможи»

30 карт Проклятий

26 карт-заместителей (для каждой карты Королевства и одна пустая)

7 пустых карт (взяв пустые карты из базового «Доминиона» и «Интриги», вы сможете придумать собственный набор карт Королевства)

1 карта Свалки

Перед своей первой игрой рассортируйте карты и разложите их в ячейки пластикового органайзера. Бумажный вкладыш с подписями поможет вам быстро найти нужные карты в коробке.

Справа от основного текста вы найдёте краткое изложение правил. Вы можете воспользоваться им, чтобы освежить в памяти принципы игры.

Соберите колоду из карт Королевства, Сокровищ и Победы. Выигрывает тот, в чьей колоде в конце игры будет больше победных очков.

В ходе игры карты Победы почти не приносят пользы, поэтому вам надо найти золотую середину между картами всех трёх категорий.

В комплекте 25 наборов карт Королевства, но только 10 из них используются в каждой партии. Это привносит в игру дополнительное разнообразие.

Игровые карты

У каждой карты есть цена (сколько монет надо потратить, чтобы добавить её в свою колоду) и игровой эффект — текст или символичные обозначения. Одни карты приносят доход в виде монет, другие добавляют или отнимают победные очки, третьи позволяют совершать особые игровые действия. В нижней части каждой карты указан её тип: Сокровище, Победа, Проклятие, Действие, Атака, Реакция. Карта может принадлежать сразу к нескольким типам: например, «Зал приёмов» — это и Сокровище, и Действие одновременно.

Карты Сокровищ



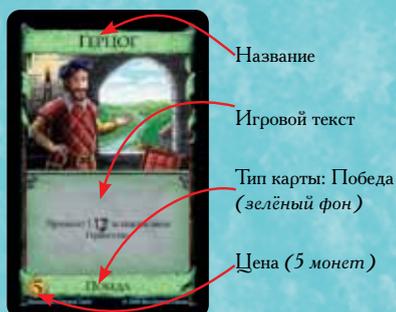
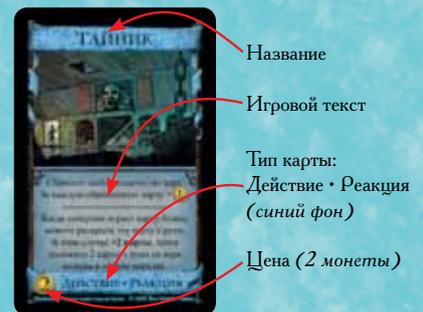
Карты Победы



Карты Проклятий



Карты Королевства



Подготовка к игре

Случайным образом определите первого игрока. В серии матчей первым игроком каждого нового состязания будет участник, сидящий слева от предыдущего победителя. При ничьей первый игрок выбирается из тех, кто не претендовал на победу в прошлой партии.

Каждый игрок берёт 7 карт Меди и 3 карты Поместья — с такой колодой он начинает игру. Перетасовав колоду, он кладёт её лицом вниз в своей личной зоне (на стол перед собой) и набирает из неё стартовую руку — 5 карт.

Теперь отберите карты, которые будут участвовать в партии. Выложите их в резерв (пространство в центре стола) лицом вверх отдельными стопками: в каждой стопке — одинаковые карты. В ходе игры следите за тем, когда карты в стопках заканчиваются. Чтобы не забыть о том, что какая-то стопка опустела, вы можете заранее подложить под каждую стопку соответствующую карту-заместитель рубашкой вверх либо отмечать пустые стопки другим способом.

Базовые карты Сокровищ — Медь, Серебро и Золото — участвуют в каждой партии. Сложите их в резерв тремя открытыми стопками. Если у вас есть базовый «Доминион», добавьте в эти стопки одноимённые карты оттуда — чем больше, тем лучше. Как правило, базовые карты Сокровищ в резерве не успевают закончиться до конца партии. Но если вдруг какая-либо из этих стопок иссякнет, она будет считаться обычной пустой стопкой при проверке на завершение игры (см. стр. 5).

Базовые карты Победы — Поместья, Герцогства и Провинции — также участвуют в каждой партии, однако их число зависит от количества игроков. Если играют трое или четверо, выложите в резерв по 12 карт Победы каждого вида. В партии на двоих в резерв поступает только по 8 карт Поместий, Герцогств и Провинций. Лишние карты Победы верните в коробку.

Карты Проклятий тоже всегда присутствуют в игре. Обычно они выдаются игрокам за счёт определённых карт Действий. Поместите в резерв 10 карт Проклятий при игре вдвоём, 20 карт для троих соперников и 30 карт, если игроков четверо. Лишние карты Проклятий верните в коробку.

Выложив базовые карты Сокровищ, Победы и Проклятий, выберите 10 разных карт Королевства, которые будут участвовать в партии. Эти карты также поместите в резерв десятью открытыми стопками. Как правило, в каждой из этих стопок будет по 10 одинаковых карт. Однако если на этом этапе вы выбрали карты Победы, выкладывайте их по 8 в стопку, если играете вдвоём, и по 12 карт, если играете троём или вчетвером. Верните в коробку все лишние карты Королевства.

Вы можете выбрать 10 карт Королевства любым способом. Например, перетасуйте заместители карт Королевства и вытяните 10 случайных. Можете выбрать часть карт из «Интриги», а часть — из «Доминиона». На стр. 12 вы найдёте несколько готовых подборок карт Королевства.

Положите карту Свалки рядом с резервом. В ходе игры вы будете выкидывать сюда карты, однако Свалка не считается частью резерва.

Первый игрок делает свой первый ход.



После подготовки к игре ваш резерв будет выглядеть примерно так. Разумеется, вы можете расположить стопки и в другом порядке — чтобы всем было удобно.

Решите, кто будет ходить первым.

Игрок начинает с колодой из 7 Меди и 3 Поместий. Перетасуйте колоду и возьмите на руку 5 карт.

Стопки Меди, Серебра, Золота, Поместий, Герцогств, Провинций и Проклятий участвуют в каждой игре. Кроме того, для каждой партии отбирается свой набор из 10 карт Королевства.

В игре троём или вчетвером в резерв помещают по 12 карт Побед каждого вида; в игре вдвоём — по 8 карт. Это касается и особых карт Королевства («Герцог», «Зал приёмов», «Гарем», «Вельможи»).

Ход игры

Ход игрока состоит из трёх последовательных фаз:

А) Действия: игрок может сыграть карту Действия.

Б) Приобретения: игрок может купить карту.

В) Расчистка: игрок сбрасывает карты (как разыгранные за ход, так и оставшиеся на руке) и набирает на руку пять карт из своей колоды.

Когда игрок завершает все три фазы, он передаёт ход соседу слева.

Действия

В этой фазе вы можете сыграть с руки карту Действия — такую карту Королевства, у которой внизу указано «Действие». У каждой карты Действия свой игровой эффект. Многие из них дают вам монеты для покупки карт, позволяют взять из колоды больше карт, разрешают разыграть дополнительные действия и т. п. В начале партии карт Действий ни у кого в колоде нет, поэтому на первых двух ходах игроки пропускают эту фазу. Как правило, в ход можно сыграть одну карту Действия, но некоторые карты увеличивают этот лимит.

Разыгрывая действие, выложите нужную карту с руки на стол перед собой лицом вверх, объявите, что это за карта, и выполните все указанные на ней инструкции в том порядке, в каком они перечислены (сверху вниз). Вы вправе сыграть действие, даже если не можете выполнить все инструкции карты — в таком случае выполните их настолько, насколько возможно. Все разыгранные в течение хода карты Действий остаются лежать перед вами лицом вверх: не сбрасывайте их вплоть до фазы Расчистки, если только не получите на этот счёт особых распоряжений.

Подробное описание каждой карты Действия вы найдёте в конце этих правил.

Терминология карт Действий

+X действий — на этом ходу вы можете разыграть X карт Действий дополнительно. Это свойство увеличивает ваш лимит действий на текущий ход, но не требует играть карты немедленно. Выполните до конца инструкции сыгранной карты, прежде чем воспользоваться добавочными действиями. Все действия должны быть разыграны до перехода к фазе Приобретений. Играя карты одну за другой, вы можете получить несколько добавочных действий, поэтому рекомендуем подсчитывать вслух, сколько действий у вас осталось, чтобы не запутаться.

+X карт — доберите на руку X карт из своей колоды. Если в ней недостаточно карт, перетасуйте сброс и используйте его вместо колоды. Если и после этого карт не хватает, просто заберите всё, что есть.

+X — вы получаете X дополнительных монет, которые можете потратить на покупки в этой фазе Приобретений. Это свойство *не* приносит вам карт Сокровищ, а только увеличивает количество доступных на этом ходу монет.

+1 покупка — в фазе Приобретений этого хода вы сможете купить добавочную карту из резерва. Это свойство увеличивает ваш лимит покупок на текущий ход, а не даёт вам права получить карты в фазе Действий.

Сбросьте — если не сказано иного, карты сбрасываются с руки игрока. Кладите их в свою стопку сброса лицом вверх. Сбрасывая несколько карт, вы не обязаны открывать соперникам, *какие* это карты, но иногда требуется показать, *сколько* карт сброшено (например, разыгрывая карту «Тайник»). Не забывайте, что у каждого игрока своя стопка сброса. Верхняя карта каждой стопки сброса должна быть всегда видна всем игрокам.

Выкиньте на Свалку — выкидывая карту, положите её не в свой сброс, а на карту Свалки. Карты, попавшие на Свалку, выводятся из текущей партии: они не возвращаются в резерв и не могут быть куплены в фазе Приобретений.

Получите — получая карту, возьмите её из резерва и положите в свою стопку сброса лицом вверх (если не сказано иного). Вы получаете только саму карту, а не право тут же воспользоваться её эффектом.

Раскройте — раскрывая карту, покажите её всем игрокам и верните туда, откуда брали (если не сказано иного). Если вам нужно раскрыть несколько верхних карт вашей колоды, но в ней недостаточно карт, перетасуйте сброс и используйте его как колоду.

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Каждый ход состоит из трёх фаз:

А) Действия

Б) Приобретения

В) Расчистка

Игрок может сыграть одну карту Действия, если у него есть такая. Это не обязательно: можно не разыгрывать действие, даже если карта есть. Карты Действий увеличивают возможности игрока на текущем ходу.

Если применяете несколько карт Действий за ход, выкладывайте их перед собой в ряд слева направо. При необходимости так будет легче восстановить, в каком порядке они разыгрывались.

+X действий: в этот ход можете сыграть X карт Действий дополнительно. Если получили больше одного добавочного действия, объявляйте вслух, сколько их у вас осталось.

+X карт: немедленно возьмите на руку X карт из колоды.

+X: в этот ход можете потратить на X монет больше.

+1 покупка: можете купить на 1 карту больше в фазе Приобретений.

Сбросьте: положите карту с руки лицом вверх в свою стопку сброса.

Выкиньте на Свалку: положите карту в стопку Свалки.

Получите: возьмите карту из резерва и положите в свой сброс.

Раскройте: покажите карту всем игрокам и верните туда, откуда брали.

Отложите — откладывая карту, поместите её лицом вверх на стол (если не сказано иного). Эффект отложенной карты при этом *не* вступает в силу. То действие, которое потребовало от вас отложить карты, расскажет, что делать с ними дальше.

Передайте — передавая карту сопернику, положите её лицом вниз на стол между собой и этим соперником. Затем он забирает карту со стола на руку. При этом карта не раскрывается остальным игрокам. Переданная карта не считается ни сброшенной, ни выкинутой на Свалку (для вас), ни полученной (для игрока, принявшего карту).

Фаза Действий завершается, как только вы перестаёте разыгрывать действия (потому что больше не можете или не хотите этого делать). Как правило, карты Действий можно применять только в свой ход и только в первой фазе. Исключение — карты Реакций (на них указано, в каких обстоятельствах можно их применить).

Приобретения

В этой фазе вы можете получить одну карту из резерва, выплатив её цену. Приобрести можно любую имеющуюся в резерве карту, включая карты Сокровищ, Победы, Королевства и даже Проклятий. А вот со Свалки карты покупать нельзя. Обычно вы вправе купить не более одной карты за ход, однако некоторые карты Действий могут изменить этот лимит (см. выше).

Цена карты в монетах указана в её левом нижнем углу. Монеты для приобретения новых карт вам принесут карты Сокровищ (например, Медь — 1 монету, Серебро — 2 монеты, Золото — 3 монеты), а также некоторые карты Действий. Чтобы получить доход от Сокровищ, просто выложите с руки на стол перед собой одну или несколько таких карт. Подсчитайте свой общий доход (учитывая поступления от ранее разыгранных карт Действий) и выберите в резерве карту, цена которой равна этой сумме или ниже её. Купленную карту сразу положите в свой сброс лицом вверх, её эффект при этом не срабатывает.

Вы не обязаны выкладывать с руки все карты Сокровищ — достаточно набрать необходимую для покупки сумму. Вы даже можете сделать покупку не применяя Сокровищ, если разыгранные карты Действий принесли вам достаточно монет. Неиспользованные монеты пропадают. Если благодаря разыгранным действиям вы получили возможность купить несколько карт, вы должны выплатить их общую цену. Например, сыграв действие с эффектом «+1 покупка» и выложив две карты Золота (каждая приносит по 3 монеты), вы можете купить «Внутренний двор» (2 монеты) и «Кузнечный цех» (4 монеты), или же «Факторию» (5 монет) и «Медь» (0 монет) — в последнем случае одна монета будет потрачена впустую. Вы можете отказаться от одной или нескольких покупок.

Карты Сокровищ остаются в вашей личной зоне до фазы Расчистки. Поскольку сброшенные карты постоянно возвращаются в вашу колоду, вы будете использовать одни и те же карты Сокровищ снова и снова. Таким образом, карты Сокровищ — это не ресурсы, которые вы тратите однократно, а постоянные источники ваших доходов.

Расчистка

Все карты, которые вы получили в этот ход, уже лежат в вашем сбросе. Теперь туда же надо отправить все карты, лежащие перед вами в личной зоне, а также оставшиеся у вас на руке. Вы не обязаны показывать соперникам, какие именно карты сбросили, однако верхнюю карту сброса скрыть не удастся — она должна быть видна всем.

Затем возьмите на руку 5 карт с верха своей колоды. Если там недостаточно карт, возьмите сколько есть, перетасуйте свой сброс, положите его лицом вниз на место колоды и доберите руку до пяти карт. Если и тогда карт не хватает, вам придётся ограничиться имеющимися картами. Теперь начинается ход игрока слева от вас. Чтобы ускорить игру, вы можете передать ход непосредственно перед тем, как начинать Расчистку. Однако если следующий игрок захочет применить карту Атаки, ему придётся подождать, пока вы не наберёте 5 новых карт на руку.

Конец игры

Партия завершается в конце хода, на котором:

- 1) либо иссякает стопка карт Провинций в резерве,
- 2) либо иссякают карты в любых трёх стопках резерва.

Каждый игрок подсчитывает свои победные очки (на всех своих картах — в колоде, в сбросе, на руке). Побеждает тот, у кого очков больше. При равных результатах выигрывает претендент, сделавший меньше ходов. Если ничья сохраняется, разделите победу.

Отложите: уберите карту в сторону до дальнейших указаний.

Передайте: передайте карту сопернику, не показывая другим игрокам.

Игрок может получить одну карту из резерва, выплатив её цену. Плата взимается монетами с карт Сокровищ (доход) и с ранее сыгранных карт Действий. Игрок вправе использовать Сокровища и монеты с карт Действий в любом сочетании.

Выкладывайте использованные карты Сокровищ перед собой в ряд слева направо, рядом с другими сыгранными ранее картами.

Все лежащие перед вами карты надо будет сбросить в фазу Расчистки.

Сбросьте карты из личной зоны (использованные Действия и Сокровища) и карты с руки.

Возьмите на руку 5 карт из колоды и передайте право хода по часовой стрелке.

Игра кончается, когда в резерве иссякают либо стопка Провинций, либо три любые стопки.

Побеждает тот, у кого больше победных очков.

Пример игры

Рассмотрим на примере, какими могут быть ваши первые ходы.

Перед игрой

В начале партии вы получаете стартовую колоду из 10 карт и тасуете её. Затем берёте на руку 5 верхних карт из неё. У вас на руке 1 Поместье и 4 Меди, и ещё 5 карт осталось в вашей колоде.

Колода Рука Личная зона Сброс

Ход 1

Приобретения

Поскольку на первом ходу у вас на руке нет карт Действий, пропустите фазу Действий и переходите сразу к фазе Приобретений. В этой фазе игроки получают возможность добавить в колоду новые карты. Выложив перед собой 4 карты Меди с руки (общий доход 4 монеты), вы покупаете карту Действия «Мост» (ценой 4 монеты). Положите её в свой сброс лицом вверх. Все игроки должны видеть, какие карты Сокровищ вы использовали и что приобрели.

Колода Рука Личная зона Сброс

Из резерва

Расчистка

Купить вы больше ничего не можете, поэтому переходите к Расчистке. Вы отправляете в сброс 4 использованные карты Меди и оставшуюся на руке карту Поместья.

Колода Рука Личная зона Сброс

Расчистка

Наконец, вы тянете 5 карт из колоды на руку. Ваш первый ход завершён.

Колода Рука Личная зона Сброс

Вы получили 2 Поместья и 3 Меди, которые сможете использовать на следующем ходу.

Ход 2

После ходов соперников снова наступает ваш черёд. Поскольку карт Действий у вас на руке всё ещё нет, вы снова идёте за покупками, но предпринимая никаких действий. На этот раз вы получаете доход с трёх карт Меди и покупаете карту Серебра, которая уходит в сброс.

Приобретения

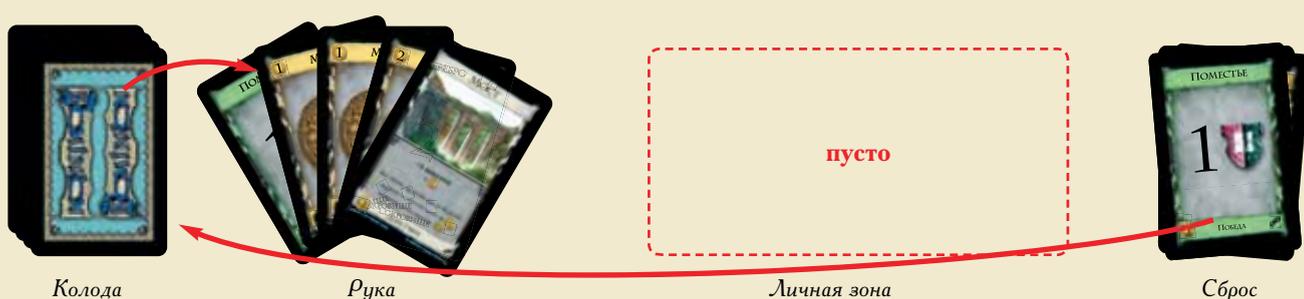


В фазе расчистки вы сбрасываете 3 Меди из личной зоны и 2 Поместья с руки.

Расчистка



Пришло время взять 5 новых карт, но колода пуста! Перетасуйте стопку сброса, сделайте новую колоду и вытяните 5 верхних карт.



Теперь у вас на руке 1 Поместье, 2 Меди, 1 Серебро и 1 Действие («Мост»).

Ход 3

Третий ход вы начинаете с розыгрыша «Моста». Согласно тексту этой карты, на текущем ходу все карты будут стоить на 1 дешевле.

Действия



Сокровища приносят вам 4 монеты (2 Меди и 1 Серебро), а «Мост» — ещё одну. Благодаря «Мосту», за 5 монет вы можете купить карту «Вельможы» (обычно она стоит 6 монет) и Медь (вторая покупка, 0 монет). Положите эти карты в свой сброс лицом вверх.

Приобретения



В фазе Расчистки вы берёте 5 новых карт, изучаете их и планируете, что будете делать дальше.

Особые правила

Вы можете в любой момент пересчитать карты, оставшиеся в вашей колоде, но не карты в сбросе. Вы не имеете права смотреть, какие карты лежат в сбросе и в колоде. Однако вы вправе когда угодно изучать карты на Свалке, а также подсчитывать, сколько карт осталось в любой стопке резерва.

Если свойство карты влияет на нескольких игроков, и порядок воздействия имеет значение, свойство применяется по порядку хода, начиная с того игрока, чей сейчас ход.

В любой момент игры, если игрок должен взять или раскрыть больше карт, чем есть в его колоде, он должен взять (раскрыть) все оставшиеся карты, перетасовать сброс, положить его на место колоды лицом вниз и добрать (раскрыть) недостающие карты оттуда. Если колода игрока пуста, он не должен делать новую из сброса, пока от него не потребуется раскрыть или взять карту из колоды.

Особые правила для «Интриги»

Некоторые карты из этой игры (например, «Приспешник», «Заложник», «Вельможи», «Управляющий», «Мучитель») предлагают на выбор несколько эффектов. Вы можете выбрать любой из предложенных вариантов, даже если не в состоянии им воспользоваться. Вы должны выполнить выбранный вариант так полно, насколько это возможно. Вы не можете изменить свой выбор. Примеры эффектов отдельных карт вы найдёте в их описаниях на следующих страницах.

Если одно из свойств карты приносит монеты, и вы выбрали этот вариант, чуть сдвиньте такую карту вверх или вниз в своей личной зоне. Благодаря этому напоминанию в фазу Приобретений вы не забудете, что такая карта даёт вам дополнительные монеты.

Некоторые новые карты принадлежат к двум типам одновременно (Победы и Действия либо Победы и Сокровища). На них распространяются все правила, относящиеся к обоим этим типам. «Зал приёмов» и «Вельможи» можно применять как Действия, «Гарем» можно использовать как Сокровище. В конце игры все такие карты идут в счёт ваших победных очков. То же относится к эффектам, влияющим на карты определённого типа: «Искатель приключений» будет находить «Гаремы» наравне с другими Сокровищами; «Рудник» позволит обменять Серебро на «Гарем».

В «Интриге» появляется вторая карта Реакции — «Тайник». В ответ на одно и то же событие вы можете применить несколько карт Реакции. Каждую из них надо разыграть до того, как раскроете следующую. Вы можете сыграть Реакцию даже если её не было у вас на руке в начале хода. Например, в ответ на Атаку вы раскрыли «Тайник» и взяли две карты, в том числе «Ров». Закончив разыгрывать «Тайник», вы сможете использовать «Ров» как вторую Реакцию на ту же Атаку.

Игра на пять и больше игроков

Если у вас есть и базовый «Доминион», и «Интрига», вы сможете сыграть больше чем вчетвером. Оптимальный вариант — провести две партии одновременно (например, семеро игроков могут сыграть партии на троих и на четверых). Каждой группе достанется свой набор карт Сокровищ, Победы и Проклятий, а карты Королевства можно будет выбрать как из «Доминиона», так и из «Интриги».

Однако возможно и собрать до шести человек за одной игрой. Имейте в виду, что в такой партии игроки ожидают своего хода дольше обычного, и потому этот вариант не рекомендуется для новичков.

Объедините стопки Меди, Серебра и Золота из обеих игр. Положите в резерв 15 Провинций при пяти игроках и 18 — при шести. Остальные стопки карт Победы по-прежнему состоят из 12 карт каждая. В игре на пятерых потребуется 40 Проклятий, а на шестерых — 50.

Партия на пятерых или шестерых завершается после того хода, на котором либо закончится стопка Провинций, либо иссякнут карты в любых *четырёх* стопках резерва.

Игрок вправе считать карты в своей колоде и всех стопках резерва, а также изучать состав Свалки, но не может смотреть карты колоды и сброса.

Перетасуйте сброс, если надо взять или раскрыть карту при пустой колоде. При этом можете (но не обязаны) дать поднять колоду соседу слева.

Выбрав свойство карты Действия, игрок должен выполнить его как можно более полно. Менять выбор нельзя.

Когда игрок выбирает получение монеты, лучше выделить эту карту из ряда прочих сыгранных.

На карты, принадлежащие одновременно к нескольким типам, действуют все эффекты и правила, относящиеся хотя бы к одному из этих типов.

Игрок может раскрыть несколько карт Реакции в ответ на одну и ту же Атаку, но должен завершить розыгрыш одной Реакции до того, как начинать следующую.

Если игроков больше четырёх, разделитесь на две группы, и каждая проведёт собственную партию.

Партия на пятерых или шестерых не рекомендована для новичков.

Играя впятером/вшестером, положите в резерв 15/18 Провинций и 40/50 Проклятий. Остальных карт Победы нужно по 12. Игра завершается, когда исчерпаны Провинции или 4 стопки резерва.

Описание карт Королевства

Барон (Baron). Вы не обязаны сбрасывать Поместье, даже если у вас на руке есть такая карта. Однако если вы не сбросите Поместье, вы будете обязаны получить карту Поместья (если такие остались в резерве). Вы не можете просто получить +1 покупку за счёт «Барона» и ничего не делать с Поместьями.

Мост (Bridge). Уменьшает на 1 монету цену всех карт, в любых обстоятельствах. Например, вы разыгрываете «Деревню», «Мост» и затем «Мастерскую». После этого вы сможете за счёт «Мастерской» получить Герцогство, поскольку из-за «Моста» его цена упала до 4 монет. Затем, выложив Сокровища на 3 монеты, вы сможете купить Серебро (2 монеты) и Поместье (1 монета). Карты в колодах игроков также дешевле. Эффект накапливается: если с помощью «Тронного зала» вы сыграете свойство «Моста» дважды, все карты подешевеют на 2 монеты. Цены не опускаются ниже нуля. Поэтому, если вы сыграли «Мост», а потом «Улучшение», вы можете выкинуть на Свалку Медь, которая стоит 0, и получить «Заложника», цена которого из-за «Моста» равна 1.

Заговорщик (Conspirator). Учитываются только те действия, которые были сыграны на момент применения «Заговорщика». Например, если «Заговорщик» был вторым действием, а потом вы сыграли третье, вы не можете вернуться к «Заговорщику» и получить за него +1 карту и +1 действие. Применение «Тронного зала» даёт в сумме три действия: первое — сам «Тронный зал», второе — повторяемая карта Действия, использованная в первый раз, третье — она же, сыгранная во второй раз. Например, если вы применяете «Тронный зал» на «Заговорщика», то первое использование «Заговорщика» будет вашим вторым действием (принесёт вам только 2 монеты), а его повтор — уже третьим (даст вам ещё 2 монеты, 1 карту и 1 действие). Карты Действий • Победы также считаются Действиями.

Медник (Coppersmith). Эта карта просто изменяет количество монет, которое вы получаете за карту Меди. Эффект накапливается: если вы удвоите «Медника» «Тронным залом», каждая Медь принесёт вам в этот ход 3 монеты.

Внутренний двор (Courtyard). Сначала вы тянете карты на руку, а потом возвращаете одну на верх колоды. Вы можете вернуть любую карту с руки — как одну из только что вытянутых, так и одну из тех, которые держали в руке до этого.

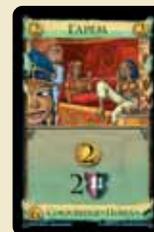
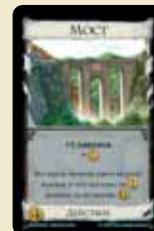
Герцог (Duke). До конца партии ничего не делает, а при финальном подсчёте приносит 1 победное очко за каждое ваше Герцогство. В счёт идут все ваши карты: остатки колоды, рука, сброс. При подготовке к игре на троих или четверых в стопку «Герцогов» надо положить 12 карт, на двоих — 8 карт.

Зал приёмов (Great Hall). Эта карта одновременно и Действие, и Победа. Применяя её как Действие, вы тянете карту и можете сыграть ещё одно действие. В конце партии «Зал приёмов» приносит 1 победное очко. При подготовке к игре на троих или четверых в стопку «Залов приёмов» надо положить 12 карт, на двоих — 8 карт.

Гарем (Harem). Эта карта одновременно и Сокровище, и Победа. В фазу Приобретений можете выложить её, чтобы получить 2 монеты. В конце партии «Гарем» приносит 2 победных очка. При подготовке к игре на троих или четверых в стопку «Гаремов» надо положить 12 карт, на двоих — 8 карт.

Кузнечный цех (Ironworks). Карта, которую вы получаете, должна быть взята из резерва и положена в ваш сброс. Вы получаете бонус, зависящий от типа этой карты. Карта двойного типа приносит два соответствующих бонуса: так, получив за счёт «Кузнечного цеха» «Зал приёмов», можете добрать карту (так как «Зал приёмов» — карта Победы) и разыграть ещё одно действие (он ещё и карта Действия). «Мост» влияет на цену карт.

Маскарад (Masquerade). Сначала доберите на руку 2 карты из колоды. Затем каждый игрок (все одновременно) выбирает карту с руки и кладет её лицом вниз на стол между собой и соседом слева. Этот сосед забирает выложенную карту себе на руку. Карты передаются одновременно: вы не можете сначала посмотреть, что вам досталось, а потом решать, какую карту передавать. Наконец, вы (игрок, применивший «Маскарад», но не остальные участники) можете выкинуть на Свалку карту с руки. «Маскарад» не Атака, и реагировать на него «Рвом» или «Тайником» нельзя.



Шахтёрский посёлок (Mining Village). Вы должны решить, выкинете эту карту на Свалку или нет, до того как как переходить к другим действиям или к фазе Приобретений. +1 карту и +2 действия вы получите в любом случае, а если выкинете карту на Свалку, то ещё и 2 монеты. Применяв «Тронный зал» на «Шахтёрский посёлок», вы не сможете выкинуть его дважды: в первый раз, когда разыгрываете и выкидываете эту карту, получите +1 карту, +2 действия и 2 монеты, а при повторном использовании «Посёлка» получите только +1 карту и +2 действия.

Приспешник (Minion). Вы получаете +1 действие, какой бы выбор ни сделали. А выбрать можно из двух вариантов: *либо* вы получаете 2 монеты, *либо* вы сбрасываете всю руку и тянете 4 карты, и каждый ваш соперник, у которого на руке не менее 5 карт, сбрасывает всю руку и тянет 4 карты. На противников, у которых на руке меньше 5 карт, «Приспешник» не действует. Если соперник отреагирует «Рвом», он не будет ни сбрасывать, ни набирать карты. Игрок может отреагировать на «Приспешника» «Тайником», даже если у него меньше 5 карт на руке.

Вельможи (Nobles). Эта карта одновременно и Действие, и Победа. Применяя её как Действие, выберите один из двух вариантов: *либо* добрать 3 карты, *либо* получить ещё 2 действия. Выбрать сразу и то, и другое нельзя. В конце партии «Вельможи» приносят 2 победных очка. При подготовке к игре на троих или четверых в стопку «Вельмож» надо положить 12 карт, на двоих — 8 карт.

Заложник (Pawn). Сначала выберите два из четырёх предложенных свойств. Выбрать один и тот же эффект дважды нельзя. Выполните выбранные свойства в любом порядке. Выбор делается до применения свойств: вы не можете, например, взять карту и после этого решить, каким из оставшихся трёх эффектов воспользоваться.

Саботажник (Saboteur). Каждый соперник переворачивает карты с верха своей колоды, пока не раскроет первую с ценой 3 монеты или больше. Если игроку потребуется перетасовать сброс, чтобы продолжить раскрывать карты, он не замешивает в новую колоду уже раскрытые карты. Если он прочесал всю колоду, но ни одной подходящей карты так и не отыскал, он просто сбрасывает все раскрытые карты и освобождается от саботажа. Если карта всё же найдена, он выкидывает её на Свалку, после чего может получить карту, которая дешевле выкинутой на 2 монеты, или более дешёвую. Например, если на Свалку ушла карта ценой 5 монет, он может получить карту ценой до 3 монет включительно. Полученная карта должна быть взята из резерва и переложена в сброс игрока, как и раскрытые игроком карты. «Мост» влияет на цену карт.

Следопыт (Scout). Если в вашей колоде меньше 4 карт, раскройте все карты в колоде, перетасуйте сброс (без уже раскрытых карт), а затем раскройте необходимый остаток. Карты Действий • Победы считаются Победами, а Проклятия — нет. Заберите все раскрытые карты Победы на руку, вы не можете оставить их в колоде. Вам не обязательно показывать другим игрокам, в каком порядке вы возвращаете остальные карты на верх колоды.

Тайник (Secret Chamber). Применяя эту карту в свой ход как Действие, сначала сбросьте сколько угодно карт с руки, затем получите 1 монету за каждую сброшенную карту. Вы можете ничего не сбрасывать, но и добавочных монет тогда не получите. Второе свойство «Тайника» срабатывает только тогда, когда вы используете эту карту как Реакцию. Когда соперник разыгрывает Атаку, вы можете раскрыть «Тайник» с руки. В этом случае сначала доберите 2 карты на руку, а затем положите 2 карты с руки на верх своей колоды в любом порядке. Возвращать в колоду можно любые карты с руки: не имеет значения, достались ли они вам прямо сейчас или были на руке с начала хода. Вернуть можно даже саму карту «Тайника»: ведь после того, как вы раскрыли её, она осталась у вас на руке. Реакция «Тайника» срабатывает до эффекта Атаки. Например, если соперник сыграл «Вора», а вы раскрыли «Тайник», вы сперва тянете 2 карты и возвращаете 2 карты на верх колоды, и только потом смотрите, что с вами сделал «Вор». Вы можете раскрыть «Тайник» при любой Атаке соперника, даже если она не влияет на вас. На одну Атаку можно отреагировать несколькими картами Реакций: например, сначала в ответ на Атаку вы раскрываете «Тайник» и проводите вышеописанные манипуляции, а потом раскрываете «Ров» и вообще уходите из-под удара!

Трущобы (Shanty Town). Вы получаете 2 добавочных действия в любом случае. Затем вы обязаны раскрыть вашу руку. Если на ней нет карт Действий, доберите 2 карты из колоды. Даже если первой вы вытянете карту Действия, всё равно тяните вторую. Карты Действий • Победы считаются картами Действий.

Управляющий (Steward). Если вы выбрали выкинуть на Свалку 2 карты и после розыгрыша «Управляющего» у вас на руке осталось 2 карты или больше, вы должны выкинуть строго 2 карты. Вы можете заявить, что выкидываете 2 карты, даже если после розыгрыша у вас на руке останется всего 1 карта: просто выкиньте её. Свойства «Управляющего» нельзя комбинировать: вы *либо* добираете 2 карты, *либо* получаете 2 монеты, *либо* выкидываете 2 карты — четвёртого не дано.



Мошенник (Swindler). Если у соперника нет карт в колоде, он тасует сброс и кладёт его на место колоды. Если и после этого его колода пуста, он не выкидывает карту на Свалку и ничего не получает взамен. В тех случаях, когда важен порядок (например, если заканчиваются карты в стопках), «Мошенник» влияет на игроков по часовой стрелке, начиная с вашего соседа слева. Получаемые карты отправляются в стопки сброса. Игроку, который выкинул карту ценной 0, например Медь, можно дать Проклятие (если такие карты остались). Вы можете дать игроку другую копию той же карты, которую он выкинул. Получаемые карты должны браться из неисчерпанных стопок резерва. Если в резерве не осталось карт с подходящей ценой, игрок не получает карту. Игрок, ответивший «Рвом» на «Мошенника», не раскрывает верхнюю карту колоды, не выкидывает и не получает карту.

Мучитель (Torturer). Каждый соперник сам выбирает, какое мучение ему претерпеть. Игрок может принять на себя Проклятие, даже если карт Проклятий не осталось, и тогда не получит Проклятия. Аналогично, игрок может выбрать сброс 2 карт, даже если у него на руке нет карт или только 1 карта (её придётся сбросить). Полученные Проклятия идут на руки игрокам, а не в их стопки сброса. Если всем Проклятий не хватает, раздавайте карты по часовой стрелке, начиная с вашего соседа слева. Когда порядок воздействия важен (например, если Проклятия кончатся), игроки также делают выбор по часовой стрелке, начиная с вашего соседа слева.

Фактория (Trading Post). Если у вас 2 карты или больше, вы обязаны выкинуть строго 2 карты и получите карту Серебра. Полученная карта Серебра идёт вам на руку, и вы сможете потратить её в фазе Приобретений этого же хода. Если стопка Серебра пуста, вы не получаете оттуда карту, но выкидываете карты с руки. Если после применения «Фактории» у вас на руке только 1 карта, выкиньте её, но Серебра не получите. Если карт на руке у вас нет, розыгрыш «Фактории» не приведёт ни к каким последствиям.

Подать (Tribute). Если в колоде у игрока слева от вас меньше 2 карт, он раскрывает все карты колоды, тасует сброс (без раскрытых карт), кладёт его на место колоды, раскрывает оставшиеся карты и только потом сбрасывает раскрытые карты. Если у игрока недостаточно карт, чтобы раскрыть две, он раскрывает столько, сколько есть. Вы получаете бонусы за *типы* раскрытых карт, учитывая только неповторяющиеся карты. Карты двойного типа приносят оба бонуса. Так, если сосед слева раскрыл Медь и «Гарем», получите 4 монеты и +2 карты; а за 2 карты Серебра вы получите всего 2 монеты. Проклятия ничего не дают.

Улучшение (Upgrade). Сначала доберите карту из колоды. Затем вы обязаны выкинуть на Свалку карту с руки и получить карту, которая стоит ровно на 1 монету дороже выкинутой. Получаемую карту берите из резерва и кладите в сброс. Если карт по этой цене в резерве нет, вы не получаете карту (но карту с руки выкидываете). Если у вас на руке нет карт, вы ничего не выкидываете и не получаете. «Мост» влияет на цену карт. Поскольку он изменяет и цену выкидываемых, и цену получаемых карт, чаще всего его влияние ничего не меняет. Однако «Мост» не может опустить цену карты ниже нуля, и если сыграть его перед «Улучшением», вы сможете выкинуть на Свалку Медь (ценой 0 монет), а взамен получить Поместье (из-за действия «Моста» — ценой 1 монету).

Колодец желаний (Wishing Well). Сначала доберите карту из колоды. Затем назовите карту (например, «Медь» — но не «Сокровище», так как это *тип* карты, а не её *название*) и раскройте верхнюю карту вашей колоды. Если это названная карта, заберите её на руку, иначе верните на верх колоды.



Рекомендованные наборы карт Королевства

Доминион: Интрига

Танец победы: «Мост», «Герцог», «Зал приёмов», «Гарем», «Кузнечный цех», «Маскарад», «Вельможи», «Заложник», «Следопыт», «Улучшение».

Тайные планы: «Заговорщик», «Гарем», «Кузнечный цех», «Заложник», «Труцобы», «Саботажник», «Управляющий», «Мошеник», «Фактория», «Подать».

С наилучшими пожеланиями: «Медник», «Внутренний двор», «Управляющий», «Следопыт», «Маскарад», «Труцобы», «Мучитель», «Фактория», «Улучшение», «Колодец желаний».

Доминион + Доминион. Интрига

Разрушение: «Мост», «Шахтёрский посёлок», «Реконструкция», «Саботажник», «Тайник», «Шпион», «Мошеник», «Вор», «Тронный зал», «Мучитель».

Прирученное безумие: «Чиновник», «Канцлер», «Зал совета», «Внутренний двор», «Рудник», «Ополчение», «Приспешник», «Вельможи», «Управляющий», «Мучитель».

Подданные: «Барон», «Погреба», «Фестиваль», «Библиотека», «Маскарад», «Приспешник», «Вельможи», «Заложник», «Управляющий», «Ведьма».



Автор игры: Дональд Ваккарино

Развитие: Валери Путман и Дэйл Ю

Автор иллюстрации на коробке: Михаэль Менцель

Авторы иллюстраций: Джулиан Делваль, Маура Калуски, Марсель-Андре Касасола-Меркль, Маттиас Катрейн, Райан Лаукат, Харальд Лиске, Деннис Лохаузен, Кристоф Тиш, Франц Фовинкль, Мартин Хоффманн, Клаус Штефан, Александр Юнг
Игру тестировали: Тед Алспач, Келли Бейли, Джозефина Бёрнс, Дэн Брис, Рэй Деннис, Макс Кроу, Майкл М. Лендерс, У. Эрик Мартин, Дестри Миллер, Миикка Ноткола, П. Колин Стрит, Крис Уэст, Джон Фогель, Дэвид Фэйр, Лукас Хедгрэн, Сир Шаффлсейлот, Моли Шервин, а также группы the bam Gamers, the Cincygamers и Columbus Area Boardgaming Society.

© 2009 Rio Grande Games

All Rights Reserved

PO Box 45815, Rio Rancho, NM 87043, USA

www.riograndegames.com

RioGames@aol.com

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

