

DOMINION

DONALD X. VACCARINO

Sei un monarca, come i tuoi genitori, dominatore di un piccolo ma piacevole regno di fiumi e pianure. A differenza di loro, hai speranze e sogni! Vuoi un regno più grande e più piacevole, con più fiumi e più varietà di alberi. Vuoi un Dominio! In ogni direzione ci sono tenute e feudi. Sono tutte piccole porzioni di terreno, controllate da signorotti tendenti all'anarchia. Tu porterai civilizzazione a queste persone, unendole sotto la tua bandiera.

Un attimo! Deve esserci qualcosa di strano nell'aria; anche gli altri monarchi hanno avuto la tua stessa idea. Devi correre per prendere più terreni possibile, proteggendoli lungo il tragitto. Per fare ciò assumerai servi, costruirai edifici, ingrandirai il castello, e riempirai la tua tesoreria. I tuoi genitori non saranno contenti, ma i tuoi nonni, da parte di mamma, ne saranno felici.

Obiettivo

In questo gioco costruirai un Mazzo di carte. Il Mazzo di carte rappresenta il tuo Dominio. Questo contiene le tue risorse, i tuoi punti vittoria e le cose che puoi fare. Si comincia con una collezione piccola e triste di Proprietà e Rame, sperando che entro la fine del gioco trabocchi di Oro, di Province, degli abitanti e delle strutture del tuo castello e regno.

Il giocatore con più punti vittoria  nel proprio Mazzo di carte alla fine del gioco vince.

Contenuto

500 carte

130 carte Tesoro base

60 carte Rame

40 carte Argento

30 carte Oro

48 carte Vittoria base

24 carte Proprietà

12 carte Ducato

12 carte Provincia

252 carte Regno

10 ognuna di Avventuriero (Adventurer), Burocrate (Bureaucrat), Cantina (Cellar), Cancelliere (Chancellor), Cappella (Chapel), Sala del Concilio (Council Room), Festività (Feast), Festival, Laboratorio (Laboratory), Biblioteca (Library), Mercato (Market), Milizia (Militia), Miniera (Mine), Fossato (Moat), Usuraio (Moneylender), Restauratore (Remodel), Fucina (Smithy), Spia (Spy), Ladro (Thief), Sala del Trono (Throne Room), Villaggio (Village), Strega (Witch), Taglialegna (Woodcutter) e Officina (Workshop)

12 di Giardini

30 carte Maledizione

33 carte Segnaposto (una per ogni tipo e la pila Cestino di carte Cestino)

7 carte Vuote

Costruisci il tuo Mazzo con carte Vittoria, Regno e Tesoro. Alla fine, il giocatore con più punti vittoria nel proprio Mazzo vince!

Ricorda tuttavia che durante il gioco, le carte Vittoria hanno poco o addirittura nessun valore, così i giocatori devono trovare il giusto equilibrio tra i tre generi di carte per potere vincere.

Il gioco contiene 25 tipologie di carte Regno, ma ogni partita ne usa solo 10. Questo significa grande longevità; tanti modi di giocare, ognuno diverso dall'altro.

Il testo a lato riassume le regole e offre informazioni riguardo situazioni speciali che potrebbero verificarsi. E' particolarmente utile per chi conosce già il gioco e vuole un riassunto rapido delle regole.

Preparazione

Determina casualmente il giocatore di partenza. Quando giochi più partite di seguito, il giocatore di partenza è il giocatore a sinistra del vincitore dell'ultima partita giocata. Se c'era un pareggio, determina casualmente il giocatore di partenza tra chi non ha vinto.

Ogni giocatore prende 7 carte Rame e 3 carte Proprietà. Ogni giocatore mescola le proprie 10 carte e le dispone a faccia in giù nella propria area di gioco (l'area davanti a se sul tavolo) in modo da formare il proprio Mazzo di carte. Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio Mazzo di carte come mano di partenza.

Non verranno utilizzate tutte le carte a disposizione in ogni partita. Ad eccezione delle carte nel mazzo di partenza dei giocatori, le altre carte usate in una partita di Dominion costituiscono la Scorta. Queste sono disposte a faccia in su nel mezzo del tavolo in modo che tutti i giocatori le possano raggiungere. La tipologia della carta (Azione, Tesoro, Vittoria, Maledizione, Reazione e Attacco) è indicata sul fondo della carta stessa. Si può posizionare una carta Segnafila (si distinguono dalle altre carte grazie al retro) a faccia in giù in fondo ad ogni fila di carte in modo da vedere subito quando la pila è vuota. La pila delle carte che dovranno essere cestinate, chiamata Cestino, viene posta anch'essa vicino alla Scorta.

Le carte Rame, Argento e Oro sono le carte Tesoro base, e sono utilizzate in ogni partita. Dopo che ogni giocatore prende 7 carte Rame, disponete le carte Rame rimanenti e tutte le carte Argento e Oro su tre pile a faccia in su nella Scorta.

Proprietà, Ducati e Province sono le carte Vittoria base, e sono utilizzate in ogni partita. In una partita a 3 o 4 giocatori, metti 12 carte Proprietà, 12 carte Ducato, e 12 carte Provincia in 3 pile a faccia in su nella Scorta. In una partita a 2 giocatori, piazza solo 8 carte per ogni tipo di carta Vittoria nella scorta. Riponi le carte non utilizzate nella scatola.

Le carte Maledizione sono disponibili in ogni partita. Metti 10 carte Maledizione nella Scorta per una partita a 2 giocatori, 20 carte Maledizione per 3 giocatori, e 30 carte Maledizione per 4 giocatori.

In aggiunta a queste 7 pile di carte che sono usate in ogni partita, i giocatori selezionano anche 10 tipi di carte Regno e mettono 10 carte per ogni tipo in pile a faccia in su sul tavolo (con l'eccezione delle carte Regno che sono carte Vittoria, come evidenziato di seguito per i Giardini). Per la prima partita, raccomandiamo l'utilizzo delle seguenti 10 carte Regno: Cantina, Mercato, Milizia, Miniera, Fossato, Restauratore, Fucina, Villaggio, Taglialegna, e Officina.

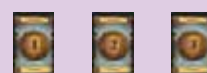
In seguito i giocatori potranno scegliere le 10 carte Regno come meglio credono. Ad esempio, i giocatori potrebbero mescolare insieme le carte Segnaposto di tutte le carte Regno e pescare le prime 10 utilizzandole quali tipologie di carte Regno per la partita. Quando si giocano più partite consecutivamente, ogni giocatore potrebbe scegliere una carta Regno da escludere per conoscere a fondo il gioco. Inoltre, in fondo al regolamento vengono proposte altre combinazioni per l'assortimento di carte Regno da utilizzare. Ogni carta Regno non scelta per la partita in corso viene messa da parte, in quanto non verrà utilizzata nella partita.

Se si scelgono le carte Regno di tipo Giardini, il numero di carte di questo tipo in gioco deve essere lo stesso delle altre carte Vittoria (12 per una partita a 3 o 4 giocatori e 8 per una partita a 2 giocatori).

Scegli casualmente il giocatore iniziale per la prima partita; per le partite successive il giocatore iniziale sarà quello a sinistra del vincitore.

Ogni giocatore inizia con 7 carte Rame e 3 carte Proprietà; le mescola e ne pesca 5 come mano di partenza.

Sotto viene indicata una disposizione di esempio per la scorta di una partita. Naturalmente, lo spazio disponibile sul tavolo determina l'esatta disposizione delle carte.



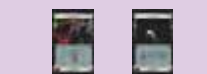
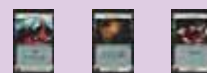
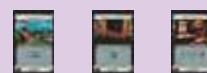
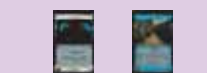
Carte Tesoro



Carte Vittoria



Pila del Cestino / Carte Maledizione



Carte Regno

12 carte per ogni tipo di carte Vittoria nelle partite a 3 o 4 giocatori; 8 carte per ogni tipo di carte Vittoria nelle partite a 2 giocatori; ogni partita ha pile per carte Rame, Argento, Oro, Proprietà, Ducato, Provincia, e Maledizione; e scegli 10 tipi di carte Regno per ogni partita.

Il Gioco

PANORAMICA DEL TURNO

In ogni turno si svolgono tre fasi (A, B e C) nell'ordine indicato:

A) Fase Azione - il giocatore può eseguire un'Azione.

B) Fase Acquisto - il giocatore può acquistare una carta.

C) Fase Pulizia - il giocatore deve scartare sia le carte giocate che quelle non giocate e pescare cinque nuove carte.

Il giocatore completa le tre fasi, quindi passa il gioco al giocatore alla sua sinistra.

FASE AZIONE


Durante la fase Azione, il giocatore può giocare una carta Azione. Le carte Azione sono le carte Regno con la scritta "Azione" in fondo alla carta. Dal momento che i giocatori non cominciano la partita con alcuna carta Azione nel proprio Mazzo di 10 carte iniziali, nessun giocatore avrà alcuna Azione da eseguire durante i primi 2 turni di gioco. Di norma, un giocatore può giocare solo 1 carta Azione, ma questo numero può essere modificato dalle carte Azione che il giocatore stesso gioca.

Per giocare un'Azione, il giocatore preleva la carta Azione dalla propria mano e la pone a faccia in su nella propria area di gioco. Quindi annuncia quale carta sta giocando ed esegue dall'alto al basso le istruzioni presenti sulla carta. Il giocatore può giocare una carta Azione anche se non è in grado di eseguire ogni istruzione presente sulla carta; tuttavia il giocatore deve fare tutto ciò che gli è possibile fare. Inoltre, il giocatore deve risolvere a pieno una carta Azione prima di poterne giocare un'altra (se è in grado di giocarne ancora). Potete trovare informazioni dettagliate sulle abilità delle carte più in là nel regolamento. Ogni carta Azione giocata rimane nell'area di gioco del giocatore fino alla fase di Pulizia del turno a meno che indicato diversamente sulla carta.

Ecco alcune terminologie presenti sulle carte Azione:

"**+X Azione(i)**" (**+X Action(s)**) - il giocatore può giocare X carte Azioni aggiuntive in questo turno. Deve eseguire completamente le istruzioni sulla carta Azione in gioco prima di eseguire un'Azione aggiuntiva. Il giocatore deve completare tutte le sue Azioni prima di procedere con la fase di Acquisto. Se una carta permette di effettuare più di una Azione aggiuntiva, è di aiuto tenere traccia del numero di Azioni rimaste ripetendo ad alta voce cosa si sta effettuando.

"**+X Carta(e)**" (**+X Card(s)**) - il giocatore pesca immediatamente X carte dal proprio Mazzo. Se non ci sono abbastanza carte nel Mazzo, ne pesca fino ad esaurirlo, mescola quindi la pila degli Scarti per formare un nuovo mazzo, e pesca quindi [infine] le carte rimanenti. Se dopo avere rimescolato non rimangono comunque abbastanza carte nel Mazzo, ne pesca quante disponibili.

"**+X **" - il giocatore ha un numero X di monete aggiuntive da spendere nella fase di Acquisto. Il giocatore non prende carte Tesoro aggiuntive per queste monete.

"**+1 Acquisto**" (**+1 Buy**) - il giocatore può acquistare una carta in più dalla Scorta durante la fase di Acquisto del proprio turno.

"**Scarta**" (**Discard**) - a meno che indicato diversamente, le carte scartate provengono dalla mano del giocatore. Quando un giocatore scarta una carta, la piazza a faccia in su nella propria pila degli Scarti. Quando vengono scartate più carte in una volta sola, il giocatore non è obbligato a mostrare le carte che sta scartando agli avversari. Il giocatore potrebbe dover mostrare quante carte sta scartando (ad esempio, quando gioca la Cantina). La carta in cima alla pila degli Scarti di ogni giocatore è sempre visibile.

I giocatori svolgono il turno in senso orario. Ogni turno il giocatore esegue le fasi A, B e C in ordine:

A) Fase Azione

B) Fase Acquisto

C) Fase Pulizia

Il giocatore può giocare una carta azione se ne possiede una. E' facoltativo: anche se il giocatore ha una carta azione, può non giocarla. Le carte azione consentono ai giocatori di fare cose aggiuntive durante i propri turni.

Dal momento che un giocatore potrebbe essere in grado di giocare diverse carte azione in un turno, potrebbe giocarle da sinistra a destra nella propria area di gioco. In questo modo, si può facilmente tenere sotto controllo quali e quante cose extra può fare. Tutte queste carte verranno scartate nella fase di pulizia (vedi sotto), e non devono essere scartate prima.

X Azione(i): può giocare altre X Azioni nella fase Azione

X Carta(e): devi pescare altre X Carte immediatamente

X Moneta(e): puoi spendere altre X monete questo turno

1 Acquisto: puoi acquistare 1 carta aggiuntiva nella fase Acquisto

Scarta: metti le carte a faccia in su nella tua pila degli Scarti

“Cestino” (Trash) - quando un giocatore cestina una carta, la mette nella pila del Cestino, e non nella sua pila degli Scarti. Le carte cestinate non vengono riportate alla Scorta e non sono più disponibili per l’acquisto.

“Guadagna” (Gain) - quando un giocatore guadagna una carta, prende la carta (di solito dalla Scorta) e la mette nella sua pila degli Scarti (a meno che la carta dica espressamente di metterla altrove). Il giocatore non può usare immediatamente la carta guadagnata.

“Rivela” (Reveal) - quando un giocatore rivela una carta, mostra una carta a tutti i giocatori e quindi la ripone dove è stata prelevata (a meno che viene specificato di riporla altrove). Se al giocatore è richiesto di rivelare carte dalla cima del proprio Mazzo di carte, e non ha abbastanza carte, lo mescola in modo da rivelare il numero richiesto di carte.

“Riponi” (Set Aside) - quando un giocatore ripone una carta, la dispone a faccia in su sul tavolo (a meno di indicazioni specifiche) senza eseguire alcuna istruzione sulla carta. Un’Azione che richiede ad un giocatore di riporre delle carte lo instruirà anche sul da farsi con queste carte.

La fase delle Azioni finisce quando il giocatore non può o sceglie di non giocare altre carte Azione. Di solito, un giocatore può giocare carte Azione solo durante la fase Azione del proprio turno. Tuttavia, le carte Reazione sono un’eccezione a questa regola in quanto possono essere usate in altri momenti.



CARTA AZIONE DI ESEMPIO (Mercato)

- Puoi pescare un’altra carta immediatamente
- Puoi giocare un’altra Azione durante la tua fase Azione
- Puoi acquistare una carta in più durante la fase Acquisto
- Hai una moneta aggiuntiva da spendere nella fase Acquisto
- Costo per acquistare la carta

FASE ACQUISTO

Nella fase Acquisto, il giocatore può acquistare una carta dalla Scorta pagandone il costo. Tutte le carte nella Scorta sono acquistabili (carte Tesoro, carte Vittoria, carte Regno, e anche carte Maledizione). Il giocatore non può acquistare carte dalla pila del Cestino. Di norma il giocatore può acquistare una sola carta, ma questo numero può essere modificato dalle carte che ha appena giocato nella sua fase Azione.

Il costo è indicato nell’angolo in basso a sinistra della carta. Il giocatore può aggiungere alcune o tutte le proprie carte Tesoro dalla propria mano disponendole sul tavolo e aggiungere al loro valore le monete ricavate dalle carte Azione giocate questo turno. Il giocatore può quindi prendere una carta di valore uguale o inferiore dalla scorta. Acquista la carta dalla pila della Scorta scelta e la piazza a faccia in su sulla propria pila degli Scarti. Non può applicare subito le abilità della carta appena presa.

Se il giocatore può effettuare più Acquisti, combina le carte Tesoro e ogni moneta disponibile dalle carte Azione per pagare tutti gli acquisti. Ad esempio, se Guido ha “+1 Acquisto” e 6 monete ricavate da due carte Oro, può acquistare una Cantina dal costo di 2 e metterla a faccia in su sulla propria pila degli Scarti. Quindi Guido può acquistare una Fucina con le rimanenti 4 monete e mettere anch’essa a faccia in su sulla propria pila degli Scarti.

Le carte Tesoro rimangono nell’area di gioco del giocatore fino alla fase Pulizia. Le carte Tesoro verranno usate più volte durante la partita. Anche se vengono scartate durante la fase Pulizia, il giocatore le pescherà nuovamente nel momento in cui la sua pila degli Scarti verrà mescolata creando un nuovo Mazzo. Per questa ragione, le carte tesoro possono essere considerate una fonte di ricavo e non risorse che sono consumate dopo essere state giocate.

Cestina: metti la carta(e) nella pila del Cestino

Guadagna: prendi una carta e mettila nella tua pila degli Scarti

Rivela: mostra la carta(e) e rimettila(e) dove l’hai presa

Riponi: tieni a parte le carte fino a che le istruzioni indicano dove debbano andare

Il giocatore può guadagnare una carta dalla Scorta comprandola - pagando il costo mostrato nell’angolo in basso a sinistra della carta.

Il giocatore può usare qualsiasi combinazione di carte Tesoro dalla sua mano e di monete mostrate sulle carte Azione giocate questo turno.

Qualsiasi carta Tesoro giocata può essere messa nell’area di gioco del giocatore da sinistra a destra, in aggiunta alle altre carte giocate in questo turno.

Tutte queste carte verranno scartate alla fine del turno, e non devono essere scartate prima della fase Pulizia (vedi avanti).

FASE PULIZIA

Tutte le carte ottenute durante il turno devono già essere nella pila degli Scarti del giocatore. Ora deve mettere ogni carta che si trova nella propria area di gioco (ovvero le carte Azione che sono state giocate nella fase Azione e le carte Tesoro che sono state spese nella fase Acquisto) e ogni carta rimanente nella propria mano nella propria pila degli Scarti. Nonostante il giocatore non debba necessariamente mostrare le carte rimanenti in mano agli avversari, gli avversari saranno sempre in grado di vedere la carta in cima alla sua pila degli Scarti, dal momento che le carte vanno nella pila degli Scarti a faccia in su.

Fatto questo, il giocatore prende 5 carte dal suo Mazzo per formare una nuova mano. Se non ci sono abbastanza carte nel suo Mazzo, ne pesca quante può, quindi mescola la pila degli Scarti per formare un nuovo Mazzo di carte a faccia in giù, ed infine pesca il resto della sua nuova mano.

Una volta che il giocatore ha pescato le 5 carte, il giocatore successivo può iniziare il suo turno. Una volta che sarete esperti inizierete il vostro turno durante la fase di pulizia del giocatore precedente senza attenderne il completamento. Tuttavia, se qualcuno gioca una carta Attacco, ogni giocatore deve completare la fase di Pulizia del turno precedente per potere risolvere propriamente l'Attacco.

TURNO DI ESEMPIO

Paola osserva le 5 carte in mano: ha un Mercato, una Fucina, un Argento e 2 Proprietà. Durante la sua fase di Azione, gioca il Mercato nella propria area di gioco e pesca immediatamente un'altra carta: è un altro Argento. Siccome il Mercato le consente un'azione aggiuntiva, gioca la Fucina e pesca così altre 3 carte. Avendo però solo 2 carte nel proprio Mazzo, le prende entrambe inserendole nella propria mano. Mescola quindi a faccia in su la propria pila degli Scarti e forma un nuovo Mazzo, a faccia in giù, per pescare la 3a carta. Le 3 carte ottenute sono un altro Mercato e 2 carte Rame. Non può giocare il Mercato perché ha esaurito le Azioni. Passa quindi alla propria fase di Acquisto e gioca le 2 carte Argento e le 2 carte Rame nella sua area di gioco. Sommando la moneta in più (+1) ottenuta grazie al Mercato, Paola ha 7 monete da spendere, e può effettuare 2 Acquisti. Paola compra un Villaggio per 3 monete e lo mette a faccia in su in cima alla propria pila degli Scarti. Con le 4 monete rimanenti, compra un Restauratore e lo mette a faccia in su in cima alla propria pila degli Scarti. Infine, durante la fase di Pulizia, Paola scarta il Mercato, la Fucina e le carte Tesoro che erano nella sua area di gioco. Inoltre scarta anche l'altro Mercato e le 2 carte Proprietà rimanenti nella sua mano. Paola prende quindi 5 carte dal suo Mazzo di carte e finisce il turno.



Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del turno di un giocatore quando si verifica almeno una delle due condizioni seguenti: la pila della Scorta di carte Provincia è vuota OPPURE 3 qualsiasi pile di Scorte sono vuote. Ogni giocatore conta i propri punti vittoria indicati sulle carte del proprio Mazzo (inclusa la mano di carte e la pila degli Scarti).

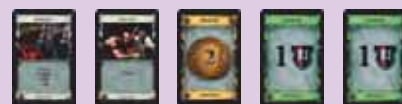
Il giocatore con più punti vittoria vince. Se vi è un pareggio, il giocatore che ha giocato meno turni vince il gioco. Se i giocatori in pareggio hanno giocato lo stesso numero di turni, vincono entrambi.

Il giocatore mette tutte le carte nella sua area di gioco nella propria pila degli Scarti, incluse tutte le carte Azione e Tesoro giocate durante questo turno. Mette anche tutte le carte rimaste nella propria mano nella sua pila degli Scarti.

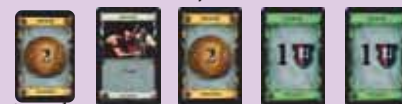
Pesca 5 carte dal proprio Mazzo.

Il turno del giocatore è finito. Il gioco procede in senso orario.

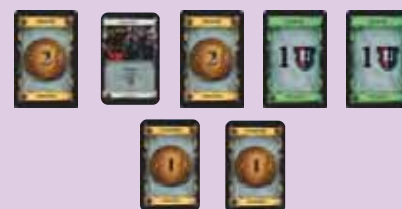
Mano di Paola:



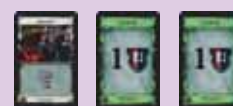
Gioca il Mercato e pesca una carta



Gioca la Fucina e pesca 3 carte



Compra il Villaggio e il Rimodellatore - vanno entrambe nella pila degli Scarti



Scarta le carte dall'area di gioco e quindi scarta le carte dalla propria mano

Fine del gioco:

- 1) La pila delle carte Provincia è vuota O
- 2) 3 pile qualsiasi della Scorta sono vuote

Vincitore: il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

Regole Aggiuntive

Un giocatore può contare quante carte sono rimaste nel proprio Mazzo, ma non nella propria pila degli Scarti. Un giocatore non può guardare le carte nel proprio Mazzo o nella propria pila degli Scarti. Un giocatore può guardare nella pila del Cestino, e i giocatori possono contare le carte rimaste in qualsiasi pila della Scorta.

Se l'abilità di una carta coinvolge più giocatori, e l'ordine di gioco ha la sua importanza nella risoluzione della carta, risolvi quell'abilità per ogni giocatore coinvolto nell'ordine di turno, a partire dal primo giocatore.

In ogni momento del gioco, se un giocatore deve pescare o rivelare più carte di quante sono rimaste nel proprio Mazzo, deve pescare o rivelare tante carte quante può e quindi mischiare la sua pila degli Scarti a faccia in su per formare un nuovo Mazzo a faccia in giù. Quindi pesca o rivela il numero rimanente di carte dal suo nuovo Mazzo appena mescolato.

Se il Mazzo di un giocatore è vuoto, non mescola la sua pila degli Scarti fino a che gli serve rivelare o pescare una carta dal suo Mazzo.

Descrizioni Carte Regno

Avventuriere - Se devi mescolare il Mazzo durante l'azione, fallo pure. Non mescolare le carte rivelate in quanto queste carte non vanno nella pila degli Scarti fino a che non hai finito di rivelare tutte le carte. Se esaurisci le carte dopo avere mescolato e hai ancora un solo Tesoro, ottieni solo quel Tesoro.

Burocrate - Se non hai più carte nel tuo Mazzo quando giochi questa carta, l'Argento che guadagni diventerà l'unica carta nel tuo Mazzo. Allo stesso modo, se un altro giocatore non ha più carte nel proprio Mazzo, la carta Vittoria che mette in cima al proprio mazzo diventerà l'unica carta nel suo Mazzo.

Cantina - Non puoi scartare solo la Cantina, dal momento che non è più nella tua mano quando ne risolvi gli effetti. Scegli quali carte scartare e scartale tutte in una sola mossa. Puoi pescare carte solo dopo avere scartato. Se devi mescolare per pescare, le carte scartate finiranno mescolate nel tuo nuovo Mazzo.

Cancelliere - Devi risolvere il Cancelliere (decidi se scartare il tuo Mazzo oppure no capovolgendolo nella tua pila degli Scarti) prima di fare qualsiasi altra cosa nel tuo turno, come ad esempio decidere cosa acquistare o giocare un'altra carta Azione. Non puoi guardare nel tuo Mazzo mentre lo scarti.

Cappella - Non puoi mettere nel cestino la Cappella in quanto non è più nella tua mano quando la risolvi. Puoi cestinare un'altra carta Cappella se si trova nella tua mano.

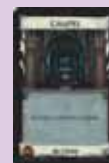
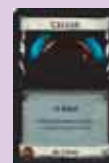
Sala del Concilio - Gli altri giocatori devono pescare una carta che lo vogliono o no. Tutti i giocatori devono mescolare se necessario.

Festività - La carta ottenuta va nella tua pila degli Scarti. Deve essere una carta presa dalla Scorta. Non puoi usare monete ottenute dai Tesori o da un'Azione precedente (quale il Mercato) per aumentare il costo della carta che ottieni. Se usi la Sala del Trono sulla Festività, otterrai due carte, anche se puoi cestinare la Festività solo una volta. Ottenere la carta non è necessario per cestinare la Festività.

Festival - Se stai giocando più Festival, conta attentamente le tue Azioni. Pronuncia ad alta voce quante ne rimangono (ad esempio "Gioco il Festival e ho ancora due Azioni da fare. Gioco un Mercato e ho ancora due Azioni da fare. Gioco un altro Festival ed ho ancora tre Azioni da fare...").

Un giocatore può contare il numero di carte nel proprio Mazzo e nelle pile della Scorta. Un giocatore può controllare le carte nella pila del Cestino, ma non in alcun Mazzo o pila degli Scarti.

Mescolare gli scarti quando viene richiesto di pescare o rivelare e il Mazzo viene esaurito. I giocatori potrebbero anche voler offrire il taglio del mazzo al giocatore a sinistra per far sì che la mescolata sia stata esente da brogli.



Giardini - Questa carta Regno è una carta Vittoria, non una carta Azione. Non serve a nulla fino alla fine del gioco, quando varrà 1 punto vittoria per ogni 10 carte nel tuo Mazzo (contando tutte le tue carte - la tua pila degli Scarti e le carte in mano sono parte del tuo Mazzo a quel punto del gioco). Devi arrotondare per difetto; se hai 39 carte, i Giardini valgono 3 punti vittoria. Durante la preparazione del gioco, piazza 12 Giardini nella Scorta per una partita a 3 o 4 giocatori e 8 nella Scorta per una partita a 2 giocatori.

Laboratorio - Pesca due carte. Puoi giocare un'altra carta Azione durante la tua fase Azione.

Biblioteca - Se devi mescolare il mazzo durante l'azione, le carte scartate non verranno mescolate nel nuovo Mazzo. Verranno scartate quando hai terminato la pesca delle carte. Se non ci sono abbastanza carte anche dopo aver mescolato, prendi tutte quelle che ci sono. Non sei obbligato a mettere da parte le Azioni - hai solo l'opzione di farlo. Se hai 7 o più carte in mano dopo che giochi la Libreria, non peschi alcuna carta.

Mercato - Pesca una carta. Puoi giocare un'altra carta Azione durante la tua fase Azione. Durante la tua fase di Acquisto, puoi acquistare una carta in più dalla Scorta e aggiungere una moneta al valore totale delle carte Tesoro giocate.

Milizia - I giocatori attaccati scartano carte fino ad averne solo 3 in mano. I giocatori che avevano 3 carte o meno quando è stata giocata la Milizia non scartano alcuna carta.

Miniera - Solitamente puoi cestinare una carta Rame e guadagnare una carta Argento, o cestinare una carta Argento e guadagnare una carta Oro. Tuttavia, potresti anche cestinare un Tesoro per ottenere lo stesso Tesoro o uno più economico. La carta ottenuta va messa nella tua mano; quindi puoi spenderla nello stesso turno. Se non hai carte Tesoro in mano da cestinare, non ottieni nulla.

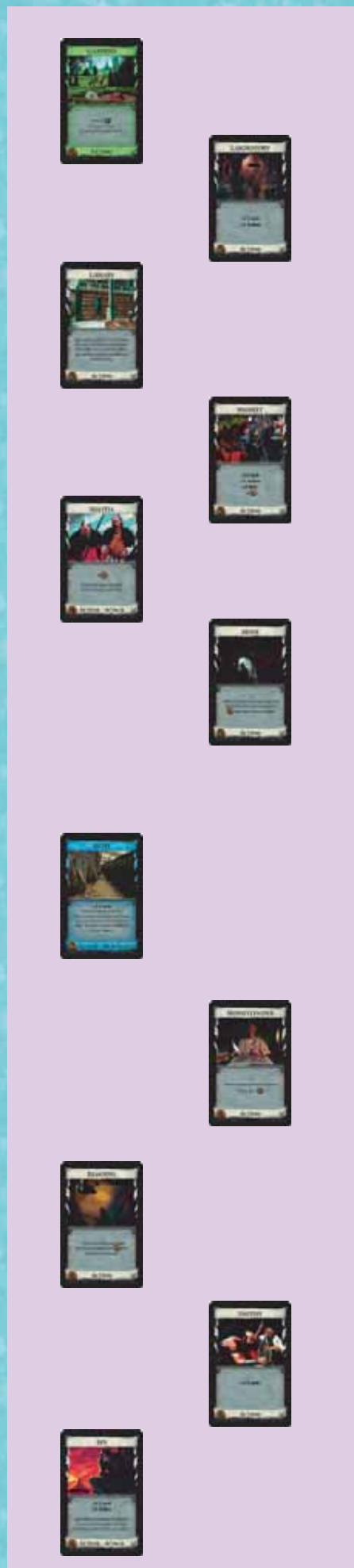
Fossato - Una carta Attacco è una carta che reca la scritta "Attacco" in basso ("Azione - Attacco"). Quando un altro giocatore gioca una carta Attacco, puoi rivelare il Fossato mostrandolo dalla tua mano agli altri giocatori e quindi rimettendolo nella tua mano (prima che la carta Attacco venga risolta). La carta Attacco non ha effetto su di te. Non otterrai una Maledizione a causa di una Strega o rivelerai una carta ad una Spia, e così via. E' come se tu fossi fuori dal gioco durante la risoluzione di quell'Attacco. Il Fossato non ferma l'Attacco agli altri giocatori o a chi ha giocato l'Attacco; ad esempio, se viene giocato il Fossato contro una Strega, la persona che l'ha giocata ottiene comunque la pesca di 2 carte. Il Fossato può anche essere giocato nel tuo turno come Azione per la pesca di 2 carte.

Usuraio - Se non hai nella tua mano una carta Rame da cestinare, non ottieni le 3 monete in più da spendere durante la fase di Acquisto.

Restauratore - Non puoi cestinare il Restauratore in quanto non si trova nella tua mano nel momento della risoluzione (puoi tuttavia cestinare un'altra carta Restauratore se si trova nella tua mano). Se non hai una carta da cestinare, non puoi ottenere una carta con il Restauratore. La carta ottenuta va in cima alla tua pila degli Scarti. Puoi ottenere carte solo dalla Scorta. Non è necessario che la carta ottenuta costi esattamente 2 monete in più della carta cestinata; può anche costare di meno. Non puoi usare monete ottenute dai Tesori o dalle Azioni precedenti (come ad esempio il Mercato) per aumentare il costo della carta che ottieni. Puoi cestinare una carta per ottenere una copia della stessa carta.

Fucina - Pesca tre carte.

Spia - La spia obbliga tutti i giocatori, incluso chi l'ha giocata, a rivelare la carta in cima al proprio Mazzo. Chi ha giocato la Spia pesca la propria carta prima che ogni altra carta sia rivelata. Chi non ha più carte nel proprio Mazzo deve mescolarlo per avere carte da rivelare. Se anche dopo avere mescolato non vi sono carte da rivelare, non si rivela nulla. Se ai giocatori interessa l'ordine di gioco nel quale avviene l'azione di rivelazione, parte chi ha giocato la spia per primo quindi gli altri giocatori in ordine di gioco di turno. Le carte rivelate che non sono scartate vengono rimesse in cima al proprio Mazzo.



Ladro - Un giocatore con una sola carta rimasta la rivela e quindi mescola (senza includere la carta rivelata) per ottenere l'altra carta da rivelare; un giocatore senza carte rimaste mescola per ottenerle e rivelarle. Se ciò nonostante non si hanno due carte da rivelare, si deve rivelare quanto si può. Ogni giocatore cestina al massimo una carta Tesoro, a scelta dell'attaccante tra le due carte rivelate, e quindi chi ha giocato il ladro ottiene una qualsiasi delle carte che ha cestinato a sua scelta. Puoi prendere solo i Tesori appena cestinati, non quelli cestinati nei turni precedenti. Puoi prenderne quanti ne vuoi, 0, tutti o qualsiasi numero nel mezzo. Metti i Tesori ottenuti nella tua pila degli Scarti. Quelli che non hai scelto rimangono nella pila del Cestino.

Sala del Trono - Prendi un'altra carta Azione nella tua mano, la giochi, e la giochi nuovamente. Il secondo uso della carta Azione non consuma alcuna Azione extra che hai. Devi risolvere completamente la prima volta l'Azione per procedere con la seconda volta. Se giochi la Sala del Trono su di una Sala del Trono, giochi un'Azione, facendola due volte, e quindi giochi un'altra Azione e la fai due volte; non risolvi un'Azione quattro volte. Se usi la Sala del Trono su di una carta che ti dà un'Azione in più, quale il Mercato, finirai con 2 Azioni rimaste dopo, mentre se avessi giocato il Mercato due volte avresti avuto solo 1 Azione rimasta. Ricordati di contare il numero di Azioni rimaste ad alta voce per non confonderti! Non puoi giocare alcun'altra Azione in mezzo alle due volte che usi l'Azione su cui ha effetto la Sala del Trono.

Villaggio - Se stai giocando più carte Villaggio, mantieni attentamente il conteggio delle tue Azioni. Ripeti ad alta voce quante ne rimangono, in modo da non confonderti.

Strega - Se non ci sono abbastanza Maledizioni rimaste da distribuire quando giochi la Strega, le dai in ordine di gioco nel turno attivo - iniziando con il giocatore che ti segue. Se giochi la Strega senza Maledizioni rimaste, peschi comunque 2 carte. Un giocatore che ottiene una Maledizione la inserisce a faccia in su nella propria pila degli Scarti.

Taglialegna - Durante la tua fase di Acquisto, aggiungi due monete al valore totale delle carte Tesoro giocate, e puoi comperare una carta aggiuntiva dalla Scorta.

Officina - La carta che ottieni viene messa nella tua pila degli Scarti. Deve essere una carta dalla Scorta. Non puoi usare monete dai Tesori o da Azioni precedenti (quale il Mercato) per aumentare il costo della carta che ottieni.

Suggerimenti per le 10 Carte Regno Iniziali

Puoi giocare Dominion con qualsiasi combinazione delle 10 carte Regno, ma queste combinazioni offrono delle interazioni di carte particolari e interessanti strategie di gioco.

Prima partita: Cantina, Mercato, Milizia, Miniera, Fossato, Restauratore, Fucina, Villaggio, Taglialegna, Officina.

Tanti Soldi: Avventuriere, Burocrate, Cancelliere, Cappella, Festività, Laboratorio, Mercato, Miniera, Usuraio, Sala del Trono.

Interazione: Burocrate, Cancelliere, Sala del Concilio, Festival, Biblioteca, Milizia, Fossato, Spia, Ladro, Villaggio.

Distorsione Dimensionale: Cantina, Cappella, Festività, Giardini, Laboratorio, Ladro, Villaggio, Strega, Taglialegna, Officina.

Villaggio Quadrato: Burocrate, Cantina, Festival, Biblioteca, Mercato, Restauratore, Fucina, Sala del Trono, Villaggio, Taglialegna.



Illustrazioni: Matthias Catrein

Sviluppatori: Valerie Putman & Dale Yu

I nostri ringraziamenti ai playtesters: Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destr y Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, Chris West, the Gam Gamers, the Cincygamers and the Columbus Area Boardgaming Society.

Traduzione e Revisione di: Luca 'ddregs' Re Garbagnati e Andrea 'Sargon' Cupido.

