

DONALD X. VACCARINO

DOMINION



Você é um monarca, assim como seus pais antes de você, um governante de um pequeno e agradável reino, de rios e verdes jardins. Diferentemente de seus pais, no entanto, você tem desejos... e sonhos! Você quer um reino maior, mais encantador, com mais rios e uma quantidade ainda maior de diferentes árvores. Você quer um Dominion! Em todas as direções se veem feudos, terras livres e aristocratas. Todos são pequenas porções de terra, controladas por pequenos senhores e à beira da anarquia. Você trará civilização a este povo, unindo-os sob seu estandarte.

Mas espere! Tem alguma coisa no ar; muitos outros monarcas tiveram a mesma ideia. Você deve correr e conquistar a maior quantidade de terras possível, defendendo-as sempre que necessário. Para isso você deverá contratar servos, construir fortificações, decorar seu castelo e abastecer seu tesouro. Seus pais não estariam orgulhosos, mas seus avós maternos estariam encantados.

Este é um jogo de construção de um deck de cartas. O deck representa seu Dominion. Ele contém seus recursos, pontos de vitória e tudo o que você pode fazer. Ele começa com uma pequena coleção de Propriedades e Cobre, mas você espera que no final da partida ele esteja repleto de Ouro, Províncias, e dos habitantes e toda a estrutura do seu castelo e seu reino.

O jogador com maior número de pontos de vitória  em seu deck ao final da partida, vence.

CONTEÚDO

500 cartas

130 cartas básicas de Tesouro – 60 Cobre, 40 Prata, 30 Ouro

48 cartas básicas de Vitória - 24 Propriedade, 12 Ducado, 12 Província

30 cartas de Maldição

262 cartas de Reino

10 de cada Artesão, Bandido, Burocrata, Adega, Capela, Sala do Conselho, Festival, Vaticinador, Laboratório, Biblioteca, Mercado, Mercador, Milícia, Mina, Fosso, Agiota, Gatuno, Remodelar, Sentinela, Forja, Sala do Trono, Vassalo, Aldeia, Bruxa, Oficina

12 Jardins

26 cartas de Sorteio (uma de cada carta de Reino com o verso diferente)

04 cartas brancas (não usadas, para substituição em caso de perda)

1 Tabuleiro do Lixo

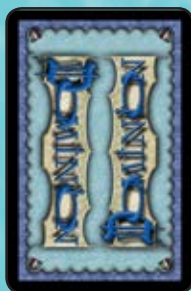
1 *Insert* organizador de Plástico

1 Gabarito

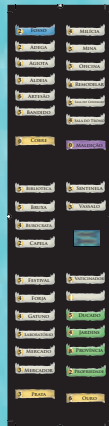
1 Livro de Regras

Antes da primeira partida, coloque as cartas cuidadosamente no *insert* organizador - **não as embaralhe!** Note que algumas cartas têm o verso diferente de outras. Todas as cartas de jogo (cartas de Tesouro, cartas de Vitória, cartas de Maldição e cartas de Reino) têm a borda dourada:

Todas as cartas de Sorteio têm a borda azul:



Não misture as cartas de jogo com as cartas de Sorteio. Coloque o Gabarito no centro do *insert* organizador (coloque de forma que o espaço de armazenagem mais largo fique à esquerda) com o Artesão ao topo do *insert*.



Agora desembulhe os decks de cartas e as coloque nos espaços do *insert* organizador que esteja ao lado do respectivo título, escrito no Gabarito. Quando for jogar uma partida, pegue apenas as cartas que serão usadas naquela partida e, após seu fim, retorne as cartas para seus respectivos lugares. Procedendo desta forma, você sempre será capaz de fácil e rapidamente preparar uma nova partida.

PREPARAÇÃO

Cada jogador pega 3 cartas de Propriedade e 7 de Cobre. Embaralhe-as e coloque-as com a face para baixo sobre a mesa para formar seu deck inicial.

Coloque 17 pilhas de cartas com a face para cima sobre a mesa: as 7 pilhas de cartas Base, as quais sempre serão as mesmas e sempre serão usadas, e 10 pilhas de cartas de Reino, que variam de partida para partida. O conjunto destas cartas disponível para esta partida é chamado de Suprimento.



As cartas Base são Cobre, Prata, Ouro, Propriedade, Ducado, Província e Maldição.

- Cobre, Prata e Ouro: use todas as cópias que tiver (exceto as de Cobre que os jogadores já pegaram).
- Propriedade, Ducado e Província: use 8 cópias de cada em uma partida com 2 jogadores, 12 cópias para 3-4 jogadores.
- Maldição: use 10 para 2 jogadores, 20 para 3 jogadores e todas as 30 para 4 jogadores.

Existem 26 cartas de Reino. Se você possuir expansões, você também poderá usar suas respectivas cartas de Reino. Escolha 10 cartas de Reino para serem usadas, da forma que desejar; as outras não serão usadas na partida. Você pode sortear as cartas de Reino a serem usadas embaralhando as cartas de sorteio - as cartas com a borda azul - e revelando 10 delas. Existem poucos conjuntos de 10 cartas na Seção de Combinações Recomendadas que você pode experimentar. Em sua primeira partida de Dominion, use estas cartas: Adega, Aldeia, Forja, Fosso, Mercado, Mercador, Milícia, Mina, Oficina e Remodelar.

Quaisquer que sejam as 10 cartas que você escolher, pegue as respectivas pilhas - 10 cópias de cada carta (não coloque na pilha a carta de sorteio). Quando uma carta de Vitória de Reino for usada (ex. Jardins), use 8 cópias para 2 jogadores, 12 cópias para 3-4 jogadores, assim como outras cartas de Vitória.



Coloque o tabuleiro do Lixo próximo às pilhas.

Escolha o jogador inicial aleatoriamente. Se vocês tiverem acabado de jogar uma partida de Dominion que não tiver terminado em empate, faça com que o jogador que a venceu seja o último (o jogador à sua esquerda inicia a partida). Cada jogador saca 5 cartas para formar sua mão inicial.

VISÃO GERAL

Dominion é um jogo de construção de deck de cartas. Cada jogador tem seu próprio deck, sua própria pilha de descarte, sua própria mão de cartas e área de jogo. Os jogadores começam com um deck inicial fraco e gradualmente adquirem cartas melhores durante o decorrer da partida.

Os jogadores jogam em turnos. Cada turno tem três fases: Ação, depois Compra e depois Descarte, as quais você poderá lembrar como ACD. Na fase de Ação, você pode jogar uma carta de sua mão; na fase de Compra, você pode jogar qualquer quantidade de cartas de Tesouro e depois comprar uma carta do Suprimento para adicionar ao seu deck; e na fase de Descarte você junta todas as cartas da área de jogo e de sua mão e as descarta, sacando uma nova mão de 5 cartas em seguida, embaralhando o descarte sempre que necessário.

A partida termina depois que 3 pilhas acabem ou que a pilha de Província acabe; os jogadores somam os  de todas as suas cartas, e aquele com a maior quantidade de  vence.

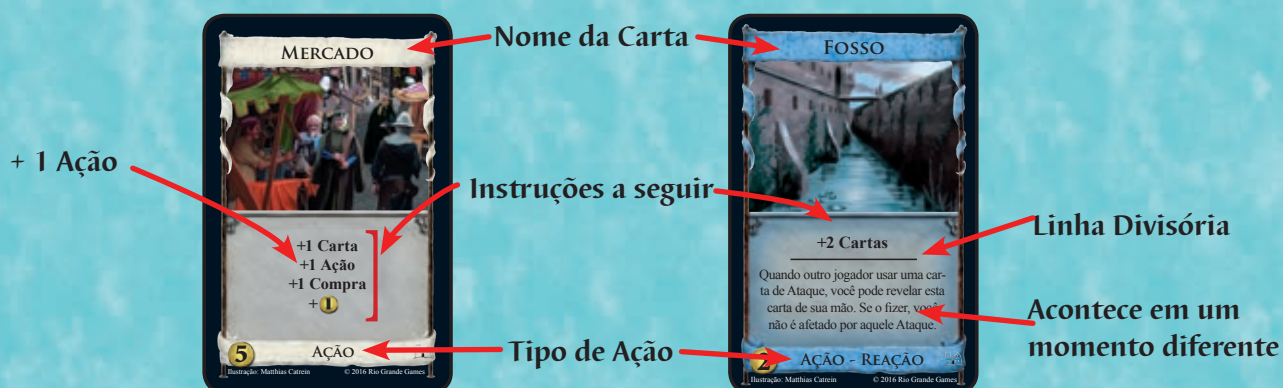
FASE DE AÇÃO

Em sua fase de Ação, você pode jogar apenas uma carta de Ação de sua mão. Elas são as cartas com a palavra “Ação” escrita em sua base, com uma faixa branca como padrão (algumas têm outras cores conforme os tipos de ação). Existem três passos para se jogar uma carta de Ação: colocá-la na área de jogo - o espaço da mesa à sua frente; seguir suas instruções, em ordem, do topo para a base. Se a carta contiver uma linha divisória (ex. Fosso), você para neste momento; instruções abaixo da linha serão seguidas em outro momento (conforme indicado na instrução). Se você não conseguir fazer tudo que a carta o instrui a fazer, faça tudo o que puder fazer; você ainda pode jogar uma carta mesmo sabendo que não será capaz de fazer tudo o que ela instrui.

Algumas cartas geram “+1 Ação”. Isso aumenta a quantidade de cartas de Ação que você pode jogar em seu turno. A quantidade aumenta imediatamente, mas não jogue a próxima carta de Ação enquanto não terminar a primeira por completo. Algumas cartas geram “+2 Ações”; isso significa que você poderá jogar duas outras cartas de Ação no turno.

Então, por exemplo, se você jogar Milícia, a qual não gera + Ações, você resolve a Milícia e sua fase de Ação termina. Mas ao invés disso, você poderia jogar um Mercado, e depois outro Mercado e depois a Milícia; cada mercado te dá +1 Ação, o que te permite continuar jogando Ações.

Usar suas Ações é opcional; você pode ter uma carta de Ação que pode ser jogada sobrando na mão, mas pode decidir por não jogá-la.



FASE DE COMPRA

Primeiro você pode jogar qualquer quantidade de cartas de Tesouro de sua mão, em qualquer ordem. Cartas de Tesouro têm a palavra “Tesouro” escrita em sua base e sua faixa é amarela. Você joga a carta colocando-a na “área de jogo”; você provavelmente não anunciará seus tesouros, embora você possa, se quiser. Os Tesouros não têm texto, apenas uma grande moeda com um número sobre ela. Você ganha aquela quantidade de moedas para gastar neste turno - uma moeda por Cobre, duas por Prata, três por Ouro, indicado como ①, ②, e ③. A quantidade também está escrita nos cantos superiores do Tesouro. Você não tem que jogar todos os Tesouros de sua mão (mas neste turno você ganhará apenas as ③ dos Tesouros que jogar).

Então, você pode comprar uma carta que custe a mesma quantidade ou menos de ③ que tiver. O custo das cartas está indicado em seu canto inferior à esquerda. Você compra uma carta escolhendo-a do Suprimento, “adquirindo-a” em seguida. “Adquirir” uma carta significa movê-la do Suprimento para sua pilha de Descarte. Sua quantidade total de moedas disponível diminui conforme o custo da carta. Por exemplo, se você jogou quatro cartas de Cobre e uma de Prata, você somará um total de ⑥; se você comprou um Mercado, que custa ⑤, então você o move do Suprimento para sua pilha de Descarte e ainda sobra ①.

Você não perde Tesouro comprando as cartas; eles continuam em seu deck. Os Tesouros produzem renda toda vez que você os sacar. Comprando as cartas você apenas usa as ③ disponíveis neste turno.

Algumas cartas geram “+1 Compra”. Isso aumenta a quantidade de cartas que você poderá comprar durante a Fase de Compra. Por exemplo, com ⑥ você poderia comprar duas cartas de Prata, ao custo de ③ cada. Usar todas as suas Compras é opcional. Você pode ter duas Compras e comprar apenas uma carta, ou não comprar nenhuma. Como o Cobre custa ①, você poderá usar uma Compra sem ③ para comprar uma carta de Cobre.

Você não pode voltar a jogar mais cartas de Tesouro depois de ter comprado uma carta; primeiro jogue os Tesouros, depois compre as cartas.



FASE DE DESCARTE


Pegue todas as cartas que você tiver jogado (tanto Ações quanto Tesouros), e qualquer carta que tenha sobrado em sua mão, e as coloque na pilha de Descarte. Não importa a ordem; se desejar, você pode esconder as cartas que estavam em sua mão por baixo das cartas que foram jogadas.



Saque uma nova mão de 5 cartas. Se o seu deck contiver menos de 5 cartas, primeiro embaralhe sua pilha de descarte e a coloque debaixo de seu deck, então saque.

O jogo segue em sentido horário. Qualquer +1 Ação, +1 Compra ou ③ não usados são perdidos; você sempre inicia um turno zerado.

FIM DA PARTIDA

A partida termina ao final do turno de um jogador quando a pilha de Província acabar ou quando três ou mais pilhas do Suprimento acabarem (qualquer pilha mesmo, incluindo cartas de Reino, Maldições, Cobre etc.).

Pegue todas as suas cartas – de sua mão, deck, pilha de descarte, área de jogo e até mesmo as cartas colocadas de lado – separe-as e coloque-as de volta em suas respectivas pilhas. Some seus .

Vence o jogador com a maior quantidade de . Se houver empate em , vence o jogador que tiver jogado a menor quantidade de turnos. Se os jogadores empatados tiverem jogado a mesma quantidade de turnos, então eles alegremente dividem a vitória.




TIPOS DE CARTA



Todas as cartas têm tipos, descritos em sua base; uma cor, a qual ajuda a indicar certos tipos; e um custo, no canto inferior esquerdo. Todas as cartas de Ação têm uma caixa de texto com instruções; algumas vezes outros tipos também tem.


As cartas podem ter múltiplos tipos. Uma carta tem todos os seus tipos para todos os propósitos. Por exemplo, Sala do Trono o permite jogar uma carta de Ação duas vezes; esta Ação poderia ser Bruxa, a qual é uma Ação - Ataque, ou Fosso, uma Ação - Reação, ou Forja, uma Ação.

Estes são os tipos de cartas que estão presentes em todo o jogo base (expansões adicionam outros tipos):

Ação: estas podem ser jogadas durante sua fase de Ação para fazer o que está escrito na caixa de texto.

Tesouro: estas podem ser jogadas durante sua fase de Compra para produzir  usado para comprar cartas. A quantidade de  é indicada nos cantos superiores em um grande símbolo . Tesouros de expansões podem conter algumas instruções igual a cartas de Ação.

Vitória: geralmente elas não são úteis durante a partida, mas ao final valem uma quantidade de  igual ao número próximo ao grande símbolo .

Maldição: estas são cartas ruins que valem -1 . Normalmente elas não têm utilidade e você não escolhe comprá-las, apesar de poder; no entanto, você pode recebê-las através de outros jogadores via Bruxa.

Ataque: estas são cartas que de alguma forma prejudicam outros jogadores.

Reação: estas são cartas que podem ser usadas, de alguma forma, fora do momento usual. As formas de usá-las estão descritas no texto da carta de Reação; por exemplo, Fosso pode ser revelado quando outro jogador jogar uma carta de Ataque. Reações são usadas uma de cada vez (o que faz diferença nas Reações das expansões).



TERMINOLOGIA


Alguns termos especiais são usados no texto da carta.

Quatro termos envolvem um número após o símbolo +. +2 é a mesma coisa do que +1 duas vezes, e assim por diante.

“+1 Ação” - Você pode jogar uma carta de Ação adicional neste turno.

- Quando isso acontece, apenas aumente a quantidade de cartas de Ação que você poderá jogar; termine de resolver a carta jogada antes de jogar mais cartas de Ação.
- Ações apenas são usadas na fase de Ação.
- Quando você tiver múltiplas Ações, pode ser útil dizer a quantidade em voz alta para se lembrar. Alguns jogadores gostam de formar uma “árvore” na mesa, colocando duas Ações jogadas sobre Aldeia ou Festival para mostrar que suas Ações foram usadas.

“+1 Compra” - Você pode comprar uma carta adicional em sua Fase de Compra neste turno.

- Você não precisa usar as compras extras.
- Você divide seu  entre suas Compras.

“+1 Carta” - Saque uma carta.

- Você saca a carta imediatamente.
- Se você tiver que sacar mais cartas do que as que sobraram em seu deck, embaralhe sua pilha de descarte, coloque-a debaixo de seu deck, e depois saque. Se ainda não houver cartas suficientes em seu deck, saque a maior quantidade que puder.

“+” - Você tem extra para gastar em sua Fase de Compra neste turno.

- + não te dá uma carta de Cobre; ele apenas é somado à quantidade de  que você pode gastar neste turno.

Outros termos que envolvem mover cartas, olhar cartas e disposição das cartas.

“Descarte uma carta” - Coloque uma carta de sua mão na pilha de Descarte.

- Às vezes a carta jogada irá indicar descartar uma carta de outro lugar, mas como padrão o descarte é realizado a partir de sua mão.
- Você coloca a carta descartada no topo da pilha de Descarte, com a face para cima.
- Se você descartar várias cartas de uma vez, você não precisa revelar todas, apenas aquela que colocou no topo.

“Ganhe uma carta” - Pegue uma carta do Suprimento e a coloque em sua pilha de Descarte.

- Às vezes a carta jogada irá permitir que você ganhe uma carta de um local diferente do Suprimento, mas como padrão as cartas que você ganhou vêm do Suprimento.
- Às vezes a carta jogada irá permitir que você coloque a carta ganha em um local diferente da pilha de Descarte, mas como padrão as cartas ganhas são colocadas na pilha de Descarte.
- Você não joga a carta ao ganhá-la; ela simplesmente é colocada na pilha de Descarte.

“Em jogo” - Estar na área de jogo do jogador.

- As cartas entram “em jogo” quando jogadas, e usualmente permanecem desta forma até serem descartadas na fase de Descarte.
- Apenas as cartas jogadas estão em jogo; cartas colocadas de lado, cartas no Lixo, no Suprimento, nas mãos etc., não estão em jogo.

“Olhar uma carta” - Você pode olhar a carta; os outros jogadores não podem.

Depois de olhá-la, devolva-a para onde ela estava (a menos que outra coisa seja instruída).

“Jogue uma carta” - Coloque uma carta em jogo e siga suas instruções.

Quando uma carta instrui a jogar uma carta, isso não gasta uma Ação do turno.

Assim como jogar uma carta normalmente, você segue as instruções em ordem, parando em uma linha divisória, caso haja uma.

Como sempre, cartas jogadas entram em jogo, e não são colocadas diretamente na pilha de Descarte.

“Revele uma carta” - Mostre a carta para todos os jogadores.

Depois de revelá-la, devolva a carta para onde ela estava (a menos que outra coisa seja instruída).

“Colocar de lado uma carta” - Coloque a carta na mesa, fora da área de jogo.

Cartas colocadas de lado não estão “em jogo”.

Coloque com a face para cima as cartas colocadas de lado, a menos que outra coisa seja indicada.

Uma carta que coloque outra de lado irá indicar quando movê-la para outro lugar.

“Jogar no lixo uma carta” - Coloque a carta na pilha de Lixo.

Este é um meio de se livrar de algumas cartas; uma carta jogada no lixo não pertencerá mais ao seu deck.

A pilha de Lixo repousa sobre o tabuleiro do Lixo, de face para cima; os jogadores podem olhar as cartas do Lixo a qualquer momento.

A ordem da pilha de Lixo não importa; os jogadores podem reorganizá-la.

Cartas no Lixo estão basicamente fora da partida, em que pese algumas cartas de expansões poderem recuperá-las.

Finalmente, existem três símbolos que são usados nas caixas de texto.

 - Pontos de Vitória. O jogador com mais , vence.

 - O símbolo de moeda. Isso indica o custo das cartas e a quantidade de dinheiro produzida.

Linha divisória - Algumas cartas têm a caixa de texto dividida por uma linha (ex. Fosso). Ela separa habilidades que acontecem em momentos diferentes. Ao jogar uma carta, você apenas segue as instruções acima da linha; o texto abaixo da linha irá informar quando o mesmo será aplicado.

EMBARALHANDO

Se você tiver que fazer qualquer coisa com seu deck – por exemplo, sacar, olhar, revelar, colocar de lado, descartar ou jogar cartas no Lixo – e precisar de mais cartas do que o deck contém –, primeiro embaralhe sua pilha de Descarte e coloque-a debaixo de seu deck, então faça o que for instruído. Se mesmo assim as cartas não forem suficientes, faça o que foi instruído com a maior quantidade possível de cartas. Se ao embaralhar não houver mais cartas em seu deck, a pilha de Descarte embaralhada simplesmente irá se tornar seu novo deck.

Quando seu deck acabar, não embaralhe a pilha de Descarte até que você necessite fazer alguma coisa com as cartas de seu deck. Se tiver que colocar cartas no topo de seu deck quando o mesmo estiver vazio, aquela carta se tornará a única em seu deck.

REGRAS ADICIONAIS

Você pode contar as cartas em seu deck a qualquer momento (sem olhar sua face), mas não pode olhar e nem contar as cartas de sua pilha de Descarte, do deck ou da pilha de Descarte de outro jogador. A quantidade de cartas na mão de qualquer jogador é de conhecimento público, assim como a carta do topo de cada pilha de Descarte. Qualquer carta em jogo é de conhecimento público; cartas colocadas de lado normalmente são de conhecimento público, mas algumas vezes ficam com a face para baixo. Os jogadores podem olhar a pilha de Lixo a qualquer momento.

Quando interagir com a pilha de Descarte (por exemplo, usando Vaticinador), não se faz necessário mantê-la na mesma ordem. A única coisa que importa sobre a ordem é que a carta do topo é de conhecimento público. Também não é necessário manter a pilha de Lixo em uma determinada ordem.

Quando duas coisas acontecem com diferentes jogadores ao mesmo tempo, siga na ordem do turno, começando pelo jogador do turno atual. Por exemplo, quando um jogador joga Bruxa, os outros jogadores ganham Maldições, na ordem do turno, o que pode fazer diferença caso as Maldições acabem.

Quando duas coisas acontecem com o mesmo jogador ao mesmo tempo, aquele jogador escolhe a ordem para realizar seus efeitos, mesmo que uma seja mandatória e a outra não. Isso pode acontecer com as expansões.

Quando a carta te proporcionar uma opção (“escolha uma...”), você pode escolher qualquer opção sem considerar qual delas estará apto ou não a realizar. Isso pode acontecer com as expansões.

REGRAS para 5 ou 6 Jogadores

Para jogar com 5 ou 6 jogadores, serão necessárias cartas base adicionais. Elas estão disponíveis no produto *Base Cards* (somente em inglês); ou você pode usar duas cópias do Dominion.

A maioria das pilhas de Vitória ainda irá conter 12 cartas, assim como partidas com 3-4 jogadores. No entanto, use 15 Províncias para 5 jogadores e 18 Províncias para 6 jogadores. Use 40 Maldições para 5 jogadores, 50 Maldições para 6 jogadores.

Adicione todas as cartas extras de Cobre, Prata e Ouro do *Base Cards* (ou da outra cópia do Dominion) a estas pilhas.

A condição de término da partida para 5-6 jogadores é: se 4 pilhas quaisquer acabarem ou a pilha de Província acabar.

EXEMPLOS DE Turnos

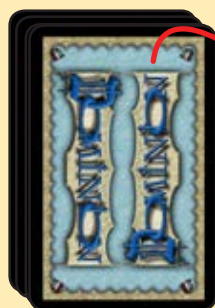
Embaralhe suas 10 cartas iniciais (7 Cobre & 3 Propriedade) e coloque-as com a face para baixo formando seu deck. Saque as 5 cartas do topo para formar sua mão inicial. Neste exemplo, você tem 1 Propriedade & 4 Cobre. As cartas restantes permanecem no seu deck.

Antes da Partida



Vazio

Pilha de Descarte



Deck



Mão de cartas



Vazio

Cartas Jogadas

1º turno

Fase de Compra

Como você não tem carta de Ação para iniciar a partida, pule a fase de Ação e vá diretamente para a fase de Compra. Você joga 4 cartas de Cobre de sua mão para comprar a carta Remodelar (custo = 4) do Suprimento, colocando-a em sua pilha de Descarte.



Fase de Descarte

Depois de completar sua compra, passe para a fase de Descarte. Aqui você coloca as cartas jogadas na pilha de Descarte assim como as cartas que sobraram em sua mão.



Finalmente, saque 5 cartas de seu deck para seu próximo turno. Desta vez, você saca 2 Propriedade e 3 Cobre. Seu 1º turno acaba e o oponente à sua esquerda inicia seu turno.



2º turno

Fase de Compra

Depois que seus oponentes completarem seus turnos, inicie seu 2º turno. Novamente, você não terá cartas de Ação, então siga diretamente para a fase de Compra. Neste momento, você joga seus 3 Cobre para comprar uma Prata, colocando-a em sua pilha de Descarte.



Fase de Descarte

Em sua fase de Descarte, você coloca os 3 Cobre que jogou em sua pilha de Descarte, assim como as 2 cartas Propriedade que sobraram em sua mão.



Finalmente, saque 5 cartas de seu deck para o próximo turno. Uma vez que seu deck está vazio, embaralhe sua pilha de Descarte, coloque-a com a face para baixo sobre a mesa e saque 5 cartas a partir dela. Desta vez, você saca 1 Propriedade, 1 Prata, 2 Cobre e 1 Remodelar. Seu 2º turno termina e o oponente à sua esquerda inicia seu turno



3º turno

Depois que seus oponentes completarem seus turnos, você inicia seu 3º turno com a fase de Ação e joga Remodelar. Você decide jogar no lixo a Propriedade de sua mão para ganhar Forja do Suprimento (custo = 4 = custo da Propriedade + 2), colocando-a em sua pilha de Descarte.

Fase de Ação



Fase de Compra

Você tem 3 em sua mão para a fase de Compra. Você joga os 3 (2 cartas de Cobre e 1 carta de Prata) e decide comprar a carta Milícia do Suprimento, colocando-a em sua pilha de Descarte.



Em sua fase de Descarte, como sempre você descarta as cartas jogadas e as cartas da mão, então você saca 5 cartas para finalizar seu turno.

Fase de Descarte



Pilha de Descarte

Deck

Mão de cartas

Cartas Jogadas

DESCRIÇÃO DAS CARTAS DE REINO

Adega: escolha a quantidade de cartas que quiser de sua mão; descarte-as de uma vez; então saque a quantidade de cartas descartadas. Se você tiver que embaralhar, inclua as cartas descartadas. Você não precisa deixar que os outros jogadores vejam quais cartas você descartou, exceto a do topo; no entanto, a quantidade de cartas descartadas é de conhecimento público.

Agiota: você apenas ganha +3 se tiver jogado no lixo um Cobre no corrente turno.

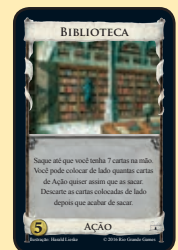
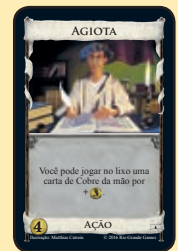
Aldeia: você saca uma carta e ganha +2 Ações.

Artesão: a carta que você ganha vem do Suprimento e é colocada em sua mão. Você não pode usar ouro para aumentar o custo da carta a ser ganha; ela sempre custará de 0 a 5. Depois de ganhar a carta, você coloca uma carta de sua mão em seu deck; podendo ser a carta que acabou de ganhar ou uma diferente.

Bandido: primeiro você ganha uma carta de Ouro do Suprimento, colocando-a em sua pilha de Descarte. Então, cada outro jogador, na ordem do turno, revela 2 cartas do topo de seus decks, e escolhe uma carta de Tesouro revelada diferente de Cobre (ex. Prata ou Ouro), caso haja, para jogar no lixo, e descarta a outra carta revelada. O jogador que não revelar uma carta de Tesouro diferente de Cobre simplesmente descarta ambas as cartas.

Biblioteca: você olha uma carta de cada vez, colocando cada uma de lado ou em sua mão, até que você tenha 7 cartas na mão; depois descarte as cartas colocadas de lado. Se você tiver que embaralhar durante a execução da ação, você não inclui as cartas colocadas de lado. Apenas cartas de Ação podem ser colocadas de lado. Você não é obrigado a colocar de lado cartas de Ação; isso é apenas uma opção. Se você já tiver 7 cartas na mão, você não saca nenhuma carta.

Bruxa: as Maldições vêm do Suprimento e são colocadas nas pilhas de Descarte. Elas são distribuídas na ordem do turno, o que é importante na medida em que a pilha de Maldição for diminuindo. Quando as Maldições acabarem, você ainda pode continuar jogando Bruxa para ganhar +2 Cartas.



Burocrata: um jogador sem cartas em seu Deck terá como única carta do mesmo a que for colocada em seu topo.

Capela: você não pode jogar no Lixo a própria Capela, uma vez que ela não estará em sua mão após ter sido jogada.

Festival: você ganha +2 Ações, +1 Compra e +2.

Forja: você saca 3 cartas.

Fosso: a palavra “Ataque” vem escrita na linha de baixo de uma carta de ataque; neste conjunto, Bandido, Burocrata, Milícia e Bruxa são Ataques. Quando outro jogador jogar uma carta de Ataque, você pode revelar Fosso de sua mão antes do ataque produzir qualquer efeito, para justamente se prevenir dele – você não revela cartas em razão do Bandido, ou coloca cartas de vitória no deck em razão do Burocrata, ou descarta cartas em razão da Milícia, ou ganha uma Maldição em razão da Bruxa. Fosso permanece em sua mão e ainda pode ser jogada em seu próximo turno. Fosso não previne os efeitos do Ataque a outros jogadores ou causa algum efeito a quem jogou o Ataque; ele simplesmente o protege. Fosso também pode ser jogado em seu turno para +2 Cartas. Se múltiplos Ataques forem jogados em um turno ou em uma rodada de turnos, você pode revelar o mesmo Fosso para se prevenir de todos eles.

Gatuno: você saca a carta antes de descartar. Se não houver pilha vazia, você não descarta. Se houver uma pilha vazia, você descarta uma carta; se houverem duas pilhas vazias, você descarta duas cartas, e assim sucessivamente. Isso inclui todas as pilhas do Suprimento, mesmo Maldição, Cobre, o próprio Gatuno etc. Se você não tiver cartas suficientes para serem descartadas, simplesmente descarte toda a sua mão.

Jardins: por exemplo, se você tiver 37 cartas ao final da partida, cada cópia de Jardins que você possuir valerá 3. Use 8 cópias de Jardins em uma partida com 2 jogadores, 12 cópias para 3 ou mais jogadores.

Laboratório: você saca 2 cartas e ganha +1 Ação.

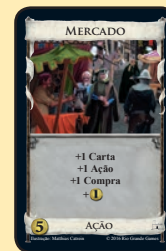
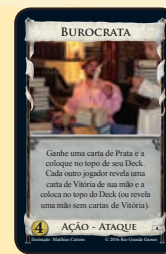
Mercado: você saca uma carta e ganha +1 Ação, +1 e +1 Compra.

Mercador: quando você joga Mercador, saque uma carta e ganhe +1 Ação. Se mais tarde no turno você acabar jogando Prata, ela gera +1. Se jogar mais de um Mercador, cada um deles gera +1 quando jogar a primeira Prata; mas se jogar mais de uma Prata, você apenas ganha +1 da primeira Prata.

Milícia: jogadores com 3 cartas ou menos na mão não descartam nenhuma carta. Jogadores com mais cartas descartam até restarem 3.

Mina: você pode, por exemplo, jogar no lixo um Cobre para ganhar uma Prata, ou jogar no lixo uma Prata para ganhar um Ouro. O Tesouro que você ganhar vem do Suprimento e é colocado em sua mão; você pode jogá-lo pelo neste mesmo turno. Se não tiver um Tesouro para jogar no lixo, você não ganha nenhum outro.

Oficina: a carta que você ganha vem do Suprimento e é colocada na pilha de Descarte. Você não pode usar para aumentar o custo da carta que você ganha, ela sempre custará entre 0 a 4.



Remodelar: você não pode jogar no lixo a própria Remodelar, uma vez que ela não estará em sua mão após ser jogada. Se você não tiver uma carta para ser jogada no lixo, você não ganha uma carta. Se você ganhar uma carta, ela vem do Suprimento e é colocada em sua pilha de Descarte. A carta a ser ganha não precisa custar exatamente 2 a mais do que a carta jogada no lixo; ela pode custar a mesma coisa ou menos e até mesmo pode ser uma cópia da carta jogada no lixo. Você não pode usar para aumentar o custo da carta a ser ganha.

Sala do Conselho: os outros jogadores sacam uma carta, mesmo que não queiram.

Sala do Trono: jogar uma carta de Ação de sua mão é opcional. Se você jogar alguma, resolva-a completamente, e depois jogue-a novamente. Você não pode jogar outras cartas durante sua resolução (a menos que a carta determine, como Vassalo ou a própria Sala do Trono). Jogar cartas de Ação com Sala do Trono é como se estivesse jogando cartas de Ação normalmente, exceto por não usar Ações ganhas no turno. Por exemplo, se você começar o turno jogando uma Sala do Trono em uma Aldeia, você pode sacar uma carta, ganhar +2 Ações, sacar outra carta e ganhar +2 Ações novamente, o que irá proporcionar 4 Ações. Se você jogar Sala do Trono em outra sala do Trono, você pode jogar outra carta de Ação duas vezes e depois jogar outra carta de Ação duas vezes; você não joga uma carta de Ação quatro vezes.

Sentinela: primeiro você saca uma carta e ganha +1 Ação. Depois você olha as 2 cartas do topo do seu deck. Você pode jogar no lixo as duas; ou pode descartar as duas; ou devolvê-las ao deck em qualquer ordem; ou pode jogar no lixo uma e descartar a outra ou jogar no lixo uma e devolver a outra; ou pode descartar uma e devolver a outra.

Vassalo: se a carta for uma carta de Ação, você poderá jogá-la, mas não é obrigatório jogar. Se você jogar, coloque-a na área de jogo e siga suas instruções; isso não utiliza uma das Ações ganhas neste turno.

Vaticinador: primeiro saque uma carta e ganhe +1 Ação; depois olhe sua pilha de Descarte e então você poderá colocar uma carta dela no topo de seu deck. Escolher a carta da pilha de Descarte é opcional.



COMBINAÇÕES RECOMENDADAS

Os jogadores podem jogar Dominion com qualquer combinação de 10 cartas de Reino, mas estas combinações foram especialmente escolhidas para serem divertidas e mostrarem a interação e a estratégia das cartas. Agora Dominion tem uma grande quantidade de expansões, as quais podem ser adicionadas para sua diversão. Nós também incluímos combinações recomendadas para estas expansões.

Dominion apenas:

Primeira Partida: Adega, Aldeia, Forja, Fosso, Mercado, Mercador, Milícia, Mina, Oficina, Remodelar.

Tamanho Distorcido: Artesão, Bandido, Burocrata, Capela, Festival, Jardins, Sentinela, Sala do Trono, Bruxa, Oficina.

Topo do Deck: Artesão, Burocrata, Sala do Conselho, Festival, Vaticinador, Laboratório, Agiota, Sentinela, Vassalo, Aldeia.

Truque das mãos: Adega, Sala do Conselho, Festival, Jardins, Biblioteca, Vaticinador, Milícia, Gatuno, Forja, Sala do Trono.

Aperfeiçoamentos: Artesão, Adega, Mercado, Mercador, Mina, Fosso, Agiota, Gatuno, Remodelar, Bruxa.

Ouro e Prata: Bandido, Burocrata, Capela, Vaticinador, Laboratório, Mercador, Mina, Agiota, Sala do Trono, Vassalo.

Dominion & Intrigue:

Sublinhar: Adega, Festival, Biblioteca, Sentinela, Vassalo • Cortesão, Diplomata, Servo, Nobreza, Peão.

Grande Esquema: Artesão, Sala do Conselho, Mercado, Milícia, Oficina • Ponte, Moinho, Vila Mineradora, Patrulha, Povoado Carente.

Desconstrução: Bandido, Mina, Remodelar, Sala do Trono, Aldeia • Diplomata, Harém, Espreitador, Substituir, Trapaceiro.

Dominion & Seaside:

Alcance o Amanhã: Artesão, Adega, Sala do Conselho, Vassalo, Aldeia • Batedor de Carteiras, Navio Fantasma, Fechadura, Bruxa do Mar, Mapa do Tesouro.

Repetição: Festival, Vaticinador, Milícia, Oficina • Caravana, Explorador, Posto Avançado, Pescador de Pérolas, Navio Pirata, Tesouraria.

Dar e Pegar de Volta: Biblioteca, Mercado, Agiota, Bruxa • Embaixador, Vila de Pescadores, Refúgio, Ilha, Resgate de Carga, Contrabandistas.

Dominion & Alchemy:

Artes Proibidas: Bandido, Adega, Sala do Conselho, Jardins, Laboratório, Sala do Trono • Aprendiz, Familiar, Possessão, Universidade.

Misturador de Poções: Adega, Festival, Milícia, Gatuno, Forja • Alquimista, Boticário, Golem, Herborista, Transmutar.

Aula de Química: Burocrata, Mercado, Fosso, Remodelar, Vassalo, Bruxa • Alquimista, Golem, Pedra Filosofal, Universidade.

Dominion & Prosperity:

Maior Riqueza: Artesão, Vaticinador, Laboratório, Mina, Agiota • Banco, Grande Mercado, Cunhar, Selo Real, Ambição.

O Exército do Rei: Burocrata, Sala do Conselho, Mercador, Fosso, Aldeia • Expandir, Capangas, A Corte do Rei, Ralé, Cofre.

Vida Boa: Artesão, Burocrata, Adega, Jardins, Aldeia • Contrabando, Casa da Moeda, Tesouro Oculto, Monumento, Charlatão.

Dominion & Cornucopia/Guilds:

Recompensa pela Caçada: Adega, Festival, Milícia, Agiota, Forja • Colheita, Cornucópia, Grupo de Caça, Cativoiro, Torneio.

Mal Presságio: Burocrata, Laboratório, Mercador, Gatuno, Sala do Trono • Vidente, Lugarejo, Cornucópia, Bobo da Corte, Refazer.

A Oficina do Bobo da Corte: Artesão, Laboratório, Mercado, Remodelar, Oficina • Parque de Diversões, Vila de Agricultores, Comerciantes de Cavalos, Bobo da Corte, Jovem Bruxa • Amaldiçoada: Mercador.

Trabalhos Manuais e Arte: Laboratório, Adega, Oficina, Festival, Agiota • Pedreiro, Conselheiro, Padeiro, Empregado, Clã dos Mercadores.

Vida Limpa: Bandido, Milícia, Agiota, Jardins, Aldeia • Açougueiro, Padeiro, Fabricante de Velas, Médico, Adivinho.

Decorando o Lírio: Biblioteca, Mercador, Remodelar, Mercado, Sentinela • Praça, Obra-prima, Fabricante de Velas, Fiscal, Arauto.

Dominion & Hinterlands:

Roubo na Rodovia: Adega, Biblioteca, Agiota, Sala do Trono, Oficina • Rodovia, Estalagem, Marquês, Salteador Nobre, Oásis.

Aventuras no Exterior: Festival, Laboratório, Remodelar, Sentinela, Vassalo • Cruzamentos, Plantação, Ouro de Tolo, Oráculo, Mercador de Especiarias.

Dominion & Dark Ages:

Altos e Baixos: Adega, Agiota, Sala do Trono, Bruxa, Oficina - Eremita, Campos de Caça, Místico, Casebre, Trovador Errante.

Folia e Cavalheirismo: Festival, Jardins, Laboratório, Biblioteca, Remodelar • Altar, Cavaleiros, Ratos, Carniceiro, Escudeiro.

Dominion & Adventures:

Subir de Nível: Treinamento • Mercado, Mercador, Milícia, Sala do Trono, Oficina • Calabouço, Equipamento, Guia, Cidade Perdida, Sovina.

Filho de Tamanho Distorcido: Fogueira, Incursão • Bandido, Burocrata, Jardins, Agiota, Bruxa • Amuleto, Duplicata, Gigante, Mensageiro, Tesouro Escondido.

Dominion & Empires:

Tudo com Moderação: Pomar, Golpe de Sorte • Adega, Biblioteca, Remodelar, Aldeia, Oficina - Feiticeira, Fórum, Legionário, Suserano, Templo.

Balas de Prata: Aqueduto, Conquista • Burocrata, Jardins, Laboratório, Mercado, Agiota • Catapulta/Rochas, Charme, Mercado de Fazendeiros, Jardineiro, Patrício/Empório.

Agradecimentos

Autor: *Donald X. Vaccarino*

Desenvolvedores da 1ª Edição: *Dale Yu e Valerie Putman*

Playtesters da 1ª Edição: *Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, MiikkaNotkola, Molly Sherwin, Chris West, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, the 6am Gamers, the Cincygamers e Columbus Area Boardgaming Society.*

Playtesters da 2ª Edição: *Tyler Babcock, Jeff Boschen, Kent Bunn, Josephine Burns, Bryan Doughty, Matthew Engel, Dibson T Hoffweiler, Jen Huang, Destry Miller, Kevin White e Jeff Wolfe.*

Tradução: *Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira*

Revisão: *Marcelo Oliveira e Cristiano Cuty*

Editoração Brasileira: *Cristiano Cuty*

2017 © Conclave Editora - Publicado sob licença da Rio Grande Games

www.editora.conclaveweb.com.br



conclave
comic shop|editora