

Правила настольной игры «Доминион: Интрига» (Dominion: Intrigue)

Автор: Donald X. Vaccarino

Перевод правил на русский язык: Шмариович Алексей, ООО Стилль Жизни ©


для 2-4 игроков от 8 лет и старше, время игры – 30 минут

Что-то затевается. Дворецкий улыбается вам так, будто у него есть секрет, или он думает, что у Вас есть секрет, или так, будто вы думаете, что он догадывается, что у Вас есть секрет. Вы уверены – вокруг плетутся какие-то интриги. Как минимум, ваши собственные. Проходящий мимо слуга бормочет: «Яйца на тарелке». Вы лихорадочно вспоминаете, что может быть зашифровано в этой фразе, прежде чем понять - слуга имел в виду, что завтрак готов. Превосходно. Всё идет согласно плану.

«Интрига» добавляет 25 новых карт Королевства к «Доминиону». Здесь и Победные карты, дающие новые возможности, и мелкие подчиненные, которые дают Вам выбор действий, и множество других персонажей и локаций. Эти карты можно соединить с базовой игрой, или же использовать отдельно. В правилах описан вариант для игры более, чем вчетвером. Добавив карты Казны и Победные карты из базовой игры, у Вас будет достаточно карт для партии, в которой участвует более 4-х игроков.

Цель игры

Это игра создания своей Колоды. Колода – это и есть Ваш Доминион. В ней находятся ваши ресурсы, победные очки, а также карты, дающие право на действие. Вы начинаете с жалкой коллекцией Поместий и медных монет, но надеетесь, что к концу игры Колода будет до краев полна Золотом, Провинциями, верными подданными, улучшениями для вашего замка и королевства. Мы рекомендуем новичкам начинать с базовой игры.

В конце игры побеждает участник с наибольшим числом Победных Очков  в своей колоде.

Компоненты игры

500 карт

130 карт Казны (Treasure):

60 Медных монет (Copper)

40 Серебряных монет (Silver)

30 Золотых монет (Gold)

48 Победных карт (Victory):

24 Поместья (Estate)

12 Герцогств (Duchy)

12 Провинций (Province)

258 карт Королевства (Kingdom):

По 10 карт каждого вида:

Барон (Baron), Мост (Bridge), Заговорщик (Conspirator), Медник (Coppersmith), Сад при Дворце (Courtyard), Металлургия (Ironworks), Маскарад (Masquerade), Рудник (Mining Village), Фаворит (Minion), Паж (Pawn), Диверсант (Saboteur), Разведчик (Scout), Потайная комната

Создайте свою Колоду, используя Победные карты, карты Королевства и карты Казны. В конце игры побеждает участник, скопивший в своей Колоде наибольшее число Победных Очков!

Однако учтите, что во время игры Победные карты приносят мало пользы или даже мешают, так что для победы игрокам нужно найти правильный баланс между всеми тремя типами карт.

В игре присутствует 25 видов карт Королевства, но в каждой партии используется только 10 из них. Поэтому в «Доминион» можно переигрывать огромное количество раз. Так много вариантов игры – и все они разные!

(Secret Chamber), Трущобы (Shanty Town), Дворецкий (Steward), Мошенник (Swindler), Истязатель (Torturer), Фактория (Trading Post), Дань (Tribute), Улучшение (Upgrade), Колодец Желаний (Wishing Well).

По 12 карт: Герцог (Duke), Великая Зала (Great Hall), Гарем (Harem), Дворяне (Nobles).

30 карт Проклятия (Curse)

26 карт-меток (по одной для каждой карты Королевства и одна пустая)

7 пустых карт (для создания вашей собственной карты Королевства – с помощью пустых карт из базовой игры и пустой меткой из «Интриги», у Вас будет достаточно карт для еще одного вида)

1 карта Свалки (Trash)

Подготовка к игре

Жребием определите первого игрока. Если вы играете несколько партий подряд, первым становится участник, сидящий слева от победителя прошлой игры. Если же была ничья, случайным образом выберите первого игрока среди тех, кто не достиг победы.

Каждый игрок получает 7 карт Меди (Copper) и 3 карты Помесья (Estate), перемешивает эти 10 карт, и кладет их лицом вниз в свою «зону игрока» (место на столе перед игроком), чтобы получилась его Колода. Каждый игрок берет 5 карт из своей Колоды, - это начальная «рука» игрока.

Игроки не будут использовать все карты в каждой игре. Карты, не лежащие в колоде игроков, называются «Запасом». Все эти карты кладутся стопками лицом вверх в центр стола, в доступном для всех игроков месте. Карту-метку (карта с рубашкой другого цвета) можно положить лицом вниз на дно каждой из соответствующих стопок, для наглядности, какая стопка пуста; или, когда стопка кончается, можно положить на опустевшее место ненужную карту лицом вниз, как напоминание, что эта стопка из Запаса уже израсходована. Карта «Свалка» (Trash) также кладется около Запаса.

Внизу каждой карты указан её тип (Казна, Победная, Проклятие, Действие (Action), Реакция (Reaction), Атака (Attack)). Если указано более одного типа, карта всегда принадлежит к обоим типам. Например, Великая Зала (Great Hall) во всех случаях одновременно и Карта Действия, и Победная Карта.

Карты Меди (Copper), Серебра (Silver) и Золота (Gold) являются основными картами Казны, и они участвуют в каждой игре. После того, как игроки взяли по 7 карт Меди, положите оставшиеся карты стопкой в Запас, а рядом – стопки карт Серебра и Золота, все лицом вверх. Карты Казны из базового «Доминиона» и «Интриги» могут быть соединены, и тогда их будет более чем достаточно, чтобы эти стопки не закончились (если одна из стопок Казны израсходована, она считается опустевшей стопкой Запаса, что может быть важно для условий окончания игры).

Начинающий игрок выбирается жребием. Если играется несколько партий, начинает игрок, сидящий слева от победителя прошлой партии.

Каждый игрок начинает с 7-ю картами Меди (Copper) и 3-мя картами Помесья (Estate), перемешивает и берет из них 5 карт в руку.

Ниже показан пример начальной раскладки Запаса. Конечно, место, где вы играете, будет определять Ваш вариант раскладки.



Карты Казны



Победные Карты



Карты Проклятия / Свалка



Карты Королевства

Поместья (Estate), Герцогства (Duchy), Провинции (Province) – основные Победные карты, и они участвуют в каждой игре. При 3 и 4 участниках, в Запасе должно лежать 12 Поместий, 12 Герцогств, 12 Провинций, стопками, лицом вверх. При дуэли, положите только по 8 карт в каждую стопку. Как и в базовой игре, число Победных карт зависит от числа игроков, а ненужные карты возвращаются в коробку.

Карты Проклятий (Curse) также должны быть доступны в каждой игре. Положите в Запас 10 таких карт при 2-х участниках, 20 карт при 3-х и 30 карт для 4-х игроков. Как и в базовой игре, число карт Проклятий зависит от числа игроков, а ненужные карты возвращаются в коробку. Эти карты чаще всего будут попадать к вашим оппонентам, когда вы сыграете особую карту Действия (как, например, Истязатель (Torturer)). Если же Вы покупаете карту Проклятия (цена – 0), она попадает в Вашу стопку сброса, как любая другая полученная карта.

Теперь все базовые Победные карты, карты Казны и Проклятия на столе, и игроки выбирают 10 разных видов карт Королевства и кладут по 10 карт каждого вида стопками, лицом вверх. Исключение: число Победных карт Королевства (зеленые: Герцог (Duke), Великая Зала (Great Hall), Гарем (Harem), Дворяне (Nobles)) зависит от числа игроков: по 12 карт для 3-4 игроков, или 8 карт для дуэли.

10 видов карт Королевства могут выбираться любым способом, с которым согласны все игроки. К примеру, можно использовать карты-метки (одна карта каждого вида с другой рубашкой), чтобы выбрать 10 карт для «Интриги» случайным образом. Можно также примешать к ним карты-метки из базовой игры. Другой вариант – наугад выбрать 5 карт из «Интриги» и 5 карт из базовой игры. И наконец, в конце правил указаны «Рекомендуемые наборы 10 карт Королевства», в которых освещаются особые стратегии и показаны некоторые возможности, которые дают новые карты. Все неиспользуемые карты Королевства откладываются в сторону, они не понадобятся во время игры.

Процесс игры

Обзор хода

Каждый ход игрока состоит из трех фаз (а, б и в), следующих в определенном порядке:

- а) фаза Действия (Action) – игрок может сыграть Действие.
- б) фаза Покупки (Buy) – игрок может купить карту.
- в) фаза Уборки (Clean-Up) – игрок должен положить в стопку сброса как сыгранные, так и оставшиеся на руке карты и взять 5 новых карт.

Игрок завершает все три фазы, и ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

Фаза Действия (Action phase)

Во время фазы Действия, игрок может сыграть одну карту Действия. Это карты Королевства, у которых внизу указано слово «Действие (Action)». Эти карты дают игрокам в этот ход дополнительные возможности. Некоторые позволяют сыграть еще несколько карт Действия, некоторые дают деньги, которые можно потратить в фазу Покупки, и так далее. Поскольку участники начинают игру без карт

3-4 игрока: по 12 Победных карт каждого вида;

2 игрока: по 8 Победных карт

(включая карты Герцог (Duke), Великая Зала (Great Hall), Гарем (Harem), Дворяне (Nobles)).

В каждой игре используются карты Меди (Copper), Серебра (Silver) и Золота (Gold), Поместья (Estate), Герцогства (Duchy), Провинции (Province) и Проклятия (Curse).

Игроки выбирают набор из 10 видов карт Королевства для каждой игры.

Игра проходит по часовой стрелке. Каждый ход состоит из фаз, а), б), в):

а) фаза Действий

б) фаза Покупок

в) фаза Уборки

Игрок может использовать одну карту Действия, если у него есть. Это необязательно - даже если у игрока есть карта Действия, он не обязан ее играть. Карты Действий дают дополнительные возможности на время хода.

Действий в своих Колодах, у них не будет возможности использовать карты Действий в течение первых двух ходов. Обычно, игрок может сыграть лишь одну карту Действия, но это число может изменяться благодаря сыгранной карте.

Чтобы выполнить Действие, игрок достает из руки карту Действия и кладет ее лицом вверх в свою игровую зону. Он объявляет, какую карту использует, и следует указаниям карты, сверху вниз. Игрок может разыграть карту Действия, даже если не имеет возможности выполнить все условия, указанные на карте; но он должен сделать максимум из того, что может. Подробная информация о картах находится в конце правил. Любая сыгранная карта остается лежать в зоне игрока до фазы Уборки, если на карте не указано иное. Игроки не должны сбрасывать карты до наступления фазы Уборки, если того не требует карта или другое действие.

Некоторые термины, используемые на картах Действия

- **«+X Действий (+X Action(s))»** - игрок может сыграть X дополнительных действий в этот ход. +X Действий прибавляется к числу Действий, которые игрок может использовать в фазу Действия – это не значит, что другое Действие нужно сыграть тут же. Указания текущей карты должны быть выполнены прежде, чем сыграть любое дополнительное Действие. Игрок должен закончить все свои Действия прежде, чем переходить к фазе Покупок своего хода. Если карта дает игроку больше одного дополнительного Действия, можно считать вслух количество оставшихся Действий.
- **«+X Карт (+X Card(s))»** - игрок тут же берет из своей Колоды X Карт. Если в Колоде недостаточно карт, он берет те, что остались, перемешивает стопку сброса, делает из нее новую Колоду и берет недостающие карты. Если и после этого карт не хватило, игрок просто берет, сколько может.
- **«+X»** - игрок получает X дополнительных монет, которые может потратить в фазу Покупок. За эти монеты игрок не берет дополнительные карты Казны.
- **«+1 Покупка (+1 Buy)»** - игрок может купить дополнительную карту из Запаса во время фазы Покупок этого хода. +1 Покупка прибавляется к Вашим возможностям покупать, она не означает, что нужно тут же купить карту в фазу Действий.
- **«Сбросить (Discard)»** - если не указано обратное, карты сбрасываются с руки игрока. Сброшенные карты кладутся лицом вверх в стопку сброса игрока. При сбросе нескольких карт за раз, игрок не должен показывать сбрасываемые карты противникам. Но бывает необходимо показать, сколько сбрасывается карт (например, при использовании Потайной Комнаты (Secret Chamber)). Верхняя карта стопки сброса всегда видна всем.
- **«Выкинуть на Свалку (Trash)»** - карта кладется на стопку Свалки, а не в стопку сброса игрока. Карты на Свалке не возвращаются в Запас и недоступны для покупки.
- **«Получить (Gain)»** - когда игрок получает карту (обычно взятую из Запаса), он кладет ее на свою стопку сброса (если не указано

Поскольку игроки могут сыграть несколько Действий за ход, нужно выкладывать карты Действий слева направо в свою зону, чтобы не запутаться, сколько Действий уже использовано и сколько еще осталось.

+X Action(s) – игрок может выполнить еще X действий в фазе действий.

Если карта дает более одного дополнительного Действия, следует считать вслух число оставшихся у игрока Действий.

+X Card(s) – игрок тут же должен взять X карт с Колоды в руку.

+X – игрок может потратить на X монет больше в этот ход.

+1 Buy – игрок может купить на одну карту больше в фазу Покупок.

Discard – игрок кладет карты лицом вверх в свою стопку сброса.

Trash – игрок выкидывает карту на Свалку.

Gain – игрок берет карту и кладет в свою стопку сброса.

иное место). При этом игрок не может использовать свойства карты, которую получил.

- **«Открыть (Reveal)»** - когда игрок открывает карту, он показывает ее всем участникам, а затем возвращает на то место, откуда взял (если не указано другое место). Если игроку нужно открыть карты с вершины своей Колоды, а карт не хватает, он перемешивает стопку сброса и открывает требуемое число карт.
- **«Отложить (Set Aside)»** - откладывая карту, игрок кладет ее на стол лицом вверх (если не указано другое), не беря во внимание любые указания карты. Что дальше делать с отложенными картами, указано на Карте Действия, которая потребовала отложить карты.

Новый термин, используемый в «Интриге»:

- **«Передать (Pass)»** - когда игрок передает карту другому, он кладет ее лицом вниз на стол между собой и другим игроком. Игрок, которому передали карту, берет ее и кладет себе в руку. Взятая карта не показывается другим участникам. Переданную карту нельзя сбросить, выкинуть на Свалку или «получить» (положить в свою стопку сброса).

Фаза Действий заканчивается, когда игрок не может или не хочет больше использовать карты Действия. Как правило, карты Действий игрок может разыграть только в фазу Действий своего хода. Карты Реакции – исключение, и они могут быть использованы в других обстоятельствах.

Пример карты Действия Паж (Pawn)



Тут же взять одну карту

Можно сыграть еще одно Действие в течение фазы Действий

Можно купить еще одну карту в фазу Покупок

Дает дополнительную монету, которую можно потратить в фазе Покупок

Стоимость покупки карты.

Reveal – игрок показывает карты остальным и возвращает на место.

Set Aside – игрок откладывает карты в сторону, следуя указаниям сыгранной карты Действия.

Игрок может получить одну карту из Запаса, купив ее – цена указана в правом нижнем углу карты. Игрок расплачивается с помощью карт Казны (число монет написано на карте) и монет, которые дали ранее сыгранные карты Действий.

Фаза Покупок (Buy Phase)

В фазу Покупок игрок может получить одну карту из Запаса, уплатив ее цену. Любая карта из Запаса может быть куплена (карты Казны, Победные, карты Королевства и даже карты Проклятий). Карты со Свалки не могут быть куплены. Обычно, игрок может купить только одну карту, но это число может меняться в зависимости от сыгранных до этого карт Действий.

Цена карты указана в ее левом нижнем углу. Игрок может выложить все или несколько карт Казны с руки в свою зону на столе, и прибавить к их значениям количество монет, полученных в фазе Действий. После этого игрок может получить любую карту из Запаса с такой же или меньшей стоимостью. Приобретенная карта из Запаса кладется на стопку сброса лицом вверх. В этот момент нельзя применять свойства купленной карты. Если игрок делает несколько покупок, он так же суммирует карты Казны и монеты, полученные в фазу Действий, чтобы оплатить все приобретения. К примеру, если у Антона есть «+1 Покупка» и 6 монет, которые ему дают две карты Золота, он может купить Сад при Дворце за 2 монеты и положить его лицом вверх на стопку сброса. После этого Антон может купить Металлургию за оставшиеся 4 монеты и также положить на стопку сброса. Если Антон решит купить одну карту на все 6 монет, он всё же может купить карту Меди (бесплатно) как вторую покупку или вообще не брать вторую карту. Игрок не обязан использовать все свои возможности на покупки или вообще покупать что-либо.

Карты Казны остаются в зоне игрока до фазы Уборки. Игроки будут использовать эти карты много раз за игру. Они кладутся в стопку сброса, но снова окажутся в Колоде после перемешивания стопки сброса в новую Колоду. Поэтому, карты Казны можно считать источником прибыли, а не растрачиваемым ресурсом. При использовании, Медь приносит 1 монету, Серебро – 2, а Золото – 3.

Фаза Уборки

Все карты, полученные игроком в этот ход, уже должны быть в стопке сброса. Игрок кладет все карты из своей зоны (карты Действий и Казны, сыгранные в фазы Действий и Покупок) и все карты, оставшиеся в руке, в стопку сброса. Игрок не должен показывать оставшиеся в руке карты другим игрокам. Поскольку он кладет карты в сброс лицом вверх, его оппоненты всегда смогут видеть самую верхнюю карту стопки.

Затем, игрок берет 5 карт с Колоды в качестве новой «руки». Если в Колоде недостаточно карт, он берет те, что остались, перемешивает стопку сброса лицом вниз, делает из нее новую Колоду и берет недостающие карты. После того, как игрок взял 5 карт, ход передается следующему игроку. С опытом, игрок может начинать свой ход, пока другой проводит у себя Уборку. Однако, если кто-то сыграл карту Атаки, все участники должны закончить Уборку предыдущего хода прежде, чем Атака вступит в силу.

Пример Хода

Таня смотрит на 5 карт в своей руке. У нее есть Рудник (Mining Village), Паж (Pawn), Серебро (Silver) и 2 Поместья (Estate). Во время фазы Действий, она играет Рудник в свою

Игрок может использовать любую комбинацию карт Казны из руки и монет, которые дали карты Действий.

Карты Казны выкладываются в зону игрока слева направо, добавляясь к любым картам, сыгранным ранее в этот ход.

Все эти карты нужно сбросить в конце хода, не раньше фазы Уборки (см. ниже).

Игрок кладет все карты из своей зоны в свою стопку сброса, включая все карты Действий и Казны, сыгранные в этот ход. Туда же он кладет все карты, которые остались в руке.

Затем игрок берет 5 карт из Колоды.

Если карт не хватает даже после перемешивания сброса, игрок берет столько карт, сколько может.

Ход игрока закончен, и право действовать передается по часовой стрелке.

«Рука» Тани:



Использует Рудник и берет карту



зону и, по свойствам Действия, тут же берет новую карту в руку.

Она взяла Сад при Дворце (Courtyard) и кладет эту карту в руку. Также, Рудник дает право сыграть еще два Действия во время фазы Действия, но она не может использовать новые карты, пока до конца не разберется со свойствами Рудника. Таня решает не выкидывать Рудник на Свалку для получения 2-х монет (позже, во время фазы Покупок, она поймет, что уже не может поменять это решение).

После того, как разобралась с Рудником, Таня использует одно из дополнительных Действий, которые дал Рудник, чтобы сыграть Сад при Дворце и тут же взять еще 3 карты. В ее колоде осталось лишь 2 карты, она берет их обе. Затем перемешивает свою стопку сброса лицом вниз в новую Колоду и берет третью карту. Таня взяла Серебро и 2 Меди (Copper). Как того требует Сад при Дворце, она выбирает одно Поместье из руки и кладет его на верх своей Колоды.

Свойства Внутреннего Двора рассмотрены, и Таня может сыграть еще одно Действие (благодаря Руднику). Таня играет Пажу (Pawn). Она выбирает +1 монету и +1 Покупку. Теперь у Тани кончились Действия.

В фазу Покупок, Таня кладет 2 карты Серебра и 2 Меди в свою зону. В сочетании с +1 Покупкой и +1 монетой, у Тани есть 7 монет и 2 Покупки. Она покупает Великую Залу за 3 монеты и кладет лицом вверх на свою стопку сброса. За оставшиеся 4 монеты, Таня покупает Разведчика и кладет его лицом вверх на стопку сброса.

Наконец, в фазу Уборки, Таня сбрасывает Рудник, Сад при Дворце, Пажу и карты Казны, лежащие в ее зоне. Также, она сбрасывает Поместье, оставшееся в руке. Затем Таня берет 5 карт из Колоды в руку и заканчивает свой ход.

Игровая зона Тани



Колода Тани



Стопка сброса

Тани (показана в раскрытом виде)

Использует Сад при Дворце и берет 3 карты



Использует Пажу и выбирает +1 монета и +1 покупка




+ 1 монета

Покупает Великую Залу и Разведчика за 7 монет



Сбрасывает карты из своей зоны, затем – карту из своей руки.

Конец игры

Игра завершается в конце хода любого игрока, если выполнено одно из условий: опустела стопка Провинций в Запасе ИЛИ в Запасе опустели 3 любые стопки. Все игроки подсчитывают число Победных Очков  на картах своей Колоды (включая стопку сброса и руку).

Побеждает игрок с наибольшим числом очков. В случае ничьей, побеждает игрок, еще не получавший право хода в этом круге (то есть, затративший для победы меньшее число ходов). Если и здесь ничья, лидеры разделяют победу между собой.

Дополнительные правила

Игрок имеет право пересчитать карты в своей Колоде, но не в стопке сброса. Игрок не может просматривать карты в Колоде или стопке сброса, но может просмотреть карты на Свалке или пересчитать оставшиеся карты в любой стопке Запаса.

Если способность карты действует на несколько игроков и важна очередность, то эффект действует по часовой стрелке, начиная с игрока, чей сейчас ход.

В любой момент игры, если участник должен брать или открывать больше карт, чем осталось в его Колоде, он берет, сколько может; лицом вниз перемешивает свою стопку сброса, образуя новую Колоду, и берет из нее оставшееся число карт. Если Колода игрока пуста, он не перемешивает стопку сброса, пока не потребуется взять или открыть карты с Колоды.

Дополнительные правила для «Интриги»

Некоторые карты этого расширения дают игроку выбор между двумя и более возможностями (например, Фаворит, Дворяне, Паж, Дворецкий, Истязатель). Игрок может выбрать любой предложенный вариант, даже если не может выполнить указания карты, но сделав свой выбор, игрок должен сделать максимум из того, что может. Особые случаи этого правила указаны ниже, в описаниях карт.

На некоторых картах среди вариантов есть получение монет. Если сыграно несколько таких карт за один ход, может возникнуть необходимость как-то отметить, сколько дополнительных монет для расходов в фазу Покупок у Вас есть. Например, карты, дающие монеты, можно слегка выдвинуть вперед среди всех выложенных карт.

Некоторые карты этого расширения являются и Победными картами, и картами другого типа одновременно (Великая Зала, Гарем, Дворяне). Во всех отношениях это карты обоих типов. Великая Зала и Дворяне используются как обычные Действия, Гарем может быть разыгран как карта Казны. В конце игры, все три дают Победные Очки. Когда карта указывает на тип карт, подразумеваются любые карты этого типа, например, Авантюрист (Adventurer) найдет Гаремы как любые другие карты Казны, а Шахта (Mine) может быть использована для обмена Серебра на Гарем.

«Интрига» добавляет вторую карту Реакции, Потайную Комнату. Игроки могут открывать несколько карт Реакции в ответ на одно событие. Каждая карта Реакции открывается и рассматривается прежде,

Конец игры:

1) Стопка карт Провинций пуста

ИЛИ

2) Опустели любые 3 стопки Запаса

Победитель – игрок с наибольшим числом Победных Очков.

Игрок может пересчитать карты в Колоде и стопках в Запасе. Игрок может просматривать карты на Свалке, но не в Колодах или стопках сброса.

Перемешайте стопку сброса, если нужно взять или открыть карты, а Колода закончилась. Можно предложить игроку слева сдвинуть Колоду, во избежание сомнений, что она честно перемешана.

Когда сделан выбор из предложенных на карте вариантов, игрок должен выполнить максимум возможного и не может менять решение позже.

Когда карты с вариантами дают монеты, можно отмечать, сколько именно монет есть у игрока для покупок.

Карта, принадлежащая к 2-м и более типам, во всех случаях является картой каждого из этих типов одновременно.

Игроки могут открывать несколько карт Реакции в ответ на одно событие, но должны полностью разобрать свойства одной Реакции прежде, чем открывать следующую.

чем сыграна другая. Вторая карта Реакции не обязана находиться в руке игрока в тот момент, когда сыграна первая карта. Например, в ответ на Атаку игрок может сыграть Потайную Комнату и взять Ров (Moat). По окончании действия Потайной Комнаты, игрок все еще может открыть Ров в ответ на карту Атаки.

Правила для игры более, чем вчетвером

Если у вас есть и «Доминион», и «Интрига», Вы можете играть с числом игроков, превышающем 4-х. Мы советуем использовать оба набора Победных карт, карт Казны и Проклятий по правилам 2-х отдельных партий (например, 7 игроков могут одну сыграть партию на трех и одну - на 4-х человек). Каждая группа выбирает 10 карт Королевства из обеих игр на свой вкус.

Ниже описаны правила, рассчитанные на 5-6 участников. Учитывайте, что при этом возрастает время ожидания хода, так что этот вариант не рекомендуется для новичков.

Для подготовки партии на 5-6 игроков, соедините карты Казны из «Доминиона» и «Интриги». Для 5-ти игроков положите в Запас 15 Провинций, а для 6-ти – 18. Во всех остальных стопках Победных карт (Поместье, Герцогство и Победные карты Действия) должно быть по 12 штук. Для 5-ти игроков используйте 40 Проклятий, для 6-ти – 50.

При 5 или 6 участниках, игра завершается в конце хода любого игрока, если выполнено одно из условий: опустела стопка Провинций в Запасе ИЛИ в Запасе опустели 4 любые стопки.

Описания карт Королевства

Baron (Барон)

+1 Покупка

Вы можете сбросить Поместье и получить +4 монеты. В обратном случае, получите Поместье.

Вы никогда не обязаны сбрасывать Поместье, даже если оно есть в руке. Однако, если Вы не сбрасываете Поместье, то обязаны получить одно из Запаса (если они остались), нельзя просто получить +1 Покупку от этой карты.

Bridge (Мост)

+1 Покупка

+1 монета

Все карты (включая карты на руках игроков) стоят на 1 монету меньше в течение этого хода, но не меньше 0.

Цены становятся на 1 монету ниже для любого применения. Например, если Вы сыграли Деревню (Village), затем Мост, потом Мастерскую (Workshop), то можно использовать Мастерскую, чтобы получить Герцогство (Duchy), поскольку оно теперь стоит 4 монеты из-за Моста. Затем, если Вы выложили 3 монеты, то можете купить Серебро (за 2 монеты) и Поместье (за 1 монету). Карты в Колодах игроков тоже становятся дешевле. Этот эффект может накапливаться: если Вы примените Тронный Зал (Throne Room) на Мост, все карты станут на 2 монеты дешевле. Цена никогда не может упасть ниже 0. Поэтому, Вы можете сыграть Мост, а затем Улучшение, чтобы выкинуть на Свалку Медь (которая стоит 0, несмотря на сыгранный Мост) и получить Пажа (который стоит 1 монету из-за Моста).

Если участвует более 4-х игроков, разделитесь на 2 группы. Каждая группа выбирает 10 карт Королевства среди карт «Доминиона» и «Интриги».

Партия для 5-6 игроков не рекомендуется для новичков.

Для 5 игроков – 15 Провинций, 40 Проклятий.

Для 6 игроков – 18 Провинций, 50 Проклятий.

Всех остальных Победных карт – по 12. Игра заканчивается, если кончились все Провинции или 4 любые стопки из Запаса.



Conspirator (Заговорщик)**+2 монеты**

Если Вы уже сыграли 3 или более карт Действия в этот ход (включая эту): +1 Карта, +1 Действие.

Подсчитайте, дает ли Вам Заговорщик Карту и Действие, когда Вы сыграли эту карту. Если позднее в этот ход Вы сыграете еще карты Действия, то вернуться назад и пересчитать карты будет уже нельзя. При подсчете карт Действий, если Вы сыграли Тронный Зал (Throne Room) на карту Действия, то Тронный Зал является первым Действием, карта Действия – вторым, а повторный эффект карты Действия (из-за Тронного Зала) – третьим Действием. Например, сыграв Тронный Зал на Заговорщика, Вы не получите +1 карту и +1 Действие за саму карту Заговорщика (т.к. она будет Вашим вторым Действием), но получите этот бонус за второго Заговорщика (сыгранного благодаря Тронному Залу и являющимся третьим Действием). Победные карты Действия в этом отношении являются картами Действий.

Coppersmith (Медник)

Медь дает на 1 монету больше в этот ход.

Эффект распространяется лишь на количество монет, которые Вы получите, используя Медь. Эффект может накапливаться: если сыграть Тронный Зал (Throne Room) на Медника, каждая сыгранная карта Меди даст Вам 3 монеты.


Courtyard (Сад при Дворце)**+3 Карты**

Положите карту с руки на верх Вашей колоды.

Вы берете карты и добавляете их в руку прежде, чем вернуть одну карту в Колоду. Возвращенная карта может быть любой картой в Вашей руке, она не обязана быть одной из 3-х взятых карт.

Duke (Герцог)


Приносит 1 Победное Очко  за каждое Ваше Герцогство.

Герцог ничего не делает до конца игры, когда он приносит 1 Победное Очко  за каждое Ваше Герцогство, включая стопку сброса и руку – в конце игры это всё части Вашей Колоды. В начале игры, положите в Запас 12 Герцогов при 3-4 игроках и 8 Герцогов при дуэли.


Great Hall (Великая Зала)**+1 Карта****+1 Действие**

Это и карта Действия, и Победная карта. Сыграв ее, Вы берете карту и можете использовать еще одно Действие. В конце игры, карта приносит 1



Победное Очко , как Поместье. В начале игры, положите в Запас 12 Великих Зал при 3-4 игроках и 8 - при дуэли.

Harem (Гарем)

Это и карта Казны, и Победная карта. Сыграв ее, Вы получаете 2 монеты, как от Серебра. В конце игры карта приносит 2 Победных Очка . В начале игры положите в Запас 12 Гаремов при 3-4 игроках и 8 Гаремов - при дуэли.

Ironworks (Металлургия)

Получите карту стоимостью до 4 монет.

Если это...

Карта Действия: +1 Действие

Карта Казны: +1 монета

Победная карта: +1 Карта

Полученная карта должна быть взята из Запаса и кладется в стопку сброса. Вы получаете бонус в зависимости от типа взятой карты. Карта с двумя типами дает оба бонуса - так, получив Великую Залу, Вы берете карту (т.к. Великая Зала – Победная карта) и можете сыграть дополнительное Действие (т.к. Великая Зала – карта Действия). Цены всех карт могут быть изменены эффектом Моста.

Masquerade (Маскарад)

+2 Карты

Все игроки одновременно передают карту из руки налево. После этого, Вы можете выкинуть на Свалку одну карту из руки.

Сперва, Вы берете 2 карты. Затем все игроки в одно и то же время выбирают одну карту с руки и кладут на стол лицом вниз между собой и игроком слева. Игрок слева берет эту карту себе в руку. Карты передаются одновременно, поэтому нельзя посмотреть на карту, которую Вам передали, пока Вы сами не выберете карту для передачи. Наконец, Вы можете выбросить на Свалку карту со своей руки. Это может сделать только игрок, сыгравший Маскарад. Это – не карта Атаки и на нее нельзя ответить картами Ров (Moat) или Потайная Комната (Secret Chamber).

Mining Village (Рудник)

+1 Карта

+2 Действия

Вы можете тут же выкинуть эту карту на Свалку и получить +2 монеты.

Вы должны решить, выбрасывать ли Рудник на Свалку прежде, чем переходить к другим Действиям или фазе хода. В любом случае, Вы получаете +1 Карту и +2 Действия. Выбросив карту на Свалку, Вы получите еще 2 монеты. Если Вы играете Тронный Зал на Рудник, то дважды выбросить Рудник нельзя. Вы получите +1 Карту, +2 Действия и +2 монеты, сыграв и выбросив ее в первый раз, а за второй раз, который дал Тронный Зал, Вы получите лишь +1 Карту и +2 Действия, - выбросить карту еще раз нельзя.

Minion (Фаворит)

+1 Действие



Выберите одно: +2 монеты, или: сбросить всю руку, +4 Карты, и все остальные игроки, у которых не менее 5 карт в руке, сбрасывают руку и берут 4 карты.

Вы получаете +1 Действие вне зависимости от своего выбора. Варианты: или +2 монеты, или все, что указано далее – сброс, взятие 4-х карт, и все остальные игроки сбрасывают и берут карты. Игрок, сыгравший Ров(Моат), ни сбрасывает, ни берет карты. Фаворит действует на других игроков, только если в его руке не менее 5 карт. Участники могут использовать Потайную Комнату, когда Вы играете Фаворита, даже если в их руке меньше 5 карт.

Nobles (Дворяне)

Выберите одно: +3 Карты или +2 Действия.

Это и карта Действия, и Победная карта. Сыграв ее, Вы выбираете – взять 3 карты или сыграть еще 2 Действия, эти варианты нельзя смешивать или разделять. В конце игры, карта приносит 2 Победных Очка. В начале игры, положите в Запас 12 Дворян при 3-4 игроках и 8 - при дуэли.

Pawn (Паж)

Выберите два варианта: +1 Карта, +1 Действие, +1 Покупка, +1 монета (варианты должны быть разными).

Сперва выберите любые 2 предложения из четырех. Нельзя дважды выбрать один вариант. После выбора, выполните оба, в любом порядке. Нельзя выбрать взятие карты, посмотреть на то, что взяли, а потом выбирать вторую возможность.

Saboteur (Диверсант)

Все остальные игроки открывают карты с верха Колоды, пока не откроют карту стоимостью 3 или более. Они выкидывают эту карту на Свалку и могут получить карту, стоящую на 2 и более монет дешевле выкинутой. Остальные открытые карты сбрасываются.

Все остальные игроки переворачивают карты с Колоды, пока не откроют карту стоимостью 3 или более монет. Если игроку нужно перемешать Колоду, чтобы продолжить открывать карты, он не замешивает в новую Колоду только что открытые карты. Если вся новая Колода пролистана, а карты подходящей стоимости все еще нет, игрок просто сбрасывает все открытые карты. Если карта с ценой 3 и более найдена, он выбрасывает ее на Свалку, и выбирает себе карту, стоящую на 2 и более монет дешевле выкинутой. Например, если выкинутая карта стоила 5 монет, он может получить карту ценой до 3-х монет. Полученная карта должна быть взята из Запаса и кладется в стопку сброса, как и открытые карты. Цена карт подвергается эффекту Моста.

Scout (Разведчик)

Откройте верхние 4 карты своей Колоды. Положите открытые Победные карты в свою руку. Остальные верните на верх Колоды в любом порядке.

Если в Вашей Колоде менее 4-х карт, откройте то, что есть, перемешайте стопку сброса (не включая открытые только что карты) и откройте оставшиеся. Победные карты Действий являются Победными картами, карты Проклятий – нет. Все открытые Победные карты возьмите в руку, нельзя возвращать какие-то в Колоду. Вы не должны показывать другим игрокам порядок возвращенных в Колоду карт.

Secret Chamber (Потайная комната)

Сбросьте любое число карт. +1 монета за каждую сброшенную карту.



Когда другой игрок использует карту Атаки, Вы можете открыть эту карту с руки и взять +2 Карты, а затем положить 2 карты на верх своей Колоды.

Если эта карта играется как Действие в Ваш ход, Вы сбрасываете любое число карт с руки и получаете 1 монету за каждую сброшенную карту. Вы можете сбросить 0 карт, но получить 0 монет. Вторая способность карты используется только как Реакция. Когда кто-то другой играет карту Атаки, можно открыть с руки Потайную Комнату. Сделав это, возьмите 2 карты из Колоды, а потом верните на верх Колоды 2 любые карты с руки в любом порядке. Возвращенные карты не обязаны быть теми, которые Вы взяли. Можно положить в Колоду и саму Потайную Комнату: будучи открытой, она все еще находится в руке. Открытие Потайной Комнаты происходит до того, как вступит в силу эффект карты Атаки. Например, если другой игрок использует Вора (Thief), Вы можете открыть Потайную Комнату, взять 2 карты, вернуть 2 назад, а затем принять удар от Вора. Потайную Комнату можно открыть, когда кто-то другой играет карту Атаки, даже если она не касается Вас. Также, в ответ на Атаку можно открыть более одной карты Реакции. Например, после открытия Потайной Комнаты и рассмотрения ее эффекта, Вы все еще можете сыграть Ров (Moat), чтобы полностью избежать Атаки.

Shanty Town (Трущобы)

+2 Действия

Покажите всем свою руку. Если у Вас в руке нет карт Действий, получите +2 Карты.

Вы получаете 2 Действия вне зависимости от дальнейших событий. Открываете свою руку, если в ней нет карт Действий, Вы берете 2 карты. Если первая взятая карта – карта Действия, Вы все равно берете вторую карту. Победные Карты Действий являются картами Действий.

Steward (Дворецкий)

Выберите одно: +2 карты, или +2 монеты, или выкинуть на Свалку 2 карты с руки.

Если Вы решили выкинуть 2 карты и у вас ровно столько же на руке после того, как сыграли Дворецкого, Вы должны выкинуть обе карты. Можно решить выкинуть 2 карты, даже если в руке есть только одна, которая и выкидывается. Нельзя смешивать или разбивать варианты – или взять карты, или монеты, или выбросить.

Swindler (Мошенник)

+2 монеты

Все остальные игроки выкидывают на Свалку верхнюю карту своей Колоды и получает карту с такой же ценой на Ваш выбор.

Игрок, чья Колода закончилась, перемешивает стопку сброса; если все равно нет карт, игрок ничего не выкидывает и не получает. Если важна очередность (если, например, стопки в Запасе близки к концу), эффект Мошенника идет по часовой стрелке. Если игрок сбросил карту ценой 0 (как Медь), Вы можете выбрать и дать ему Проклятие (если они остались). Можно дать такую же карту, что и выкинутая. Полученная карта должна быть взята из Запаса. Если в Запасе нет карты с такой же ценой (например, они кончились), игрок не получает карту. Игрок, сыгравший Ров (Moat), не открывает, не выкидывает и не получает карт.

Torturer (Истязатель)

+3 Карты



Все остальные игроки выбирают одно: или сбросить 2 карты, или получить Проклятие и положить его в руку.

Все остальные игроки решают, какую пытку принять. Игрок может выбрать «получить Проклятие», даже если Проклятий не осталось – он ничего не получает; игрок может выбрать «сброс 2-х карт», даже если в его руке нет карт или одна (которую он сбрасывает). Полученные Проклятия кладутся в руку вместо стопки сброса. Если важен порядок, в котором игроки выбирают вариант (например, Проклятия заканчиваются) или на всех Проклятий не хватит, эффект карты проходит по часовой стрелке.

Trading Post (Фактория)

Выкиньте на Свалку 2 карты с руки. Получите Серебро и положите в руку.

Если у Вас 2 или более карт, вы должны выкинуть ровно 2 и получить Серебро и положить в руку (его можно использовать в тот же ход). Если стопка карт Серебра пуста, Вы не получаете ничего, но все же выкидываете карты. Если в руке осталась одна карта, вы выкидываете ее на Свалку, но Серебра не получаете. Если же в руке нет карт, не происходит ничего.

Tribute (Дань)

Игрок слева от Вас открывает и сбрасывает 2 верхние карты с Колоды. За каждую открытую карту, если ее название не совпадает со второй, вы получаете бонус: если это...

Карта Действия: +2 Действия

Карта Казны: +2 монеты

Победная карта: +2 Карты

Если у игрока слева осталось менее 2-х карт в Колоде, он открывает те, что есть, перемешивает сброс в новую Колоду (не включая только что открытые карты) и открывает оставшиеся. Открытые карты затем сбрасываются. Если у игрока слева не хватает карт, чтобы открыть 2, он открывает, сколько может. Вы получаете бонус за обе карты, считая только разные карты. Карта двух типов дает оба бонуса. То есть, если игрок слева открыл Медь и Гарем, Вы получаете +4 монеты и +2 карты; а если он открыл 2 Серебра, вы получаете лишь +2 монеты. Проклятия не дают бонуса.

Upgrade (Улучшение)

+1 Карта

+1 Действие

Выкиньте на Свалку карту с руки. Получите карту, стоящую ровно на 1 монету больше выкинутой.

Сначала Вы берете карту. Затем, вы должны выкинуть на Свалку карту с руки и получить карту, ровно на 1 монету дороже выкинутой. Полученная карта должна быть взята из Запаса и кладется в стопку сброса. Если нет карт подходящей цены, Вы ничего не получаете (но карту на Свалку выкидываете). Если в руке нет карт, чтобы выбросить, вы ничего не выбрасываете и не получаете. Цена карт подвержена эффекту Моста. Поскольку Мост влияет на цену как выкинутой, так и полученной карты, в большинстве случаев пользы будет мало. Но, из-за того, что цена не может упасть ниже 0, Мост можно сыграть перед Улучшением, чтобы, например, выбросить Медь (стоимостью 0, даже при эффекте Моста) и получить Поместье (ценой 1 из-за Моста).

Wishing Well (Колодец Желаний)

+1 Карта

+1 Действие



Назовите карту. Откройте верхнюю карту своей Колоды. Если это названная карта, положите её в свою руку.

Сначала Вы берете карту. Затем, скажите название карты (например, Медь – но не «Казна») и откройте верхнюю карту своей Колоды; если карта угадана, положите ее в руку; если нет – верните на место.

Рекомендуемые наборы 10-ти карт Королевства

Для одной «Интриги»

Танец Победы: Bridge (Мост), Duke (Герцог), Great Hall (Большая Зала), Harem (Гарем), Ironworks (Металлургия), Masquerade (Маскарад), Nobles (Дворяне), Pawn (Паж), Scout (Разведчик), Upgrade (Улучшение)

Секретный План: Conspirator (Заговорщик), Harem (Гарем), Ironworks (Металлургия), Pawn (Паж), Saboteur (Диверсант), Shanty Town (Трущобы), Steward (Дворецкий), Swindler (Мошенник), Trading Post (Фактория), Tribute (Дань)

С Наилучшими Пожеланиями: Coppersmith (Медник), Courtyard (Сад при Дворце), Masquerade (Маскарад), Scout (Разведчик), Shanty Town (Трущобы), Steward (Дворецкий), Swindler (Мошенник), Torturer (Истязатель), Trading Post (Фактория), Upgrade (Улучшение), Wishing Well (Колодец Желаний)

Для комбинации «Интриги» и «Доминиона»

Деконструкция: Bridge (Мост), Mining Village (Рудник), Remodel (Реконструкция), Saboteur (Диверсант), Secret Chamber (Потайная Комната), Spy (Шпион), Swindler (Мошенник), Thief (Вор), Throne Room (Тронный Зал), Torturer (Истязатель)

Безумие Рук: Bureaucrat (Бюрократ), Chancellor (Канцлер), Council Room (Комната Совещаний), Courtyard (Сад при Дворце), Mine (Шахта), Militia (Ополчение), Minion (Фаворит), Nobles (Дворяне), Steward (Дворецкий), Torturer (Истязатель).

Мелкие Сошки: Baron (Барон), Cellar (Погреб), Festival (Фестиваль), Library (Библиотека), Masquerade (Маскарад), Minion (Фаворит), Nobles (Дворяне), Pawn (Паж), Steward (Дворецкий), Witch (Ведьма)