

## Доминион

Правила.

Перевод сделан с целью ознакомления с игрой в формате Print&Play. Размер карт адаптирован под размер стандартных протекторов. В перевод не вошли врезки, дублирующие основной текст правил, художественный текст, текст не вносящий существенных пояснений в механику игры, часть примеров.

### Цель игры

Игра основана на строительстве колоды. Колода и есть ваш Доминион. В колоде есть разные карты: ресурсы, очки победы, карты, позволяющие совершать действия. Поначалу она представляет собой жалкое зрелище — пара монет и очков, но в ваших руках она засияет к концу игры казной полной золота, заливаемыми лугами, грозными замками и великолепными строениями.

Выигрывает игрок, у которого в конце игры в колоде насчитывается большее количество победных очков.

До момента подсчета очков карты победы играют совсем незначительную роль, поэтому очень важно следить за балансом различных типов карт в колоде.

### Состав карт

130 карт сокровищ:

60 медных монет (Copper)

40 серебряных монет (Silver)

30 золотых монет (Gold)

48 карт победы

24 карты поместья (Estate)

12 карт герцогства (Duchy)

12 карт провинций (Province)

252 карты королевства

по 10 каждой:

Искатель приключений Adventurer

Бюрократ Bureaucrat

Погреб Cellar

Канцлер Chancellor

Капелла Chapel

Комната совета Council room

Пиршество Feast

Фестиваль Festival

Лаборатория Laboratory

Библиотека Library

Рынок Market

Ополчение Militia

Шахта Mine

Ров Moat

Ростовщик Moneylender

Ремонт Remodel

Кузница Smithy

Шпион Spy  
Вор Thief  
Тронный зал Throne room  
Деревня Village  
Ведьма Witch  
Лесоруб Woodcutter  
Мастерская Workshop

12 карт Сад Garden

30 карт Проклятие Curse

Хотя в состав игры входят 25 комплектов карт Королевства в каждой партии используется всего 10 из них.

### **Подготовка к игре**

В первой партии игрок ходящий первым определяется случайным образом. В последующих партиях первым ходит игрок сидящий слева от победителя. Если случилась ничья то право первого хода определяется случайным образом среди игроков не выигравших партию.

Каждый игрок берет 7 медных монет и 3 карты поместья, перемешивает их и кладет получившуюся колоду лицом вниз рядом с собой и берет из нее 5 верхних карт. Таким образом формируется стартовая колода и рука.

Карты, не вошедшие в стартовые колоды игроков, называются Припасами (Supply). Эти карты располагаются лицом вверх в центре стола(в зоне припасов), так чтобы каждому игроку было удобно до них добраться. На каждой карте в нижней ее части обозначен тип карты (Действие(Action), Сокровище(Treasure), Победа(Victory), Проклятие(Curse), Ответное действие(Reaction), Атака(Attack)). Рядом с Припасами расположена зона Хлама. После окончания партии на столе будут оставаться не до конца разобранные карты Припасов.

Карты которые участвуют в каждой партии являются базовыми. К ним относятся карты сокровищ, карты победы(кроме карт Сад), карты Проклятий.

После того как все игроки возьмут по 7 медных монет, положите оставшиеся медные монеты, все серебряные монеты и золотые монеты в зону Припасов, сформировав три стопки карт.

При игре втроем или вчетвером, сформируйте стопки из 12 карт Поместья, Герцогства, Провинций и положите их в зону Припасов. При игре вдвоем используйте по 8 карт. Оставшиеся карты победы в игре не участвуют.

При игре вдвоем используется 10 карт Проклятия, при игре втроем — 20, при игре вчетвером — 30.

В дополнение к этим 7 стопкам карт, игроки выбирают еще 10 стопок карт королевства, которые будут участвовать в этой партии и кладут их в зону Припасов. Для первой игры рекомендуется использовать **Погреб, Рынок, Ополчение, Шахту, Ров, Ремонт, Кузницу, Деревню, Лесоруба и Мастерскую.**

В будущем игроки могут выбирать стопки 10 карт по собственному желанию. Все карты не вошедшие в зону Припасов в игре не участвуют.

Если игроки выбрали карту Сад, то при игре втроем-вчетвером следует использовать 12 карт, при игре вдвоем только 8.

После первоначальной расстановки у каждого игрока будет стартовая колода из 5 карт, стартовая рука из 5 карт, зона сброса, в которой пока не лежит ни одной карты, и зона сыгранных карт, которая также пуста. В центре стола располагается зона хлама и зона припасов, состоящая из 17 стопок карт, разделенных по названию и лежащих лицом вверх.

## **Порядок игры**

### *Ход*

Игроки ходят по часовой стрелке.

Каждый ход игрока состоит из трех фаз, играющихся в следующем порядке:

1. Фаза действий — игрок может совершить действие
2. Фаза покупки — игрок может совершить покупку
3. Фаза обновления — игрок должен положить сыгранные карты и карты оставшиеся в руке в сброс и взять новые 5 карт из колоды.

### *Фаза действий*

В фазу действия игрок может, но не обязан, сыграть карту действия(Action). Так как в стартовой колоде не содержится карт действий, то в первые два раунда играть будет нечего. Обычно игрок играет одну карту действия за ход, но некоторые карты меняют число карт, которые можно сыграть.

Карта действия играется следующим образом: игрок помещает карту в зону сыгранных карт и лицом вверх, объявляет о том какую карту сыграл и производит все действия обозначенные на карте. Игрок может сыграть карту, даже если он не может выполнить все действия, которые на ней перечислены, однако, если он может выполнить их частично, он обязан это сделать. Две карты действия не могут пересекаться своими эффектами по времени, то есть игрок должен полностью разобраться со всеми эффектами описанными на карте, прежде чем играть другую карту действия.

Сыгранные карты действий остаются в зоне сыгранных карт до фазы обновления, если на карте явно не указано иное. Обычно карты выкладываются в зону сыгранных карт слева направо, это позволяет легко проследить порядок действий и не запутаться в эффектах.

Ключевые слова, которые вы найдете на картах:

+X действия — игрок может сыграть дополнительно X карт действия в эту фазу. Все действия обозначенные на карте должны быть произведены до того как будет сыграно следующее действие и до того как игра перейдет в фазу покупки.

+X карт — игрок незамедлительно берет X карт с верха колоды в руку. Если он не может взять необходимое количество карт из колоды, то берет все карты из колоды, перемешивает карты сброса, формируя таким образом колоду, и добирает из этой колоды оставшееся количество карт. Если после перемешивания карт все равно не хватает, то игрок берет столько карт сколько есть.

+1 покупка — игрок получает право сделать в фазу Покупки на одну покупку больше.

+X Монет — игрок получает дополнительно X монет в фазу Покупки.

Сбросить — если явно не указано иное, карты сбрасываются с руки. Когда игрок сбрасывает карту, то кладет ее лицом вверх в сброс. Если сбрасывается несколько карт, то игрок может не показывать их противникам, но обязан показать сколько их сбрасывается Верхняя карта стопки сброса всегда видна всем игрокам.

Сбросить в хлам — карта сбрасывается в зону хлама а не в сброс. Карты сброшенные в хлам не являются картами возвращенными в зону припасов. Карты из зоны хлама невозможно купить.

Получить — для получения карты игрок берет ее из зоны припасов и кладет ее в свой сброс(если иное не указано на карте). Игрок не получает эффекта описанного на карте, если карта получена таким образом.

Показать — игрок показывает карту всем игрокам и затем кладет ее обратно(если не сказано иное). Если игрок должен показать карты из колоды, а их не хватает, то карты сброса перемешиваются, формируется новая колода и карты показываются из нее.

Отложить в сторону — игрок кладет карту в открытую на стол (действия, перечисленные в выложенной карте не производятся) и делает с ними то что написано в карте действия.

Фаза действий заканчивается, когда игрок не может или не хочет играть больше карт действий. Игрок не может играть карты действий в другие фазы, однако, карты ответных действий не подчиняются этому правилу.

#### *Фаза покупки*

В фазе покупки игрок может получить одну карту из зоны припасов, заплатив ее стоимость. Купить можно любую карту, даже карту проклятия. Игроки не могут покупать карты из зоны Хлама. Игрок может купить только 1 карту, но сыгранные карты действий могут увеличить количество приобретаемых карт.

Цена обозначена в левом нижнем углу карты. Существует два источника дохода, используемых для оплаты карт: карты сокровищ, выкладываемые в зону сыгранных карт с руки, и денежные бонусы, полученные от сыгранных в фазу действий карт действий. Полученная сумма идет на оплату одной или нескольких карт. Полученные таким образом карты отправляются в сброс, никакого игрового эффекта они при этом не производят.

Карты сокровищ, выложенные для оплаты, остаются в зоне сыгранных карт до фазы обновления, в которой они вместе с картами действий будут отправлены в сброс. Карты сокровищ неоднократно используются в течении игры, так как сброс при истощении колоды перемешивается и формирует новую колоду. Таким образом карты сокровищ стоит рассматривать как источник дохода а не как исчерпаемый ресурс.

#### *Фаза обновления*

К этому моменту игры все полученные карты лежат в сбросе, сыгранные действия и карты сокровищ лежат в зоне сыгранных карт. Игрок собирает свои сыгранные карты со стола и кладет их в сброс, оставшиеся на руке карты также отправляются в сброс. Игрок не обязан показывать сброшенные карты противникам, но верхнюю карту сброса все равно видно.

После перемещения карт в сброс, игрок берет 5 карт из колоды, они формируют его новую руку. Если в колоде не хватает карт, то он перемешивает карты сброса тем самым формируя новую колоду, после этого добирает руку до 5 карт.

После того как игрок взял 5 карт в руку, ход считается завершенным и переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

### **Окончание игры**

Игра заканчивается после завершения хода игрока, если во время хода наступило одно из двух событий:

- в зоне припасов закончились карты провинций
- в зоне припасов закончились любые три карты припасов

Каждый игрок подсчитывает количество очков победы находящихся у него в колоде (в том числе в руке и в сбросе).

Игрок, у которого больше всего очков, побеждает. Если у нескольких игроков будет равное количество очков то выигрывает тот, кто затратил меньше ходов на их получение. Если затрачено одинаковое число ходов, то объявляется ничья.

### **Дополнительные правила**

Игроки могут пересчитывать количество карт в колоде, но не в сбросе. Игроки не могут просматривать колоду или сброс. Игроки могут просматривать карты с зоне хлама и пересчитывать карты в зоне припасов.

Если эффект касается нескольких игроков, и при этом важен порядок, в котором этот эффект будет производить действие над игроком, то действия производятся в порядке хода, начиная с активного игрока.

В любой момент в игре, если игрок должен показать/взять из колоды больше карт чем там есть на тот момент, он должен показать/взять все карты что есть, а затем перемешать карты сброса и показать/взять оставшиеся карты из новой колоды.

Если колода игрока закончилась, он не перемешивает сброс и не формирует новую колоду до тех пор, пока какое-либо игровое действие не потребует от него взять или показать карту.

### **Пояснения к картам королевства**

*Искатель приключений Adventurer* — если понадобится перемешать сброс для создания новой колоды, перемешайте, но не замешивайте в него уже показанные карты, так как они не помещаются в сброс пока не найдены нужные карты. Если после перемешивания вы все еще не можете найти карт сокровищ, то получаете столько карт сколько нашли.

*Бюрократ Bureaucrat* — если у вас не осталось карт в колоде то серебряная монета станет единственной картой в колоде. Таким же образом, если у другого игрока закончились карты в колоде, то показанная им карта победы станет единственной картой в его колоде.

*Погреб Cellar* — вы не можете сбросить Погреб ради использования его собственного эффекта, так как сыгранная карта уходит из руки раньше чем разрешается ее игровой эффект. Вы должны

сбросить выбранное количество карт разом. Вы берете карты из колоды только после того как завершили сброс карт. Если для того чтобы взять карты вам придется перемешать сброс, то сброшенные под Погреб карты также будут замешаны в новую колоду.

*Канцлер Chancellor* — вы должны совершить действие описанное на карте(решить будете ли вы перемещать всю колоду в сброс) до того как будете играть другое действие или покупать карту. Это не значит, что карта Канцлера обязана игратья первой, это значит что эффект производимый картой, не должен вмешиваться в работу других карт. При перемещении колоды в сброс просматривать ее нельзя.

*Капелла Chapel* - вы не можете сбросить Капеллу в хлам ради использования её собственного эффекта, так как сыгранная карта уходит из руки раньше чем разрешается ее игровой эффект. Другую Капеллу сбросить в хлам можно.

*Комната совета Council room* — остальные игроки обязаны взять по карте.

*Пиршество Feast* — полученная карта сразу же отправляется в сброс. Получить карту можно только из зоны припасов. Запрещается использовать карты сокровищ или карты увеличивающие доход для увеличения стоимости карты получаемой с помощью Пиршества. Если Пиршество играет через Тронный зал то вы получаете две карты, хотя только одно Пиршество отправляется в хлам. Получение карты не связано с отправкой Пиршества в хлам, это два различных действия, которые обозначены на карте.

*Фестиваль Festival* — если играете несколько фестивалей и/или других карт увеличивающих количество действий внимательно следите за количеством оставшихся действий, лучше всего объявляйте то что делаете вслух.

*Библиотека Library* — если сброс придется перемешивать, то отложенные в сторону карты действий в него не замешиваются, они будут сброшены после того как вы возьмете все нужные карты. Если после перемешивания вы не можете добрать нужно число карт, то берите сколько есть. Вы не обязаны откладывать каждую карту действия в сторону. Если у вас 7 или больше карт на руке после того как вы сыграли Библиотеку, карт вы не берете.

*Ополчение Militia* — каждый противник сбрасывает руку до трех карт, если у игрока 3 или меньше карт в руке, то он ничего не сбрасывает.

*Шахта Mine* — полученная таким образом карта кладется сразу в руку и может быть сыграна в этом же ходу.

*Ров Moat* — карта атаки — это карта на которой внизу написано Атака(Attack). Когда кто то играет карту атаки, вы можете показать Ров другим игрокам, и вернуть его в руку. Действия описанные на карте атаки на вас не распространяются. Ров не препятствует действиям карты атаки на других игроков, и на игрока сыгравшего карту атаки.

*Ростовщик Moneylender* — если у вас нет медной монеты для того чтобы сбросить ее в хлам то вы не получаете 3 монеты.

*Ремонт Remodel* - вы не можете сбросить Ремонт в хлам ради использования его собственного эффекта, так как сыгранная карта уходит из руки раньше чем разрешается ее игровой эффект.

Другую карту ремонта можно отправить в хлам. Если у вас на руке нет карты для сброса в хлам вы не можете получить карту. Полученная карта кладется в сброс. Карта берется только из зоны Припасов, полученная карта не обязательно должна стоить ровно на 2 монеты больше, ее стоимость может быть и меньше. Запрещается использовать карты сокровищ или карты увеличивающие доход для увеличения стоимости карты получаемой с помощью Ремонта.

*Кузница Smithy* — возьмите 3 карты

*Шпион Spy* — Шпион заставляет всех игроков показать верхнюю карту колоды(включая вас). Вы берете карту за то что сыграли шпиона раньше чем карты показываются. Если у игрока нет карт в колоде, он перемешивает сброс и формирует новую колоду, если и после этого у него нет карт в колоде, он ничего не показывает. Если игрокам важен порядок в котором показываются карты, то вы начинаете с себя и идете по часовой стрелке. Карты, которые были показаны но не отправлены в сброс, возвращаются на верх колоды.

*Вор Thief* — игрок у которого осталась только одна карта, показывает ее, затем перемешивает сброс(исключая показанную карту) и формирует новую колоду. Игрок у которого не осталось карт в колоде, перемешивает сброс и формирует новую колоду. После этого показывает недостающие карты. Игрок у которого после перемешивания не хватает карт, показывает сколько сможет. Каждый игрок отправляет хлам одну карту сокровищ(по выбору атакующего игрока) и после этого атакующий игрок получает любые карты из только что попавших в зону хлама. Игрок не может получить карты которые попали в хлам в предыдущие ходы или в результате действия других карт. Игрок может взять все, одну, или не взять ничего из карт попавших в хлам. Приобретенные таким образом карты кладутся в сброс, не выбранные остаются в зоне хлама.

*Тронный зал Throne room* — вы выбираете карту действия в руке и играете ее дважды. Вторичное использование карты действия не уменьшает количество действий, которое вы можете совершить в этом ходу. Вы должны полностью выполнить все эффекты, указанные на карте действия, прежде чем играть ее во второй раз. Если вы играете Тронный зал на Тронный зал то вы сначала играете одной действие дважды, а потом другое действие дважды, а не 4 раза одно действие. Если вы играете Тронный зал на карту которая дает +1 действие(например Рынок) то в результате получите +2 действия. Внимательно следите за количеством действий, которое вы можете использовать. Если бы вы играли Рынок, а потом второй Рынок, то в результате получили бы только +1 действие. Вы не можете играть действия между двумя действиями созданными Тронным залом.

*Деревня Village* — внимательно следите за количество действий, если играете несколько Деревень подряд.

*Ведьма Witch* — если карты проклятий не хватает всем игрокам, то начинайте раздавать их с игрока сидящего слева от вас. Если карты проклятий кончились, вы все равно берете 2 карты. Игрок получивший карту Проклятия кладет ее в свой сброс лицом вверх.

*Лесоруб Woodcutter* — в фазу покупки можете сделать дополнительную покупку и получаете +2 монеты.

*Мастерская Workshop* — карта, которую вы получаете, кладется в ваш сброс. Карту можно выбрать только из зоны Припасов. Запрещается использовать карты сокровищ или карты

увеличивающие доход для увеличения стоимости карты получаемой с помощью Мастерской.

*Сады* — это карта победы, а не действия. Она не производит никакого эффекта до конца игры. В конце игры Сад дает 1 очко за каждые 10 карт в колоде(считая все карты). При подсчете округление происходит вниз, т.е. если у вас 39 карт то вы получите 3 очка.

### **Рекомендуемые наборы карт королевства:**

Вы можете выбрать любые 10 карт для партии, данные наборы предназначены для наиболее очевидного ознакомления с игровой механикой и стратегиями игры.

#### Первая игра

Погреб, Рынок, Ополчение, Шахта, Ров, Ремонт, Кузница, Деревня, Лесоруб, Мастерская.

#### Большие деньги

Искатель приключений, Бюрократ, Канцлер, Капелла, Пиршество, Лаборатория, Рынок, Шахта, Ростовщик, Тронный зал.

#### Взаимодействия

Бюрократ, Канцлер, Комната совета, Фестиваль, Библиотека, Ополчение, Ров, Шпион, Ров, Деревня.

#### Игра на истощение

Погреб, Капелла, Пиршество, Сады, Лаборатория, Вор, Деревня, Ведьма, Лесоруб, Мастерская

#### Деревенская площадь

Бюрократ, Погреб, Фестиваль, Библиотека, Рынок, Ремонт, Кузница, Тронный зал, Деревня, Лесоруб.