

Dominion


Donald X. Vaccarino játéka

Egy békés, aprócska királyság uralkodója vagy. Hódító ambícióid vannak, többre vágysz, és hatalmasabb birodalom uralkodója akarsz lenni. Meg akarsz szerezni az uradalmad körül elterülő birtokokat, kihasználva a környező királyságok szervezetlenségét. Egységes nemzetet akarsz faragni belőlük, akik téged éltetnek majd bölcs királyukként.

Csak hogy nem te vagy az egyetlen, aki nagyszabású terveket dédelget. Más kiskirályok is szemet vetettek ezekre a területekre, és versenyre kelnek veled megszerzésükért. Őrült versenyfutás kezdődik közöttetek alattvalók számának szaporításában, építkezés és a kincstár megtöltésében.

A játék célja

A játékosok birodalmát az általuk összegyűjtött kártyák szimbolizálják. Minden játékos a saját kártyapakliját építi, ami a játék elején mindössze néhány réz-, és földbirtok kártyából áll, de a végére hatalmas és prosperáló birodalommal válik.

A játék győztese, aki a legtöbb győzelmi pontot  gyűjti össze.

A játék tartalma

500 kártya, ebből

130 kincskártya (**treasure**):

60 rézpénz (**copper**)

40 ezüstpénz (**silver**)

30 aranypénz (**gold**)

48 győzelmi pont kártya (**victory**):

24 birtok (**estate**)

12 hercegség (**duchy**)

12 provincia (**province**)

252 birodalomkártya (**kingdom**):

10-10 a következő 24 fajtaból: kalandozó (**adventurer**), hivatalnok (**bureaucrat**), pince (**cellar**), kancellár (**chancellor**), kápolna (**chapel**), tanácssterem (**council room**), lakoma (**feast**), fesztivál (**festival**), laboratórium (**laboratory**), könyvtár (**library**), piac (**market**), milícia (**militia**), bánya (**mine**), várárok (**moat**), uzsorás (**moneylender**), átépítés (**remodel**), kovácsműhely (**smithy**), kém (**spy**), tolvaj (**thief**), trónterem (**throne room**), falu (**village**), boszorkány (**witch**), favágó (**woodcutter**), műhely (**workshop**), 12 liget (**gardens**)

30 átokkártya (**curse**)

33 mintakártya: a játékban szereplő összes fajta lapból 1-1, plusz egy dobópakli kártya (**trash**)

7 üres kártya

Megjegyzés: A későbbiekben sokszor hivatkozunk majd a kártyákon látható dolgokra, anélkül, hogy a „kártya” szót említenénk. A rézpénz például mindig a rézpénzkártyát jelenti.

A játék előkészületei

Tetszőleges módszerrel döntsétek el, ki legyen a kezdőjátékos. Ha több partit is játszatok, mindig az előző játék győztesének bal oldali szomszédja lesz a kezdőjátékos. Ha az előző játék döntetlenül végződött, a kezdőjátékos az egyik olyan játékos lett, aki nem győzött.

Minden játékos kap 7 rézpénzt (**copper**) és 3 birtokot (**estate**), ezeket összekeveritek, és képpel lefordítva magatok elé helyezitek saját húzópaklitokat képezve. Ezután mindenki felhúzza a húzópaklija felső 5 lapját.

A játékban soha nem használunk minden kártyát. A játékosok kezdőpaklijain kívül rendelkezésre álló lapok fogják alkotni a készletet. Ezek a lapok fajtánként csoportosítva és az asztal közepén képpel felfordítva várják majd, hogy a játékosok elvegyék őket. Minden lap alján látható a kártya típusa, ami lehet akció (**action**), kincs (**treasure**), győzelmi pont (**victory**), átok (**curse**), védekezés (**reaction**) vagy támadás (**attack**). A játékban lévő összes kártyatípushoz tartozik egy (sötétebb hátoldalú) mintakártya, amelyet a megfelelő pakli alá kell tennünk, hogy amikor elfogy egy pakli, lássuk, milyen típusú kártya volt ott (a fordító megjegyzése: a mintakártyák teljesen feleslegesek, ne használjuk őket). Tegyük ki az asztalra a dobópakli kártyát.

A háromfajta kincskártya minden játékban használatos. Miután minden játékos elvette a 7 rézpénzt, a többit az asztal közepére, a készletbe tesszük, csakúgy mint az összes ezüstöt és aranyat.

Szintén minden játékban részt vesznek a győzelmi pont lapok. Ha hárman vagy négyen játszatok, mindhárom fajta győzelmi pont kártyából (**victory**) 12 lapot tegyetek a készletbe, ha csak ketten, akkor mindegyikből 8-at. A maradék győzelmi pont lapokat tegyétek vissza dobozba.

Az átokkártyák (**curse**) szintén minden játékban használhatók, két játékos esetén 10, három játékosnál 20, négy játékosnál pedig 30 átokkártya kerül a készletbe.

A fent felsorolt 7 kártyatípuson kívül minden játékban 10 fajta birodalomkártya fogja alkotni a készletet. Hogy melyek ezek, azt a játékosok választhatják ki a 25-féle birodalom kártya közül. Az első játéknál javasoljuk, hogy használjátok a következő 10 birodalom kártyát: pince, piac, milícia, bánya, várak, átépítés, kovácsműhely, falu, favágó és műhely.

Az első tanulójáték után a játékosok tetszőleges módszerrel választhatják ki a készletet alkotó 10-féle birodalomkártyát. Például megkeverhetjük a minta birodalomkártyákat, húzunk közülük 10-et, és a húzott típusúakat tesszük a készletbe. Ha egyszerre több partit játszatok, mindig a birodalom kártyák különböző kombinációját használjátok, hogy minden játék más és más legyen.

A szabályfüzet végén felsorolásra kerül még néhány, a tervezők által ajánlott, nagyon jól működő birodalomkártya kombináció. Az aktuális játékhoz nem használt 15 fajta birodalomkártyát tegyétek félre.

Amennyiben a parkkártya is kiválasztásra került, közülük annyit tegyünk a készletbe, amennyit a győzelmi pont kártyákból kell, azaz 2 játékos esetén 8-at, 3 vagy 4 játékos esetén mind a 12-t.

A játék menete

A játékos egy körének áttekintése

A játékosok köre a következő 3 fázisból áll:

A. Akciófázis: kijátszhatsz egy akciókártyát.

B. Vásárlás fázis: vásárolhatsz egy kártyát.

C. Befejező fázis: Eldobod minden felhasznált és fel nem használt lapodat, majd a húzópakliból 5 lapot húzol.

Mikor a soron lévő játékos befejezte körét, a tőle balra ülő szomszédja következik.

Akciófázis


Az akciófázisban kijátszhatsz egy akciókártyát a kezedből. A birodalomkártyák közül azok az akciókártyák, amelyeknek alján az olvasható: „**Action**”. Mivel a játék elején senkinek sincs akciókártyája, így az első két körben még senki sem tud akciókártyát kijátszani. Az akciófázisban egy akciókártya játszható ki, de némely akciókártyák növelhetik ezt a számot.

Az akciókártyát a kezekben tartott lapok közül játszod ki, bejelented mit játszottál ki, és a lapot képpel felfelé magad elé teszed. Ezután követed a kártya által adott instrukciókat felülről lefelé. Ha nem tudod, nem kell végrehajtanod mindent, amit a kártya mond, viszont mindent végre kell hajtanod, amit tudsz. Ha további akciókártya kijátszására is van lehetőség, be kell fejezned az előzőleg kijátszott lapon leírtak végrehajtását mielőtt a következőt kijátszanád. A kártyák részletes leírását a szabályfüzet végén találod. Minden kijátszott akciókártyád előtted marad a befejező fázisodig, kivéve, ha a kártya mást mond.

Az akciókártyák jelölésrendszere

„**+X Action(s)**” – Ennyi plusz akciód van ebben az akciófázisban. Teljesen be kell fejezned a kártyán leírt instrukciók végrehajtását, mielőtt kijátszanád a következő akciókártyát. Csak akkor léphetsz tovább a vásárlás fázisba, ha végeztél az akciófázissal. Ha több +akciót adó lapot is kijátszol, hangosan számold, hány akciód maradt még.

„**+X Cards**” – Ennyi lapot húzol a húzópakliból. Ha a húzópaklid elfogyott, keverd meg a használt paklidat, fordítsd képpel lefelé, és ez lesz az új húzópaklid, innen húzod fel a hiányzó lapokat is. Ha az a valószínűtlen helyzet állna elő, hogy az új húzópaklid is elfogy mielőtt az akciókártyák által feltüntetett számú lapot felhúznád, csak annyi lapot húzol, amennyi van.

„**+ **” – Ennyivel több pénzt költhetsz el a kijátszás körének vásárlás fázisában. Ezt a pénzt nem kapod meg, csak ennyivel drágább lapot vehetsz.

„**+1 Buy**” – A normális 1 lapon felül vehetsz még 1 kártyát a készletből a vásárlás fázisban, persze ezt a lapot is ki kell fizetned.

„**Discard**” – A kezekben lévő kártyát képpel felfelé a használt paklid tetejére dobod. Ha több lapot is kidobsz, nem kell őket megmutatnod az ellenfeleknek, de azt igen, hogy hány lapot dobsz el. A használt paklid felső lapja azonban mindig látszik (hiszen az itt lévő lapok képpel felfelé vannak).

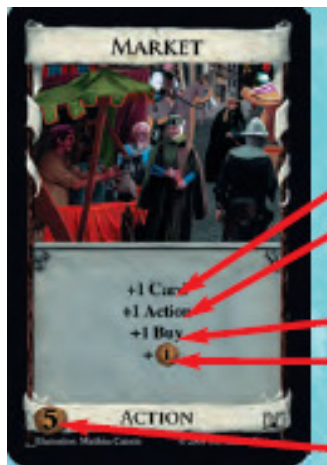
„**Trash**” – Kidobsz egy kártyát a dobópakliba. A dobópakliba került lapok – ellentétben a játékosok használt paklijaiban lévő lapokkal - a játék során többé már nem használhatók, és meg sem vásárolhatók.

„**Gain**” – Kapsz egy kártyát (általában a készletből), amit a használt paklid tetejére teszel (kivéve, ha a kártya mást mond), a megszerzett kártya hatását ekkor még nem használhatod.

„**Reveal**” – Fel kell fedned egy lapodat. Meg kell mutatnod a többi játékosnak, majd visszatenni oda, ahonnan húztad (kivéve, ha a kártya mást mond). Ha a húzópaklid tetejéről kell felfedned lapot, és ott nincs elég, akkor a használt paklidat összekeverve új húzópaklit alkotsz, és annak a tetejéről feded fel a hiányzó lapokat.

„**Set aside**” – Képpel felfelé félre kell tenned egy kártyát, ekkor nem használhatod a kártya képességeit. Ha egy lapon ezt az instrukciót találod, a lapon lévő szöveg fog majd eligazítani abban is, hogy mit kell tenned a félretett lappal.

Az akciófázisod befejeződik, ha már nem tudsz, vagy nem akarsz több akciókártyát kijátszani. Az akciókártyákat csak saját körünk akciófázisában tudjuk kijátszani, de vannak védekező kártyák (**Reaction**), amelyeket más játékosok körében is kijátszhatunk.



Példa egy akciókártyára: piac

Azonnal húzhatsz egy lapot

Kijátszhatod még egy akciókártyát

A vásárlás fázisban eggyel több kártyát vehetsz

A vásárlás fázisban eggyel több pénzt költhetsz el

A lap ára

Vásárlási fázis

A vásárlási fázisban vehetsz egy tetszőleges lapot a készletből (a dobott pakliból azonban nem), amennyiben meg tudod fizetni az árát. Ha az akciófázisodban kijátszottál +1 vásárlásra jogosító akciókártyát (**+1 Buy**), +1 lapot is vehetsz, de természetesen ennek a lapnak is ki kell fizetned az árát.

Minden kártya vételi ára a bal alsó sarkában van feltüntetve. A kincskártyákkal kifizetett összeget a kezedből kell letenned magad elé, ezekhez hozzáadhatod a köröd előző fázisában kijátszott akciókártyákon lévő elkölthető kincsmennyiséget. A készlet bármelyik kártyáját megveheted (kincskártyát is), ha kifizetsz érte legalább annyi érmét, amennyi az ára. A megvásárolt lapot képpel felfelé a használt paklid tetejére teszed. A megvett lap képességét ekkor még nem használhatod.

Ha több mint 1 lap vásárlására vagy jogosult, legfeljebb annyi összértékben vehetsz lapokat, amennyire a kezekben lévő érméd és a kijátszott akciókártyáidon lévő plusz kincsmennyiség összege. Például, ha van 6 érméd 2 aranyból, és kijátszottál egy +1 vásárlásra jogosító akciót,

vehetsz egy pincét 2-ért és egy kovácsműhelyt 4-ért, ezután mindkét vásárolt lapot a használd paklidra kell dobnod.

Az elköltött értéket is magad előtt tartod egészen a befejező fázisig. Fontos, hogy ebben a játékban az elköltött kincseid nem vesznek el, hanem a használt paklidba kerülnek az összes többi lappal együtt. Amikor a húzópaklid elfogy, a használt paklid lapjait megkevered, és az lesz az új húzópaklid. Így a játék során ugyanazokat az értéket sokszor fogod elkölteni, ez azért van, mert a kincskártyák nem bizonyos összeget, hanem jövedelmet szimbolizálnak.

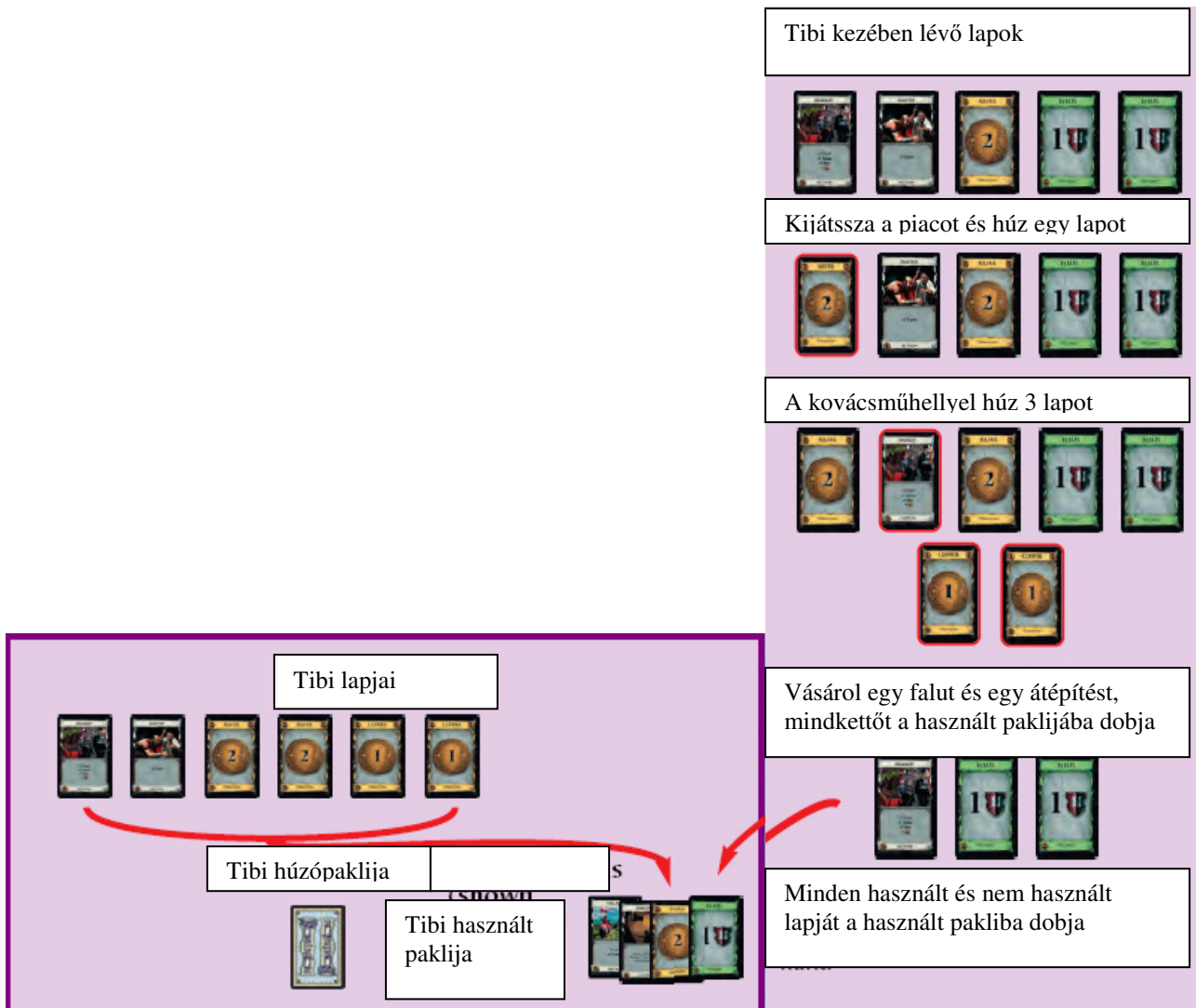
Befejező fázis

A körben megszerzett lapok ekkorra már a használt pakliban vannak. Ebben a fázisban az összes elhasznált kártyát (a kijátszott akciókártyákat és az elköltött kincskártyákat) és az összes kezében maradt lapot is a használt pakliba kell dobnod. Ugyan nem vagy köteles megmutatnod az eldobott lapjaidat, a használt paklidban a lapok képpel felfelé vannak, így a legfelső lap mindig látható.

Ezután felhúzod a húzópaklid legfelső 5 lapját, és ezzel véget ért a köröd, a balodon ülő játékos következik a lépéssel. Némi tapasztalatszerzés után már felgyorsíthatjátok annyira a játékot, hogy a soron lévő játékos befejező fázisa közben a következő már elkezdheti a körét. Ez abban az egy esetben nem kivitelezhető, amikor valaki egy támadást (**Attack**) indít.

Példajáték

Tibi megnézi az 5 lapját: van egy piaca, egy kovácsműhelye, egy ezüstje és 2 birtoka. Az akciófázisában kijátssza a piacot, és húz egy lapot, ami egy ezüst. Mivel a piaca adott plusz egy akciót, Tibi kijátssza a kovácsműhelyét, így húzhat még 3 lapot. Mivel a húzópaklijában már csak 2 lap maradt, ezeket felhúzza, majd a használt pakliját megkeveri, és abból húzza fel a harmadik lapot. Tibi még egy piacot és két rezet húz. Mivel nincs már több akciója, a piacot nem játszhatja ki, így akciófázisa véget ér. A vásárlás fázisában Tibi kijátssza 2 rezet és 2 ezüstjét, így 6 értéket költhet el. A piaca által biztosított +1 elkölthető értékével vásárlóereje 7-re nő, és szintén a piacnak köszönhetően ezt a 7 értéket 2 lap vásárlására is eloszthatja. Először egy falut vesz 3 értékért, és a megvásárolt lapot a használt paklijának tetejére teszi. A maradék 4 értékéből egy átépítés kártyát vesz, amit szintén a használt paklijára dob. Körének befejező fázisában Tibi a használt paklijára dobja a kincseit, a kijátszott és ki nem játszott akciókártyáit, valamint a győzelmi pont lapjait is, végül húzópaklijából felhúz 5 lapot.



A játék vége

A játék akkor ér véget, ha vagy a provinciakártyák paklija, vagy a készlet bármelyik 3 paklija elfogy. A játék befejezését kiváltó játékos még befejezi körét, majd mindenki összeszámolja a teljes paklijában lévő győzelmi pontjait --- (a húzópakli, a használt pakli és a kézben tartott lapok is számítanak).

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Ha egyenlőség alakulna ki, akkor az érintett játékosok közül az győz, aki kevesebb kört játszott. Amennyiben így is döntetlen az eredmény, a játéknak több győztese is lesz.

További szabályok

A játékosok megszámolhatják, hány lapjuk van a húzópaklijukban, de a használt paklijukat nem számolhatják meg, és egyik paklijuk lapjait sem nézhetik át. A dobott lapok pakliját (**Trash**) is át szabad nézni, és a készlet lapjait is meg szabad számolni.

Ha egy akció több játékost is érint, és számíthat, hogy a hatását milyen sorrendben hajtjuk végre, akkor azt a kijátszó játékostól kezdve ülésrendben tesszük.

Amikor egy játékosnak fel kell húznia, vagy meg kell mutatnia lapokat a húzópaklijából, és az elfogy, meg kell kevernie a dobott lapjainak pakliját, és a többi lapot onnan felhúzni, illetve megmutatni.

Ha egy játékos húzópaklija elfogy, csak akkor kell megkevernie a dobott lapjainak pakliját, ha onnan lapot kell húznia.

A birodalomkártyák részletes leírása

Kalandozó (adventurer) – Addig húzhatsz lapokat a húzópaklidból, amíg két kincset nem húzol. A kincset vedd a kezébe, a többi felhúzott lapot dobd a használati paklidba.

Ha közben elfogy a paklid, keverd meg a dobott lapjaid, de ne keverd bele a most felfedett lapokat, hiszen azok nem kerülnek a használt paklidba a köröd végéig. Ha így is elfogy a húzópaklid, mielőtt két kincset húztál volna, meg kell elégedned annyival, amennyit találtál.

Hivatalnok (bureaucrat) – Kapsz egy ezüstöt, amit a húzópaklid tetejére kell tenned. Minden ellenfeled a kezéből egy győzelmi pont kártyát a saját húzópaklijának tetejére tesz, ha nincs a kezében ilyen lap, csak megmutatja lapjait.

Ha ilyenkor valakinek épp elfogyott a húzópaklija, az ide tett ezüst (az ellenfelek esetében győzelmi pont) lesz a húzópaklija egyetlen lapja.

Pince (cellar) - +1 akció. Eldobhatsz a kezébe lapokat, és helyettük ugyanannyit felhúzhatsz.

Magát a pince kártyát ekkor nem dobhatod el, hogy új lapot húzz helyette, hiszen már kijátszottad. Nem dobálhatod el egyesével a lapokat, először el kell döntened, hány lapot dobsz, egyszerre eldobod őket, és húzol helyettük. Ha nincs elég lap a húzópaklidban, a most eldobott lapokat is keverd bele a dobott paklidba, és ebből húzz.

Kancellár (chancellor) - +2 érme vásárláskor. A teljes húzópaklidat eldobhatod a használt paklidba.

El kell döntened, eldobod-e a teljes húzópaklidat mielőtt bármely más akcióba kezdenél. Az eldobott lapokat nem nézheted át.

Kápolna (chapel) – Legfeljebb 4 lapot (végleg) kidobhatsz a dobott pakliba.

Az akcióhoz felhasznált kápolna kártyát természetesen nem dobhatod ki, de ha van a kezébe egy másik kápolna, azt igen.

Tanácssterem (council room) - +4 kártya, +1 lap vásárlása. Minden ellenfeled is húz egy lapot.

Az ellenfelek is kötelesek lapot húzni. Ha a húzópakli elfogy, keverni kell.

Lakoma (feast) – Dobd ezt a lapot a dobott lapok paklijába, és húzz helyette egy legfeljebb 5 érme értékű lapot a készletből.

A választott lapot tedd a használt paklid tetejére. Semmiképp sem választhatsz 5-nél nagyobb értékű lapot, sem ráfizetéssel, sem egyéb kártyák segítségével. Ha a trónteremmel a lakomát játszod ki, két lapot húzhatsz egy lakoma egyszeri eldobásával.

Fesztivál (festival) - +2 akció, +1 lap vásárlása, +2 érme vásárláskor.

Ha egy körben több fesztivált is kijátszol, hangosan számold, hány akciód maradt még.

Liget (gardens) – A játék végén minden 10 kártyáért 1 győzelmi pontot kapsz (lefelé kerekítve).

A liget győzelmi kártya, és nem akciókártya, ezért semmire sem használhatod a játék közben. A játék végén viszont győzelmi pontokat hoz, pl. ha összesen 39 lapod van 3 pontot kapsz, ha 40, akkor 4-et. Ha ketten játszotok, csak 8 liget kártyát tegyetek a készletbe, különben 12-t.

Laboratórium (laboratory) - +2 kártya, +1 akció.

Könyvtár (library) – Addig húzhatsz lapokat a húzópaklidból, amíg 7 lap nem lesz a kezvedben. A felhúzott akciókártyákat nem kell a kezvedbe vened, tedd félre őket. Ha végeztél, a félretett lapokat is dobd a használt paklidba.

Ha az akció végrehajtása közben elfogy a húzópaklid, a félretett lapokat ne keverd bele a használt paklidba. Ha megint elfogy a húzópaklid, meg kell elégedned annyival, amennyit húztál. Ha akarod, a felhúzott akciókártyát is megtarthatod, nem kötelező félretenned. Ha a könyvtár kijátszásakor már van a kezvedben legalább 7 lap, nem húzol többet.

Piac (market) - +1 kártya, +1 akció, +1 lap vásárlása, +1 érme vásárláskor.

Milícia (militia) - +2 érme vásárláskor. Minden ellenfeled eldob annyit kártyát, hogy csak 3 lapja maradjon a kezében.

A lapokat a használt pakliba kell dobni. Az az ellenfeled, akinek nem volt a kezében 3-nál több kártya, nem dob el lapokat.

Bánya (mine) – Dobj ki egy kincskártyát (véglegesen), és vegyél a kezvedbe egy legfeljebb 3 értékű drágább kincset.

A bányával egy rezes cserélhetsz ezüstre, vagy egy ezüstöt aranyra. Mivel az elvett kincset a kezvedbe veszed, vásárolhatsz belőle a körben. Nem kell mindenképpen értékesebb kincset felvenned, lehet azonosat vagy értéktelenebbet is. Ha a bánya kijátszásakor nincs kincs a kezvedben, természetesen nem lesz mit lecserélned.

Várárok (moat) - +2 kártya. Ha egy ellenfeled támadó („attack”) kártyát játszik ki, és a várárok a kezvedben van, megvéd a támadástól.

A támadókártyák azok, amelyeknek **Attack** van az aljukra írva. Ha egy ellenfeled ilyet játszik ki, csak meg kell mutatnod a kezvedben lévő várárkot, és rád nem vonatkozik a támadás. A

lapot nem kell eldobnod, az a kezekben marad. A várak ezen kívül akcióként is kijátszható a saját körökben, ekkor két lapot húzhatsz.

Úztorás (moneylender) – Dobj ki (végleg) egy rezet a kezedből, és +3 érméért vásárolhatsz.

A rezet a dobott kártyák paklijába kell dobnod, így az végleg kikerül a játékból. Ha nincs a kezekben réz amit kidobhatnál, nem kapod meg a bónuszt a vásárláshoz.

Átéptítés (remodel) – Dobj ki (végleg) egy lapot a kezedből, és egy legfeljebb 2-vel drágábbat húzhatsz helyette a készletből.

Nem dobhatod ki magát az átépítés kártyát, hiszen azt már kijátszottad, persze kidobhatsz egy másik –még fel nem használt - átépítés lapot a kezedből. A kapott lapot a készletből kell elvenned, és a használt paklid tetejére kell tenned. A választott lapnak nem kell feltétlen 2-vel drágábbnak lennie, mint a dobott lap, lehet olcsóbb is, de semmiképp sem választhatsz a megengedettnél drágább lapot, sem ráfizetéssel, sem egyéb kártyák segítségével.

Kovácsműhely (smithy) - +3 kártya.

Kém (spy) - +1 kártya, +1 akció. Minden játékos (téged is beleértve) megmutatja a húzópaklijának felső lapját, és te mindenkinél eldöntöd, hogy dobja el, vagy tegye vissza azt a húzópaklija tetejére.

Mielőtt a kém támadását (**Attack**) használnád, húzol egy lapot. Ezután neked is fel kell húznod a húzópaklid felső lapját, és minden játékosnál egyesével döntöd el, hogy hova tegye a felfedett lapot. Akinek a húzópaklija épp üres, megkeveri a használt pakliját, és onnan húz, akinek a használt paklija is üres, nem kell lapot felfednie. A kijátszó játékos kezdi a lapja felfedését, majd játékosrendben a többiek. Az eldobott lapok a játékosok használt paklijába kerülnek, a többi vissza a húzópaklijuk tetejére.

Tolvaj (thief) – Minden ellenfeled felfedi húzópaklijának 2 felső lapját. Ha ezek között van kincs, játékosként egy választott kincset végleg kidobhatsz a játékból. A kidobott kincsekből bármennyit magadhoz vehetsz.

Ha valakinek a húzópaklijában nincs elég lap, felfedi azt, ami van, majd megkeveri a használt pakliját, és abból fedi fel a második lapot (ha a használt pakliban sincs elég lap, akkor nem kell kártyát felfednie). Minden játékosnak legfeljebb 1 kincset kell kidobnia, ha két kincset húzott, te döntöd el, melyiket. Csak a támadásod által kidobásra került lapokat veheted fel, belátásod szerint akár mindet, akár semennyit. Az elvesztett lapokat tedd a használt paklidba.

Trónterem (throne room) – Válassz egy kezekben lévő akciókártyát, és használd kétszer.

Ha kijátszod a tróntermet, válassz egy másik akciókártyát, hajtsd végre az akciót, majd végrehajtsd még egyszer, a második használat nem számít még egy akciónak. Mielőtt másodszor használnád a választott lap képességét, be kell fejezned az első használatért járó összes cselekedetet, és a két használat közben sem játszhat ki másik akciókártyát. Ha két tróntermet játszol ki, nem használhatsz egy lapot négyszer, hanem két különböző lapot kell kétszer-kétszer. Ha a trónteremmel olyan lapot játszol ki, ami +1 akciót ad, a végén összesen +2 akciód lesz (míg ha csak simán játszol két ilyen lapot, csak +1 akciód marad).

Falu (village) - +1 kártya, +2 akció.

Ha több falut is kijátszol, számold hangosan, hány akciód van még hátra.

Boszorkány (witch) - +2 kártya. Minden ellenfeled kap egy átokkártyát.

Ha már nem maradt elég átok a készletben, akkor játékosrend szerint kell húzniuk, és akinek nem jut, az nem kap átkot. A felhúzott átkot a játékosok a saját használt paklijukba dobják.

Favágó (woodcutter) - +1 lap vásárlása, +2 érme vásárláskor.

A vásárlás fázisodban 1-gyel több lapot vásárolhatsz, és 2-vel több érmét költhetsz vásárlásra.

Műhely (workshop) – Kapsz egy legfeljebb 4 érme árú lapot.

Csak a készletből vehetsz el lapot, és a választott kártyát a használt paklidba kell dobnod. Semmiképp sem választhatsz 4-nél nagyobb értékű lapot, sem ráfizetéssel, sem egyéb kártyák segítségével.

Ajánlott birodalomkártya-kombinációk

A játék tetszőleges 10 birodalomkártya használatával játszható. A lehetséges több millió kombinációból ajánlunk néhányat, ami jól működik.

Kezdőknek: pince, piac, milícia, pince, várárok, átépítés, kovácsműhely, falu, favágó és műhely.

Pénzhalmozás: kalandozó, hivatalnok, kancellár, kápolna, lakoma, laboratórium, piac, bánya, uzsorás, trónterem.

Interakció: hivatalnok, kancellár, tanácsterem, fesztivál, könyvtár, milícia, várárok, kém, tolvaj, falu.

Furcsa: pince, kápolna, ünnep, liget, laboratórium, tolvaj, falu, boszorkány, favágó, műhely.

Városi változat: hivatalnok, pince, fesztivál, könyvtár, piac, átépítés, kovácsműhely, trónterem, falu, favágó.

maddiedogson