



DONALD X. VACCARINO

Wszystkiego czego potrzebujesz to smukły statek i gwiazdę na którą można się kierować.. oraz kogoś kto wie jak żeglować wykorzystując te gwiazdy. Wreszcie masz te swoje rzeki, które tak bardzo chciałeś a które kierują do morza. Tak, są niebezpieczne i pełne piratów ale ty wysyłasz na ich wody swoje zaszczerzone okręty by ustanowiły lukratywne szalki handlowe do odległych portów kupieckich. Najpierw jednak musisz przejść kilka wysp, to będą przyczółki. Tubylcy zdają się być nastawieni dość życzliwie, wznosząc pokojowe okrzyki i obdarowując cię dzidami i zatrutymi strzałami zanim nawet podejdziesz. Kiedy wreszcie dotrzesz na miejsce to zdobędziesz te porty a stamtąd rozejrzysz się za kolejnymi rzekami.
Pewnego dnia wszystkie będą twoje.

To jest drugi dodatek do gry Dominiom. Dodaje do niej 26 nowych kart Królestwa. Motywem przewodnim jest twoja następna tura; w dodatku znajdują się karty które wykonują czynności w turze bieżącej i następnej, karty które przygotowują twoją nową turę oraz inne sposoby na wyjście poza ramy normalnej tury. Dominion: Seaside to rozszerzenie zarówno do Dominion jaki i do Dominion: Intrigue. Dlatego też nie zawiera wszystkich elementów gry. Szczególnie dotyczy to kart Skarbu, Zwycięstwa, Klątwy czy kart Kosza. W związku z czym do rozgrywki z tym rozszerzeniem będziesz potrzebować gry podstawowej lub Intrygi oraz doświadczenia w jedną z tych dwóch gier. Rozszerzenie to zostało zaprojektowane w ten sposób by mogło być wykorzystane z obydwooma zestawami lub z każdym z osobna oraz z każdym przyszłym rozszerzeniem, które może się pojawić.

Mamy nadzieję, że ten powiększający się świat Dominiona przypadnie ci do gustu.

PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką wyjmij z opakowania trzy talie kart i umieść je w odpowiednich przegródkach. Jedna ze stron dołączonej wkładki podpowiada w jaki sposób ułożyć karty. Druga strona tej wkładki pozwala graczom na posegregowanie kart wg swoich życzeń. Następnie usuń z ramek plansze graczy. W grze znajdują się 3 plansze dla każdego gracza: Wyspa, Statek Piracki oraz Wioska Tubylców. Plansze wykorzystywane są w grze tylko gdy zagrywane są odpowiednie karty Królestwa: Wyspa, Statek Piracki oraz Wioska Tubylców. Niewykorzystywane plansze graczy należy odłożyć do pudełka. Umieść w Rezerwie monety gdy grasz ze Statkiem Pirackim oraz żetony gdy grasz z kartami Embargo. W przeciwnym wypadku odłóż te elementy do pudełka. Przyjmuje się, że monety oraz żetony są Nielimitowane. Dlatego też gdy w trakcie gry zabraknie tych elementów to należy wykorzystać dodatkowe zastępcze znaczki.

Seaside zawiera 26 kart końca talii (doboru losowego) (jedna dla każdej karty Królestwa w Seaside). Do gdy z tym rozszerzeniem potrzebne są karty z Dominion lub z Dominion: Intrigue – karty Skarbu, karty Zwycięstwa, karty Klątwy oraz karta Kosza. Gracze, tak jak w przypadku rozgrywek w poprzednie wersje Dominion, muszą wybrać do każdej gry 10 zestawów kart Królestwa. Jeśli gracze chcą wybierać zestawy losowo wtedy powinni potasować karty doboru losowego z tego rozszerzenia oraz te z Dominion i/lub Dominion: Intrigue, w zależności od tego w jakie gry chcą zagrać. Oczywiście gracze mogą grać tylko kartami Królestwa z Seaside i wybierać je tylko z tego dodatku.

ZAWARTOŚĆ

12 czystych kart (11 ze zwykłym rewersem, 1 z rewersem karty doboru losowego)



18 plansz graczy (3 dla każdego gracza)



Wyspa

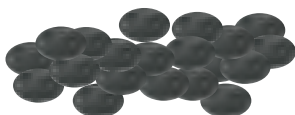


Statek Piracki



Wioska Tubylców

15 żetonów Embargo



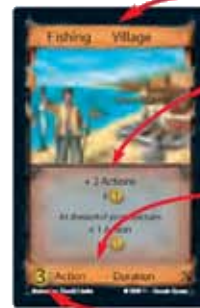
25 Monet



262 karty Królestwa
25 kart Akcji (po 10 każdej)



Jeden nowy typ karty:
akcja-kontynuacja



- nazwa
- zdolność karty
- typ karty
(akcja-kontynuacja,
pomarańczowa)
- koszt (3 monety)

1 karta Akcja-Zwycięstwo (12)



- nazwa
- zdolność karty
- typ karty
(akcja-zwycięstwo,
biało-zielona)
- koszt (4 monety)

ROZGRYWKA

Dodatkowe określenia używane na kartach Akcji Seaside:

„Look At” – kiedy karta instruuje gracza by spojrzeć na inną kartę lub karty to nie pokazuje ich pozostałym graczom.

„In play” – W grze znajdują się odkryte karty Akcji oraz karty Skarbu, które zostały wyłożone w obszarze gry danego gracza aż do momentu gdy zostaną przeniesione w inne miejsce – zazwyczaj do momentu aż zostaną odrzucone podczas fazy Czyszczenia. W grze znajdują się tylko zagrane karty; karty odłożone, wyrzucone do kosza, karty w rezerwie oraz karty na ręku, w taliach i w stosach kart odrzuconych już w grze nie są. Zdolności Reakcji, np. karty Fosy, nie umieszczają tych kart w grze.

DODATKOWE ZASADY DLA SEASIDE

W rozszerzeniu tym po raz pierwszy występują karty Kontynuacji. Karty te są w kolorze pomarańczowym i zawierają w dolnej linii napis „Duration”, tj. „Action-Duration”. Karta Kontynuacji wykonuje jakąś czynność po ukończeniu twojej tury. Pozostaw kartę przed sobą aż do fazy Czyszczenia ostatniej tury, w której coś wykonuje (odrzuć ją przed dobieraniem kart dla następnej tury). Tak więc gdy na karcie znajduje się „Now and on your next turn” to odrzuć ją podczas fazy Czyszczenia w twojej następnej turze.

Jeśli zagrasz lub zmienisz kartę Kontynuacji inną kartą wtedy ta druga karta również pozostaje w twoim obszarze gry aż do momentu gdy nic nie będzie wykonywała. Przykładowo, jeśli zagrywasz Salę Tronową (Throne Room) na kartę Statku Kupieckiego (Merchant Ship) wtedy obydwie karty pozostają w grze aż do fazy Czyszczenia w twojej kolejnej turze. Sala Tronowa pozostaje w grze by przypominać, że w następnej turze otrzymujesz dwukrotnie efekt działania karty Merchant Ship.

Jeśli w trakcie twojej tury kilka kart działa w tym samym momencie (przykładowo, karty Kontynuacji które wykonują jakieś czynności „na początku twojej następnej tury”) wtedy kolejność ich działania wybierasz sam. Karta, która podczas twojej tury wpływa na kilku graczy wykonywana jest wciąż zgodnie z kolejnością graczy, wpływając najpierw na ciebie, jeśli dotyczy wszystkich graczy, a następnie kontynuuje działanie zgodnie z ruchem wskazówek zegara,

W celu oznaczenia które karty Kontynuacji są odrzucane podczas bieżącej fazy Czyszczenia a które pozostają w grze należy je umieszczać w osobnym rzędzie powyżej pozostałych zagranych kart Akcji i Skarbu. Kiedy karta Kontynuacji działa po raz ostatni wtedy należy przesunąć ją do rzędu kart które zostaną zagrane i odrzucone w trakcie bieżącej tury.

Look At – tylko ty przeglądasz kartę

Karty w grze (In play) to te, które zostały zagrane – nie są to karty odłożone, wyrzucone do kosza czy odrzucone. Nie są to też karty na twoim ręku, w tali, rezerwie czy na stosach kart odrzuconych.

Karty Duration są w kolorze pomarańczowym a ich efekt trwa po ukończeniu tury w której zostały zagrane.

Karty zagrane razem z kartami Duration pozostają przy nich.

Wybierasz kolejność wykonywania kart, które działają w tym samym momencie.

Karty Duration, które wciąż działają umieść w osobnym rzędzie w twoim obszarze gry.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry gracz ma do wykonania dowolną czynność związaną z jego Talią (dobieranie, odsłanianie, odkładanie, zagładanie lub wyrzucanie do kosza) i potrzebuje więcej kart niż pozostało w jego Talii wtedy musi wykonać maksymalnie tyle ile będzie to możliwe a następnie musi potasować swój odsłonięty stos kart Odrzuconych i utworzyć z niego nową zakrytą Talię. Następnie wykonuje czynności z pozostałymi kartami dobranymi już z nowej Talii. Jeśli Talia gracza wyczerpie się wtedy stos kart Odrzuconych nie jest tasowany aż do momentu gdy gracz będzie potrzebował wykonać jakąś czynność z kartami z jego Talii i nie będzie mógł tego zrobić.

Gracze mogą spoglądać na odkryte karty dowolnego gracza które zostały przez niego odłożone. Gracze mogą liczyć zasłonięte karty które zostały odłożone (zarówno swoje jak i pozostałych graczy).

Niektóre karty dają graczowi możliwość wyboru pomiędzy dwiema lub więcej opcjami (Statek Piracki, Wioska Tubylców). Możesz wtedy wybrać dowolną opcję nawet jeśli nie możesz wykonać danych czynności. Gdy jednak już się zdecydujesz wtedy musisz wykonać maksymalnie tyle ile będzie to możliwe. Szczególne przykłady tej zasady zostały zamieszczone przy opisie poszczególnych kart.

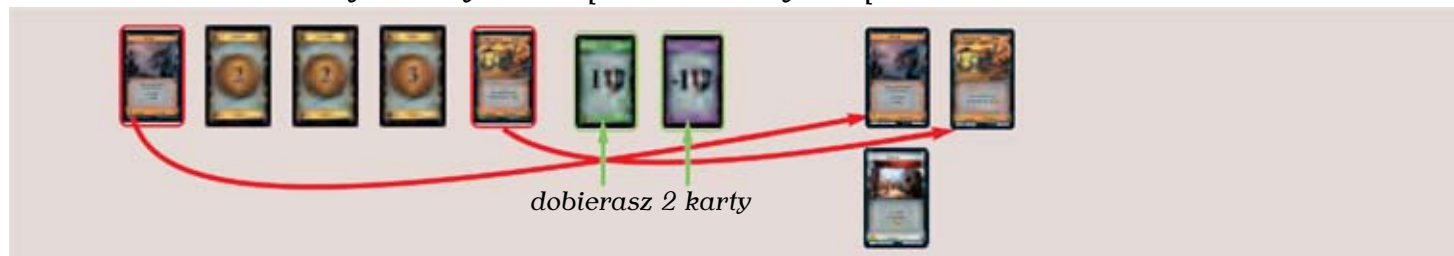
Niektóre karty to zarówno karty Zwycięstwa jak i karty innego typu (np. Wyspa). Karty te mają w każdym przypadku podwójny typ. Kartę Wyspy można zagrać jak każdą inną Akcją a na koniec gry dostarcza również punktów. Jeśli karta odnosi się do typu karty to oznacza wtedy dowolną kartę tego typu; tak więc, przykładowo, karta Biblioteki może być wykorzystana do odłożenia karty Wyspy.

PRZYKŁAD KART DURATION

Zagrywasz do swojego obszaru gry kartę Bazar i dobierasz kartę: dostajesz kartę Statek Kupiecki, którą umieszczasz na ręku przed zagranie dwóch dodatkowych akcji otrzymanych dzięki karcie Bazar.



Następnie zagrywasz do swojego obszaru gry kartę Nabrzeża (Wharf), rozpoczynając nowy rząd kart położony powyżej karty Bazar i dobierasz kolejne dwie karty. Twoją ostatnią akcją jest zagranie karty Statku Kupieckiego. Umieszczasz ją obok karty Nabrzeża w górnym rzędzie, powyżej karty Bazar i odnotowujesz że przyniesie ci to 2 dodatkowe monety do wydania podczas fazy Kupna.



Podczas swojej fazy Kupna kupujesz 2 Księstwa (10 monet) i umieszczasz swoje karty Skarbu w dolnym rzędzie w obszarze gry, obok twojej karty Bazar. Masz +1 Monetę z karty Bazar z dolnego rzędu oraz +1 Kupno z karty Nabrzeże i +2 Monety z karty Statek Kupiecki z górnego rzędu kart.



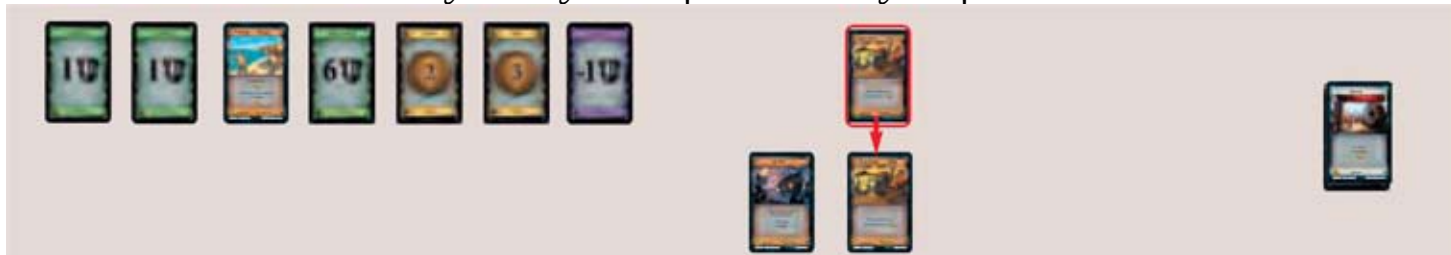
Podczas twojej fazy Czyszczenia odrzucasz karty z ręki oraz kartę Bazar i karty Skarbu z dolnego rzędu kart. Karty Nabrzeża i Statku Kupieckiego pozostawiasz w górnym rzędzie.



Na początku twojej nowej tury dobierasz 2 karty i przesuwasz kartę Nabrzeża do dolnego rzędu, gdzie będziesz zagrywać karty podczas tej rundy.



Do dolnego rzędu przesuwasz również kartę Statku Kupieckiego i odnotowujesz że masz 2 dodatkowe monety do wydania podczas fazy Kupna.



Następnie zagrywasz do górnego rzędu kartę Wioski Rybackiej i nie posiadając już żadnej Akcji do zagrania wykorzystujesz 8 swoich monet (Srebro, Złoto, Statek Kupiecki (2), oraz Wioska Rybacka (1) do kupna Prowincji. Następnie kończysz swoją turę fazą Czyszczenia.



Podczas kolejnego zagrywania kart będziesz umieszczać karty Kontynuacji w górnym rzędzie – gdy są pierwszy raz zagrywane, a karty o innym typie w dolnym rzędzie. Podczas swojej fazy Czyszczenia będziesz odrzucać tylko karty z dolnego rzędu. Kiedy karty z górnego rzędu mają swój ostatni skutek wtedy przesuwane są do rzędu dolnego (przykładowo, kiedy dostarczają czegoś na początku rundy - po tym jak zostały zagrane.)

OPIS KART KRÓLESTWA

Ambassador [Ambasador] – Najpierw wybierasz i odsłaniasz kartę z ręki. Możesz odłożyć do Rezerwy maksymalnie 2 takie karty z ręki. Nie musisz odkładać do rezerwy żadnej z nich. Następnie każdy z pozostałych graczy otrzymuje tę kartę z Rezerwy. Jeśli stos wybranej karty wyczerpie się wtedy niektórzy gracze mogą tej karty nie otrzymać; karty rozdawane są zgodnie z kolejnością w turze, począwszy od następnego gracza. Jeśli na rękę nie masz żadnej innej karty wtedy zagrywasz ją bez żadnego skutku.

Bazaar [Bazar] – Dobierasz kartę, otrzymujesz 2 dodatkowe Akcje oraz 1 dodatkową monetę do wydania w fazie Kupna.

Caravan [Karawana] – Dobierz kartę na początku twojej następnej tury (nie wcześniej); karta Karwany odrzucana jest podczas fazy Czyszczenia w następnej turze.

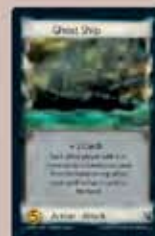
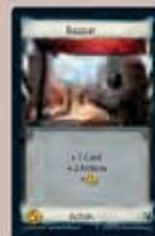
Cutpurse [Kieszonkowiec] – Pozostali gracze muszą odrzucić jedną i tylko jedną kartę Miedziaka. Jeśli nie mają Miedziaka wtedy muszą odsłonić rękę i pokazać wszystkim.

Embargo – Możesz wybrać dowolny stos w rezerwie. Jeśli wykorzystano kilka kart Embargo do umieszczenia żetonów Embargo na tym samym stosie wtedy gracz podczas kupowania karty z tego stosu otrzymuje kartę Klątwy za każdy żeton Embargo. Nie otrzymujesz karty Klątwy jeśli pozyskujesz kartę ze stosu z nałożonym Embargo nie kupując jej (przykładowo, jeśli pozyskujesz kartę dzięki karcie Smugglers). Jeśli zagrywasz kartę Sala Tronowa na kartę Embargo wtedy umieszczasz dwa żetony Embargo – nie muszą być umieszczone na tym samym stosie Rezerwy. Jeśli zabraknie żetonów Embargo wtedy wykorzystaj odpowiednie zamienniki by oznaczyć stosy z nałożonym Embargo. Jeśli karty Klątwy wyczerpały się wtedy żetony Embargo nie mają żadnego efektu.

Explorer [Odkrywca] – Jeśli posiadasz Prowincję to nie musisz tej karty odsłaniać. Jeśli ją pokażesz wtedy otrzymujesz kartę Złota, w przeciwnym wypadku otrzymujesz kartę Srebra. Pozyskaną kartę otrzymujesz z rezerwy i umieszczasz ją na rękę; może być wydana w tej samej turze.

Fishing Village [Wioska Rybacka] – Otrzymujesz jedną monetę do wydania oraz 2 dodatkowe Akcje w tej turze. Na początku twojej następnej tury otrzymujesz monetę oraz tylko jedną dodatkową Akcję. Oznacza to, że w twojej następnej turze możesz zagrać w sumie 2 Akcje (licząc swoją zwykłą Akcję). Kartę tą pozostaw przed sobą aż do fazy Czyszczenia w twojej następnej turze.

Ghost Ship [Statek Widmo] – Pozostali gracze wybierają karty które chcą odłożyć do swoich talii oraz kolejność ich odkładania. Karta ta nie skutkuje na gracza który na rękę ma już tylko 3 karty. Gracz, który nie ma żadnej karty w talii nie tasuje jej; odłożone karty stają się jedynymi w jego talii.



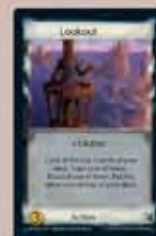
Haven [Przystań] – Najpierw dobierz kartę; następnie wybierz kartę z ręki i idłóż ją zasłoniętą na bok. Odłożoną kartę umieść na karcie Haven by zaznaczyć do czego jest przeznaczona. Pozostali gracze nie mogą zobaczyć jaka karta została odłożona. Kartę musisz odłożyć; nie jest to akcja opcjonalna. Karta Haven oraz odłożona pozostają na miejscu aż do początku twojej następnej rundy kiedy to odłożoną kartę umieszczasz na ręku. Karta Haven odrzucana jest podczas fazy Czyszczenia w tej następującej turze.

Island [Wyspa] – Kiedy bierzesz tą kartę po raz pierwszy wtedy weź również planszę Wyspy gracza. Wyspa jest zarówno kartą Akcji jak i kartą Zwycięstwa. W grze 3- i 4-osobowej należy użyć 12 kart Wyspy a w grze 2-sobowej 8. Wyspa oraz karta odłożona razem z nią odkładane są jako odkryte na planszy Wyspy gracza. Nie powinny być z powrotem dołączane do talii kiedy tasujesz swój stos kart odrzuconych. Karty te wracają do talii na koniec gry w celu podliczenia wszystkich punktów zwycięstwa. Wyspa warta jest 2 <tarcze>. Jeśli podczas zagrywania karty Wyspy nie posiadasz na ręku żadnej innej karty wtedy odłóż tylko kartę Wyspy. Kiedy zagrywasz na Wyspę kartę Sali Tronowej wtedy odłóż Wyspę oraz kartę z twojej ręki po czym odłóż z ręki kolejną kartę. Możesz przeglądać karty znajdujące się na twojej planszy Wyspy (karty są odsłonięte) a pozostali gracze mogą cię również poprosić o przejrzenie tych kart.

Lighthouse [Latarnia morska] – Otrzymujesz w bieżącej turze akcję oraz monetę ale w następnej turze tylko monetę. Karty Ataku zagrane przez innych graczy nie mają na Ciebie wpływu, nawet jeśli byś tego chciał. Kiedy zagrywana jest karta Ataku możesz odsłonić Sekretną Komnatę by dobrać 2 karty a 2 karty z ręki odłożyć na wierzch twojej talii - karta Ataku wciąż nie będzie na ciebie oddziaływała. Karty Ataku które zagrywasz podczas swojej tury wciąż przynoszą ci korzyści (takie jak +Karty). Latarnia morska jest odrzucana podczas fazy Czyszczenia w trakcie twojej następnej tury.

Lookout [Horyzont] – Jeśli nie masz 3 kart w talii które możesz przejrzeć wtedy przeglądasz tyle ile możesz a następnie tasujesz swój stos kart odrzuconych by przejrzeć pozostałe. Powinieneś przejrzeć wszystkie 3 karty zanim zadecydujesz którą kartę wyrzucić do kosza, którą kartę odrzucić a którą kartę odłożyć na wierzch twojej talii. Jeśli te 3 karty, które przeglądasz, są ostatnimi 3 w twojej talii wtedy karta którą odkładasz na wierzch talii będzie jedyną która w niej pozostanie. Jeśli masz do przejrzania mniej niż 3 karty, nawet po tasowaniu, wtedy musisz wykonać instrukcje zawarte na karcie w ustalonej kolejności. Jeśli masz tylko jedną kartę do przejrzania wtedy musisz ją wyrzucić do kosza. Jeśli masz tylko dwie karty do przejrzania wtedy jedną musisz wyrzucić do kosza a drugą odrzucić.

Merchant Ship [Statek Kupiecki] – Otrzymujesz 2 momenty do wydania w tej turze oraz kolejne 2 w twojej następnej turze. Pozostaw tą kartę przed sobą aż do fazy Czyszczenia w trakcie twojej następnej tury.



kosza skarby innych graczy wtedy karta Statku Pirackiego warta jest jedną monetę za każdy żeton Monety znajdujący się na twojej planszy Statku Pirackiego. Żetony Monety sumują się, tak więc gdy 3-krotnie wykorzystasz swoje Statki Pirackie do wyrzucenia do kosza skarbów (i za każdym razem udało ci się wyrzucić do kosza przynajmniej jedną kartę Skarbu) wtedy jakikolwiek zagrany przez ciebie Statek Piracki może być wart 3 monety. Statek Piracki jest kartą Akcja-Atak więc gracze mogą odsłaniać Sekretną Komnatę nawet gdy użyjesz Statku Pirackiego za wartość monet.

Salvager [Odzysk Mienia] - Jeśli masz przynajmniej jedną kartę na ręku wtedy musisz jedną wyrzucić do kosza. Jeśli nie masz na ręku żadnej karty do wyrzucenia do kosza wtedy nie otrzymujesz monet ale wciąż dostajesz +1 Kupno.

Sea Hag [Wiedźma Morska] – Gracz, któremu nie pozostała żadna karta w talii najpierw tasuje by uzyskać kartę do odrzucenia. Jeśli wciąż nie ma kart wtedy żadnej nie odrzuca. W przypadku gracza który odrzuca swoją ostatnią kartę, pozyskana karta Klątwy staje się jedyną w jego talii. Jeśli pozostało za mało kart Klątwy do rozdania wtedy rozdaj je zgodnie z kolejnością w turze, począwszy od gracza znajdującego się po lewej stronie gracza, który zagrał kartę Wiedźmy Morskiej.

Smugglers [Przemytnicy] - Ta karta dotyczy ostatniej tury gracza po twojej prawej stronie, nawet jeśli wykonywałeś kilka tur pod rząd. Jeśli gracz ten nie pozyskał żadnej karty lub nic co byłoby warte 6 lub mniej wtedy Przemytnicy nie mają żadnego wpływu. Jeśli gracz ten pozyskał kilka kart kosztujących 6 lub mniej wtedy wybierasz egzemplarz której z nich chcesz pozyskać. Pozyskane karty muszą pochodzić z rezerwy. Może to być dowolna pozyskana karta, kupiona lub zdobyta w inny sposób; możesz również pozyskać kartę która została zdobyta przez poprzedniego gracza dzięki Przemytnikom. Jeśli poprzedni gracz pozyskał kartę dzięki Czarnemu Rynkowi wtedy nie będziesz mógł zdobyć egzemplarza tej karty gdyż kart tych nie ma w rezerwie. To nie jest Atak; Latarnia Morska oraz Sofa nie mogą tej Akcji zatrzymać.

Tactician [Taktyk] – Czekasz na początek twojej nowej tury by dobrać 5 dodatkowych kart; nie dobierasz ich na koniec tury w której zagrałeś kartę Taktyka. Taktyk pozostaje wyłożony przed tobą aż do fazy Czyszczenia twojej następnej tury. Nie możesz zagrać Sali Tronowej na Taktyka by uzyskać +10 kart, +2 Kupno oraz +2 Akcje ze względu na to, że musisz odrzucić przynajmniej jedną kartę by zdobyć premie karty Taktyka. Musisz odrzucić wszystkie swoje karty z pierwszą kartą Taktyka i nie będziesz miał już żadnych kart na ręku by wywołać dobieranie kart lub dodatkowe Kupno lub dodatkową Akcję kiedy będziesz zagrywać Taktyka drugi raz.

Treasure Map [Mapa Skarbów] – Możesz zagrać tą kartę bez drugiej Mapy Skarbów na ręku; jeśli to zrobisz wtedy wyrzucasz tą kartę do kosza i nic nie otrzymujesz. Jeśli chcesz zdobyć Złoto to musisz wyrzucić do kosza dwa egzemplarze Mapy Skarbów; przykładowo, jeśli zagrasz Salę Tronową na Mapę Skarbów z dwiema dodatkowymi kartami Mapy Skarbów na ręku wtedy wykonując Mapę Skarbów po raz pierwszy wyrzucasz do kosza ją oraz jeszcze



jedną i zdobywasz 4 karty Złota a gdy jest wykonywana drugi raz wtedy wyrzucasz do kosza pozostałą kartę Mapy Skarbów lecz nic nie zdobywasz (gdyż tym razem właściwie nie wyrzuciłeś do kosza zagranej Mapy Skarbów). Jeśli nie ma wystarczającej ilości kart Złota wtedy otrzymujesz to co możesz. Jeśli twoja talia był pusta wtedy karty te stają się jedynymi w talii.

Treasury [Skarbiec] – Jeśli kupujesz kilka kart, a przynajmniej jedna z nich jest kartą Zwycięstwa, wtedy na wierzchu twojej talii nie może być umieszczony żaden z twoich Skarbców. Jeśli zagrałeś kilka kart Skarbca i w tej turze nie kupiłeś karty Zwycięstwa wtedy na wierzchu swojej talii możesz umieścić dowolną lub wszystkie zagrane karty Skarbca. Jeśli zapomnisz o tej możliwości i odłożysz kartę Skarbca na swój stos kart odrzuconych wtedy w zasadzie zdecydowałeś się nie używać tej zdolności opcjonalnej. Nie możesz przeszukiwać swojego stosu kart odrzuconych by ją później odzyskać. Zdobycie karty Zwycięstwa bez jej kupowania, przykładowo dzięki Przemysłownikom, nie zabrania ci odłożenia Skarbca na wierzchu twojej talii.

Warehouse [Magazyn] - Jeśli w twojej talii jest mniej niż 3 karty wtedy dobierz tyle ile możesz a następnie potasuj swój stos kart odrzuconych i dobierz pozostałe. Jeśli wciąż nie możesz dobrać 3 kart wtedy dobierz tyle ile możesz. Wciąż jednak, jeśli możesz, musisz odrzucić 3 karty, nawet jeśli nie możesz dobrać 3 kart. Możesz odrzucić dowolną kombinację kart które właśnie dobrałeś dzięki Magazynowi lub kart które wcześniej miałeś już na ręku.

Wharf [Nabrzeże] - W bieżącej turze dobierasz 2 karty oraz otrzymujesz dodatkowe Kupno a na początku twojej następnej tury ponownie dobierasz 2 karty i otrzymujesz jeszcze jedno Kupno. Nie dobierasz twoich 2 dodatkowych kart dla następnej tury dopóki ta tura rzeczywiście się nie rozpocznie. Pozostaw tą kartę przed sobą aż do fazy Czyszczenia w trakcie twojej następnej tury.



REKOMENDOWANE ZESTAWY 10

Możesz grać w Dominion dowolnym zestawem 10 kart Królestwa ale przedstawione zestawy mają na celu przybliżenie niektórych ciekawych interakcji zachodzących między kartami oraz strategii gry.

Tylko Seaside:

Pełne morze: Bazaar, Caravan, Embargo, Explorer, Haven, Island, Lookout, Pirate Ship, Smugglers, Wharf

Ukryte skarby: Ambassador, Cutpurse, Fishing Village, Lighthouse, Outpost, Pearl Diver, Tactician, Treasure Map, Warehouse, Wharf

Wraki: Ghost Ship, Merchant Ship, Native Village, Navigator, Pearl Diver, Salvager, Sea Hag, Smugglers, Treasury, Warehouse

Seaside i Dominion:

Dosięgnąć jutra: Adventurer, Cellar, Council Room, Cutpurse, Ghost Ship, Lookout, Sea Hag, Spy, Treasure Map, Village

Powtórka: Caravan, Chancellor, Explorer, Festival, Militia, Outpost, Pearl Diver, Pirate Ship, Treasury, Workshop

Dajesz i Zabierasz: Ambassador, Fishing Village, Haven, Island, Library, Market, Moneylender, Salvager, Smugglers, Witch



2

Pearl Diver

(Poszukiwacz Pereli)

+1 Karta
+1 Akcja

Przejrzyj kartę ze spodu talii.
Możesz ją przenieść na górę.

Akcja



2

Embargo

(Embargo)

+2 Monety

Wyrzuć do kosza tą kartę. Umieść żeton Embargo na wierzchu stosu w Rezerwie

Akcja

Kiedy gracz kupuje kartę wtedy otrzymuje kartę Kłątwy za każdy żeton Embargo na tym stosie.



3

Native Village

(Wioska Tubylców)

+2 Akcje

Wybierz jedną: Odłóż na twoją planszę Wioski zakrytą kartę z wierzchu talii; lub, wszystkie karty z tej planszy umieść na twoim ręku.

Akcja

W dowolnym momencie możesz przeglądać karty na planszy; na koniec gry przenieś je do talii.



3

Warehouse

(Magazyn)

+3 Karty
+1 Akcja

Odrzuć 3 karty.

Akcja



3

Lookout

(Horyzont)

+1 Akcja

Przejrzyj 3 karty z wierzchu twojej talii. Wyrzuć do kosza jedną z nich. Jedną odrzuć. Pozostałą odłóż na wierzch twojej talii.

Akcja



3

Smugglers

(Przemysłowcy)

Pozyskaj kartę kosztującą do 6 Monet, którą gracz po twojej prawej stronie pozyskał w swojej ostatniej turze.

Akcja



4

Salvager

(Odzysk Mienia)

+1 Kupno

Wyrzuć do kosza kartę z ręki.

+ Monety
równe kosztowi tej karty.

Akcja



4

Navigator

(Nawigator)

+2 Monety

Przejrzyj 5 kart z wierzchu twojej talii. Odrzuć je wszystkie lub odłóż je na wierzch twojej talii w dowolnej kolejności.

Akcja



4

Treasure Map

(Mapa Skarbów)

Wyrzuć z ręki do kosza tą oraz jeszcze jeden egzemplarz tej karty.

Jeśli wyrzucisz do kosza dwie Mapy Skarbów wtedy zdobywasz 4 karty Złota i umieszczasz je na wierzchu twojej talii.

Akcja



5

Explorer

(Odkrywca)

Możesz odstąpić z ręki kartę Prowincji. Jeśli to zrobisz wtedy zdobywasz kartę Złota i umieszczasz ją na ręce. W przeciwnym wypadku zdobywasz kartę Srebra i umieszczasz ją na ręce.

Akcja



5

Treasury

(Skarbiec)

+1 Karta
+1 Akcja
+1 Moneta

Jeśli odrzucasz tą kartę z gry, a w tej turze nie kupiłeś karty Zwycięstwa, wtedy możesz ją odłożyć na wierzch twojej talii.

Akcja



5

Bazaar

(Bazar)

+1 Karta
+2 Akcje
+1 Moneta

Akcja

**3**

Ambassador

(Ambasador)

Odsłoń kartę z ręki. Odłóż z ręki do Rezerwy maksymalnie 2 egzemplarze tej karty. Następnie pozostali gracze otrzymują egzemplarz tej karty.

Akcja – Atak**4**

Sea Hag

(Wiedźma Morska)

Każdy z pozostałych graczy odrzuca kartę z wierzchu swojej talii a następnie otrzymuje kartę Klątwy którą umieszcza na wierzchu swojej talii.

Akcja – Atak**4**

Cutpurse

(Kieszonkowiec)

+2 Monety

Każdy z pozostałych graczy odrzuca kartę Miedziaka (lub odsłania rękę jeśli tej karty nie posiada)

Akcja – Atak**4**

Pirate Ship

(Statek Piracki)

Wybierz jedną opcję: Każdy z pozostałych graczy odsłania 2 karty z wierzchu swojej talii, wyrzuca do kosza odsłoniętą i wybraną przez siebie kartę Skarbu, resztę odrzuca, a jeśli ktokolwiek wyrzucił do kosza kartę Skarbu wtedy otrzymujesz żeton Monety; lub, +1 Moneta za każdy żeton Monety który zdobyłeś dzięki Statekowi Pirackiemu w tej grze.

Akcja – Atak**5**

Ghost Ship

(Statek Widmo)

+2 Karty

Każdy z pozostałych graczy z 4 lub więcej kartami na ręku odkłada karty na wierzch swojej talii aż będzie miał na ręku 3 karty.

Akcja – Atak**2**

Lighthouse

(Latarnia Morska)

+1 Akcja

Teraz i na początku twojej następnej tury: +1 Moneta.

Kiedy karta jest w grze a inny gracz zagrywa kartę Ataku wtedy atak ten na ciebie nie działa.

**2**

Haven

(Przystań)

+1 Karta
+1 Akcja

Odłóż na bok zakrytą kartę z ręki. Na początku twojej następnej tury umieść ją na ręku.

Akcja – Kontynuacja**3**

Fishing Village

(Wioska Rybacka)

+2 Akcje
+1 Moneta

Na początku twojej następnej tury:
+1 Akcja
+1 Moneta

Akcja – Kontynuacja**4**

Caravan

(Karawana)

+1 Karta
+1 Akcja

Na początku twojej następnej tury:
+1 Karta

Akcja – Kontynuacja**5**

Merchant Ship

(Statek Kupiecki)

Teraz i na początku twojej następnej tury:
+2 Monety.

Akcja – Kontynuacja**5**

Outpost

(Przyczółek)

Podczas fazy Czyszczenia w tej turze dobierasz tylko 3 karty (zamiast 5). Wykonaj dodatkową turę zaraz po tej. Nie może to prowadzić do wykonywania więcej niż dwóch kolejnych tur.

Akcja – Kontynuacja**5**

Tactician

(Taktyk)

Odrzuć swoją rękę. Jeśli w ten sposób odrzuciłeś jakąkolwiek kartę wtedy na początku twojej następnej tury, +5 Kart, +1 Kupno oraz +1 Akcja.

Akcja – Kontynuacja



5

Wharf

(Nabrzeże)

Teraz i na początku twojej następnej tury:

+2 Karty
+1 Kupno

Akcja – Kontynuacja



4

Island

(Wyspa)

Odłóż na planszę tą oraz inną kartę z ręki. Na koniec gry przenieś je do talii.

Akcja - Zwycięstwo

2 PZ