



A vida ou é uma aventura ousada ou não é nada. Não tens a certeza de qual, mas pelo menos reduziu a lista. É rico em experiências de vida, mas tem tido dificuldade em trocá-las por bens e serviços. É altura de procurar a sua fortuna, ou a de qualquer outra pessoa, seja ela quem for mais próxima. A oeste há uma terra de leite e mel, cheia de abelhas gigantes e vacas monstruosas. A leste, uma terra de ovos e alcaçuz. A norte, pântanos traiçoeiros; a sul, selvas leais. Mas todas elas foram completamente pilhadas. No entanto, já ouviste lendas sobre uma quinta direção, ainda intocada, com os seus tesouros convenientemente reunidos em tesouros. Tens a tua espada e a tua mistura de trilhos, transmitida pelo teu pai e pelo pai dele antes dele. Recrutaste alguns recrutas e contrataste alguns mercenários; engraxaste a tua armadura e afligiste uma donzela. Puseste um cartaz a dizer “Partiu à aventura”. Depois colocaste outro cartaz, a dizer “Cuidado com o Cão”, para o caso de as pessoas ficarem com ideias. Estás pronto. Montas o teu fiel corcel e diriges-te para a floresta.

CONTENTS

400 cards
 (400 cartas)
304 Kingdom cards
 (304 cartas do Reino)
23 Action cards (10 each)
 (23 cartas de ação (10 cada))



1 Action card (12 cards)
 (1 carta de ação (12 cartas))



3 Treasure cards (10 of each)
 (3 cartas de tesouro (10 de cada))



1 Victory card (12 cards)
 (1 carta de vitória (12 cartas))



30 Randomizer cards (1 of each)
 (30 cartas aleatórias (1 de cada))



2 Upgradable cards (10 of each plus 5 of each of 4 upgrades each)
 (2 cartas atualizáveis (10 de cada mais 5 de cada uma das 4 atualizações cada))

Page set

Conjunto
PAGE(PAJEM)



Peasant set

Conjunto
CAMPONÊS



20 Event cards (1 of each) - 20 cartas de evento (1 de cada)



6 Tavern mats (1 for each player) - 6 tapetes de taverna (1 para cada jogador)

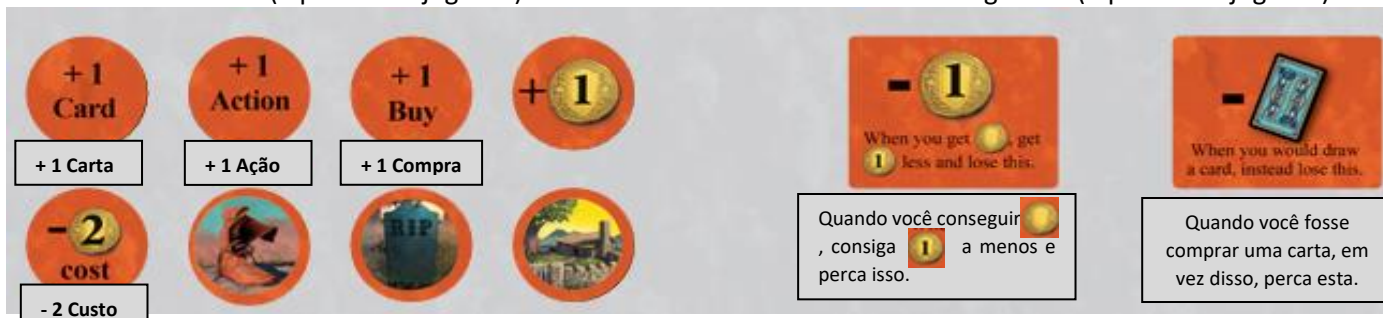


48 round tokens (8 each player)

48 fichas de rodada (8 para cada jogador)

12 rectangular tokens (2 each player)

12 fichas retangulares (2 para cada jogador)



Journey Trashing Estate - Viagem de destruição de bens

Dominion: Adventures é uma expansão e não pode ser jogada sozinha; para jogar com ele, você precisa de Dominion ou de uma expansão independente para Dominion (por exemplo, Dominion: Intrigue). Eles fornecem as cartas básicas que você precisa para jogar, bem como as regras completas para configuração e jogabilidade. Dominion: Adventures também podem ser combinadas com quaisquer outras expansões do Domínio que você tenha. Esperamos que você goste deste mundo em expansão de Dominion!

PREPARATION

Adventures inclui 30 cartas aleatórias (uma para cada carta do Reino) e 20 cartas de Evento. Os jogadores precisarão das cartas de Tesouro, cartas de Vitória, cartas de Maldição e carta de Lixo do Domínio ou de uma expansão independente para Domínio (por exemplo, Domínio: Intriga) ou Cartas Base(Base cards). Como nos jogos anteriores do Dominion, os jogadores devem escolher 10 conjuntos de cartas do Reino para cada jogo. Se os jogadores escolherem a abordagem aleatória para escolher conjuntos, eles devem embaralhar as cartas aleatórias desta expansão com os de qualquer outro jogo de Domínio que escolherem para jogar.

As cartas de evento também podem ser embaralhadas no baralho aleatório. Os eventos não fazem parte das 10 cartas do Reino usadas em um jogo; quando um evento for virado, coloque-o na mesa, mas continue virando as cartas até obter 10 cartas do Reino. Para o jogo normal, recomendamos usar no máximo dois eventos por jogo; pule quaisquer outros eventos. Ignorar eventos ao usar uma carta aleatória para determinar se deve ou não usar Platina/Colônia (de Prosperidade- (from Prosperity) ou Abrigos (Shelters) (de Idade das Trevas - Dark Ages) em um jogo. Os eventos não podem ser a ruína da Jovem Bruxa (Young Witch's bane) (da Cornucópia).

Se Pajem ou Camponês(Page or Peasant) estiver sendo usado em um jogo, pegue as cartas para as quais eles atualizaram (para Page(Paje): **Treasure Hunter** (Caçadora de Tesouros), **Warrior** (Guerreira), **Hero** (Heróina) e **Champion** (Campeã); para **Peasant** (Discipulo): **Soldier** (Soldado), **Fugitive** (Fugitivo), **Disciple** (Discípulo) e **Teacher** (Professor)) e coloque-as perto do Suprimento. Eles podem estar em uma única pilha ou em várias pilhas, dependendo das preferências do jogador e do espaço da mesa. Se algum token estiver sendo usado, tire-o da caixa e mantenha-o à mão. Se alguma carta de reserva estiver sendo usada, pegue os tapetes da Taverna (Tavern mats) e dê uma para cada jogador.

ADDITIONAL RULES FOR ADVENTURES

Adventures têm cartas de Duration(Duração), introduzidas anteriormente na expansão Seaside. As cartas de Duration(Duração) são cor de laranja e têm uma habilidade que faz algo num turno futuro. As cartas de Duration(Duração) não são descartadas na fase da Limpeza se tiverem algo para fazer; permanecem em jogo até à Limpeza do último turno em que fazem algo. Além disso, se uma carta de Duration(Duração) for jogada várias vezes por uma carta como **Disciple** (Discípulo) ou **Throne Room** (Sala do Trono), essa carta também permanecerá em jogo até que a carta de Duração seja descartada, para registrar o facto de que a carta de Duration(Duração) foi jogada várias vezes. Verifica se uma carta de Duração foi ou não jogada no turno atual, por exemplo, colocando as tuas cartas em duas filas (cartas mais antigas e cartas deste turno).

Adventures tem cartas de reserva. As cartas de reserva são bronzeadas e têm uma habilidade que as coloca nos tapetes da taverna (**Tavern mat**). Cada jogador tem seu próprio tapete de taverna. A maioria das cartas de reserva tem uma habilidade que "chama" a carta. Isso move a carta para o jogo em um determinado momento, opcionalmente, e faz com que ela faça algo então. Jogar uma carta reserva faz a parte do texto da carta que está acima da linha divisória, o que inclui colocá-la no tapete da Taverna; então ele fica no tapete da Taverna por quantos turnos desejar, sem fazer nada; então é chamado a entrar em ação no momento indicado abaixo da linha divisória, para fazer o que quer que diga. Por exemplo, Ratcatcher(Caça-Ratos) dá +1 Carta +1 Ação quando jogado e vai para o tapete da Taverna; em algum turno futuro, no início do turno, o jogador pode mover Ratcatcher para o jogo para jogar fora uma carta de sua mão. Chamar uma carta não repete as habilidades na carta acima da linha divisória; essa parte só acontece quando a carta é jogada. As cartas de reserva são descartadas durante a Limpeza normalmente no turno em que são chamadas. Duas cartas de reserva não são chamadas; Distant Lands (Terras Distantes) apenas fica no tapete da taverna, enquanto Wine Merchant(Vendedor de Vinho) tem uma condição especial para tirá-lo do tapete da Taverna. As cartas nos tapetes da Taverna não estão em jogo, mas as cartas de reserva que foram chamadas neste turno estão em jogo. Assim, por exemplo, Pilgrimage (Peregrinação) não pode ganhar cópias de cartas no tapete da Taverna, mas pode ganhar cópias de cartas de reserva chamadas para o jogo no mesmo turno. Cartas em tapetes de taverna são incluídas nos decks ao pontuar no final. Pagar cartas de reserva não está jogando uma ação e não reduz quantas ações o jogador pode jogar em seu turno; por exemplo, um jogador pode começar um turno chamando dois Ratcatchers e, em seguida, continuar seu turno jogando um Ranger(Patrolheira) da mão. Jogar uma carta de reserva que não seja Moeda do Reino é jogar uma ação e reduz quantas ações a mais um jogador pode jogar naquele turno, como outras ações.

Adventures tem cartas de evento. Estas não são cartas do Reino. Na fase de compra de um jogador, quando o jogador pode comprar uma carta, o jogador pode comprar um evento. Comprar um Evento significa pagar o custo indicado no Evento e, em seguida, fazer o efeito do Evento. O Evento apenas fica na mesa, o jogador não o pega; não há como um jogador ganhar um ou acabar com um em seu deck. Comprar um Evento consome uma Compra; normalmente um jogador pode comprar uma carta ou comprar um Evento. Um jogador com duas Compras, como depois de jogar RANGER, pode comprar duas cartas, ou comprar dois Eventos, ou comprar uma carta e um Evento (em qualquer ordem). O mesmo evento pode ser comprado várias vezes em um turno se o jogador tiver as compras e estiver disponível para fazê-lo. Alguns eventos dão +Buys e, portanto, permitem que o jogador compre mais cartas/eventos depois. Os jogadores não podem jogar mais Tesouros naquele turno após a compra de um Evento. Comprar um evento não é comprar uma carta e, portanto, não aciona cartas como Swamp Hag(Bruxa do Pântano) ou Goons (de Prosperidade). Os custos dos eventos não são afetados por cartas como Bridge Troll(Trol da Ponte).

Adventures tem cartas de Traveller(Viajante). Essas cartas têm uma seta sobre a caixa de texto para lembrar os jogadores de sua capacidade de atualizar para outra carta. Quando um jogador descarta um Viajante do jogo, ele pode trocá-lo pela carta indicada; Ele devolve a carta que está sendo trocada para sua pilha, pega a carta pela qual está trocando e coloca essa carta em sua pilha de descarte. Por exemplo, ao trocar **Peasant** (Discipulo) por **Soldier** (Soldado), ele coloca o **Peasant** (Discipulo) de volta em sua pilha e pega um **Soldier** (Soldado) e o coloca em sua pilha de descarte. Trocar não é destruir ou ganhar e, portanto, não desencadeia habilidades como as de Travelling Fair's(Circo de Rua). É opcional. Isso só acontece quando a carta é descartada do jogo; descartá-lo da mão, como por não jogá-lo, não o desencadeará. Isso só acontece se a carta que está sendo trocado tiver cópias disponíveis; se não houver Soldier (Soldado) na pilha, o Peasant (Discipulo) não pode ser trocado naquele momento. Se várias cartas fizerem algo quando descartadas do jogo, o jogador escolhe a ordem; por exemplo, sem Soldier(soldados) na pilha, um jogador com Peasant(Discipulo) e Soldier(Soldado) em jogo poderia primeiro trocar Soldier(Soldado) por Fugitive(Fugitivo) e, em seguida, trocar Peasant(Discipulo) por esse Soldier(Soldado). Page(Pajem) e Peasant(Discipulo) são cartas do Reino que são VIAJANTES. PAGE é trocado por TREASURE HUNTER, que é trocado por WARRIOR, que é trocado por HERO, que é trocado por CHAMPION; O PEASANT é trocado por SOLDIER, que é trocado por FUGITIVE, que é trocado por PEASANT, que é trocado por TEACHER. CHAMPION E TEACHER não são VIAJANTES; eles não podem ser trocados por nada. PAGE E PEASANT podem ser comprados ou ganhos de outra forma ao serem usados em um jogo, mas as outras cartas não, elas não estão no Suprimento. Quando uma pilha que não seja de Suprimentos está vazia, isso não conta como uma pilha vazia para a condição de final do jogo ou para o CITY (de Prosperidade).

TOKENS

Adventures tem 10 fichas em cada uma das 6 cores do jogador. Eles são usados com algumas cartas e eventos do Reino. Os tokens são contra-limitados; Há apenas um de cada por jogador, e os jogadores nunca podem ter mais do que isso.

Alguns tokens vão para pilhas de Suprimentos de Ação. Ao ganhar uma carta de uma pilha com uma ficha, basta inclinar a carta que está sendo retirada para deslizar as fichas de volta para a pilha. As fichas ainda funcionam em pilhas vazias e podem ser colocadas em pilhas vazias. Você pode rastrear o que era a pilha vazia com sua carta aleatória. Vários tokens podem estar na mesma pilha; por exemplo, o jogador verde pode ter uma ficha de +1 de Ação e +1 de Carta em uma pilha, enquanto o jogador azul tinha uma ficha de +1 de Ação na mesma pilha. Quando vários tokens estão em uma pilha, todos eles funcionam; o jogador verde nesse exemplo receberia +1 de Ação e +1 Carta ao jogar uma carta daquela pilha, além dos efeitos normais da carta.

O token de Lixo (aquele que mostra uma tumba) vai para uma pilha de Suprimentos de Ação. Este token permite que um jogador jogue fora uma carta de sua mão ao comprar uma carta daquela pilha. Jogar uma carta no lixo é opcional e só acontece ao comprar uma carta dessa pilha, não ao ganhar uma de outra forma. Esse token é colocado com o Plan(Planejar).

O token Journey (aquele que mostra uma bota) está virado para cima no início de um jogo. Pode ser virado por Ranger, Giant e Pilgrimage. Eles viram o token e depois verificam se ele está virado para cima ou não, e fazem algo com base nisso. A ficha pode ser virada para baixo com um efeito e depois virada para cima com outro.

O token Estate (aquele que mostra uma casa) é usado por Inheritance para marcar a carta em que as propriedades de um jogador se transformaram. Uma vez que a Herança é usada, a ficha fica em uma carta perto da área de jogo de um jogador (mas não em jogo).

Quatro tokens dão +1 de algo: +1 Ação, +1 Compra, +1 Carta, . Esses tokens vão para pilhas de suprimentos de ação. Quando o jogador de quem é a ficha joga uma carta dessa pilha, esse jogador primeiro recebe o bônus. Por exemplo, um jogador com sua ficha de +1 de Ação na pilha de Ranger receberá +1 de Ação toda vez que jogar com um Ranger. Esses tokens são usados pelo Teacher e quatro Eventos: Lost Arts, Seaway, Pathfinding e Training.

O token de custo  também vai para uma pilha de Suprimentos de Ação. Reduz o custo das cartas dessa pilha no turno de um determinado jogador. O token de custo  reduz os custos para todos os fins; por exemplo, com uma ficha de custo  no Gear, um jogador pode transformar Copper em Gear. O token de custo  não reduz os custos abaixo de . Este token é colocado com Ferry.

A ficha de carta grande -1 é colocada no deck de um jogador por Relic(Relíquia), Borrow ou Raid. Isso faz com que o jogador compre uma carta a menos na próxima vez que comprar cartas e remova a ficha. Isso reduzirá uma compra regular de uma nova mão de 5 cartas para 4 cartas; também reduzirá o desenho de ações de reprodução ou outros efeitos. O token só tem esse efeito uma vez; Em seguida, ele é removido e o jogador compra normalmente até a próxima vez que tiver a ficha em seu deck. O token se aplica apenas a empates; Não afeta as cartas reveladores, nem as cartas reveladores removem a ficha (revele as cartas e substitua a ficha). O token se aplica a todas as cartas que dizem "+Cards" ou "draw" e a nenhuma outra carta; exceto que o cartão promocional Envoy diz "compre o resto" quando deveria dizer "coloque o resto".

em sua mão;" não é afetado pelo token. O token pode ir para um baralho vazio; ainda se aplica. Há apenas um token por jogador; Um jogador que já tem a ficha em seu deck não é mais afetado por ser instruído a colocar a ficha lá.

O grande token  é colocado na frente de um jogador por Bridge Troll e Ball. Isso faz com que o jogador receba  menos na próxima vez que conseguir ; por exemplo, se o próximo  que o jogador recebe é jogando um ouro, em vez de  ele teria . Ele não é removido obtendo  como jogando Avarento e escolhendo  , mas não tendo Cobre no tapete da Taverna. Aplica-se a qualquer fonte de  , como Tesouros, Efeitos de ação e outros efeitos como Emprestar. Ele se aplica apenas uma vez e depois é removido, até a próxima vez que o jogador receber o token. Há apenas um token por jogador; Um jogador que já possui o token não é mais afetado ao ser instruído a pegar o token.

GENERAL RULES

"Jogar" - Jogar uma carta de ação significa colocá-la virada para cima na área de jogo e, em seguida, seguir as instruções nela. Se o cartão não puder ser movido para a área de jogo, as instruções nele contidas ainda serão seguidas.

"Em jogo" - Cartas de ação e cartas de tesouro jogadas viradas para cima em uma área de jogo estão em jogo até que sejam movidas para outro lugar - geralmente até que sejam descartadas durante uma fase de limpeza. Cartas reservadas, cartas descartadas, cartas no Suprimento, cartas em tapetes de Taverna e cartas nas mãos, decks e pilhas de descarte não estão em jogo. As cartas de reserva estão em jogo assim que são chamadas; veja a seção sobre cartões de reserva.

Algumas cartas têm uma linha divisória neles. Isso separa as coisas que acontecem em momentos diferentes. Quando uma carta é jogada, ela só faz os efeitos listados acima da linha; abaixo da linha acontece em outro momento, indicado em cada um desses cartas.

Adventures inclui três cartas de Tesouro com regras. Eles estão no Suprimento se selecionados como uma das 10 cartas do Reino para o jogo; eles não fazem parte do Suprimento Básico. Eles são como tesouros normais, mas têm habilidades especiais. Eles são jogados durante a fase de compra como tesouros normais e são afetados por cartas que se referem a tesouros.

Um jogador pode jogar suas cartas do Tesouro em qualquer ordem e pode optar por não jogar algumas (ou mesmo todas) as cartas do Tesouro que ele tem na mão. Durante a fase de Compra, um jogador deve jogar todos os Tesouros que deseja jogar antes de comprar qualquer coisa, mesmo que tenha +Compras; ele não pode jogar mais Tesouros depois de Comprar uma carta ou Evento.

Quando duas coisas acontecem a um jogador ao mesmo tempo, esse jogador escolhe a ordem para fazê-las, mesmo que algumas sejam obrigatórias e outras não. Por exemplo, se um jogador tiver um Amuleto em jogo do turno anterior e um Guia em seu tapete de Taverna, ele pode resolver Amuleto e depois chamar Guia, ou pode chamar Guia e depois resolver Amuleto, ou pode simplesmente resolver Amuleto. Quando duas coisas acontecerem a jogadores diferentes

ao mesmo tempo, vá na ordem dos turnos, começando com o jogador de quem é a vez. Por exemplo, quando um jogador joga Giant, os outros jogadores são afetados na ordem dos turnos, o que pode importar se as Maldições acabarem, por exemplo.

Se um jogador tiver que fazer alguma coisa com seu Deck (comprar, revelar, deixar de lado, olhar, descartar ou descartar cartas) e precisar de mais cartas do que as restantes em seu Deck, ele separa o resto de seu Deck, embaralha sua pilha de Descarte para formar um novo Deck e, em seguida, faz a coisa com as cartas reservadas mais quantas cartas ainda são necessárias de seu Deck recém-embaralhado. Se ainda não houver cartas suficientes, ele faz a coisa com quantas cartas puder. Se o Deck de um jogador estiver vazio, ele não embaralha sua pilha de Descarte até que precise fazer algo com cartas de seu Deck e não possa.

Os jogadores podem usar várias cartas de Reação em resposta a um único evento. As reações são resolvidas uma de cada vez. A segunda carta de Reação pode ser aquela que não estava inicialmente disponível quando a primeira carta de Reação foi usada. Por exemplo, um jogador pode jogar Guarda da Caravana em resposta a uma carta de Ataque e comprar um Fosso. Ele poderia então revelar aquele Fosso em resposta à mesma carta de Ataque.

SAMPLE TURN

No início do turno de Liisa em um jogo com Matthew, ela tem dois **Transmogrifica(Transmogrifies)** e um **Guia(Guide)** em seu **tapete de Taverna(Tavern mat)**, e dois **Amuletos** e um **Troll(Amulets and a Bridge Troll)** de Ponte que são Durações em jogo de seu turno anterior. Em sua mão, ela tem **Ouro, Cobre, Maldição, Província, Província(Gold, Copper, Curse, Province, Province)**.

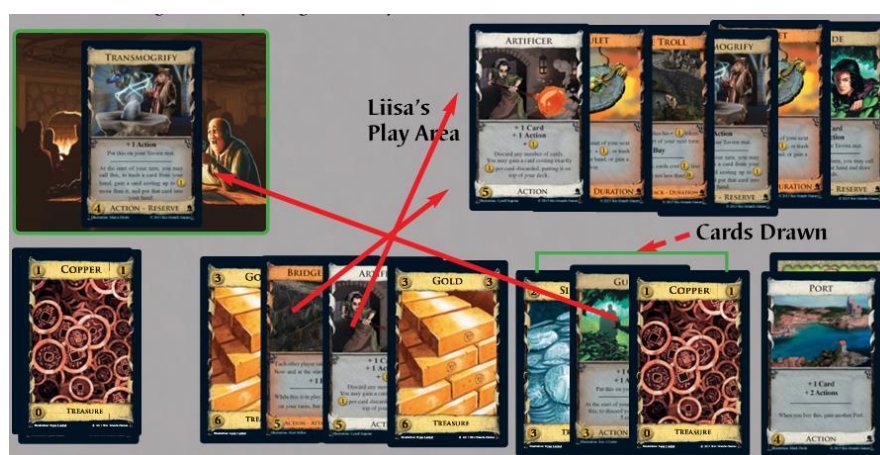


Liisa's Discards(Descartes de Liisa)

Primeiro, ela resolve um Amuleto para destruir a Maldição de sua mão. Então ela chama Guide, descartando sua mão e desenhando **Porto, Artífice, Troll da Ponte, Cobre e Ouro (Port, Artificer, Bridge Troll, Copper e Gold)**.



Ela chama um Transmogrify para destruir Port e ganhar um Artífice, colocando-o em sua mão. Então ela resolve o segundo Amuleto, obtendo $+1$ de Compra, e o Troll da Ponte (**Bridge Troll**), recebendo $+1$ de Compra. Ela interpreta Artífice. Ela tem um token de $+1$ Carta na pilha Artífice (não mostrado aqui), então ela compra uma carta, que é uma Maldição. Então ela resolve Artífice, comprando um Ouro e obtendo $+1$ de Ação e $+1$ de Ação. Ela decide descartar duas cartas para ele, Maldição e Cobre, e ganha uma Prata (que custa 2 devido ao seu Troll da Ponte), colocando-o no topo de seu deck (não mostrado aqui).



Então ela interpreta seu outro Artífice. Primeiro ela compra uma carta devido ao token de carta +1; é a prata que ela colocou em cima. Em seguida, ela compra outra carta, um Guia, e recebe +1 de Ação e . Ela não descarta nenhuma carta desta vez. Ela joga o Guia, comprando um Cobre, obtendo +1 de Ação e colocando o Guia em seu tapete de Taverna. Então ela interpreta Bridge Troll. Matthew leva seu  token, e Liisa recebe outra compra de +1.



Ela joga os Tesouros de sua mão - dois Ouros, uma Prata e um Cobre. Ela também tem  das cartas que ela jogou durante o turno e  do Amuleto jogado no turno anterior. Assim, ela tem  para gastar, com três Compras. Ela compra uma província por  (devido a dois Trolls da Ponte), um Ducado por  (devido a dois Trolls da Ponte), e paga  para uma Expedição (que não é afetada pelos Trolls da Ponte).

Ela descarta todas as suas cartas do jogo, exceto o Troll da Ponte que ela jogou neste turno, que permanece como se fosse uma Duração. O Guia que ela interpretou permanece em seu tapete de Taverna, assim como o Transmogrify que ela não chamou. Ela compra uma nova mão de 7 cartas (2 extras devido à Expedição) e está pronta.

CARD DESCRIPTION



Amulet (Amuleto): Você escolhe uma opção quando o joga e novamente no início do seu próximo turno; as opções podem ser as mesmas ou diferentes.



Artificer (Artífice): Primeiro você recebe +1 Carta, +1 Ação e +1 Token. Então você descarta qualquer número de cartas. Você pode optar por não descartar nenhuma carta. Então você pode ganhar uma carta custando exatamente 1 por carta descartada. Por exemplo, se você descartou duas cartas; você pode ganhar uma carta custando 2; Se você não descartar nenhuma carta, poderá ganhar uma carta custando 1.

A carta ganha vem do Suprimento e é colocada no topo do seu deck. Você pode optar por não ganhar uma carta, mesmo que descarte cartas.



Bridge Troll (Troll da Ponte): Isto dá a cada jogador seu token -1, o que fará com que esses jogadores recebam menos na próxima vez que receberem; consulte a seção Tokens. Também lhe dá +1 Buy(Compra) tanto no turno em que você joga quanto no seu próximo turno. Enquanto Bridge Troll está em jogo, apenas nos seus turnos, as cartas custam menos 1 mas não menos que 0. Isso se aplica a todas as cartas em todos os lugares, incluindo cartas no Suprimento, cartas na mão e cartas em Decks.

Por exemplo, se você tiver Bridge Troll em jogo e jogar Raze, destruindo Estate, Estate custará apenas 1, então você só olhará para uma carta em vez de duas. Isso é cumulativo; Se você tiver dois Bridge Troll(Troll da Ponte) em jogo a partir do último turno e jogar outro Bridge Troll(Troll da Ponte) neste turno, todas as cartas custarão 3 menos neste turno (até um mínimo de 0).



Caravan Guard (Escolta): Isso lhe dá +1 Carta e +1 Ação quando você joga e, em seguida, +1 Token no início do seu próximo turno depois disso. Esta carta tem uma habilidade de Reação que permite jogá-la quando outro jogador joga uma carta de Ataque. Jogar isso durante o turno de outro jogador é semelhante a jogá-lo durante o seu próprio turno - você coloca Caravan Guard em jogo, recebe +1 Card e +1 Action, e receberá +1 Token no início do seu próximo turno - no próximo turno que você fizer.

No entanto, obter +1 de Ação durante o turno de outra pessoa não faz nada por você; ele não permite que você jogue outras cartas de ação durante o turno desse jogador. Da mesma forma, se uma ficha lhe dá +1 Token ou +1 de Compra durante o turno de outro jogador, isso ainda não permite que você compre cartas durante o turno desse jogador (embora +1 Token possa cancelar a ficha(-1 token) dada pelo Bridge Troll(Troll da Ponte). A Ação +1 (ou outros +'s potenciais) também não é transferida para o seu próximo turno. Depois de reagir com um Guarda da

Caravana, você pode usar outro, mesmo um que você acabou de comprar, e também pode usar outras Reações, mesmo aquelas que você acabou de comprar; você continua até não ter mais reações com as quais deseja responder ao ataque.



Coin of the Realm (**Moeda do Reino**): Este é um tesouro que vale . Você joga na fase de compra, como outros tesouros. Quando você joga, ele vai para o seu tapete de taverna. Ele produz esse turno, mas não está mais em jogo. Ele permanece no tapete até você chamá-lo. Você pode chamá-lo depois de resolver jogar uma carta de ação, por +2 ações (o que permitirá que você jogue outras cartas de ação). Mova a Moeda do Reino para o jogo quando você a chamar,

mas ela não lhe dá esse turno, apenas dá +2 Ações. Ele é descartado naquele turno com suas outras cartas em jogo.



Distant Lands (**Terras Distantes**): Esta é uma carta de Vitória. Use 8 para jogos com 2 jogadores ou 12 para jogos com 3 ou mais jogadores. Esta também é uma carta de ação; quando você joga, você o coloca no seu tapete de taverna. Ele vai ficar lá o resto do jogo; não há como chamá-lo. No final do jogo, Distant Lands vale 4 se estiver no seu tapete, ou 0 se não estiver. Ele conta como parte do seu deck de qualquer maneira (por exemplo, pode contribuir para o valor de um Garden - Jardim).



Dungeon (**Masmorra**): Ao jogar isso, você recebe +1 de Ação, compra 2 cartas e descarta 2 cartas; depois, no início do seu próximo turno, você compra novamente 2 cartas e descarta 2 cartas.



Duplicate (**Duplicar**): Ao jogar isso, você o coloca no tapete da Taverna. Ele permanece no seu tapete até você chamá-lo. Você pode chamá-lo ao ganhar uma carta que custa até , e ganhar outra cópia dessa carta. A carta ganha vem do suprimento e é colocada em sua pilha de descarte; duplicar não pode ganhar cartas que não sejam do suprimento, como Professor (Teacher). Duplicar pode ser chamado durante os turnos de outros jogadores quando você ganha cartas; por exemplo, outro jogador pode comprar Messenger(Mensageiro) e optar por fazer com que cada jogador ganhe uma propriedade, e você pode duplicar essa propriedade. Você

pode chamar várias Duplicatas para obter várias cópias do mesmos cartas. Duplicar é descartado durante a limpeza do turno que você chamar, seja ou não o seu turno.



Gear (Equipamento): Você pode reservar zero, um ou dois cartas da sua mão. Coloque-os virados para baixo sob o Gear (Equipamento); você pode olhar para eles. Eles não precisam ser cartas que você comprou com a Gear (Equipamento). Se você reservar zero cartas, o Gear (Equipamento) será descartada no mesmo turno em que você jogou; se você reservar um ou duas cartas, você os coloca na sua mão no início do seu próximo turno, e a Gear (Equipamento) é

descartada no final desse turno.



Giant (Gigante): No início do jogo, coloque seu token de Jornada (aquele com a bota) virado para cima. Quando você jogar isso, vire o token de Jornada. Então, se ele estiver virado para baixo, você ganha +1 e nada mais acontece. Se estiver virado para cima, você ganha +5 e a parte do ataque acontece. O ataque se resolve na ordem de turno, começando com o jogador à sua esquerda. O jogador revela a carta do topo do seu baralho e ou descarta se ele custar de 3

ou 6, ou descarta e ganha uma Maldição, caso contrário. Cartas com custo de 7 (da Alquimia) não custam de 3 a 6. Cartas com um asterisco ou + ao lado do custo que custam de 3 a 6 (como Teacher (Professor) ou Masterpiece (Obra-prima) das Guildas) são descartadas. Os Jogadores podem responder ao Giant (Gigante) sendo jogado com Reações que respondem a Ataques (como Caravan Guard(Guarda de Caravana)), mesmo que o Giant (Gigante) produza apenas + desta vez.



Guia (Guide): Quando você joga isso, você ganha +1 Carta e +1 Ação, e coloca no seu tabuleiro de Taverna (Tavern mat). Ele permanece no seu tabuleiro até que você o chame no início de um dos seus turnos. Se várias coisas puderem acontecer no início do seu turno, você pode fazê-las em qualquer ordem. Quando você chama o Guia (Guide), ele se move do tabuleiro para o jogo, e você descarta sua mão, então compra 5 cartas. Você o descarta naquele turno junto

com suas outras cartas em jogo.



Florestas Assombradas (Haunted Woods): Jogar isso configura dois efeitos para o futuro: você comprará 3 cartas no início do seu próximo turno; e até lá, os outros jogadores colocarão o restante de suas mãos no seu baralho sempre que comprarem uma carta. Um jogador não pode ter nenhuma carta restante na mão ao comprar uma carta; normalmente, as cartas restantes na mão incluirão cartas de Vitória (Victory), Maldições (Curses) e Ações (Actions) não

jogadas. Um jogador pode intencionalmente evitar jogar Tesouros e Ações para aproveitar a necessidade de colocar sua mão no baralho. Jogadores que não compram nenhuma carta podem descartar sua mão normalmente. Comprar Eventos não é comprar cartas e, portanto, não ativa isso. Se você jogar Florestas Assombradas e então tomar um turno extra imediatamente, como com a Missão (Mission) ou Posto Avançado (Outpost) (de Seaside), você irá comprar 3 cartas no início daquela rodada e descartar Florestas Assombradas (Haunted Woods) naquela rodada, e os outros jogadores nunca serão afetados por isso. Se você quiser usar uma carta de Reação como o Fosso contra os Florestas Assombradas (Haunted Woods), você deve usá-la assim que os Florestas Assombradas (Haunted Woods) forem jogados.



Contratado (Hireling): Depois de jogar isso, você compra uma carta extra no início de cada um dos seus turnos pelo resto do jogo. O Contratado (Hireling) permanece em jogo pelo resto do jogo para rastrear isso. Se você usar Disciple (Discípulo) (ou uma carta semelhante, como Sala do Trono) para jogar o Contratado (Hireling) duas vezes, você comprará duas cartas extras a cada turno, e o Discípulo (Disciple) também permanecerá em jogo pelo resto do jogo.



Cidade Perdida (Lost City): Quando você ganha isso, cada outro jogador compra uma carta. Isso se aplica independentemente de você ter comprado ou adquirido de outra forma.



Magpie (Gralha): Se a carta do topo do seu baralho é um Tesouro (Treasure), ela vai para a sua mão. Se a carta não for um Tesouro (Treasure), deixe-a no topo do seu baralho. Se a carta for uma carta de Ação ou uma carta de Vitória, você ganha um Magpie (Gralha); uma vez que a pilha de Magpie (Gralha) estiver vazia, revelar uma carta de Ação ou de Vitória não te dará nada. Se você revelar um Harém (da

expansão Intriga), você coloca na sua mão e ganha um Magpie (Gralha), já que é tanto um Tesouro quanto uma carta de Vitória.



Messenger (**Mensageira**): Quando você joga isso, você ganha +1 Compra, +2 e pode opcionalmente colocar seu baralho no seu monte de descarte. Isso não é descartar cartas e não ativa o **Tunnel** (Túnel da expansão Hinterlands). Quando você compra o Mensageira, se for a primeira coisa que você comprou naquele turno (carta ou Evento), você ganha uma carta que custa até 4 do Suprimento, colocando-a no seu monte de descarte, e então cada outro jogador, na ordem de turno, também ganha uma cópia dessa carta. Se o Suprimento acabar as cópias da carta, jogadores subsequentes não recebem nada.



Miser (**Avarento**): Você pode optar por colocar um Copper (Cobre) da sua mão em seu tapete, caso não tenha nenhum Copper (Cobre) na mão; nada acontecerá. Você também pode optar por ganhar +1 por cada Copper em seu tapete se não houver Coppers em seu tapete; nada acontecerá. Colocar um Copper da sua mão em seu tapete não é descartá-lo; os Coppers em seu tapete não estão em jogo, mas contam como parte do seu baralho ao pontuar no final.



Page (**Pajem**): Veja a seção sobre Viajantes. Quando você joga a Pajem, você recebe +1 Carta e +1 Ação. Quando você descarta ela do jogo, você pode retorná-la ao seu montante e pegar um Treasure Hunter (**Caçadora de Tesouros**), colocando-o na sua pilha de descarte.



Peasant (**Camponês**): Veja a seção sobre Viajantes. Quando você joga Camponês, você recebe +1 Compra e +1. Quando você descartá-lo do jogo, você pode devolvê-lo ao seu monte e pegar um Soldier (**Soldado**), colocando-o em seu monte de descarte.



com o Giant (Gigante) e, em seguida, para cima com o Ranger.



descartada naquele turno junto com suas outras cartas em jogo.



pode descartar o próprio Raze(**Demolir**); normalmente ele custa  , então você olharia duas cartas. Os custos podem ser afetados por cartas como Bridge Troll(Trol da Ponte). Raze(**Demolir**) não é afetado pelo -1 (token de Carta); se estiver no topo do seu baralho, substitua-o após resolver o Raze(**Demolir**).



respondido com Caravan Guard(Escolta) e assim por diante. Um jogador respondendo ao

Ranger (**Patrulheira**): No início do jogo, coloque seu token de Journey (Jornada - o que tem a bota) com a face para cima. Quando você jogar isso, você ganha +1 Compra e vira o token. Então, se ele estiver com a face para baixo, nada mais acontece. Se estiver com a face para cima, você compra 5 cartas. Assim, a cada duas vezes que você jogar um Ranger, você comprará 5 cartas. Não importa o que virou o token de Jornada; você poderia virá-lo para baixo

Ratcatcher(**Caça-Ratos**): Quando você jogar isso, você ganha +1 Carta e +1 Ação, e a coloca na sua Tavern mat(mesa de Taverna). Ela permanece na sua mesa até que você a invoque no início de um dos seus turnos. Se várias coisas podem acontecer no início do seu turno, você pode fazê-las em qualquer ordem. Quando você invoca a Ratcatcher(Caça-Ratos), você a move da mesa para o jogo e descarta uma carta da sua mão. A Ratcatcher(Caça-Ratos) é

Raze(**Demolir**): Se você descartar uma carta que custa  , você não recebe nenhuma carta. Se você descartar uma carta com custo igual ou maior a  , você olha uma quantidade de cartas do topo do seu baralho igual ao custo  da carta descartada, pega um para sua mão e descarta o resto. Por exemplo, se você descartar uma Estate (Propriedade), você olha as duas primeiras cartas do seu baralho, coloca uma em sua mão e descarta a outra. Você

Relic (**Relíquia**): Este é um tesouro que vale. Você o joga na sua fase de Compra, como outros Tesouros. Quando você o joga, você também faz com que cada outro jogador coloque seu -1 (token de Cartas) em seu baralho, o que fará com que esses jogadores compre uma carta a menos na próxima vez que eles comprarem cartas; veja a seção de Tokens. Relic (**Relíquia**) é um Ataque apesar de não ser uma Ação; ele pode ser bloqueado com Moat(Fosso) e

Relic (**Relíquia**) com Caravan Guard(Escolta) primeiro joga o Caravan Guard(Escolta), incluindo comprar uma carta, e então coloca seu -1 token de Carta em seu baralho.



Royal Carriage(**Carruagem Real**): Ao jogar isso, você ganha +1 Ação e coloca no seu Tavern mat (tabuleiro de Taverna). Ele permanece no seu tabuleiro até que você o chame, diretamente após resolver uma carta de Ação jogada que ainda está em jogo. A Royal Carriage(**Carruagem Real**) não pode responder a Ações que não estão mais em jogo, como uma carta de Reserva que foi colocada no tabuleiro de Taverna ou uma carta que se destruiu (como um Raze(Demolir) usado para se descartar). Quando chamada, a Royal Carriage(**Carruagem Real**) faz com que você repita a carta que acabou de jogar. Você pode chamar várias Royal Carriage(**Carruagem Real**) para repetir a mesma Ação várias vezes (desde que a Ação ainda esteja em jogo). Você resolve completamente a Ação antes de decidir se usa ou não a Royal Carriage(**Carruagem Real**) nela. Se você usar a Royal Carriage(**Carruagem Real**) para repetir uma carta de Duração, a Royal Carriage(**Carruagem Real**) permanecerá em jogo até a carta de Duração ser descartada, para rastrear o fato de que a carta de Duração foi jogada duas vezes.



Storyteller (**Contador de Histórias**): Isso permite que você jogue Tesouros na sua fase de Ação. Eles entram em jogo e produzem , assim como os Tesouros jogados na fase de Compra. Então o Contador de Histórias transforma todos os seus em +Cartas; para cada que você tem, você perde o e ganhe +1 Carta. Por exemplo, se você tivesse , você perde o e compre 4 cartas. Isso faz com que você perca todo o que tem até agora naquele turno, incluindo o que você ganha ao jogar os Tesouros, o + que o Storyteller (**Contador de Histórias**) dá a você diretamente, e qualquer que você tenha gerado anteriormente no turno. Você pode acompanhar que os Tesouros foram "gastos" colocando-os embaixo do Storyteller (**Contador de Histórias**). , produzido por Poções da Alquimia (Potions from Alchemy), não é e, portanto, não é perdido e não te dá nenhuma carta.



Swamp Hag (**Bruxa do Pântano**): Jogar isso configura dois efeitos para o futuro: você ganhará + no início do seu próximo turno; e até lá, os outros jogadores ganharão uma Maldição (Curse) sempre que comprarem uma Carta. Jogadores que compram múltiplas cartas ganharão uma Maldição por carta comprada; jogadores que não comprarem nenhuma carta não receberão Maldições. Isso é cumulativo; se você jogar duas Swamp Hag (**Bruxa do Pântano**), e o jogador após você jogar uma, então o jogador após isso receberá três Maldições com qualquer carta comprada. Isso não afeta cartas ganhas de outras maneiras,

apenas cartas compradas. Comprar Eventos não é comprar cartas e, portanto, não ativa isso. Se você jogar a Swamp Hag (Bruxa do Pântano) e então tomar um turno extra imediatamente, como com Mission or Outpost (Missão ou Posto Avançado) (from Seaside - de À Beira do Mar), você ganhará + no início desse turno e descartará a Bruxa do Pântano naquele turno, e os outros jogadores nunca serão afetados por isso. Se você quiser usar um cartas de Reação como o Fosso (Moat) contra a Bruxa do Pântano, você precisa usá-lo assim que a Swamp Hag (**Bruxa do Pântano**).



Transmogrify (**Transmogrificar**): Quando você joga isso, você ganha +1 Ação e a coloca no seu tabuleiro de Taverna. Ela permanece no seu tabuleiro até que você a chame, no início de um dos seus turnos. Se várias coisas puderem acontecer no início do seu turno, você pode fazê-las em qualquer ordem. Quando você chama Transmogrify (**Transmogrificar**), ela se move do tabuleiro para o jogo, e você descarta uma carta da sua mão, então ganha uma

carta que custa até 1 mais do que a carta descartada. A carta ganha vem do Suprimento e é colocada na sua mão; se você não tinha cartas para descartar, você não ganha uma. Transmogrificar é descartada naquele turno com suas outras cartas em jogo. Você pode descartar uma carta para ganhar uma carta que custa mais 1, ou a mesma quantia, ou menos; você pode descartar uma carta para ganhar uma cópia da mesma carta.



Treasure Trove (**Pilha de Tesouros**): Este é um Tesouro que vale 2. Você o joga na sua fase de Compra, como outros Tesouros. Ao jogá-lo, você ganha um Cobre e um Ouro do Suprimento, colocando-os na sua pilha de descarte. Se uma dessas pilhas estiver vazia, você ainda ganha o outro cartão.



Wine Merchant (**Comerciante de Vinho**): Quando você jogar isso, você ganha +1 Compra e + 1, e coloca no seu tabuleiro de Taverna (Tavern mat). Ele permanece no seu tabuleiro até o final de uma das suas fases de Compra nas quais você tem 2 ou mais que não gastou. Nesse ponto, você pode descartar o Comerciante de Vinhos do seu tabuleiro. Se você tiver vários Comerciantes de Vinhos no seu tabuleiro, não precisa contar 2 por Comerciante de

Vinhos, apenas 2 o total.



Port (Porto): Quando você compra um Porto, ganha outro Porto. Se você ganha um Porto de outra forma, não recebe um Porto extra. Há 12 Portos na pilha; use todos os 12.

UPGRADE DESCRIPTION

Veja a seção Regras Adicionais para Dominion Adventures. Estas cartas não são cartas do Suprimento, e cada uma só pode ser obtido trocando pela carta apropriada (começando com Page (Página) ou Peasant(Camponês)).



Champion (Campeã): O Champion(Campeã) permanece em jogo pelo resto da partida uma vez jogado. Pelo resto do jogo, ele lhe fornece um adicional de +1 Ação cada vez que você joga uma Ação, o que significa que você sempre poderá jogar todas as suas Ações; e ele o protege de todos os Ataques subsequentes jogados (quer você queira a proteção ou não). A Campeã apenas o protege de Ataques jogados após ele; por exemplo, ele não impede que uma Swamp Hag (Bruxa do Pântano) jogada anteriormente lhe dê Maldições naquela rodada.



Disciple (Discípulo): Jogar uma carta de Ação da sua mão é opcional. Se você jogar uma, você joga duas vezes e, em seguida, ganha uma cópia dela, se possível; ganhar a cópia não é opcional depois que você a jogou. A cópia vem do Suprimento e é colocada na sua pilha de descarte; se a Ação for uma carta que não é do Suprimento, como Fugitive (Fugitivo), você pode jogá-la duas vezes, mas não ganha uma cópia dela. Isso não consome Ações extras que

você teria direito a jogar devido a cartas como Port (Porto) - o Disciple (**Discípulo**) em si consome uma Ação e isso é tudo. Você não pode jogar nenhuma outra carta entre resolver a carta de Ação Disciple (**Discípulo**) várias vezes, a menos que essa carta de Ação lhe diga especificamente para fazê-lo (como o próprio Disciple (**Discípulo**) faz). Se você Discípulo uma carta que lhe dá +1 Ação, como Artíficer(Artífice), você terá 2 Ações para usar depois, em vez da uma que você teria se apenas jogasse dois Artífices. Se você usar o Discípulo em uma carta de Duração, o Discípulo permanecerá em jogo até que a carta de Duração seja descartada.



Fugitive (Fugitivo): Quando você joga isso, você compra 2 cartas, ganha +1 Ação e então descarta uma carta da sua mão. A carta descartada não precisa ser uma das cartas compradas.



Hero (Heroína): O Tesouro vem do Suprimento e é colocado na sua pilha de descarte. Pode ser qualquer Tesouro sendo usado naquele jogo.



Soldier (Soldado): Isso dá + , e depois um adicional +  por cada carta de Ataque que você tem em jogo. Então, cada outro jogador com 4 ou mais cartas na mão descarta uma carta. Então, por exemplo, se você jogar Soldier (Soldado), depois outro Soldier (Soldado), e tiver um oponente com 5 cartas na mão, você ganhará +  e esse oponente descartará uma carta, depois você ganhará +  e um extra +  enquanto esse oponente descarta novamente. O Soldier (Soldado) só se importa com cartas de Ataque em jogo, não com cartas de Ataque jogadas naquele turno; por exemplo, usar Disciple (Discípulo) em Soldier (Soldado) não irá produzir um extra + , pois não há outra carta de Ataque em jogo. Ataques de Duração jogados no turno anterior são cartas de Ataque em jogo e, portanto, contam para o Soldier (Soldado).

importa com cartas de Ataque em jogo, não com cartas de Ataque jogadas naquele turno; por exemplo, usar Disciple (Discípulo) em Soldier (Soldado) não irá produzir um extra + , pois não há outra carta de Ataque em jogo. Ataques de Duração jogados no turno anterior são cartas de Ataque em jogo e, portanto, contam para o Soldier (Soldado).



Teacher (Professor): Quando você jogar isso, coloque-o no seu Tavern mat (tabuleiro de Taverna). Ele permanece no seu tabuleiro até que você o chame no início de um dos seus turnos. Se várias coisas podem acontecer no início do seu turno, você pode fazê-las em qualquer ordem. Quando você chama o Teacher (Professor), ele se move do tabuleiro para o jogo, e você escolhe seu +1 Ação, +1 Carta, +1 Compra ou token + , e move-o para uma pilha de Suprimento de Ação

na qual você não possui tokens. O token na pilha significa que toda vez que você jogar uma carta daquela pilha, você receberá o bônus correspondente - se você colocar seu token de +1 Ação em uma pilha, você receberá um extra de +1 Ação ao jogar uma carta daquela pilha. Veja a seção de Tokens. Isso não pode colocar um token em uma pilha na qual você já possui tokens, incluindo os tokens que o Professor coloca, assim como seu token de custo -  e o token de Descarte. Isso pode colocar um token em uma pilha na qual outros jogadores têm tokens.

Outras coisas podem colocar tokens em uma pilha na qual você colocou um token com o Teacher (**Professor**); só o próprio Teacher (**Professor**) não pode colocar um token em uma pilha na qual você já tenha um token. Não tem problema se a pilha tiver um token que não pertence a você ou a ninguém, como um token de Embargo (de Seaside) ou um token de moeda para Trade Route (Rota Comercial - de Prosperity). Não tem problema se você tiver um token de Estate (Propriedade) em uma carta reservada fora daquela pilha.



Treasure Hunter (Caçadora de Tesouros): Isso conta todas as cartas ganhas, não apenas as compradas. Por exemplo, se o jogador à sua direita jogar Amulet(Amuleto), ganhando uma Prata, e então comprar uma Ducado, você ganharia duas Pratas. As Pratas ganhadas são colocados na sua pilha de descarte.



Warrior (**Guerreira**): Cada jogador, em ordem de turno, descarta o número apropriado de cartas do topo de seu baralho, destruindo as que custam 3 ou 4. Se a Guerreira é a sua única carta de Viajante (Traveller) em jogo, cada outro jogador irá descartar e potencialmente destrói apenas um carta. Se você, por exemplo, tiver um Peasant(Camponês), um Fugitive(Fugitivo) e a Warrior (**Guerreira**) em jogo, cada outro jogador descartaria e potencialmente destruiria três cartas.

As cartas só são destruídas se custarem exatamente ou exatamente. Cartas com 1 em seu custo (Expansão Alchemy - Alquimia) não custam exatamente 3 ou 4. Cartas com um asterisco no custo (como Warrior (**Guerreira**)) ou + no custo (como Masterpiece from Guilds - Obra-Prima de Guildas) podem ser destruídas pelo Guerreira (se custarem 3 ou 4). Campeã (Champion) e Professor (Teacher) não são cartas de Viajantes.

EVENT DESCRIPTION



Alms (**Esmolas**): Você só pode comprar isso uma vez por turno. Quando o fizer, se você não tiver Tesouros em jogo, você ganha uma carta que custa até 4. A carta ganhada

vem do Suprimento e é colocada em sua pilha de descarte.



Ball (**Baile**): Quando você compra isso, você pega seu -1 token, o que fará com que você receba 1 a menos na próxima vez que receber 1; veja a seção de Tokens. Então você ganha 2 cartas, cada uma custando até 4. Podem ser 2 cópias da mesma carta, ou 2 cartas diferentes.



Bonfire (**Fogueira**): Isso apenas destrói cartas que você possui em jogo, não cartas da sua mão. Você pode destruir zero, uma ou duas cartas. Se você destruir Tesouros com isso, isso não remove o  que você ganhou ao jogar aqueles Tesouros neste turno. Por exemplo, com 5 Cobre(Coppers) em jogo e duas Compras, você poderia pagar  por uma Bonfire (**Fogueira**) para destruir duas das Cobres, e então gastar o outro  em um Peasant(Camponês).



fará com que você compre uma carta a menos na próxima vez que comprar cartas; veja a seção de Tokens.



compraria 7, após duas Expedições você compraria 9, e assim por diante. Isso se aplica apenas ao turno em que você a compra. Se você jogar Outpost (Posto Avançado da expansão Seaside), ganhando um turno extra com apenas 3 cartas, e também comprar Expedição, você adiciona as 2 cartas extras à base de 3 cartas, totalizando 5 cartas.



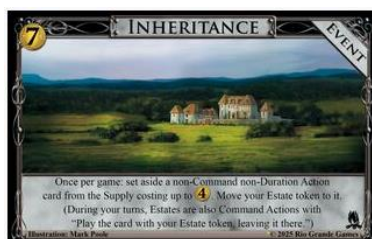
seus turnos; veja a seção de Tokens.

Bonfire (**Fogueira**): Isso apenas destrói cartas que você possui em jogo, não cartas da sua mão. Você pode destruir zero, uma ou duas cartas. Se você destruir Tesouros com isso, isso não remove o  que você

Borrow (**Pegar Emprestado**): Você só pode comprar isso uma vez por turno. Quando o fizer, se seu token de Cartão -1 não estiver no seu baralho, você o coloca no seu baralho e ganha . O token de Cartão -1

Expedition (**Expedição**): Isso aumenta o número de cartas que você compra na Limpeza do mesmo turno. É cumulativo. Normalmente, você compra 5 cartas; após uma Expedition (Expedição), você compraria 7, após duas Expedições você compraria 9, e assim por diante. Isso se aplica apenas ao turno em que você a compra. Se você jogar Outpost (Posto Avançado da expansão Seaside), ganhando um turno extra com apenas 3 cartas, e também comprar Expedição, você adiciona as 2 cartas extras à base de 3 cartas, totalizando 5 cartas.

Ferry (**Balsa**): Quando você compra isso, move seu token de  custo para qualquer pilha de Suprimento de Ação. Este token faz com que as cartas daquela pilha custem  menos, mas não menos que , em



Estate(Propriedade) nele (aquele que representa uma casa). Isso não é ganhar um carta, e não conta para coisas que se importam com ganhar, como Treasure Hunter (Caçador de Tesouros); no entanto, ao final do jogo, inclua a carta em seu baralho ao fazer a contagem de pontos. Para o resto do jogo, todas as suas Propriedades têm as habilidades e tipos da carta reservada. Por exemplo, se você reservar um Port (Porto), então suas Propriedades serão cartas de Ação - Vitória, que podem ser jogados para +1 Carta +2 Ações. Isso também muda Propriedades que

Inheritance (**Terras Herdadas**): Você só pode comprar isso uma vez por partida. Quando o fizer, reserve uma carta de Ação não-Vitória do Suprimento que custe até , e coloque seu token de

you compra ou ganha de outra forma durante o jogo; se você usou Inheritance (**Terras Herdadas**) em um Port (Porto) e depois comprou uma Propriedade, essa Propriedade virá com um Porto, assim como comprar um Porto lhe dá um Porto. Isso afeta apenas suas próprias Propriedades, não as Propriedades de outros jogadores. Uma Propriedade é sua se ela começou em seu baralho, ou você a ganhou ou comprou, ou você a recebeu com Masquerade (Baile de Máscaras da expansão Intriga). Uma Propriedade deixa de ser sua se você descartá-la, devolvê-la ao Suprimento, passá-la com Masquerade (Baile de Máscaras), ou se você for impedido de ganhá-la devido a Possession (Posse da expansão Alquimia) ou Trader (Comerciante da expansão Hinterlands). Não há limites para a carta reservada, além de ser uma Ação não-Vitória do Suprimento que custe até ; pode ser um carta de Duração, uma carta de Reação, e assim por diante. Não precisa continuar custando até , só precisa custar até  quando reservado. Suas Estates (Propriedades) ainda valem 1  ao fazer a contagem de pontos no final do jogo. Suas Propriedades só copiam habilidades e tipos; elas não copiam custo, nome ou de que pilha são (portanto, não ativam tokens como +1 Ação na pilha copiada, e não são a Maldição para Young Witch (Jovem Feiticeira da expansão Cornucópia mesmo que a pilha copiada seja a Maldição). Propriedades iniciais vêm da pilha de Propriedades.



Lost Arts (Artes Perdidas): Quando você compra isso, move seu token de +1 Ação para qualquer pilha de Suprimento de Ação. Este token lhe dá +1 Ação sempre que você jogar uma carta daquela pilha;

veja a seção de Tokens.



Mission (Missão): Você pode comprar isso apenas uma vez por turno. Quando o fizer, se o turno anterior não foi seu - se foi o turno de outro jogador antes deste turno - você fará outro turno após o término deste

turno. O turno extra é completamente normal, exceto que você não pode comprar cartas durante ele. Você ainda pode comprar Eventos, jogar cartas e ganhar cartas de maneiras diferentes de comprá-las (como ganhar uma Silver(Prata) com Amulet(Amuleto)) e trocar cartas Traveller(Viajantes). Comprar a Mission (Missão) durante um turno concedido pela Mission (Missão) não lhe dará outro turno, porque o turno anterior foi seu.



Pathfinding (Destravar): Quando você compra isso, você move seu token de +1 Carta para qualquer pilha de Suprimento de Ação. Este token lhe dá +1 Carta sempre que você jogar uma carta daquela pilha;

consulte a seção de Tokens.



Pilgrimage (Peregrinação): No início do jogo, coloque seu token de Journey(Jornada) (o com a bota) voltado para cima. Você só pode comprar isso uma vez por turno. Quando fizer isso, vire seu

token de Jornada. Se estiver voltado para baixo, nada mais acontece. Se estiver voltado para cima, escolha até 3 cartas que você tem em jogo com nomes diferentes e ganhe uma cópia de cada uma. As cópias que você ganha vêm do Suprimento e vão para a sua pilha de descarte. Assim, a cada duas vezes que você comprar isso, ganhará até 3 cartas. Não importa o que virou o token de Jornada; você pode virá-lo para baixo com o Ranger (Patrulheira) e então para cima com a Pilgrimage (Peregrinação).



Plan (Planejar): Quando você compra isto, você move seu token de Descartar (aquele que mostra uma lápide(tombstone)) para qualquer pilha de Suprimento de Ação. Este token permitirá que você descarte uma

carta da sua mão ao comprar uma carta daquela pilha; veja a seção de Tokens.



Quest: Você pode descartar um Ataque para ganhar um Ouro, ou descartar duas Maldições para ganhar um Ouro, ou descartar quaisquer 6 cartas para ganhar um Ouro. O Ouro ganho é colocado na sua

pilha de descarte. Você pode escolher descartar 6 cartas mesmo não tendo cartas suficientes na mão; você irá descartar tudo e não ganhar um Ouro. Você pode escolher descartar duas Maldições mesmo tendo apenas uma; você irá descartar essa Maldição e não ganhar um Ouro.



Raid (Ataque Surpresa): Este Evento é como um Ataque, mas comprá-lo não é jogar um Ataque, e por isso não pode ser respondido com cartas como Moat (Fosso) e Caravan Guard(Escolta). Ao comprar isso,

você ganha um Prata para cada Prata que você tem em jogo; por exemplo, com quatro Pratas em jogo, você ganharia quatro Pratas. Os Pratas vão para sua pilha de descarte; se não houver o suficiente, basta pegar o que restar. Então, cada outro jogador coloca seu token de -1 Carta em cima de seu baralho, o que fará com que esses jogadores comprem uma carta a menos da próxima vez que comprarem cartas; veja a seção de Tokens.



Save (Poupar): Você só pode comprar isso uma vez por turno. Quando você o faz, você ganha +1 Compra (deixando você comprar outro Evento ou uma carta depois), coloque uma carta da sua mão

virada para baixo (os outros jogadores não poderão vê-la), e coloque-a na sua mão no final do

turno, após comprar suas cartas para o próximo turno. Por exemplo, você pode colocar uma Cobre não jogada de lado, e então, após comprar suas 5 cartas para o próximo turno, adicionar a Cobre à sua mão.



Scouting Party (Grupo de Busca): Ao comprar isso, você ganha +1 Compra (permitindo que você compre outro Evento ou um cartão em seguida). Em seguida, olhe as 5 cartas do topo do seu baralho, descartando 3 e colocando o resto no topo do seu baralho em qualquer ordem. Se houver menos de 5 cartas mesmo após embaralhar, você ainda descarta 3 delas; se restarem apenas 3 cartas entre seu baralho e a pilha de descarte, todas as 3 serão descartadas. O Scouting Party (Grupo de Busca) não é afetado pelo token -1 Carta; se estiver no topo do seu baralho, substitua-o após resolver o Scouting Party (Grupo de Busca).



Seaway (Rota Marítima): Quando você compra isso, primeiro você ganha uma carta de Ação que custa até 4. A carta de Ação vem do Suprimento e é colocada em sua pilha de descarte. Em seguida, mova seu token de +1 Compra para a pilha de onde a carta de Ação veio. O token lhe dá +1 Compra ao jogar uma carta dessa pilha; veja a seção de Tokens. Só importa quanto a carta custa que você ganha; o custo não é verificado depois. Por exemplo, você pode jogar Bridge Troll (Trol da Ponte), então usar Seaway (Rota Marítima) para ganhar um Bridge Troll (Trol da Ponte) (que atualmente custa 1 devido ao seu próprio efeito), e o token vai permanecer lá mesmo quando o Bridge Troll (Trol da Ponte) custar 5 mais tarde. Você pode usar Seaway (Rota Marítima) para ganhar Sir Martin (da expansão Dark Ages) quando ele está em cima da pilha de Knights (Cavaleiros); então seu token de +1 Compra estará na pilha de Knights (Cavaleiros), mesmo que qualquer Knights (Cavaleiro) restante custe 5. Você não pode usar Seaway (Rota Marítima) em uma pilha vazia apenas para mover o token de +1 Compra; você tem que escolher uma carta que você pode ganhar.



Trade (Trocar): Você pode descartar zero, um ou duas cartas da sua mão. Para cada carta que você realmente descartar, você ganha um Prata, colocando-o na sua pilha de descarte.



Training (Treinamento): Quando você compra isso, você move seu token +1 para qualquer pilha de Suprimento de Ação. Esse token lhe dá +1 sempre que você jogar uma carta daquela pilha; consulte a

seção de Tokens.



Travelling Fair (Circo de Rua): Quando você compra isso, você ganha +2 Compras (permitindo que você compre mais Eventos ou cartas depois). Então, pelo restante do turno, sempre que você ganhar uma carta,

poderá colocá-la em seu baralho. Isso funciona com cartas que você compra, assim como com cartas ganhas de outras maneiras, como ganhar cartas com a Ball (Bola). Não funciona com Travellers (Cartas Viajantes) trocados por outras cartas; trocar não é ganhar. Colocar a carta em seu baralho é opcional toda vez que você ganhar uma carta nesse turno; você pode colocar algumas em cima e deixar as outras irem para sua pilha de descarte.

RECOMMENDED SETS OF 10

Players can play Dominion with any set of 10 Kingdom cards, but these sets have been specially picked out to be entertaining and show off card interactions and strategies.

Adventures alone:

Gentle Intro: Scouting Party / Amulet, Distant Lands, Dungeon, Duplicate, Giant, Hireling, Port, Ranger, Ratcatcher, Treasure Trove

Expert Intro: Mission, Plan / Caravan Guard, Coin of the Realm, Haunted Woods, Lost City, Magpie, Peasant, Raze, Swamp Hag, Transmogrify, Wine Merchant

Adventures & Dominion:

Level Up: Training / Dungeon, Gear, Guide, Lost City, Miser / Market, Militia, Spy, Throne Room, Workshop

Son of Size Distortion: Bonfire, Raid / Amulet, Duplicate, Giant, Messenger, Treasure Trove / Bureaucrat, Gardens, Moneylender, Thief, Witch

Adventures & Intrigue:

Royalty Factory: Pilgrimage / Bridge Troll, Duplicate, Page, Raze, Royal Carriage / Conspirator, Harem, Nobles, Secret Chamber, Swindler

Masters of Finance: Ball, Borrow / Artificer, Distant Lands, Gear, Transmogrify, Wine Merchant / Bridge, Pawn, Shanty Town, Steward, Upgrade

Adventures & Seaside:

Prince of Orange: Mission / Amulet, Dungeon, Haunted Woods, Page, Swamp Hag / Caravan, Fishing Village, Merchant Ship, Tactician, Treasure Map

Gifts and Mathoms: Expedition, Quest / Bridge Troll, Caravan Guard, Hireling, Lost City, Messenger / Ambassador, Embargo, Haven, Salvager, Smugglers

Adventures & Prosperity (use Platinum / Colony):

Last Will and Monument: Inheritance / Coin of the Realm, Dungeon, Messenger, Relic, Treasure Trove / Bishop, Counting House, Monument, Rabble, Vault

Think Big: Ball, Ferry / Distant Lands, Giant, Hireling, Miser, Storyteller / Contraband, Expand, Hoard, King's Court, Peddler

Adventures & Cornucopia:

The Hero's Return: Travelling Fair / Artificer, Miser, Page, Ranger, Relic / Fairgrounds, Farming Village, Horse Traders, Jester, Menagerie

Seacraft and Witchcraft: Ferry, Seaway / *Guide, Peasant, Storyteller, Swamp Hag, Transmogrify, Wine Merchant / Fortune Teller, Hamlet, Horn of Plenty, Tournament, Young Witch (*Guide is the Bane)

Adventures & Hinterlands:

Traders and Raiders: Raid / Haunted Woods, Lost City, Page, Port, Wine Merchant / Develop, Farmland, Hagglar, Spice Merchant, Trader

Journeys: Expedition, Inheritance / Bridge Troll, Distant Lands, Giant, Guide, Ranger / Cartographer, Crossroads, Highway, Inn, Silk Road

Adventures & Dark Ages (use Shelters):

Cemetery Polka: Alms / Amulet, Caravan Guard, Hireling, Peasant, Relic / Graverobber, Marauder, Procession, Rogue, Wandering Minstrel

Groovy Decay: Lost Arts, Pathfinding / Dungeon, Haunted Woods, Ratcatcher, Raze, Transmogrify / Cultist, Death Cart, Fortress, Knights, Rats

Adventures & Guilds:

Spendthrift: Lost Arts / Artificer, Gear, Magpie, Miser, Storyteller / Doctor, Masterpiece, Merchant Guild, Soothsayer, Stonemason

Queen of Tan: Pathfinding, Save / Coin of the Realm, Duplicate, Guide, Ratcatcher, Royal Carriage / Advisor, Butcher, Candlestick Maker, Herald, Journeyman