

DONALD X. VACCARINO

DOMINION

INTRIGUE



Alguma coisa está acontecendo. O mordomo sorri para você como se ele tivesse um segredo, ou como se ele achasse que você tem um segredo, ou, ainda, como se você achasse que ele está achando que você tem um segredo. Algumas tramas estão surgindo, isso você tem certeza. Ao menos elas são suas. Um servo ao passar murmura “Os ovos estão no prato”. Empolgado, você procura em seu livro de códigos pela tradução da frase antes de perceber que significava que era o café-da-manhã que estava pronto. Excelente. Tudo está caminhando de acordo com seu plano.

Esta é a 1ª expansão do jogo Dominion. Ela possui 300 cartas. Existem cartas de vitória que surtem efeitos antes do término da partida, cartas que interagem com cartas de vitória, e textos que lhe dão escolhas sobre o que eles fazem. Dominion: Intrigue não pode ser jogado sozinho; para jogar com ele, você precisa das cartas básicas e do livro de regras (Dominion fornece os dois). Dominion: Intrigue também pode se combinado com qualquer outra expansão que você tiver. Esperamos que você se divirta com o mundo de Dominion, que se expande.

CONTEÚDO

300 cartas

268 cartas de Reino

10 de cada: Barão, Ponte, Conspirador, Cortesão, Pátio, Diplomata, Ferraria, Espreitador, Máscara, Aldeia Mineradora, Servo, Patrulha, Peão, Substituir, Passagem Secreta, Povoado Carente, Mordomo, Trapaceiro, Torturador, Posto Comercial, Melhorar, Poço dos Desejos

12 de cada: Duque, Harém, Moinho e Nobres

26 cartas de sorteio (uma de cada carta de Reino com bordas azuis)

6 cartas em branco

1 Insert de Plástico

1 Gabarito

1 Livro de Regras

PREPARAÇÃO

Intrigue possui 26 cartas de Reino, com suas 26 cartas de Sorteio. Os jogadores vão precisar das cartas de Tesouro, de Vitória, de Maldição e da carta de Lixo do Dominion base ou do conjunto de Cartas Base; a primeira edição do Intrigue inclui as cartas base, mas esta nova edição, não. Se os jogadores optarem por escolher aleatoriamente as cartas de Reino, eles podem embaralhar as cartas de sorteio desta expansão com as cartas de sorteio do jogo base e/ou de outras expansões que tiver.

As pilhas de Vitória começam com 8 cartas para 2 jogadores, 12 cartas para 3-6 jogadores. Isso inclui Duque, Harém, Moinho e Nobres.

REGRAS ADICIONAIS DE INTRIGUE

Intrigue possui cartas que proporcionam ao jogador escolher entre duas ou mais opções. O jogador escolhe uma opção, mesmo que não seja capaz de seguir suas instruções, então faz o que conseguir da opção escolhida. Por exemplo, Danilo joga Mordomo com uma carta sobrando em sua mão. Ele pode escolher “Jogue no lixo 2 cartas de sua mão” mesmo que tenha apenas uma carta na mão. Se ele escolher esta opção, ele pode jogar no lixo a única carta de sua mão. Algumas vezes uma das opções que a carta oferece é ganhar +. Para saber a quantidade de , os jogadores podem colocar a carta um pouco acima das cartas jogadas.

Intrigue tem três cartas de Vitória com diferentes tipos: Harém, Moinho e Nobres. Estas cartas são de ambos os tipos para todos os efeitos. Por exemplo, como Nobres é uma carta de Ação, ela pode ser jogada na fase de Ação; em razão da carta Espreitador, pode ser jogada no lixo a partir do Suprimento, e assim por diante; como também é uma carta de Vitória, ela vale  na pontuação final; colocada na mão do jogador em razão da Patrulha, e assim por diante.

EXEMPLO DE Turno

É o início do turno de Danilo em uma partida contra Nino. Sua mão contém Aldeia Mineradora, Povoado Carente, Torturador, Peão e Cobre.

Danilo joga Aldeia Mineradora, sacando uma Propriedade e ganhando +1 Ação. Ele opta por não jogar no lixo Aldeia Mineradora. Ele joga Torturador, sacando Prata, Propriedade e Povoado Carente. Nino opta por ganhar uma Maldição e a coloca em sua mão. Danilo joga Povoado Carente, ganhando +2 Ações e revela sua mão, a qual possui Ações, impedindo-o de sacar.

Ele joga Peão, escolhendo +1 carta e +1. Saca uma Prata. Ele joga outro Povoado Carente para para +2 Ações, desta vez revelando uma mão sem Ações e sacando Torturador e Ponte. Ele joga o Torturador, sacando Povoado Carente, Ponte e Cobre. Nino descarta Maldição e um Cobre.

Danilo joga sua última Povoado Carente para ganhar +2 Ações, revela sua mão que contém Ações, e joga duas Pontes, ganhando +2 e +2 Compras.

Agora é sua fase de Compra. Ele joga dois Cobre e duas Pratas. Ele tem 9 e 3 Compras (sua Compra normal mais 2 das Pontes). Cartas custam 2 a menos em virtude das Pontes. Ele compra dois Torturadores por 3 cada, e Aldeia Mineradora por 2. Ele tem 1 sobrando, mas não possui mais Compras. Ele descarta tudo que jogou e as cartas que sobraram na mão, sacando uma nova mão de 5 cartas.

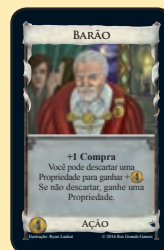
DESCRIÇÃO DAS CARTAS DE REINO

Aldeia Mineradora: primeiro saque uma carta e ganhe +2 Ações; depois escolha jogar ou não no lixo Aldeia Mineradora, ganhando +2 se o fizer. Você não pode deixar para jogar no lixo Aldeia Mineradora mais tarde no turno, somente no momento em que for jogada. Se jogar Sala do Trono em uma Aldeia Mineradora, você não poderá jogá-la no lixo duas vezes (assim não poderá ganhar +2 duas vezes).

Barão: você não precisa descartar uma Propriedade, mas se não o fizer, você tem que ganhar uma Propriedade (se ainda houver).

Conspirador: isto conta como Ação jogada no turno, além das cartas de Ação em jogo. Por exemplo, se você começar o turno com Sala do Trono e um Conspirador, você ganha +2 pelo primeiro Conspirador, e +2, +1 Carta e +1 Ação pelo segundo Conspirador. Você tem apenas duas cartas de Ação em jogo, mas ao jogar pela segunda vez o Conspirador ela se perfaz na terceira Ação jogada neste turno.

Cortesão: primeiro revele uma carta de sua mão, então conte quantos tipos ela possui. Os tipos são as palavras debaixo da última linha – incluindo Ação, Ataque, Maldição, Reação, Tesouro e Vitória (mais presente nas expansões). Então escolha uma coisa diferente para cada tipo que a carta tiver; se você revelar uma carta de dois tipos, você escolhe duas coisas. Por exemplo, você poderia revelar um Cobre e escolher “Ganhe um Ouro”, ou revelar um Moinho e escolher “+1 Ação” e “+3”. Se você ganhar um Ouro, coloque-o em sua pilha de descarte.



Diplomata: ao jogá-la, você ganha +2 Cartas e depois conta as cartas da mão. Se tiver 5 cartas ou menos, você ganha +2 Ações. Assim, por exemplo, se você jogar esta carta a partir de uma mão de 5 cartas, você a colocará em jogo, diminuindo sua mão para 4 cartas, e irá sacar 2 cartas, aumentando a mão para 6 cartas. Como você ficou com mais de 5 cartas, não irá ganhar +2 Ações. Diplomata também pode ser usado quando outro jogador jogar uma carta de Ataque, se você tiver pelo menos 5 cartas na mão. Antes de o Ataque surtir qualquer efeito, você pode revelar o Diplomata da mão; se o fizer, você saca 2 cartas e depois descarta 3 cartas (podendo, inclusive, ser o Diplomata). Se ainda assim você tiver 5 cartas na mão (como, por exemplo, em razão de Sala do Conselho), você pode revelar Diplomata novamente e mais uma vez seguir suas instruções. Você revela reações uma de cada vez; você não pode revelar dois Diplomatas simultaneamente. Você pode revelar um Fosso da mão (para não ser afetado pelo Ataque) tanto antes quanto depois de revelar e resolver Diplomata (mesmo que o Fosso não esteja em sua mão antes de resolver Diplomata).

Duque: por exemplo, se você tiver 5 Duques, então cada um deles irá valer 5 . Use 8 Duques em partidas com 2 jogadores e 12 em partidas com 3 ou mais jogadores.

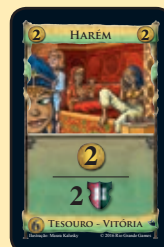
Espreitador: a carta jogada no lixo ou ganha tem de ser uma carta de Ação, mas também pode conter outros tipos. Por exemplo, Espreitador pode jogar no lixo Nobres do Suprimento e pode ganhar Nobres do lixo. Quando ganhar uma carta com Espreitador, coloque-a na pilha de descarte.

Ferraria: a carta que você ganha vem do Suprimento e é colocada em sua pilha de descarte. Você ganha bônus dependendo da carta que você ganhar. Uma carta com dois tipos proporcionará ambos os bônus; se você usar Ferraria para ganhar um Moinho, você tanto saca uma carta quanto ganha +1 Ação.

Harém: ela pode ser jogada em sua fase de Compra assim como os outros Tesouros, e vale 2 ao final da partida. Use 8 Haréns em partidas com 2 jogadores e 12 em partidas com 3 ou mais jogadores.

Máscara: primeiro saque 2 cartas. Depois, ao mesmo tempo, todos os outros jogadores escolhem uma carta para passar para a esquerda, colocando-a com a face para baixo entre os dois jogadores. Então, a carta é passada; cada jogador pega a carta passada pelo jogador à sua direita. Jogadores sem cartas na mão (assim como em razão do Torturador) são ignorados, eles não passam e não recebem cartas. Finalmente, você pode jogar no lixo uma carta de sua mão. Isto não é um Ataque e, portanto, não pode ser impedido com Fosso. As cartas passadas não são “ganhas” (o que faz diferença para algumas cartas de expansões, ex. Negociante de Dominion: Hinterlands).

Melhorar: primeiro saque uma carta e ganhe +1 Ação; depois jogue no lixo uma carta de sua mão; em seguida ganhe uma carta que custe exatamente 1 a mais do que a carta jogada no lixo. A carta ganha vem do Suprimento e é colocada na sua pilha de descarte. Se não houver cartas deste custo disponíveis, você não ganha carta nenhuma; por exemplo, se você jogar no lixo um Cobre em uma partida que nenhuma carta custe 1 , você simplesmente não ganha carta alguma.



Moinho: você pode escolher descartar 2 cartas mesmo tendo apenas uma carta na mão, mas você apenas ganha +2 se você realmente descartar 2 cartas. Use 8 Moinhos em partidas com 2 jogadores e 12 em partidas com 3 ou mais jogadores.

Mordomo: primeiro escolha uma das três opções e realize seus efeitos. Se escolher “jogue no lixo 2 cartas de sua mão” e só tiver uma carta, você joga no lixo aquela carta; se você escolher esta opção e tiver 2 cartas ou mais na mão, você tem que jogar no lixo 2.

Nobreza: use 8 cópias de Nobreza em partidas com 2 jogadores e 12 em partidas com 3 ou mais jogadores.

Passagem Secreta: primeiro saque 2 cartas e ganhe +1 Ação; então coloque uma carta de sua mão em qualquer lugar no deck. A carta pode ser uma das quais você acabou de sacar ou qualquer outra de sua mão. Ela pode ir para o topo do seu deck, para a base ou qualquer lugar entre eles; você pode até mesmo contar um local específico para colocá-la, ex. quatro cartas abaixo do topo. Se não houver cartas sobrando em seu deck, a carta escolhida será a única em seu deck.

Pátio: a carta que você tem que colocar no topo do deck não precisa ser uma das 3 que acabou de sacar.

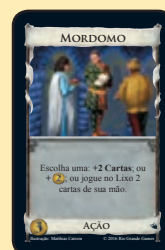
Patrulha: primeiro saque 3 cartas, então revele as primeiras 4 cartas do topo do seu deck. Coloque na mão as cartas de Vitória e de Maldição reveladas; você tem que colocar todas elas. Coloque de volta no deck, na ordem que quiser, as cartas que sobrarem.

Peão: você escolhe as duas opções antes de realizar qualquer uma delas. Você não pode escolher a mesma opção duas vezes.

Poço dos Desejos: primeiro saque uma carta e ganhe +1 Ação. Depois nomeie uma carta – um nome, não uma ação, por exemplo “Cobre” e não “Tesouro”. Revele a carta do topo de seu deck. Se ela tiver o nome que você falou, coloque-a em sua mão, se não, coloque-a de volta no topo de seu deck.

Ponte: todas as cartas, incluindo cartas do Suprimento, em jogo, em decks, e nas mãos, custam 1 a menos durante o resto deste turno, mas não menos que 0. Por exemplo, depois de jogar Ponte, você poderá comprar Ouro por 5, uma vez que Ouro custa 6; você pode evoluir Cobre para Propriedade, uma vez que Cobre ainda custará 0 e Propriedade 1; você pode usar Ferraria para ganhar um Ducado, uma vez que Ducado custa apenas 4. Isto é cumulativo; se você jogar duas Pontes (ou a mesma Ponte duas vezes via Sala do Trono), cartas custarão 2 a menos.

Posto Comercial: se você tiver apenas uma carta na mão, jogue-a no lixo e nada mais acontece; se você tiver 2 ou mais cartas na mão, jogue exatamente 2 no lixo e ganhe uma Prata, colocando-a em sua mão.



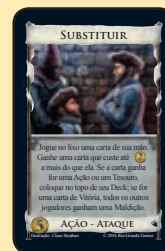
Povoado Carente: você ganha +2 Ações, então revela sua mão. Se nela não houver cartas de Ação (incluindo cartas de Ação com outros tipos, como Nobres), você saca 2 cartas.

Servo: jogadores que quiserem reagir ao Ataque com, por exemplo, Diplomata ou Fosso, reagem antes de você fazer sua escolha. Um jogador que usar Fosso não saca nem descarta cartas.

Substituir: como Remodelar, primeiro jogue no lixo uma carta de sua mão, depois ganhe do Suprimento uma carta que custe até 2 a mais do que a carta jogada no lixo, colocando-a na pilha de descarte. Substituir proporciona um bônus adicional dependendo do tipo da carta ganha; se for uma Ação ou um Tesouro você a coloca no topo do seu deck, e se for uma carta de Vitória todos os outros jogadores ganham uma Maldição. É possível ganhar ambos os bônus; se você ganhar Harém, Moinho ou Nobres com Substituir, elas são colocadas em seu deck e todos os outros jogadores ganham uma Maldição.

Torturador: se fizer diferença, os outros jogadores escolhem o que vai acontecer com eles (e resolvem os efeitos) na ordem do turno, começando pelo jogador à sua esquerda. Um jogador pode escolher ganhar uma Maldição mesmo que não tenha nenhuma sobrando (ele não ganhará nenhuma), ou descartar 2 cartas mesmo sem cartas na mão (descarte sua única carta caso tenha uma na mão). As Maldições ganhas vão para a mão em vez de irem para a pilha de descarte.

Trapaceiro: quando fizer diferença (assim como quando as pilhas estiverem pequenas), siga na ordem do turno, começando pelo jogador à sua esquerda. Todos os outros jogadores jogam no lixo a carta do topo de seus decks e ganham uma carta de mesmo custo que você escolher. A carta que eles ganham vem do Suprimento e vai para a pilha de descarte deles. Por exemplo, se um dos jogadores jogar no lixo um Cobre, você tem que dar para ele uma Maldição, que custa 0 assim como Cobre. Se no Suprimento não tiver cartas do mesmo custo da carta jogada no lixo, o jogador não ganha carta alguma.



COMBINAÇÕES RECOMENDADAS

Os jogadores podem jogar Dominion com qualquer combinação de 10 cartas de Reino, mas estas combinações foram especialmente escolhidas para serem divertidas e mostrarem a interação e a estratégia das cartas.

Apenas Intrigue:

Dança da Vitória: Barão, Cortesão, Duque, Harém, Ferraria, Máscara, Moinho, Nobres, Patrulha, Substituir.

E a Trama Engrossa: Conspirador, Ferraria, Espreitor, Peão, Aldeia Mineradora, Passagem Secreta, Mordomo, Trapaceiro, Torturador, Posto Comercial.

Tudo de Bom: Barão, Conspirador, Pátio, Diplomata, Duque, Passagem Secreta, Povoado Carente, Torturador, Melhorar, Poço dos Desejos.

Intrigue & Dominion:

Sublinhar: Cortesão, Diplomata, Servo, Nobres, Peão • Adega, Festival, Biblioteca, Sentinela, Vassalo.

Grande Esquema: Ponte, Moinho, Aldeia Mineradora, Patrulha, Povoado Carente • Artesão, Sala do Conselho, Mercado, Milícia, Oficina.

Desconstrução: Diplomata, Harém, Espreitador, Substituir, Trapaceiro • Bandido, Mina, Remodelar, Sala do Trono, Aldeia.

Intrigue & Seaside:

Uma Estrela para Ihe Guiar: Passagem Secreta, Diplomata, Trapaceiro, Poço dos Desejos, Cortesão • Fechadura, Mapa do Tesouro, Navio Fantasma, Refúgio, Posto Avançado.

Guarda Costeira: Patrulha, Substituir, Povoado Carente, Posto Comercial, Peão • Ilha, Cais, Batedor de Carteiras, Farol, Armazém.

Atravessando a Ponte: Espreitador, Nobres, Duque, Conspirador, Ponte • Resgate de Carga, Embargo, Contrabandistas, Aldeia Nativa, Tesouraria.

Intrigue & Alchemy:

Criados: Conspirador, Moinho, Servo, Peão, Mordomo • Golem, Possessão, Caldeirão de Adivinhação, Transmutar, Vinhedo.

Pesquisa Secreta: Ponte, Máscara, Servo, Nobres, Povoado Carente, Torturador • Familiar, Herbolista, Pedra Filosofal, Universidade.

Tolos, Poças e Ferramentas: Barão, Ferraria, Espreitador, Nobres, Posto Comercial, Poço dos Desejos • Boticário, Aprendiz, Golem, Caldeirão de Adivinhação.

Intrigue & Prosperity:

Caminhos para Vitória: Barão, Harém, Peão, Povoado Carente, Melhorar • Bispo, Casa da Moeda, Capangas, Monumento, Ambulante.

Tudo ao longo da Torre de Vigilância: Ponte, Moinho, Aldeia Mineradora, Peão, Torturador • Tesouro Oculto, Talismã, Rota Comercial, Cofre, Torre de Vigilância.

Sete Afortunados: Ponte, Espreitador, Patrulha, Trapaceiro, Poço dos Desejos • Banco, Expandir, Fornalha, Corte do Rei, Cofre.



Intrigue & Cornucópia/Guilds:

Quem ri por último...: Servo, Nobres, Peão, Mordomo, Trapaceiro • Aldeia de Agricultores, Colheita, Comerciantes de Cavalos, Grupo de Caça, Bobo da Corte.

O Tempero da Vida: Cortesão, Pátio, Diplomata, Aldeia Mineradora, Substituir • Parque de Diversão, Cornucópia, Refazer, Torneio, Jovem Bruxa • Amaldiçoada: Poço dos Desejos.

Pequenas Vitórias: Conspirador, Duque, Harém, Peão, Passagem Secreta • Cartomante, Lugarejo, Grupo de Caça, Refazer, Torneio.

Nomeie aquela Carta: Pátio, Harém, Nobres, Substituir, Poço dos Desejos • Padeiro, Doutor, Praça, Conselheiro, Obra-Prima.

Artimanha do Comércio: Conspirador, Máscara, Moinho, Nobres, Passagem Secreta • Pedreiro, Arauto, Adivinho, Empregado, Açougueiro.

Decisões, Decisões: Ponte, Peão, Aldeia Mineradora, Melhorar, Duque • Clã dos Mercadores, Fabricante de Velas, Obra-Prima, Fiscal, Açougueiro.

Intrigue & Hinterlands:

Dinheiro pra quê?: Substituir, Patrulha, Peão, Povoado Carente, Torturador • Dinheiro, Cartógrafo, Jack, o Comerciante, Rota da Seda, Túnel.

O Baile do Duque: Conspirador, Duque, Harém, Máscara, Melhorar • Duquesa, Negociante, Estalagem, Salteador Nobre, Conspiração.

Intrigue & Dark Ages:

Profecia: Barão, Conspirador, Nobres, Passagem Secreta, Poço dos Desejos • Arsenal, Ferrageiro, Místico, Reconstruir, Vagabundo.

Invasão: Diplomata, Harém, Trapaceiro, Torturador, Melhorar • Mendigo, Saqueador, Trapaceiro, Escudeiro, Garoto de Rua.

Intrigue & Adventures:

Fábrica Real: Peregrinação • Conspirador, Cortesão, Harém, Nobres, Trapaceiro • Troll da Ponte, Duplicata, Pajem, Arrombar, Carruagem Real.

Mestres das Finanças: Baile, Emprestar • Ponte, Peão, Povoado Carente, Mordomo, Melhorar • Artífice, Terras Distantes, Equipamento, Transmutação, Mercador de Vinho.

Intrigue & Empires:

Tortura Deliciosa: Arena, Banquete • Barão, Ponte, Harém, Ferraria, Torturador • Castelos, Coroa, Feiticeira, Sacrifício, Colonos/Aldeia Agitada.

Cooperativa de Amigos: Salgar a Terra, Toca dos Lobos • Máscara, Aldeia Mineradora, Nobres, Peão, Posto Comercial • Arquivo, Capital, Catapulta/Rochas, Engenheiro, Fórum.

Agradecimentos

Autor: Donald X. Vaccarino

Desenvolvedores da 1ª Edição: Dale Yu e Valerie Putman

Playtesters da 1ª Edição: Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, MiikkaNotkola, Molly Sherwin, Chris West, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, the Gam Gamers, the Cincygamers, and the Columbus Area Boardgaming Society.

Playtesters da 2ª Edição: Tyler Babcock, Jeff Boschen, Kent Bunn, Josephine Burns, Bryan Doughty, Matthew Engel, Dibson T Hoffweiler, Jen Huang, Destry Miller, Kevin White, and Jeff Wolfe.

Tradução: Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira

Revisão: Marcelo Oliveira e Cristiano Cuty

Editoração Brasileira: Cristiano Cuty

2017 © Conclave Editora - Publicado sob licença da Rio Grande Games

www.editora.conclaveweb.com.br



conclave
comic shop | editora