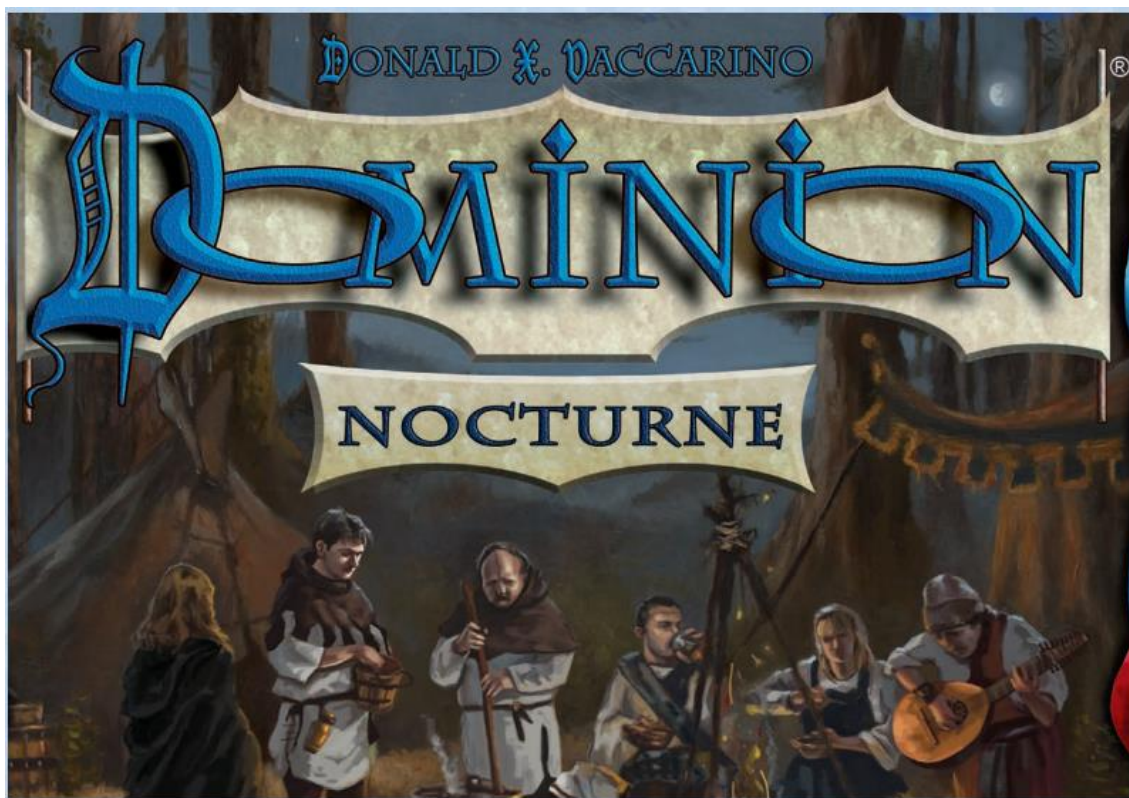




Você sempre foi uma pessoa noturna; Ultimamente você até cogitou se tornar um vampiro. Há muitas vantagens: você não envelhece; você não precisa mais se ver em espelhos; se alguém lhe pedir para fazer algo, você pode simplesmente se transformar em um morcego e, em seguida, dizer, desculpe, eu sou um morcego. Provavelmente há algumas desvantagens. Você sempre pensa na estátua na praça da cidade, que ganhou vida, e agora funciona como barmaid da taberna. O pedestal também ganhou vida, então ela tem que pular. O ferreiro da aldeia se transforma em lobo sempre que há lua cheia; Quando há uma lua crescente, ele se transforma em um chihuahua. É assim que as coisas acontecem às vezes. Ainda assim, quando você respira o ar noturno, você se sente pronto para qualquer coisa.

Esta é a 11ª expansão para Dominion. Tem 500 cartas, com 33 novas cartas do Reino. Existem cartas noturnas, que são jogadas após a fase de compra; Herdeiros que substituem os Coppers iniciais; cartas de Fate e Doom que distribuem Boons e Hexes; e uma variedade de cartões extras que outros cartões podem fornecer.

Dominion: Nocturne é uma expansão, e não pode ser jogado por si só; para jogar com ele, você precisa das cartas básicas e do livro de regras (Dominion fornece ambos). Dominion: Nocturne também pode ser combinado com qualquer outra expansão Dominion que você tenha. Esperamos que você goste deste mundo em expansão de Dominion!

500 cartas

332 cartas do Reino

10 cada de Bardo(Bard), Vila Abençoada(Blessed Village), Changeling (Mudança), Cobbler(Sapateiro), Conclave, Cripta, Vila Amaldiçoada, Cova do Pecado, Oficina do Diabo, Druida, Exorcista, Fiel Hound, Louco, Cidade Fantasma, Guardião, Ídolo, Leprechaun, Mosteiro, Necromante, Vigia Noturno, Pixie(Fadas), Pooka, Raider, Bosque Sagrado, Caverna Secreta, Pastor, Skulk, Tormentor, Tracker(Rastreador), Herói Trágico, Vampiro, Lobisomem

12 do Cemitério

33 Cartas Randomizador

42 Cartas de Herança

6 cada de Ouro Amaldiçoado, Cabra, Espelho Assombrado, Moeda da Sorte, Lâmpada Mágica, Pastagem, Malote

12 Boons(presente, Benção) - O Presente da Terra, O Presente do Campo, O Presente da Chama, O Presente da Floresta, O Presente da Lua, O Presente da Montanha, O Presente do Rio, O Presente do Mar, O Presente do Céu, O Presente do Pântano, O Presente do Sol, O Presente do Vento

12 Hexes(Maldição) - Maus Presságios, Delírio, Inveja, Fome, Medo, Ganância, Assombramento, Gafanhotos, Miséria, Peste, Pobreza, Guerra

3 Zumbis - Aprendiz de Zumbi, Pedreiro Zumbi, Espião Zumbi

66 Outras cartas

13 de Imp(Diabo)

12 cada de Will-o'-Wisp, Wish(Desejo)

10 de Bat

6 cada de Fantasma, Iludido / Invejoso, Miserável / Duas vezes Miserável

1 de Perdidos na Mata

1 Bandeja organizadora de plástico e 1 incrustação organizadora

1 Caderno de regras

PREPARATION

Antes do primeiro jogo, remova os cinco conjuntos de cartas de suas embalagens e coloque-os na bandeja de cartas. O inlay incluído sugere uma maneira de organizar as cartas.

O Nocturne tem 33 cartas de randomização (uma para cada carta de Reino). Os jogadores precisarão das cartas de tesouro, cartas de vitória, cartas de maldição e tapete/cartas de lixo de Dominion ou Base Cards (ou edições mais antigas de intrigue). Como nos jogos anteriores de Dominion, os jogadores devem escolher 10 conjuntos de cartas de Reino para cada jogo. Se os jogadores usarem a abordagem aleatória para escolher os conjuntos, eles devem embaralhar as cartas do randomizador dessa expansão com as de qualquer outro jogo de Dominion que escolherem para jogar.

Se alguma carta de Reino que estiver sendo usado tiver uma faixa amarela indicando uma Herança (Heirloom), os jogadores começarão o jogo com essa Herança substituindo o que normalmente seria um Cobre. Por exemplo, em um jogo com Pixie e Tracker, os jogadores começam com 3 propriedades, 5 moedas de cobre, uma cabra e uma bolsa. As moedas de cobre não utilizadas vão para a pilha de cobre.

Se alguma carta de Reino que estiver sendo usada for do tipo Destino(Fate), embaralhe as Vantagens(boons) e coloque-as perto do Suprimento, e coloque a pilha de Will-o'-Wisp perto do Suprimento também. Se alguma tiver o tipo Doom, embaralhe os Hexes e coloque-os perto da reserva, e coloque Deluded/Envious e Miserable/Twice Miserable perto da reserva também.

Se o Druida estiver sendo usado, distribua três cartas de Bônus viradas para cima para serem usadas com ele. Se Necromancer (Necromante) estiver sendo usado, coloque os três Zombies (Zumbis) no lixo. Se Fool estiver sendo usado, obtenha Lost in the Woods e tenha-o à mão. Se o Vampire (Vampiro) estiver sendo usado, coloque a pilha de Bat (Morcegos) perto do

Suprimento. Se Leprechaun ou Secret Cave estiver sendo usado, coloque a pilha Wish perto do Supply. Se Devil's Workshop ou Tormentor estiver sendo usado, coloque a pilha Imp perto do Supply. Se Cemetery estiver sendo usado, coloque a pilha Ghost perto da reserva; e se Exorcist estiver sendo usado, coloque todas as três pilhas de Espírito - Will-o'-Wisp, Imp e Ghost - perto da reserva.

ADDITIONAL RULES FOR NOCTURNE

O Nocturne adiciona cartas Night(Noturna) e a fase Night(noturna). Em jogos que usam cartas Night, a fase Night ocorre após a fase de Compra - ela é: Ação, Compra, Noite, Limpeza. Em sua fase Noturna, você pode jogar qualquer número de cartas Night.

O Nocturne tem cartas com uma faixa amarela dizendo "Heirloom(Herança)" e nomeando uma carta. Em jogos que usam uma carta com essa faixa, cada jogador substitui um Copper(Cobre) inicial pela carta nomeada. Veja Preparação.

Nocturne tem cartas do Destino e Boons(**presente, benção**). As cartas do destino podem, de alguma forma, dar Boons aos jogadores; tudo o que o tipo Fate significa é que os Boons são embaralhados no início do jogo. Boons são um baralho de cartas virado para baixo que são reveladas conforme necessário. A frase "receber um Boon" significa, vire o Boon superior e siga as instruções nele. Se o baralho dos Boons estiver vazio, primeiro embaralhe os Boons descartados para reformar o baralho; você também pode fazer isso sempre que todos os Boons estiverem em sua pilha de descarte. Boons recebidos normalmente vão para a pilha de descarte de Boons, mas três (The Field's Gift, The Forest's Gift e The River's Gift) vão na frente de um jogador até a limpeza desse turno.

Nocturne também tem cartas Doom e Hexes. As cartas de Doom podem de alguma forma dar aos jogadores Hexes; tudo o que o tipo de Doom significa é que os Hexes são embaralhados no início do jogo. Hexes são um baralho de cartas virado para baixo que são revelados conforme necessário. A frase "receber um Hex" significa, vire o Hex superior e siga as instruções nele. "Cada outro jogador recebe o próximo Hex(maldição)" significa, vire apenas um Hex, e os outros jogadores todos seguem as instruções nesse mesmo Hex. Se todos os Hexes tiverem sido usados, embaralhe os descartes para reformar o baralho; Faça isso sempre que o deck estiver vazio. Os Hexes recebidos sempre vão para a pilha de descarte de Hexes.

Três Hexes e uma carta do Reino dão aos jogadores um Estado; Esta é uma carta que vai na frente de um jogador e aplica uma regra. Iludidos e Invejosos afetam um único turno, e depois são devolvidos; Miserável e duas vezes miserável afetam o placar no final do jogo; Lost in the Woods afeta os turnos de um jogador até que outro jogador o leve. Iludidos e Invejosos estão na mesma carta; ter o lado relevante virado para cima. Da mesma forma, Miserável e Duas Vezes Miserável estão no mesmo cartão. Um Estado só se aplica enquanto um jogador o tem.

Boons, Hexes e States nunca estão no baralho de um jogador; como Eventos e Marcos (de Adventures and Empires), eles são fisicamente cartas, mas não são "cartas" em termos de jogo. Assim, eles nunca são "cartas em jogo", receber Boons e Hexes ou tomar um Estado não é "ganhar uma carta", e assim por diante.

Nocturne tem cartas de duração, que foram introduzidas em Dominion: Seaside. As cartas de duração são laranjas e têm habilidades que afetam turnos futuros. Os cartões de duração não são descartados no Clean-up se tiverem algo a fazer; eles ficam em jogo até a limpeza do último turno que eles fazem alguma coisa. Além disso, se uma carta de Duração for jogada várias vezes por uma carta como a Sala do Trono, essa carta também permanecerá em jogo até que a carta de Duração seja descartada, para rastrear o fato de que a carta de Duração foi jogada várias vezes. Mantenha o controle se uma carta de Duração foi ou não jogada no turno atual, por exemplo, colocando suas cartas em duas linhas (cartas mais antigas e cartas deste turno).

Nocturne tem três cartas que dizem a um jogador para "trocar" uma carta por outra. A carta que está sendo trocada é devolvida à sua pilha de Suprimentos, ou pilha de não-Suprimentos, e a carta que está sendo trocada é retirada e colocada na pilha de descarte do

jogador. Isso não conta como ganhar um cartão. A troca só acontece se ambos os cartões puderem ser trocados; Se a pilha estiver vazia, os cartões não são trocados.

SAMPLE TURN

No início da vez de Avery, sua mão é Conclave, Conclave, Bard, Monastery, Changeling. Ela também tem uma Cripta em jogo com dois Coppers e uma Prata sob ela.

Ela começa pegando um cobre da cripta. Em seguida, ela joga Conclave, usando-o para interpretar Bard. Ela vira o topo de Boon; é o Dom da Floresta. Ela coloca na frente dela. Como ela jogou uma carta de Ação com Conclave, ela recebe +1 Ação. Ela usa isso para tocar seu outro Conclave. Ela não tem mais Ações, então ela está acabada com esse Conclave e com sua fase de Ação.

In her Buy phase she plays the Copper, for a total of 8 - 2 from each Conclave, 2 from Bard, 1 from The Forest's Gift, 1 from Copper. She has +1 Buy from The Forest's Gift and so can buy two things. She buys a Den of Sin, putting it into her hand, and a Silver, putting it into her discard pile.

Em sua fase de Compra, ela interpreta o Cobre, por um total de 8 - 2 de cada Conclave, 2 de Bard, 1 de The Forest's Gift, 1 de Copper. Ela tem +1 Buy from The Forest's Gift e por isso pode comprar duas coisas. Ela compra um Covil de Pecado, colocando-o em sua mão, e uma Prata, colocando-o em sua pilha de descarte.

Agora é a vez de sua fase Noite. Ela interpreta Den of Sin; ele fica em jogo, e lhe dará +2 Cartas no próximo turno. Em seguida, ela joga Changeling, destruindo-o e ganhando uma cópia de Den of Sin. Ela coloca aquele Den of Sin em sua mão e imediatamente o toca. Em seguida, ela joga Mosteiro. Ela ganhou três cartas nesta virada - Prata, Den of Sin, Den of Sin - mas só tem uma carta que ela quer descartar. Ela destrói o cobre que tem em jogo.

Em Clean-up, ela descarta tudo, exceto a Cripta e os dois Dens of Sin, devolvendo o Presente da Floresta para a pilha de descarte de Boons. Ela desenha uma nova mão de 5 e está pronto.



KINGDOM CARD NOTES



Bard: You get +2 and receive a Boon.

+2 Receba uma benção.

Bard(Bardo): Você recebe +2 e recebe um Boon(cartá de benefício).



+1 Card
+2 Actions

Quando você ganhar isso, tome uma Boon. Receba-o agora ou no início do seu próximo turno.

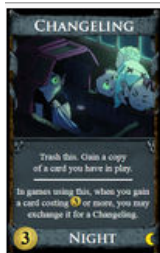
Blessed Village(Vila abençoada): Você vê o Boon(**Presente,Benção**) antes de decidir resolvê-lo imediatamente ou no início do seu próximo turno. Se você guardá-lo para o próximo turno, ele fica na sua frente até lá (ou até o final desse turno, se ele diz para mantê-lo fora até a limpeza).



Se você levar este cartão, descarte até 4 cartões em sua mão.

Herança: *Espelho Assombrado*

Cemetery(Cemitério): Em jogos que usam isso, substitua um de seus Coppers iniciais por um Espelho Assombrado(Haunted Mirror). Quando você ganha um Cemitério, lixe(descarte) de zero a quatro cartas da sua mão.



Lixo isso. Ganhe uma cópia de uma carta que você tem em jogo.

Em jogos que usam isso, quando você ganha uma carta custando 3 ou mais, você pode trocá-la por um Changeling

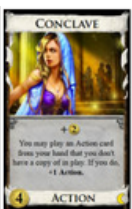
Changeling: Quando o Changeling estiver no Suprimento, sempre que você ganhar um carta que custe pelo menos 3, você poderá trocá-lo por um Changeling do Suprimento. Você só pode fazer isso se puder realmente devolver o cartão que ganhou, e houver pelo menos um Changeling no Suprimento. O Changeling vai para sua pilha de descarte, não importa para onde a carta foi ganho. As Coisas que acontecem devido à conquista da carta ganha ainda acontecem. Então, por exemplo, você pode ganhar Skulk, trocá-lo por um Changeling (devolvendo Skulk ao Suprimento e colocando Changeling em sua pilha de descarte), e ainda ganhar um Ouro da habilidade de Skulk. A troca por um Changeling é opcional. Você não pode fazê-lo se o cartão ganho custa menos do que 3, mesmo que normalmente custe 3 ou mais, e você não pode fazê-lo se o custo não é nem mais nem menos do que 3 (como Transmute da Alquimia). Quando você joga Changeling, você o descarta e ganha uma cópia de uma carta que você tem em jogo; que pode ser qualquer carta que você tenha em jogo, incluindo cartas de Ações, Tesouros e Noite, e incluindo cartas de Duração que você jogou em um turno anterior que ainda estão em jogo.



No início do seu próximo turno, ganhe um cartão na sua mão custando até 4.

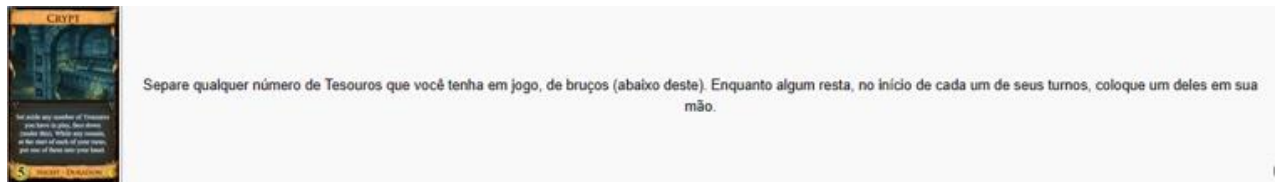
Cobbler: If you gain a Nomad Camp (from Hinterlands) with this, it goes to your hand.

Cobbler(Sapateiro): Se você ganha um Acampamento Nômade (do Sertão) com isso, ele vai para a sua mão.

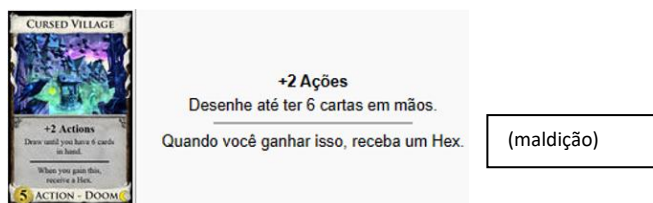


+2. Você pode jogar uma carta de ação de sua mão que você não tem uma cópia em jogo. Se você fizer isso, +1 Ação.

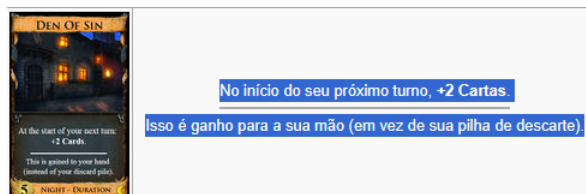
Conclave: Quando você joga isso, você pode jogar uma carta de ação de sua mão, desde que você não tenha uma cópia dessa carta em jogo. Não importa se você jogou a carta de ação neste turno, apenas que ela não está em jogo quando você joga Conclave; você pode usar Conclave para jogar uma carta que você jogou, mas descartou e por isso não tem em jogo, como um Pixie que você destruiu, mas não pode usá-lo para jogar uma carta que você não jogou neste turno que ainda está em jogo, como uma Caverna Secreta do seu turno anterior. Conclave normalmente não pode jogar um Conclave, pois essa é uma carta que você tem em jogo. Se você jogar uma carta com Conclave, então Conclave lhe dá +1 Ação, que não tem limitações especiais, e por isso pode, por exemplo, ser usado para jogar outro Conclave.



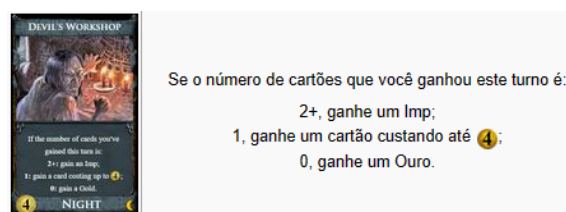
Crypt(Cripta): Por exemplo, se você separar três Tesouros, no início de cada um dos seus próximos três turnos você colocará um deles em sua mão, e no final do último desses turnos você descartará Crypt do jogo. Os Tesouros estão virados para baixo; você pode olhar para eles a qualquer momento, mas outros jogadores podem não.



Cursed Village(Vila Amaldiçoada): Se você já tem seis ou mais cartas em mãos, você não desenha nenhuma carta. Quando você ganha a Vila Amaldiçoada, você recebe um Hex; uma vez que isso geralmente estará em sua fase de compra, alguns dos Hexes podem não fazer nada com você.



Den of Sin(Cova do Pecado): Como Night é após a fase de Compra, normalmente você pode jogar isso no turno que você comprar.



Devil's Workshop(Oficina do Diabo): Isso conta todas as cartas que você ganhou neste turno, incluindo cartas ganhas à noite antes de jogá-lo. Você não pode escolher um benefício diferente; se você ganhou dois ou mais cartões, você tem que ganhar um Imp, você não pode levar um cartão custando até 4 ou um Gold em vez disso. Normalmente, as cartas compradas são então ganhas, mas as cartas trocadas por (como Vampiro trocando por Morcego) não são ganhas.



+1 Comprar
Receba um dos Boons reservados (deixando-o lá).
Configuração: Separe os 3 primeiros Boons virados para cima.

Druid(Druída): No início do jogo, três Boons enfrentam Druid. Se houver outras cartas de Fate no mesmo jogo, essas cartas de Fate não produzirão essas cartas de Boons naquele jogo; o convés será composto pelos outros nove Boons. Quando você joga Druida, você escolhe um de seus três Boons para receber, e o deixa lá na área reservada para Druída, mesmo que seja um dos Boons que diz para mantê-lo até a Limpeza (por exemplo, The Field's Gift).



Lixe um cartão da sua mão. Ganhe um Espírito mais barato de uma das pilhas do Espírito.
Descarte um cartão da sua mão.
Pegue uma aparição que custe menos do que a carta descartada de uma das pilhas de desova.

Exorcist(Exorcista): Os Espíritos são **Will-o'-Wisp**, **Imp** e **Ghost**. Se, por exemplo, você descartar uma Prata, você pode ganhar um **Will-o'-Wisp** ou **Imp**, pois ambos custam menos do que Prata.



+2 Cartões

Se você descartar esta carta fora da fase de limpeza, você pode deixa-lá de lado e coloca-la de volta em sua mão no final turno

Faithful Hound(Cão Fiel): "Fim de turno" é depois de desenhar em Clean-up. A habilidade de reação pode acontecer no seu turno e no turno de outros jogadores; se, por exemplo, você descartar Fiel Hound para o Raider de outro jogador, você pode deixá-lo de lado e devolvê-lo à sua mão no final desse turno. Fiel Cão não precisa estar em sua mão para a capacidade de trabalhar; por exemplo, você pode deixá-lo de lado quando ele é descartado do seu baralho devido ao Vigia Noturno. A habilidade não funciona se o Fiel Cão for colocado em sua pilha de descarte sem ser descartado; por exemplo, nada de especial acontece quando você ganha Fiel Hound, ou coloca seu baralho em sua pilha de descarte com Scavenger (da Idade das Trevas). A habilidade não faz nada durante a limpeza. Deixar o Fiel Cão de lado é opcional. Você não pode optar por descartar Fiel Cão sem que algo lhe diga para descartar.



Se você não é o jogador com Lost in the Woods: leve-o, pegue 3 Boons e receba os Boons em qualquer ordem.

Herança: Moeda da Sorte

Se você não tem o Lost in the Woods State: leve-o, pegue 3 Favores também, e obtenha-os em qualquer ordem.

Fool(Enganar): Se você tem Lost in the Woods, jogar Fool não faz nada. Se você não tem Lost in the Woods, você pega - mesmo de outro jogador, se outro jogador tem - e também pega 3 Boons(presente) e os recebe na ordem que você escolher (descartando-os ao recebê-los, ou em Clean-up conforme apropriado). Você não precisa escolher o pedido completo com antecedência - escolha um para

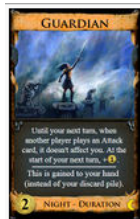
resolver, em seguida, depois de resolvê-lo, escolha outro para resolver. O jogador com Lost in the Woods (se houver) pode opcionalmente descartar uma carta para receber um Boon, no início de cada um de seus turnos. Em jogos usando Fool, substitua um de seus Coppers iniciais por uma Lucky Coin.



No início do seu próximo turno, +1 Card e +1 Action.

Isso é ganho para a sua mão (em vez de sua pilha de descarte).

Ghost Town(Cidade Fantasma): Como a Noite é depois da fase de Compra, normalmente você pode jogar isso no turno que você comprar.



Até o seu próximo turno, quando outro jogador joga uma carta de Ataque, isso não afeta você. No início do seu próximo turno, +1.

Isso é ganho para a sua mão (em vez de sua pilha de descarte).

Guardian(Guardião): Como a Noite é depois da fase de Compra, normalmente você pode jogar isso no turno que você comprar. Quando você joga Guardian, você não é afetado por cartas de ataque que outros jogadores jogam entre então e seu próximo turno (mesmo que você queira que um afete você). Guardian não impede que você use Reações quando outros jogadores jogam Ataques.



2

Quando você jogar isso, se você tiver um número ímpar de ídolos em jogo, receba um Boon; se um número par, cada outro jogador ganha uma maldição.

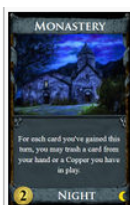
Idol(Ídolo): Ídolo se importa com quantos ídolos você tem em jogo, não quantos você jogou neste turno; alguns cartões podem tornar esses números diferentes (por exemplo, Falsificação da Idade das Trevas). Se você tem um Ídolo em jogo, você recebe um Boon, se dois, os outros jogadores ganham uma Maldição, se três, você recebe um Boon, e assim por diante.



Ganhe um Ouro. Se você tem exatamente 7 cartas em jogo, ganhe um Desejo de sua pilha. Caso contrário, receba um Hex.

Ganhe 1 moeda de ouro. Se houver 7 cartas no campo, você recebe 1 Wish (da Montanha dos Desejos). Caso contrário, tome uma maldição.

Leprechaun: As cartas que você tem em jogo normalmente incluem o próprio Leprechaun, outras cartas que você jogou neste turno e, às vezes, cartas de duração de turnos anteriores. Cartas que estavam em jogo, mas não estão mais - por exemplo, um Pixie que você destruiu - não contam.



Para cada carta que você ganhou neste turno, você pode jogar uma carta de sua mão ou um Cobre que você tem em jogo.

Monastery(Mosteiro): Por exemplo, se você ganhou três cartas, você pode jogar até três cartas, com cada uma sendo uma carta de sua mão ou um cobre que você tem em jogo, em qualquer combinação. Normalmente, as cartas compradas são então ganhas, mas as cartas trocadas por (como Vampire trocando por Bat) não são ganhas.



Escolha um cartão de Ação virado para cima, sem duração, na lixeira. Vire-o de bruços para a vez e jogue-o, deixando-o lá.

Configuração: Coloque os 3 zumbis no lixo.

Necromancer(Necromante): Este joga uma carta de ação sem duração do lixo. Normalmente, ele pode pelo menos jogar um dos três zumbis, desde que eles começam o jogo no lixo. Ele pode jogar outras cartas de ação que fazem seu caminho para o lixo também. As cartas jogadas são viradas, para acompanhar que cada uma só pode ser usada uma vez por turno dessa forma; No final da curva, vire-os de costas para cima. Necromante pode interpretar outro Necromante, embora normalmente isso não seja útil. O cartão Action fica no lixo; se um efeito tentar movê-lo, como Encampment (de Empires) retornando para o Supply, ele não conseguirá movê-lo. Necromante pode ser usado em uma carta que se lixa quando jogado; se o cartão verificar se foi descartado (como Pixie), não foi, mas se o cartão não verificar (como Tragic Hero), ele funcionará normalmente. Como a carta jogada não está em jogo, as habilidades "enquanto isso estiver em jogo" (como a do Tracker) não farão nada.



Olhe para as 5 principais cartas do seu baralho, descarte qualquer número e coloque o resto de volta em qualquer ordem. Isso é ganho para a sua mão (em vez de sua pilha de descarte).

Night Watchman(Vigia Noturno): Como Night é após a fase de compra, normalmente você pode jogar isso no turno em que você a comprar.



+1 Cartão+1 Ação

Descartar o Boon superior. Você pode jogar isso no lixo para receber esse Boon duas vezes.

Herança: Cabra

Pixie: Se você receber um Boon(Presente,Benção) que diz para mantê-lo até a limpeza, mova-o para a sua frente e lembre-se de que você o recebe duas vezes. Em jogos que usam Pixie, substitua um dos seus Coppers iniciais por um Goat.



Você pode descartar um Tesouro diferente de Ouro Amaldiçoado de sua mão, para +4 Cartas.

Herança: Ouro Amaldiçoado

Pooka: Em jogos usando Pooka, substitua um de seus Coppers iniciais por um Cursed Gold.



Cada outro jogador com 5 ou mais cartas em mãos descarta uma cópia de uma carta que você tem em jogo (ou revela que não pode).

No início do seu próximo turno, +3

Raider: Por exemplo, se suas cartas em jogo são 3 Coppers, uma Prata e um Raider, então cada outro jogador com pelo menos 5 cartas em mãos tem que descartar um Cobre, Prata ou Raider, ou revelar sua mão para mostrar que eles não tinham nenhuma dessas cartas.



+1 Comprar, +3. Receba uma benção. Se não der +1, cada outro jogador pode recebê-lo.

+ 1 Compra

+3

Receba um presente. Se não der +1, cada jogador pode recebê-lo.

Sacred Grove(Bosque Sagrado): Você tem que receber o Boon(Presente, Benção); os outros jogadores podem optar por recebê-lo. O Presente do Campo e o Presente da Floresta não são compartilhados. O Presente do Rio significa que cada jogador que optar por recebê-lo sorteia uma carta no final do seu turno, ao mesmo tempo que você.



+1 Cartão+1 Ação

Você pode descartar 3 cartões. Se você fez, então no início do seu próximo turno, +3.

Herança: Lâmpada Mágica

Secret Cave(Caverna Secreta): Se você não descartar três cartas, Caverna Secreta é descartada do jogo no final do turno. Se você descartar três cartas, Caverna Secreta fica fora até a Limpeza do seu próximo turno, e você recebe +3 no início desse turno. Você pode optar por descartar três cartas mesmo com menos cartas em mãos, e irá descartar suas cartas restantes, mas não receberá o bônus. Em jogos que usam Caverna Secreta, substitua um de seus Coppers iniciais por uma Lâmpada Mágica.



+1 Ação

Descartar qualquer número de cartas de Vitória, revelando-as. +2 Cartões por cartão descartado.

Herança: Pasto

Ação

+1: Revele e descarte quantas cartas de ponto de vitória quiser e desenhe +2 cartas para cada uma.

Shepherd(Pastor): Por exemplo, você pode descartar três cartas Victory(pontos de Vitoria) para sortear seis cartas. Em jogos usando Shepherd, substitua um de seus Coppers iniciais por um Pasture.



+1 Compre
Cada outro jogador recebe o próximo Hex.
Quando você ganhar isso, ganhe um ouro.

+1 Compra
Cada jogador recebe a próxima praga.
Se você levar este cartão, leve um ouro.

Skulk: Você ganha o Ouro se você ganhou Skulk devido a comprá-lo, ou ganhou de outra forma.



+2
Se você não tiver outras cartas em jogo, ganhe um Imp. Caso contrário, cada outro jogador recebe o próximo Hex.

Tormentor: Cartas em jogo de turnos anteriores ainda são cartas em jogo; cartas que você jogou neste turno, mas que não estão mais em jogo (como um Pixie que você destruiu) não estão em jogo.



+1
Receba uma bênção.
Enquanto você tem isso em jogo, quando você ganha uma carta, você pode colocar essa carta em seu baralho.
Herança: Bolsa

Tracker(Rastreador): Se você ganhar várias cartas com isso em jogo, isso se aplica a cada uma delas - você pode colocar qualquer uma ou todas elas em cima do seu baralho. Isso se aplica tanto às cartas ganhas por serem compradas, quanto às cartas ganhas de outras maneiras com o Tracker em jogo. Tracker está em jogo quando você resolve seu Boon, então se o Boon faz com que você ganhe uma carta, por exemplo, uma Prata do The Mountain's Gift, você pode colocar essa carta em seu baralho. Em jogos que usam o Tracker, substitua um dos seus Coppers iniciais por uma bolsa.



+3 Cartões. +1 Comprar. Se você tiver 8 ou mais cartas em mãos (depois de desenhar), lixe isso e ganhe um tesouro.
+ 3 Cartões
+ 1 Compra
Se você tiver 8 ou mais cartões na mão (após o sorteio), descarte esse cartão e leve um cartão de débito.

Tragic Hero(Herói Trágico): Primeiro sorteie três cartas; então, se você tiver oito ou mais cartas em mãos, você destrói o Herói Trágico e ganha um Tesouro. Se você não pode lixar Tragic Hero (por exemplo, se você jogá-lo duas vezes com Throne Room e destruiu na primeira vez), você ainda ganha o Tesouro.



Cada jogador recebe a próxima praga.
Leve um cartão, exceto um vampiro, que custa até 5.
Troque essa carta (o vampiro) por um morcego.

Vampire(Vampiro): Siga as instruções em ordem. Se a pilha de morcegos estiver vazia, você não poderá trocar Vampiro por um Morcego, mas fará o resto. O morcego é colocado em sua pilha de descarte.



Se for a sua fase Noite, cada outro jogador recebe o próximo Hex.
Caso contrário, +3 cartões.

Werewolf(Lobisomem): Werewolf pode ser jogado na sua fase de Ação ou na fase Night. Se jogado na sua fase de Ação, você desenha três cartas; se jogado no Night, cada outro jogador recebe o próximo Hex.

OTHER CARD NOTES



Descarte até 2 cartões.

Quando você descartar pelo menos 1 cartão, troque esse cartão por um Vampiro.
(Este cartão não está em estoque.)

Lixe até 2 cartões da sua mão. Se você destruiu pelo menos um, troque por um vampiro. (Isso não está no Suprimento.)

Bat(Morcego): O Vampiro é colocado em sua pilha de descarte. Se não houver Vampiros em sua pilha, você não pode trocar Bat por um, mas ainda pode lixar cartas.



3

Ganhe uma maldição.

Cursed Gold(Ouro Amaldiçoado): Você pode escolher não jogar Ouro Amaldiçoado e, assim, não ganhar uma Maldição.



Revele cartas do seu baralho até revelar uma Ação. Descarte as outras cartas e deixe de lado a Ação. No início do seu próximo turno, jogue-o duas vezes.
(Isso não está no Suprimento.)

Revele uma carta do topo do baralho até que uma carta de ação seja revelada. Descarte as outras cartas e reserve-as. Use-o duas vezes no início do seu próximo turno.
(Não coloque este cartão no fornecimento.)

Ghost(fantasma): Se você ficar sem cartas antes de revelar uma Ação, embaralhe sua pilha de descarte, mas não as cartas reveladas, e continue. Se você ainda não encontrar uma Ação, basta descartar tudo e não fazer mais nada. Se você encontrar uma carta de Ação, descarte as outras cartas, reserve a carta de Ação e jogue-a duas vezes no início do próximo turno. Isso não é opcional. Se você tiver vários efeitos de início de turno, você pode colocá-los em qualquer ordem, mas quando você resolve Ghost, você joga a Ação duas vezes; você não pode resolver outros efeitos no meio. Você joga a carta Ação, resolvendo-a completamente, depois joga-a uma segunda vez. Jogar a carta não esgota as jogadas de ação para a virada. Se Ghost jogar um cartão de Duração, Ghost ficará de fora com o cartão de Duração. Se Ghost jogar uma carta que se lixa, ele a jogará uma segunda vez, mesmo que a carta não esteja mais em jogo. Se Ghost não conseguir jogar uma carta, ela será descartada do jogo naquele turno.



(jogar no lixo)

1

Você pode jogar um cartão na sua mão.

Goat(Cabra): Lixar(jogar no lixo) um cartão é opcional.



1

Quando você descartar isso, você pode descartar um cartão de Ação, para ganhar um Fantasma.

Haunted Mirror: Haunted Mirror não lhe dá uma maneira de descartá-lo, mas faz algo se você encontrar uma maneira de fazê-lo.



+2 Cartões. Você pode jogar uma carta de ação de sua mão que você não tem uma cópia em jogo. (Isso não está no Suprimento.)

+ 2 cartões. Você pode jogar uma carta de ação de sua mão que você não tem uma cópia em jogo. (Não faz parte da reserva).

Imp: Depois de desenhar duas cartas, você pode jogar uma carta de ação de sua mão, desde que você não tenha uma cópia dessa carta em jogo. Não importa se você jogou a carta Action neste turno, apenas que ela não está em jogo quando você joga Imp; você pode usar Imp para jogar uma carta que você jogou, mas descartado e por isso não tem em jogo, como um Pixie que você destruiu, mas não pode usá-lo para jogar uma carta que você não jogou neste turno que ainda está em jogo, como uma Caverna Secreta do seu turno anterior. Imp normalmente não pode jogar um Imp, pois essa é uma carta que você tem em jogo.



1

Ganhe uma Prata.

Lucky Coin: Você pode optar por não jogar Lucky Coin, e assim não ganhar uma Prata.



1

Se você jogar esta carta e tiver pelo menos 6 cartas diferentes em jogo exatamente uma vez, descarte esta carta. Se você fizer isso: Pegue 3 desejos da pilha de desejos.

1

Se houver pelo menos 6 cartas que você tem exatamente 1 cópia em jogo (contando isso), lixe isso. Se você fez, ganhe 3 Desejos.

Magic Lamp(Lâmpada Mágica): Magic Lamp em si conta como uma das seis cartas. Uma carta que você tem duas ou mais cópias em jogo não conta; Você tem que ter exatamente uma cópia em jogo para contar uma carta. Você pode jogar mais Treasures depois de destruir Magic Lamp, e ainda conseguiu  dele para esse turno.



1
Vale 1 por Estate que você tem.

Pastagem(Pasto): Por exemplo, se você tem três propriedades, então a pastagem vale 3 .



1
+1 Comprar

Pouch(Bolsa): Isso simplesmente dá a você **1** e +1 Comprar quando você joga.



+1 Carta+1 Ação
Revele a carta superior do seu baralho. Se custar **2** ou menos, coloque-o em sua mão.
(Isso não está no Suprimento.)

Will-o'-wisp: Se a carta revelada não custar **2** ou menos, deixe-a no seu baralho. Cartões com ou no custo (de Alquimia e Impérios) não custam **2** ou menos.



+1 Ação
Devolva isso à sua pilha. Se você fez, ganhe um cartão na sua mão custando até **6**.
(Isso não está no Suprimento.)

Wish(Desejo): Você só ganha um carta se realmente devolver o Wish à sua pilha. Uma carta que você ganha que normalmente iria para outro lugar, como Nomad Camp (do Sertão), vai para sua mão.



Você pode descartar um cartão de Ação de sua mão para +3 Cartões e +1 Ação.

Zombie Apprentice(Aprendiz de Zumbi): Se você descartar uma carta de Ação de sua mão, você desenha três cartas e obtém +1 Ação.



Lixe a carta superior do seu baralho. Você pode ganhar um cartão custando até **1** mais do que ele.

Descarte a carta na parte superior do baralho. Você pode obter um cartão com um custo mais alto **1** do que isso.

Zombie Mason: Ganhar uma carta é opcional. Você pode ganhar um cartão custando **1** mais do que o cartão descartado, ou qualquer valor a menos; Por exemplo, você pode obter uma cópia do cartão descartado.



+1 Cartão. +1 Ação. Olhe para a carta superior do seu baralho. Descarte ou coloque de volta.

Espião Zumbi(Zombie Spy): Você desenha uma carta antes de olhar para a carta superior.

BOON, HEX & STATES NOTES



Coloque o baralho na pilha de descarte. Olhe para todas as cartas na pilha de descarte e coloque duas moedas de cobre no baralho (se elas não existirem, revele-as).

Bad Omens(Maus Presságios): Normalmente, você acabará com um baralho composto por dois Coppers, e uma pilha de descarte com o resto de suas cartas. Às vezes você só terá um ou nenhum Coppers; nesses casos, revele seu baralho para demonstrar isso.



No início da sua fase de Compra, devolva-o, e você não poderá comprar Ações neste turno.

Deluded(Iludido): Isso impede que você compre cartões de ação durante um turno, começando na fase de compra. Se você for iludido durante sua vez antes da fase de compra (como com Leprechaun), ele aplicará esse turno; Normalmente, ele se aplicará ao seu próximo turno.



Se você não tem Iludido ou Invejoso, tome Iludido.

Se você não tem confusão nem ciúmes, você fica confuso.

Delusion (Delírio): Iludido/Invejoso é bilateral; tome-o com o lado iludido virado para cima.



No início da sua fase de Compra, devolva-o, e Prata e Ouro fazem 1 essa virada.

Envious(Invejoso): Isso faz com que a Prata e o Ouro façam 1 quando você jogou na sua fase de Compra por um turno, em vez de seu habitual 2 e 3, começando na fase de Compra. Não afeta outros Tesouros, apenas Prata e Ouro. Se você ficar com Inveja durante o seu turno antes da fase de Compra (como com Leprechaun), ele aplicará esse turno; Normalmente, ele se aplicará ao seu próximo turno.



Se você não tem Iludido ou Invejoso, tome Invejoso.

Envy(Inveja): Iludido/Invejoso é bilateral; tome-o com o lado invejoso(Envious) virado para cima.



Revele as 3 principais cartas do seu baralho. Descarte as ações. Embaralhe o resto no seu baralho.

Famine(Fome): As cartas reveladas que não são Ações são embaralhadas de volta para o seu baralho.



Se você tiver pelo menos 5 cartas em mãos, descarte uma Ação ou Tesouro (ou revele que não pode).

Fear(Medo): Você descarta uma Ação ou Tesouro se tiver qualquer um deles, e só revela sua mão se não tiver Ações e nem Tesouros.



Descarte a carta na parte superior do baralho. Se for uma moeda de cobre ou uma mansão, você recebe uma maldição. Caso contrário, você recebe um cartão barato que tem o mesmo tipo do cartão descartado.

Locusts(Gafanhotos): Tipos são as palavras no banner inferior, como Ação e Ataque. Se não houver uma carta mais barata que compartilhe um tipo - por exemplo, se a carta descartada for Maldição - o jogador não ganha nada.



Lost in the Woods(Perdidos na Mata): Os dois lados são iguais; use qualquer um dos dois. O uso da habilidade é opcional. Lost in the Woods fica na frente de você turno após turno, até que outro jogador o leve com um Fool.



-2

Miserable(Miserável): Ao marcar no final do jogo, você perde 2 . Isso não faz nada até lá, apenas fica na sua frente.



Olhe através de sua pilha de descarte. Você pode colocar uma carta dele em seu baralho.

The Moon's Gift(O Presente da Lua): Se sua pilha de descarte estiver vazia, isso não fará nada.



+1 Cartão no final deste turno. (Mantenha isso até a limpeza.)

+ 1 cartão no final deste turno.
(Guarde este presente até o período de limpeza.)

The River's Gift(O Presente do Rio): Você desenha o cartão depois de desenhar sua mão para o seu próximo turno.



Você pode descartar 3 cartas para ganhar um Ouro.

The Sky's Gift(O Presente do Céu): Se você optar por fazer isso com menos de três cartas em mãos, você descartará o resto de suas cartas, mas não ganhará um Ouro. Descartar três cartas lhe dá um ouro, não três.



-4 U

Twice Miserable(Duas vezes miserável): Ao marcar no final do jogo, você perde 4 U. Isso não faz nada até lá, apenas fica na sua frente.



Revele cartas do seu baralho até revelar um custo 3 ou 4. Lixe e descarte o restante.

Continue revelando o topo da sua biblioteca até revelar um cartão de valor 3 ou 4 valor. Retire-o e descarte o restante.

War(Guerra): Se você não encontrar uma carta custando 3 or 4 , todo o seu baralho vai acabar em sua pilha de descarte, sem nada descartado.

A maioria dos Boons e alguns Hexes são tão simples que não têm entradas acima. Suas imagens são mostradas abaixo



Print	Digital	Text
		Você pode descartar um Tesouro para ganhar um cartão custando até 4.

Print	Digital	Text
		+1 Ação. +1. (Mantenha isso até a limpeza.)

Print	Digital	Text
		Você pode jogar um cartão na sua mão.

Print	Digital	Text
		+1 Comprar. +1. (Mantenha isso até a limpeza.)

Print	Digital	Text
		Ganhe uma Prata.

Print	Digital	Text
		+1 Cartão.

		Veja as 4 principais cartas do seu baralho. Descarte qualquer número deles e coloque o resto de volta em qualquer ordem.
---	---	--

		Ganhe um Will-o'-Wisp de sua pilha.
---	---	-------------------------------------

Print	Digital	Text
		+2 Cartões. Descarte 2 cartões.

		Ganhe um cobre no seu convés. Ganhe uma Moeda de Cobre no topo da sua biblioteca.
---	---	--

		Se você tiver pelo menos 4 cartas em mãos, coloque uma delas em seu baralho.
---	---	--



Ganhe uma maldição na sua mão.



Descarte até 3 cartões na mão.

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.

Nocturne alone:

Dusk: Blessed Village, Cobbler, Den of Sin, Faithful Hound, Fool, Monastery, Night Watchman, Shepherd, Tormentor, Tragic Hero

Midnight: Conclave, Crypt, Cursed Village, Devil's Workshop, Druid (*The Swamp's Gift, The Flame's Gift, The Wind's Gift*), Exorcist, Leprechaun, Pooka, Raider, Secret Cave

Nocturne & Dominion:

Night Shift: Druid (*The Earth's Gift, The Flame's Gift, The Forest's Gift*), Exorcist, Ghost Town, Idol, Night Watchman • Bandit, Gardens, Mine, Poacher, Smithy
Idle Hands: Bard, Conclave, Cursed Village, Devil's Workshop, Tragic Hero • Cellar, Harbinger, Market, Merchant, Moneylender

Nocturne & Intrigue:

Shadowy Figures: Cobbler, Conclave, Faithful Hound, Shepherd, Tragic Hero • Bridge, Conspirator, Mill, Nobles, Secret Passage

Impending Doom: Leprechaun, Monastery, Necromancer, Tormentor, Werewolf • Courtier, Lurker, Mining Village, Swindler, Upgrade

Nocturne & Seaside:

The New Black: Cobbler, Den of Sin, Ghost Town, Raider, Secret Cave • Caravan, Haven, Merchant Ship, Outpost, Tactician

Forbidden Isle: Blessed Village, Cemetery, Idol, Tracker, Tragic Hero • Fishing Village, Ghost Ship, Lookout, Salvager, Treasure Map

Nocturne & Alchemy:

Nightmare Fuel: Bard, Blessed Village, Cemetery, Sacred Grove, Skulk, Tracker • Alchemist, Apprentice, Transmute, Vineyard

Nocturne & Prosperity:

Treasures of the Night: Crypt, Guardian, Night Watchman, Raider, Vampire • Bank, Contraband, Loan, Royal Seal, Venture

Day at the Races: Blessed Village, Cemetery, Druid (*The Swamp's Gift, The River's Gift, The Forest's Gift*), Tormentor, Tragic Hero • Bishop, Peddler, Talisman, Trade Route, Watchtower

Nocturne & Cornucopia / Guilds:

The Endless Fair: Devil's Workshop, Exorcist, Monastery, Pixie, Shepherd • Baker, Fairgrounds, Farming Village, Fortune Teller, Merchant Guild

Happy Chaos: Blessed Village, Changeling, Fool, Faithful Hound, Sacred Grove • Doctor, Harvest, Herald, Jester, Masterpiece

Nocturne & Hinterlands:

Search Party: Cobbler, Conclave, Druid (*The Mountain's Gift, The Sky's Gift, The Sun's Gift*), Faithful Hound, Werewolf • Cartographer, Highway, Inn, Oasis, Scheme

Counting Sheep: Bard, Crypt, Leprechaun, Pooka, Shepherd • Crossroads, Farmland, Haggler, Noble Brigand, Tunnel

Nocturne & Dark Ages:

Grave Matters: Cemetery, Cursed Village, Necromancer, Skulk, Tormentor • Armory, Forager, Graverobber, Market Square, Squire

Rats and Bats: Changeling, Devil's Workshop, Sacred Grove, Tracker, Vampire • Catacombs, Count, Fortress, Hermit, Rats

Nocturne & Adventures:

Monster Mash: Conclave, Guardian, Pixie, Vampire, Werewolf • Bridge Troll, Giant, Messenger, Ratcatcher, Storyteller • Quest

Lost in the Woods: Blessed Village, Druid (*The Sky's Gift, The Field's Gift, The Sea's Gift*), Fool, Sacred Grove, Tracker • Caravan Guard, Guide, Haunted Wood, Hireling, Ranger • Pilgrimage

Nocturne & Empires:

Luftschloss: Cemetery, Changeling, Exorcist, Fool, Shepherd • Archive, Castles, Catapult, Engineer, Temple • Tomb

Pooka Pranks: Faithful Hound, Ghost Town, Pixie, Pooka, Skulk • Chariot Race, Forum, Groundskeeper, Sacrifice, Settlers / Bustling Village • Banquet

Nocturne & Renaissance:

Becoming a Monster: Exploration • Devil's Workshop, Monastery, Shepherd, Skulk, Tragic Hero • Experiment, Mountain Village, Old Witch, Research, Spices

True Believers: Cathedral, Piazza • Blessed Village, Crypt, Faithful Hound, Sacred Grove, Secret Cave • Border Guard, Cargo Ship, Scholar, Sculptor, Villain

Nocturne & Menagerie:

Seize the Night: Way of the Sheep, Seize the Day • Cobbler, Devil's Workshop, Exorcist, Monastery, Skulk • Barge, Falconer, Hostelry, Sheepdog, Supplies

Animal Crackers: Way of the Chameleon, Enhance • Faithful Hound, Pixie, Pooka, Sacred Grove, Shepherd • Black Cat, Goatherd, Groom, Hunting Lodge, Kiln

Thanks Special thanks to our head playtester: Matthew Engel. Also, thank you, playtesters: Michael Bearfoot, Jeff Boschen, Josephine Burns, Stephanie Dahl, Brianna Grace, Alex Clark Guinness, Ben Hardy, Adam Horton, Billy Martin, Destry Miller, Eric Taylor, and Kevin White.

© 2017, 2021 Rio Grande Games; All Rights Reserved. If you have any comments, questions, or suggestions, please contact us at: PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA or by email at: RioGames@aol.com. Please visit our web site at www.riograndegames.com

