



Ah, o dinheiro. Não há nada como o som das moedas a tilintar nas nossas mãos. Preferes muito mais do que o som das moedas a tilintar nas mãos de outra pessoa, ou o som das moedas que ninguém consegue alcançar sem se levantar. Levantar, isso já passou. A vida tem sido boa para si. Há apenas dez anos, lavravas os teus próprios campos com um simples chapéu de palha. Hoje, o teu reino estende-se de mar a mar, e o teu chapéu de palha é o maior que o mundo já conheceu. Também tens o cão mais pequeno do mundo e uma estátua tua em tamanho real feita de baklava. Claro que o dinheiro não compra a felicidade, mas pode comprar a inveja, a raiva, e também este tipo de sentimento de vazio. Continuas a ter problemas - vizinhos incómodos que têm de ser vencidos. Mas desta vez, vais conquistá-los com estilo.

Esta é a 4ª adição ao jogo de Dominion. Adiciona 25 novas cartas de Reino ao Dominion, mais 2 novas cartas básicas que permitem aos jogadores continuar a construir ouro e província. O tema central é a riqueza; há tesouros com habilidades, cartas que interagem com tesouros e cartas poderosas e caras. Dominion: Prosperidade não pode ser jogado sozinho; para jogar com ele, precisas das cartas básicas e do livro de regras (Dominion fornece ambos). Esperamos que gostes deste mundo em expansão de Dominion!

CONTENTS

300 cards(Cartas)

250 Kingdom cards(Cartas do reino)

10 each of Anvil(10 cada de Bigorna), **Bank**(Banco), **Bishop**(Bispo), **Charlatan**(Charlatão), **City**(cidade), **Clerk**(Escrivurário), **Collection**(Coleção), **Crystal Ball**(Bola de cristal), **Expand**(Expandir),

Forge(Forja), **Grand Market**(Grande mercado), **Hoard**(Acumulação - tesouro), **Investment**(Investimento), **King's Court**(Corte do Rei), **Magnate**(Magnata), **Mint**(Casa da Moeda),

Monument(Monumento), **Peddler**(Vendedor ambulante), **Quarry**(Pedreira), **Rabble**(Ralé), **Tiara**(Tiara), **Vault**(Cofre, Caixa-forte), **War Chest**(Baú de Guerra), **Watchtower**(Torre de Vigia) e **Worker's Village**(Aldeia Operária).

12 each of two new Basic cards: Colony and Platinum(12 de cada uma das duas novas cartas básicas: Colônia e Platina)

25 Randomizer cards (one of each Kingdom card with a blue banded back) (25 cartas aleatórias (uma de cada carta do Reino com uma faixa azul nas costas))

1 blank card(1 cartão em branco)

16 1 point tokens (16 Fichas de 1 ponto)

15 5 point tokens (15 fichas de 5 pontos)

1 Plastic organizer tray and 1 Organizing Inlay(1 bandeja organizadora de plástico e 1 incrustação organizadora)

1 Rule booklet(1 Manual de regras)

PREPARATION

Prosperidade (**Prosperity**) inclui 25 cartas aleatórias (uma para cada carta do Reino em Prosperidade). Os jogadores precisarão das cartas de Tesouro, cartas de Vitória, cartas de Maldição e tapete/carta de Lixo de Domínio ou Cartas Básicas (ou edições mais antigas de Intriga) e as regras de Domínio para jogar com esta expansão. Como nos jogos anteriores do Dominion, os jogadores devem escolher 10 conjuntos de cartas do Reino para cada jogo. Se os jogadores usarem a abordagem aleatória para escolher conjuntos, eles devem embaralhar as cartas aleatórios desta expansão com os de qualquer outro jogo de Domínio que escolherem para jogar.

Prosperidade (**Prosperity**) inclui duas novas cartas básicas, Platina e Colônia (**Colony and Platinum**). Você pode incluí-los sempre que quiser; eles são sempre usados juntos. Se você quiser determinar quando usá-los aleatoriamente, escolha uma carta do Reino aleatória que está sendo usada e, se for da Prosperidade (**Prosperity**), use Platina e Colônia (**Colony and Platinum**). Quando usadas, elas estão no Suprimento e podem ser compradas e ganhas, mas não substituem as cartas do Reino; você ainda tem as 10 cartas usuais do Reino. Use 8 cópias de Colony para jogos com 2 jogadores, 12 para jogos com 3 ou mais jogadores. Use todas as 12 Platinas com qualquer número de jogadores.

PLATINUM AND COLONY

Colônia (**Colony**) é uma carta de Vitória no valor de 10  Platina(**Platinum**) é um tesouro que vale . Eles são apenas mais um passo depois de Província e Ouro (**Province e Gold**).

Em jogos que usam Platina e Colônia (**Colony and Platinum**), há uma maneira adicional de o jogo terminar. No final de cada turno, o jogo termina se uma destas três condições for atendida: a pilha de suprimentos de cartas da província está vazia OU quaisquer 3 pilhas de suprimentos estão vazias (4 pilhas em um jogo de 5-6 jogadores) OU a pilha de suprimentos de cartas da Colônia está vazia.

VICTORY TOKENS

As  fichas(**tokens**) são simplesmente fichas que valem  no final do jogo. Eles fornecem uma forma de pontuar que não são as cartas do baralho do jogador. Vêm em quantidades de 1  e 5 ; faça a alteração conforme necessário. Eles não são contra-limitados; use um substituto se acabar. Os cartões dizem "+1  " (ou outras quantias) para indicar que um jogador recebe fichas(**tokens**) . As cartas que dão + retiram os tokens da pilha de tokens não utilizados, não de um jogador.

Os tokens não são privados; qualquer pessoa pode contá-los. As cartas que dão +  retiram os tokens da pilha de tokens não utilizados, não de um jogador. Os tokens não são privados; qualquer pessoa pode contá-los.

SPECIAL TREASURES

Prosperidade inclui nove 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.

Os jogadores podem jogar cartas de Tesouro (**Treasures**) em qualquer ordem e podem optar por não jogar algumas (ou todas) as cartas de Tesouro que têm em mãos. A ordem pode importar; por exemplo, o Banco (**Bank**) conta os Tesouros jogados antes dele, e ele mesmo, mas não os Tesouros jogados depois dele.

Durante a fase de Compra, jogar Tesouros vem estritamente antes de comprar cartas; uma vez que uma carta é comprada, não se pode jogar mais tesouros. Isto pode ser importante, por exemplo, com o Grande Mercado (**Grand Market**) ou a Casa da Moeda (**Mint**).

SAMPLE TURN

Exemplo de turno

Sylvia tem uma mão com todos os Tesouros no início de seu turno: **War Chest**(Baú de Guerra), **Bank**(Banco), **Gold**(Ouro), **Hoard**(Tesouro) e **Crystal Ball**(Bola de cristal). Ela não faz nada em sua fase de Ação, indo direto para sua fase de Compra. Ela não coloca todos os seus Tesouros de uma vez; a ordem pode importar. Primeiro ela joga War Chest, e espera que Natalie (a jogadora à sua esquerda) nomeie um **card**(carta) que ela não pode ganhar com ele. Natalie pensa e nomeia Crystal Ball. Sylvia escolhe um **Duchy**(Ducado) para ganhar.

Sylvia joga **Crystal Ball**(Bola de cristal) em seguida. Ela olha para sua carta do topo; é outra **Crystal Ball**(Bola de cristal). Joga a Carta. Ela olha para sua carta do topo; é outro **War Chest**(Baú de Guerra). Ela joga. Natalie nomeia **Duchy**(Ducado); Sylvia não pode ganhar um **Duchy**(Ducado) ou uma **Crystal Ball**(Bola de cristal). Sylvia ganha um **Vault**(Cofre).

A Sylvia joga o seu **Gold**(Ouro) e o seu **Hoard**(Tesouro). Ela joga o **Bank**(Banco) por último; tem um total de 7 Tesouros em jogo, por isso faz +  7. Isso mais o  do **Gold**(Ouro) e **Hoard**(Tesouro)  das **Crystal Ball**(Bola de cristal) faz  14 no total. Ela só tem uma compra, e compra uma **Colony**(Colônia). O **Hoard**(Acumulo - tesouro) faz com que ela ganhe um Ouro. A Sylvia descarta as suas cartas jogadas, e compra 5 cartas para terminar o seu turno.



Anvil(Bigorna): Descartar um Tesouro é opcional. Se você descartar um, você ganha uma carta que custa até 4, que vem do Suprimento e vai para sua pilha de descarte.



1
Você pode descartar um Tesouro para ganhar uma carta que custa até 4.

Bank(Banco): Quando você joga Banco, ele faz +1 por cada Tesouro que você tem em jogo, contando ele próprio. Se você jogar duas cópias do Banco seguidas, a segunda ganhará mais do que a primeira. Jogar mais Tesouros depois do Banco não altera o valor obtido com ele.



+1 por carta de Tesouro que você tem em jogo (incluindo esta).

Bishop(Bispo): Jogar fora uma carta é opcional para os outros jogadores, mas obrigatório para você. Se os jogadores se preocupam com a ordem em que as coisas acontecem para isso, você joga uma carta no lixo primeiro, então cada outro jogador pode jogar uma carta no lixo, na ordem dos turnos. Apenas o jogador que jogou Bishop pode obter tokens (fichas) a partir dele. e em custos é ignorado; por exemplo, se você descartar **Golem (de Dominion: Alchemy)**, que custa 4, você recebe 3 no total. Se você não tiver mais cartas na mão para jogar no lixo, você ainda receberá 1 e 1.



+1
+1
Descarte um card da sua mão.
+1 por 2 custo (arredondar para baixo). Cada outro jogador pode jogar fora uma carta de sua mão.

Charlatan(Charlatão): Isto transforma Maldições em Tesouros durante todo o jogo e em todas as situações; é como se a barra inferior dissesse “Maldição - Tesouro”. Podem ser jogadas por **+1** na fase de compra. São retiradas do jogo quando se ganha uma **Mint**(Casa da Moeda), **Magnate**(Magnata) os conta em sua mão, **Courtier**(Cortesão - de Intrigue) lhe dá duas opções ao revelar uma e assim por diante. Eles ainda são Maldições e ainda valem -1 no final do jogo.



+3
 Todos os outros jogadores pegam uma
 Maldição.
 Em jogos que usam isso, a maldição
 também vale um tesouro **1**.

City(Cidade): Você compra uma carta e recebe +2 Ações, não importa o que aconteça. Se houver apenas uma pilha vazia no Suprimento, você também compra outra carta. Se houver duas ou mais pilhas vazias, ambos compram outra carta e recebem **+1** e +1 Compra. Não há mais bônus se três ou mais pilhas estiverem vazias. Isso apenas verifica quantas pilhas estão vazias quando você joga; o que recebeste não muda se uma pilha ficar vazia (ou não vazia, como devido ao **Encampment from Empires** (Acampamento de Impérios)). Isso conta apenas pilhas de suprimentos, não pilhas que não são de suprimentos, como **Spoils from**(Idade das Trevas) Dark Ages.



+1 Carta
+2 Ações
 Se houver uma ou mais pilhas de Suprimentos vazias, **+1 Carta**. Se
 houver dois ou mais, **+1 Comprar** e **+1**.

Clerk(Escriturário): Um jogador sem cartas no seu deck terá a carta que colocou no topo como a única carta do seu deck. No início do teu turno, você pode jogar qualquer número de cartas de **Clerk**(Escriturário) da tua mão, uma de cada vez, sem usar a tua jogada de Ação normal.



+2
 Cada outro jogador com 5 ou mais cartas na mão coloca uma em
 seu baralho.
 No início do seu turno, você pode
 jogar esta carta da sua mão.

Collection(Coleção): Você recebe +1  para cada carta de ação que ganhar, seja comprada ou ganha de alguma outra forma. Várias cópias disso são cumulativas; se você tiver duas Coleções em jogo e comprar uma **Village**(Vila - Aldeia), receberá +2 .



2
+1 Compra
Neste turno: se você pegar uma carta de ação: +1 

Crystal Ball (Bola de Cristal): Se você optar por não fazer nenhuma dessas coisas, você deixa a carta em seu deck. Se isso jogar uma Ação durante a fase de Compra que lhe dá +ações, isso não permite que você jogue mais cartas de ação na fase de compra; se ele comprar cartas de Tesouro, você ainda poderá jogá-las.



1
Olhe para a carta do topo do seu baralho. Você pode jogá-lo no lixo, descartá-lo ou, se for uma Ação ou Tesouro, jogá-lo.

Expand(Expandir): Se você não tem uma carta para jogar fora, você não ganha uma. Se você ganhar uma carta, ela vem do Suprimento e é colocada em sua pilha de descarte. A carta ganha não precisa de custar exatamente **3** mais do que a carta que foi para o lixo; pode custar esse valor ou menos, e pode até ser outra cópia da carta que foi para o lixo.



Descarte um card da sua mão. Ganhe uma carta que custa mais **3** do que ela.

Forge(Forja): "Qualquer número" inclui zero. Se você não descartar nenhuma carta, terá que ganhar uma carta custando  , se puder. Se não houver carta com o custo exigido, você não ganha uma carta. A carta que você ganha vem do Reserva e é colocada em sua pilha de descarte.  (em cartas de Domínio: Alquimia) e  (em cartas do Domínio: Impérios) não são adicionados, e o cartas que você ganha não pode ter esses símbolos em seu custo.



Descarte qualquer número de cartas da sua mão. Ganhe uma carta com custo exatamente igual ao custo total das  cartas descartadas.

Grand Market(Grande Mercado): Um único **Copper**(Cobre) em jogo é suficiente para impedi-lo de comprar o **Grand Market**(Grande Mercado). Você não precisa jogar todos os Tesouros em sua mão. **Coppers**(Cobres) em sua mão não o impedem de comprar o **Grand Market**(Grande Mercado) - apenas Cobres em jogo o fazem. Cobres que estavam em jogo no início do turno, mas não estão mais, também não o impedem; se você tiver 11 Cobres em jogo e 2 Compras, você pode comprar uma **Mint**(Casa da Moeda), jogar fora todos os seus Tesouros jogados no lixo e depois comprar um Grande Mercado. Você pode ganhar o **Grand Market**(Grande Mercado) de outras maneiras - por exemplo, com **Expand**(Expandir) - quer tenha ou não **Coppers**(Cobres) em jogo. Tesouros que não sejam de cobre não impedem que você compre o Grande Mercado, mesmo que valham a pena  (como a **Crystal Ball**(Bola de cristal)). Lembre-se de que você não pode jogar mais tesouros depois de comprar uma carta.



+1 Carta
+1 Ação
+1 Compra
+ 

Você não pode comprar esta carta se tiver cartas de cobre em jogo.

Hoard(Acúmulo): Só ganhas um Ouro quando ganhas uma carta de Vitória que tenhas comprado, não quando ganhas uma carta de Vitória de outras formas (como através do **War Chest**(Baú de Guerra)). O Ouro vem do Suprimento e é colocado na tua pilha de descarte. Isto é cumulativo e funciona em todos os ganhos; por exemplo, se tiveres dois Tesouros em jogo, comprares e ganhares dois Estates(Propriedades), ganharás quatro Ouros no total.





Neste turno, quando você ganhar uma carta de Vitória, se você a comprou, ganhe um Ouro.

Investment(Investimento): Você joga fora um carta, não importa o quê; tudo bem se o Investimento foi sua última carta na mão, você simplesmente não consegue jogar uma carta no lixo. Então você escolhe obter +  ou jogar fora o investimento. Se você o jogar no lixo, você revela sua mão e recebe +1  por Tesouro com nome diferente lá; por exemplo, se você revelar dois Cobre e uma Prata, você recebe +2 . Você ainda pode jogar os Tesouros revelados depois de resolver o Investimento.



Descarte uma de suas cartas de mão.
Escolha um: + ; ou jogue isso no lixo para revelar sua mão por +1 
por carta de dinheiro com nomes diferentes.

King's Court(Corte do Rei): Isto é semelhante à Sala do Trono, mas joga a carta de Ação três vezes em vez de duas. Jogar uma carta de Ação da sua mão é opcional. Se jogares uma, resolve-a completamente, depois joga-a uma segunda vez e depois joga-a uma terceira vez. Não podes jogar outras cartas, entretanto (a não ser que a carta te diga para o fazer, como é o caso da **King's Court**(Corte do Rei)). Jogar cartas de Ação com a **King's Court**(Corte do Rei) é como jogar cartas de Ação normalmente, exceto que não usa as jogadas de Ação do turno. Por exemplo, se começar um turno jogando a Corte do Rei na **Village**(Aldeia), compra uma carta, recebe +2 Ações, compra outra carta, recebe +2 Ações novamente, compra uma 3ª carta e recebe +2 Ações novamente, ficando com 6 Ações. Se jogares Cortejo do Rei num Cortejo do Rei, podes jogar uma carta de Ação três vezes, depois podes jogar outra carta de Ação três vezes, depois podes jogar uma 3ª carta de Ação três vezes; não podes jogar uma carta de Ação nove vezes.



Você pode jogar uma carta de Ação da sua mão três vezes.

Magnate (Magnata): Por exemplo, se a tua mão tiver dois Cobre e uma Prata, comprarás 3 cartas.



Mostre sua mão.
+1 carta por carta
de dinheiro na sua mão.

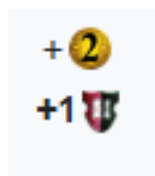
Mint(Casa da Moeda): Quando você ganha isso, você joga fora todas as suas cartas de Tesouro que não sejam de Duração (mas não as que estão na sua mão ou em outro lugar). (As cartas de duração estão em outras expansões, como Seaside). Isso não faz com que você perca o  que você fez daquelas cartas neste turno. Lembre-se de que você não precisa jogar todos os Tesouros da sua mão a cada turno, apenas os que deseja jogar, e não pode jogar mais Tesouros depois de comprar cartas. Se você ganhar isso em sua fase de Ação, como com Artisan, geralmente não terá nenhum Tesouro em jogo para destruir. Ao jogar isso, você pode revelar um Tesouro da sua mão para ganhar uma cópia dele do Suprimento, colocando a carta ganha em sua pilha de descarte. A carta revelada permanece na sua mão e ainda pode ser jogada naquele turno. Se você ganhar uma **Mint**(Casa da Moeda) com Tiara em jogo, você pode colocar a **Mint**(Casa da Moeda) em seu deck, independentemente de você jogar fora a Tiara antes ou depois.



Você pode revelar uma carta de dinheiro de sua mão para pegar uma carta igual.

Ao comprar esta carta, descarte todas as cartas de dinheiro que tiver em jogo.

Monument(Monumento): Você recebe  e recebe um  token.



(Peddler)Vendedor ambulante: Na maioria das vezes, isto custa . Durante a fase de Compra de um jogador, isto custa menos  por cada carta de Ação que esse jogador tenha em jogo. Isto aplica-se a todas as cartas de Pedestre, incluindo as que estão nas mãos e nos baralhos. Nunca custa menos que . Se jogares a **King's Court** (Corte do Rei) na **Worker's Village** (Aldeia Operaria), por exemplo, são apenas duas cartas de Ação que tens em jogo, mesmo que tenhas jogado a **Worker's Village** (Aldeia Operaria) três vezes. Comprar cartas usando a carta promocional **Black Market**(Mercado Negro) é algo que não acontece durante uma fase de Compra, por isso o Peddler ainda custa .



+1 carta
+1 ação
+1

Durante a fase de compra de um jogador, esta carta custa  menos por carta de ação que ele tem em jogo.

Quarry(Pedreira): Todas as cartas de Ação, incluindo cartas no Suprimento, em jogo, em baralhos e em mãos, custam menos **2** pelo resto do turno, mas não menos que **0**. Isso é cumulativo; se você jogar duas **Quarry**(Pedreira) em sua fase de Compra, então **King's Court** (Corte do Rei) custará apenas **3**, em vez do **7** habitual. Isso também é cumulativo com outros efeitos que modificam os custos.



1

Neste turno: cartas
de ação custam **2** menos.

Rabble(Ralé): Os outros jogadores baralham se necessário para obter 3 cartas para revelar, e revelam apenas o que puderem se ainda tiverem menos de 3 cartas. Eles descartam Tesouros e Ações revelados e colocam o resto de volta no topo na ordem que quiserem.



+3 cartas

Cada jogador revela as 3 cartas do topo de sua pilha de compra, descarta todas as cartas de ação e dinheiro delas e devolve o resto na ordem de sua escolha.

Tiara(Tiara): Se você ganhar várias cartas mais tarde no turno depois de jogar Tiara, você pode colocar qualquer um ou todos eles em seu deck. Isso se aplica tanto a cartas ganhas por serem compradas quanto a cartas ganhas de outras maneiras, como com o **War Chest**(Baú de Guerra). Se você jogar uma Tiara com uma Tiara, poderá jogar dois Tesouros da sua mão duas vezes cada - você não joga um Tesouro quatro vezes.



+1 Comprar

Neste turno, quando você ganhar uma carta, você pode colocá-la em seu deck.

Você pode jogar um Tesouro da sua mão duas vezes.

Vault(Cofre): "Qualquer número" inclui zero. Você compra 2 cartas primeiro; As cartas que você acabou de comprar podem estar entre as cartas que você descarta. Cada outro jogador escolhe se quer ou não descartar 2 cartas, depois descartam 2 cartas se assim o desejar e, em seguida, compra uma carta se descartar 2 cartas. Um jogador com apenas uma carta pode escolher descartá-la, mas não comprará uma carta. Um jogador que descarta, mas depois não tem mais cartas para comprar, embaralha os descartes antes de comprar.



+2 Cartas
Descarte qualquer número de cartas por +1 cada.
Cada outro jogador pode descartar 2 cartas para comprar uma carta.

War Chest (Baú de Guerra): O primeiro War Chest(Baú de Guerra) que você jogar em um turno não pode ganhar qualquer carta que ele nomeie; o segundo não pode ganhar o carta que nomeou, ou o carta que nomeou anteriormente, e assim por diante. A carta ganha vem do Suprimento e é colocada em sua pilha de descarte. Você ainda pode ganhar as cartas nomeadas de outras maneiras, mas não por meio de War Chests. Eles não precisam nomear uma carta no Suprimento; no entanto, o War Chest ganha uma carta do Suprimento e a coloca em sua pilha de descarte.



O jogador à sua esquerda nomeia uma carta. Ganhe uma carta que custe 5 até que não tenha sido nomeado para Baús de Guerra neste turno.

Watchtower(Torre de Vigia): Quando você joga isso, você compra cartas uma de cada vez até ter 6 cartas na mão. Se você já tiver 6 ou mais cartas na mão, você não compra nenhuma carta. Quando você ganha uma carta, logo depois, você pode revelar a **Watchtower**(Torre de Vigia) da sua mão, para jogar fora a carta ganha ou colocá-la no topo do seu baralho (com a Torre de Vigia ficando na sua mão). Você pode revelar a **Watchtower**(Torre de Vigia) se ganhou a carta por comprá-la ou de alguma outra forma, como com **Expand or Charlatan**(Expandir ou Charlatão). Você pode revelar a Torre de Vigia cada vez que ganhar uma carta, e cada ganho é uma decisão separada. Cartas destruídas com a Torre de Vigia ainda eram ganhas; eles foram imediatamente destruídos depois. Se uma carta ganha estiver indo para outro lugar que não seja para sua pilha de descarte, como uma carta ganha com a **Mine**(Mina), você ainda pode usar a Torre de Vigia para jogá-la no lixo ou colocá-la em seu baralho.



Compre cartas até
ter 6 cartas na mão.

Se você pegar uma carta, você
pode mostrar a Torre de Vigia da sua mão

para destruir a carta que você pegou ou colocá-la em sua pilha de compra

Worker's Village(Aldeia Operária): Você compra uma carta e recebe +2 Ações e +1 Compra.



+1 Carta
+2 Ações
+1 Comprar

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. Use Platinum and Colony for all of these games.

Prosperity only:

Beginners: Bank, Clerk, Crystal Ball, Expand, Magnate, Monument, Rabble, Tiara, Watchtower, Worker's Village

Friendly Interactive: Bishop, City, Collection, Forge, Hoard, Peddler, Tiara, Vault, War Chest, Worker's Village

Prosperity & Dominion:

Biggest Money: Bank, Crystal Ball, Grand Market, Mint, Tiara • Artisan, Harbinger, Laboratory, Mine, Moneylender

The King's Army: Collection, Expand, King's Court, Rabble, Vault • Bureaucrat, Council Room, Merchant, Moat, Village

Prosperity & Intrigue:

Paths to Victory: Bishop, Collection, Magnate, Monument, Peddler • Baron, Harem, Pawn, Shanty Town, Upgrade

Lucky Seven: Bank, Expand, Forge, King's Court, Tiara • Baron, Mining Village, Patrol, Upgrade, Wishing Well

Prosperity & Seaside:

Exploding Kingdom: Bishop, City, Grand Market, King's Court, Quarry • Fishing Village, Lookout, Outpost, Tactician, Wharf

Pirate Bay: Charlatan, Hoard, Investment, Magnate, Mint • Astrolabe, Corsair, Monkey, Native Village, Treasury

Prosperity & Alchemy:

Lower Learning: Anvil, Bishop, Charlatan, Mint, Peddler, Worker's Village • Familiar, Apprentice, University, Vineyard

Prosperity & Cornucopia / Guilds:

Detours: Clerk, Crystal Ball, Forge, Hoard, Magnate • Farming Village, Horn of Plenty, Jester, Remake, Tournament

Quarrymen: Charlatan, City, Expand, Grand Market, Quarry • Baker, Butcher, Candlestick Maker, Merchant Guild, Soothsayer

Prosperity & Hinterlands:

Instant Gratification: Bishop, Expand, Hoard, Mint, Watchtower • Berserker, Cauldron, Haggler, Oasis, Trail

Treasure Trove: Bank, Clerk, Crystal Ball, Monument, Tiara • Cauldron, Develop, Fool's Gold, Guard Dog, Inn

Prosperity & Dark Ages: [use Shelters]

One Man's Trash: Anvil, City, Crystal Ball, Magnate, War Chest • Counterfeit, Forager, Market Square, Pillage, Squire

Honor Among Thieves: Collection, Forge, Hoard, Quarry, Watchtower • Bandit Camp, Marauder, Procession, Rogue, Squire

RECOMMENDED SETS OF 10

Prosperity & Adventures:

Last Will and Monument: Inheritance • Bishop, Collection, Magnate, Monument, Vault • Coin of the Realm, Dungeon, Messenger, Port, Relic

Think Big: Ball, Ferry • Expand, Hoard, King's Court, Peddler, War Chest • Distant Lands, Giant, Hireling, Miser, Storyteller

Prosperity & Empires:

Big Time: Dominate, Obelisk • Bank, Forge, Grand Market, Investment, Tiara • Capital, Gladiator/Fortune, Patrician/Emporium, Royal Blacksmith, Villa

Gilded Gates: Basilica, Palace • Anvil, Collection, Mint, Peddler, War Chest • Chariot Race, City Quarter, Encampment/Plunder, Groundskeeper, Wild Hunt

Prosperity & Nocturne:

Treasures of the Night: Charlatan, Crystal Ball, Investment, Tiara, War Chest • Crypt, Guardian, Night Watchman, Raider, Vampire

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

Prosperity & Renaissance:

Dreamers of Dreams: Academy • Charlatan, Monument, Vault, Watchtower, Worker's Village • Cargo Ship, Old Witch, Priest, Scepter, Scholar

Movers and Shakers: Capitalism, Citadel • Bank, City, Grand Market, Investment, Rabble • Hideout, Patron, Research, Treasurer, Villain

Prosperity & Menagerie:

Limited Time Offer: Desperation, Way of the Frog • Anvil, Grand Market, Mint, Peddler, Worker's Village • Destrier, Displace, Fisherman, Supplies, Wayfarer

Otter Chaos: Reap, Way of the Otter • City, Clerk, Monument, Quarry, War Chest • Animal Fair, Camel Train, Hunting Lodge, Mastermind, Paddock

Prosperity & Allies:

Inventing Mania: Family of Inventors • Anvil, Expand, King's Court, Quarry, Rabble • Augurs, Bauble, Capital City, Carpenter, Importer

Bank of Toadies: League of Bankers • Bank, City, Clerk, Investment, Vault • Broker, Marquis, Odysseys, Sycophant, Town

Thanks

1st Edition Game Developers: Valerie Putman and Dale Yu

1st Edition playtesters: Ted Alspach, Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Wei-Hwa Huang, John Kallaughier, Bryon Kizer, Tom Lehmann, W. Eric Martin, Destry Miller, Mikka Norkola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, John Vogel, Chris West, Jeff Wolfe, the Gam Gamers, the Cincygamers, and the Columbus Area Boardgaming Society.

2nd Edition head playtester: Matthew Engel

2nd Edition playtesters: Julian Abernethy, Jeff Boschen, Cade Conradson, Dillion T Hoffweiler, David Justiss, Eli Kaplan, Ben King, Steveie King, Myke Madsen, Billy Martin, Michael McClellan, Kieran Millar, Destry Miller, Jacob Neils, nasmith99, Carl Romao, Ingo Warnke, and Kevin White.

© 2009, 2016, 2020, 2022 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

