

DOMINION

DONALD X. VACCARINO



VOCÊ É UM MONARCA, ASSIM COMO SEUS PAIS ANTES DE VOCÊ, UM GOVERNANTE DE UM PEQUENO E AGRADÁVEL REINO, DE RIOS E VERDES CAMPOS. DIFERENTEMENTE DE SEUS PAIS, VOCÊ TEM SONHOS E ASPIRAÇÕES! VOCÊ QUER UM REINO MAIOR, MAIS ENCANTADOR, COM MAIS RIOS E UMA QUANTIDADE AINDA MAIOR DE DIFERENTES ÁRVORES. VOCÊ QUER UM **DOMINION**! EM TODAS AS DIREÇÕES SE VEEM CAMPOS, TERRAS LIVRES E FEUDOS. TODAS SÃO PEQUENAS PORÇÕES DE TERRA, CONTROLADAS POR PEQUENOS SENHORES E À BEIRA DA ANARQUIA. VOCÊ TRARÁ CIVILIZAÇÃO A ESTE POVO, UNINDO-OS SOB SEU ESTANDARTE.

MAS ESPERE! TEM ALGUMA COISA NO AR; MUITOS OUTROS MONARCAS TIVERAM A MESMA IDEIA. VOCÊ DEVE CORRER E CONQUISTAR A MAIOR QUANTIDADE DE TERRAS POSSÍVEL, DEFENDENDO-ASSEMPRE QUENECESÁRIO. PARA ISSO VOCÊ DEVERÁ CONTRATAR MERCENÁRIOS, CONSTRUIR EDIFICAÇÕES, FORTIFICAR SEU CASTELO E ABASTECER SEU TESOURO. SEUS PAIS NÃO ESTARIAM ORGULHOSOS, MAS SEUS AVÓS MATERNO ESTARIAM ENCANTADOS.

OBJETIVO

Este é um jogo de construção de um deck (baralho) de cartas. O deck é o seu **Dominion**. Ele contém seus recursos, pontos de vitória e todos os feitos que você poderá realizar. Ele começa com uma pequena coleção de Propriedades e Cobre, mas você espera que ao final do jogo ele esteja cheio de Ouro, Províncias, e seus habitantes, e toda a estrutura do seu castelo e reino.

O jogador com maior número de pontos de vitória  em seu deck ao final do jogo, vence.

CONTEÚDO

Antes da primeira partida, remova os cinco maços de cartas de suas embalagens e os coloque no *insert* (organizador). De um lado o *insert* sugere um método de organização das cartas. Do outro, permite aos jogadores organizá-las da forma que melhor lhes convier.

500 Cartas

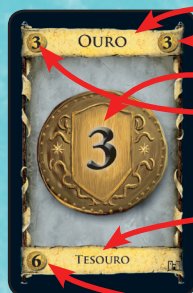
130 Cartas de Tesouro



60 Cobres



40 Pratas



30 Ouros

Nome

Valor
(3 moedas)

Tipo de Carta
(Tesouro, amarela)

Custo (6 moedas)

48 Cartas de Vitória



24 Propriedades



12 Ducados



12 Províncias

Nome

Valor
(6 pontos de Vitória)

Tipo de Carta
(Vitória, verde)

Custo (8 moedas)

30 Cartas de Maldição



07 Cartas Brancas

Nome

Valor
(-1 ponto de Vitória)

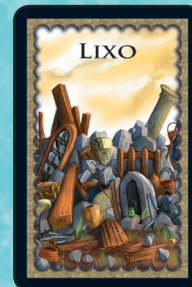
Tipo de Carta
(Vitória, púrpura)

Custo (0 moedas)

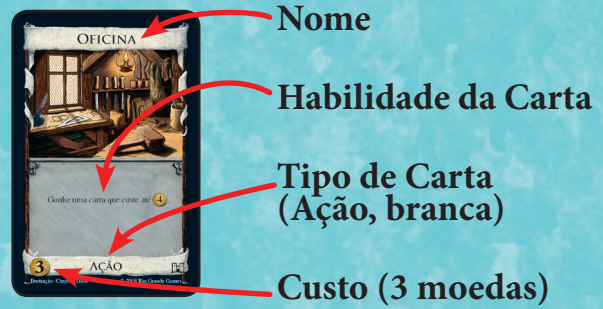
32 Cartas de Sorteio



1 Carta de Lixo

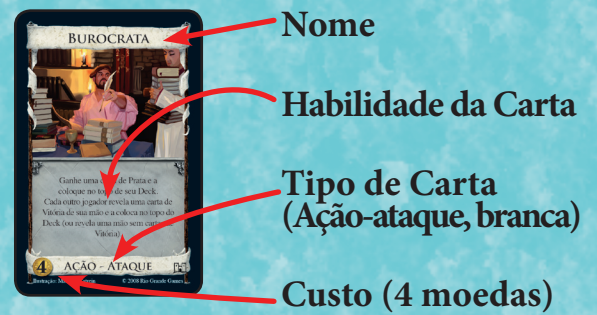


252 Cartas de Reino
24 Cartas de Ação (10 de cada)

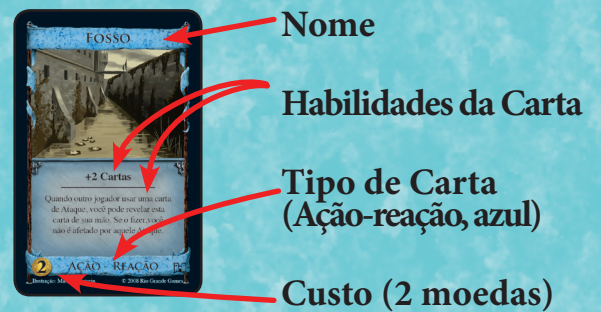


A maior parte das cartas de Reino são cartas de Ação, mas há outros tipos.

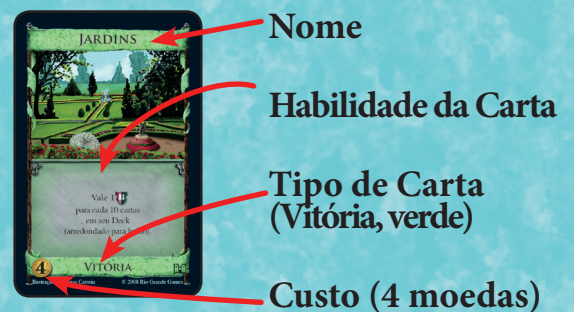
Ação-ataque



Ação-reação



Carta de Vitória (12)



PREPARAÇÃO

As cartas de Tesouro, cartas de Vitória, cartas de Maldição e a carta de Lixo são utilizadas em todas as partidas (os jogadores podem colocá-las na mesa como mostrado abaixo ou na ordem que melhor lhes convier).

CARTAS DE TESOURO

Cartas de Cobre, de Prata e de Ouro são as cartas básicas de Tesouro. Elas estarão disponíveis em todas as partidas. Depois que cada jogador pegar 7 cartas de Cobre, coloque as restantes, assim como as de Prata e de Ouro, com a face para cima, na pilha de Suprimentos.

CARTAS DE VITÓRIA

Cartas de Propriedades, cartas de Ducado e cartas de Província são as cartas básicas de Vitória. Elas estarão disponíveis em todas as partidas. Depois que cada jogador pegar 3 cartas de Propriedade, coloque 12 de cada uma das seguintes cartas, com a face para cima, na pilha de Suprimentos: Propriedade, Ducado e Província, em uma partida **para 3 a 4 jogadores**. **Em uma partida para 2 jogadores**, coloque apenas 8 de cada uma destas cartas na pilha de Suprimentos. Coloque as cartas de Vitória não utilizadas de volta na caixa do jogo.

CARTAS DE MALDIÇÃO E CARTA DE LIXO

Coloque 10 cartas de Maldição na pilha de Suprimentos para uma partida com 2 jogadores; 20 cartas de Maldição para 3 jogadores; e 30 cartas de Maldição para 4 jogadores. Devolva as cartas de Maldição não utilizadas para a caixa do jogo. Cartas de Maldição são mais frequentemente utilizadas com cartas de Ação específicas (ex.: Bruxa). Se um jogador comprar uma carta de Maldição (custo 0), ela vai para sua pilha de descarte, assim como qualquer outra carta adquirida. Isto, claro, nem sempre ocorre. A carta de Lixo marca o local onde os jogadores colocam as cartas jogadas no Lixo durante a partida.

O SUPRIMENTO



CARTAS DE TESOURO



CARTAS DE VITÓRIA



CARTAS DE MALDIÇÃO

Nota: cartas de Maldição estão presentes em todas as partidas, contudo, raramente são utilizadas nos jogos básicos, exceto quando a Bruxa estiver em jogo.



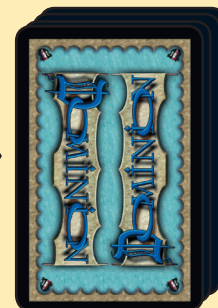
LIXO

CADA JOGADOR COMEÇA COM 10 CARTAS:

Cada jogador começa a partida com as mesmas cartas: **7 cartas de Cobre & 3 cartas de Propriedade.**



Cada jogador embaralha estas cartas e as coloca (seu deck) com a face para baixo na sua área de jogo (área próxima a ele na mesa).



Agora, cada jogador saca 5 cartas de seu deck. Estas cartas formam a mão do jogador.

Selecione e coloque 10 conjuntos das 25 diferentes cartas de Reino próximo às cartas de Tesouro, Vitória, Maldição e carta de Lixo para começar cada partida. Assim, cada partida poderá ter um conjunto de 10 cartas diferentes.

CARTAS DE REINO



CARTAS DE REINO

Em adição às cartas de Lixo, de Tesouro, de Vitória e de Maldição que são utilizadas em todas as partidas, os jogadores também selecionam 10 cartas de Reino e colocam 10 cópias de cada em pilhas na mesa, com a face para cima.

Exceção: pilhas de cartas de Vitória de Reino (Jardins, por exemplo) têm o mesmo número que as pilhas de cartas de Vitória (12 para uma partida 3 a 4 jogadores e 8 para uma partida de 2 jogadores).

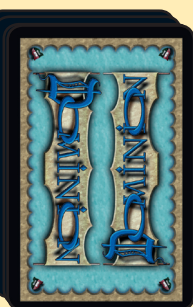
Para sua primeira partida, recomendamos usar as seguintes 10 cartas de Reino: Adega, Mercado, Milícia, Mina, Fosso, Remodelar, Forja, Vila, Lenhador e Oficina. Ao final das regras, listamos mais sugestões de conjuntos de 10 cartas de Reino. Coloque as cartas de Reino não utilizadas de volta na caixa do jogo.

Em partidas futuras, os jogadores podem escolher as 10 cartas de Reino utilizando qualquer método que desejarem.

Por exemplo, os jogadores podem embaralhar as cartas de Sorteio (verso azul) de todas as cartas de Reino e retirar 10 delas, aleatoriamente, para o jogo. Ou cada jogador pode escolher uma carta por vez, até se completarem as 10 cartas de Reino.

Os jogadores podem, também, usar as cartas de Sorteio como marcadores, de modo que as pilhas de cartas vazias no Suprimento sejam visualizadas mais facilmente.

EXEMPLO DA ÁREA DE JOGO DE UM JOGADOR:



Deck
(sempre com a face para baixo)



Cartas jogadas neste turno



Descarte
(sempre com a face para cima)

JOGANDO O JOGO

Os jogadores escolhem quem será o primeiro jogador aleatoriamente ou utilizam a regra da partida anterior. Os jogadores seguintes jogam em sentido horário.

A cada turno, o jogador realiza as fases A, B e C, em ordem:

- A) Fase de Ação
- B) Fase de Compra
- C) Fase de Descarte

O jogador pode jogar somente uma carta de Ação se ele possuir alguma. Isto é opcional, ou seja, mesmo que o jogador tenha uma carta de Ação, ele não é obrigado a jogá-la. Cartas de Ação permitem que os jogadores realizem outros feitos durante seus turnos.

Como algumas cartas de Ação oferecem ao jogador ações adicionais, ele pode jogar várias cartas extras de ação em seu turno, desde que esteja apto a fazê-lo. Os jogadores podem jogar suas cartas de Ação da esquerda para a direita em suas áreas de jogo. Desta maneira, eles podem facilmente identificar quais e quantas ações extras podem realizar em sequência. O jogador descartará estas cartas na fase de Descarte (veja abaixo), e não devem descartá-las antes disto.

Nota: como os jogadores começam a partida sem cartas de Ação, eles estão impossibilitados de jogá-las pelo menos durante os dois primeiros turnos.

+X carta(s): o jogador deve sacar de seu deck X cartas a mais imediatamente.

PRIMEIRO JOGADOR

Determine aleatoriamente o primeiro jogador. Quando se estiver jogando várias partidas em sequência, o primeiro jogador é aquele à esquerda do vencedor da partida anterior. Se tiver havido um empate na partida anterior, escolha o primeiro jogador aleatoriamente entre os jogadores que não venceram. O jogo corre em sentido horário.

VISÃO GERAL DOS TURNOS

Cada turno tem três fases (A, B e C), conforme abaixo:

- A) **Fase de Ação** – o jogador pode jogar uma Ação;
- B) **Fase de Compra** – o jogador pode comprar uma carta;
- C) **Fase de Descarte** – o jogador deve descartar todas as cartas, jogadas ou não jogadas; e sacar cinco novas cartas.

Quando um jogador completar estas três fases, seu turno acaba.

FASE DE AÇÃO


Na Fase de Ação, o jogador pode jogar uma carta de Ação. Cartas de Ação são as cartas de Reino que têm a palavra Ação em sua borda inferior. Como os jogadores não começam o jogo com nenhuma carta de Ação em seu deck inicial de 10 cartas, nenhum jogador terá cartas de Ação para jogar durante seus 2 primeiros turnos. Normalmente um jogador só pode jogar uma carta de Ação, mas este número pode ser modificado por cartas de Ação jogadas.

Para jogar uma carta de Ação, o jogador deve retirar uma destas cartas de sua mão e colocá-la com a face para cima na área de jogo. Ele anuncia qual carta está jogando e segue as orientações contidas na carta de cima para baixo. O jogador ainda pode jogar uma carta de Ação, mesmo que ele não seja capaz de fazer tudo que a carta diz; mas ainda assim ele deve fazer o máximo que conseguir. Além disso, o jogador deve resolver totalmente a Ação antes de jogar qualquer outra (se ele for capaz de o fazer). Detalhes sobre as habilidades das cartas podem ser encontrados nas descrições de cartas no final deste manual. Quaisquer cartas de Ação continuam em sua área de jogo até a fase de Descarte, a não ser que a carta instrua o contrário.

A fase de Ação termina quando o jogador escolhe não jogar mais cartas de Ação ou simplesmente porque não consegue fazê-lo. Geralmente um jogador só poderá jogar cartas de Ação durante a fase de Ação de seu turno. Entretanto, cartas de Reação são uma exceção à regra, e podem ser usadas a qualquer momento.

TERMOS COMUNS UTILIZADOS EM CARTAS DE AÇÃO

♦+X Carta(s) – o jogador imediatamente saca um número X de cartas adicionais de seu deck. Se não houver cartas suficientes em seu deck, ele saca quantas conseguir, embaralha a pilha de Descarte para formar um novo deck, e então saca o restante. Se ainda assim ele não tiver cartas suficientes, ele saca quantas conseguir, mesmo que não atinja o número desejado.

♦+X – o jogador tem um número X de moedas adicionais para gastar na fase de Compra. O jogador não pega cartas de Tesouro adicionais com estas moedas.

♦**+X Ações** – o jogador pode jogar um número X de cartas de Ação adicionais neste turno. + X Ações aumenta o número de cartas de Ação que podem ser jogadas na fase de Ação. Isso não quer dizer jogar outra Ação imediatamente. As instruções na carta de Ação jogada devem ser completadas antes de se jogar outras cartas de Ação. O jogador deve completar todas as suas Ações antes de passar para a fase de Compra de seu turno. Se uma carta permitir ao jogador mais de uma Ação adicional, ele tem de informar em voz alta o número de Ações que ele ainda tem a fazer.

♦**+1 Compra** – o jogador pode comprar uma carta adicional das pilhas de Suprimentos durante a fase de Compra de seu turno. +1 Compra não permite ao jogador comprar uma carta na sua fase de Ação.

♦**Descarte** – a não ser que algo diga o contrário, descartam-se as cartas da mão do jogador. Quando um jogador descarta uma carta, ele a coloca com a face para cima em sua pilha de Descarte. Quando descartar várias cartas de uma vez, o jogador não precisa mostrar quais cartas está descartando para os oponentes, mas sim quantas cartas ele está descartando (por exemplo, quando jogar a Adega). A carta do topo da pilha de Descarte sempre tem de estar visível.

♦**Lixo** – quando um jogador joga uma carta no Lixo, ele a coloca na pilha de Lixo, e não em sua pilha de Descarte. Cartas do Lixo não retornam para o Suprimento e não estarão disponíveis para compra.

♦**Ganhar** – quando um jogador ganha uma carta, ele toma controle da carta adquirida (geralmente do Suprimento) e a coloca na pilha de Descarte (a não ser que a carta diga para colocar em outro lugar). O jogador não é obrigado a usar a carta assim que a ganha, mesmo que seu texto permita isso.

♦**Revelar** – quando um jogador revela uma carta, ele a mostra para todos os jogadores e a retorna para a pilha de origem (a não ser que haja instrução específica para colocá-la em outro lugar). Se for requerido do jogador que ele revele cartas do topo do seu deck e ele não tiver cartas suficientes, ele reembalha sua pilha de descarte para que o número de cartas a revelar seja atingido.

♦**Colocar de lado** – quando um jogador coloca uma carta de lado, ele a coloca na mesa com a face para cima (a não ser que a carta instrua o contrário) sem utilizá-la. Uma Ação que requeira que um jogador coloque cartas de lado irá instruí-lo no que fazer com estas cartas.


FASE DE COMPRA

Na fase de Compra, o jogador pode adquirir uma carta do Suprimento pagando seu custo. Qualquer carta que esteja no Suprimento pode ser adquirida (Tesouro, Vitória, Reino e até cartas de Maldição). O jogador não pode adquirir cartas da pilha de Lixo. Normalmente um jogador só pode comprar uma carta. Ele poderá comprar mais de uma se tiver jogado certo(s) tipo(s) de carta(s) anteriormente em sua fase de Ação.

O custo de uma carta está em seu canto inferior esquerdo. O jogador pode jogar algumas ou todas as cartas de Tesouro de sua mão para a sua área de jogo e adicionar o respectivo valor em moedas fornecidas por cartas de Ação jogadas neste turno. O jogador, então, pode adquirir qualquer carta da pilha de Suprimento, de valor menor ou igual à soma de suas cartas de tesouro, e colocá-la com a face para cima na sua pilha de Descarte. Ele não pode usar a habilidade da carta assim que adquiri-la, a menos que a carta instrua o contrário.

+X Ação(ões): durante a sua fase de Ação o jogador pode jogar mais X Ações.

Se uma carta dá a um jogador mais de uma Ação adicional, é importante que ele fale em voz alta quantas Ações ainda lhe restam.

+: o jogador pode gastar mais X moedas neste turno.

+1 Compra: o jogador pode comprar mais uma carta na fase de Compra.

Descarte: coloque as cartas descartadas na pilha de Descarte, com a face para cima.

Jogar no Lixo: coloque a(s) carta(s) no Lixo.

Ganhar: pegue uma carta e a coloque na sua pilha de Descarte.

Revelar: mostre a(s) carta(s) e a(s) retorne para seu local de origem.

Colocar de lado: coloque carta(s) de lado até que instruções digam para onde elas irão.

O jogador pode adquirir uma carta do Suprimento, comprando-a – pagando o custo exigido na carta. Ele paga este custo em moedas utilizando suas cartas de Tesouros (o número indicado na moeda) e Ações tomadas anteriormente.

O jogador pode usar qualquer combinação de cartas de Tesouro de sua mão e moedas mostradas em cartas de Ação jogadas no seu turno.

Se o jogador tiver múltiplas compras, ele combina cartas de Tesouro e quaisquer moedas disponíveis de cartas de Ação para pagar por todas as compras. Por exemplo, se Fernando tem +1 Compra e 6 moedas fornecidas por duas cartas de Ouro, ele pode comprar uma Adega que custa 2, colocando-a com a face para cima em sua pilha de Descarte. Então, ele pode comprar um Ferreiro com as 4 moedas que ainda lhe restam e colocá-lo com a face para cima na sua pilha de Descarte. Se ele desejar usar todas as suas 6 moedas para comprar uma única carta, ele ainda pode comprar um Cobre (custo zero) com sua segunda Compra ou não comprar uma segunda carta. O jogador não é obrigado a usar as suas Compras.

As cartas de Tesouro permanecem na área de jogo até a fase de Descarte. Cartas de Tesouro serão utilizadas muitas vezes durante a partida. Apesar de elas serem descartadas durante a fase de Descarte, o jogador irá comprá-las novamente assim que sua pilha de Descarte for reembalhada, formando assim, um novo deck. Desta forma, cartas de Tesouro são uma fonte de renda, e não apenas um recurso que é usado quando jogado. Quando jogado, Cobre vale 1 moeda, Prata 2 moedas e Ouro vale 3 moedas.

FASE DE DESCARTE

Todas as cartas adquiridas neste turno já devem estar na pilha de Descarte do jogador. O jogador coloca quantas cartas estiverem na sua área de jogo (cartas de Ação que foram jogadas na fase de Ação, assim como cartas de Tesouro que foram jogadas na fase de Compra) e todas as cartas que ainda restarem em sua mão na pilha de Descarte. Apesar de o jogador não ser obrigado a mostrar as cartas que ainda estiverem em sua mão, ele as coloca na pilha de Descarte com a face para cima, possibilitando aos seus oponentes olhar a primeira carta da sua pilha de Descarte.


Após isso, o jogador saca uma nova mão de 5 cartas de seu deck. Se não houver cartas suficientes em seu deck, ele saca quantas conseguir, reembalando sua pilha de Descarte para formar um novo deck, e então saca o número de cartas restantes para completar sua nova mão.

Uma vez que o jogador tiver sacado uma nova mão de 5 cartas, o próximo jogador inicia seu turno. Para acelerar as partidas, os jogadores podem começar seu turno enquanto o jogador anterior ainda estiver completando sua fase de Descarte. Se alguém jogar uma carta de Ataque, os jogadores precisam completar suas fases de Descarte para que o Ataque seja resolvido de forma adequada.

FINAL DO JOGO

A partida termina no fim do turno de qualquer jogador, quando:

- 1) A pilha de Suprimento de Província estiver vazia **ou**
- 2) Quaisquer 3 pilhas de Suprimento estiverem vazias.

Cada jogador coloca todas as suas cartas em seu deck e conta seus pontos de vitória .

O jogador com o maior número de pontos de vitória vence. Se dois ou mais jogadores empatarem com maior quantidade de pontos de vitória, o jogador que tiver jogado o menor número de turnos vence a partida. Se os jogadores continuarem empatados também neste quesito, eles compartilham a vitória entre si.

Quaisquer cartas de Tesouro podem ser alocadas na sua área de jogo da esquerda para a direita, adicionando-as às cartas jogadas anteriormente neste turno.

Todas estas cartas serão descartadas no final do turno e não devem ser descartadas antes da fase de Descarte (veja abaixo).

O jogador coloca todas as cartas da sua área de jogo na pilha de Descarte. Isto inclui todas as cartas de Tesouro e de Ação jogadas durante este turno. Ele também coloca todas as cartas que sobraem em sua mão na pilha de Descarte.

Saque 5 cartas do seu deck.

O turno deste jogador terminou. O jogo segue em sentido horário.

Fim do Jogo:

1) A pilha de Suprimento de Província estiver vazia

Ou

2) Quaisquer 3 pilhas de Suprimento estiverem vazias.

Os jogadores contam seus pontos de vitória.

Aquele com maior número de pontos de vitória vence.

Empates dão a vitória ao jogador com menor número de turnos jogados.



conclave
comic shop | editora

Autor: Donald X. Vaccarino

Tradução: Marcelo Oliveira

Revisão: Cristiano Cuty, Kleber Bertazzo e Sandro Viana

Editoração: Cristiano Cuty

2014 © Conclave Editora

Publicado sob licença da Rio Grande Games

Fabricado na Alemanha

www.editora.conclaveweb.com.br