

DOMINION

INTRIGA

Algo se está tramando ... El mayordomo te sonríe como si tuviera un secreto, o como si pensara que tú tienes un secreto, o como si tú pensaras que él piensa que tú tienes un secreto. Hay varios complots urdiéndose en la sombra, de eso estás seguro. Aunque sólo sean los tuyos. Un criado pasa murmurando “los huevos están servidos”. Consultas frenéticamente tu libro de claves en busca del mensaje cifrado, antes de comprender que sólo se refería a que el desayuno estaba listo. Excelente. Todo se está desarrollando conforme al plan...

Intriga añade 25 Cartas de Reino nuevas a *Dominion*. Hay Cartas de Victoria, que te permiten hacer algunas cosas nuevas, subordinados que te permitirán elegir lo que deben hacer, y una variedad de otras personas y lugares. Estas Cartas pueden jugarse en combinación con las Cartas del juego básico o como un juego independiente. Las reglas detallan cómo jugar una partida de hasta 6 jugadores. Combinando las Cartas de Tesoro y de Victoria de *Dominion* y de *Dominion: Intriga*, tendrás Cartas suficientes para organizar partidas de más de 4 jugadores.

OBJETIVO

Dominion es un juego en el que tendrás que construir un Mazo. Tu Mazo de Cartas representa tu Dominio. Contiene tus recursos, puntos de victoria y las acciones que puedes hacer. Empezarás la partida con unas pocas Cartas de Fincas y algunas monedas de Cobre, con la esperanza de que, al final de la partida, tu Mazo esté plagado de Oro, Provincias y los habitantes y estancias de tu castillo y tu reino. Sería aconsejable que los jugadores nuevos empezaran con el juego básico *Dominion*, antes de probar *Dominion: Intriga*.

El jugador que tenga más Puntos de Victoria  en su Mazo al final de la partida será el ganador.

COMPONENTES

500 Cartas:

- **130 Cartas de Tesoro**
(60 Cartas de Cobre, 40 Cartas de Plata y 30 Cartas de Oro).
- **48 Cartas de Victoria**
(24 Cartas de Finca, 12 Cartas de Ducado y 12 Cartas de Provincia).
- **258 Cartas de Reino**
(10 Cartas de Aldea Minera, Artesano del Cobre, Barón, Cámara Secreta, Conspirador, Chabolas, Embaucador, Esbirro, Explorador, Fundición, Mascarada, Mayordomo, Mejora, Patio, Peón, Pozo de los Deseos, Puente, Puesto Comercial, Saboteador, Torturador y Tributo; y 12 Cartas de Duque, Gran Sala, Harén y Nobles).
- **30 Cartas de Maldición.**
- **26 Cartas de Mazo Agotado** (con el reverso diferente)
(Una Carta por cada tipo de Carta de Reino, más una Carta en blanco).
- **7 Cartas en blanco.**
(Juntándolas con la Carta de Mazo Agotado en blanco y las 7 Cartas en blanco del juego básico *Dominion*, podrás crear tu propia Carta de Reino).
- **1 Carta “Cartas Eliminadas”.**

Construye tu Mazo con Cartas de Tesoro, Victoria y Reino. Al final de la partida, el jugador que tenga más Puntos de Victoria en su Mazo será el ganador.

Pero no hay que olvidar que, durante la partida, las Cartas de Victoria sirven de bien poco, así que los jugadores deben encontrar el mejor equilibrio entre los tres tipos de Cartas para tener éxito.

El juego incluye 25 tipos distintos de Cartas de Reino, aunque en cada partida se utilizan únicamente 10 tipos diferentes. Esto otorga al juego una rejugabilidad enorme y hace que, por más veces que juegues, cada partida sea diferente.

El texto incluido en las cajas de texto laterales resume las reglas de juego y ofrece información sobre algunas circunstancias que pueden producirse, resultando especialmente útiles para aquellos que ya conocen el juego y buscan una referencia rápida.

PREPARACIÓN

Elegid al azar el Jugador Inicial para la primera partida; en las partidas siguientes, el Jugador Inicial será el que se encuentre sentado a la izquierda del vencedor de la partida anterior.

Cada jugador empieza con 7 Cartas de Cobre y 3 de Finca; barajad estas Cartas y robad las 5 primeras como mano inicial.

A continuación se muestra un diagrama del Suministro de una partida. Por supuesto, podéis ajustar la disposición de las Cartas al espacio disponible en la mesa.



12 Cartas de Victoria de cada tipo en una partida de 3-4 jugadores (8 de cada tipo para 2 jugadores). Esto incluye las Cartas especiales Duque, Gran Sala, Harén y Nobles.

Los montones de Cobre, Plata, Oro, Finca, Ducado, Provincia y Maldición están presentes en todas las partidas. Y debéis elegir 10 montones de Cartas de Reino en cada partida.

Determinad aleatoriamente quién será el Jugador Inicial. Si vais a jugar varias partidas seguidas, podéis hacer que el jugador que comience sea el situado a la izquierda del vencedor de la partida anterior. Si la partida previa terminó en empate, elegid al azar al Jugador Inicial entre los jugadores que no ganaron.

Cada jugador recibe 7 Cartas de Cobre y 3 Cartas de Finca. Cada jugador baraja las 10 Cartas de su Mazo inicial y lo coloca, boca abajo, en su área de juego (el espacio en la mesa frente a él). **Cada jugador roba de su Mazo las primeras 5 Cartas para constituir su mano inicial.**

Los jugadores no utilizarán todas las Cartas en cada partida. Además de los Mazos iniciales, las demás Cartas que se utilizarán en una partida de *Dominion* se colocan en el Suministro. Estas Cartas se colocan en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores, agrupadas por tipos. En la parte inferior de cada pila de Cartas se coloca la Carta de Mazo Agotado correspondiente, con el reverso hacia arriba. La Carta “Cartas Eliminadas” se coloca también cerca del Suministro.

En la parte inferior de cada Carta se indica el tipo de Carta de que se trata (Acción, Tesoro, Victoria, Maldición, Reacción o Ataque). Una Carta puede ser simultáneamente y a todos los efectos de dos tipos distintos. Por ejemplo, la Gran Sala es una Carta de Acción y una Carta de Victoria en todo momento.

Las Cartas de Cobre, Plata y Oro son las Cartas de Tesoro básicas que estarán disponibles en todas las partidas. Después de que cada jugador ha recibido 7 Cartas de Cobre, las restantes Cartas de Cobre, Plata y Oro se colocan formando 3 montones boca arriba en el Suministro.

Las Cartas de Tesoro de *Dominion* y de *Dominion: Intriga* tendrán que combinarse para que haya un número suficiente de Cartas en las partidas de más de 4 jugadores.

Las Cartas de Finca, Ducado y Provincia son las Cartas de Victoria básicas que también estarán disponibles en todas las partidas. Si juegan 3-4 jugadores, se colocan 12 Cartas de Finca, 12 Cartas de Ducado y 12 Cartas de Provincia formando 3 montones boca arriba en el Suministro. En caso de 2 jugadores, se colocan únicamente 8 Cartas de Victoria de cada tipo.

Las Cartas de Maldición también están disponibles en todas las partidas. Se colocan 10 Cartas de Maldición en el Suministro para una partida de 2 jugadores, 20 Cartas de Maldición para 3 jugadores y 30 Cartas de Maldición en caso de 4 jugadores.

Además de estos 7 montones básicos de Cartas que se utilizan en cada partida, los jugadores deben seleccionar 10 montones de Cartas de Reino de entre todos los tipos posibles para añadir al Suministro (10 Cartas de cada tipo, a excepción de las Cartas de Reino de Victoria, que dependerán del número de jugadores: 12 Cartas de cada tipo para 3-4 jugadores y 8 Cartas de cada una para partidas de 2 jugadores).

Los jugadores pueden determinar las 10 Cartas de Reino a utilizar por el método que prefieran. Por ejemplo, podrían barajarse las 25 Cartas de Mazo Agotado juntas o combinadas con las 25 Cartas del juego básico, para sacar al azar las 10 Cartas distintas que van a utilizarse en la partida.

También se pueden escoger 5 tipos de Cartas de *Dominion* y otros 5 tipos de *Dominion: Intriga*. Por último, al final de este Reglamento hemos incluido algunas sugerencias de conjuntos de 10 Cartas de Reino cuya combinación funciona realmente bien. Todas las Cartas que no se utilicen en la partida deben dejarse en la caja del juego.

Las Cartas de Reino de *Dominion: Intriga* pueden combinarse con las Cartas de Reino del juego básico *Dominion*, con las Cartas de Reino de *Dominion: Terramar*, o con ambas.

JUGANDO

RESUMEN DEL TURNO

El Turno de cada jugador consta de 3 Fases, que se deben hacer en orden, antes de pasar el Turno al siguiente jugador:

a) **Fase de Acción**, en la que el jugador puede jugar una Acción.

b) **Fase de Compra**, en la que el jugador puede comprar una Carta.

c) **Fase de Mantenimiento**, en la que el jugador se descarta de las Cartas jugadas y de las Cartas que le queden en su mano, y roba 5 nuevas Cartas.

FASE DE ACCIÓN

En la Fase de Acción, el jugador puede poner en juego una Carta de Acción. Las Cartas de Acción son las Cartas de Reino que indican en la parte inferior de la Carta la palabra “Acción”. Como los jugadores no empiezan la partida con ninguna Carta de Acción en su Mazo inicial de 10 Cartas, ningún jugador podrá jugar Acciones durante sus 2 primeros Turnos. Normalmente, un jugador sólo puede poner en juego una Carta de Acción en su Turno, aunque esto puede ser modificado por las propias Cartas de Acción que el jugador use.

Para jugar una Acción, el jugador coge la Carta apropiada de su mano y la coloca encima de la mesa, en su área de juego. Anuncia la Carta que está jugando y sigue las instrucciones impresas en la propia Carta. Un jugador siempre puede jugar una Carta de Acción, aunque no pueda hacer todo lo que la Carta indica: el jugador se limitará a hacer todo cuanto pueda. Además, el jugador está obligado a resolver completamente una Carta de Acción antes de poder jugar otra (siempre que pueda jugar una nueva Carta de Acción). Las propias Cartas incluyen información detallada acerca de sus habilidades y podrás encontrar algunas aclaraciones al final de este Reglamento. Cualquier Carta de Acción que se haya puesto en juego debe permanecer en el área de juego del jugador hasta la Fase de Mantenimiento de su Turno, a menos que la propia Carta indique otra cosa.

Algunos términos utilizados en las Cartas de Acción:

- **“+X Acciones”**: el jugador puede realizar X Acciones adicionales en este Turno. Debe resolver completamente las instrucciones de la Carta de Acción actual, antes de poner en juego una Carta de Acción adicional. El jugador debe completar todas sus Acciones antes de pasar a la Fase de Compra de su Turno. Si una Carta le permite al jugador más de una Acción adicional, sería conveniente llevar la cuenta de las Acciones restantes en voz alta.
- **“+X Cartas”**: el jugador roba inmediatamente X Cartas de su Mazo. Si no hubiera suficientes Cartas en el Mazo, el jugador roba tantas como pueda, baraja su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y roba las Cartas que le faltaban. Si continúa sin tener Cartas suficientes, el jugador se limitará a coger tantas como pueda.
- **“+  ”**: el jugador dispondrá de X monedas adicionales para gastar en su Fase de Compra. Pero el jugador no tiene que coger Cartas de Tesoro adicionales por estas monedas.
- **“+1 Compra”**: el jugador podrá comprar una Carta adicional del Suministro durante la Fase de Compra de su Turno.
- **“Descartar”**: salvo que se especifique otra cosa, las Cartas descartadas proceden de la mano del jugador. Cuando un jugador *descarta* una Carta, coloca dicha Carta boca arriba en su propia Pila de Descartes. Al descartarse de varias Cartas a la vez, el jugador no está obligado a enseñar las Cartas a los demás jugadores. Puede que el jugador tenga que mostrar de cuántas Cartas se está descartando (al utilizar, por ejemplo, la “Cámara Secreta”). La Carta superior de la Pila de Descartes de cada jugador debe estar siempre visible.

Los jugadores toman sus Turnos en sentido horario. En cada Turno, el jugador activo debe realizar en orden las siguientes Fases:

a) Fase de Acción

b) Fase de Compra

c) Fase de Mantenimiento

El jugador puede poner en juego una Carta de Acción (si tiene alguna). Es algo opcional, aunque el jugador tenga una Carta de Acción, no está obligado a jugarla. Las Cartas de Acción permitirán a los jugadores hacer cosas extra durante sus Turnos.

Siempre que un jugador ponga en juego varias Cartas de Acción en el mismo Turno, tendrá que ir colocando las Cartas de izquierda a derecha en su área de juego. De esta forma, será fácil llevar el control de qué y cuántas cosas extra le faltan por hacer. Todas estas Cartas serán descartadas en la Fase de Mantenimiento y no deberían ser descartadas antes.

+X Acciones: el jugador puede realizar X Acciones adicionales en su Fase de Acción.

+X Cartas: el jugador roba X Cartas de su Mazo inmediatamente.

+  : el jugador cuenta con X monedas adicionales para su Fase de Compra.

+1 Compra: el jugador puede comprar 1 Carta adicional en la Fase de Compra.

Descartar: el jugador pone las Cartas boca arriba sobre su Pila de Descartes.

Eliminar: el jugador pone la Carta en el montón de Cartas Eliminadas.

Ganar: el jugador coge la Carta y la pone en su Pila de Descartes.

Revelar: el jugador muestra las Cartas y las devuelve a su sitio.

Apartar: el jugador deja a un lado las Cartas hasta que las instrucciones digan lo que hay que hacer con ellas.

Pasar: el jugador deja la Carta sobre la mesa y el otro jugador la pone en su mano.



El jugador puede comprar una Carta del Suministro, pagando por ella el coste indicado en la esquina inferior izquierda de la Carta.

El jugador puede usar cualquier combinación de Cartas de Tesoro de su mano y monedas en Cartas de Acción jugadas en este Turno para pagar los costes de las Cartas.

Las Cartas de Tesoro jugadas se colocan en el área de juego del jugador de izquierda a derecha, añadiéndose a las Cartas que el jugador haya jugado previamente en este Turno.

Todas estas Cartas serán descartadas al final del Turno, y no deben ser descartadas antes de la Fase de Mantenimiento.

● **“Eliminar”:** cuando un jugador *elimina* una Carta, debe colocarla sobre el montón de Cartas Eliminadas, no en su Pila de Descartes. Las Cartas Eliminadas no vuelven en ningún momento al Suministro y tampoco están disponibles para ser compradas.

● **“Ganar”:** cuando un jugador *gana* una Carta, coge la Carta ganada (normalmente del Suministro) y la coloca en su Pila de Descartes (a menos que la propia Carta especifique otra cosa). El jugador no puede utilizar la Carta cuando la gana.

● **“Revelar”:** cuando un jugador *revela* una Carta, muestra la Carta a los demás jugadores y la devuelve donde estaba (salvo que las instrucciones digan lo contrario). Si el jugador tiene que revelar Cartas de su Mazo y no tuviera suficientes, se verá obligado a barajar su Pila de Descartes para poder revelar el número de Cartas indicado.

● **“Apartar”:** cuando un jugador *aparta* una Carta, la coloca boca arriba a un lado de la mesa (salvo que la Carta indique otra cosa) sin seguir las instrucciones de la Carta apartada. Cuando una Carta de Acción obliga a un jugador a apartar Cartas, también le dice lo que debe hacer con ellas.

Hay un nuevo término que aparece en *Dominion: Intriga* :

● **“Pasar”:** cuando un jugador *pasa* una Carta a otro jugador, debe colocarla boca abajo en la mesa, entre el otro jugador y él. El jugador que recibe la Carta la coge de la mesa y la pone en su mano. Una Carta *pasada* no debe ser *revelada* a los demás jugadores. Una Carta *pasada* no se considera *eliminada* ni tampoco *descartada* por el jugador que la pasa, ni tampoco se considera *ganada* por el jugador que la recibe.

La Fase de Acción termina cuando el jugador no puede o decide no jugar más Cartas de Acción. Generalmente, un jugador sólo puede jugar Cartas de Acción durante la Fase de Acción de su Turno. Sin embargo, las Cartas de Reacción son una excepción a esta regla, puesto que pueden ser usadas en otros momentos.

FASE DE COMPRA

En la Fase de Compra, el jugador puede conseguir una Carta del Suministro, pagando su coste. Se puede comprar cualquier Carta del Suministro (Cartas de Tesoro, Cartas de Victoria, Cartas de Reino e incluso Cartas de Maldición). El jugador no puede comprar ninguna Carta del montón de Cartas Eliminadas. Lo normal es que el jugador sólo pueda comprar 1 Carta, pero las Cartas de Acción que haya jugado en la Fase de Acción anterior podrían permitirle comprar más.

El coste de cada Carta figura dentro de una pequeña moneda situada en la esquina inferior izquierda de todas las Cartas. El jugador tendrá que poner en su área de juego las Cartas de Tesoro necesarias para igualar o superar el coste de la Carta que quiera (teniendo en cuenta las monedas extra que pudieran proporcionarle las Cartas que haya jugado en su Fase de Acción), recoger dicha Carta del Suministro y colocarla en su Pila de Descartes. No podrá utilizar la habilidad de la Carta en el momento de comprarla.

Si el jugador puede hacer varias Compras, podrá combinar las Cartas de Tesoro con cualquier moneda adicional proporcionada por las Cartas de Acción jugadas para pagar todas las Compras. Por ejemplo, si David tiene un “+1 Compra” (gracias a una Carta de Acción) y un total de 6 monedas (en 2 Cartas de Oro), podría comprar un “Patio” (coste 2) y una “Fundición” con las 4 monedas restantes, que pondría en su Pila de Descartes. Un jugador no está obligado a utilizar todas sus Compras.

Las Cartas de Tesoro permanecen boca arriba sobre el área de juego del jugador hasta la Fase de Mantenimiento de su Turno. Las Cartas de Tesoro pueden utilizarse muchas veces a lo largo de la partida. Aunque se descarten en la Fase de Mantenimiento, el jugador volverá a tenerlas en su mano cuando se baraje la Pila de Descartes, se forme un nuevo Mazo y tenga que robar Cartas. Por esta razón, hay que considerar las Cartas de Tesoro como una fuente de ingresos, y no como un recurso que se consume después de utilizarse.

FASE DE MANTENIMIENTO

Todas las Cartas ganadas en este Turno deberían estar ya en la Pila de Descartes del jugador. El jugador recoge todas las Cartas que se encuentren en su área de juego (las Cartas de Acción que haya jugado en su Fase de Acción, más las Cartas de Tesoro que haya gastado en su Fase de Compra), junto con el resto de Cartas que le queden en su mano, y las coloca en su Pila de Descartes. Aunque el jugador no está obligado a mostrar a los demás jugadores las Cartas que le quedan en la mano, puesto que coloca las Cartas boca arriba sobre la Pila de Descartes, todos pueden ver en todo momento la Carta superior de los Mazos de Descartes de los demás jugadores.

A continuación, el jugador roba una nueva mano de 5 Cartas de su Mazo. Si no quedaran suficientes Cartas en el Mazo, tendrá que coger las que haya, barajar la Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y robar las Cartas restantes.

Una vez que el jugador haya sacado una nueva mano de 5 Cartas, el siguiente jugador puede comenzar su Turno. Los jugadores expertos tenderán a empezar su Turno mientras el jugador anterior todavía está realizando su Fase de Mantenimiento. Sin embargo, si alguien pone en juego una Carta de Ataque, el jugador anterior tendrá que completar la Fase de Mantenimiento del Turno previo para poder resolver adecuadamente el Ataque.

UN TURNO DE EJEMPLO

David mira su mano de 5 Cartas: tiene una Aldea Minera, un Peón, una Plata y dos Fincas. En su Fase de Acción, pone la Aldea Minera en su área de juego, con lo que roba inmediatamente 1 Carta: un Patio. La Aldea Minera le permite dos Acciones adicionales, pero debe resolverla primero. Decide no eliminar la Aldea Minera, con lo que no gana las 2 monedas adicionales (y luego no podrá cambiar de opinión). Ahora es el momento de utilizar una de las Acciones extra: pone en juego el Patio, robando inmediatamente otras 3 Cartas. Como sólo le quedan 2 Cartas en el Mazo, roba esas 2 Cartas, baraja la Pila de Descartes, forma un nuevo Mazo y coge finalmente la Carta que le faltaba. David ha sacado otra Plata y 2 Cartas de Cobre. Elige una de las Fincas de su mano y la pone encima de su mazo (por exigencia del Patio). David gasta la segunda Acción adicional de la Aldea Minera, poniendo en juego el Peón: decide optar por +1 Moneda y +1 Compra, y ya no le quedan más Acciones.

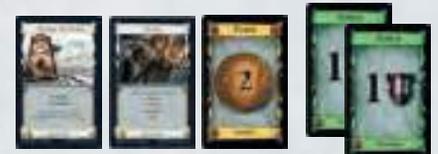
Empieza su Fase de Compra, y pone en juego sus 2 Cartas de Plata y sus 2 Cartas de Cobre: 6 monedas, más 1 moneda extra proporcionada por el Peón que ha jugado, hacen un total de 7 monedas para gastar en 2 Compras. David compra una Gran Sala por 3 monedas y la lleva a su Pila de Descartes. Con las 4 monedas que le quedan se compra un Explorador, que también coloca en su Pila de Descartes. Por último, en la Fase de Mantenimiento, David descarta la Aldea Minera, el Patio, el Peón y las Cartas de Tesoro jugadas, junto con las 2 Fincas que aún tiene en la mano. Seguidamente, David roba 5 nuevas Cartas de su Mazo y finaliza su Turno.

El jugador lleva todas las Cartas de su área de juego a su Pila de Descartes, incluyendo todas las Cartas de Acción y Tesoro que haya jugado en ese Turno. También se descarta de todas las Cartas que le queden en la mano.

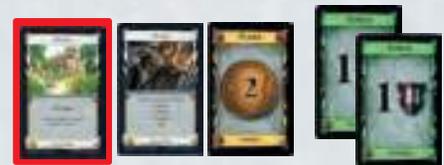
El jugador roba 5 nuevas Cartas del Mazo.

El Turno del jugador termina. El juego continúa con el jugador situado a su izquierda.

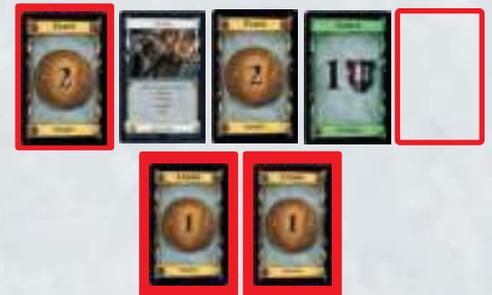
Mano de David:



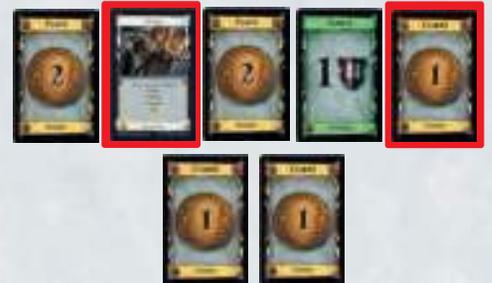
Juega la **Aldea Minera** y roba una Carta



Juega el **Patio** y saca 3 Cartas

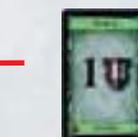


Juega el **Peón**: decide optar por una Moneda y una Compra,



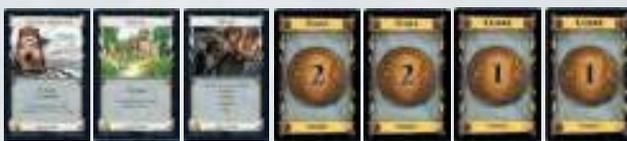
Compra una **Gran Sala** y un **Explorador** por 7 monedas (lleva ambas Cartas a la Pila de Descartes).

Descarta todas las Cartas de su área de juego.

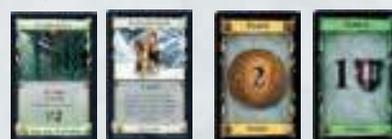


Y después descarta las Cartas que aún le quedan en la mano.

Área de juego de David



Mazo de David



Pila de Descartes (desplegada para mayor claridad)

Final del Juego:

1. Se acaban las Cartas de Provincia.
2. Se acaban las Cartas de 3 Mazos cualesquiera del Suministro.

Ganador: el jugador que tenga en todo su Mazo más Puntos de Victoria.

Un jugador puede contar las Cartas de su Mazo y de su Pila de Descartes, pero no mirar las Cartas que hay.

Un jugador sí puede mirar el Mazo de Cartas Eliminadas.

Hay que barajar la Pila de Descartes sólo cuando haya que robar o revelar una Carta y el Mazo se haya terminado.

Cuando se elija una opción de una Carta, el jugador tendrá que completar las instrucciones que pueda y ya no podrá cambiar de opinión.

Cuando los jugadores pongan en juego Cartas que generen monedas, deberían inclinar estas Cartas para recordar las monedas que tendrán disponibles en su Fase de Compra.

Las Cartas que sean de más de un tipo, lo son a todos los efectos.

FINAL DEL JUEGO

La partida termina al final del Turno de cualquier jugador, cuando se cumpla UNA de estas dos condiciones:

1. Se termina el Mazo de Cartas de Provincia del Suministro.
2. Se terminan 3 Mazos de Cartas cualesquiera del Suministro.

En ese momento, cada jugador cuenta los Puntos de Victoria  que tiene entre todas las Cartas de su Mazo (juntando su Mazo, su Pila de Descartes y las Cartas de su mano).

El jugador que tenga más Puntos de Victoria gana la partida. En caso de empate, el jugador (entre los empatados) que haya jugado menos Turnos será el ganador. Si persiste el empate, los jugadores comparten la gloria de la victoria.

OTRAS REGLAS

- Un jugador puede contar cuántas Cartas quedan en su Mazo, pero NO en su Pila de Descartes.
- Un jugador no puede mirar las Cartas de su Mazo, ni de su Pila de Descartes.
- Cualquier jugador puede mirar el Mazo de Cartas Eliminadas.
- Los jugadores pueden contar cuántas Cartas quedan en cualquier Mazo del Suministro.
- Si las instrucciones de una Carta afectan a varios jugadores y el orden es relevante, habrá que resolverla siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador activo.
- En cualquier momento de la partida, si un jugador tiene que robar o revelar más Cartas de las que quedan en su Mazo, tendrá que robar o revelar las que pueda, barajar su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y, por último, robar o revelar las Cartas que le faltaban.
- Si el Mazo de un jugador está vacío, no tendrá que barajar su Pila de Descartes hasta que necesite robar o revelar una Carta de su Mazo y no pueda hacerlo.

REGLAS INTRIGA

- Algunas Cartas de esta expansión permiten al jugador elegir entre dos o más opciones (por ejemplo “Esbirro”, “Nobles”, “Peón”, “Mayordomo” o “Torturador”). El jugador puede escoger la opción que quiera, aunque no pueda completarla entera, pero, una vez hecha la elección, sí estará obligado a completar todas las instrucciones que pueda. Enseguida veremos las descripciones de las nuevas Cartas de Reino, con ejemplos específicos acerca de esta regla.
- Ciertas Cartas te permiten elegir la opción de generar monedas para el Turno. Si se ponen en juego varias Cartas y algunas generan monedas, puede ser una buena idea, por ejemplo, inclinar un poco estas Cartas en la fila de Cartas para poder recordar cuántas monedas adicionales vas a poder gastar en tu Fase de Compra.
- Otras Cartas de esta expansión son, además de Cartas de Victoria, Cartas de algún otro tipo (“Gran Sala”, “Harén” y “Nobles”). Estas Cartas deben considerarse de ambos tipos, a todos los efectos. “Gran Sala” y “Nobles” pueden jugarse como Acciones normales; “Harén” puede utilizarse como cualquier otra Carta de Tesoro. Y, al final de la partida, las tres Cartas servirán también para ganar Puntos de Victoria. Cuando una Carta haga referencia a un “tipo” de Carta, se refiere a cualquier Carta que incluya dicho “tipo”; y así, por ejemplo, un “Aventurero” encontrará Cartas de “Harén” igual que las demás Cartas de Tesoro; y, del mismo modo, es posible utilizar una “Mina” para cambiar una “Plata” por un “Harén”.

- *Intriga* incluye una segunda Carta de Reacción, la “Cámara Secreta”. Los jugadores pueden revelar varias Cartas de Reacción como respuesta a una única Acción. Cada Carta de Reacción debe revelarse y resolverse antes de revelar la siguiente Carta de Reacción. La segunda Reacción puede ser incluso una Carta que no estuviera en la mano del jugador cuando puso en juego la primera: por ejemplo, un jugador podría revelar una “Cámara Secreta” como respuesta a un Ataque, robar un “Foso” y, después de resolver completamente la “Cámara Secreta”, revelar el “Foso” y utilizarlo también como respuesta al mismo Ataque.

JUGAR MÁS DE 4 JUGADORES

Si disponéis de *Dominion* y de *Dominion: Intriga*, podréis jugar más de 4 jugadores. Nuestra recomendación es que utilicéis ambos conjuntos de Cartas de Tesoro, Victoria y Maldición para organizar dos partidas independientes (por ejemplo, 7 jugadores pueden jugar una partida de 3 jugadores y otra de 4 jugadores). Cada grupo de jugadores podría elegir sus 10 Cartas de Reino entre las Cartas de Reino de ambos juegos.

Lo siguiente son reglas para una única partida de 5-6 jugadores. Como este número de jugadores tenderá a incrementar el tiempo de inactividad de la partida, no se aconseja para jugadores principiantes.

Para preparar una partida de 5-6 jugadores, hay que combinar las Cartas de Tesoro de *Dominion* y de *Dominion: Intriga*. En el Suministro se necesitarán **15 Cartas de Provincia** para 5 jugadores ó **18 Cartas de Provincia** para 6 jugadores. Del resto de Cartas de Victoria (Fincas, Ducados y Cartas de Reino que sean de Victoria), se necesitarán las habituales 12 Cartas por cada Mazo. Se utilizarán **40 Cartas de Maldición** para 5 jugadores y **50 Cartas de Maldición** para 6 jugadores.

En caso de 5-6 jugadores, la partida termina al final del Turno de cualquier jugador, cuando se cumpla UNA de estas dos condiciones: se termina el Mazo de Cartas de Provincia, o se terminan **4 Mazos** de Cartas cualesquiera del Suministro.

IDEAS DE PARTIDAS

Puedes jugar *Dominion* con cualquier conjunto de 10 Cartas de Reino, pero estas ideas que te proponemos pretenden destacar ciertas interacciones de cartas y estrategias de juego.

Sólo DOMINION: INTRIGA:

● LA DANZA DE LA VICTORIA:

Duque, Explorador, Fundición, Gran Sala, Harén, Mascarada, Mejora, Nobles, Peón y Puente.

● PLANES SECRETOS:

Conspirador, Chabolas, Embaucador, Fundición, Harén, Mayordomo, Peón, Puesto Comercial, Saboteador y Tributo.

● MIS MEJORES DESEOS:

Artesano del Cobre, Chabolas, Explorador, Mascarada, Mayordomo, Mejora, Patio, Pozo de los Deseos, Puesto Comercial y Torturador.

DOMINION: INTRIGA combinado con DOMINION:

● DECONSTRUCCIÓN:

Aldea Minera, Cámara Secreta, Embaucador, Espía, Ladrón, Puente, Remodelar, Saboteador, Salón del Trono y Torturador.

● LOCURA DE MANO:

Burócrata, Canciller, Esbirro, Mayordomo, Milicia, Mina, Nobles, Patio, Sala del Consejo y Torturador.

● SUBALTERNOS:

Barón, Biblioteca, Bruja, Canciller, Esbirro, Festival, Mascarada, Mayordomo, Nobles y Peón.

Los jugadores pueden revelar varias Cartas de Reacción ante un mismo Ataque, pero deben resolver completamente cada Carta antes de revelar la siguiente.

*Al jugar más de 4 jugadores, separaros en dos grupos. Cada grupo selecciona 10 Cartas de Reino de entre las Cartas de Reino combinadas de *Dominion* y *Dominion: Intriga*.*

No se recomienda una partida de 5-6 jugadores con jugadores principiantes.

Con 5 jugadores utilizad 15 Cartas de Provincia y 40 Cartas de Maldición.

Con 6 jugadores utilizad 18 Cartas de Provincia y 50 Cartas de Maldición.

De las demás Cartas de Victoria, se necesitarán 12 Cartas en cada Mazo.

La partida se termina cuando se acaban las Cartas de Provincia o cuando se acaban 4 Mazos cualesquiera del Suministro.

CRÉDITOS:

Diseño del Juego: Donald X. Vaccarino

Ilustraciones: Matthias Catrein

Desarrollo: Valerie Putman & Dale Yu

De la presente edición:

Producción editorial:

Xavier Garriga y Joaquim Dorca

Traducción:

Francisco Javier Gómez Ufano

Diseño gráfico:

Antonio Catalán

Nuestro más sincero agradecimiento a los probadores:

Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, The 6am Gamers, The Cincygamers y The Columbus Area Boardgaming Society.

LAS CARTAS DE REINO



ALDEA MINERA: Debes decidir si eliminas o no la Aldea Minera, antes de proseguir con otras Acciones o Fases. En cualquier caso, consigues +1 Carta y +2 Acciones, pero si eliminas la Aldea Minera, también consigues 2 Monedas adicionales. Si utilizas un Salón del Trono con una Aldea Minera, no podrás eliminar la Aldea Minera dos veces: conseguirás +1 Carta, +2 Acciones y +2 Monedas la primera vez (si eliminas la Aldea Minera), pero cuando juegues la Aldea Minera por segunda vez sólo ganarás +1 Carta y +2 Acciones.

ARTESANO DEL COBRE Lo único que hace es cambiar la cantidad de Monedas que consigues al poner en juego Cartas de Cobre. El efecto es acumulativo, es decir, si usas un Salón del Trono con un Artesano del Cobre, conseguirás 3 Monedas por cada Carta de Cobre que juegues.

BARÓN: No estás obligado a descartarte de ninguna Carta de Finca, aunque tengas alguna en tu mano. Sin embargo, si no descartas una Carta de Finca, ganarás otra Carta de Finca (siempre que queden en el Suministro). No puedes limitarte a utilizar el “+1 Compra” de esta Carta.

CÁMARA SECRETA: Cuando juegas esta Carta como Acción en tu Turno, primero descartas cualquier número de Cartas de tu mano, luego ganas 1 Moneda por cada Carta descartada. Puedes decidir no descartar ninguna Carta y ganar 0 Monedas. La otra habilidad de la Carta sólo se usa como Reacción: cuando alguien juegue una Carta de Ataque, puedes enseñar la Cámara Secreta de tu mano. Si lo haces, primero robas 2 Cartas, y luego pones las 2 Cartas que quieras de tu mano encima de tu mazo (en el orden que quieras). Puedes poner sobre el mazo la propia Cámara Secreta, puesto que está en tu mano cuando la revelas. Debes revelar la Cámara Secreta antes de resolver lo que te haga el Ataque: por ejemplo, si otro jugador pone en juego un Ladrón, puedes revelar una Cámara Secreta, robar 2 Cartas, poner 2 Cartas encima de tu mazo y luego resolver el daño del Ladrón

Puedes revelar la Cámara Secreta cada vez que otro jugador juegue una Carta de Ataque, aunque el Ataque no te afecte. Además, puedes revelar más de una Carta de Reacción en respuesta a un único Ataque: por ejemplo, después de revelar una Cámara Secreta respondiendo a un Ataque y resolver los efectos de la Cámara Secreta, también puedes revelar un Foso para evitar completamente dicho Ataque.

CONSPIRADOR: Tendrás que determinar si el Conspirador te otorga +1 Carta y +1 Acción en el momento de ponerlo en juego, porque las Cartas de Acción que se jueguen después ya no se tienen en cuenta para beneficiarte de la Carta. A efectos de contar Acciones, si usas un Salón del Trono sobre una Acción, tendrás

que contar una primera Acción por el Salón del Trono, una segunda por la Acción jugada por primera vez y una tercera por la Acción repetida por segunda vez: por ejemplo, si juegas un Salón del Trono sobre un Conspirador, el primer Conspirador será tu segunda Acción (y no te dará +1 Carta y +1 Acción), pero el segundo Conspirador representará tu tercera Acción, con la que sí conseguirás +1 Carta y +1 Acción. Y no olvides que las Cartas de Acción – Victoria son Acciones.

CHABOLAS: Independientemente de lo que pase, siempre consigues +2 Acciones. Debes revelar tu mano, y, si no tienes ninguna Carta de Acción, robar 2 Cartas. Aunque la primera Carta robada sea una Carta de Acción, debes robar la segunda Carta. Y recuerda que las Cartas de Acción – Victoria son Acciones.

DUQUE: Esta Carta no hace nada hasta el final de la partida. En ese momento, te da 1 Punto de Victoria por cada Carta de Ducado que tengas, contando todas tus Cartas. En la Preparación del juego, se colocan 12 Cartas de Duque en el Suministro para una partida de 3 a 6 jugadores, y sólo 8 Cartas en el Suministro en caso de 2 jugadores.

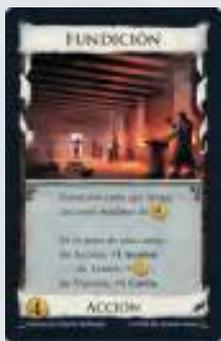
EMBAUCADOR: Si a un jugador no le quedan Cartas en su mazo, tendrá que barajar su Pila de Descartes antes de eliminar la Carta; si aún así, no tuviera Cartas disponibles, no eliminará ninguna Carta, pero tampoco ganará una Carta nueva. Si el orden fuera importante (porque ya se estuvieran acabando algunos montones del Suministro), tendrás que resolver el Embaucador en orden, empezando por el jugador sentado a tu izquierda. Las Cartas ganadas por los jugadores van a sus Pilas de Descartes.

Si un jugador elimina una Carta de coste 0 (un Cobre, por ejemplo), podrías decidir darle una Maldición. También puedes decidir darle al jugador otra copia de la misma Carta que ha eliminado. Si no quedaran Cartas en el Suministro con el mismo coste que la Carta eliminada, ese jugador no ganará ninguna Carta. Si un jugador anula el Ataque del Embaucador con un Foso, no tendrá que eliminar la Carta superior de su mazo, pero tampoco ganará otra Carta.

ESBIRRO: Independientemente de la opción que elijas, siempre ganas +1 Acción. Las opciones son “+2 Monedas”, o bien todo lo demás: descartas, robas 4 Cartas y los demás jugadores descartan y roban. Un jugador que usa un Foso para parar el Ataque, ni descarta ni roba Cartas. Los demás jugadores sólo se ven afectados si tienen 5 ó más Cartas en su mano. Los jugadores pueden usar una Cámara Secreta para contrarrestar tu Esbirro, aunque no tengan 5 ó más Cartas en su mano.

EXPLORADOR: Si en tu mazo quedan menos de 4 Cartas, revela todas las que puedas, baraja tu Pila de Descartes (sin incluir las Cartas recién reveladas) y revela las Cartas que falten. No olvides que las Cartas de Acción – Victoria son Cartas de Victoria,





pero las Maldiciones no. Todas las Cartas de Victoria reveladas van a tu mano y las demás vuelven a la parte superior de tu mazo, en el orden que quieras. No es necesario que declares el orden en que pones las Cartas en tu mazo.

FUNDICIÓN: La Carta que ganas debe proceder del Suministro y va a parar a tu Pila de Descartes. El beneficio depende de la Carta ganada: si se trata de una Carta de 2 tipos, conseguirás ambos beneficios; por ejemplo, si usas una Fundición para ganar una Gran Sala, conseguirás ganar una Carta (puesto que la Gran Sala es una Carta de Victoria) y podrás hacer otra Acción (porque la Gran Sala también es una Carta de Acción). Y no olvides que el coste de las Cartas se ve afectado por el Puente.

GRAN SALA: Es a la vez una Carta de Acción y una Carta de Victoria. Al jugarla, robas una Carta y puedes jugar otra Acción. Y, al final de la partida, también consigues 1 Punto de Victoria, igual que una Finca más. Durante la Preparación del juego, hay que colocar 12 Cartas de Gran Sala en el Suministro para una partida de 3 a 6 jugadores, y sólo 8 Cartas en el Suministro si sólo hay 2 jugadores.

HARÉN: Es a la vez una Carta de Tesoro y una Carta de Victoria. Puedes usarla como 2 Monedas, igual que una Carta de Plata. Y, al final de la partida, te da 2 Puntos de Victoria. En la Preparación del juego, hay que colocar 12 Cartas de Harén en el Suministro si van a jugar 3 a 6 jugadores, y sólo 8 Cartas si hay 2 jugadores.

MASCARADA: Primero, roba 2 Cartas. Después, cada jugador (todos a la vez) escoge una Carta de su mano y la coloca boca abajo sobre la mesa, entre él y el jugador a su izquierda. El jugador de su izquierda recoge la Carta y la pone en su mano. Las Cartas se pasan simultáneamente, de tal forma que no puedes ver la Carta que recibes hasta que ya has escogido la Carta que vas a pasar. Por último, tendrás que eliminar una Carta de tu mano (sólo el jugador que ha jugado la Mascarada debe eliminar una Carta).

La Mascarada no es un Ataque, y, por tanto, ningún jugador puede jugar un Foso o una Cámara Secreta como Reacción.

MAYORDOMO: Tienes que elegir una de las opciones, sin mezclarlas: +2 Cartas, o +2 Monedas, o bien eliminar 2 Cartas. Si eliges “eliminar 2 Cartas” y, después de jugar el Mayordomo, sólo te queda una Carta en tu mano, sólo tendrás que eliminar esa única Carta.

MEJORA: Primero, roba una Carta. A continuación, elimina una Carta de tu mano y gana otra Carta que cueste exactamente 1 Moneda más que la eliminada. La Carta ganada debe ser una Carta del Suministro, y va a tu Pila de Descartes. Si no quedara disponible ninguna Carta de ese coste, no consigues ninguna (aunque sigues teniendo que eliminar una Carta). Si no tienes en la mano ninguna Carta para eliminar, no tendrás que eliminar

ninguna, pero tampoco ganarás otra Carta. Los costes de las Cartas se ven afectados por el Puente: en la mayoría de los casos, como el Puente afecta a los costes de las Cartas que eliminas y ganas, no producirá efecto alguno; pero, dado que el coste de las Cartas no puede ser inferior a 0, un Puente jugado antes de una Mejora te permitiría eliminar un Cobre (coste 0, incluso con el Puente), para ganar una Finca (coste 1, gracias al Puente).

NOBLES: Es a la vez una Carta de Acción y una Carta de Victoria. Al jugarla, eliges robar 3 Cartas o conseguir +2 Acciones, una de las dos cosas. Y, al final de la partida, te da 2 Puntos de Victoria. Durante la Preparación del juego, hay que colocar 12 Cartas de Nobles en el Suministro para una partida de 3 a 6 jugadores, y sólo 8 Cartas de Nobles en una partida de 2 jugadores.

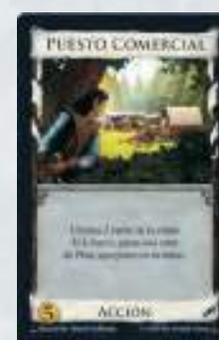
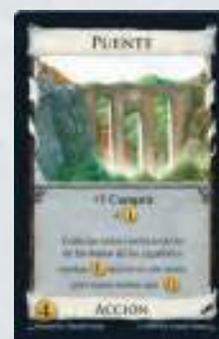
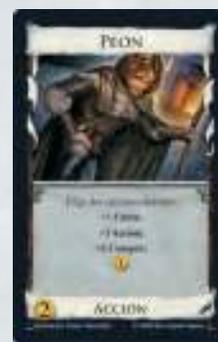
PATIO: Puedes robar Cartas y añadirlas a tu mano antes de poner una Carta sobre tu mazo. La Carta que pongas en el mazo puede ser cualquiera de tu mano, incluyendo las 3 nuevas Cartas que acabas de coger.

PEÓN: Primero, escoge dos opciones distintas de las cuatro posibles. No puedes elegir la misma opción dos veces. Después de elegir las, haz ambas opciones, en el orden que quieras. No puedes elegir robar una Carta y mirarla, antes de elegir tu segunda opción.

POZO DE LOS DESEOS: Primero, roba una Carta. A continuación, di en voz alta el nombre de una Carta (por ejemplo, “Cobre”, no vale decir “Tesoro”) y revela la Carta superior de tu mazo: si se trata de la misma Carta que has nombrado, la pones en tu mano; si no, vuelves a poner la Carta revelada encima de tu mazo.

PUENTE: A todos los efectos, los costes se reducen en 1 Moneda. Por ejemplo, si has jugado una Aldea, luego un Puente y por último un Taller, podrías utilizar el Taller para ganar una Carta de Ducado (porque ahora los Ducados cuestan 4 Monedas gracias al Puente). A continuación, si juegas 3 Monedas, podrías comprar una Carta de Plata (por 2 Monedas) y una Carta de Finca (por 1 Moneda). Las Cartas que se encuentran en los mazos de los jugadores también se ven afectadas. El efecto es acumulativo: por ejemplo, si usas un Salón del Trono con un Puente, todas las Cartas costarán 2 Monedas menos en ese Turno, aunque el coste nunca puede ser inferior a 0. Por esta razón, si juegas un Puente y luego una Mejora, podrías eliminar una Carta de Cobre (que tendrá un coste de 0, pese al Puente) y ganar una Carta de Peón (con un coste de 1, gracias al Puente).

PUESTO COMERCIAL: Si tienes 2 ó más Cartas, puedes eliminar exactamente 2 Cartas para ganar una Carta de Plata, que va directamente a tu mano y que podrá ser utilizada en ese mismo Turno. Si ya no quedan Cartas de Plata en el Suministro, no ganarás la Carta, aunque sí podrás eliminar las 2 Cartas. Si sólo te





queda 1 Carta en la mano, podrás jugar el Puesto Comercial para eliminar la única Carta que te queda, pero no podrás ganar la Carta de Plata. Si no te quedaran Cartas al poner en juego el Puesto Comercial, no pasa nada.

SABOTEADOR: Los demás jugadores deben empezar a revelar Cartas de su mazo, hasta que aparezca una con un coste de 3 Monedas ó más. Si un jugador necesita barajar su Pila de Descartes para seguir sacando Cartas, no debe barajar las Cartas ya reveladas. Si se quedara sin Cartas, sin haber conseguido encontrar una con un coste de 3 ó más, se limitará a descartar todas las Cartas reveladas. Si ha revelado una Carta con un coste de 3 ó más, debe eliminarla, ganar otra Carta cuyo coste sea como máximo 2 Monedas menos que la Carta eliminada y descartar las demás Cartas reveladas. Por ejemplo, si elimina una Carta que cueste 5 Monedas, podrá ganar una Carta que cueste de 0 a 3 Monedas. La Carta ganada se coge del Suministro y se pone en la Pila de Descartes. Y no olvides que el Puesto afecta al coste de todas las Cartas.

TORTURADOR: Cada uno de los demás jugadores tendrá que decidir el castigo a sufrir. Un jugador puede optar por ganar una Maldición, incluso si ya no quedan Maldiciones en el Suministro, en cuyo caso no ganaría ninguna. Del mismo modo, un jugador puede optar por descartar 2 Cartas, aunque no tenga Cartas en la mano o sólo le quede una (en cuyo caso no descartaría ninguna o sólo la única Carta que tiene). Las Maldiciones ganadas van a la mano de los jugadores, y no a sus Pilas de Descartes. Si no hubiera suficientes Cartas de Maldición para todos, habrá que repartir las que haya en orden, empezando por el jugador de tu izquierda. Cuando el orden importe (por ejemplo, cuando casi no queden Maldiciones), los jugadores deben decidir su castigo respetando el orden de juego.

TRIBUTO: Si al jugador de tu izquierda le quedan menos de 2 Cartas en su mazo, revela las Cartas que pueda, baraja su Pila de Descartes (sin incluir las Cartas reveladas) y revela las Cartas que le falten, antes de descartar las Cartas reveladas. Si dicho jugador no tuviera suficientes Cartas, sólo revelará y descartará las que pueda. Consigues una bonificación por cada Carta revelada con nombre diferente, en función del tipo de Carta: si una Carta es de dos tipos, podrás aprovechar ambas bonificaciones. Así, por ejemplo, si el jugador de tu izquierda revela un Cobre y un Harén, tú consigues +4 Monedas y +2 Cartas; y si revela 2 Platas, obtienes +2 Monedas. Eso sí, una Maldición no produce nada.