



Donald X. Vaccarino

DOMINION

Temné časy



Nastaly těžké časy. Abys ušetřil, přestěhoval ses z hradu do útulné rokle. Ten starý hrad koneckonců už není, co býval. Neustále ho někdo obléhá, a navíc v úplně nemožnou denní dobu. A když náhodu neútočí barbaři, propukne mor.

Někdy se dokonce obojí sejde zároveň. Zato rokle je vážně úžasná.

Neustále v ní proudí čerstvý vzduch a odpadky můžeš vyhazovat, kam je libo.

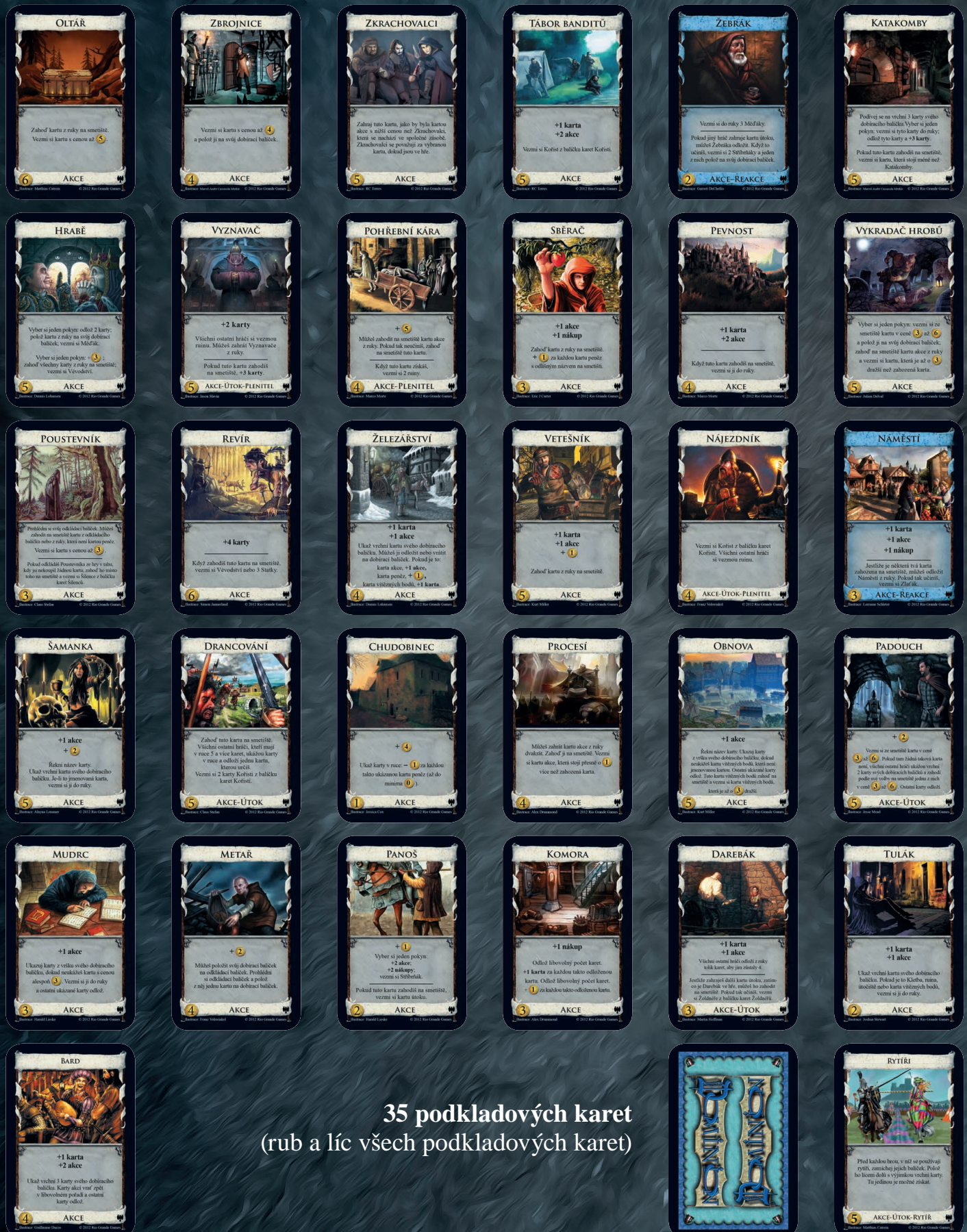
Jen tak pro potěšení jsi začal žebrot. To vypadá na papíře jednoduše, ale ve skutečnosti si musíš vypomoci i nějakým tím trikem, protože nikdo nemá peníze. Žebraš u vesničanů, ti pak zase u tebe, ale nevypadá to, že by se někomu dařilo. Takový je zkrátka život. V tichosti obíráš lidi a hledíš si svého, když tu se objeví epidemie, nájezdníci nebo bůhvíjaký padouch. Pak nezbývá než držet se nějaké zříceniny v okolí, dokud se ta bouře nepřezene.

Jistě, nakonec určitě stejně jako vždy zvítězíš... Nebo na tom budeš alespoň o trochu lépe než ostatní.

500 karet

362 karet království

31 karta akcí (10 od každého druhu)



35 podkladových karet
(rub a líc všech podkladových karet)

1 karta peněz (10)



1 karta vítězných bodů (10)



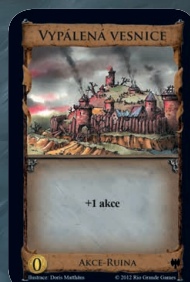
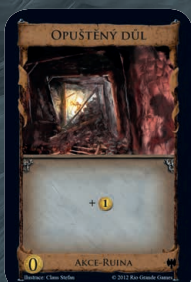
1 karta akce (20)



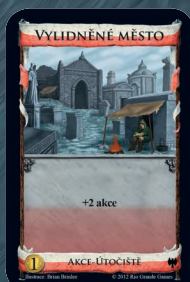
10 karet rytířů (1 od každého druhu)



5 karet ruin (10 od každého druhu)



3 karty útočišť (6 od každého druhu)



(15 karet)

(10 karet)

(10 karet)

Temné časy jsou 6. samostatně nehratelným rozšířením Dominionu. Přináší do hry 35 nových karet království a nové karty s negativním účinkem, které budete zpravidla dávat ostatním hráčům (ruiny), nové karty nahrazující počáteční Statky (útočiště) a karty, jež můžete získat pouze díky jiným kartám. Ústředním tématem tohoto rozšíření je zahazování na smetiště. Najdete zde karty, které něco dělají poté, co je zahodíte, stejně jako karty, které zahazování umožňují.

Doufáme, že si s rozrůstajícím se světem Dominionu užijete spoustu zábavy!

Příprava hry

Před první hrou vyjměte karty z celofánových obalů a rozdělte je do přihrádek v krabici. Příložený pořadač ukazuje, jak je možné karty roztrídít.

Temné časy obsahují 35 podkladových karet (jednu pro každou z karet království v **Temných časech**). Abyste mohli s tímto rozšířením hrát, budete potřebovat karty vítězných bodů (Statky, Vévodství, Provincie), karty peněz (Měďáky, Stříbrňáky, Zlatáky), karty Kleteb a kartu Smetiště ze základní hry Dominion nebo některého samostatně hratelného rozšíření (viz Dominion: Intriky). Stejně jako v předchozích hrách Dominionu si hráči musí pro každou partii zvolit sadu 10 karet království. Pokud si chtějí tyto karty vybrat náhodně, mohou zamíchat podkladové karty z tohoto rozšíření spolu s dalšími kartami z ostatních součástí Dominionu, s nimiž chtějí hrát.

Jestliže budete hrát pouze s kartami království z **Temných časů**, karty útočišť nahradí počáteční Statky. Každý hráč začíná s balíčkem sestávajícím ze sedmi Měďáků, jedné Chýše, jednoho Vylidněného města a jednoho Zpustlého statku. Jestliže použijete kombinaci karet království z **Temných časů** a dalších sad, měli byste o použití útočišť rozhodnout náhodně s ohledem na to, s kolika kartami z Temných časů chcete hrát. Můžete například zamíchat podkladové karty použitých karet království a jednu z nich vybrat – pokud se jedná o kartu z **Temných časů**, použijte místo počátečních Statků útočiště. Použití útočišť nemá vliv na počet Statků ve společné zásobě. Jejich hromádka vždy obsahuje 8 karet v případě hry 2 hráčů a 12 karet v případě hry 3 a více hráčů.

Pokud se hraje s kartami plenitelů (Vyznavač, Pohřební kára nebo Nájezdník), přidává se do hry balíček ruin. Zamíchejte karty ruin a poté odpočítejte 10 karet za každého hráče nad prvního: tedy 10 při hře 2 hráčů, 20 při hře 3 hráčů, 30 při hře 4 hráčů atd. Balíček položte lícem dolů a vrchní kartu otočte. Všechny zbývající karty ruin vraťte do krabice, v této hře nebudou zapotřebí.

Jestliže se používá balíček rytířů, zamíchejte před hrou karty rytířů, položte balíček lícem dolů a vrchní kartu otočte. Na tento balíček se nedává žeton díky Obchodní stezce z Dominionu: Prosperity, i když je vrchní karta rytíře kartou vítězných bodů.

Speciální pravidla pro Temné časy

ÚTOČIŠTĚ – Temné časy obsahují tři typy útočišť: Chýši, Vylidněné město a Zpustlý statek. Tyto karty nahrazují v některých hrách počáteční Statky, viz Příprava hry výše. Karty útočišť nemají vlastní balíček (ve společné zásobě i mimo ni) a nelze je nikdy koupit nebo získat jiným způsobem.

BALÍČKY S RŮZNÝMI KARTAMI VE SPOLEČNÉ ZÁSOBĚ – Temné časy přináší dva balíčky, v nichž se objevují různé karty. Balíček ruin zahrnuje směs pěti druhů ruin a balíček rytířů deset různých rytířů. Tyto balíčky by měly být zamíchány před hrou, jak je popsáno výše v kapitole Příprava hry. Pokud se hraje s balíčkem ruin nebo rytířů, patří do společné zásoby, a dojdou-li v nich karty, počítá se to do podmínek pro ukončení hry. Jediná karta, kterou je možné získat nebo vybrat z těchto balíčků, je vrchní karta. Tyto balíčky si nemůžete s výjimkou vrchní karty prohlížet; kdykoli je tato karta lícem dolů, otočí se. Když se na tyto balíčky vrátí nějaká karta pomocí Velvyslance z Dominionu: Pobřeží, otočte vrchní kartu lícem dolů a vrácenou kartu dejte na vršek lícem nahoru. Ruiny různých druhů a rytíři s různými jmény se považují za karty s odlišnými názvy pro účely efektů, které se na názvy karet odvolávají.

Příklad: Pokud pomocí Daru poddaných z Dominionu: Intrik ukážete dvě různé karty ruin, budete mít k dispozici +4 akce.

Příklad: Pokud zahrajete Kontraband z Dominionu: Prosperity, můžete uvést název ruiny či rytíře, ale tím zabráníte koupi pouze oné specifické ruiny či rytíře.

Příklad: Žeton Embarga z Dominionu: Pobřeží umístěný na balíček ruin či rytířů má vliv na všechny karty kupované z těchto balíčků.

Karty ruin si můžete koupit, i když za normálních okolností to asi nebudete chtít udělat. Ruiny a rytíři jsou karty akcí. Mohou být zahrány ve fázi akce a považují se za karty akcí pro všechny efekty, které se ke kartám akcí vztahují, například Procesí.

Karty, které mají získat specifické karty ze společné zásoby, neúčinkují, pokud správná ruina nebo rytíř není na vršku příslušného balíčku.

Příklad: Jestliže si koupíte Zničené tržiště pomocí Talismanu z Dominionu: Prosperity, můžete získat další Zničené tržiště pouze tehdy, jestliže se bude jednat o novou vrchní kartu pod tou, kterou jste si právě koupili.

Příklad: Jestliže použijete Velvyslance z Dominionu: Pobřeží, abyste vrátili do společné zásoby Sira Martina, další hráč podle pořadí tahu získá Sira Martina, zatímco následující hráč žádnou kartu nedostane, protože další rytíř nebude Sir Martin.

ZAHOZENÍ NA SMETIŠTĚ – Mnoho karet v **Temných časech** má nějaký účinek, když je „zahodíte na smetiště“. Tyto schopnosti fungují bez ohledu na to, v čím tahu k zahození došlo. Hráč, na něhož se schopnost „když zahodíš“ vztahuje, je ten hráč, jemuž zahozená karta patří (ten ji také skutečně zahazuje), bez ohledu na to, či karta zahození způsobí. Tyto schopnosti se aplikují ihned poté, co je karta umístěna na smetiště, a mohou se projevit v průběhu vyhodnocování efektů akčních karet.

Příklad: Zahrajete Vykradače hrobů a rozhodnete se zahodit Vyznavače. Nejprve si doberete 3 karty za zahození Vyznavače. Poté pokračujete vyhodnocováním Vykradače hrobů a vezmete si kartu s cenou až 8.

Někdy může dojít k tomu, že karty opustí váš balíček, aniž by byly zahozeny, například vráceny do společné zásoby díky Velvyslanci z Dominionu: Pobřeží nebo předány jinému hráči díky Maškarám z Dominionu: Intrik. Jestliže se má současně zahodit více karet, například díky Hraběti, nejprve zahodte všechny a poté určete pořadí efektů, ke kterým dojde v důsledku jejich zahození.

Schopnost „když zahodíš“ není sama o sobě s to zahození karty vyvolat. K tomu, aby se schopnost při zahození uplatnila, je zapotřebí jiná karta, která zahození umožní.

KARTY MIMO SPOLEČNOU ZÁSObU – Šest druhů karet není nikdy součástí společné zásoby: Kořist, Šílenec, Žoldněř a tři útočiště: Chýše, Vylidněné město a Zpustlý statek. Mějte tyto karty po ruce, když budou zapotřebí. Tyto karty není možné koupit ani získat pomocí karet, jež vám umožňují vzít si karty ze společné zásoby (například Zbrojnice). Nelze je vrátit do společné zásoby pomocí Velvyslance z Dominionu: Pobřeží. Mohou skončit na smetišti, jestliže dojde pomocí nějaké karty k jejich zahození. Pokud v jejich balíčcích dojdou karty, nepočítá se to do podmínek pro konec hry nebo Město z Dominionu: Prosperity.

Obecná pravidla

„HRA“ – Zahrání karty akce znamená její umístění do herního prostoru a provedení pokynů, jež jsou na ní uvedeny. I když karta nezůstává vyložená před hráčem (například se jako Kořist nebo Šílenec ihned vrací na své balíčky), uvedené pokyny je třeba co možná nejúplněji provést.

„KARTY VE HŘE“ („vyložené/zahrané karty“) – Karty akcí a karty peněz vyložené lícem nahoru před hráčem v jeho herním prostoru se nachází ve hře, nejsou-li přemístěny někam jinam – zpravidla dokud nejsou odloženy ve fázi úklidu. Pouze vyložené karty se považují za karty ve hře: karty položené stranou, karty na smetišti, karty ve společné zásobě, karty v ruce, dobíracím a odkládacím balíčku se ve hře nenachází. Schopnosti karet reakce (například Žebráka) nepřivádějí tyto karty do hry. Za běžných okolností se pokyny a schopnosti karet uplatní teprve tehdy, jestliže se karty ocitnou ve hře, pokud text karty neříká něco jiného (například u karet reakce nebo u schopností spojených se získáním karty).

KARTY PENĚZ – V **Temných časech** se nachází dvě karty peněz se zvláštními pravidly. Padělek se přidá do společné zásoby, pokud si ho vyberete jako součást 10 karet království. Kořist není součástí společné zásoby a hraje se s ní pouze tehdy, když se používají karty Tábor banditů, Nájezdník nebo Drancování. Obě nepatří mezi základní karty. Zachází se s nimi jako s běžnými kartami peněz, mají však speciální efekty. Hrají se během fáze nákupu jako normální karty peněz a ovlivňují je karty, které se týkají karet peněz. Jestliže zahrajete kartu peněz s dodatečnými pokyny, musíte je pokud možno provést, než budete hrát další kartu peněz. Karty peněz smíte vykládat v libovolném pořadí a můžete se rozhodnout, že některé (nebo dokonce všechny) karty peněz, jež máte v ruce, nebudete hrát. Během fáze nákupu musíte zahrát všechny zamýšlené karty peněz předtím, než začnete karty kupovat, i když máte k dispozici více nákupů. Jakmile si koupíte první kartu, nelze už žádné další karty peněz hrát.

SOUČASNĚ PROBÍHAJÍCÍ UDÁLOSTI – Pokud se vás týkají dvě věci, k nimž dojde současně, určujete si pořadí, v němž proběhne jejich vyhodnocení.

Příklad: Zahodíte na smetiště Krysy a máte v ruce Náměstí. Můžete se rozhodnout, zda nejprve vyhodnotíte schopnost Krys spojenou se zahazením nebo reakční schopnost Náměstí.

Jestliže současně dojde ke dvěma věcem, jež se týkají různých hráčů, vyhodnotí se podle pořadí tahů, počínaje hráčem, který je právě na tahu.

Příklad: Jestliže zahrajete Nájezdníka, nejprve si vezme ruinu hráč po vaší levici, poté hráč po jeho levici atd.

DOBÍRACÍ BALÍČEK – Kdykoli musíte v průběhu hry provést něco se svým dobíracím balíčkem (dobrat si, ukázat, dát stranou, podívat se nebo zahodit na smetiště) a je k tomu zapotřebí více karet, než máte momentálně v dobíracím balíčku, musíte nejprve použít tolik karet z dobíracího balíčku, kolik se jich tam nachází. Teprve pak zamícháte svůj odkládací balíček (s kartami lícem nahoru) a vytvoříte nový dobírací balíček (s kartami lícem dolů). Poté vezmete z nově vzniklého dobíracího balíčku tolik karet, kolik je ještě zapotřebí. Pokud je váš dobírací balíček prázdný, nemůžete zamíchat svůj odkládací balíček, dokud nedostanete pokyn provést něco s kartami z dobíracího balíčku, co nelze udělat.

VÍCE REAKCÍ – V odpovědi na jednu akci můžete ukázat více karet reakcí. Každá ukázaná karta reakce se vyhodnotí dříve, než ukážete další kartu reakce. Druhou kartu reakce nemusíte mít v ruce ve chvíli, kdy hrajete první kartu reakce.

Příklad: Můžete ukázat Tajemnou komnatu z Dominionu: Intrik jako odpověď na kartu útoku a dobrat si Žebráka. Poté co kompletně vyhodnotíte Tajemnou komnatu, můžete následně ukázat Žebráka jako odpověď na tu samou kartu útoku.

„ZTRACENÁ STOPA“ – Ve vzácných případech může dojít k tomu, že jedna karta má přemístit druhou kartu (například na odkládací balíček), ta se však nenachází tam, kde ji první karta očekává (například ve hře). V takových případech není možné kartu přemísťovat – efekt přemísťující karty „ztratil stopu“ přemísťované karty. Ztracená stopa zabraňuje kartě v přemístění, ale neovlivní provedení ničeho jiného.

Příklad: Použijete Procesí na Šílence. Nejprve Procesí přivede Šílence do hry. Poté Šílence vyhodnotíte: dostanete k dispozici +2 akce, doberete si karty a vrátíte Šílence na jeho balíček. Následně se Procesí nepodaří dostat Šílence znovu do hry, protože Procesí očekává, že Šílenec bude ve hře. Ten se však již nachází na své hromádce. Pak vyhodnotíte Šílence znovu: tentokrát dostanete k dispozici pouze +2 akce, protože k tomu, abyste si mohli dobrat karty, musíte Šílence vrátit na jeho hromádku (viz text „pokud tak učiníte“). To jste ale tentokrát ve skutečnosti neudělali. Procesí se dále nepodaří zahodit Šílence na smetiště, jelikož očekává, že Šílenec bude ve hře. Ten tam však není. Úplně na závěr získáte kartu akce s cenou 1, pokud můžete.

Přemisťované karty neztrácejí stopu karet, které je přemisťují. Pouze karty, které mají přemisťovat, ztrácí stopu karet, které mají být přemístěny.

Příklad: Jestliže dostane Procesí do hry Šílence, nezpůsobí to, že Procesí ztratí stopu Šílence. To, co způsobí, že Procesí ztratí stopu Šílence, je přesun Šílence ze hry na jeho hromádku sám o sobě.

Ke ztrátě stopy karty dojde, pokud ji něco přesune, když byla na vršku dobíracího balíčku a byla zakryta nebo když byla na vršku odkládacího balíčku a byla zakryta.

ZISK KARTY BEZ UMÍSTĚNÍ NA ODKLÁDACÍ BALÍČEK – Jestliže je nějaká karta po získání umístěna jinam než na odkládací balíček, „nenavštíví“ ještě předtím odkládací balíček. Přesune se rovnou tam, kam pokyn ukládá.

Příklad: Jestliže získáte kartu díky Zbrojnici, umístíte ji rovnou na svůj dobírací balíček.

Příklad tahu

Dan hraje s Petrem. Na začátku svého tahu má Dan v ruce Vylidněné město, Poustevníka, Procesí, Vyznavače a Stříbrňák.



Nejprve zahraje Vylidněné město, čímž má k dispozici +2 akce. Poté zahraje Poustevníka. Prohlédne si odkládací balíček a rozhodne se zahodit na smetiště Zpustlý statek. Ihned si dobere kartu: Měďák. Poté pokračuje ve vyhodnocování Poustevníka a vezme si dalšího Poustevníka, kterého položí na odkládací balíček.

DANOVA RUKA:



DANŮV HERNÍ PROSTOR:



DANŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK:



Následně zahraje Procesí a jeho prostřednictvím Vyznavače. Petr reaguje odložením Žebráka: získá jeden Stříbrňák, který položí na svůj dobírací balíček, a druhý Stříbrňák; ten umístí na odkládací balíček. Dan si dobere dvě karty: Měďák a Vévodství. Pak Petr dostane vrchní kartu ruin: Vypálenou vesnici.

DANOVA RUKA:



DANŮV HERNÍ PROSTOR:



DANŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK:



Dan nemá v ruce dalšího Vyznavače, takže ho zahraje podruhé prostřednictvím Procesí. Petr již Žebráka nemá, proto Dan může pokračovat dál. Dobere si Vyznavače a Padělek a Petr získá vrchní kartu ruin: Opuštěný důl.

DANOVA RUKA:



DANŮV HERNÍ PROSTOR:



DANŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK:



Danův Vyznavač mu umožňuje zahrát dalšího Vyznavače, takže použije toho, kterého si dobral. Dobere si Měďák a Provincii a Petr získá vrchní kartu ruin: další Vypálenou vesnici.

DANOVA RUKA:



DANŮV HERNÍ PROSTOR:



DANŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK:



Dan už nemá v ruce žádného dalšího Vyznavače, takže je s vyhodnocováním Vyznavače hotov. Nyní musí díky Procesí zahodit Vyznavače na smetiště a na základě Vyznavačovy schopnosti si dobere tři karty: dva další Měďáky a Vyznavače. Poté si má vybrat kartu akce, jež stojí přesně 6. Žádná taková karta však ve společné zásobě není, takže žádnou nezíská.

DANOVA RUKA:



DANŮV HERNÍ PROSTOR:



DANŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK:



Stále má v ruce Vyznavače, ale již mu došly akce, takže přechází do fáze nákupu. Zahraje Padělek a díky němu použije dvakrát jeden Měďák, který následně zahodí na smetiště. Dále zahraje Stříbrňák a čtyři další Měďáky.

DANOVA RUKA:



DANŮV HERNÍ PROSTOR:



DANŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK:



Může utratit 9 a k dispozici má 2 nákupy. Koupí si Provincii a rozhodne se svůj druhý nákup nevyužít. Odloží všechny karty z ruky a ze hry. Protože si koupil kartu, nezahazuje Poustevníka na smetiště. Nakonec si dobere pět karet a jeho tah je u konce.

SMETIŠTĚ



PETRŮV ODKLÁDACÍ BALÍČEK



Jednotlivé karty

OPUŠTĚNÝ DŮL – Když tuto kartu zahrajete, získáte pouze +1. Jedná se o ruinu, viz Příprava hry a Speciální pravidla pro **Temné časy** výše.



OLTÁŘ – Zahod'te na smetiště kartu z ruky, pokud můžete, a poté získáte kartu, ať už jste zahazovali nebo ne. Získaná karta se bere ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček.



ZBROJNICE – Získaná karta se bere ze společné zásoby a pokládá se na dobírací balíček.



ZKRACHOVALCI – Když tuto kartu hrajete, vyberte si kartu akce ze společné zásoby, která stojí méně než Zkrachovalci (tedy zpravidla nanejvýš 4). Se Zkrachovalci pak nadále zacházejte jako s touto kartou. Za normálních okolností to znamená, že se prostě budete řídit pokyny na zvolené kartě.

Příklad: Zahrajete Zkrachovalce jako Pevnost. Doberete si kartu a máte k dispozici +2 akce, protože když jste Zkrachovalce hráli, představovali Pevnost.

Zkrachovalci rovněž přebírají cenu, název a typ zvolené karty. Pokud Zkrachovalce použijete jako kartu, jež sama sebe zahazuje na smetiště (jako Pohřební kára), zahodíte Zkrachovalce. Od tohoto momentu se opět jedná pouze o Zkrachovalce na smetišti. Když použijete Zkrachovalce jako dlouhodobou kartu z Dominionu: Pobřeží, zůstanou ve hře až do vašeho dalšího tahu, stejně jako jakákoli dlouhodobá karta. Pokud použijete Trůnní sál z Dominionu, Královský dvůr z Dominionu: Prosperity nebo Procesí, abyste nějakou kartu prostřednictvím Zkrachovalců zahráli vícekrát, vyberete si pouze jednu kartu, poté už ji jen kopírujete.

Příklad: Jestliže použijete Procesí, abyste mohli zahrát Zkrachovalce dvakrát, a vyberete si, že budou představovat Pevnost, podruhé je rovněž zahrajete jako Pevnost. Poté Zkrachovalce zahodíte na smetiště, vrátíte si je do ruky (ve chvíli, kdy jste je zahazovali, představovali Pevnost, a Pevnost má schopnost, která se aktivuje při zahození a která vám ji vrátí do ruky) a vezmete si kartu akce stojící přesně 6 (o 1 více než Zkrachovalci, kteří opustili hru a nejsou tak již nadále kopií Pevnosti).

Pokud použijete Zkrachovalce jako kartu, která něco provádí během fáze úklidu (jako Poustevník), provedou tuto věc během úklidu také.

Pokud zahrajete Roh hojnosti z Dominionu: Rohu hojnosti, počítají se Zkrachovalci za každou kartu, kterou představují.

Příklad: Zahrajete Zkrachovalce jako Pevnost, další Zkrachovalce jako Metaře a poté Roh hojnosti. Díky tomu můžete získat kartu s cenou až 3.

Zkrachovalci mohou být hráni pouze jako karta, která se dosud nachází ve společné zásobě.



Nemohou být hráni jako karta, jejíž balíček ve společné zásobě je již prázdný, nebo se ve společné zásobě vůbec nenachází (například Žoldněř). V případě balíčku ruin nebo rytířů je lze hrát pouze jako vrchní kartu z obou balíčků.

TÁBOR BANDITŮ – Doberte si kartu předtím, než si vezmete Kořist. Kořist se vezme z balíčku karet Kořistí, který není součástí společné zásoby, a položí se na odkládací balíček. Pokud už v balíčku nejsou žádné karty Kořist, nic nedostanete.



ŽEBRÁK – Když tuto kartu zahrajete, vezměte si ze společné zásoby do ruky tři Měďáky. Pokud už jich tam není dost, vezměte si tolik, kolik je možné. Když nějaký jiný hráč zahraje kartu útoku, můžete Žebračka odložit. V takovém případě získáte dva Stříbrňáky: jeden položíte na svůj odkládací a druhý na dobírací balíček. Pokud už ve společné zásobě zbývá poslední Stříbrňák, položte ho na dobírací balíček. Jestliže už není k dispozici žádný, nic nedostanete.



KATAKOMBY – Když tuto kartu zahrajete, podíváte se na vrchní 3 karty svého dobíracího balíčku, a buď si všechny vezmete do ruky, nebo všechny odložíte a doberete si nové 3 karty. Jestliže je odložíte a musíte karty zamíchat, abyste si mohli 3 karty dobrat, mícháte i právě odložené karty a může se klidně stát, že si některé z nich doberete znovu. Pokud Katakomby zahazujete na smetiště, vezměte si kartu, která stojí méně než ony. K tomu dojde, ať již Katakomby zahodíte ve svém tahu nebo tahu někoho jiného, bez ohledu na to, kdo zahrál kartu, která zahazování způsobila. Získaná karta se bere ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček.



HRABĚ – Tato karta vám nabízí dvě oddělené volby. Nejprve buď odložíte 2 karty, nebo položíte kartu z ruky na dobírací balíček, nebo si vezmete Měďák. Když si vyberete, můžete dále buď dostat k dispozici +2, zahodit všechny karty z ruky na smetiště nebo získat Vévodství. Takto se například můžete rozhodnout odložit 2 karty z ruky a vzít si Vévodství. Získané karty se berou ze společné zásoby a pokládají se na odkládací balíček. Můžete si vybrat i možnost, kterou nebudete schopni provést. Jestliže zahodíte více karet se schopnostmi, které se aktivují při zahození, nejprve všechny zahodíte a poté určete pořadí, v němž se tyto schopnosti vyhodnotí.



PADĚLEK – Jedná se o kartu peněz s hodnotou 1. Vykládáte ji ve své fázi nákupu, stejně jako jiné karty peněz. Když ji zahrajete, máte navíc k dispozici +1 nákup a můžete zahrát další kartu peněz z ruky dvakrát. Jestliže se pro tuto možnost rozhodnete, danou kartu peněz zahodíte na smetiště. Stále máte k dispozici všechny mince získané díky zahrání této karty, ačkoli jste ji zahodili. Pokud se rozhodnete zahrát pomocí Padělku dvakrát Kořist, dostanete +6 (navíc k 1 ze samotného Padělku) a vrátíte Kořist zpět na její hromádku. Kořist nebudete zahazovat, protože její text uvádí, že se má po zahrání vrátit na svůj balíček, a tento pokyn se vyhodnotí před pokynem z Padělku. Karty více typů, z nichž jeden představuje kartu peněz (například Harém z Dominionu: Intrik), se považují za karty peněz, a proto je lze pomocí Padělku zahrát.



VYZNAVAČ – Když tuto kartu zahrajete, doberete si 2 karty a poté si všichni ostatní hráči vezmou ruinu. Ty se berou z balíčku ruin a pokládají se na odkládací balíček. Postupuje se podle pořadí tahů, začínaje hráčem po vaší levici. Každý hráč si vezme vrchní kartu ruiny a následující otočí lícem nahoru. Pokud v průběhu přidělování ruiny dojdou, hráči, na něž ruiny nevyšly, žádné nedostanou. Po přidělení ruin můžete zahrát dalšího Vyznavače z ruky.



Toto zahrání nevyžaduje žádnou akci navíc, kterou byste museli získat pomocí karet jako Pevnost. Akce je zapotřebí pouze k zahrání původního Vyznavače. Jestliže zahazujete Vyznavače na smetiště, doberte si 3 karty. K tomu dojde, ať již Vyznavače zahodíte ve svém tahu nebo tahu někoho jiného, a bez ohledu na to, kdo zahrál kartu, která zahazování způsobila. Pokud Vyznavače zahazujete při ukazování karet, například při útoku rytíře, nedobíráte si karty, které se mají odložit.

POHŘEBNÍ KÁRA – Když tuto kartu zahrajete, dostanete +5, a buď zahodíte kartu akce z ruky, nebo Pohřební káru. Pokud v ruce nemáte žádnou kartu akce, musíte zahodit Pohřební káru. Můžete ji zahodit vždy, ať už v ruce nějakou kartu akce máte nebo ne. Karty více typů, z nichž jeden představuje kartu akce, se považují za karty akce. Když Pohřební káru získáte, ať již koupí nebo nějakým jiným způsobem, dostanete rovněž 2 ruiny. Jednoduše si vezměte vrchní 2 karty z balíčku ruin, ať už jsou jakékoli. Karty ruin se berou ze společné zásoby a pokládají se na odkládací balíček. Ostatní hráčům ukažte, jaké ruiny jste získali. Když Pohřební káru získáte, ruiny si vezmete pouze vy. Použijete-li jako reakci na získání Pohřební káry Kramáře z Dominionu: Vzdálených krajů, můžete si místo této karty vzít Stříbrňák a tím pádem žádné ruiny nedostanete. Stejně tak můžete Kramáře použít na samotné ruiny a místo ruiny si vzít Stříbrňák (Pohřební káru získáte běžným způsobem). Jestliže pomocí Posedlosti z Dominionu: Alchymie přinutíte jiného hráče, aby si Pohřební káru koupil, získáte ruiny vy, protože jste si díky Posedlosti Pohřební káru také ve skutečnosti koupili. Je jedno, o čí tah se jedná. Pokud použijete Velvyslance z Dominionu: Pobřeží a s jeho pomocí přidělíte všem ostatním hráčům Pohřební káru, dostanou rovněž ruiny. Předávání karet pomocí Maškar z Dominionu: Intrik se tohoto případu netýká.



LÉNO – Jedná se o kartu vítězných bodů. Ve hře 2 hráčů se použije 8 karet, ve hře 3 a více hráčů 12 karet. Na konci hry má každé Léno hodnotu 1 za každé 3 Stříbrňáky ve vašem balíčku (sem se počítají karty v ruce a dobíracím i odkládacím balíčku), zaokrouhleno dolů. Pokud máte například 11 Stříbrňáků, má každé vaše Léno hodnotu 3. Pokud je Léno zahazeno na smetiště, získáváte 3 Stříbrňáky. Berou se ze společné zásoby a pokládají se na odkládací balíček. Když tam již nezbývá dostatek Stříbrňáků, vezměte si jich tolik, kolik lze.



SBĚRAČ – Zahodíte kartu z ruky na smetiště, pokud můžete. Ať už to uděláte nebo ne, stále dostáváte +1 za každou kartu peněz s odlišným názvem na smetišti, stejně jako +1 akci a +1 nákup. Více kopií téže karty peněz váš příjem nezvýší. Karty více typů, z nichž jeden představuje kartu peněz (například Harém z Dominionu: Intrik), se považují za karty peněz. *Příklad: Na smetišti se nachází čtyři Měďáky, jeden Padělek a šest Statků. Díky Sběrači tak získáte +2.*



PEVNOST – Když tuto kartu zahrajete, doberte si jednu kartu a máte k dispozici +2 akce. Jestliže Pevnost zahodíte, vezměte ji ze smetiště a vraťte si ji do ruky. Dojde k tomu bez ohledu na to, čí tah právě probíhá. Tento krok je povinný. Pevnost se považuje za zahozenou, i když ji dostanete zpátky.

Příklad: Zahrajete Pohřební káru a rozhodnete se zahodit Pevnost. Tím je zahazovací pokyn na Pohřební káru splněn a Pohřební kára se proto nezahazuje.



VYKRADAČ HROBŮ – Vybíráte si jednu možnost a poté ji vyhodnotíte co možná nejlépe. Můžete si vybrat i takovou, kterou nebudete schopni provést. Smetiště si můžete prohlédnout kdykoliv. Jestliže se rozhodnete vzít si kartu ze smetiště, ukažte ostatním hráčům, o jakou kartu jde. Tuto kartu pokládáte na svůj dobírací balíček. Pokud v dobíracím balíčku nemáte momentálně žádné karty, stává se jedinou kartou vašeho dobíracího balíčku. Jestliže



se na smetišti nenachází žádná karta v ceně 3 až 6, žádnou kartu nezískáte. Karty z Dominionu: Alchymie, jež mají v ceně 1, do rozmezí 3 až 6 nepatří. Jestliže se rozhodnete zahodit na smetišť kartu akce z ruky, získaná karta se bere ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček.

POUSTEVNÍK – Když tuto kartu zahrajete, prohlédněte si svůj odkládací balíček a poté se můžete rozhodnout zahodit na smetišť kartu, která není kartou peněz, a to buď z ruky, nebo z odkládacího balíčku. Nemusíte zahazovat žádnou kartu a nesmíte zahodit kartu peněz. Karty více typů, z nichž jeden představuje kartu peněz (například Harém z Dominionu: Intrik), se považují za karty peněz. Ať již budete zahazovat nebo ne, následně získáte kartu s cenou až 3. Získání karty je povinné, je-li to možné. Když pak odložíte Poustevníka ze hry (obvykle ve fázi úklidu) a nekoupili jste v tomto tahu žádnou kartu, zahodíte Poustevníka na smetišť a získáte Šílenec. Šílenec se bere z balíčku karet Šílenců, který není součástí společné zásoby, a pokládá se na odkládací balíček. Zde není důležité, zda jste nějaké karty získali nebo nezískali jiným způsobem, pouze zda jste nějakou kartu koupili nebo ne. Pokud Poustevníka během fáze úklidu neodložíte (například díky Pletiši z Dominionu: Vzdálených krajů), potom se jeho zahazovací vlastnost neaktivuje.



CHÝŠE – Jedná se o útočiště, viz Příprava hry výše. Nepatří do společné zásoby. Když si koupíte kartu vítězných bodů a máte Chýši v ruce, můžete ji zahodit na smetišť. Karty více typů, z nichž jeden představuje kartu vítězných bodů, se považují za karty vítězných bodů. Za samotné zahození Chýše nic nezískáte, máte tak pouze možnost se jí zbavit.



REVÍR – Když tuto kartu zahrajete, doberte si 4 karty. Pokud ji zahodíte na smetišť, získáte podle své volby Vévodství nebo 3 Statky. Tyto karty se berou ze společné zásoby a pokládají se na odkládací balíček. Jestliže se rozhodnete pro 3 Statky a ve společné zásobě jich už tolik nezbyvá, dostanete jich tolik, kolik lze.



ŽELEZÁŘSTVÍ – Nejprve si doberte kartu a poté ukážete vrchní kartu svého dobíracího balíčku. Pak ji podle své volby buď odložíte, nebo vrátíte na dobírací balíček. Nakonec získáte výhody v závislosti na typu ukázané karty. Karta více typů vám poskytne více bonusů.

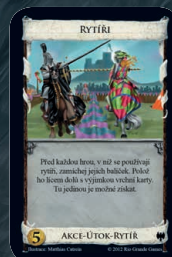
Příklad: Pokud ukážete Harém z Dominionu: Intrik, doberte si jednu kartu (v případě, že jste Harém vrátili na dobírací balíček, si doberte právě jej) a dostanete + 1.



VETEŠNÍK – Musíte zahodit na smetišť kartu z ruky, je-li to možné. Nejprve si dobíráte, až potom zahazujete.



RYTÍŘI – V balíčku rytířů je každá karta jiná. Všechny karty mají společnou základní vlastnost, ale zároveň i svou vlastní jedinečnou schopnost. Všechny karty mají různé názvy. Pokud budete s rytíři hrát, zamíchejte před hrou jejich balíček a položte ho lícem dolů s výjimkou první karty, která se otočí lícem nahoru a jako jedinou ji je možné získat, viz Speciální pravidla pro **Temné časy** a Příprava hry výše. Pokyny na kartách rytířů provádějte od shora dolů, tj. Sir Michael donutí hráče k odložení karet předtím, než dojde k zahazování. Schopnost, kterou mají všichni rytíři společnou, spočívá v tom, že všichni ostatní hráči ukážou vrchní 2 karty svého dobíracího balíčku a podle své volby zahodí na smetiště jednu z nich, jejíž cena je 3 až 6. Zbytek se odloží. Pokud byl takto zahozen nějaký rytíř, následně musíte zahodit rytíře, který zahazování způsobil. Tato schopnost se vyhodnocuje v pořadí tahů, počínaje hráčem po vaší levici. Karty z Dominionu: Alchymie, jež mají v ceně 1, do rozmezí 3 až 6 nepatří. Pokud ani jedna z ukázaných karet nepatří do uvedeného rozmezí, obě karty se odloží. Pokud do něj patří obě, jedna z nich je rytíř, ale hráč se rozhodne zahodit tu druhou, k zahození zahraného rytíře nedojde.



Jestliže je Sir Martin vrchní kartou balíčku rytířů, lze ho získat pomocí Zbrojnice. Pokud Sira Vandera zahodíte, získáte Zlaťák, ať už k zahození došlo ve vašem tahu nebo tahu někoho jiného, bez ohledu na to, kdo zahrál kartu, jež způsobila jeho zahození. Zlaťák za Sira Vandera a karta za Lady Natálii se berou ze společné zásoby a pokládají se na odkládací balíček.

Když zahrajete Lady Annu, můžete si vybrat, zda z ruky zahodíte jednu, dvě nebo žádnou kartu. Lady Josefína je zároveň kartou vítězných bodů, která má na konci hry hodnotu 2. Balíček rytířů však není balíčkem karet vítězných bodů, a proto se na něj nedává žeton za Obchodní stezku z Dominionu: Prosperity, i když je Lady Josefína vrchní kartou.

Pokud budete chtít používat rytíře spolu s promo kartou Černý trh, zařaďte do balíčku Černého trhu místo podkladové karty jednoho rytíře. Sir Martin stojí pouze 4, zatímco všichni ostatní rytíři 5.

ŠÍLENEC – Tato karta není součástí společné zásoby, lze ji získat pouze prostřednictvím Poustevníka. Když ji zahrajete, dostanete +2 akce, vrátíte Šílence na balíček karet Šilenců (toto je povinné). Když tak učiníte, doberete si jednu kartu za každou kartu, kterou máte v ruce. Například pokud máte po zahrání Šílence v ruce 3 karty, doberete si 3 karty. Za normálních okolností návratu Šílence na jeho balíček nic nezabrání, ale nemusí se to podařit, jestliže zahrajete Šílence dvakrát prostřednictvím Procesí (viz příklad v bodě Ztracená stopa výše), Trůnního sálu z Dominionu nebo Královského dvora z Dominionu: Prosperity.



NÁJEZDNÍK – Nejprve dostanete Kořist; vezme se z balíčku karet Kořistí, který není součástí společné zásoby, a položí se na odkládací balíček. Pokud už v balíčku Kořistí nejsou žádné karty, nic nedostanete. Poté si všichni ostatní hráči vezmou ruinu. Ty se berou z balíčku ruin ve společné zásobě a pokládají se na odkládací balíček. Postupuje se podle pořadí tahů počínaje hráčem po vaší levici. Každý hráč si vezme vrchní kartu ruiny a následující otočí lícem nahoru. Pokud v průběhu přidělování ruiny dojdou, hráči, na něž ruiny nevyšly, žádné nedostanou.



NÁMĚSTÍ – Když tuto kartu zahrajete, doberete si kartu a dostanete k dispozici +1 akci a +1 nákup. Když některou svou kartu zahodíte, můžete odložit Náměstí z ruky. Pokud to učiníte, získáte Zlaťák. Ten se vezme ze společné zásoby a položí se na odkládací balíček. Pokud tam už žádný Zlaťák nezbyl, žádný nedostanete. Můžete odložit více karet Náměstí, i když zahodíte pouze jednu kartu.



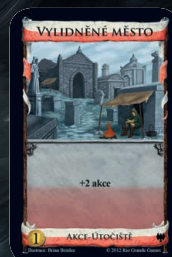
ŽOLDNĚŘ – Tato karta není součástí společné zásoby, lze ji získat pouze prostřednictvím Darebáka. Když ji zahrajete, můžete zahodit na smetiště 2 karty z ruky. Pokud tak učiníte, doberete si 2 karty, dostanete k dispozici +2 a všichni ostatní hráči musí odložit karty z ruky, aby jim zbyly 3. Hráči, kteří již mají v ruce 3 a méně karet, žádné karty neodkládají. Hráči reagující na tento útok pomocí karet jako Žebrák se pro reakci musí rozhodnout předtím, než se vy rozhodnete, zda budete zahazovat karty z ruky nebo ne. Když Žoldněře zahrajete a máte v ruce jen jednu kartu, můžete ji zahodit, avšak není tím splněna podmínka „pokud tak učiníte“, vázaná na zahození 2 karet, takže si žádné karty nedoberete atd. Pokud zahozené karty mají nějakou schopnost spojenou se zahozením, nejprve obě zahodíte a poté určete pořadí, v němž se tyto schopnosti vyhodnotí.



ŠAMANKA – Když tuto kartu zahrajete, dostanete k dispozici +1 akci a +2. Poté řekněte název karty (například „Měďák“, ne „karta peněz“) a ukažte vrchní kartu svého dobíracího balíčku. Pokud jste jmenovali stejnou kartu, jakou jste ukázali, vezměte si ukázanou kartu do ruky. Pokud jste se netrefili, vraťte ji na dobírací balíček. Nemusíte jmenovat kartu, která se v dané hře používá. Pro získání karty se oba názvy musí přesně shodovat; například Sir Martin a Sir Destry nejsou totožní. Nemusíte jmenovat kartu, která je momentálně dostupná ve společné zásobě.



VYLIDNĚNÉ MĚSTO – Jedná se o útočiště, viz Příprava hry výše. Nikdy není součástí společné zásoby. Je to karta akce; pokud ji zahrajete, máte k dispozici +2 akce.



ZPUSTLÝ STATEK – Jedná se o útočiště, viz Příprava hry výše. Nikdy není součástí společné zásoby. Je to karta vítězných bodů, i když má hodnotu 0. Pokud ji zahodíte, doberete si okamžitě kartu, i kdyby se tak dělo v průběhu vyhodnocování jiné karty.

Příklad: Použijete Oltář k zahození Zpustlého statku. Nejdříve si doberete kartu a pak si vezmete kartu s cenou až 5.

Zpustlý statek sám o sobě zahození neumožňuje, pouze vám poskytne možnost dobrat si kartu, jestliže se vám ho podaří zahodit nějakým jiným způsobem.



DRANCOVÁNÍ – Nejprve zahodíte Drancování na smetiště. Poté všichni ostatní hráči, kteří mají v ruce 5 a více karet, ukáží všechny karty v ruce a podle vaší volby jednu z nich odloží. Toto probíhá v pořadí tahů, počínaje hráčem po vaší levici. Následně získáte 2 karty Kořist. Ty se vezmou z balíčku karet Kořistí, který není součástí společné zásoby, a položí se na odkládací balíček. Pokud už v balíčku Kořistí nejsou žádné karty, nic nedostanete. Jestliže se tam nachází už pouze jedna karta, získáte jen ji.



CHUDOBINEC – Nejprve dostanete +4. Poté ukážete karty v ruce a přijmete o 1 za každou takto ukázanou kartu peněz. Můžete takto ztratit více než 4, ale celkový počet mincí, které máte k dispozici, nesmí klesnout pod 0. Karty více typů, z nichž jeden představuje kartu peněz (například Harém z Dominionu: Intrik), se považují za karty peněz.



PROCESÍ – Zahrání karty akce z ruky není povinné. Pokud ji zahrajete, zahrajte ji potom podruhé, pak ji zahodte na smetiště a nakonec si vezměte kartu akce s cenou přesně o 1 vyšší, než měla zahrnaná karta akce (dokonce i když vám něco zabránilo v jejím zahození). Získání karty je povinné, jakmile se rozhodnete kartu akce zahrát, ale nemusí se podařit, pokud se ve společné zásobě nenachází karta akce s přesně vyžadovanou cenou. Pokud k něčemu dojde během zahazování karet (například k dobírání karet díky Vyznavači), vyhodnotí se to dříve, než kartu získáte. Tato karta se bere ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček. To nevyžaduje žádnou akci navíc, kterou byste museli získat pomocí karet jako Pevnost. Akce je zapotřebí pouze k zahrání samotného Procesí. Nemůžete hrát žádné další karty, zatímco se vyhodnocuje vícenásobné zahrání karty umožněné Procesím, pokud to nějaká karta akce přímo nedovoluje (například Procesí samotné).

Příklad: Pokud použijete Procesí k zahrání dalšího Procesí, nejprve zahrajete jednu kartu akce dvakrát, zahodíte ji, získáte kartu akce s cenou o 1 vyšší, poté zahrajete další kartu akce dvakrát, zahodíte ji a získáte kartu akce s cenou o 1 vyšší.

Příklad: Jestliže prostřednictvím Procesí zahrajete kartu, jež vám dává k dispozici další akce, například Tuláka (+1 akce), skončíte s +2 akcemi pro pozdější použití, místo toho, aby vám zůstala pouze jedna, kdybyste zahráli dva Tuláky samostatně.

Pokud použijete Procesí na dlouhodobé karty z Dominionu: Pobřeží, zůstane Procesí ve hře do vašeho dalšího tahu a daná dlouhodobá karta bude mít ve vašem dalším tahu zdvojený efekt, i když kartu samotnou jste zahodili.



KRYSY – Provádějte pokyny v pořadí, v jakém jsou uvedeny na kartě. Nejprve si doberte kartu, poté si vezměte Krysy ze společné zásoby a položte je na odkládací balíček. Následně zahodte na smetiště jinou kartu z ruky než Krysy. Pokud již ve společné zásobě žádné Krysy nejsou, žádné nezískáte. Jestliže máte v ruce pouze Krysy, ukažte karty v ruce a žádnou nebudete zahazovat. Pokud Krysy zahazujete na smetiště, doberte si kartu. K tomu dojde, ať již jsou Krysy zahozeny ve vašem tahu nebo tahu někoho jiného, bez ohledu na to, kdo zahrál kartu, která zahazování způsobila. Balíček Krys obsahuje 20 karet místo obvyklých 10. Při hře se použije všech 20 Krys bez ohledu na počet hráčů.



OBNOVA – Můžete jmenovat jakoukoli kartu bez ohledu na to, zda se v dané hře používá nebo ne, včetně karet vítězných bodů. Tím danou kartu chráníte před zahozením na smetiště. Poté ukazujte karty z vršku dobíracího balíčku, dokud neukážete kartu vítězných bodů, kterou jste případně nejmenovali. Pokud vám v dobíracím balíčku dojdou karty, zamíchejte odkládací balíček a pokračujte v ukazování, aniž byste však míchali již ukázané karty. Pokud by vám karty došly a v odkládacím balíčku byste neměli žádné karty, všechny karty odložte a nic dalšího se nestane. Jestliže jste našli jinou kartu vítězných bodů než tu, kterou jste případně jmenovali, ostatní ukázané karty odložte, danou kartu vítězných bodů zahodte na smetiště a vezměte si kartu vítězných bodů s cenou až o 3 vyšší, než měla zahozená karta. Takto získaná karta se bere ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček.



Příklad: Vyberete si Darebáka. Jako první ukázaná karta vítězných bodů se objeví Statek. Zahodíte ho na smetiště a vezmete si Vévodství.

Příklad: Vyberete si Statek. Při následném ukazování se mezi jinými objeví dva Statky, ale protože se jedná o vámi jmenovanou kartu, pokračujete v ukazování. Další kartou vítězných bodů je Vévodství, které zahodíte a vezmete si Provincii.

PADOUCH – Pokud se na smetišti nachází karta s cenou v rozmezí 3 až 6, musíte si jednu z nich vzít. Toto je povinné. Smetiště si můžete kdykoliv prohlédnout. Ostatním hráčům ukažte, jakou kartu získáte. Karty z Dominionu: Alchymie, jež mají v ceně 1, do rozmezí 3 až 6 nepatří. Pokud se na smetišti žádná taková karta nenalézá, musí místo toho všichni ostatní hráči ukázat vrchní 2 karty svých dobíracích balíčků a pokud otočí kartu s cenou v rozmezí 3 až 6, musí ji zahodit na smetiště. Zbylé karty odloží. Jestliže do uvedeného rozmezí patří obě karty, jejich vlastník si vybere, kterou z nich zahodí. Jestliže do něj naopak nepatří žádná z nich, obě odloží. Postupuje se podle pořadí tahů, počínaje hráčem po vaší levici.



ZNIČENÁ KNIHOVNA – Když ji zahrajete, doberete si jednu kartu. Jedná se o ruinu, viz Speciální pravidla pro **Temné časy** a Příprava hry výše.



ZNIČENÉ TRŽIŠTĚ – Když ho zahrajete, dostanete pouze +1 nákup. Jedná se o ruinu, viz Speciální pravidla pro **Temné časy** a Příprava hry výše.



VYPÁLENÁ VESNICE – Když ji zahrajete, dostanete pouze +1 akci. Jedná se o ruinu, viz Speciální pravidla pro **Temné časy** a Příprava hry výše.



MUDRC – Jestliže vám během ukazování dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odkládací balíček (ne ukázané karty) a pokračujte v ukazování. Jestliže vám i potom dojdou karty a odkládací balíček je prázdný, všechny ukázané karty odložte a žádnou kartu nezískáte. Pokud naleznete kartu s cenou 3 a více, vezměte si ji do ruky a ostatní ukázané karty odložte.

Příklad: Ukazujete postupně Měďák, Měďák, Kletbu a Provincii. Provincie stojí 8, takže tady s ukazováním přestanete, vezmete si Provincii do ruky a oba Měďáky a Kletbu odložíte.



METAŘ – Umístění dobíracího balíčku na odkládací balíček není povinné, ale položení karty z odkládacího balíčku na dobírací ano. Umístění dobíracího balíčku na odkládací balíček neaktivuje schopnost Tunelu z Dominionu: Vzdálených krajů. Jestliže v dobíracím balíčku nemáte žádné karty, například protože jste ho umístili na odkládací balíček, stane se karta položená na dobírací balíček jeho jedinou kartou.




KOŘIST – Tato karta není součástí společné zásoby, lze ji získat pouze prostřednictvím Táboru banditů, Nájezdníka a Drancování. Když ji zahrajete, dostanete k dispozici +3 na nákupy v tomto tahu. Poté ji vraťte do balíčku karet Kořisti. Nemusíte hrát karty peněz z ruky.



PANOŠ – Když tuto kartu zahrajete, dostanete k dispozici +1 a podle své volby buď +2 akce, +2 nákupy nebo si vezmete Stříbrňák. Stříbrňák se bere ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček. Jestliže Panoše zahodíte na smetiště, získáte kartu útoku; bere se ze společné zásoby a pokládá se na odkládací balíček. Můžete si vzít jakoukoli kartu útoku ze společné zásoby, ale pokud tam žádná není, nic nedostanete.



KOMORA – Odložte libovolný počet karet z ruky a doberte si stejný počet karet. Potom odložte znovu libovolný počet karet, mezi nimiž mohou být i právě dobrané karty, a za každou takto odloženou kartu dostanete k dispozici +1 .



POZŮSTALÍ – Buď obě karty odložíte, nebo je vrátíte na dobírací balíček. Nemůžete odložit pouze jednu kartu. Jedná se o ruinu, viz Speciální pravidla pro **Temné časy** a Příprava hry výše.



DAREBÁK – Když tuto kartu zahrajete, doberete si kartu a dostanete k dispozici +1 akci. Poté všichni ostatní hráči odloží tolik karet, aby jim zbyly 4. Hráči, kteří již mají v ruce 4 a méně karet, nic neodkládají. Když je Darebák ve hře a vy zahrajete jinou kartu útoku, ještě předtím, než ji vyhodnotíte, můžete Darebáka zahodit na smetiště. Pokud tak učiníte, získáte Žoldnéře. Vezměte ho z balíčku karet Žoldnéřů a položte ho na odkládací balíček. Pokud už žádní Žoldnéři nejsou k dispozici, žádného nezískáte. Jestliže zahrajete téhož Darebáka v jednom tahu dvakrát, například díky Procesí, pro získání Žoldnéře ho nemůžete zahodit. Jestliže však zahrajete dva různé Darebáky, zahrání toho druhého vám umožní zahodit toho prvního.



TULÁK – Nejprve si doberete kartu a až poté ukážete vrchní kartu dobíracího balíčku. Jestliže to je Kletba, ruina, útočiště nebo karta vítězných bodů, vezmete si ji do ruky, jinak se vrátí zpět na dobírací balíček. Kartu více druhů si vezmete do ruky, pokud alespoň jeden druh je Kletba, ruina, útočiště nebo karta vítězných bodů.



BARD – Nejprve si doberete kartu a poté ukažte vrchní 3 karty svého dobíracího balíčku. Pokud v něm není dostatek karet, zamíchejte odkládací balíček. Jestliže ani poté nemáte dost karet na dobrání, doberte si tolik, kolik lze. Ukázané karty akcí vraťte na dobírací balíček v libovolném pořadí a zbývající karty odložte. Karta více typů, z nichž jeden představuje kartu akce, se považuje za kartu akce. Pokud jste neukázali žádné karty akcí, na dobírací balíček se žádné karty nevrátí.



Poděkování

Chtěli bychom poděkovat herním testerům za jejich čas a návrhy, které přispěly k co nejlepší podobě tohoto rozšíření. Patří mezi ně: Kelly Bailey, Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Billy Martin, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, the Columbus Area Boardgaming Society a the Games Club v Cornellu.

Doporučené sady deseti karet

Dominion můžete hrát s jakoukoli sadou 10 karet, ale níže uvedené sady jsou navrženy tak, aby zdůraznily některé zajímavé kombinace karet a herní strategie.

TEMNÉ ČASY

Průvod mrtvých: Zbrojnice, Zkrachovalci, Katakomby, Vyznavač, Sběrač, Pevnost, Rytíři, Náměstí, Procesí, Revír

Hra s ďáblem: Tábor banditů, Vykradač hrobů, Vetešník, Šamanka, Drancování, Krysy, Mudrc, Metař, Komora, Tulák

TEMNÉ ČASY A DOMINION: ZÁKLADNÍ HRA

Nahoru a dolů: Poustevník, Revír, Šamanka, Chudobinec, Bard / Sklepení, Lichvář, Trůnní sál, Čarodějnice, Dílna

Rytířská zábava: Oltář, Rytíři, Krysy, Metař, Panoš / Hostina, Zahrady, Laboratoř, Knihovna, Přestavba

TEMNÉ ČASY A DOMINION: INTRIKY

Prorockví: Zbrojnice, Železářství, Šamanka, Obnova, Tulák / Baron, Spiklenec, Velká síň, Šlechtici, Studna přání

Invaze: Žebrák, Nájezdník, Padouch, Panoš, Darebák / Harém, Důlní osada, Podvodník, Žalářník, Pokrok

TEMNÉ ČASY A DOMINION: POBŘEŽÍ

Vlhký hrob: Hrabě, Vykradač hrobů, Poustevník, Metař, Darebák / Domorodá vesnice, Pirátská loď, Zachránce, Mapa pokladu, Pokladnice

Rolníci: Pohřební kára, Léno, Chudobinec, Darebák, Tulák / Rybářská vesnice, Přístav, Ostrov, Strážní koš, Skladiště

TEMNÉ ČASY A DOMINION: ALCHYMIE

Záplava havěti: Zbrojnice, Vyznavač, Léno, Náměstí, Krysy, Bard / Učedník, Vidění, Přeměna, Vinice

Nárek: Žebrák, Katakomby, Padělek, Sběrač, Železářství, Drancování / Lékárník, Golem, Bylinkář, Univerzita

TEMNÉ ČASY A DOMINION: PROSPERITA

Vlastní odpad: Padělek, Sběrač, Vykradač hrobů, Náměstí, Padouch / Město, Velký trh, Památník, Talisman, Odvážlivec

Zlodějská čest: Tábor banditů, Procesí, Obnova, Padouch, Panoš / Kování, Bohatství, Podomní obchodník, Kamenolom, Strážní věž

TEMNÉ ČASY A DOMINION: ROH HOJNOSTI

Temný karneval: Zkrachovalci, Vyznavač, Pevnost, Poustevník, Vetešník, Rytíři / Tržiště, Osada, Roh hojnosti, Zvěřinec

Na vítěze: Tábor banditů, Padělek, Pohřební kára, Nájezdník, Drancování, Mudrc / Sklizeň, Lovci, Nové provedení, Turnaj

TEMNÉ ČASY A DOMINION: VZDÁLENÉ KRAJE

Daleko od domova: Žebrák, Hrabě, Léno, Nájezdník, Bard / Kartograf, Výstavba, Vyslanectví, Kočičí zlato, Handlír

Expedice: Oltář, Katakomby, Železářství, Chudobinec, Komora / Křižovatka, Úrodná země, Silnice, Kořenář, Tunel



IGNACY TRZEWICZEK ROBINSON CRUSOE DOBRODRUŽSTVÍ NA PROKLETÉM OSTROVĚ



**KOOPERATIVNÍ HRA PRO NÁROČNÉ,
KDE SE SNAŽÍTE PŘEŽÍT V DRSNÝCH PODMÍNKÁCH
PROKLETÉHO OSTROVA.**

**DOKÁŽETE ČELIT NÁSTRAHÁM JAKO JSOU VÝBUCH SOPKY ČI KRVELAČNÍ LIDOJEDI?
KDYŽ BUDETE PERFEKTNĚ SPOLUPRACOVAT A SKVĚLE PLÁNOVAT, MOŽNÁ PŘEŽIJETE...**

Autor: Donald X. Vaccarino
Ilustrace obalu: Raven Mimura
Art Director: Matthias Catrein
www.matthias-catrein.com
Překlad: Václav Pražák

Výrobce a distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8



www.albi.cz
www.eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010