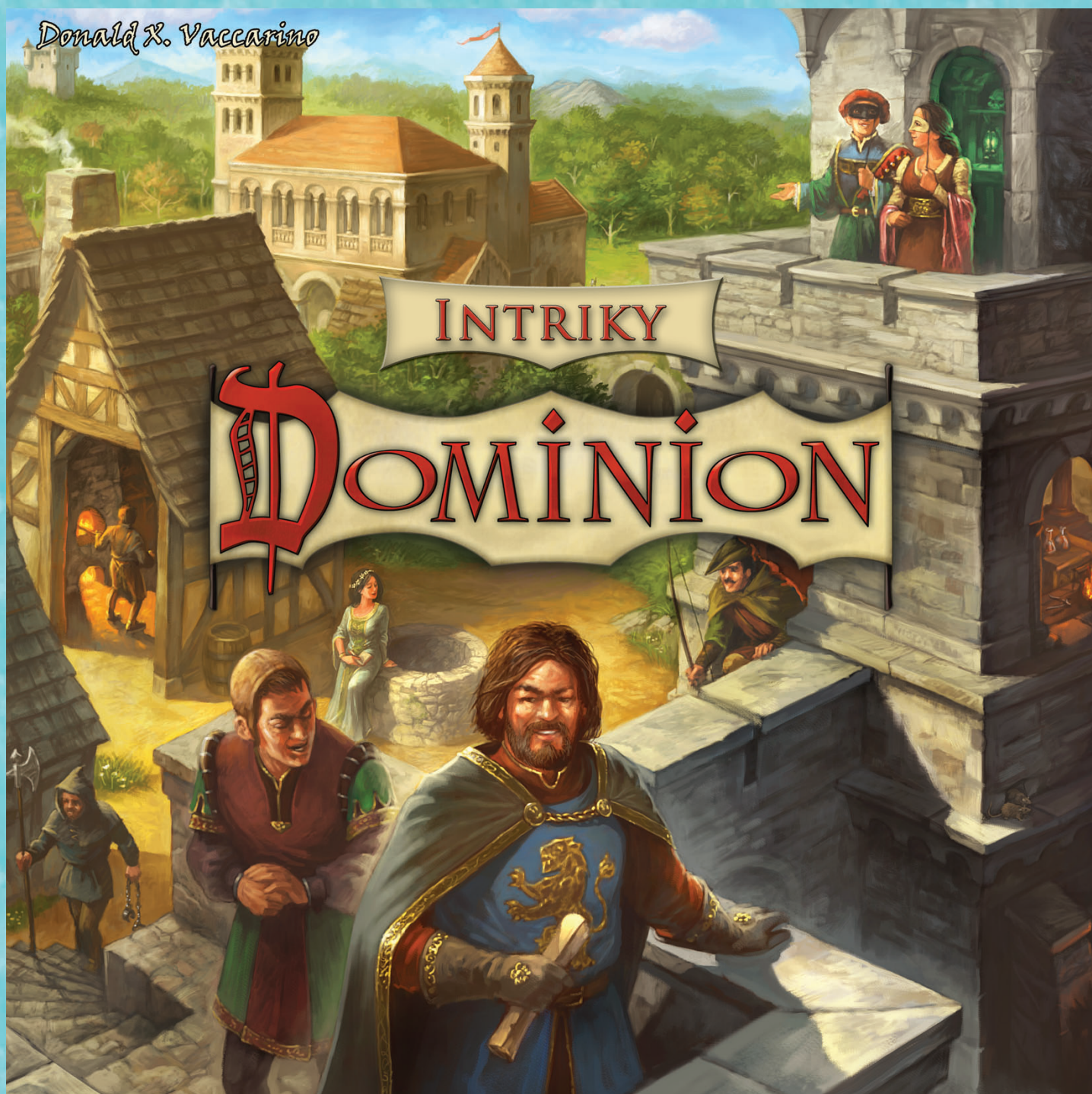


Donald X. Vaccarino



DĚCO VISÍ VE VZDUCHU. SPRÁVCE VYPADÁ, JAKO BY SKRÝVAL
TAJEMSTVÍ. TVŮJ VĚRNÝ SLUHA TĚ VŠAK VARUJE. CHYSTÁ SE
SPIKNUTÍ. TOHLE SI PŘECE NENECHÁŠ LÍBIT. VYMYSLI VLASTNÍ
PLÁN, VYUŽIJ SVÉHO VLIVU A ZNÁMOSTÍ. VYŠLI ZVĚDY, ZJISTI CO SE
CHYSTÁ. JE BARON TVŮJ PŘÍTEL NEBO JE TO PODVODNÍK?
JE NA ČASE POVOLAT ŽALÁŘNÍKA, TEN UŽ SI SE SPIKLENCI PORADÍ.
VÝBORNĚ! SITUACI MÁŠ PEVNĚ V RUKOU!
ANEBO JE TO VŠECHNO ÚPLNĚ JINAK?

Dominion – Intriky: SVĚT PLNÝ NAPÍNAVÝCH TAJEMSTVÍ. INTRIKY
SE HRAJÍ SAMOSTATNĚ NEBO V KOMBINACI SE ZÁKLADNÍ HROU.
V KAŽDÉM PŘÍPADĚ DOMINION NABÍZÍ NESČETNÉ MNOŽSTVÍ
VARIANT A PESTROU HERNÍ ZÁBAVU.

ÚVOD

Karty z Dominionu – Intriky můžete kombinovat s kartami ze základní hry, ale můžete je také hrát samostatně. V pravidlech budou, v případě nutnosti, karty ze základní hry uváděny kvůli popisu vzájemného ovlivňování s novými kartami. Nově přidaná pravidla pro Dominion – Intriky jsou vyznačena červeným rámečkem. Pokud již základní hru znáte, stačí si přečíst pouze tyto označené části.

CÍL HRY

Dominion je hra, v níž budujete svůj balíček karet. Ten představuje vaše Dominium. Balíček obsahuje vaše finanční zdroje, vítězné body a akce, které můžete provádět. Na začátku máte v balíčku malou nezajímavou sestavu statků a měďáků, ale doufáte, že na konci hry se bude skvět zlatem, provinciemi, obyvateli a stavbami vašeho hradu a království. Hru vyhrává hráč, který má na jejím konci ve svém balíčku největší počet vítězných bodů .

MATERIÁL HRY

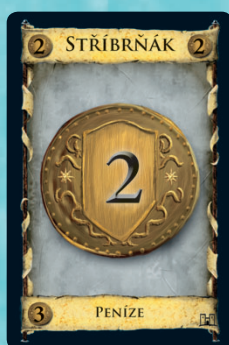
Před první hrou seřadíte karty podle přiloženého pořadníku do drážek v krabici.

500 karet

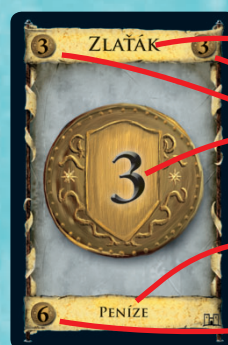
130 karet peněz



60 měďáků –
o hodnotě 1 mince



40 stříbrňáků –
o hodnotě 2 mince



30 zlaťáků –
o hodnotě 3 mince

Název

Hodnota
(3 mince)

Typ karty
(karta peněz, žlutá)

Cena
(6 mincí)

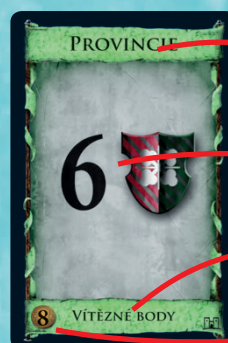
48 karet s vítěznými body



24 statků



12 vévodství



12 provincií

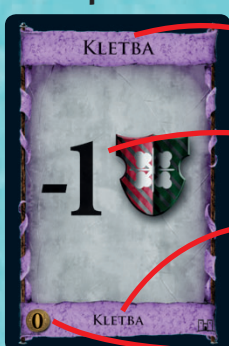
Název

Hodnota
(6 bodů)

Typ karty
(karta bodů, zelená)

Cena
(8 mincí)

30 karet prokletí



Název

Hodnota
(-1 bod)

Typ karty
(karta kletby,
fialová)

Cena
(0 mincí)

karta zahodit kartu neboli smetiště



25 podkladových karet



Pro každý druh karty království existuje jedna podkladová karta (s modrým okrajem). Karty peněz, karty vítězných bodů a karty kleteb nemají žádné podkladové karty.

8 prázdných karet
(z toho jedna s modrým rubem)

258 karet království

21 akčních karet (každá karta 10krát):

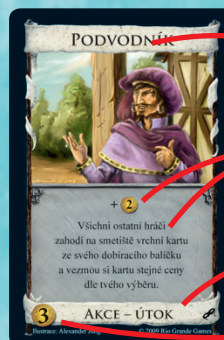


Název

2 pokyny

Typ karty
(karta akce, bílá)

Cena
(4 mince)

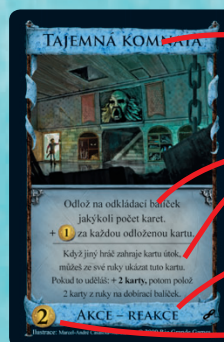


Název

2 pokyny

Typ karty
(karta útoku, bílá)

Cena
(3 mince)



Název

2 pokyny

Typ karty
(karta reakce, modrá)

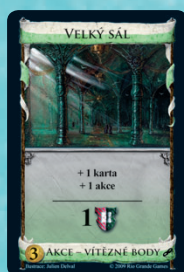
Cena
(2 mince)

Bodovací karta a 3 kombinované karty (každá 12krát):

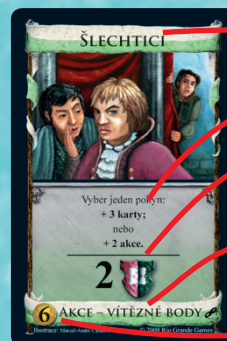
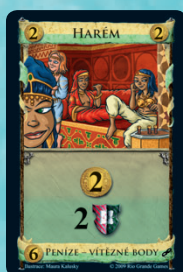
Většina karet království jsou akční karty. Karty království však také mohou být bodovací karty nebo kombinované typy karet. Kombinované karty království jsou **vždy současně** karty bodů a karty peněz popřípadě karty akci.



bodovací karta



kombinované karty



Název

1 pokyn

Hodnota (2 body)

kombinované typy karet
(karta akce bílá
a karta bodů zelená)

Cena (6 mincí)

PŘÍPRAVA HRY

V každé hře jsou použity karty peněz, karty bodů, karty kleteb a karta smetiště.

Karty peněz

Nejprve budou vyloženy všechny karty měďáků, stříbrňáků a zlatáků jako 3 oddělené balíčky otočené lícem nahoru. Z balíčku měďáků si každý hráč vezme 7 karet (viz rámeček níže: Balíček karet hráče na začátku hry).

Hráč, který vlastní více edicí, může připravit všechny karty peněz.

Karty bodů

Potom budou vyloženy karty bodů do 3 balíčků otočených lícem nahoru. Po jednom balíčku statků, vévodství a provincií.

Při hře 3 a 4 hráčů je vyloženo vždy 12 karet statků, 12 karet vévodství a 12 karet provincií. Při hře 2 hráčů bude vyloženo vždy pouze po 8 kartách od každého z těchto tří druhů. Z nevyložených karet bodů si každý hráč vezme 3 statky (viz rámeček níže: Balíček karet hráče na začátku hry). Případné zbývající karty bodů budou odloženy zpět do krabice.

Karty kleteb a karta smetiště

Nyní bude vyložen balíček karet kleteb, opět lícem nahoru. Ve hře 4 hráčů bude vyloženo všech 30 karet kleteb, ve hře 3 hráčů 20 a ve hře 2 hráčů 10 karet.

Karty kleteb budou normálně přidělovány spoluhráčům určitými akčními kartami (např. žalárník).

Bude-li si hráč kartu kletby kupovat, odloží ji jako obvykle na svůj odkládací balíček.

Karta smetiště bude vyložena rovněž lícem nahoru, ovšem nepočítá se do společné zásoby.

Společná zásoba

Tyto karty budou vyloženy v každé hře:

Karty peněz

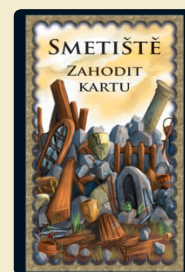


Karty bodů



Pro zahazovací balíček

Karty kleteb

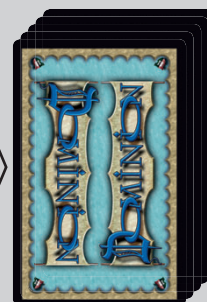


Balíček karet hráče na začátku hry

Každý hráč má na začátku hry balíček karet, který se skládá ze 7 měďáků a 3 statků.



Každý hráč zamíchá svůj vlastní balíček karet (nechá jej sejmout svému sousedovi po pravici)* a položí si jej před sebe lícem dolů jako dobírací balíček.



Poté si každý hráč lízne 5 karet ze svého dobíracího balíčku. Těchto 5 karet představuje hráčovy karty v ruce.

* Toto není žádné povinné pravidlo, ale pouze doporučení.

Nakonec bude ještě náhodně určen začínající hráč.

Budete-li hrát více her za sebou, stane se hráč nalevo od vítěze poslední hry novým začínajícím hráčem. Při shodě bude začínající hráč

Z celkového počtu 25 karet království se v každé hře použije 10 z nich. Sestava těchto 10 karet se může každou hru měnit.

Oba na začátku hry

Těchto 10 akčních karet doporučíme pro první hru:



Karty království

Nyní budou vyloženy karty království. Z 25 karet království, které jsou ve hře k dispozici, bude vybráno 10, se kterými se bude hrát. Od každé z těchto 10 vybraných karet se vyloží kompletní balíček (10 karet).

Výjimka
Od karet bodů nebo kombinovaných karet peníze/body bude při hře 3 a 4 hráčů vyloženo vždy 12 karet, při hře 2 hráčů vyloženo pouze po 8 kartách.

Jako sestavu karet pro první hru doporučujeme: pěšák, velký sál, maškary, most, hutě, zvěd, pokrok, vévoda, šlechtici a harém (viz obrázek vlevo).

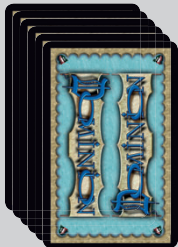
Hráči si však mohou vybrat i jiné, námi doporučené, sestavy karet (viz Přehled karet, strana 4) nebo si složit sestavu vlastní.

Například můžete zamíchat podkladové karty a vrchních 10 vytažených určí, které karty království budou v této hře použity. Nebo si popořadě každý hráč zvolí jednu kartu království, až se jich vybere 10.

Zbývající karty království zůstanou v krabici a v dané hře již nebudou použity.

Podkladové karty mohou být také použity pro označení, že se příslušný balíček vyprázdnil.

Takto vypadá hrací plocha jednoho hráče během hry:



Dobírací balíček: vždy lícem dolů



Příklad vyložených karet



Odkládací balíček: vždy lícem nahoru

určen náhodně z hráčů, kteří nezvítězili.

PRŮBĚH TAHU

Dominion je hrán v tazích. Hráč na řadě má na začátku svého tahu obvyčejně 5 karet v ruce. Nyní provede svůj tah skládající se z následujících fází, které musí být vždy hrány v tomto pořadí:

- 1. fáze: Akce** – hráč může vykládat akční karty.
 - 2. fáze: Nákup** – hráč může nakupovat karty.
 - 3. fáze: Úklid** – hráč musí všechny vyložené a také všechny nevyložené karty odložit a dobrat si 5 karet pro svůj příští tah.
1. a 2. fáze **může**, 3. fáze **musí** být zahrána.
Teprve až hráč ukončí svůj tah, je na řadě další hráč.
Takto se pokračuje až do konce hry.

1. fáze: Akce

Během této fáze smí hráč vykládat akční karty. Akční karty jsou karty království, na kterých je nápis „AKCE“. Zpravidla může hráč vyložit pouze 1 akční kartu (1 volná akce). Avšak tento počet může být díky pokynům na určitých akčních kartách zvýšen (viz níže „+ X akci“).

Když hráč vyloží akční kartu, položí ji před sebe lícem nahoru. Pak přečte nahlas text na kartě a provede uvedené pokyny shora dolů. Musí provést všechny na kartě uvedené pokyny, pokud je to možné.

Je-li na kartě uvedena volba mezi různými pokyny, tak si hráč nejprve požadovaný pokyn vybere a následně provede pouze tento pokyn.

Hráč může vyložit akční kartu i tehdy, když některé nebo všechny pokyny provést nemůže. Hráč musí pokyny na vyložené akční kartě – pokud možno – kompletně provést dříve, než vyloží další akční kartu. Všechny vyložené akční karty zůstávají až do fáze úklidu ležet před hráčem lícem nahoru.

Hráči začínají hru bez akčních karet a nemohou tedy přinejmenším v prvních dvou tazích zahrát žádné akční karty.

Často používané pokyny na akčních kartách:

„+ X karet“ – Hráč si musí ihned dobrat do ruky X karet ze svého dobíracího balíčku.

Je-li jeho dobírací balíček spotřebován, zamíchá svůj odkládací balíček a připraví si jej jako nový dobírací balíček. Nemá-li hráč ani potom dostatek karet ve svém dobíracím balíčku, dobere si pouze tolik karet, kolik může.

„+ X akci“ – Hráč může vyložit X dalších akčních karet. Může-li hráč vyložit více karet, je užitečné udržet přehled o zbývajících akcích jejich hlasitým odpočítáváním. Předtím než vyloží další akční kartu, musí hráč provést – pokud možno – všechny pokyny uvedené na vyložené akční kartě. Hráč musí dokončit všechny své akce, než se přesune do nákupní fáze svého tahu.

„Odložit kartu“ – Pokud není výslovně uvedeno jinak, odkládá hráč kartu(y) z ruky.

Hráč odkládá kartu(y) z ruky lícem nahoru na vlastní odkládací balíček. V určitých případech musí hráč oznámit, kolik karet odkládá, např. u karty tajemná komnata. Odkládá-li hráč více karet současně, nemusí je spoluhráčům ukazovat. Vrchní karta odkládacího balíčku ale musí být viditelná vždy.

„Zahodit kartu“ – Likviduje-li hráč kartu(y), neodkládá ji na svůj odkládací balíček, ale na smetiště (zahazovací balíček). Karty na smetišti již nemohou být koupeny, ani se nevrací do společné zásoby karet.

„Vzít si“ – Hráč si vezme kartu (většinou ze společné zásoby) a položí ji na svůj odkládací balíček, což znamená, že tuto kartu nemůže ihned využít.
Pozor: „Vzít si“ se nachází v akční fázi a není to tedy žádný nákup.

„Ukázat kartu“ – Hráč odkryje kartu, ukáže ji všem hráčům, pak ji zase položí zpět lícem dolů. Pokud je hráč vyzván, aby ukázal vrchní karty ze svého dobíracího balíčku, a nemá v něm dostatek karet, musí odkládací balíček zamíchat a poté ukázat spoluhráčům požadované množství karet.

„Položit stranou“ – Hráč vyloží kartu na stůl lícem nahoru, aniž by provedl pokyny na kartě. Pokyn, který kartu stranou odložil, hráči rovněž určí, jak musí tuto kartu použít.

Každý hráč provede 3 fáze v tomto pořadí:

- 1. Akce**
- 2. Nákup**
- 3. Úklid**

Potom je na řadě další hráč.

Každý hráč má **1 volnou akci**

(= smí vždy vyložit 1 akční kartu).

Díky určitým akčním kartám hráč může získat další akce.

Hráč musí jednu akční kartu (pokud možno) provést celou, dříve než vyloží další akční kartu.

Příklad správce: Vybere-li si hráč pokyn + 2 karty, tak nemá ve fázi nákup k dispozici žádné + 2 virtuální mince a nesmí zahodit na smetiště 2 karty.

Jednotlivé akční karty budou vysvětleny v Přehledu karet.

+ X karet: Hráč si musí dobrat X karet z dobíracího balíčku.

+ X akci: Hráč může vyložit dalších X akčních karet.

Odložit kartu: Hráč odloží kartu(y) na vlastní odkládací balíček.

Zahodit kartu: Hráč umístí kartu(y) na zahazovací balíček – smetiště.

Vzít si: Hráč si vezme jednu kartu ze společné zásoby. Toto **není** nákup.

Ukázat kartu: Hráč odkryje jednu kartu, ukáže ji a položí zpět.

Položit stranou: Hráč vyloží kartu lícem nahoru. Neprovede pokyny na této kartě.

„Vybrat si jeden/dva“ – Hráč si vybere 1 nebo 2 z uvedených pokynů na kartě a provede pouze tyto. Nevybrané pokyny nemají žádný účinek.

„Podat dál“ – Hráč podá jednu kartu lícem dolů jednomu spoluhráči. Spoluhráč si vezme tuto kartu do ruky. Pokyn na kartě přitom nebude proveden.

Oba následující pokyny vstupují v platnost teprve ve fázi nákup.

„+1 nákup“ – Hráč si může ve fázi nákupu koupit další kartu ze společné zásoby.

„+ X“ – Hráč má navíc k dispozici X virtuálních mincí pro fázi nákup. Nedostává žádnou kartu(y) peněz za + X.

Akční fáze končí, jakmile již hráč dále nemůže nebo nechce vykládat žádné akční karty. Obecně mohou být akční karty hrány pouze ve vlastní akční fázi. Karty reakce tvoří výjimku a mohou být zahrány i v jinou dobu.



Příklad akční karty (pěšák)

- Hráč si **musí** vybrat 2 uvedené pokyny.
- Hráč si **musí** ihned dobrat 1 kartu.
- Hráč **může** vyložit 1 akční kartu navíc.
- Hráč **může** koupit ve fázi nákup 1 další kartu.
- Hráč má ve fázi nákup k dispozici 1 virtuální minci.

Vyložené akční karty zůstávají ležet lícem nahoru až do fáze úklidu.

Příklad:

- Jiří zahrál jako svou volnou akci šlechtice. Zvolil si pokyn + 3 karty a ihned si musí dobrat 3 karty ze svého dobíracího balíčku do ruky. Nezávisle na tom, jaké karty si dobere, končí jeho akční fáze.
- Jiří má v ruce šlechtice a pěšáka. Nejříve vyloží jako volnou akci šlechtice a vybere pokyn + 2 akce, tzn. může vyložit 2 další akční karty. Nyní zahraje pěšáka a vybere si oba pokyny + 1 karta a + 1. Musí si ihned dobrat 1 kartu, virtuální peníze hrají roli teprve ve fázi nákup. Dobral si kartu most a taktéž jej vyloží. Pokyny na kartě most (+ 1 nákup a + 1) hrají roli teprve ve fázi nákup. Jiří provedl 3 akce, 1 volnou a 2 další díky šlechtici. Využil všechny 3 akce (= vyložil 3 akční karty). Jeho akční fáze skončila.
- Jiří má v ruce maškary a most. Žádná z těchto dvou karet mu neumožňuje provést další akce (žádná nemá + X akci). Musí se tudíž rozhodnout, kterou z obou karet vyloží jako volnou akci. Rozhodne se vyložit maškary. (Účinek karty je vysvětlen v přehledu karet.) Most mu zůstává v ruce, v tomto tahu jej již nemůže využít. Jeho akční fáze skončila.

2. fáze: Nákup

Ve fázi nákupu smí Hráč kupovat karty ze společné zásoby. Může kupovat veškeré karty ze společné zásoby (karty peněz, karty bodů, karty království a dokonce i karty kleteb). Karty ze smetiště nesmí být koupeny. Zpravidla smí hráč koupit pouze **jednu kartu** za tah (1 volný nákup). Tento počet se však může zvýšit díky akčním kartám (viz výše „+1 nákup“).

Cena karty je uvedena v levém dolním rohu. Aby si mohl hráč kartu koupit, položí jednu nebo více karet s peněží ze své ruky lícem nahoru na stůl. K těmto kartám peněz mohou být připočítány virtuální mince (viz výše „+ X“) na jeho vyložených akčních kartách. Potom si hráč vybere kartu ze společné zásoby, jejíž cena je stejná nebo nižší, než je vložena suma peněz, a položí ji lícem nahoru na svůj odkládací balíček, tj. právě zakoupenou kartu hráč ještě nemůže využít v tom tahu, kdy ji koupil.

Může-li a chce-li hráč provést více nákupů, může vloženoí sumu peněz (karty peněz a virtuální peníze) na své nákupy libovolně rozdělit.

Vyložené karty peněz zůstávají až do fáze úklidu ležet lícem nahoru.

Vybrat si jeden/dva – Hráč si vybere 1 nebo 2 pokyny na kartě.

Podat dál – Hráč podá jednu kartu lícem dolů dále. (Tento pokyn se v Intrikách nachází pouze na kartě maškary.)

+ 1 nákup: Hráč si může koupit další kartu.

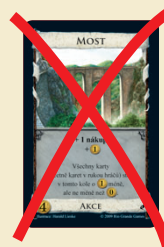
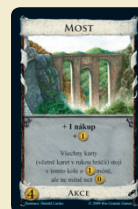
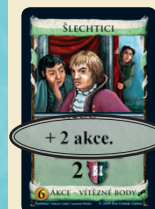
+ X: Hráč má navíc k dispozici X virtuálních mincí pro nákup.

Taktické upozornění: Má-li hráč v ruce několik akčních karet, tak by většinou měl nejprve vyložit karty s + X akcemi.

Ze všech hráčových karet v ruce budou v následujících příkladech zobrazeny pouze ty karty, které hrají roli pro akční fázi.



Jiří si zde vybral pokyn + 3 karty. Pokyn + 2 akce tudíž nemá žádný účinek.



Každý hráč má **1 volný nákup** (= může si vždy koupit 1 kartu).

Díky vyloženým akčním kartám může provést více nákupů.

Cena této karty



Hráč tyto zakoupené karty ihned odkládá lícem nahoru na vlastní odkládací balíček.

Příklad:

1. Lumír má v ruce 3 mince (3 měďáky). Jako svůj volný nákup vyloží tyto 3 měďáky před sebe a kupuje si za ně ze společné zásoby 1 stříbrňák (cena: 3 mince). Stříbrňák položí na svůj odkládací balíček. Jeho fáze nákupu skončila.
2. Lumír má v ruce 3 mince (3 měďáky). Ve své předchozí akční fázi vyložil kartu pěšák, která mu nyní přináší 1 virtuální minci (+ 1). Vykládá tedy své 3 měďáky lícem nahoru před sebe a dohromady s virtuálními mincemi má k dispozici 4 mince. Kupuje si akční kartu most (cena: 4 mince) ze společné zásoby a pokládá ji lícem nahoru na svůj odkládací balíček. Jeho fáze nákupu skončila.
3. Lumír má v ruce 4 mince (2 měďáky, 1 stříbrňák). Ve své předchozí akční fázi vyložil most, který mu nyní přináší 1 virtuální minci (+ 1) a jeden nákup navíc (+ 1 nákup) a navíc všechny karty zlevní o 1. Lumír vykládá své 4 mince lícem nahoru před sebe a dohromady s virtuálními mincemi má k dispozici 5 mincí až na 2 nákupy. Kupuje si ze společné zásoby bodovací kartu vévoda (díky pokynům na kartě most stojí pouze 4 mince) a 1 měďák (cena: 0 mincí) a obě karty odloží lícem nahoru na svůj odkládací balíček. Pátou minci nechává propadnout. Jeho fáze nákupu skončila.

3. fáze: Úklid

Karty, které hráč během tahu odložil nebo koupil, již leží na jeho odkládacím balíčku. Nyní na odkládací balíček odloží všechny vyložené akční karty a karty peněz a také své karty v ruce. Ačkoli hráč nemusí spoluhráčům ukazovat své karty v ruce, odkládá své karty vždy lícem nahoru na svůj odkládací balíček, takže spoluhráči mohou vidět vrchní kartu.

Poté si hráč dobere 5 karet z dobíracího balíčku a vezme si je do ruky. Má-li ve svém dobíracím balíčku méně než 5 karet, tak si nejprve dobere zbývající karty, potom zamíchá svůj odkládací balíček a z něj vytvoří nový dobírací balíček. Z nového dobíracího balíčku si dobere tolik karet, aby jich měl v ruce 5.

Má-li hráč svých nových 5 karet v ruce, je na tahu další hráč. Zkušený hráč může svůj tah začít již během fáze úklidu předchozího hráče. Je-li však vyložena útočná akční karta, musí mít všichni hráči ukončeny své fáze úklidu, aby mohl být útok správně proveden.

Upozornění ke kartám peněz, akcí a bodů:

Karty peněz a akční karty může hráč během hry využít mnohokrát. Pokládá sice karty ve fázi úklidu na svůj odkládací balíček. Avšak až se tento stane novým dobíracím balíčkem, budou dané karty opět k dispozici. Z tohoto důvodu jsou karty peněz vždy považovány za opakující se zdroj příjmu a ne za zdroj, který je po použití spotřebován. Obdobně je to i s akčními kartami: mohou být stále znovu vykládány, jakmile je má hráč opět v ruce.

Karty bodů hráči překážejí. Dostává je stále znovu do ruky, ale nemůže je během hry využívat. Přesto musí v pravou chvíli začít s jejich sbíráním, neboť pouze karty bodů se na konci hry počítají.

KONEC HRY

Hra skončí na konci tahu, ve kterém nastane jedna ze dvou následujících podmínek:

Balíček provincií je prázdný nebo jsou prázdné 3 libovolné balíčky ve společné zásobě.

Nyní si hráči sečtou všechny body  v celém svém balíčku karet (karty v ruce, odkládací balíček i dobírací balíček).

Hráč s největším počtem bodů ve hře vítězí. Při shodě více hráčů s největším počtem bodů vyhraje ten, který odehrál méně tahů. Pokud je stále shoda, tak se tito hráči o vítězství dělí.



Hráč pokládá všechny vyložené karty a všechny karty, které ještě má v ruce, na svůj odkládací balíček.

Hráč si nemůže ponechat do dalšího tahu žádné karty.

Hráč si dobere 5 karet ze svého dobíracího balíčku.

Karty peněz a akční karty mohou být využívány stále znovu. To platí také pro kombinované karty akcí/bodů popřípadě kombinované karty peněz/bodů.

Nekombinované karty bodů během hry překážejí. Na konci hry ale bodovací karty rozhodují o vítězi, bez ohledu na to, zda se jedná o nekombinované nebo kombinované karty bodů.

Hra skončí, když je buď:

- prázdný balíček provincií, nebo
- jsou prázdné 3 libovolné balíčky.

Všichni hráči si spočítají body v celém svém balíčku karet.

Hráč s největším počtem bodů vítězí.



Distributor ČR:

ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13, 186 00 Praha 8
www.albi.cz

Distribútor SR:

ALBI s. r. o.
Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

www.modernihry.cz
Infolinka her:
+420 737 22 10 10

Ilustrace: Matthias Catrein
Vývoj: Valerie Putman & Dale Yu