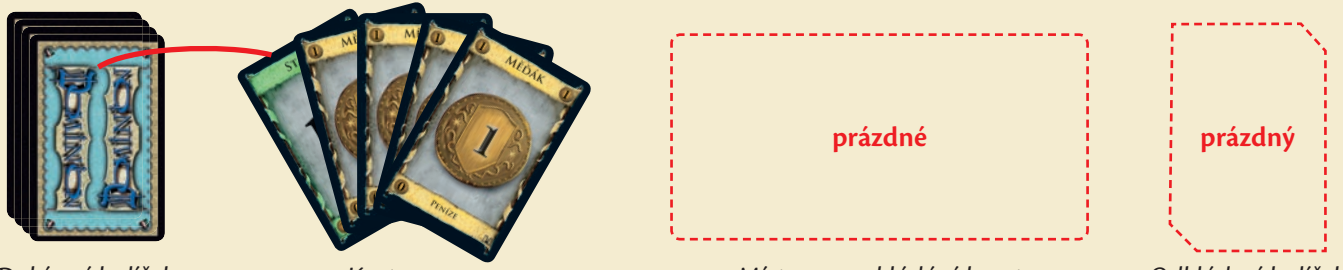


Při tvých prvních tazích se ti budeme dívat přes rameno. Zahraj si jedenkrát podle příkladu:

Před hrou

Zamíchej svých 10 karet (balíček karet hráče na začátku hry, pravidla strana 4). Pak si dober 5 vrchních karet do ruky. V našem příkladu sis dobral 1 statek a 4 měďáky. Zbýlých 5 karet tvoří tvůj **dobírací balíček**.



Dobírací balíček Karty v ruce Místo pro vykládání karet Odkládací balíček

1. tah

Fáze nákup

Protože na začátku hry nemůžeš mít v ruce žádnou akční kartu, přeskakuješ **akční fázi** a začínáš rovnou **fází nákup** (v této fázi získávají hráči většinu svých nových karet). Vykládáš 4 měďáky, které máš v ruce, před sebe lícem nahoru (aby je mohli vidět i tví spoluhráči). Za ty si ze společné zásoby koupíš akční kartu most, která stojí 4 mince. Ihned ji odložíš lícem nahoru a máš tímto založený svůj odkládací balíček.

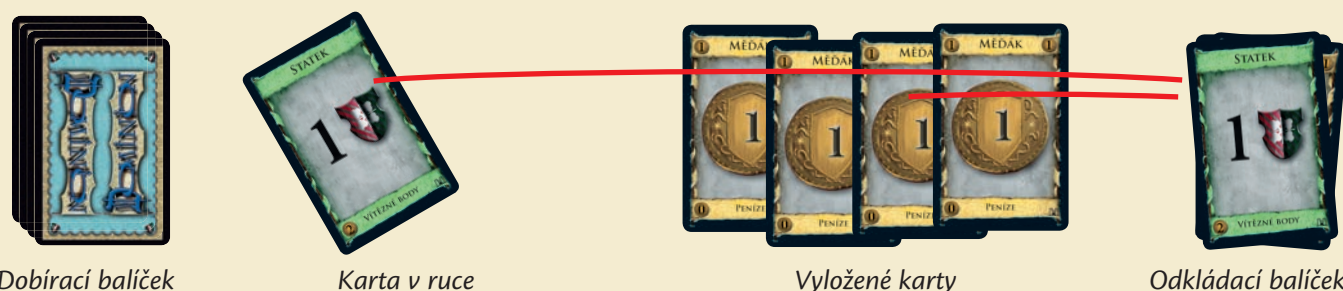


Dobírací balíček Karty v ruce Vyložené karty Odkládací balíček

ze společné zásoby

Fáze úklid

Protože si nyní nic dalšího koupit nemůžeš, přejdeš do **fáze úklid**. Ve fázi úklid odkládáš 4 vyložené měďáky a svůj statek, který ještě máš v ruce, na svůj odkládací balíček.



Dobírací balíček Karta v ruce Vyložené karty Odkládací balíček

A nakonec si dobereš do ruky zbývajících 5 karet ze svého dobíracího balíčku. Tím končí tvůj 1. tah.



Dobírací balíček Karty v ruce Místo pro vykládání karet Odkládací balíček

Pro svůj 2. tah máš nyní v ruce 2 statky a 3 měďáky.

2. tah

Fáze nákup

Poté, co byli na řadě tví spoluhráči, hraješ svůj 2. tah. Protože nemáš v ruce akční karty, musíš opět vynechat **akční fázi** a přejít rovnou na **fázi nákup**. Vykládáš své tři měďáky. Za ně si ze společné zásoby koupíš peněžní kartu stříbrňák, která stojí 3 mince. Ihned si ji odložíš na odkládací balíček.

prázdný

Dobírací balíček



Karty v ruce



Vyložené karty

ze společné zásoby



Odkládací balíček

Fáze úklid

Ve fázi úklid odložíš oba své statky z ruky a 3 vyložené měďáky na svůj odkládací balíček.

prázdný

Dobírací balíček



Karty v ruce



Vyložené karty



Odkládací balíček

Nakonec si dobereš zase 5 karet. Tvůj dobírací balíček je ale prázdný, proto zamícháš svůj odkládací balíček a připravíš z něj nový dobírací balíček. Poté si do ruky dobereš 5 vrchních karet.



Dobírací balíček



Karty v ruce

prázdné

Místo pro vykládání karet



Odkládací balíček

Pro svůj 3. tah sis do ruky dobral 1 statek, 2 měďáky, 1 stříbrňák a 1 akční kartu.

3. tah

Akční fáze

Začínáš **akční fázi** a vykládáš most. Všechny karty stojí v tomto tahu o 1 minci méně, než je na příslušné kartě vyznačeno (viz text na kartě most).



Dobírací balíček



Karty v ruce



Vyložené karty

prázdný

Odkládací balíček

Pak přecházíš do **fáze nákupu**. Pro svůj nákup máš k dispozici 2 měďáky, 1 stříbrňák a 1 virtuální minci díky mostu, dohromady tedy 5 mincí. Za ně si kupuješ akční/bodovací kartu šlechtici, která kvůli pokynu na mostě stojí už jen 5 mincí. Nákup navíc necháváš propadnout.

Fáze nákup



Dobírací balíček



Vyložené karty

ze společné zásoby



Odkládací balíček

Na konci následující **fáze úklidu** si opět dobereš 5 karet. Co máš nyní udělat? Koupit si akční karty? Nebo raději zvýšit počet svých mincí? Odpověď záleží na tvém rozhodnutí. Hra pokračuje dále...

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY

Následující základní pravidla by si hráči měli pamatovat.

- Každý hráč hraje se svým vlastním balíčkem karet. Hráč má svůj vlastní dobírací balíček a vlastní odkládací balíček. Karty si dobírá jen ze svého dobíracího balíčku a karty odkládá jen na svůj odkládací balíček.
- Hráč nemíchá svůj odkládací balíček automaticky, když je jeho dobírací balíček spotřebován, ale teprve, když musí dobírat karty.
- Musí-li hráč dobrat karty ze svého dobíracího balíčku a jeho dobírací balíček neobsahuje dostatečný počet karet, nejprve si vezme zbylé karty. Pak teprve zamíchá svůj odkládací balíček, nechá jej sejmout sousedovi po levici a připraví karty lícem dolů jako nový dobírací balíček. Nyní si dobere zbývající počet karet.
- Karty, které si hráč koupí nebo jiným způsobem získá, odkládá na svůj odkládací balíček. Tyto karty má hráč k dispozici teprve, až se z odkládacího balíčku stane nový dobírací balíček.
- Na konci svého tahu odloží hráč všechny vyložené i všechny nevyložené karty na svůj odkládací balíček. Nesmí si ponechat žádnou kartu v ruce do dalšího tahu.
- Každý hráč má ve svém tahu vždy 1 volnou akci a 1 volný nákup, tj. může minimálně vyložit 1 akční kartu a 1 kartu koupit.

Je **důležité** od sebe rozlišovat „vzít si“ a „koupit“.

- „Vzít si“ se nachází v akční fázi. Hráč nemůže použít žádné karty peněz nebo virtuální mince, aby si „vzal“ dražší kartu, než je uvedena v pokynu „vzít si“. „Vzít si“ nespotřebuje hráčův volný nákup.
- „Koupit“ se nachází ve fázi nákupu. Hráč musí zaplatit cenu karty peněžními kartami a/nebo virtuálními mincemi, aby si mohl kartu „koupit“.
- Některé karty poskytují danému hráči možnost výběru mezi několika pokyny na jedné kartě (šlechtici, pěšák, žalářník, služebník, správce). Hráč si může vybrat také pokyny, které nemůže provést nebo které může provést jen částečně.
- Některé karty jsou zároveň karty bodů i karty jiného typu (šlechtici, velký sál, harém). Během hry mohou být karty velký sál a šlechtici vyloženy jako karty akcí, karta harém jako karta peněz. Tyto karty patří vždy k oběma typům karet. Když se jiná karta odvolává na určitý typ karty, považují se tyto kombinované karty za oba typy. Na konci hry přináší všechny 3 karty body.
- Hráč může reagovat na jednotlivé útoky i několika kartami reakce. Jednotlivé karty reakce ze své ruky smí hráč ukázat v libovolném pořadí.

A hlavní pravidlo na závěr:

- **Díky pokynům na akčních kartách mohou být prakticky všechna pravidla zcela nebo částečně zrušena případně změněna. Pokyny na akčních kartách mají vždy přednost. Dva příklady pro přiblížení:**



Příklad obchodní místo:

Pravidlo hry: „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.

Pokyn na kartě: „Vezmi si stříbrňák do ruky.“



Příklad dar poddaných:

Pravidlo hry: „Ukázat kartu“ – hráč odkryje kartu, ukáže ji všem hráčům, pak ji zase položí zpět lícem dolů.

Pokyn na kartě: „...ukázat karty ze svého dobíracího balíčku a tyto odložit na odkládací balíček.“

PRAVIDLA PRO HRU VE VÍCE NEŽ 4 HRÁČÍCH

Pro hru ve více než čtyřech hráčích můžete sloučit základní hru Dominion a Intriky.

Při hře v 5 a 6 hráčích použijete všechny karty peněz. Pro 5 hráčů použijete 15 provincií a 40 kleteb, pro 6 hráčů 18 provincií a 50 kleteb. Všechny ostatní karty bodů (statek, vévodství a karty království) vyložíte po 12 jako obvykle. Hra v 5 či 6 hráčích končí, když je prázdný balíček provincií nebo jsou prázdné 4 libovolné balíčky ve společné zásobě.

Protože by se délka hry při hře v 7 či více hráčích značně prodloužila, doporučujeme při tomto počtu hráčů rozdělení na skupiny. Proto neuvádíme žádné počáteční počty karet.

KARTY KRÁLOVSTVÍ

Baron – Nemusíte odložit žádný statek, i kdybyste nějaký měli v ruce. Když však žádný neodložíte, musíte si jeden statek vzít, pokud ještě nějaký ve společné zásobě je. Nemůžete pouze využít + 1 nákup a zbývající pokyny ignorovat.

Dar poddaných – Když je dobírací balíček příslušného hráče prázdný, nemíchá hráč nalevo od vás již odkryté karty. Následně karty odloží na odkládací balíček. Má-li méně než 2 karty v dobíracím a odkládacím balíčku, odkryje pouze tolik, kolik jich má. Získáte bonus za každý typ karty a pouze za různé karty. Pokud hráč například odkryje měďák a harém, získáte + 4 a + 2 karty. Pokud odkryje 2 stříbrňáky, získáte + 2.

Důlní osada – Doberete si vždy jednu kartu a dostáváte 2 akce navíc. Poté se musíte rozhodnout, zda důlní osadu zahodíte na smetiště, dříve než zahrajete další akci nebo přejdete do jiné fáze. Když důlní osadu zahrajete na trůnní sál, můžete kartu zahodit pouze jednou (tj. dostanete celkově + 2 karty, + 4 akce, ale pouze + 2).

Harém – Tato karta je zároveň kartou peněz i kartou bodovací. Můžete ji zahrát ve fázi nákup, stejně jako stříbrňák. Na konci hry má harém hodnotu 2. Při hře ve 3 a 4 hráčích použijete 12 karet, při hře ve 2 použijete 8 karet.

Hradní nádvoří – Doberete 3 karty a vezměte si je do ruky ještě dříve, než položíte kartu na dobírací balíček. Karta, kterou na dobírací balíček položíte, nemusí být ani jedna ze 3 právě dobraných karet.

Huť – Vezměte si jednu kartu ze společné zásoby a položte ji na svůj odkládací balíček. Podle toho, jaký typ karty jste si vzali, získáte jeden z bonusů. Pokud si vezmete kombinovaný typ karty, např. velký sál, získáte + 1 akci (protože velký sál je akční karta) a + 1 kartu (protože velký sál je také bodovací karta).

Chudinská čtvrť – Získáte 2 akce navíc. Poté musíte ukázat své karty v ruce. Pokud v ruce nemáte žádné akční karty (také akční/bodovací karty jsou akční karty), musíte si dobrat 2 karty. Druhou kartu si doberete i tehdy, bude-li první dobraná karta akční kartou.

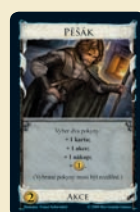
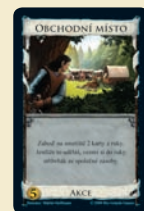
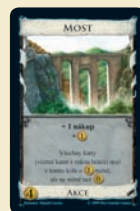
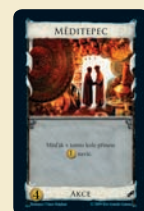
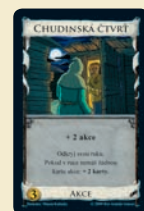
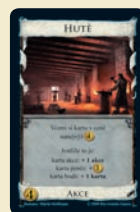
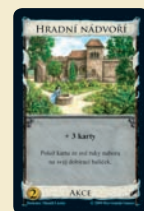
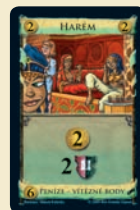
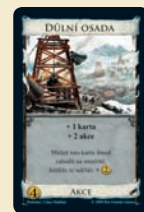
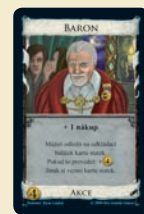
Maškary – Nejprve si doberete 2 karty. Poté si všichni hráči současně vyberou kartu ze své ruky a položí ji lícem dolů mezi sebe a hráče po své levici. Teprve poté si všichni hráči vezmou kartu, kterou mají připravenou od hráče vpravo. Hráči tedy nejprve vyberou kartu, kterou podají dále, dříve než uvidí, jakou kartu dostanou. Nakonec můžete pouze vy zahodit na smetiště jednu kartu ze své ruky. Maškary nejsou útok. Ostatní hráči tudíž nemohou ukazovat ze své ruky žádnou kartu reakce.

Měditepec – Kolik měďáků vyložíte, tolik mincí navíc získáte. Efekt se počítá, například když je měditepec zahrán na trůnní sál, každý měďák přináší 3.

Most – Ceny všech karet ve společné zásobě jsou sníženy o 1. Když například vyložíte důlní osadu, poté most, pak želežárny, můžete si za želežárny vzít jedno vévodství (díky mostu stojí už jen 4). Hráčových karet (karty v ruce, dobírací balíček i odkládací balíček) se to také týká. Efekty se počítají. Když zahrajete most na trůnní sál, jsou ceny karet v tomto tahu sníženy o 2. Ceny nikdy neklesnou pod 0. Když vyložíte most a poté pokrok, můžete zahodit na smetiště měďák (stále ještě stojí 0) a vzít si za to pěšáka (díky mostu stojí už jen 1).

Obchodní místo – Když máte v ruce 2 či více karet, musíte 2 karty zahodit na smetiště a vzít si za to stříbrňák. Stříbrňák si berete přímo do ruky a můžete jej také použít ve fázi nákup. Pokud již ve společné zásobě žádný stříbrňák není, nedostanete žádný stříbrňák, přesto však musíte zahodit na smetiště 2 karty. Pokud máte v ruce pouze 1 kartu, musíte ji zahodit na smetiště, nedostanete však žádný stříbrňák. Pokud již v ruce nemáte žádnou kartu, nemůžete na smetiště zahodit nic a také nedostanete žádný stříbrňák.

Pěšák – Vyberte si 2 různé pokyny. Žádný pokyn si nesmíte vybrat dvakrát. Musíte si nejprve vybrat oba pokyny a teprve potom (v možném pořadí) provést. Nemůžete si dobrat jednu kartu a teprve potom si vybrat druhý pokyn.



„Malé dárky utužují přátelství.“

„Maska nám prozradí více než tvář.“ – Oscar Wilde

„Je lepší stavět mosty než zdi“ – Afrika

Podvodník – Každý spoluhráč, počínaje hráčem nalevo od útočníka, musí odkrýt horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Tuto kartu musí zahodit na smetišť a vy vyberete jednu kartu ze společné zásoby, která stojí stejně. Tuto kartu si hráč vezme a odloží si ji na odkládací balíček. Není-li ve společné zásobě žádná karta se stejnou cenou, nedostane hráč nic. Přesto však musí kartu zahodit na smetišť. Zahodí-li například měďák, můžete vybrat kletbu, kterou si musí vzít. Můžete vybrat také stejnou kartu, kterou zahodil na smetišť. Vybraná karta musí být k dispozici ve společné zásobě. Nemůžete tudíž vybrat žádnou kartu z prázdného balíčku nebo ze smetišť. Nejsou-li již žádné karty ve společné zásobě, které stojí přesně tolik jako zahozená karta, nedostane hráč nic. Ukáže-li hráč ze své ruky hradní příkop, nesmí žádnou kartu z dobíracího balíčku odkrýt a zahodit a také nedostane žádnou kartu.

Pokrok – Nejprve si doberte jednu kartu. Poté musíte jednu kartu ze své ruky zahodit na smetišť a pak si vzít jednu kartu, která stojí přesně o 1 více než zahozená karta. Pokud žádná taková karta ve společné zásobě není, nedostanete žádnou kartu, přesto však musíte jednu kartu zahodit. Pokud nemáte žádnou kartu na zahození, nezaškodíte na smetišť žádnou a nevezmete si žádnou kartu.

Sabotér – Každý spoluhráč, počínaje hráčem nalevo od útočníka, musí tak dlouho odkrývat karty ze svého dobíracího balíčku, až odkryje kartu, která stojí 3 nebo více. Jestliže je dobírací balíček prázdný, již odkryté karty se nemíchají. Když hráč odkryje kartu, která stojí 3 nebo více, musí ji zahodit na smetišť a poté si může ze společné zásoby vzít jednu kartu, která stojí o 2 méně nebo je ještě levnější. Ostatní odkryté karty odloží na odkládací balíček. Pokud hráč nenalezne žádnou kartu, která stojí 3 nebo více, odloží své odkryté karty na odkládací balíček a nic dalšího se nestane.

Služebník – Nejprve se rozhodněte pro jeden ze dvou pokynů. **Bud'** získáte + 2 virtuální mince, **nebo** si vyberete druhý pokyn pro útok. V tomto případě se útok týká pouze hráčů s 5 nebo více kartami v ruce. Brání-li se hráč útoku hradním příkopem, nesmí si karty ani dobrat, ani nesmí karty odložit. Hráč může odrazit útok tajemnou komnatou, i kdyby měl v ruce méně než 5 karet. Nakonec máte + 1 akci, bez ohledu na to, který z obou pokynů jste si vybrali.

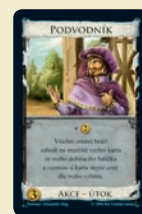
Spiklenec – Když vyložíte spiklence, přezkoumejte podmínku, zda získáte + 1 kartu a + 1 akci. Pokud bude podmínka splněna později během tahu, už ji nevyhodnocujete se zpětnou platností. Bude-li nějaká karta zahrána na trůnní sál, počítá se sám trůnní sál jako zahráná akční karta a na něj vyložená akční karta navíc jako dvakrát zahráná akční karta. Kdybyste například zahráli spiklence na trůnní sál, je trůnní sál první akční karta, první vyložený spiklenec je druhá akční karta (nezískáte tudíž + 1 kartu a + 1 akci). Když spiklence vyložíte podruhé, máte vyloženy 3 akční karty a získáváte + 1 kartu a + 1 akci.

Správce – Když se rozhodnete zahodit 2 karty na smetišť a máte v ruce 2 nebo více karet, musíte zahodit na smetišť přesně 2 karty. Když se rozhodnete zahodit 2 karty na smetišť, ale máte v ruce pouze 1 kartu, musíte na smetišť zahodit tuto kartu. Nemůžete smíchat různé pokyny, musíte si vybrat: **bud'** + 2 karty, **nebo** + 2 nebo 2 karty zahodit na smetišť.

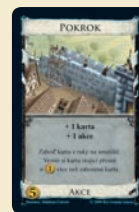
Studna přání – Nejprve si doberte jednu kartu. Následně jmenujete jednu kartu (např. „měďák“, ne „peníze“) a odkryjete vrchní kartu svého dobíracího balíčku. Když se jedná o jmenovanou kartu, vezmete si ji do ruky. Pokud ne, položte ji zpět na dobírací balíček.

Šlechtici – Tato karta je zároveň kartou akční i kartou bodovací. Při jejím vyložení si můžete vybrat dobrání 3 karet **nebo** získat 2 akcí navíc. Oba pokyny však nemohou být rozděleny a smíchány. Na konci hry mají šlechtici hodnotu 2. Při hře ve 3 a 4 hráčích bude použito 12 karet, při hře ve 2 bude použito 8 karet.

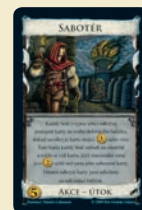
Tajemná komnata – Když vyložíte tajemnou komnatu ve svém tahu, odložte nejprve libovolný počet karet z ruky. Následně získáte + 1 virtuální minci za každou odloženou kartu. Můžete také odložit 0 karet. Ostatní pokyny na kartě platí pouze tehdy, pokud kartu ze své ruky ukážete jako reakci na útok. Když to provedete, doberte si nejprve 2 karty a poté položte 2 karty ze své ruky na dobírací balíček. Na dobírací balíček můžete položit 2 libovolné karty ze svých karet v ruce, v případě nutnosti i právě dobrané. Na dobírací balíček můžete položit dokonce i ukázanou tajemnou komnatu. Tajemnou komnatu můžete ukázat vždy, když nějaký jiný hráč zahraje útok, i kdyby na vás příslušný útok nepůsobil. Na jeden útok můžete ukázat i více karet reakce. Můžete například nejprve ukázat tajemnou komnatu a provést její pokyny a poté se útoku ubránit hradním příkopem. Samotnou tajemnou komnatou se před útokem neubráníte.



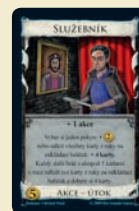
„Podvedený podvodník nadává nejhlasitěji.“ – Srbsko



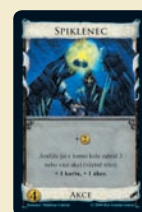
„Genialita konstrukce je v její jednoduchosti.“ – Sergej P. Koroljow



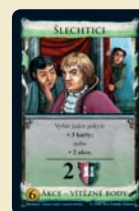
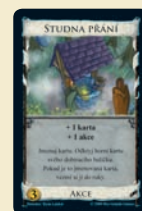
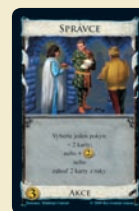
„Aby člověk zbořil buržoazní společnost, musí zničit její peněžnictví.“ – Lenin



„Úřad bez dobrého platu dělá zloděje.“ – Christoph Lehman



„I čestný úředník se stěží vyhne tomu, aby byl obklopen špatnými služebníky.“ – Čína



„Opravdové šlechtictví spočívá v myslí a ne v původu!“ – Německo



„Neznám tajemství úspěchu. Ale znám tajemství neúspěchů.“

Velký sál – Tato karta je zároveň kartou akční i kartou bodovací. Když je vyložena, ihned si doberete jednu kartu a můžete vyložit další akční kartu. Na konci hry má karta hodnotu 1  jako statek. Při hře ve 3 a 4 hráčích použijete 12 karet, při hře ve 2 použijete 8 karet.

Vévoda – Tato karta nemá až do konce hry žádnou funkci. Na konci hry má vévoda hodnotu 1  za každé vlastní vévodství mezi kartami v ruce, v dobíracím balíčku a v odkládacím balíčku. Při hře ve 3 a 4 hráčích použijete 12 karet, při hře ve 2 použijete 8 karet.

Zvěd – Jestliže je dobírací balíček prázdný a mícháte svůj odkládací balíček, nemíchejte již odkryté karty. Musíte si vzít všechny bodovací karty do ruky. Kombinované karty akcí/bodů jsou také bodovací karty. Karty kleteb nejsou bodovací karty. Nemusíte ukazovat pořadí, v jakém své karty na dobírací balíček položíte.

Žalářník – Každý spoluhráč, počínaje hráčem nalevo od útočníka, si musí vybrat jeden ze dvou pokynů a ten poté provést. Hráč si může vybrat odložení 2 karet, i když má v ruce méně než 2 karty. Má-li v ruce pouze jednu kartu odložit tuto. Pokud již v ruce žádnou kartu nemá, nesmí také žádnou odložit. Hráč si může vybrat pokyn, aby si vzal jednu kletbu, i když již žádné karty kleteb ve společné zásobě nejsou. V tomto případě si nebere žádnou kletbu. Karty kleteb si hráči berou přímo do ruky.

DOPORUČENÉ SADY DESETI KARET

Dominion můžete hrát s jakoukoli sadou 10 karet království, ale níže uvedené sady jsou sestaveny tak, aby zdůraznily vzájemné působení některých karet a některé zajímavé herní strategie.

INTRIKY

Vítězný tanec: harém, maškary, most, pěšák, šlechtici, velký sál, vévoda, pokrok, zvěd, hutě.

Tajné plány: dar poddaných, harém, hutě, chudinská čtvrť, obchodní místo, pěšák, podvodník, sabotér, spiklenec, správce.

Nejlepší přání: hradní nádvoří, chudinská čtvrť, maškary, měditepec, obchodní místo, pokrok, správce, studna přání, zvěd, žalářník.

INTRIKY KOMBINOVANÉ SE ZÁKLADNÍ HROU

Demontáž: důlní osada, most, podvodník, přestavba, sabotér, špion, tajemná komnata, trůnní sál, zloděj, žalářník.

Plná ruka: důl, hradní nádvoří, kancléř, milice, služebník, správce, šlechtici, úředník, zasedání rady, žalářník.

Poddaný: baron, čarodějnice, jarmark, knihovna, maškary, pěšák, sklepení, služebník, správce, šlechtici.



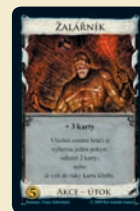
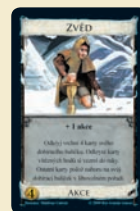
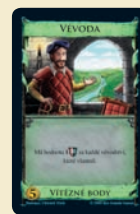
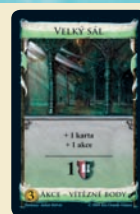
Ilustrace: Matthias Catrein

Vývoj: Valerie Putman & Dale Yu

Firma Albi Česká republika a. s. děkuje firmě Hans im Glück Verlags GmbH za poskytnutí dat k výrobě přehlednějších českých pravidel.

Zvláštní poděkování patří Jiřímu Klumparovi za překlad. Také děkujeme Jakubovi Dobalovi za korekturu pravidel a karet.

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH



„Jdi tam a buď obchodník,“ říká kat svému čeledínovi.



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