

# DOMINION

Donald X. Vaccarino

Esti monarh, cum au fost si parintii tai inaintea ta, domnitor al unui mic si placut regat cu rauri si paduri vesnic verzi. Spre deosebire de parintii tai, tu ai sperante si vise! Vrei un regat mai mare si mai frumos, cu mai multe rauri si copaci mai variati. Vrei un Domeniu! Peste tot sunt feude sau alte proprietati. Toate sunt mici bucati de pamant, controlate de lorzi meschini ce se indreapta spre anarhie. Vei aduce civilizatia si la acesti oameni, unindu-i sub stindardul tau.

Dar stai! Trebuie sa fie ceva in aer; alti cativa monarhi au avut aceeasi idee. Trebuie sa te grabesti sa pui stapanire pe cat mai mult pamant, ferindu-te de acestia in tot acest timp. Pentru asta vei angaja oameni, vei construi cladiri, iti vei amenaja castelul si iti vei umple vistieria. Parintii tai nu ar fi mandri, dar bunicii din partea mamei ar fi incantati.

## Scop

Acesta este un joc de constructie a unui Pachet de carti. Pachetul reprezinta Domeniul tau. Contine resursele tale, punctele de victorie si actiunile pe care le poti face. El incepe ca o colectie mica si trista de Mosii si monede de Cupru, dar spera ca pana la sfarsitul jocului se va umple de Aur, Provinciile precum si de structuri ale castelului si regatului tau.

Jucatorul cu cele mai multe Puncte de Victorie in pachetul sau la sfarsitul jocului castiga.

## Continut

500 carti

130 carti Tezaur

60 carti Cupru

40 carti Agint

30 carti Aur

48 carti Victorie

24 carti Mosie

12 carti Ducat

12 carti Provincie

252 carti Regat

10 carti de fiecare tip: Aventurier, Birocrat, Pivnita, Cancelar, Capela, Sala de Consiliu, Festin, Festival, Laborator, Biblioteca, Targ, Oaste, Mina, Sant, Camatar, Remodelare, Fierar, Spion, Hot, Sala Tronului, Oras, Vrajitoare, Taietor de lemne, Atelier

12 carti Gradini

30 carti Blestem

25 carti de aleatorizare (una din fiecare tip de carte Regat)

7 carti de aleatorizare (pentru cele 7 carti folosite mereu in joc)

1 carte Rebut

7 carti albe



carti Tezaur

carti Victorie

carte  
Rebut

carti  
Blestem



carti Regat

## Pregatirea

Jucatorul de inceput se alege aleator. Cand se joaca mai multe jocuri, primul jucator este cel din stanga celui care a castigat jocul precedent. Daca a fost egalitate in jocul precedent, primul jucator se alege aleator dintre cei care nu au castigat.

Fiecare jucator ia 7 carti Cupru si 3 carti Mosie, isi amesteca cele 10 carti si le aseaza cu fata in jos in fata sa, acesta devenind Pachetul sau. Fiecare jucator trage 5 carti din Pachetul sau, aceasta fiind mana sa de inceput.

Jucatorii nu vor folosi toate cartile in toate jocurile. In afara cartilor din Pachetul de mai sus (Pachetul initial), celelalte carti folosite intr-un joc de Dominion sunt numite Rezerva. Aceste carti se aseaza cu fata in sus in mijlocul mesei, la indemana tuturor jucatorilor. Tipul cartii (Actiune, Tezaur, Victorie, Blestem, Reactie, Atac) este aratat in partea de jos a acesteia. Cartea de aleatorizare (cartea cu verso diferit) poate fi asezata cu fata in jos la baza fiecarui teanc, pentru a marca momentul cand teancul s-a terminat. Cartea Rebut este asezata langa Rezerva.

Cartile Cupru, Argint si Aur sunt cartile Tezaur si se folosesc in fiecare joc. Dupa ce fiecare jucator trage 7 carti Cupru, le aseaza pe cele ramase, impreuna cu cele Argint si Aur cu fata in sus in Rezerva.

Cartile Mosie, Ducat si Provincie sunt carti Victorie si sunt folosite in fiecare joc. In jocul cu 3-4 jucatori, se aseaza 12 carti Mosie, 12 Ducat si 12 Provincie cu fata in sus in Rezerva. In jocul cu 2 jucatori, se folosesc doar 8 carti Victorie din fiecare tip. Cartile Victorie nefolosite se aseaza inapoi in cutie.

Cartile Blestem sunt disponibile in fiecare joc. Aseaza 10 astfel de carti in rezerva pentru 2 jucatori, 20 pentru 3 jucatori si 30 pentru 4 jucatori. Cele ramase se pun in cutie. Aceste carti vor fi in general distribuite adversarilor cand se joaca o anumita carte de actiune (Vrajitoarea). Daca un jucator cumpara o carte Blestem (0 cost) va ajunge in teancul sau de Decartate ca orice alta carte castigata. Bineinteles, acest lucru e putin probabil sa se intample.

In afara acestor 7 teancuri de carti care sunt folosite in fiecare joc, jucatorii selecteaza si 10 carti Regat si pun cate 10 carti din fiecare tip in 10 teancuri pe masa (cu exceptia cartilor Regat care sunt si carti Victorie, cum este exemplul cartii Gradini). Pentru primul joc recomandam folosirea urmatorului set de carti Regat: Pivnita, Targ, Oaste, Mina, Sant, Remodelare, Fierar, Sat, Taietor de lemne, Atelier.

In jocurile ulterioare jucatorii pot alege cele 10 carti Regat folosind orice metoda doresc. De exemplu se pot amesteca cartile de aleatorizare ce contin copii ale cartilor Regat si se pot trage primele 10 carti care vor da cele 10 tipuri de carti Regat necesare in joc. Daca se joaca mai multe jocuri la rand, fiecare jucator poate alege dupa fiecare joc ce carte sa schimbe din set. In plus, la sfarsitul acestui regulament gasiti cateva sugestii de seturi de 10 carti Regat care functioneaza bine impreuna. Cartile Regat neselectate nu vor fi folosite in joc.

Daca se alege cartea Regat numita Gradini numarul de carti din acest teanc este egal cu numarul cartilor Victorie (12 pentru un joc de 3 sau 4 jucatori, 8 pentru 2 jucatori)

## Modul de joc

### Privire de ansamblu asupra unui tur

Exista 3 faze (A, B si C) in fiecare tur, luate in ordinea urmatoare:

A) faza de Actiune - jucatorul poate planifica o actiune

B) faza de Cumparare - jucatorul poate cumpara o carte

C) faza de Incheiere Tur - jucatorul trebuie sa decarteze si cartile jucate si cele ne jucate si sa traga 5 noi carti.

Un jucator duce la indeplinire toate cele 3 faze apoi este randul jucatorului din stanga sa.

### Faza de actiune

in faza de actiune jucatorul poate juca o carte Actiune. Cartile Actiune sunt cartile Regat pe care scrie "Actiune" in partea de jos a cartii. Deoarece jucatorii nu incep jocul cu carti tip Actiune in Pachetul Initial de 10 carti, in primele 2 tururi jucatorii nu vor putea juca nici o carte Actiune. In mod normal un jucator nu poate juca decat o carte de Actiune dar acest numar poate fi modificat de cartile Actiune jucate in timpul turului.

Pentru a juca o actiune, jucatorul ia o carte Actiune din mana si o aseaza in suprafata sa de joc cu fata in sus. Anunta cartea pe care o joaca si urmeaza instructiunile de pe acea carte de sus in jos. Un jucator poate juca o carte Actiune chiar daca nu poate face tot ceea ce cartea ii permite sa faca, dar trebuie sa faca tot ce se poate face. In plus, jucatorul trebuie sa rezolve o carte Actiune inainte sa joace o alta (daca poate juca inca o carte Actiune). Informatii detaliate despre abilitatile cartilor se pot gasi in sectiunea de explicatii de la sfarsitul acestui regulament. Orice carte Actiune jucata ramane in zona jucatorului pana in faza de Incheiere, daca nu se specifica altfel pe carte.

### Acestia sunt cativa termeni folositi pe cartile de Actiune:

"**+X Action(s)**" - jucatorul poate juca inca X carti Actiune in acest tur, in faza de Actiune. Nu inseamna ca trebuie imediat jucata o alta Actiune. Instructiunile de pe cartea Actiune curenta trebuie terminate inainte de jucarea altor Actiuni. Jucatorul trebuie sa termine toate Actiunile jucate inainte sa treaca la faza de Cumparare. Daca o carte ii da unui jucator mai mult de o actiune aditionala, el poate numara cu voce tare numarul de actiuni ramase pentru a nu se incurca.

"**+X Card(s)**" - jucatorul trage imediat X carti din Pachetul sau. Daca nu sunt destule in Pachetul sau trage cate are, amesteca teancul de Decartate formand un nou Pachet si apoi trage restul. Daca in continuare nu are suficiente carti de tras, trage cate poate.

"**+X (simbolul moneda)**" - jucatorul are un numar de X monede pe care le poate cheltui in faza de Cumparare. Jucatorul nu ia carti Tezaur suplimentare pentru aceste monede.

"**+1 Buy (+1 Cumparare)**" - Jucatorul poate cumpara o carte aditionala din Rezerva in timpul fazei de Cumparare a turului sau. Aceasta achizitie aditionala se adauga la numarul de cumparari potentiale ale jucatorului, nu inseamna ca jucatorul trebuie sa cumpere imediat o carte, in cadrul fazei de Actiune.

"**Discard (Decartare)**" - daca nu se specifica altfel, cartile decartate sunt din cele din mana jucatorului. Cand un jucator decarteaza o carte o pune cu fata in sus pe teancul de Decartate. Cand se decarteaza mai multe carti concomitent, jucatorul nu este nevoit sa arate continutul cartilor decartate catre ceilalti jucatori. Este posibil sa fie nevoie ca jucatorul sa arate cate carti decarteaza (de exemplu daca joaca cartea Pivnita). Cartea de sus a unui teanc de Decartate este intotdeauna vizibila.

"Trash (Rebut)" - Cand un jucator arunca o carte, o pune in teancul Rebut, nu in teancul de Decartate. Cartile aruncate astfel nu se reintorc in Rezerva jocului si nu pot fi cumparate.

"Gain (Castig)" - cand un jucator castiga o carte, ia cartea castigata (in general din Rezerva) si o pune in teancul de Decartate (daca nu se specifica altceva pe carte). Jucatorul nu poate folosi cartea atunci cand o castiga. (*n. trad: in text apare des conceptul de carte cumparata = carte castigata; regulamentul priveste Cumpararea ca un caz special al Castigarii, in sensul ca pentru a cumpara ceva, un jucator joaca o suma de carti Tezaur in schimbul carora "castiga" acea carte*).

"Reveal (Revelare)" - Cand un jucator reveleaza o carte, o arata jucatorilor si apoi o pune la loc de unde a luat-o (daca nu este specificat altfel). Daca el trebuie sa arate mai multe carti decat sunt in Pachet, trebuie sa reamestece cartile decartate pentru a putea trage numarul necesar.

"Set Aside (Pune deoparte)" - Cand un jucator pune deoparte o carte, o plaseaza cu fata in sus pe masa (daca nu se specifica altfel) fara sa efectueze nici o actiune de pe carte. O Actiune care cere jucatorului sa puna carti deoparte va specifica si ce se va face cu aceste carti.

Faza de Actiune se termina cand jucatorul nu poate sau nu mai doreste sa joace carti de Actiune. In general, un jucator poate juca carti Actiune doar in timpul fazei Actiune a turului sau. Spre deosebire de acestea, cartile Reactie sunt o exceptie si se pot folosi si in alte momente.



#### Exemplu carte (Targ)

Tragi imediat inca o carte

Te lasa sa mai joci o carte Actiune in timpul fazei tale de Actiune

Te lasa sa cumperi o carte in plus in faza de Cumparare

Iti da o moneda pe care o poti folosi in faza de Cumparare

Costul care trebuie platit pentru cumpararea acestei carti

## Faza de Cumparare

In faza de Cumparare jucatorul poate castiga o carte din rezerva platindu-i costul. Orice carte care este in rezerva poate fi cumparata (carti Tezaur, Victorie, Regat si chiar carti Blestem). Jucatorul nu poate cumpara carti din zona Rebut. In mod normal, un jucator poate cumpara doar o carte, dar acest numar poate fi modificat de cartile pe care jucatorul le-a jucat inainte, in faza de Actiune.

Costul unei carti se gaseste in coltul din stanga jos. Jucatorul poate juca o parte sau toate cartile sale Tezaur din mana la care se vor adauga monedele oferite de cartile Actiune jucate in turul curent. Jucatorul poate apoi castiga orice carte din Rezerva de valoare egala sau mai mica. El ia cartea cumparata din Rezerva si o plaseaza pe teancul lui de carti Decartate. Nu va folosi actiunea de pe carte cand aceasta este castigata.

Daca jucatorul beneficiaza de mai multe actiuni Cumparare, el poate combina cartile Tezaur si orice alte monede de pe cartile Actiune jucate pentru a plati pentru toate achizitiile. De exemplu daca Tyler are +1 Cumparare si 6 monede din 2 carti Aur, poate cumpara o Pivnita de cost 2 si sa o puna pe teancul sau de carti Decartate. Apoi Tyler poate cumpara Fierarul cu cele 4 monede care ii mai raman si il pune si pe acesta pe teancul de carti Decartate. Daca Tyler vrea sa foloseasca toate cele 6 monede pentru a cumpara o carte, poate cumpara un Cupru (gratis) ca a doua Achizitie, dar nu e obligat sa-si foloseasca toate achizitiile disponibile.

Cartile Tezaur raman in suprafata de joc pana la faza de Incheiere. Cartile Tezaur pot fi folosite de mai multe ori de-a lungul jocului. Desi ele sunt decartate in faza de Incheiere, jucatorul le va trage din nou dupa ce teancul de Decartate se va amesteca si se va transforma intr-un nou Pachet de carti. De aceea, cartile Tezaur trebuie vazute ca o sursa de venit, nu ca o resursa consumata dupa folosire. Cand sunt jucate, cartile Cupru valoreaza o moneda, cartile Argint 2 si cartile Aur 3 monede.

## **Faza de Incheiere Tur**

Toate cartile castigate in turul curent ar trebui deja sa fie in teancul de Decartate ale jucatorului curent. Jucatorul plaseaza orice carte din aria sa de joc (cartile Actiune jucate in turul curent precum si cartile Tezaur cu care s-au cumparat carti in faza de Cumparare) precum si pe cele care raman nefolosite in teancul de Decartate. Desi jucatorul nu este nevoit sa arate cartile adversarilor, datorita faptului ca acestea sunt asezate in teancul de decartate cu fata in sus, ceilalti jucatori vor putea vedea cartea de deasupra.

Jucatorul trage apoi o noua mana de 5 carti din Pachetul sau. Daca nu sunt destule carti in Pachet, trage cate poate, amesteca teancul de Decartate pentru a forma un nou Pachet si trage restul de carti necesare in mana.

In momentul in care jucatorul curent are in mana 5 carti, urmatorul jucator isi poate incepe turul. Jucatorii experimentati vor observa ca urmatorul jucator isi poate incepe turul inca de cand jucatorul curent intra in faza de Incheiere. Daca totusi cineva joaca o carte Atac, jucatorii trebuie sa aiba incheiata faza de Incheiere a turului anterior inainte sa poata rezolva Atacul.

## **Exemplu de tur:**

*Tracy se uita la mana sa de 5 carti. Ea are un Targ, un Fierar, un Argint si 2 Mosii. In timpul fazei de Actiune ea joaca cartea Targ in suprafata sa de joc si imediat trage o noua carte, un Argint. Targul adauga inca o Actiune la cele disponibile, inca o achizitie in faza de Cumparare precum si o moneda pe care o poate folosi in cadrul acestui tur. Avand cartea Targ rezolvata, foloseste acum actiunea oferita in plus de aceasta pentru a mai juca o carte Fierar si imediat trage 3 carti. Mai are doar 2 carti in Pachet si este nevoita sa le traga pe acestea, sa amestece teancul de Decartate formand astfel un nou Pachet si sa traga a treia carte din acesta. Tracy trage un Targ si 2 carti Cupru. Nu mai poate juca cartea Targ pentru ca nu mai are actiuni disponibile. In faza de Cumparare joaca 2 carti Argint si 2 Cupru, si in combinatie cu moneda obtinuta din cartea Targ Tracy are 7 monede in total si 2 achizitii. Tracy cumpara un Sat pentru 3 monede si il pune cu fata in sus pe teancul de Decartate. Cu cele 4 monede ramase cumpara o carte Remodelare si o aseaza si pe aceasta cu fata in sus in teancul de Decartate. Mai departe, in timpul fazei de Incheiere Tracy decarteaza Targul, Fierarul si cartile Tezaur din suprafata sa de joc. Decarteaza de asemenea si cartile ramase in mana, Targul si 2 Mosii. Tracy trage apoi 5 noi carti din Pachetul sau si turul se incheie.*

## Sfarsitul jocului:

Jocul se incheie cand la sfarsitul turului unui jucator se indeplineste una din urmatoarele 2 conditii:

- rezerva de carti Provincie este terminata
- s-au terminat oricare 3 teancuri de carti Regat din Rezerva

Fiecare jucator isi numara punctele din tot Pachetul sau (si cartile din mana si cele decartate)

Jucatorul cu cele mai multe puncte castiga. In cazul unui scor egal, castiga jucatorul care a efectuat mai putine tururi, iar daca cei la egalitate au acelasi numar de tururi jucate impart victoria!

## Alte reguli:

Unui jucator ii este permis sa numere cate carti mai are in Pachet, dar nu si in teancul de Decartate. Un jucator nu se poate uita nici in cartile din Pachetul sau nici in cele Decartate. Un jucator se poate uita in teancul Rebut si in plus jucatorii pot numara cartile din teancurile din Rezerva.

Daca o abilitate a unei carti afecteaza mai multi jucatori si ordinea conteaza, efectele se vor rezolva in ordinea de joc, incepand de la jucatorul curent.

In orice moment al jocului daca un jucator trebuie sa traga sau sa arate mai multe carti decat sunt in Pachetul sau, trebuie sa traga/arate cate poate, sa amestece apoi teancul de Decartate si sa apoi sa continue sa traga/arate carti pana ajunge la numarul necesar.

Daca Pachetul unui jucator este gol, nu amesteca teancul de Decartate pana nu are nevoie sa arate sau sa traga carti din Pachet si nu poate sa o faca.

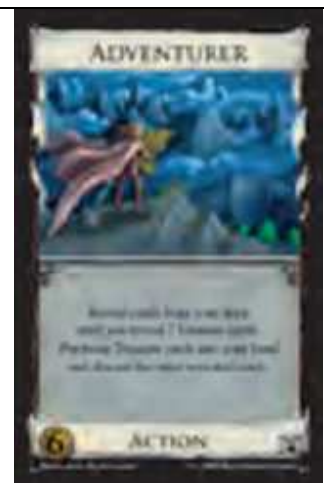
## Descrieri carti Regat

(**traducere** = traducerea textului de pe carte / **note** = traducerea paragrafului din regulament corespondent cartii)

### Adventurer - Aventurier

Traducere: Arata carti din Pachet pana cand arati 2 carti Tezaur. Pune acele carti Tezaur in mana si decarteaza restul cartilor revelate.

Note: Daca esti nevoit sa amesteci cand esti la mijlocul actiunii, amesteca. Nu amesteca si cartile Revelate intre Decartate, pentru ca acestea se decarteaza doar la sfarsitul actiunii, cand s-au revelat toate cartile necesare. Daca si dupa amestecare si parcurgerea completa a Pachetului nu gasesti decat o carte Tezaur, o primesti doar pe aceea.



### Bureaucrat - Birocrat

Traducere: Castiga o carte Argint; pune-o pe Pachetul tau. Fiecare din ceilalti jucatori arata o carte Victorie din mana sa si o pune pe Pachetul sau (sau arata toata mana daca nu are carti Victorie)

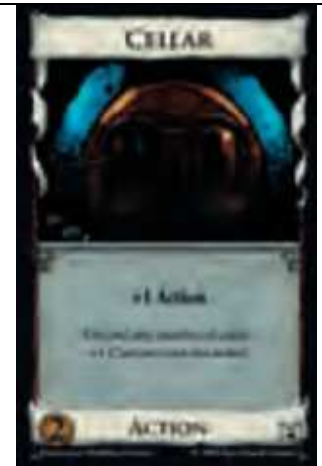
Note: Daca nu mai ai carti in Pachet cand joci aceasta carte, Argintul primit va fi singura carte din Pachet. In mod similar, daca un jucator nu mai are carti in Pachet, cartea Victorie pusa jos dupa aceasta actiune va fi singura din Pachet.



### Cellar - Pivnita

Traducere: Decarteaza oricate carti. +1 Carte pentru fiecare carte decartata.

Note: Nu poti decarta chiar cartea jucata Pivnita pentru ca nu mai e in mana dupa ce este jucata. Tu alegi ce carti decartezi si le decartezi pe toate odata. Tragi carti doar dupa ce ai decartat tot ce doreai. Daca este nevoie sa amesteci ca sa tragi carti, cartile decartate vor face si ele parte din noul Pachet amestecat.



### Chancellor - Cancelar

Traducere: Iti poti pune imediat Pachetul in teancul de Decartate.

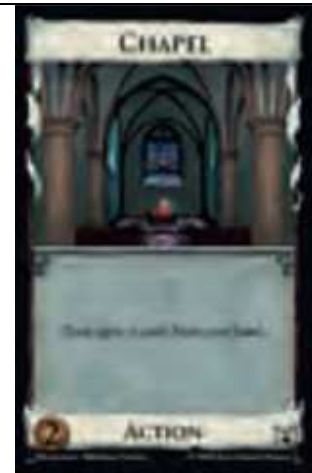
Nota: Trebuie sa rezolvi Cancelarul (adica sa decizi daca sa decartezi sau nu Pachetul tau in teancul de Decartate) inainte sa faci alte lucruri in turul tau, cum ar fi sa joci alta actiune sau sa cumperi ceva. Nu te poti uita in Pachet inainte, in timpul sau dupa decartare.



### Chapel - Capela

Traducere: Arunca la Rebut pana la 4 carti din mana

Nota: Nu poti arunca si Capela, pentru ca dupa ce ai jucat-o nu mai este in mana. Poti arunca o alta Capela, daca mai ai una in mana.



### Council Room - Sala de consiliu

Traducere: Fiecare din ceilalti jucatori trage o carte

Nota: Ceilalti jucatori trebuie sa traga o carte fie ca vor sau nu. La nevoie, isi reamesteca cartile decartate dupa necesitati.






### Feast - Festin

Traducere: Arunca la Rebut aceasta carte. Castiga o carte de cost maxim 5

Nota: Cartea castigata se pune pe teancul de Decartate. Trebuie sa fie o carte din Rezerva. Nu poti folosi monede din cartile Tezaur sau actiuni anterioare (cum ar fi Targul) pentru a creste costul cartii castigate. Daca folosesti Sala Tronului pe Festin castigi 2 carti chiar daca nu poti arunca decat o carte Festin; actiunea de a castiga cartea de maxim 5 nu depinde de aruncarea la Rebut a Festinului.

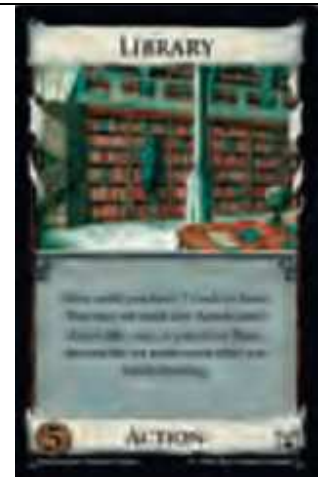


<p><b>Festival</b></p> <p>Nota: Daca joci mai multe carti Festival, tine minte bine numarul de actiuni. Spune cu voce tare cate actiuni mai ai, de exemplu "Joc Festival acum si mai am 2 actiuni ramase. Joc Targ si mai am 2 actiuni ramase. Mai joc un Festival si acum am 3 actiuni ramase."</p>	 <p>The image shows a card titled 'FESTIVAL'. The top half features an illustration of a festival scene with people and tents. The bottom half is a light blue box containing the text '+2 Actions' and '+1 Buy' with a gold coin icon. At the bottom, it says 'ACTION' and has a cost of 5.</p>
<p><b>Gardens - Gradini</b></p> <p>Traducere: Valoreaza 1 punct de victorie pentru fiecare 10 carti din Pachet (rotunjit in jos)</p> <p>Nota: Aceasta carte Regat este si o carte Victorie, nu o carte Actiune. Nu are nici un efect pana la sfarsitul jocului, cand valoreaza 1 punct de victorie pentru fiecare 10 carti din Pachetul tau (se numara toate cartile - teancul de Decartate si cartile din mana fac si ele parte din Pachetul final). Rotunjeste in jos (daca ai 39 carti, aceasta carte valoreaza 3 puncte). La aranjarea jocului aseaza in Rezerva 12 Gradini pentru 3-4 jucatori si 8 Gradini pentru 2 jucatori.</p>	 <p>The image shows a card titled 'GARDENS'. The top half features an illustration of a garden with a path and trees. The bottom half is a light green box containing the text '1 Victory Point per 10 Cards in Deck' and '1 Victory Point per 10 Cards in Deck'. At the bottom, it says 'VICTORY' and has a cost of 4.</p>
<p><b>Laboratory - Laborator</b></p> <p>Nota: Trage 2 carti. Poti juca inca o actiune in cadrul fazei de Actiune.</p>	 <p>The image shows a card titled 'LABORATORY'. The top half features an illustration of a laboratory with a large flask. The bottom half is a light blue box containing the text '+2 Cards' and '+1 Action'. At the bottom, it says 'ACTION' and has a cost of 5.</p>

### Library - Biblioteca

Traducere: Trage pana cand ai 7 carti in mana. Poti pune deoparte orice Actiune trasa astfel pe masura ce tragi carti; decarteaza cartile puse deoparte la final

Note: Daca trebuie sa amesteci Pachetul in mijlocul actiunii cartile puse deoparte nu se amesteca si ele. Ele vor fi decartate cand se termina actiunea. Daca si dupa amestecare mai ramai o data fara carti in Pachet, ramai cu cate carti ai pastrat. Nu esti obligat sa pui deoparte cartile Actiune, dar ai aceasta optiune. Daca la momentul jucarii Bibliotecii ai 7 sau mai multe carti in mana, nu mai tragi alte carti.



### Market - Targ

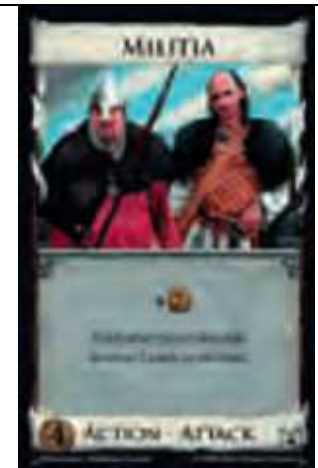
Note: Trage o carte. Poti juca alta carte Actiune in timpul fazei de Actiune. In timpul fazei de Cumparare poti cumpara o carte aditionala din Rezerva si poti adauga o moneda la totalul de carti de Tezaur jucate pentru cumparare.



### Militia - Oaste

Traducere: Fiecare din ceilalti jucatori decarteaza pana ajunge la 3 carti in mana.

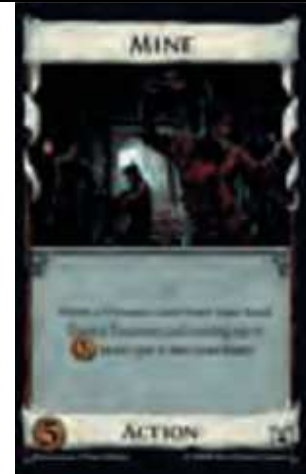
Note: Jucatorul atacat decarteaza pana ajunge la 3 carti in mana. Jucatorii care au 3 sau mai putine carti in mana la momentul jucarii acestei carti, nu decarteaza nimic.



### Mine - Mina

Traducere: Arunca la Rebut o carte Tezaur din mana. Castiga o carte Tezaur costand cu maxim 3 monede mai mult; ia aceasta carte in mana

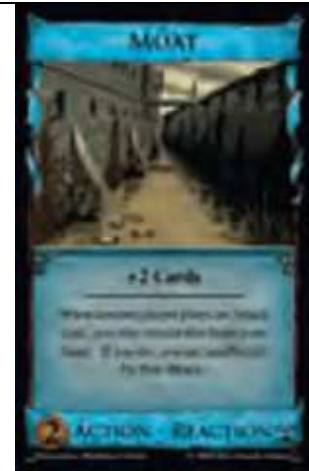
Note: In general, poti arunca o carte Cupru si sa castigi o carte Argint, sau poti arunca o carte Argint pentru a castiga una Aur. Totusi, poti oricand arunca o carte Tezaur si castiga una cu valoare egala sau mai mica. Cartea castigata este luata direct in mana si poate fi jucata in acelasi tur. Daca nu ai o carte Tezaur in mana la momentul jucarii Minei, nu castigi nimic.



### Moat - Sant

Traducere: Cand alt jucator joaca o carte Atac, poti arata aceasta carte din mana. Daca faci acest lucru, nu esti afectat de acel Atac.

Note: O carte Atac este cea pe care scrie in partea de jos Atac. Cand un adversar joaca un Atac, poti arata aceasta carte daca o ai in mana, si apoi o pui la loc in mana. Nu esti astfel afectat de acel Atac. Nu vei castiga o carte Blestem daca cineva a jucat o Vrajitoare, etc. Este ca si cum nu faci parte din joc la rezolvarea acelui atac. Santul nu poate opri nici o actiune intamplata altor jucatori sau celui care a jucat Atacul; de exemplu, chiar daca la jucarea unei Vrajitoare toti adversarii au aratat Santul, cel care a jucat Vrajitoarea tot trage 2 carti. Santul poate fi jucat si ca o carte Actiune pe turul tau (+2 carti).



### Moneylender - Camatar

Traducere: Arunca la Rebut o carte Cupru din mana. Daca faci acest lucru, ai 3 monede in plus de cheltuit in faza de Cumparare.

Note: Daca nu ai in mana o carte Cupru de aruncat, nu primești bonusul +3.



### Remodel - Remodelare

Traducere: Arunca la Rebut o carte din mana. Castiga o carte care costa cu pana la 2 monede in plus fata decat cea aruncata.

Note: Nu poti arunca Remodelare pentru ca nu e in mana ta dupa ce ai jucat-o (poti arunca o alta carte Remodelare daca ai in mana). Daca nu ai nici o carte de aruncat nu castigi nimic. Cartea castigata merge in teancul de Decartate. Nu poti castiga decat carti din Rezerva. Cartea castigata nu trebuie neaparat sa coste exact 2 monede in plus, poate costa si mai putin. Nu poti folosi carti Tezaur sau monede bonus ramase in urma jucarii altor Actiuni (cum ar fi Targ) pentru a creste costul cartii castigata. Poti arunca o carte pentru a castiga o copie a aceleiasi carti.



### Smithy - Fierar

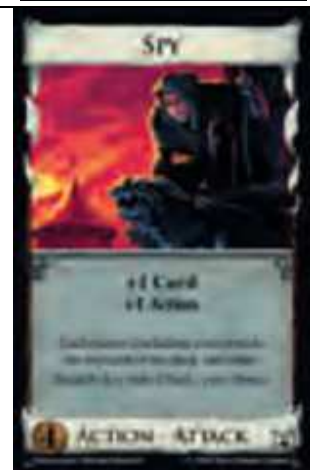
Note: Trage 3 carti



### Spy - Spion

Traducere: Fiecare jucator (inclusiv tu) arata cartea de deasupra Pachetului sau si ori o decarteaza, ori o pune inapoi, alegerea fiind a ta.

Note: Spionul ii obliga pe toti, incluzand pe cel care a jucat cartea, sa arate cartea de deasupra Pachetului. Tine minte ca tragi cartea de la +1 Card inainte sa se arate cartile de mai sus. Daca un jucator nu mai are carti in Pachet pentru a arata o carte, reamesteca teancul de Decartate. Daca un jucator nu are carti nici in teancul de Decartate, nu arata nimic. Daca jucatorii vor sa se efectueze actiunile de aratare in ordine, cel care a jucat cartea este primul si apoi actiunea se executa conform ordinii turului. Cartile aratate si nedecartate se intorc deasupra Pachetului jucatorului respectiv.



### Thief - Hot

Traducere: Fiecare adversar arata primele 2 carti ale Pachetului sau. Daca printre ele se afla si carti Tezaur, ei arunca la Rebut una din cartile Tezaur pe care o alegi tu. Tu poti castiga una sau toate cartile aruncate in acest mod. Ei decarteaza celelalte carti aratate.

Note: Un jucator care mai are doar o carte in Pachet o arata pe aceasta apoi reamesteca teancul de Decartate (fara cartea aratata) pentru a arata si a doua carte. Un jucator care nu mai are carti in Pachet reamesteca pentru a arata ambele carti. Daca si dupa reamestecare un jucator nu poate arata 2 carti, arata doar cate are. Fiecare jucator arunca la Rebut maxim o carte Tezaur, la alegerea atacatorului din cele 2, iar atacatorul castiga oricate si oricare carti doreste (0, toate sau doar o parte) din cele aruncate. Nu poti lua decat cartile aruncate acest tur, nu si carti aruncate in tururi anterioare, si le pui in teancul de Decartate. Cele pe care nu vrei sa le castigi, le lasi la Rebut.



### Throne Room - Sala Tronului

Traducere: Alege o carte Actiune din mana. Joac-o de 2 ori




Note: Alege o alta carte Actiune din mana, o joci si apoi o joci din nou. A doua folosire a sa nu-ti consuma din actiunile disponibile. Terminii complet efectuarea primei actiuni inainte sa o efectuezi pe a doua. Daca joci o Sala Tronului pe alta Sala Tronului, joci o Actiune de 2 ori, apoi alta Actiune de 2 ori (nu o actiune de 4 ori). Daca joci Sala Tronului pe o carte care iti da +1 Action (cum ar fi Targ) vei avea disponibile 2 actiuni apoi, ceea ce este putin ciudat, pentru ca in mod normal daca ai juca 2 carti Targ una dupa alta, nu ai avea ramase 2 actiuni ci doar 1 la sfarsit. Tine minte sa numeri cu voce tare numarul de actiuni ramase. Intre cele 2 actiuni identice jucate nu se poate juca alta Actiune.



### Village - Sat

Note: Daca joci mai multe Sate, tine bine minte cate actiuni ai disponibile. Spune cate mai ai cu voce tare, asta functioneaza de fiecare data.



<p><b>Witch - Vrajitoare</b></p> <p>Traducere: Fiecare adversar castiga o carte Blestem</p> <p>Note: Daca nu mai sunt suficiente carti Blestem ramase cand joci Vrajitoarea, le impartii in ordinea turului, incepand cu jucatorul de dupa tine. Chiar daca joci Vrajitoarea fara sa mai existe carti Blestem ramase, tot tragi 2 carti. Un jucator care castiga o carte Blestem o pune cu fata in sus pe teancul de Decartate.</p>	
<p><b>Woodcutter - Taietor de lemne</b></p> <p>Note: In timpul fazei de Cumparare, adaugi 2 monede la totalul de carti Tezaur jucate si poti cumpara o carte in plus din Rezerva.</p>	
<p><b>Workshop - Atelier</b></p> <p>Traducere: Castiga o carte cu costul de maxim 4 monede</p> <p>Note: Cartea castigata este pusa pe teancul de decartate. Trebuie sa fie o carte din Rezerva. Nu poti folosi monede din carti Tezaur sau actiuni anterioare (cum ar fi Targul) pentru a creste costul cartii castigate.</p>	

## Seturi recomandate de 10 carti Regat

Poti juca Dominion cu orice set de 10 carti Regat, dar aceste seturi vor sa scoata in evidenta cateva interactiuni interesante intre carti si strategii de joc.

**Primul joc:** Pivnita, Targ, Oaste, Mina, Sant, Remodelare, Fierar, Sat, Taietor de lemne, Atelier

**Multi bani:** Aventurier, Birocrat, Cancelar, Capela, Festin, Laborator, Targ, Mine, Camatar, Sala Tronului

**Interactiune:** Birocrat, Cancelar, Sala de Consiliu, Festival, Biblioteca, Oaste, Sant, Spion, Hot, Sat

**Distorsionare a marimii:** Pivnita, Capela, Festin, Gradini, Laborator, Hot, Sat, Vrajitoare, Taietor de lemne, Atelier

**Vatra satului:** Birocrat, Pivnita, Festival, Biblioteca, Targ, Remodelare, Fierar, Sala Tronului, Sat, Taietor de lemne

Ilustratii: Matthias Catrein

Dezvoltatori: Valerie Putman & Dale Yu

Multumiri testerilor nostri: Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eri cMartin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. ColinStreet, Chris West, the Gam Gamers, the Cincygamers and the Columbus Area Boardgaming Society.



Traducerea: adixor & chrislove / [ForumBoardGames.ro](http://ForumBoardGames.ro)