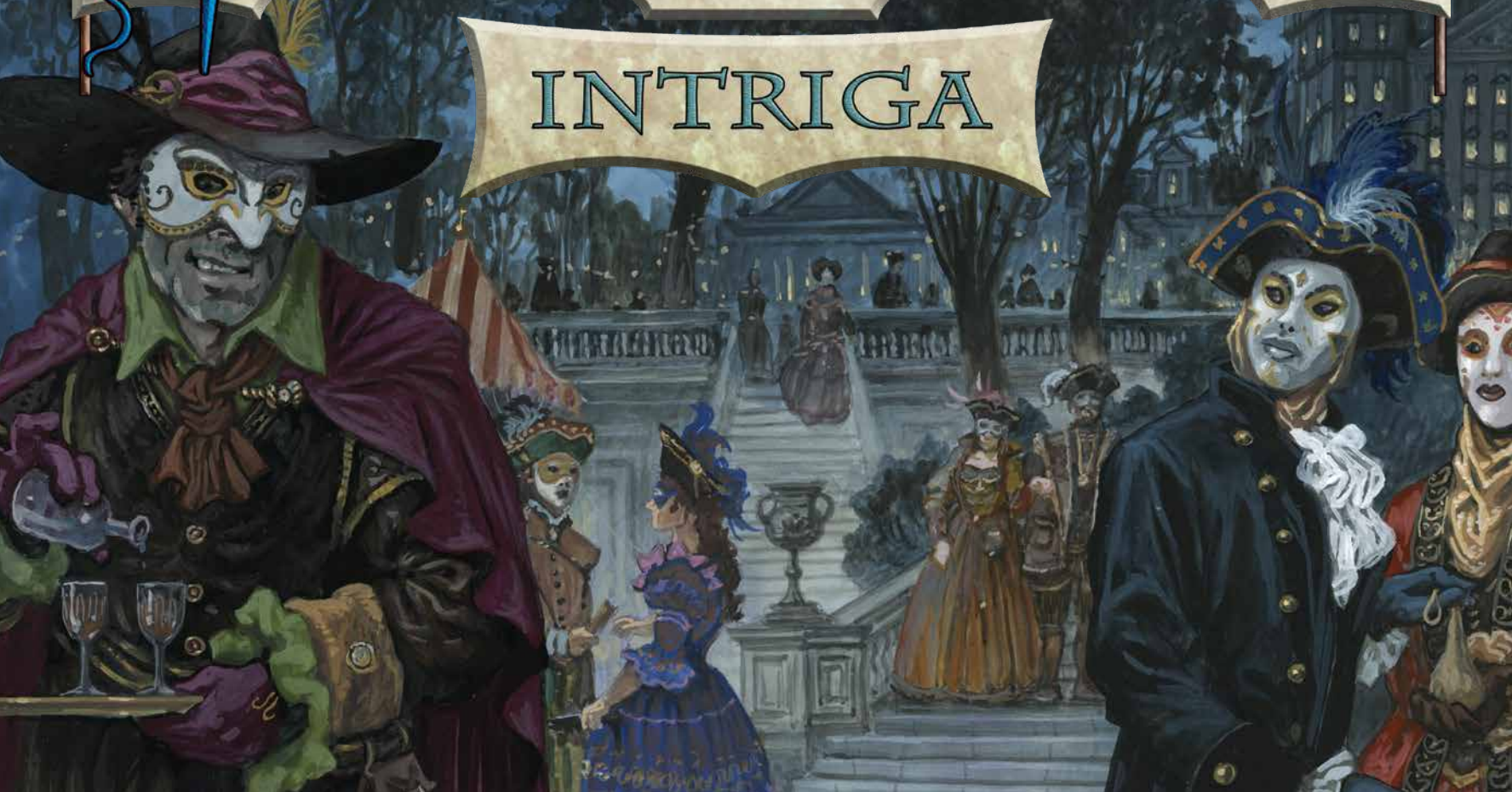


DONALD X. VAKARINO

DOMINION

INTRIGA



U kraljevstvu se nešto gadno kuva. Kućepravitelj vam se tajanstveno smeška. Možda misli da upravo vi nešto krijete? Ili misli da ga sumnjčite da nešto krije? Jedno je sigurno: kuju se brojne zavere. U neke ćete i sami biti umešani. Sluga u prolazu šapuće: „Doručak je na stolu!“ Toliko ste već sumnjičavi da vam se čini da i u tome postoji skrivena poruka, ali onda shvatate da je ipak samo vreme za doručak. Odlično! Sve ide po planu.

Ovo je prva ekspanzija za igru *Dominion*. Sadrži 300 karata. Tu su Pobedonosne karte koje imaju neko dejstvo pre kraja partije, karte koje utiču na Pobedonosne karte, kao i Pomagači, koji vam daju mogućnost izbora. *Dominion: Intriga* ne može da se igra samostalno; da biste igrali je igrali potrebne su vam osnovne karte i uputstvo (i jedno i drugo ćete naći u igri *Dominion*). *Dominion: Intriga* takođe može da se kombinuje sa svim drugim ekspanzijama igre *Dominion*.

Nadamo se da ćete uživati u sve većem svetu igre *Dominion*!

ŠADRŽAJ:

300 karata

268 karata Kraljevstva

po 10 karata Baron, Most, Zaverenik, Savetnik, Dvorište, Diplomata, Livnica, Doušnik, Maskenbal, Rudarsko naselje, Podanik, Izvidnik, Pešadija, Zamena, Tajni prolaz, Sumnjivi kvart, Kućeupravitelj, Varalica, Mučitelj, Trgovačka ispostava, Ojačanje, Bunar želja

po 12 karata Vojvoda, Harem, Mlin i Plemić

26 karata za određivanje nasumičnih setova (po jedna od svake karte kraljevstva, sa plavim okvirom na poledini)

6 praznih karata

1 plastični organizator karata

1 organizacioni umetak

1 uputstvo



PRIPREMA


Pre prve partije otpakujte tri špila karata i stavite ih u organizator karata. Na priloženom umetku videćete kako treba organizovati karte.

Intriga sadrži 26 karata Kraljevstva, sa 26 odgovarajućih karata za određivanje nasumičnih setova. Igračima će trebati karte Blaga, Pobedonosne karte, karte Kletvi i podloga za eliminisane karte iz *Dominiona* ili *Osnovnih karata*; prvo izdanje *Intrige* sadržalo je osnovne karte, ali ga ovo izdanje ne sadrži. Ako igrači žele da nasumično izaberu karte Kraljevstva, mogu da promešaju karte za nasumično određivanje setova iz ove ekspanzije sa kartama iz *Dominiona* i/ili iz bilo koje druge ekspanzije.

Vojvoda, Harem, Mlin i Plemić – koristite po 8 karata za svaki špil ukoliko igrate udvoje, 12 karata ukoliko igrate od 3 do 6 igrača.

DODATNA PRAVILA

Intriga sadrži karte koje igračima pružaju izbor između 2 opcije ili više njih. Igrač može da izabere jednu od njih, čak i ako nije u stanju da sprovede sve što mu karta nalaže, a onda u najvećoj mogućoj meri. Na primer, Milica igra kartu Kućeupravitelj, a u ruci joj je ostala jedna karta. Može da izabere opciju „odbaci 2 karte iz ruke“ iako u ruci ima samo jednu kartu. Ako izabere tu opciju, odbacuje jedinu kartu iz ruke. Ponekad je jedna od opcija na karti sa izborom da napravite +. Da bi pratili , igrači mogu da tu kartu pomere malo napred u redu odigranih karata.

Intriga ima 3 različite vrste Pobedonosnih karata. To su: Harem, Mlin i Plemić. Te karte u svakom smislu mogu da se koriste kao obe vrste. Na primer, pošto je Plemić karta Akcije, može da se odigra u fazi Akcije, može da se eliminiše iz dostupne ponude pomoću karte Doušnika i tako dalje; pošto je ujedno i Pobedonosna karta, ona donosi  kada se boduje, igrač je uzima u ruku zbog Izvidnika i tako dalje.



PRIMER KRUGA

Jelena počinje svoj potez u partiji protiv Petra. U ruci ima Rudarsko naselje, Sumnjivi kvart, Mučitelja, Pešadiju i Bakrenjak.

Jelena igra Rudarsko naselje, vuče Imanje i dobija +1 Akciju. Odlučuje da ne odbaci Rudarsko naselje. Igra Mučitelja, vuče Srebrnjak, Imanje, Sumnjivi kvart. Petar bira da u ruku uzme Kletvu. Jelena igra Sumnjivi kvart, dobija +2 Akcije, pokazuje karte u ruci, da se vidi kako nema Akcija, i ne vuče nove karte.

Ona igra Pešadiju, bira +1 kartu i + **1**. Vuče Srebrnjak. Igra još jedan Sumnjivi kvart za +2 Akcije i ovog puta pokazuje da u ruci nema akcija i vuče Mučitelja i Most. Igra Mučitelja, vuče Sumnjivi kvart, Most, Bakrenjak. Petar odbacuje Kletvu i Bakrenjak.

Jelena igra svoj poslednji Sumnjivi kvart, pokazuje da u ruci nema akcija i igra dva Mosta, tako da dobija + **2** i +2 Kupovine.

Sada na red dolazi njena faza Kupovine. Igra 2 Bakrenjaka i 2 Srebrnjaka. Ima **9** i 3 kupovine (svoju regularnu Kupovinu plus 2 od Mostova). Karte koštaju **2** manje zbog Mostova. Kupuje 2 Mučitelja za po **3**, i Rudarsko naselje za **2**. Ostao joj je **1**, ali više nema Kupovina. Odbacuje sve što je igrala i vuče novu ruku od 5 karata.



NAPOMENE UZ KARTE KRALJEVSTVA

Baron: ne morate da odbacite Imanje, ali ako to ne učinite, morate da dobijete Imanje (ako ih je preostalo).


Most: sve karte, uključujući i karte iz dostupne ponude, u igri, u špilovima i u rukama, do kraja ovog kruga koštaju **1** manje, ali ne manje od **0**. Na primer, ako odigrate Most, možete da kupite Zlatnik za **5**, pošto Zlatnik košta samo **5**; možete da pretvorite Bakrenjak u Imanje, pošto Bakrenjak i dalje košta **0**, ali Imanje košta **1**; možete da upotrebite Livnicu da dobijete Vojvodstvo, pošto Vojvodstvo košta samo **4**. Dejstvo je kumulativno; ako odigrate 2 Mosta (ili isti Most dva puta, pomoću karte Prestona dvorana), karte će koštati **2** manje.

Zaverenik: ova karta „broji“ Akcije odigrane u toku ovog poteza, a ne karte Akcije u igri. Na primer, ako ste počeli potez sa Prestonom dvoranom na Zavereniku, dobijate **+2** za prvo odigravanje Zaverenika, ali **+2** +1 kartu +1 Akciju za drugo odigravanje Zaverenika. Imate samo 2 karte Akcije u igri, ali je drugo odigravanje Zaverenika vaša treća odigrana akcija u ovom potezu.


Savetnik: prvo pokažite neku kartu iz ruke, pa vidite kojim vrstama pripada. Vrste su reči u dnu karte – kao što su Akcija, Napad, Kletva, Odbrana, Blago i Pobedonosna (u drugim dodacima ima ih još). Onda izaberite jednu različitu stvar za svaku vrstu kojoj karta pripada; ako ste otkrili kartu dve vrste, izaberite dve stvari. Na primer, ako otkrijete Bakrenjak, možete izabrati „dobijate Zlatnik“, a ako ste otkrili Mlin, možete izabrati „+1 Akcija“ i „+3“. Ako dobijete Zlatnik, stavite ga u svoju gomilu odbačenih karata.

Dvorište: karta koju ste stavili na vrh ne mora da bude jedna od 3 koje ste upravo vukli.

Diplomata: kada odigrate ovu kartu, dobijate +2 karte, pa brojite karte u ruci, i ako imate 5 ili manje karata, dobijate +2 Akcije. Tako, na primer, ako ovu kartu odigrate iz ruke sa 5 karata, stavićete je u igru, imaćete 4 karte, pa ćete vući 2 karte i onda ćete imati 6 karata, a to je više od 5 karata, tako da nećete dobiti +2 Akcije. Diplomata takođe može da se koristi kada neki drugi igrač odigra kartu Napad, ako imate bar 5 karata u ruci. Pre nego što karta Napada proizvede neko dejstvo, otkrivajte Diplomatu iz ruke; ako to uradite, vučete 2 karte, pa odbacujete 2 karte (jedna od njih može biti Diplomata). Ako i dalje imate bar 5 karata u ruci, pošto ste to uradili (na primer zbog Većnica), možete ponovo da otkrijete Diplomatu i to ponovo uradite. Odbrane se otkrivaju jedna po jedna; ne možete da istovremeno otkrijete 2 karte Diplomata. Možete da otkrijete Šanac iz ruke (da Napad ne bi delovao na vas) ili pre, ili nakon što ste otkrili i primenili Diplomatu (čak i ako Šanac nije bio u vašoj ruci sve dok niste primenili Diplomatu).

Vojvoda: na primer, ako imate pet Vojvodstava, onda svaki vaš Vojvoda vredi 5 . U partijama sa 2 igrača koristite 8 Vojvoda, u partijama sa 3 i više igrača koristite 12 Vojvoda.






Harem: ova karta može da se odigra u fazi Kupovine, kao bilo koja druga Blaga i vredi 2  na kraju partije. U partijama sa 2 igrača koristite 8 Harema, u partijama sa 3 i više igrača koristite 12 Harema.

Livnica: dobijenu kartu uzimate iz dostupne ponude i stavljate je na gomilu odbačenih karata. Bonuse dobijate u zavisnosti od vrsta kojima pripada dobijena karta. Karta sa dve vrste daje vam oba bonusa; ako koristite Livnicu da dobijete Mlin, vučete kartu i dobijate +1 Akciju.

Doušnik: karta koja se eliminiše ili dobija mora da bude karta Akcije, ali može da pripada još nekoj vrsti. Na primer, Doušnik može da eliminiše Plemiće iz dostupne ponude i može da uzme Plemića sa podloge za eliminisane karte. Kada uzimate kartu pomoću Doušnika, stavite je na svoj špil odigranih karata.

Maskenbal: prvo vučete 2 karte. Onda svi igrači istovremeno biraju kartu koju će proslediti igraču levo od sebe i stavljaju je licem nadole na sredinu stola. Zatim se karte prosleđuju; svaki igrač uzima kartu koju mu je prosledio igrač desno od njega. Igrači koji u ruci nemaju nijednu kartu (na primer zbog karte Mučitelj) se preskaču – oni ne prosleđuju i ne dobijaju kartu. Na kraju možete da eliminišete kartu iz ruke. Ovo nije Napad i ne može da se spreči pomoću karte Šanac. Prosleđene karte nisu „dobijene“ (što može biti bitno za neke karte iz drugih ekspanzija, kao što je Trgovac iz ekspanzije *Dominion: Zaleđe*).

Mlin: možete izabrati da odbacite 2 karte čak i ako vam je u ruci ostala samo jedna, ali +  dobijate samo ako ste zaista odbacili 2 karte. U partijama sa 2 igrača koristite 8 Mlinova, u partijama sa 3 i više igrača koristite 12 Mlinova.


Rudarsko naselje: prvo vučete kartu i dobijate +2 Akcije; onda birate hoćete li da eliminišete Rudarsko naselje i da u tom slučaju dobijete + . Ne možete da eliminišete Rudarsko naselje kasnije u potezu, već samo u tom trenutku. Ako odigrate Prestonu dvoranu na Rudarsko naselje, ne možete da ga eliminišete dva puta (i zato ne možete da dobijete +  dva puta).

Podanik: igrači koji žele da reaguju, na primer pomoću Šanca ili Diplomate, to rade pre nego što vi birate svoju opciju. Igrač koji reaguje sa Šancem ne odbacuje karte i ne vuče ih.

Plemić: u partijama sa 2 igrača koristite 8 Plemića, u partijama sa 3 i više igrača koristite 12 Plemića.

Izvidnik: prvo vučete 3 karte, onda otkrivete gornje 4 karte svog špila. Otkrivene Pobedonosne karte i karte Kletvi uzimate u ruku; morate sve da ih uzmete. Ostale karte stavljate nazad na špil, redosledom koji sami birate.

Pešadija: birate obe stvari pre nego što jednu izvedete. Ne možete dvaput izabrati istu opciju.

Zamena: poput Obnove, prvo eliminišete kartu iz ruke, a onda uzimate kartu iz dostupne ponude koja košta najviše  više od eliminisane karte, i stavljate tu kartu na špil odigranih karata. Zamena vam daje dodatni bonus, na osnovu vrsta kojima



pripada dobijena karta; ako je to Akcija ili Blago, stavljate je na vrh svog špila, a ako je Pobedonosna karta, svi ostali igrači dobijaju Kletvu. Moguće je dobiti oba bonusa; ako pomoću Zamene dobijete Harem, Mlin ili Plemića, ona ide na vaš špil i zbog nje svi drugi igrači dobijaju Kletvu.

Tajni prolaz: prvo vučete 2 karte i dobijate +1 Akciju; onda stavljate kartu iz ruke bilo gde u svoj špil. Karta može biti ona koju ste upravo vukli ili bilo koja druga karta iz ruke. Možete je staviti na vrh špila, na dno špila ili bilo gde u sredini; možete da izbrojite tačno poziciju na koju ćete je staviti, na primer, četiri mesta ispod gornje karte špila. Ako u špil u više nemate karata, karta koju stavljate postaje jedina karta u vašem špil u.

Sumnjivi kvart: dobijate +2 Akcije, pa pokazujete ruku. Ako u njoj nemate karte Akcije (uključujući karte Akcije koje pripadaju i nekoj drugoj vrsti, kao što je Plemić), onda vučete 2 karte.

Kućupravitelj: izaberite jednu od 3 opcije, pa je izvedite. Ako izaberete „Eliminišite 2 karte iz ruke“ a u ruci imate samo jednu, eliminišite tu kartu; ako ste izabrali tu opciju i imate 2 karte ili više njih, morate da eliminišete dve.

Varalica: kada je bitno (kao na primer kada su špilovi „tanki“), idite u redosledu poteza, počevši od igrača s vaše leve strane. Svi drugi igrači eliminišu svoju gornju kartu i dobijaju zamenu koju vi birate. Zamena mora da košta isto. Dobijenu kartu uzimaju iz dostupne ponude i stavljaju je na gomilu odigranih. Na primer, ako je igrač eliminisao Bakrenjak, možete da mu date Kletvu koja košta 0 isto kao Bakrenjak. Možete da igraču date istu kartu kao onu koju je eliminisao. Ako iz dostupne ponude nema karata iste cene kao eliminisana karta, igrač ne dobija kartu.

Mučitelj: kada je bitno, drugi igrači biraju šta će im se desiti (i to rešavaju) u redosledu poteza, počevši od igrača levo od vas. Igrač može da izabere da dobije Kletvu čak i u slučaju da više nije ostalo Kletvi (i tako je neće dobiti) ili može da izabere da odbaci 2 karte, iako u ruci ima samo jednu ili nema nijednu (ako ima samo jednu, odbacuje nju). Dobijene Kletve igrač uzima u ruku, a ne na gomilu odbačenih karata.

Trgovačka ispostava: ako u ruci imate samo jednu kartu, eliminišite je i ne dešava se više ništa; ako u ruci imate 2 karte ili više njih, eliminišite tačno 2, pa dobijate Srebrnjak i stavljate ga u ruku.

Poboljšanje: prvo vucite kartu i dobijate +1 Akciju; potom eliminišite kartu iz ruke; zatim dobijate kartu koja košta tačno 1 više od eliminisane karte. Dobijenu kartu uzimate iz dostupne ponude i stavljate na svoju gomilu odbačenih karata. Ako nijedna raspoloživa karta ne košta toliko, ne dobijate kartu. Na primer, ako odigrate Ojačanje i eliminišete Bakrenjak, u partiji u kojoj ništa ne košta 1, jednostavno ne dobijate kartu.

Bunar želja: prvo vučete kartu i dobijate +1 Akciju. Onda govorite ime neke karte – ime, a ne vrstu, tj. „Bakrenjak“ a ne „Blago“. Otkrivete gornju kartu svog špila. Ako ste pogodili, uzimate tu kartu u ruku. U suprotnom je ostavljate u špil u.



REPORUČENI SETOVI OD 10 KARATA

Igrači igraju *Dominion* bilo kojim setom karata Kraljevstava, ali ovi setovi su izdvojeni da bi poboljšali igru i učinili je zanimljivijom. *Dominion* ima veliki broj ekspanzija koje možete dodati svom osnovnom setu. Ovde se nalaze preporučeni setovi i za ove ekspanzije.

Samo Intriga:

Pobednički ples: Baron, Savetnik, Harem, Livnica, Maskenbal, Mlin, Plemić, Izvidnik, Zamena.

Zavera se zahuktava: Zaverenik, Livnica, Doušnik, Pešadija, Rudarsko naselje, Tajni prolaz, Kućupravitelj, Varalica, Mučitelj, Trgovačka ispostava.

Najlepše želje: Baron, Zaverenik, Dvorište, Diplomata, Vojvoda, Tajni prolaz, Sumnjivi kvart, Mučitelj, Ojačanje, Bunar želja.

Dominion Intriga:

Potčinjeni: Savetnik, Diplomata, Podanik, Plemić, Pešadija • Podrum, Vašar, Biblioteka, Straža, Vazal.

Velika spletko: Most, Mlin, Rudarsko naselje, Izvidnik, Sumnjivi kvart • Zanatlija, Većnica, Pijaca, Vojska, Radionica.

Dekonstrukcija: Diplomata, Harem, Doušnik, Zamena, Varalica • Bandit, Rudnik, Obnova, Prestona dvorana, Selo.

Intriga i Obala:

Zvezda vodilja: Tajni prolaz, Diplomata, Varalica, Bunar želja, Savetnik • Osmatrač, Mapa blaga, Brod duhova, Pristanište, Utvrda na hridi.

Obalska patrola: Izvidnik, Zamena, Sumnjivi kvart, Trgovačka ispostava, Pešadija • Ostrvo, Pristanište, Secikesa, Svetionik, Stovarište.

Najviše plovidbi: Doušnik, Plemić, Vojvoda, Zaverenik, Most • Spasilac, Embargo, Krijumčari, Domorodačko selo, Riznica.

Intriga i Alhemija:

Sluge: Zaverenik, Mlin, Podanik, Pešadija, Kućupravitelj • Golem, Imetak, Gatanje iz vode, Mađioničar, Vinograd.

Tajno istraživanje: Most, Maskenbal, Podanik, Plemić, Sumnjivi kvart, Mučitelj • Demon, Travar, Kamen mudrosti, Univerzitet.

Golemi, gatari i apotekari: Baron, Livnica, Doušnik, Plemić, Trgovačka ispostava, Bunar želja • Apotekar, Šegrt, Golem, Gatanje iz vode.

Intriga i Prosperitet:

Putevi do pobjede: Baron, Harem, Pešadija, Sumnjivi kvart, Ojačanje • Biskup, Buhalterija, Bitange, Spomenik, Putujući trgovac.

Oko kule motrilje: Most, Mlin, Rudarsko naselje, Pešadija, Mučitelj • Rezerve, Talisman, Trgovački put, Trezor, Kula motrilja.

Sedam je srećan broj: Most, Doušnik, Izvidnik, Varalica, Bunar želja • Banka, Proširenje, Oružarnica, Kraljevski sud, Trezor.

Intriga i Izobilje / Gildovi:

Ko se posljednji smeje: Podanik, Plemić, Pešadija, Kućupravitelj, Varalica • Zemljoradničko selo, Žetva, Trgovci konjima, Lov, Dvorska luda.

Životne radosti: Savetnik, Dvorište, Diplomata, Rudarsko naselje, Zamena • Vašarište, Rog izobilja, Prepravke, Turnir, Mlada veštica • Izbaciti: Bunar želja.

Male pobjede: Zaverenik, Vojvoda, Harem, Pešadija, Tajni prolaz • Gatara, Seoce, Lov, Prepravke, Turnir.

Pogodi kartu: Dvorište, Harem, Plemić, Zamena, Bunar želja • Pekar, Doktor, Trg, Savetnik, Remek-delo.

Trikovi zanata: Zaverenik, Maskenbal, Mlin, Plemić, Tajni prolaz • Klesar, Poklisar, Proročica, Kalfa, Mesar.

Odluke i još odluka: Most, Pešadija, Rudarsko naselje, Ojačanje, Vojvoda • Esnaf, Voskar, Remek-delo, Poreznik, Mesar.

Intriga i Zaleđe:

Lova do krova: Zamena, Izvidnik, Pešadija, Sumnjivi kvart, Mučitelj • Skriveno blago, Kartograf, Majstor za sve, Put svile, Tunel.

Vojvodin bal: Zaverenik, Vojvoda, Harem, Maskenbal, Ojačanje • Vojvotkinja, Čifta, Krčma, Odmetnik, Spletko.

Intriga i Mračna vremena:

Proročanstvo: Baron, Zaverenik, Plemić, Tajni prolaz, Bunar želja • Arsenal, Gvožđar, Goropadnica, Renovacija, Beskućnik.

Invazija: Diplomata, Harem, Varalica, Mučitelj, Ojačanje • Prosjak, Pljačkaš, Razbojnik, Štitonoša, Mangupče.

Intriga i Avanture:

Kraljevska posla: Hodočašće • Zaverenik, Savetnik, Harem, Plemić, Varalica • Trol ispod mosta, Duplikat, Paž, Rušenje, Kraljevska kočija.

Finansijski čarobnjaci: Bal, Pozajmica • Most, Pešadija, Sumnjivi kvart, Kućupravitelj, Ojačanje • Stakloduvač, Daleke zemlje, Naoružanje, Transmogrifikacija, Trgovac vinom.

Intriga i Carstva:

Slatke muke: Arena, Banket • Baron, Most, Harem, Livnica, Mučitelj • Zamkovi, Kruna, Čarobnica, Žrtva, Naseljenici/Bogato selo.

Ja tebi ti meni: Zemlja posuta solju, Vučja jazbina • Maskenbal, Rudarsko naselje, Plemić, Pešadija, Trgovačka ispostava • Arhiva, Kapital, Katapult/Kamenje, Inženjer, Forum.

Intriga i Nokturno:

Sumnjive prilike: Most, Zaverenik, Mlin, Plemić, Tajni prolaz • Obučar, Konklava, Verni pas, Pastir, Tragični junak.

Bliži se propast: Savetnik, Doušnik, Rudarsko naselje, Varalica, Ojačanje • Leprikon, Manastir, Nekromant, Krvnik, Vukodlak.

Intriga i Renesansa:

Memento Mori: Citadela • Livnica, Doušnik, Izvidnik, Varalica, Ojačanje • Eksperiment, Barjaktar, Mecena, Regruter, Trgovac svilom.

Mehanički dvor: Flota, Mračna zavera • Savetnik, Rudarsko naselje, Plemić, Zamena, Kućupravitelj • Putujuće pozorište, Izumitelj, Istraživanje, Žezlo, Učenjak.

Zahvaljujemo:

Developeri Dominion edicija 1: *Dejl Ju i Valeri Putnam*

Tester edicija 1: *Ted Alspah, Keli Bejli, Den Brirs, Džozefina Berns, Maks Krou, Rej Denis, Dejvid Fer, Lukas Hedgren, Majkl M. Landers, V. Erik Martin, Destri Miler, Mika Notkola, Moli Šervin, Ser Šafzalot, P. Kolin Strit, Džon Vogel, Kris Vest, Gam Gamers, Cincygamers i Društvo za društvene igre Kolumbusa i okoline.*

Tester edicija 2: *Tajler Babrok, Džer Bošen, Kent Ban, Džozefina Berns, Brajan Dauti, Metju Engel, Dibson T. Hofvajler, Džen Huang, Destri Miler, Kevin Vajt i Džef Volf.*

Naslov originala
Dominion Intrigue
Copyright © 2009, 2016, 2019 Rio Grande Games
All rights reserved.
Translation copyright © 2024 za srpsko izdanje, LAGUNA

DOMINION INTRIGA
Za izdavača: Dejan Papić
Prevod: Nikola Pajvančić
Lektura i korektura: Saša Bošković
Slog i prelom: Predrag Bujčić
Štampa: Nemačka
Tiraž: 1000
Beograd, 2024.
Izdavač: Laguna, Kralja Petra 45/VI, Beograd
www.laguna.rs

