

Donald X. Vaccarino

DOMINION

Pobřeží

1. ROZŠÍŘENÍ



ZDE JE TVÁ LOŤ A POSÁDKA, CO NETRPĚLIVĚ ČEKÁ NA SVÉHO KAPITÁNA... KONEČNĚ MŮŽEŠ VYPLOUT NA ŠIRÉ MOŘE.

ČEKÁ TĚ DLOUHÁ A NÁROČNÁ CESTA KE VZDÁLENÝM PŘÍSTAVŮM. BĚHEM PLAVBY BUDEŠ ČELIT NÁSTRAHÁM PIRÁTŮ, KTERÍ TĚ BEZ MILOSTI OKRADOU DO POSLEDNÍHO MĚĐÁKU. O MAPU OSTROVA S VYSNĚNÝM POKLADEM NESMÍŠ PŘIJÍT ZA ŽÁDNOU CENU! AŽ OSTROV NAJDEŠ, VYMYSLI PLÁN, JAK POKLAD ZÍSKAT. NEBUDEŠ TO MÍT LEHKÉ, POKLAD JE DOBŘE STŘEŽEN. ŘÍKÁ SE, ŽE KOLEM OSTROVA NOC CO NOC PLUJE LOŤ DUCHŮ A POTÁPÍ LODĚ PŘIBLÍŽIVŠÍCH SE ODVÁŽLIVCŮ. VYLEZ DO STRÁŽNÍHO KOŠE A MĚJ OČI DOKOŘÁN. NEBEZPEČÍ ČÍHÁ NA KAŽDÉM ROHU, ALE STOJÍ TO ZA TO. POKLAD JE PŘÍLIŠ CENNÝ NA TO, ABYS MU ODOLAL!

DOMINION – POBŘEŽÍ

DOMINION – POBŘEŽÍ

Toto rozšíření lze kombinovat s libovolnou edicí Dominion, Dominion základní hrou i Dominion Intriky. Základní pravidla příslušné edice zůstávají nezměněna. V těchto pravidlech jsou popsána pouze nová, případně změněná pravidla.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou karty roztřídíte a vložíte do drážek v krabici. Příprava hry probíhá stejně, jak ji popisují základní pravidla. K novým kartám království budete navíc potřebovat z některé edice Dominionu karty peněz, karty s vítěznými body a karty kleteb a také kartu smetiště.

MATERIÁL HRY

18 tabulek

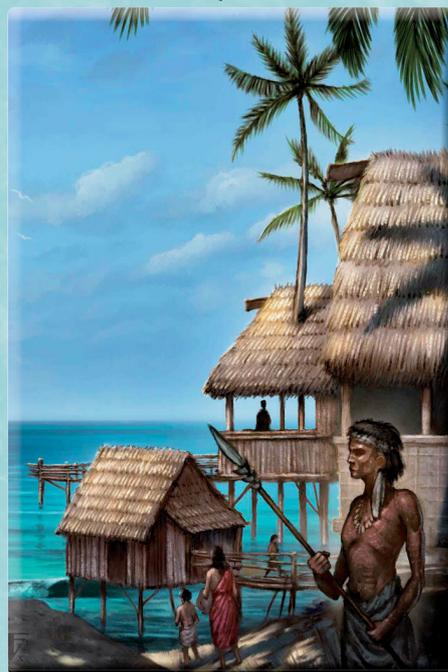
6 ostrovů



6 pirátských lodí



6 domorodých vesnic



30 žetonů mincí



20 žetonů embarga



26 podkladových karet



Pro každou kartu království existuje jedna podkladová karta (s modrým lemem na rubové straně).

12 prázdných karet (11 s hnědým lemem a 1 s modrým lemem na rubové straně).



Cíl je na obzoru...

262 karet království 25 akčních karet (každá karta 10krát):



Nový typ karty:

Karta AKCE – DLOUHODOBÁ



Název

Pokyny ihned a na začátku hráčova příštího tahu

Typ karty (dlouhodobá karta, oranžová)

Cena (3 mince)

Kombinovaná karta (12krát):

Nejčastější karty království jsou samotné akční karty. Kombinovaná karta království kombinuje 2 typy karet. Tato kombinovaná karta je **vždy současně karta akce a karta bodů**.



Název

1 pokyn
Hodnota (2 body)

Kombinované typy karet (karta akce, bílá a karta bodů, zelená)

Cena (4 mince)

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

NOVÁ PRAVIDLA

Nové pokyny na akčních kartách:

„**Vybrat si jeden pokyn**“ – Hráč si musí vybrat právě jeden z uvedených pokynů na kartě a provede pouze tento pokyn. Pokyn, který si nevybere, nemá žádný účinek. Hráč si smí zvolit také pokyn, který provést nemůže.

„**Vybrat si jeden pokyn**“: Polož si jeden pokyn: Polož svou akční kartu ze svého dobíracího balíčku nebo si vezmi všechny karty ze své tabulky do ruky.
Na karty na své tabulce se můžeš podívat; karty ležící na tvé tabulce se nemohou použít.

„**Podívat se**“ – Hráč vezme jednu kartu, podívá se na ni a položí ji nazpět tam, odkud ji vzal. Tuto kartu ostatním hráčům neukazuje.

„**Podívat se**“: Podívej se na vrchní 3 karty svého dobíracího balíčku. Jednu z nich zahod' na smetišť. Jednu z nich odlož na odkládací balíček. Poslední polož na svůj dobírací balíček.

„**Ve hře**“ – Karty akcí a karty peněz, které má hráč vyloženy před sebou lícem nahoru, jsou „ve hře“, dokud nebudou uklizeny (obvykle budou odloženy ve fázi úklidu). „Ve hře“ nejsou: karty položené stranou a zahozené karty, stejně tak ani karty, které má hráč v ruce, a karty, které jsou ve společné zásobě a v dobíracím či odkládacím balíčku hráče. Karty reakce nejsou odhalením přivedeny „do hry“. Pokyny na kartě budou v zásadě platit teprve poté, když je tato karta ve hře. Výjimkou může být text na kartě, který říká něco jiného, jako například u karet reakce.

Nyní a na začátku tvého příštího tahu: +1.
Pokud je tato karta ve hře, jsi chráněn před útokem, když hráč zahraje útočnou kartu.

Karty s „vybrat si jeden pokyn“:



Karty s „podívat se“:



Karty s „ve hře“:



Dlouhodobé karty

Dominion Pobřeží zavádí pojem dlouhodobé karty. Na dlouhodobé kartě jsou pokyny, které platí v tomto tahu, a pokyny, které budou provedeny teprve na začátku následujícího tahu stejného hráče. Tato karta zůstává ve hře až do fáze úklidu v následujícím tahu příslušného hráče. Dlouhodobé karty mají základní barvu oranžovou a jako typ karty mají označení „AKCE – DLOUHODOBÁ“.



Dlouhodobé karty:



Pokud byla dlouhodobá karta pozměněna díky jiné kartě, zůstává i tato další karta ve hře také až do fáze úklidu v následujícím tahu příslušného hráče. Když je například obchodní loď zahrána na trůnní sál, zůstávají obě karty ve hře až do fáze úklidu následujícího tahu příslušného hráče.

Mají-li být pokyny více karet provedeny současně (například několika dlouhodobých karet), vybere si pořadí aktivní hráč. V případě, že karta postihuje více hráčů, tak bude působit podle pořadí hráčů, počínaje aktivním hráčem.

Dlouhodobé karty budou vykládány nad ostatní karty akcí a karty peněz, do vlastní řady, kvůli znázornění, že v této fázi úklidu ještě tyto karty nebudou odloženy. Na začátku příštího tahu je hráč zařadí k právě vykládaným kartám.

Kombinované typy karet

Většina karet království patří k jednomu typu karet (akce, peníze nebo vítězné body). Karty království však také mohou být kombinovaným typem karet. Kombinované karty království jsou vždy současně oběma typy karet. Karta ostrov je například kombinovaná karta akce a vítězných bodů. To znamená, že může být během hry vykládána a využívána a na konci hry se počítá jako vítězné body.

Kombinovaný typ karet:



KONEC HRY

Hra končí na konci tahu, ve kterém došlo ke splnění alespoň jedné ze dvou následujících podmínek:

Buď je prázdný balíček provincií, nebo jsou prázdné 3 libovolné balíčky ve společné zásobě.

Hra také skončí, i kdyby byl napřed vyprázdněn balíček a ve stejném tahu opět doplněn (např. díky velvyslanci).

DOPORUČENÉ SADY DESETI KARET

POBŘEŽÍ

Na širém moři: bazar, embargo, karavana, loděnice, objevitel, ostrov, pašeráci, pirátská loď, přístav, strážní koš.

Zakopaný poklad: kapsář, loděnice, lovec perel, maják, mapa pokladu, rybářská vesnice, skladiště, strážnice, taktik, velvyslanec.

Vrak lodi: domorodá vesnice, loď duchů, lovec perel, mořská čarodějnice, navigátor, obchodní loď, pašerák, pokladnice, skladiště, zachránce.

POBŘEŽÍ A DOMINION (ZÁKLADNÍ HRA):

K lepším zítřkům: dobrodruh, kapsář, loď duchů, mapa pokladu, mořská čarodějnice, sklepení, strážní koš, špión, vesnice, zasedání rady.

Nový pokus: dílna, jarmark, kancléř, karavana, lovec perel, milice, objevitel, pirátská loď, pokladnice.

Dávat a brát: čarodějnice, knihovna, lichvář, ostrov, pašeráci, přístav, rybářská vesnice, strážnice, trh, velvyslanec, zachránce.



Hledáte inspiraci?

Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

SHRNUTÍ PRAVIDEL HRY DOMINION

Následující základní pravidla by si hráči měli dobře 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.
- Pokud hráč musí ze svého dobíracího balíčku karty dobírat, ukázat nebo se na ně podívat 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 (doporučení) a položí 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 tehdy, 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 vždy alespoň 1 kartu akce vyložit a 1 kartu koupit.
- Jedno poněkud matoucí pravidlo zní: „Hráč musí pokyny na vyložené akční kartě kompletně provést dříve, než vyloží další akční kartu.“ Jak může hráč například provést „+ 1 nákup“ dříve, než vyloží další akční kartu? Nákup se přece nachází až ve fázi nákup. Toto pravidlo je míněno následovně: Pokyny „+ X akce“, „+ 1 nákup“ a „+ 2“ jsou připsány na jakési hráčovo virtuální konto. Hráč čerpá z tohoto konta, avšak teprve v příslušné fázi. Získá-li hráč například díky jedné akční kartě „+ 1 nákup“ a „+ 2“, oba tyto pokyny se mu ihned připsají na jeho virtuální konto. Dále pak provádí ostatní pokyny, případně hraje další akční karty. Teprve ve fázi nákupu následně používá předtím připsané výhody „+ 1 nákup“ a „+ 2“.
- Je důležité od sebe rozlišovat „vzít si“ a „koupit“.
„Vzít si“ se provádí ve fázi akce. 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 provádí ve fázi nákup. Hráč musí zaplatit cenu karty kartami peněz a/nebo virtuálními mincemi, aby si mohl kartu „koupit“.
- Je možné koupit kartu, která stojí 0. Hráč na to nespotřebuje žádné peníze, ale 1 nákup.
- 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 je může provést jen částečně.
- Některé karty jsou zároveň karty bodů i karty jiného typu (např. ostrov). Ostrov může být během hry hrán jako karta akce, harém zase 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 tyto karty vítězné 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 na ukázkou:



Příklad strážnice:

Pravidlo hry: „Fáze úklid“ – hráč si musí dobrat 5 karet z dobíracího balíčku a vzít si je do ruky.

Pokyn na kartě: „Ve fázi úklid tohoto tahu si doberte pouze 3 karty (namísto 5).“



Příklad mapa pokladu:

Pravidlo hry: „Vzít si“ – Hráč si vezme kartu (většinou ze společné zásoby) a položí ji na svůj odkládací balíček.

Pokyn na kartě: „Vezměte si 4 zlatáky a položte je nahoru na svůj dobírací balíček.“