

Dominion

(megintexti reglanna)

Þú ert konungborinn, líkt og foreldrar þínir á undan þér, og þú ræður yfir litlu notalegu konungsríki þar sem ár liðast milli sígrænna trjáa. Ólíkt foreldrum þínum áttu þér hins vegar vonir og drauma! Þig dreymir um stærra og voldugra konungsríki með fleiri ám og trjám. Þú vilt eignast stórveldi! Allt í kringum þig eru lén og óðul. Allt eru þetta lítil landsvæði undir stjórn smásálarlegra lénsheerra og á barmi stjórnleysis. Þú vilt færa þessum þjóðum siðmenningu og sameina þær undir einum fána.

En bíðið nú við! Eitthvað hlýtur að liggja í loftinu því fleiri konungar virðast hafa fengið sömu hugmynd. Þú þarft að flýta þér að sölsa undir þig eins mikið land og þú getur og verjast þeim um leið. Til þess þarftu að ráða til þín skósveina, reisa byggingar, flikka upp á kastalann þinn og fylla fjárhirslurnar. Foreldrar þínir yrðu ekki stoltir – en afi þinn og amma í móðurætt yrðu himinlifandi!

MARKMIÐ

Spilið snýst um að byggja sér upp stökk af spilum. Stökkurinn er veldi þitt. Hann inniheldur auðævi þín og sigurstig og það sem þú getur gert. Í byrjun er hann dapurlega lítið safn landareigna og koparpeninga en þú vonast til þess að í lok spilsins flói þar allt í gulli, fylkjum, íbúum og byggingum kastala þíns og konungsríkis.

Sá sigrar sem hefur flest sigurstig í stöknum sínum í leikslök.

INNIHALD

Áður en byrjað er að spila í fyrsta skipti eru spilastokkarnir fimm teknir úr umbúðunum og þeim raðað í spilabakkann. Á annarri hlið bakkainnleggisins, sem fylgir með, er tillaga að því hvernig best er að raða upp spilunum. Ef hinni hliðinni er snúið upp geta leikmenn haft það eftir sínu höfði.

UNDIRBÚNINGUR

Raðið upp peningaspilunum, sigurspilunum, bölvunarspilunum og ruslaspilinu í hverju spili (eins og sýnt er á mynd eða hvernig sem leikmönnum sýnist).

PENINGASPILIN

Kopar-, silfur- og gullpeningaspil eru grunnpeningaspilin og þau eru notuð í hverju spili. Hver leikmaður fær 7 koparpeningaspil og síðan er afganginum af koparpeningaspilunum og öllum silfur- og gullpeningaspilunum raðað í bunka sem látnir eru snúa upp í bankanum.

SIGURSPILIN

Landareigna-, hertogadæma- og fylkjaspil eru grunnsigurspilin og þau eru notuð í hverju spili. Gefið hverjum leikmanni 3 landareignaspil og raðið síðan 12 landareignaspilum, 12 hertogadæmaspilum og 12 fylkjaspilum í bunka sem látnir eru snúa upp í bankanum ef 3-4 leikmenn spila. Ef aðeins 2 leikmenn spila eru aðeins 8 spil af hverri tegund höfð í bankanum. Setjið sigurspil, sem ekki eru notuð, aftur í öskjuna.

BÖLVUNARSPILIN & RUSLASPILIÐ

Ef 2 leikmenn spila eru 10 bölvunarspil höfð í bankanum, 20 bölvunarspil ef 3 spila og 30 bölvunarspil ef 4 spila. Setjið bölvunarspil, sem ekki eru notuð, aftur í öskjuna. Bölvunarspil eru

oftast notuð með sérstökum aðgerðarspilum (t.d. norninni (Witch)). Kaupi leikmaður bölvunarspil (verð: 0 peningar) fer það í kastbunkann hans líkt og öll önnur spil sem honum áskotnast. Þetta gerist að sjálfsgöðu ekki oft. Ruslaspilið er notað til að merkja staðinn þar sem leikmenn setja spil, sem þeir henda í ruslið meðan á spilinu stendur.

ATH: Bölvunarspilin eru alltaf höfð með í hverju spili, hins vegar eru þau sjaldan notuð í grunnspili nema með nornaspilinu (Witch).

Mynd:

Hver leikmaður byrjar með 10 spil:

Allir leikmenn byrja með sömu spil: 7 koparpeningaspil og 3 landareignir.

Hver leikmaður stokkar spilin sín og setur þau (stokkinn sinn) á hvolf fyrir framan sig á spilasvæðið sitt (svæðið fyrir framan hann á borðinu).

Nú dregur hver leikmaður 5 spil úr stokknum sínum. Það eru spilin sem hann er með á hendi.

Raðið 10 af hinum 25 mismunandi konungdæmaspilum við hlið peninga, sigur-, bölvunar- og ruslaspilanna. Nota má mismunandi tíu spila sett í hverju spili.

KONUNGÐÆMASPILIN

Til viðbótar við ruslaspilið, peninga-, sigur- og bölvunarspilin, sem notuð eru í hverju spili, velja leikmenn einnig tíu gerðir konungdæmaspila og raða tíu spilum af hverri gerð í bunka, sem snúa upp, á borðinu.

Undantekning: Í bunkum af konungdæma-sigurspilum (t.d. Gardens (Garðar)) eru höfð jafnmörg spil og í sigurspilabunkunum (12 ef þrír til fjórir leikmenn spila og 8 ef tveir spila).

Í fyrsta spili mælum við með því að nota eftirfarandi tíu gerðir konungdæmaspila: Cellar (Kjallarann), Market (Markaðinn), Militia (Herinn), Mine (Námuna), Moat (Virkisgröfina), Remodel (Endurskipulagninguna), Smithy (Smiðjan), Village (Þorpið), Woodcutter (Skógarhöggsmanninn) og Workshop (Verkstæðið). Í lok þessara spilareglna má finna fleiri tillögur að tíu spila settum. Setjið konungdæmaspilin, sem ekki voru valin til að nota í spilinu, aftur í öskjuna.

Í seinni spilum geta leikmenn valið sett tíu konungdæmaspila með hverri þeirri aðferð sem þeir koma sér saman um.

Til dæmis má nota valspilin til að velja hvaða spil verða notuð í spilinu. Þá eru valspilin fyrir öll konungdæmaspilin tekin og stökkuð og tíu dregin úr bunkanum. Leikmenn geta líka skipst á um að velja hvaða spil eru notuð.

Valspilin má líka nota til að merkja staði fyrir bunkana svo að auðvelt sé að sjá hvaða bunkar hafa klárast.

Myndir:

Dæmi um spilasvæði leikmanns meðan á spilinu stendur:

Bunki (alltaf á hvolfi) - Spil sem spilað er út í þessari umferð - Kastbunki (snýr ávallt upp).

Gangur spilsins

HVER BYRJAR?

Veljið af handahófi hver byrjar. Ef spiluð eru mörg spil byrjar sá, sem situr sigurvegaranum úr síðasta spili á vinstri hönd. Ef síðasta spil endaði með jafntefli byrjar einhver þeirra sem ekki unnu. Leikmenn gera svo hver á fætur öðrum og farið er réttislaus í kringum borðið.

YFIRLIT YFIR UMFERÐ:

Hverri umferð er skipt í þrjú þrep (A, B og C) í eftirfarandi röð:

- A) Aðgerðarstig – leikmaður má spila út aðgerðarspili
- B) Kaupsstig – leikmaður má kaupa spil
- C) Tiltektarstig – leikmaður verður að kasta bæði þeim spilum sem hann setti út og þeim sem hann setti ekki út og draga fimm ný spil.

Þegar leikmaður hefur lokið þessum þremur þrepum á næsti maður leik.

AÐGERÐARSTIGIÐ

Á aðgerðarstiginu má leikmaður spila út einu aðgerðarspili. Aðgerðarspil eru þau af konungdæmaspilunum sem á stendur „Action“ neðst á spilinum. Þar eð leikmenn hafa engin aðgerðarspil í 10 spila byrjunarstokknum sínum, hafa þeir engin aðgerðarspil til að setja út í fystu tveimur umferðum. Alla jafna má hver leikmaður aðeins setja út eitt aðgerðarspil en aðgerðarspilin, sem hann setur út, geta breytt því.

Þegar leikmaður spilar út aðgerðarspili tekur hann það af hendi og leggur á spilasvæði sitt og lætur það snúa upp. Hann tilkynnir hvaða spil hann er að setja út og fylgir öllum leiðbeiningum sem fram koma á spilinum. Leikmaður má setja út aðgerðarspil þótt hann geti ekki gert allt sem spilið segir honum að gera, en hann verður samt að gera allt sem hann getur. Ennfremur verður leikmaður að ljúka við að gera það sem aðgerðarspilið mælir fyrir um áður en hann setur út annað (ef hann getur sett út annað aðgerðarspil). *Ítarlegar upplýsingar um eiginleika spilanna má sjá í lýsingum á spilunum aftast í spilareglunum.* Aðgerðarspil sem sett eru út, eru látin liggja á spilasvæði viðkomandi leikmanns þangað til á tiltektarstigi þeirrar umferðar, nema annað sé tekið fram á spilinum.

Aðgerðarstiginu lýkur þegar leikmaðurinn getur ekki eða kys að setja ekki út fleiri aðgerðarspil. Yfirleitt getur leikmaður einungis sett út aðgerðarspil á aðgerðarstiginu þegar hann á leik. Þó eru viðbragðsspilin (Reaction) undantekning á þessari reglu því þau má nota á öðrum tímum.

Algeng fyrirmæli á aðgerðarspilum:

„+X Card(s)“ („+X mörg spil“) – leikmaður dregur þá strax X mörg spil úr stokknum sínum. Ef ekki eru nógu mörg spil í stokknum hans dregur hann eins mörg og hann getur, stokkar kastbunkann og býr til nýjan bunka og dregur svo það sem upp á vantar. Ef enn eru ekki nógu mörg spil eftir, eftir að myndaður hefur verið nýr bunki, dregur hann bara eins mörg og hann getur.

„+X actions“ („+X margar aðgerðir“) – leikmaður fær X fleiri viðbótaraðgerðir í þessari umferð. +X Actions bætir við aðgerðum sem má gera á aðgerðarstiginu. Það merkir ekki að spila megi út öðru aðgerðarspili þegar í stað. Fylgja verður leiðbeiningunum á aðgerðarspilinum sem verið var að spila út áður en sett eru út fleiri aðgerðarspil. Leikmaður verður að ljúka öllum aðgerðum sínum áður en hann færir sig yfir á kaupsstigið þegar hann á leik. Ef spil heimilar leikmanni fleiri en eina aukaáðgerð verður hann að segja það upphátt svo aðrir leikmenn geti fylgst með.

„+X“ – leikmaður má eyða X mörgum aukapeningum á kaupsstiginu. Hann fær þó ekki viðbótarpengaspil sem nemur þessum peningum.

„+ 1 Buy“ („+ 1 kaup“) – leikmaður má kaupa viðbótarspil úr bankanum á kaupsstiginu þegar hann á leik. +1 Buy fjölgar möguleikum leikmanns á að kaupa en heimilar honum ekki að kaupa spil á aðgerðarstiginu.

„Discard“ („Kasta spili“) – ef annað er ekki tekið fram, kastar leikmaður spilum sem hann er með á hendi. Þegar spili er kastað setur leikmaður það efst í kastbunkann sinn og lætur það snúa upp. Ef hann kastar fleiri en einu spili í einu þarf hann ekki að sýna mótspilurunum þau öll en hann getur þurft að sýna hversu mörgum hann kastar (t.d. þegar spilið Cellar (Kjallarinn) er sett út). Efsta spil í kastbunka spilara er alltaf sýnilegt.

„Trash“ („Henda spili í ruslið“) – þegar leikmaður hendir spili í ruslið leggur hann það ofan á ruslaspilið, ekki í kastbunkann sinn. Spil, sem hent er í ruslið, fara ekki aftur í bankann og þau er ekki hægt að kaupa aftur.

„Gain“ („Ávinningur“) – þegar leikmanni áskotnast spil tekur hann það (yfirleitt úr bankanum) og setur efst í kastbunkann sinn (nema tekið sé fram á spilinu að það eigi að setja annars staðar). Leikmaður fær ekki að nota spilið um leið og hann fær það.

„Reveal“ („Sýna spil“) – þegar leikmaður á að sýna spil sýnir hann öllum leikmönnum spilið og setur það svo aftur þangað sem hann tók það (nema tekið sé sérstaklega fram á spilinu að það eigi að setja annars staðar). Ef leikmaður á að sýna spil efst úr stokknum sínum og á ekki nógu mörg spil, stokkar hann bunkann til að geta sýnt jafnmörg spil og hann á að sýna.

„Set aside“ („Leggja spil til hliðar“) – þegar leikmaður leggur spil til hliðar setur hann það á borðið og lætur það snúa upp (nema annað sé tekið fram) án þess að gera það sem stendur á spilinu. Á aðgerðarspili, sem segir leikmanni að leggja spil til hliðar, stendur hvað hann á að gera við þau.

KAUPSSTIGIÐ

Á kaupsstiginu getur leikmaður fengið eitt spil úr bankanum gegn því að borga verð þess. Hægt er að kaupa hvaða spil sem er í bankanum (peningaspil, sigurspil, konungdæmaspil og jafnvel bölvunarspil). Leikmaðurinn má ekki kaupa spil úr ruslabankanum. Yfirleitt má leikmaður aðeins kaupa eitt spil en hann má kaupa fleiri ef hann hefur sett út tiltekin spil á aðgerðarstiginu rétt á undan.

Verð spils er að finna neðst í vinstra horni þess. Leikmaður má setja út sum eða öll peningaspilin sem hann er með á hendi á spilavæðið sitt og leggja saman verðgildi þeirra og peninganna sem eru á aðgerðarspilunum sem sett hafa verið út í þessari umferð. Leikmaðurinn má síðan taka hvaða spil sem er úr bankanum með sama verðgildi eða ódýrara. Hann tekur spilið sem hann kaupir úr bankanum og setur það í kastbunkann sinn þannig að það snúi upp. Hann má ekki nýta eiginleika spilsins um leið og honum áskotnast það.

Ef leikmaður á fleiri en ein kaup leggur hann saman peningaspilin og peningana á aðgerðarspilunum til að borga fyrir öll kaupin. Ef Tryggvi á t.d. +1 kaup og 6 peninga á tveimur gullpeningaspilum getur hann keypt Kjallara (Cellar) sem kostar 2 peninga og sett hann ofan á kastbunkann sinn svo að hann snúi upp. Síðan getur hann keypt Smiðju (Smithy) fyrir peningana 4 sem hann á eftir og sett hana líka ofan á kastbunkann sinn og látið hana snúa upp. Ef hann vill nota

alla peningana 6 til að kaupa eitt spil getur hann notað önnur kaupin sín til að kaupa kopar (ókeypis) eða sleppt því að kaupa annað spil. Leikmenn þurfa ekki að nýta kaupþækifæri sín og þeir mega líka nýta bara hluta þeirra.

Peningaspilin liggja áfram á spilasvæði viðkomandi fram að tiltektarstiginu. Peningaspilin eru notuð aftur og aftur í spilin. Þrátt fyrir að þeim sé hent á tiltektarstiginu dregur leikmaður þau aftur því að kastbunkinn hans er stokkaður til að mynda nýjan bunka. Þannig eru peningaspilin tekjulind en ekki bara auðlind sem eyðist þegar hún er nýtt. Þegar koparspil eru sett út eru þau 1 penings virði, silfurpeningar eru 2 peninga virði og gullpeningar 3 peninga virði.

TILTEKTARSTIGIÐ

Öll spil sem leikmanni hafa áskotnast í þessari umferð ættu þegar að vera í kastbunka hans. Leikmaður setur nú öll spilin á spilasvæði sínu (aðgerðarspil sem lögð hafa verið niður á aðgerðarstiginu og peningaspil sem lögð hafa verið niður á kaupsstiginu) og öll spil sem hann er með eftir á hendi í kastbunkann sinn. Þótt leikmanni sé ekki skylt að sýna mótherjum sínum hvaða spil hann er með eftir á hendi sjá þeir þó alltaf efsta spilið því hann leggur spilin á kastbunkann þannig að þau snúi upp.

Síðan dregur leikmaður aftur 5 spil til að hafa á hendi úr bunkanum sínum. Ef ekki eru nógu mörg spil eftir í bunkanum dregur hann þau sem eftir eru, stokkar kastbunkann og snýr honum á hvolf og dregur síðan þau spil sem á vantar.

Þegar leikmaður hefur dregið aftur 5 spil til að hafa á hendi á næsti maður leik. Til að flýta fyrir má næsti leikmaður byrja að gera meðan sá á undan klárar tiltektarstigið. Ef einhver setur út árársarpil verða leikmenn fyrst að ljúka tiltektarstiginu áður en þeir geta mætt árásinni.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar einhver leikmanna lýkur sinni umferð og

- 1) bunkinn af fylkjaspilum (Province) er búinn í bankanum EÐA
- 2) einhverjir þrír spilabunkar eru búnir í bankanum.

Sérhver leikmaður leggur þá öll spilin sín ofan á bunkann sinn og telur sigurstigin á öllum spilunum sínum.

Sá sem er með flest sigurstig vinnur. Ef tveir eða fleiri eru með jafnmörg stig í lok spilsins vinnur sá þeirra sem hafði spilað fæstar umferðir. Ef þeir höfðu spilað jafnmargar umferðir, fagna þeir sameiginlegum sigri.

DÆMI UM AÐGERÐARSPIL

Heiti spilsins

+1 card	=	Dragið strax annað spil
+ 1 action	=	Heimilur viðbótaraðgerð á aðgerðarstiginu
+ 1 buy	=	Kaupa má viðbótarspil á kaupsstiginu
+1	=	Aukapeningur til að kaupa fyrir á kaupsstiginu

Verð spilsins

Tegund spilsins (bæði heiti og litur fánarandarinnar)

AÐRAR REGLUR

Hver leikmaður á sitt veldi (Dominion) sem hann byggir upp með spilum úr bankanum. Meðan á spilinu stendur eru spil hvers leikmanns venjulega í þrennu lagi: bunkinn hans (sem hann dregur úr), spilin sem hann er með á hendi, og kastbunkinn hans. Hver leikmaður dregur úr eigin bunka og kastar spilum í eigin kastbunka. Þegar bunkinn er uppurinn og leikmaður þarf að draga spil eða sýna spil úr bunkanum sínum stokkar hann kastbunkann til að mynda nýjan bunka. Hann stokkar ekki kastbunkann sinn fyrr en hann þarf að sýna eða draga spil úr bunkanum sínum og getur það ekki. Hvenær sem leikmaður þarf að draga eða sýna fleiri spil en eru í bunkanum hans verður hann að draga eða sýna eins mörg og hann getur og síðan stokka kastbunkann sinn, sem snýr upp, til að mynda nýjan bunka á hvolfi. Síðan dregur hann eða sýnir þau spil sem á vantaði úr nýstokkaða bunkanum.

Leikmaður setur spil sem hann kaupir eða sem honum áskotnast á annan hátt í spilinu í kastbunkann sinn nema sérstaklega sé tekið fram að hann eigi að setja þau annars staðar.

Þegar leikmaður hefur lokið við að gera setur hann öll spil sem hann setti út og þau sem hann er enn með á hendi í kastbunkann sinn.

Leikmaður má telja spilin í bunkanum sínum en ekki spilin í kastbunkanum. Hann má ekki skoða spilin, hvorki í bunkanum né kastbunkanum. Leikmaður má skoða í ruslabunkann og leikmenn mega telja hversu mörg spil eru eftir í hvaða bunka sem er í bankanum.

Ef eiginleiki spils hefur áhrif á fleiri en einn leikmann og röðin skiptir máli, er byrjað á leikmanninum sem á leik og svo farið réttisælis í kringum borðið.

Í hverri umferð fær leikmaður eina aðgerð og ein kaup, en getur átt rétt á fleirum eftir því hvaða aðgerðarspil eru sett út. Leiðbeiningarnar á aðgerðarspilunum breyta reglum leiksins t.d. með því að leyfa leikmanni að draga fleiri spil úr stokknum sínum, spila út fleiri aðgerðarspilum á aðgerðarstiginu, nota fleiri peninga á kaupsstiginu, kaupa fleiri spil á kaupsstiginu, o.s.frv.

Ef aðgerðarspil heimilar leikmanni að kaupa spil sem kostar allt að ákveðinni upphæð má hann ekki bæta við peningum af hendi eða öðrum aðgerðarspilum til að kaupa dýrara spil.