


DOMINION

Eres un monarca, igual que lo fueron tus padres antes que tú, rigiendo los destinos de un pequeño y apacible reino lleno de ríos y pastos. Pero, a diferencia de tus padres, ¡tú tienes esperanzas y sueños! Quieres un reino más grande y más agradable, con más ríos y una variedad de árboles aún mayor. ¡Deseas un Dominio!. Hay parcelas y feudos por doquier. Son pequeños trozos de tierra controlados por pequeños nobles consentidos y que se encuentran al borde de la anarquía. Pero tú te encargarás de llevar la civilización a todas esas gentes, unificándolas bajo el color de tu estandarte.

¡Pero, espera...! Debe ser algo que flota en el ambiente: varios monarcas, igual que tú, han tenido la misma idea. Tendrás que darte prisa para conseguir reclamar la mayor cantidad posible de tierras, cuidándote de todos ellos. Para conseguir tu objetivo, tendrás que pagar los servicios de ayudantes y siervos, construir edificios, realzar el esplendor de tu castillo y recaudar más y más tesoros para tus arcas. Es probable que tus padres no se sientan muy orgullosos de ti, pero seguro que tus abuelos por parte de madre estarán encantados.

OBJETIVO

Dominion es un juego en el que tendrás que construir un Mazo. Tu Mazo de Cartas representa tu Dominio. Contiene tus recursos, puntos de victoria y las acciones que puedes hacer. Empezarás la partida con unas pocas Cartas de Fincas y algunas monedas de Cobre, con la esperanza de que, al final de la partida, tu Mazo esté plagado de Oro, Provincias y los habitantes y estancias de tu castillo y tu reino. El jugador que tenga más Puntos de Victoria  en su Mazo al final de la partida será el ganador.

COMPONENTES

- 500 Cartas:
- **130 Cartas de Tesoro**
(60 Cartas de Cobre, 40 Cartas de Plata y 30 Cartas de Oro).
 - **48 Cartas de Victoria**
(24 Cartas de Finca, 12 Cartas de Ducado y 12 Cartas de Provincia).
 - **252 Cartas de Reino**
(10 Cartas de Aldea, Aventurero, Banquete, Biblioteca, Bruja, Burócrata, Canciller, Capilla, Espía, Festival, Foso, Herrería, Laboratorio, Ladrón, Leñadores, Mercado, Milicia, Mina, Prestamista, Remodelar, Sala del Consejo, Salón del Trono, Sótano y Taller; y 12 Cartas de Jardines).
 - **30 Cartas de Maldición.**
 - **33 Cartas de Mazo Agotado**
(una por cada tipo de Carta, más una Carta “Cartas Eliminadas”).
 - **7 Cartas en blanco**

Construye tu Mazo con Cartas de Tesoro, Victoria y Reino. Al final de la partida, el jugador que tenga más Puntos de Victoria en su Mazo será el ganador.

Pero no hay que olvidar que, durante la partida, las Cartas de Victoria sirven de bien poco, así que los jugadores deben encontrar el mejor equilibrio entre los tres tipos de Cartas para tener éxito.

El juego incluye 25 tipos distintos de Cartas de Reino, aunque en cada partida se utilizan únicamente 10 tipos diferentes. Esto otorga al juego una rejugabilidad enorme y hace que, por más veces que juegues, cada partida sea diferente.

El texto incluido en las cajas de texto laterales resume las reglas de juego y ofrece información sobre algunas circunstancias que pueden producirse, resultando especialmente útiles para aquellos que ya conocen el juego y buscan una referencia rápida.

Elegid al azar el Jugador Inicial para la primera partida; en las partidas siguientes, el Jugador Inicial será el que se encuentre sentado a la izquierda del vencedor de la partida anterior.

Cada jugador empieza con 7 Cartas de Cobre y 3 de Finca; barajad estas Cartas y robad las 5 primeras como mano inicial.

A continuación se muestra un diagrama del Suministro de una partida. Por supuesto, podéis ajustar la disposición de las Cartas al espacio disponible en la mesa.



12 Cartas de Victoria de cada tipo en una partida de 3-4 jugadores (8 de cada tipo para 2 jugadores).

Los montones de Cobre, Plata, Oro, Finca, Ducado, Provincia y Maldición están presentes en todas las partidas.

Y debéis elegir 10 montones de Cartas de Reino en cada partida.

PREPARACIÓN

Determinad aleatoriamente quién será el Jugador Inicial. Si vais a jugar varias partidas seguidas, podéis hacer que el jugador que comience sea el situado a la izquierda del vencedor de la partida anterior. Si la partida previa terminó en empate, elegid al azar al Jugador Inicial entre los jugadores que no ganaron.

Cada jugador recibe 7 Cartas de Cobre y 3 Cartas de Finca. Cada jugador baraja las 10 Cartas de su Mazo inicial y lo coloca, boca abajo, en su área de juego (el espacio en la mesa frente a él). **Cada jugador roba de su Mazo las primeras 5 Cartas para constituir su mano inicial.**

Los jugadores no utilizarán todas las Cartas en cada partida. Además de los Mazos iniciales, las demás Cartas que se utilizarán en una partida de *Dominion* se colocan en el Suministro. Estas Cartas se colocan en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores, agrupadas por tipos. En la parte inferior de cada Carta se indica el tipo de Carta de que se trata (Tesoro, Victoria, Maldición, Acción, Reacción o Ataque). En la parte inferior de cada pila de Cartas se coloca la Carta de Mazo Agotado correspondiente. La Carta "Cartas Eliminadas" se coloca también cerca del Suministro.

Las Cartas de Cobre, Plata y Oro son las Cartas de Tesoro que estarán disponibles en todas las partidas. Después de que cada jugador ha recibido 7 Cartas de Cobre, las restantes Cartas de Cobre, Plata y Oro se colocan formando 3 montones boca arriba en el Suministro.

Las Cartas de Finca, Ducado y Provincia son las Cartas de Victoria que también estarán disponibles en todas las partidas. Si juegan 3-4 jugadores, se colocan 12 Cartas de Finca, 12 Cartas de Ducado y 12 Cartas de Provincia formando 3 montones boca arriba en el Suministro. En caso de 2 jugadores, se colocan únicamente 8 Cartas de Victoria de cada tipo.

Las Cartas de Maldición también están disponibles en todas las partidas. Se colocan 10 Cartas de Maldición en el Suministro para una partida de 2 jugadores, 20 Cartas de Maldición para 3 jugadores y 30 Cartas de Maldición en caso de 4 jugadores.

Además de estos 7 montones de Cartas que se utilizan en cada partida, los jugadores deben seleccionar 10 montones de Cartas de Reino de entre los 25 tipos posibles para añadir al Suministro (10 Cartas de cada tipo, a excepción de la Carta "Jardines" como se explicará enseguida). Para las primeras partidas, os recomendamos utilizar los siguientes 10 tipos de Cartas de Reino: "Aldea", "Foso", "Herrería", "Leñadores", "Mercado", "Milicia", "Mina", "Remodelar", "Sótano" y "Taller".

En las siguientes partidas, los jugadores pueden determinar las 10 Cartas de Reino a utilizar por el método que prefieran. Por ejemplo, podrían barajarse las 25 Cartas de Mazo Agotado juntas, para sacar al azar las 10 Cartas distintas que van a utilizarse en la partida. Al jugar varias partidas consecutivas, puede determinarse que cada jugador elija una Carta de Reino para ir cambiando en cada partida, por ejemplo. Además, al final de este Reglamento hemos incluido algunas sugerencias de conjuntos de 10 Cartas de Reino cuya combinación funciona realmente bien. Las Cartas de Reino que no se utilicen en la partida pueden dejarse en la caja del juego.

Si se selecciona la Carta de Reino "Jardines", habrá que poner en juego el mismo número de Cartas que en el caso de las otras Cartas de Victoria: 12 Cartas para una partida de 3-4 jugadores, o bien 8 Cartas en el caso de que sólo participen 2 jugadores.

JUGANDO

RESUMEN DEL TURNO

El Turno de cada jugador consta de 3 Fases, a realizar en orden:

a) **Fase de Acción**, en la que el jugador puede jugar una Acción.

b) **Fase de Compra**, el jugador puede comprar una Carta.

c) **Fase de Mantenimiento**, en la que el jugador se descarta de las Cartas jugadas y de las Cartas que le queden en su mano, y roba 5 nuevas Cartas.

FASE DE ACCIÓN

En la Fase de Acción, el jugador puede poner en juego una Carta de Acción. Las Cartas de Acción son las Cartas de Reino que indican en la parte inferior de la Carta la palabra "Acción". Como los jugadores no empiezan la partida con ninguna Carta de Acción en su Mazo inicial de 10 Cartas, ningún jugador podrá jugar Acciones durante sus 2 primeros Turnos. Normalmente, un jugador sólo puede poner en juego una Carta de Acción en su Turno, aunque esto puede ser modificado por las propias Cartas de Acción que el jugador use.

Para jugar una Acción, el jugador coge la Carta apropiada de su mano y la coloca encima de la mesa, en su área de juego. Anuncia la Carta que está jugando y sigue las instrucciones impresas en la propia Carta. Un jugador siempre puede jugar una Carta de Acción, aunque no pueda hacer todo lo que la Carta indica: el jugador se limitará a hacer todo cuanto pueda. Además, el jugador está obligado a resolver completamente una Carta de Acción antes de poder jugar otra (siempre que pueda jugar una nueva Carta de Acción). Las propias Cartas incluyen información detallada acerca de sus habilidades y podrás encontrar algunas aclaraciones al final de este Reglamento. Cualquier Carta de Acción que se haya puesto en juego debe permanecer en el área de juego del jugador hasta la Fase de Mantenimiento de su Turno, a menos que la propia Carta indique otra cosa.

Algunos términos utilizados en las Cartas de Acción:

- **"+X Acciones"**: el jugador puede realizar X Acciones adicionales en este Turno. Debe resolver completamente las instrucciones de la Carta de Acción actual, antes de poner en juego una Carta de Acción adicional. El jugador debe completar todas sus Acciones antes de pasar a la Fase de Compra de su Turno. Si una Carta le permite al jugador más de una Acción adicional, sería conveniente llevar la cuenta de las Acciones restantes en voz alta.
- **"+X Cartas"**: el jugador roba inmediatamente X Cartas de su Mazo. Si no hubiera suficientes Cartas en el Mazo, el jugador roba tantas como pueda, baraja su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y roba las Cartas que le faltaban. Si continúa sin tener Cartas suficientes, el jugador se limitará a coger tantas como pueda.
- **"+X [moneda]"**: el jugador dispondrá de X monedas adicionales para gastar en su Fase de Compra. Pero el jugador no tiene que coger Cartas de Tesoro adicionales por estas monedas.
- **"+1 Compra"**: el jugador podrá comprar una Carta adicional del Suministro durante la Fase de Compra de su Turno.
- **"Descartar"**: salvo que se especifique otra cosa, las Cartas descartadas proceden de la mano del jugador. Cuando un jugador *descarta* una Carta, coloca dicha Carta boca arriba en su propio Pila de Descartes. Al descartarse de varias Cartas a la vez, el jugador no está obligado a enseñar las Cartas a los demás jugadores. Puede que el jugador tenga que mostrar de cuántas Cartas se está descartando (al utilizar, por ejemplo, el "Sótano"). La Carta superior de la Pila de Descartes de cada jugador debe estar siempre visible.

Los jugadores toman sus Turnos en sentido horario. En cada Turno, el jugador activo debe realizar en orden las siguientes Fases:

- Fase de Acción
- Fase de Compra
- Fase de Mantenimiento

El jugador puede poner en juego una Carta de Acción (si tiene alguna). Es algo opcional, aunque el jugador tenga una Carta de Acción, no está obligado a jugarla. Las Cartas de Acción permitirán a los jugadores hacer cosas extra durante sus Turnos.

Siempre que un jugador ponga en juego varias Cartas de Acción en el mismo Turno, tendrá que ir colocando las Cartas de izquierda a derecha en su área de juego. De esta forma, será fácil llevar el control de qué y cuántas cosas extra le faltan por hacer. Todas estas Cartas serán descartadas en la Fase de Mantenimiento y no deberían ser descartadas antes.

+X Acciones: el jugador puede realizar X Acciones adicionales en su Fase de Acción.

+X Cartas: el jugador roba X Cartas de su Mazo inmediatamente.

+X [moneda]: el jugador cuenta con X monedas adicionales para su Fase de Compra.

+1 Compra: el jugador puede comprar 1 Carta adicional en la Fase de Compra.

Descartar: el jugador pone las Cartas boca arriba sobre su Pila de Descartes.

Eliminar: el jugador pone la Carta en el montón de Cartas Eliminadas.

Ganar: el jugador coge la Carta y la pone en su Pila de Descartes.

Revelar: el jugador muestra las Cartas y las devuelve a su sitio.

Apartar: el jugador deja a un lado las Cartas hasta que las instrucciones digan lo que hay que hacer con ellas.

Ejemplo de carta de acción



El jugador puede comprar una Carta del Suministro, pagando por ella el coste indicado en la esquina inferior izquierda de la Carta.

El jugador puede usar cualquier combinación de Cartas de Tesoro de su mano y monedas en Cartas de Acción jugadas en este Turno para pagar los costes de las Cartas.

Las Cartas de Tesoro jugadas se colocan en el área de juego del jugador de izquierda a derecha, añadiéndose a las Cartas que el jugador haya jugado previamente en este Turno.

Todas estas Cartas serán descartadas al final del Turno, y no deben ser descartadas antes de la Fase de Mantenimiento.

● **“Eliminar”:** cuando un jugador *elimina* una Carta, debe colocarla sobre el montón de Cartas Eliminadas, no en su Pila de Descartes. Las Cartas Eliminadas no vuelven en ningún momento al Suministro y tampoco están disponibles para ser compradas.

● **“Ganar”:** cuando un jugador *gana* una Carta, coge la Carta ganada (normalmente del Suministro) y la coloca en su Pila de Descartes (a menos que la propia Carta especifique otra cosa). El jugador no puede utilizar la Carta cuando la gana.

● **“Revelar”:** cuando un jugador *revela* una Carta, muestra la Carta a los demás jugadores y la devuelve donde estaba (salvo que las instrucciones digan lo contrario). Si el jugador tiene que revelar Cartas de su Mazo y no tuviera suficientes, se verá obligado a barajar su Pila de Descartes para poder revelar el número de Cartas indicado.

● **“Apartar”:** cuando un jugador *aparta* una Carta, la coloca boca arriba a un lado de la mesa (salvo que la Carta indique otra cosa) sin seguir las instrucciones de la Carta apartada. Cuando una Carta de Acción obliga a un jugador a apartar Cartas, también le dice lo que debe hacer con dichas Cartas.

La Fase de Acción termina cuando el jugador no puede o decide no jugar más Cartas de Acción. Generalmente, un jugador sólo puede jugar Cartas de Acción durante la Fase de Acción de su Turno. Sin embargo, las Cartas de Reacción son una excepción a esta regla, puesto que pueden ser usadas en otros momentos.

FASE DE COMPRA

En la Fase de Compra, el jugador puede conseguir una Carta del Suministro, pagando su coste. Se puede comprar cualquier Carta del Suministro (Cartas de Tesoro, Cartas de Victoria, Cartas de Reino e incluso Cartas de Maldición). El jugador no puede comprar ninguna Carta del montón de Cartas Eliminadas. Lo normal es que el jugador sólo pueda comprar 1 Carta, pero las Cartas de Acción que haya jugado en la Fase de Acción anterior podrían permitirle comprar más Cartas.

El coste de cada Carta figura dentro de una pequeña moneda situada en la esquina inferior izquierda de todas las Cartas. El jugador tendrá que poner en su área de juego las Cartas de Tesoro necesarias para igualar o superar el coste de la Carta que quiera (teniendo en cuenta las monedas extra que pudieran proporcionarle las Cartas que haya jugado en su Fase de Acción), recoger dicha Carta del Suministro y colocarla en su Pila de Descartes. No podrá utilizar la habilidad de la Carta en el momento de comprarla.

Si el jugador puede hacer varias Compras, podrá combinar las Cartas de Tesoro con cualquier moneda adicional proporcionada por las Cartas de Acción jugadas para pagar todas las Compras. Por ejemplo, si Blanca tiene un “+1 Compra” (gracias a una Carta de Acción) y un total de 6 monedas (en 2 Cartas de Oro), podría comprar una Carta de “Sótano” (coste 2) y ponerla sobre su Pila de Descartes. A continuación, podría comprar una “Herrería” con las 4 monedas restantes, que también pondría en su Pila de Descartes.

Las Cartas de Tesoro permanecen boca arriba sobre el área de juego del jugador hasta la Fase de Mantenimiento de su Turno. Las Cartas de Tesoro pueden utilizarse muchas veces a lo largo de la partida. Aunque se descarten en la Fase de Mantenimiento, el jugador volverá a tenerlas en su mano cuando se baraje la Pila de Descartes, se forme un nuevo Mazo y tenga que robar Cartas. Por esta razón, hay que considerar las Cartas de Tesoro como una fuente de ingresos, y no como un recurso que se consume después de utilizarse.

FASE DE MANTENIMIENTO

Todas las Cartas ganadas en este Turno deberían estar ya en la Pila de Descartes del jugador. El jugador recoge todas las Cartas que se encuentren en su área de juego (las Cartas de Acción que haya jugado en su Fase de Acción, más las Cartas de Tesoro que haya gastado en su Fase de Compra), junto con el resto de Cartas que le queden en su mano, y las coloca en su Pila de Descartes. Aunque el jugador no está obligado a mostrar a los demás jugadores las Cartas que le quedan en la mano, puesto que coloca las Cartas boca arriba sobre la Pila de Descartes, todos pueden ver en todo momento la Carta superior de los Mazos de Descartes de los demás jugadores.

A continuación, el jugador roba una nueva mano de 5 Cartas de su Mazo. Si no quedaran suficientes Cartas en el Mazo, tendrá que coger las que haya, barajar la Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y robar las Cartas restantes.

Una vez que el jugador haya sacado una nueva mano de 5 Cartas, el siguiente jugador puede comenzar su Turno. Los jugadores expertos tenderán a empezar su Turno mientras el jugador anterior todavía está realizando su Fase de Mantenimiento. Sin embargo, si alguien pone en juego una Carta de Ataque, el jugador anterior tendrá que completar la Fase de Mantenimiento del Turno previo para poder resolver adecuadamente el Ataque.

UN TURNO DE EJEMPLO

Blanca mira su mano de 5 Cartas: tiene un Mercado, una Herrería, una Plata y dos Fincas.

En su Fase de Acción, pone el Mercado en su área de juego, con lo que roba inmediatamente 1 Carta: otra Plata. Como el Mercado le permite una Acción adicional, pone en juego la Herrería, robando inmediatamente otras 3 Cartas. Como sólo le quedan 2 Cartas en el Mazo, roba esas 2 Cartas, baraja la Pila de Descartes, forma un nuevo Mazo y coge finalmente la Carta que le faltaba.

Blanca ha sacado otro Mercado y 2 Cartas de Cobre. No puede jugar el Mercado porque ya no le quedan más Acciones. Empieza su Fase de Compra, y pone en juego sus 2 Cartas de Plata y sus 2 Cartas de Cobre: 6 monedas, más 1 moneda extra proporcionada por el Mercado que ha jugado, hacen un total de 7 monedas para gastar en 2 Compras.

Blanca compra una Aldea por 3 monedas y la lleva a su Pila de Descartes. Con las 4 monedas que le quedan se compra un Remodelar, que también coloca en su Pila de Descartes. Por último, en la Fase de Mantenimiento, Blanca descarta el Mercado, la Herrería y las Cartas de Tesoro jugadas, junto con el Mercado y las 2 Fincas que aún tiene en la mano. Seguidamente, Blanca roba 5 nuevas Cartas de su Mazo y finaliza su Turno.



El jugador lleva todas las Cartas de su área de juego a su Pila de Descartes, incluyendo todas las Cartas de Acción y Tesoro que haya jugado en este Turno. También se descarta de todas las Cartas que le queden en la mano.

El jugador roba 5 nuevas Cartas del Mazo.

El Turno del jugador termina. El juego continúa con el jugador situado a su izquierda.

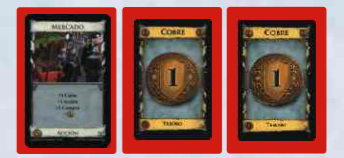
Mano de Blanca



Juega el Mercado y roba una carta



Juega la Herrería y saca 3 cartas



Compra Aldea y Remodelar (lleva ambas cartas a la pila de descarte)



Descarta todas las cartas de su área de juego



Y después descarta todas las cartas que aun le quedan en la mano

Final del Juego:

1. Se acaban las Cartas de Provincia.
2. Se acaban las Cartas de 3 Mazos cualesquiera del Suministro.

Ganador: el jugador que tenga en todo su Mazo más Puntos de Victoria.

Un jugador puede contar las Cartas de su Mazo y de su Pila de Descartes, pero no mirar las Cartas que hay.

Un jugador puede mirar el Mazo de Cartas Eliminadas.

Hay que barajar la Pila de Descartes sólo cuando haya que robar o revelar una Carta y el Mazo se haya terminado.

CRÉDITOS:

Diseño del Juego: Donald X. Vaccarino

Ilustraciones: Matthias Catrein

Desarrollo: Valerie Putman & Dale Yu

De la presente edición:

Producción editorial:

Xavier Garriga y Joaquim Dorca

Traducción:

Francisco Javier Gómez Ufano

Diseño gráfico:

Antonio Catalán

Nuestro más sincero agradecimiento a los probadores:

Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, Chris West, The 6am Gamers, The Cincygamers y The Columbus Area Boardgaming Society.

FINAL DEL JUEGO

La partida termina al final del Turno de cualquier jugador, cuando se cumpla UNA de estas dos condiciones:

1. Se termina el Mazo de Cartas de Provincia del Suministro.
2. Se terminan 3 Mazos de Cartas cualesquiera del Suministro.

En ese momento, cada jugador cuenta los Puntos de Victoria que tiene entre todas las Cartas de su Mazo (juntando su Mazo, su Pila de Descartes y las Cartas de su mano).

El jugador que tenga más Puntos de Victoria gana la partida. En caso de empate, el jugador (entre los empatados) que haya jugado menos Turnos será el ganador. Si persiste el empate, los jugadores comparten la gloria de la victoria.

OTRAS REGLAS

- Un jugador puede contar cuántas Cartas quedan en su Mazo, pero NO en su Pila de Descartes.
- Un jugador no puede mirar las Cartas de su Mazo, ni de su Pila de Descartes.
- Cualquier jugador puede mirar el Mazo de Cartas Eliminadas.
- Los jugadores pueden contar cuántas Cartas quedan en cualquier Mazo del Suministro.
- Si las instrucciones de una Carta afectan a varios jugadores y el orden es relevante, habrá que resolverla siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador activo.
- En cualquier momento de la partida, si un jugador tiene que robar o revelar más Cartas de las que quedan en su Mazo, tendrá que robar o revelar las que pueda, barajar su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y, por último, robar o revelar las Cartas que le faltaban.
- Si el Mazo de un jugador está vacío, no tendrá que barajar su Pila de Descartes hasta que necesite robar o revelar una Carta de su Mazo y no pueda hacerlo.

IDEAS DE PARTIDAS

Podéis jugar *Dominion* con cualquier conjunto de 10 Cartas de Reino, pero os recomendamos que probéis estos conjuntos que hemos seleccionado para resaltar ciertas interacciones de Cartas muy interesantes y que obligarán a cambiar radicalmente las estrategias durante la partida.

● PRIMERAS PARTIDAS:

Aldea, Foso, Herrería, Leñadores, Mercado, Milicia, Mina, Remodelar, Sótano y Taller.

● DINERO A RAUDALES:

Aventurero, Banquete, Burócrata, Canciller, Capilla, Laboratorio, Mercado, Mina, Prestamista y Salón del Trono.

● INTERACCIÓN:

Aldea, Biblioteca, Burócrata, Canciller, Espía, Festival, Foso, Ladrón, Milicia y Sala del Consejo.

● DISTORSIÓN DE TAMAÑO:

Aldea, Banquete, Bruja, Capilla, Jardines, Laboratorio, Ladrón, Leñadores, Sótano y Taller.

● PLAZA DEL PUEBLO:

Aldea, Biblioteca, Burócrata, Festival, Herrería, Leñadores, Mercado, Remodelar, Salón del Trono y Sótano.

LAS CARTAS DE REINO



ALDEA - Si pones en juego varias Aldeas, lleva bien la cuenta de las Acciones que te quedan por realizar. Un truco que suele funcionar consiste en decir en voz alta las Acciones que aún te faltan.

AVENTURERO - Si tienes que barajar en medio de la Acción, hazlo, pero no barajas las Cartas que hayas revelado, puesto que estas Cartas no irán a la Pila de Descartes hasta que hayas terminado de revelar Cartas. Si se terminan las Cartas después de barajar y sólo ha salido un Tesoro, ese Tesoro será todo lo que consigas.



BANQUETE - La Carta ganada va a tu Pila de Descartes y debe ser una Carta del Suministro. No puedes utilizar monedas de Tesoros o Acciones previas (como el Mercado) para incrementar el coste de la Carta que ganas. Si usas el Salón del Trono con un Banquete, ganarás 2 Cartas, aunque solamente eliminarás una Carta de Banquete.

BIBLIOTECA - Si tienes que barajar en medio de la Acción, hazlo, pero sin barajar las Cartas que hayas apartado, puesto que estas Cartas no irán a la Pila de Descartes hasta que hayas terminado de robar Cartas. Si se terminan las Cartas después de barajar, sólo conseguirás las Cartas disponibles. No estás obligado a apartar las Acciones (tú decides si apartas la Acción o te la quedas). Si ya tienes 7 Cartas en la mano (o más) después de jugar la Biblioteca, no podrás robar Cartas.



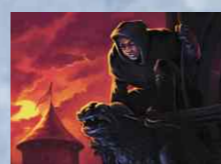
BRUJA - Si no hubiera suficientes Maldiciones para repartir a los jugadores, repartes las que haya empezando por el jugador siguiente a ti. Si no queda ninguna Maldición cuando juegas la Bruja, todavía puedes robar las 2 Cartas. El jugador que recibe una Maldición debe colocar la Carta en su Pila de Descartes.

BURÓCRATA - Si no queda ninguna Carta en tu Mazo cuando juegas el Burócrata, la Carta de Plata que ganas se convertirá en la única Carta de tu Mazo. Del mismo modo, si un jugador no tiene Cartas en su Mazo, la Carta de Victoria que debe poner encima se convertirá en la única Carta de dicho Mazo.



CANCELLER - Debes resolver el Canciller (y decidir si descartas o no todo tu Mazo) antes de hacer nada más en tu Turno (como decidir lo que vas a comprar o jugar otra Carta de Acción). Tampoco podrás mirar el Mazo cuando lo descartes.

CAPILLA - No puedes eliminar la Carta de Capilla, puesto que no se encuentra en tu mano cuando resuelves la Acción. Sí podrías eliminar otra Carta de Capilla que pudieras tener en tu mano.



ESPIA - El Espía hace que todos los jugadores (hasta el que juega la Carta) revelen la Carta superior de su Mazo. Pero antes de hacerlo, debes robar la Carta que te otorga el Espía. Los jugadores que no tengan Cartas en su Mazo tendrán que barajar su Pila de Descartes para tener alguna Carta que revelar. Si alguien siguiera sin Cartas, no tendría que revelar ninguna. Si los jugadores deciden hacerlo en orden, primero revelas tú la Carta y luego se sigue en sentido horario. Las Cartas reveladas que no se descarten, se devuelven a la parte superior de los Mazos de los jugadores.

FESTIVAL - Si estás jugando varias Cartas de Festival, lleva bien la cuenta de las Acciones que te faltan. Suele funcionar muy bien ir diciendo en voz alta las Acciones restantes. Por ejemplo: "estoy jugando un Festival y me quedan 2 Acciones. Ahora juego un Mercado y me quedan 2 Acciones. Juego otro Festival y me quedan 3 Acciones..."



FOSO - Una Carta de Ataque es la que pone "Acción - Ataque" en la línea inferior. Cuando alguien juegue una, puedes enseñar una Carta de Foso que tengas en la mano (y devolverla a tu mano) para que el Ataque no te afecte: no recibes Maldición de una Bruja, no tienes que revelar una Carta a un Espía, etc. El Foso no anula los efectos en los demás jugadores, ni anula la Carta de Ataque (y así, el jugador que jugó la Bruja puede robar 2 Cartas). El Foso, jugado como una Acción durante tu Turno, te permite robar 2 Cartas de tu Mazo.

HERRERÍA - Robas 3 Cartas de tu Mazo.



JARDINES - Esta Carta de Reino es una Carta de Victoria, y no de Acción. No sirve para nada hasta el final de la partida, donde concederá 1 Punto de Victoria por cada 10 Cartas que haya en tu Mazo (contando todas tus Cartas y redondeando hacia abajo). Durante la preparación del juego, habrá que colocar 12 Cartas de Jardines en el Suministro para una partida de 3-4 jugadores y sólo 8 Cartas en el Suministro para una partida con 2 jugadores.

LABORATORIO - Robas 2 Cartas de tu Mazo. Y puedes jugar otra Carta de Acción durante tu Fase de Acción.



LADRÓN - Un jugador que sólo tenga una Carta en su Mazo, revela esa carta, baraja la Pila de Descartes (sin incluir la Carta revelada) para formar un nuevo Mazo, y revela la otra Carta. Si no tuviera Cartas suficientes después de barajar, sólo tendrá que revelar una Carta. Cada jugador elimina la Carta de Tesoro que tú decidas, ganando, además, los Tesoros eliminados en este Turno que te interesen. Los Tesoros que hayas robado van a tu Pila de Descartes; el resto son eliminados.

LEÑADORES - Durante tu Fase de Compra, añades 2 monedas al valor total de las Cartas de Tesoro que juegues y, además, podrás comprar una Carta más del Suministro.



MERCADO - Robas 1 Carta. Puedes jugar otra Carta de Acción durante tu Fase de Acción. En tu Fase de Compra, puedes comprar una Carta adicional del Suministro, añadiendo 1 moneda al valor total de las Cartas de Tesoro que juegues.

MILICIA - Los jugadores atacados deben descartarse de Cartas de su mano hasta quedarse únicamente con 3 Cartas. Los jugadores que tengan 3 Cartas o menos en su mano al ponerse en juego la Milicia no tendrán que descartarse de ninguna.



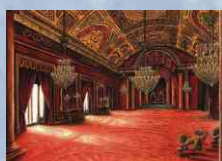
MINA - Generalmente, eliminarás una Carta de Cobre para ganar una de Plata, o eliminarás una de Plata para ganar una de Oro. Aunque también podrías eliminar un Tesoro para ganar el mismo Tesoro o uno de menor valor. La Carta ganada va a tu mano, con lo que podrás gastarla en el mismo Turno. Si no tienes una Carta de Tesoro en tu mano para eliminar, tampoco ganas nada.

PRESTAMISTA - Si no tienes en tu mano una Carta de Cobre para eliminar, tampoco consigues las 3 monedas para gastar en tu Fase de Compra.



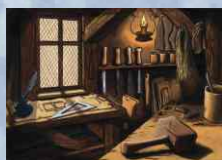
REMODELAR - No puedes eliminar la Carta Remodelar, puesto que no se encuentra en tu mano cuando resuelves la Acción, aunque sí podrías eliminar otra Carta Remodelar que tuvieras en la mano. Si no puedes eliminar una Carta, tampoco ganas la Carta que te concede. La Carta ganada va a la Pila de Descartes y sólo puede ser una Carta del Suministro que cueste hasta 2 monedas más que la Carta eliminada. No puedes utilizar monedas procedentes de Tesoros o Acciones previas para incrementar el coste de la Carta ganada. Puedes eliminar una Carta para ganar la misma Carta.

SALA DEL CONSEJO - Los demás jugadores tienen que robar 1 Carta de su Mazo, quieran o no. Si fuera necesario, tendrán que barajar su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo.



SALA DEL TRONO - Escoges una Carta de Acción de tu mano, la juegas, y la vuelves a jugar. El segundo uso de la Carta de Acción no consume ninguna Acción extra que pudieras tener. Debes resolver completamente la Acción la primera vez antes de hacerlo la segunda. Puedes jugar un Salón del Trono sobre otro para jugar una Acción y hacerla dos veces, y para jugar otra Acción y hacerla dos veces (no para jugar la misma Acción cuatro veces). Si la juegas con una Carta que te da +1 Acción (un Mercado), terminarás con +2 Acciones. No puedes jugar otra Acción en medio de la Acción que se repite gracias a un Salón del Trono.

SÓTANO - No puedes descartarte del Sótano, puesto que no se encuentra ya en tu mano cuando resuelves la Acción. Eliges las Cartas que quieres y las descartas de una vez. Sólo puedes robar las Cartas después de que te hayas descartado. Si tuvieras que barajar tu Pila de Descartes para robar, las Cartas descartadas también serán barajadas en el nuevo Mazo.



TALLER - La Carta que ganas se pone en tu Pila de Descartes. Tiene que ser una Carta del Suministro. No puedes utilizar monedas procedentes de Cartas de Tesoro o de Acciones previas para incrementar el coste de la Carta ganada.