

Donald X. Vaccarino

DOMINION

Alchymie

2. rozšíření



Kdo by nechtěl proměnit olovo ve zlato či získat kámen mudrců? V podzemních laboratořích se pracuje bez ustání a věda se rozvíjí rychlým tempem. Alchymisté s vážnou tváří odměřují tekutiny ve zkumavkách a míchají tajné přísady. Objevíš silného Golema a dobyješ s ním celý svět? Tajuplný svět alchymie přichází!

Alchymie je 2. rozšíření k Dominionu. Přidává 12 nových karet království a nové platidlo elixír.

Dominion – Alchymie je rozšíření, které není samostatně hratelné, abyste ho mohli hrát, potřebujete Dominion – základní hru, nebo samostatně hratelnou edici Dominion – Intriky. Ty vám poskytnou základní karty pro hru (peníze, vítězné body a karty kletby), stejně jako kompletní pravidla pro přípravu a průběh hry. Dominion – Alchymii lze také kombinovat s jakoukoliv jinou edicí a rozšířením ke hře Dominion.

OBSAH

150 karet

16 karet peněz: Elixír



122 karet království

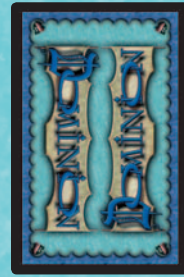
11 akčních karet (každá karta 10x):



1 bodovací karta
(12 krát):





12 podkladových karet
s modrým okrajem na rubu:
vždy 1 pro každou
karta království.
Elixír nemá podkladovou kartu.



PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou nejprve vyberte podkladové karty, zbývající karty poté rozřídte a vložte do drážek v krabici.


Dominion - Alchymie je rozšíření a může být libovolně kombinováno se všemi doposud vydanými edicemi a rozšířeními. Avšak v každém případě budete potřebovat základní hru Dominion nebo edici Dominion - Intriky. Příprava hry bude nejprve provedena přesně jako u dosavadních her Dominionu. Tudíž do společné zásoby budou vyloženy všechny základní karty ze hry Dominion - základní hra, či Dominion - Intriky (měďák, stříbrňák, zlaták, statek, vévodství, provincie, kletba a smetiště). Poté bude vybráno 10 rozdílných karet království ze všech existujících karet, které se rovněž položí do společné zásoby.



Použijete-li však pro hru karty království, které mají v ceně , musíte do společné zásoby k ostatním základním kartám přidat také balíček karet elixírů. Balíček elixírů přidejte také tehdy, pokud používáte promokartu černý trh a balíček černého trhu obsahuje alespoň jednu kartu s  v ceně. Použijte vždy všech 16 karet elixírů, bez ohledu na to, kolik hráčů se hry zúčastní. Pokud je balíček elixírů součástí společné zásoby, počítá se jeho dobrání do podmínky pro ukončení hry, stejně jako každý jiný balíček ve společné zásobě. Jelikož však karty elixírů nejsou karty království, tak bude i nadále v této hře použito 10 karet království.

V podstatě může být v jedné hře použito až 10 karet království z Dominionu - Alchymie. Autor hry však doporučuje v jedné hře použít pouze 3 - 5 karet z tohoto rozšíření.

NOVÁ PRAVIDLA


Dominion - Alchymie zavádí novou kartu peněz, která se od dosavadních karet peněz trochu liší. Nyní existují tyto různé karty peněz:


Mince, jako např. měďák, stříbrňák, zlaťák a kámen mudrců a **elixíry** .




Mincemi se platí karty s cenou , elixíry slouží k placení za karty s  v ceně.





Co se týče typu karty, oboje jsou to karty peněz, tzn. budou normálně vykládány ve fázi nákup a působí na ně také karty království, které postihují karty peněz, např. zloděj či bylinkář.


Elixír




Nákup elixíru stojí  4. Elixír může být, jako všechny ostatní karty peněz, vyložen ve fázi nákup.


Některé karty království mají cenu uvedenou pouze v . Aby hráč takovou kartu koupil, musí vyložit jeden elixír. Mince nejsou pro tento nákup potřebné.






Některé karty království mají u ceny uvedeno  a . Aby hráč koupil takovou kartu, musí vyložit mince v hodnotě alespoň  a navíc jeden elixír.



 a  nelze vzájemně zaměňovat.  nemůže být použit na zaplacení  a opačně.

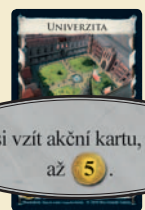
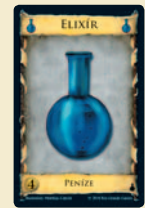
Některé akční karty, např. přestavba (Dominion - základní hra), se vztahují na cenu karet.  v podstatě zvyšuje cenu karty.

 2  je více než  2.

Odvolává-li se pokyn karty na cenu karty frází „až“, tak se pokyn týká ceny  pouze tehdy, když je to v pokynu taktéž oznámeno.

Příklad: Univerzita umožňuje vzít si jednu akční kartu, která stojí až  5. Hráč si tudíž nesmí vzít žádnou kartu s  v ceně. Hráč si tedy smí například vzít kartu učedník  5, avšak nikoli kartu golem  4 .

Bude-li cena karty zvýšena nebo snížena o , netýká se to ceny .



Příklad: Vyloží-li hráč přestavbu, určuje hodnota zahozené karty kartu, kterou si hráč smí vzít. Zahodil-li například bylinkáře (2), tak si může vzít například jednu kovárnu (Dominion – základní hra), avšak žádnou kartu s cenou 1.

Zahodí-li však například golema (4), tak si smí vzít jednu kartu posedlost (6) nebo také jeden zlaťák (6).

Příklad: Bude-li hráč napaden sabotérem (Dominion – Intriky) a musí zahodit například kovárnu (4) (Dominion – základní hra), tak si nesmí vzít žádnou kartu s cenou 1. Musí-li však hráč zahodit například golema (4), tak si může vzít jednu kartu za (2) nebo méně, tudíž například vidění nebo také jednoho bylinkáře.

Odvolává-li se pokyn karty na cenu karty frází „nebo více“, tak se pokyn týká ceny 1 pouze tehdy, když je to v pokynu také oznámeno.

Příklad: Bude-li hráč napaden sabotérem (Dominion – Intriky), musí odkrývat karty, dokud neodkryje kartu, která stojí 3 nebo více. Karta vidění (2) nestojí více než 3 a nebude tudíž zahozena.

Alchymista (3) stojí více než 3 a je tudíž sabotérem postižen.

Odvolává-li se pokyn karty na cenu karty frází „od 3 do 6“, pak karty s 1 v ceně nejsou postiženy (takováto karta ještě nebyla doposud publikována).

Bude-li díky pokynu karty cena x přeměněna (např. ve virtuální peníze nebo +karty), tak cena 1 propadá, pokud na kartě není uvedeno něco jiného.

Odvolává-li se pokyn karty na cenu karty frází „stejná cena“, tak karty s 1 v ceně jsou postiženy.

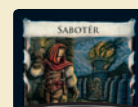
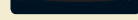
Příklad: Bude-li hráč napaden podvodníkem (Dominion – Intriky) a musí-li například zahodit golema (4), tak za to dostane kartu, která stojí přesně (4).



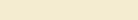
Zahodte 1 kartu z ruky na smetiště. Získáváte kartu o hodnotě až o 2 větší, než je hodnota zahozené karty.



Tu kartu každý hráč zahodí na smetiště a může si vzít kartu, jejíž maximální cena je o 2 nižší než cena jeho zahozené karty. Ostatní odkryté karty jsou odloženy na odkládací balíček.



Každý hráč (vyjma tebe) odkrývá postupně karty ze svého dobíracího balíčku, dokud neodkryje kartu stojící 3 nebo více. Tuto kartu každý hráč zahodí na smetiště a může si vzít kartu, jejíž maximální cena je o 2 nižší než cena jeho zahozené karty.



Zahodí na smetiště vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku a vezmou si kartu stejné ceny dle svého výběru.

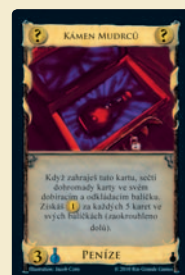
Nové pokyny na akčních kartách:

„Ve hře“ („vyložené“) – Karty akcí a karty peněz, které má hráč vyloženy před sebou lícem nahoru, jsou „ve hře“, dokud nebudou uklizeny (obvykle budou odloženy ve fázi úklid). Karty položené stranou a zahozené karty, stejně tak i karty, které má hráč v ruce, a karty, které jsou ve společné zásobě a v dobíracím, či odkládacím balíčku hráče, nejsou „ve hře“. Karty reakce nejsou odhalením přivedeny „do hry“. Pokyny na kartě nebo její atributy 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.

Kámen mudrců je karta peněz s doplňujícími pokyny. Není to základní karta jako měďák, stříbrňák či zlaťák. Kámen mudrců je navíc k pokynům, které karta obsahuje, normální karta peněz, tzn., bude vykládána ve fázi Nákup a může být například ukradena zlodějem.

Ve fázi nákup musí být vyloženy všechny karty peněz dříve, než si hráč karty kupuje. Hráč již nesmí vyložit žádnou kartu peněz, jakmile ve fázi nákup koupil nějakou kartu. To je důležité pro pokyn na kameni mudrců.

Když hráč odkládá karty, tak může tyto karty odkládat v libovolném pořadí. Toto může být důležité u alchymisty a u bylinkáře.



*Kámen mudrců
je jak karta
peněz, tak i karta
království.*

DOPORUČENÉ SADY DESETI KARET

Alchymie a Dominion - základní hra:

Zakázané umění: alchymistův poskok, posedlost, učedník, univerzita, laboratoř, sklepení, trůnní sál, zahrady, zasedání rady, zloděj.

Mastičkář: alchymista, bylinkář, golem, lékárník, přeměna, jarmark, kancléř, kovář, milice, sklepení.

Hodina chemie: alchymista, golem, kámen mudrců, univerzita, čarodějnice, dřevorubec, hradní příkop, přestavba, trh, úředník.

Alchymie a Dominion - Intriky:

Služebník: golem, posedlost, přeměna, vidění, vinice, pěšák, služebník, spiklenec, správce, velký sál.

Tajné výzkumy: bylinkář, alchymistův poskok, kámen mudrců, univerzita, chudinská čtvrť, maškary, most, služebník, šlechtici, žalářník.

Hrnce, koryto a hlupák: golem, lékárník, učedník, vidění, baron, hutě, měditepec, obchodní místo, studna přání, šlechtici.

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

Následující základní pravidla by si hráči měli 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 (nebo jinak pracovat s dobíracím balíčkem).
- Musí-li hráč dobrat, ukázat či se podívat na karty ze svého dobíracího balíčku 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 připraví 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, až se z odkládacího balíčku stane nový dobírací balíček.
- Na konci svého tahu odloží hráč všechny vyložené i všechny nevyložené karty z ruky 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 vyložit alespoň 1 akční kartu a 1 kartu koupit. Je důležité od sebe rozlišovat „vzít si“ a „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 „+ akce“, „+ 1 nákup“ a „+ **X**“ 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 uvedeno 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“.

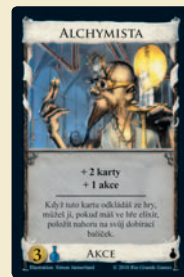
- Je možné koupit kartu, která stojí **0**. Hráč na to nespotřebuje žádné peníze, ale 1 nákup.
- Některé karty poskytují hráči možnost výběru mezi několika pokyny na jedné kartě (šlechtici, pěšák, žalářník, služebník, správce). Hráč si může vybrat také pokyny, které provést nemůže nebo je může provést jen částečně.
- Některé karty jsou zároveň karty vítězných bodů i karty jiného typu - kombinované (šlechtici, velký sál, harém). Velký sál a šlechtici mohou být během hry zahrány jako akční karty, harém zase jako karta peněz. Tyto karty patří vždy k oběma typům karet. Když se jiná karta odvolává na určitý typ karty, považují se kombinované karty vždy za oba typy. Na konci hry přináší všechny 3 tyto karty vítězné body.
- Hráč může reagovat na jednotlivé útoky i několika kartami reakce. Jednotlivé karty reakce smí hráč ze své ruky 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. Příklady viz boční sloupec.

PŘÍKLAD ALCHYMISTA:

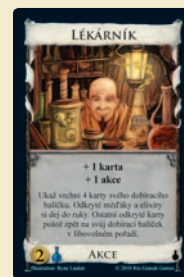
Pravidlo hry: „Fáze úklid“ - Nyní odlož všechny vyložené akční karty a karty peněz a své zbylé karty v ruce na svůj odkládací balíček.



Pokyn na kartě: „... můžeš je položit lícem dolů na svůj dobírací balíček.“

PŘÍKLAD LÉKÁRNÍK:

Pravidlo hry: „Ukaž kartu“ - Hráč ukáže kartu všem hráčům a poté ji položí lícem dolů zpět tam, odkud ji vzal.



Pokyn na kartě: „Vezmi si všechny ukázané medfáky a elixýry do ruky.“



Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
www.modernihry.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:

Albi, s.r.o.
Oravská 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk
Překlad: Jiří Klumpar alias Cauly
Vývoj: Valerie Putman & Dale Yu
Grafika: Matthias Catrein
www.mathias-catrein.com

Firma ALBI Česká republika děkuje firmě Hans im Glück Verlags GmbH za poskytnutí dat k výrobě přehlednějších českých pravidel.