

DONALD X. VACCARINO

# DOMINION

EDAD OSCURA



*Han sido tiempos difíciles. Para ahorrar dinero has abandonado tu viejo castillo y te has trasladado a un lujoso barranco. A fin de cuentas, ese castillo tampoco te gustaba mucho; no paraban de saquearlo y siempre a horas intempestivas. Y si no eran los bárbaros era la peste bubónica, o a veces las dos cosas a la vez, y para colmo siempre faltaban sillas. En cambio el barranco es estupendo: le da el sol a todas horas y puedes tirar la basura donde te dé la gana.*

*En tu tiempo libre te has aficionado a mendigar. El concepto de mendigar es, en teoría, brillante, pero en la práctica es algo más complicado porque nadie tiene dinero. Les mendigas unas ramitas a los aldeanos y ellos te las vuelven a mendigar, con lo cual nadie sale ganando mucho. Pero así es la vida a veces. Poco a poco y con paciencia vas conquistando el corazón de la gente, sin meterte con nadie, y de repente viene la peste, o los bárbaros, o todo el mundo es analfabeto y lo único que puedes hacer es agarrarte a un clavo ardiendo y esperar a que amaine la tormenta. Aun así estás convencido de que, como siempre, lograrás superar las adversidades (o, como mínimo, que las cosas te irán algo mejor que a los demás).*

Esta es la séptima expansión del juego *Dominion*. A pesar de que incluye 500 cartas no es un juego independiente. Incorpora 35 nuevas cartas de reino, nuevas cartas perjudiciales que se podrán dar a los demás jugadores (Ruinas), nuevas cartas que sustituyen a las Fincas iniciales (Cobijos) y cartas que sólo se pueden conseguir a través de otras cartas concretas. Los temas centrales son la eliminación y las mejoras. Hay cartas que hacen algo cuando se eliminan, cartas que dependen de aquello que se ha eliminado, cartas que se mejoran a sí mismas y formas de mejorar otras cartas.

## PREPARACIÓN

Antes de la primera partida retira el plástico de los mazos de cartas y colócalas en la bandeja para cartas. El inserto que se incluye muestra una posible manera de organizar las cartas.

*Edad Oscura* incluye 35 cartas de mazo agotado (una para cada carta de reino incluida en esta expansión). Para poder jugar con esta expansión necesitarás las cartas de Tesoro, Victoria, Maldición y de Cartas Eliminadas, ya sean del juego básico o de una expansión independiente (como *Dominion: Intriga*). Al igual que sucedía con las anteriores expansiones, los jugadores tendrán que elegir 10 conjuntos de cartas de reino en cada partida. Si los jugadores desean elegir estas cartas al azar, deberían barajar las cartas de mazo agotado que vienen en esta expansión junto con las demás cartas de mazo agotado de los otros *Dominion* que vayan a utilizar.

Si sólo vas a utilizar cartas de *Edad Oscura* en la partida, las cartas de Cobijo deberán sustituir a las Fincas iniciales, de modo que la baraja inicial de cada jugador consista en 7 Cobres, una Casucha, una Necrópolis y una Finca Abandonada. Si vas a utilizar una mezcla de cartas de *Edad Oscura* y otras expansiones, entonces el uso de los Cobijos deberá determinarse al azar a partir de la proporción de cartas de *Edad Oscura* que se vayan a utilizar. Por ejemplo, bastará con robar una carta de reino de entre las que se vayan a utilizar; si la carta es de *Edad oscura*, utiliza Cobijos en vez de Fincas (si lo haces así, no utilices esta misma carta para determinar si incluyes o no las cartas de Platino y Colonia, de la expansión *Prosperidad*). Incluir Cobijos no cambia el montón de Fincas del suministro; con 2 jugadores seguirá habiendo 8 Fincas y con 3 o más jugadores habrá 12 Fincas.

Si cualquiera de las cartas de reino es del tipo Saqueador (por ejemplo, Sectario, Carro de los Muertos o Salteador), deberás añadir el montón de Ruinas a la partida. Mezcla las cartas de Ruinas y luego cuenta 10 cartas por cada jugador después del primero (10 con dos jugadores, 20 con tres jugadores, 30 con cuatro jugadores, etc.). Deja el montón boca abajo con la carta superior boca arriba. Devuelve cualquier carta de Ruinas que hubiera sobrado a la caja puesto que no se utilizará durante la partida.

Si se van a utilizar las cartas de Caballeros, mezcla los Caballeros antes de la partida y deja su montón boca abajo con la carta superior boca arriba. Este montón no recibiría un marcador al jugar con la carta Ruta Comercial (de la expansión *Prosperidad*), aun cuando el caballero superior fuera una carta de Victoria.

## COMPONENTES

500 cartas:

- **31 cartas de Acción** (10 de cada) Altar, Armería, Banda de Rufianes, Campamento de Bandidos, Carro de los Muertos, Carroñero, Catacumbas, Conde, Coto de Caza, Chatarrero, Depósito, Ermitaño, Escudero, Ferretero, Fortaleza, Granuja, Hospicio, Juglar, Ladrón de Tumbas, Mendigo, Merodeador, Pillaje, Pillastre, Pitonisa, Plaza del Mercado, Procesión, Reconstruir, Sabio, Salteador, Sectario, Vagabundo.
- 1 **carta de Tesoro** (10) Falsificación
- 1 **carta de Victoria** (10) Feudo
- 1 **carta de Acción** (20) Ratas
- 10 **cartas de Caballeros** (1 de cada) Lady Anna, Lady Josephine, Lady Natalie, Lady Molly, Lady Sylvia, Sir Bailey, Sir Destry, Sir Martin, Sir Michael, Sir Vander
- **5 cartas de Ruinas** (10 de cada) Biblioteca en Ruinas, Mercado en Ruinas, Mina Abandonada, Pueblo en Ruinas, Supervivientes
- **3 cartas de Cobijo** (6 de cada) Casucha, Necrópolis, Finca Abandonada
- **3 cartas adicionales**
  - (15 cartas) Botín
  - (10 cartas) Loco
  - (10 cartas) Mercenario
- **35 cartas de mazo agotado**



Carta de Tesoro (10)    Carta de Victoria (10)    Carta de Acción (20)



10 **cartas de Caballeros** (1 de cada) Lady Anna, Lady Josephine, Lady Natalie, Lady Molly, Lady Sylvia, Sir Bailey, Sir Destry, Sir Martin, Sir Michael, Sir Vander.



5 **cartas de Ruinas** (10 de cada) Biblioteca en Ruinas, Mercado en Ruinas, Mina Abandonada, Pueblo en Ruinas, Supervivientes.



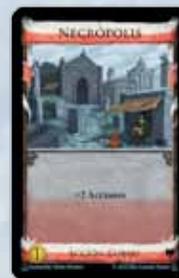
**Carta de Cobijo (6)**  
Casucha



**Carta de Cobijo (6)**  
Finca Abandonada



**Carta de Cobijo (6)**  
Necrópolis



**Carta de Botín (15)**



**Carta de Loco (10)**



**Carta de Mercenario (10)**



## REGLAS ADICIONALES

*Edad Oscura* incluye tres Cobijos; la Casucha, la Necrópolis y la Finca Abandonada. Estas cartas pueden sustituir a las Fincas originales en algunas partidas, tal como se indica en el apartado “Preparación”. Los Cobijos no tienen un montón concreto en el suministro por lo que no se pueden comprar y el Embajador (de la expansión *Terramar*) no podría devolver ninguno.

*Edad Oscura* incluye dos grupos de cartas que tienen varias cartas distintas: el montón de Ruinas tiene una mezcla de 5 Ruinas distintas, mientras que el montón de Caballeros incluye 10 Caballeros distintos. Estos montones deben barajarse antes de cada partida, tal como se explica en los preparativos. La única carta que se puede comprar, ganar o elegir en estos montones es la carta superior. Ningún jugador puede mirar el resto de cartas del montón; sólo la carta superior. Si en algún momento esta carta superior estuviera boca abajo, deberá girarse para que quede boca arriba. Si se devolviera una carta a cualquiera de estos montones mediante el Embajador (*Terramar*), se deberá girar la carta superior que hubiera para que quedara boca abajo y colocar la carta devuelta encima y boca arriba. Las cartas de Ruinas que tengan un nombre distinto y los Caballeros (todos los cuales tienen un nombre distinto) se consideran como cartas con un nombre diferente a efectos de aquellas cartas que hagan referencia a ello. Por ejemplo, si un Tributo (*Intriga*) revelara dos cartas de Ruinas con nombre distinto, aportaría +4 acciones. Al jugar el Contrabando (*Prosperidad*), el jugador podría nombrar una carta de Ruinas o un Caballero, pero esto sólo evitaría que se comprara esa carta concreta de Ruinas o Caballero. Sin embargo, una ficha de embargo (*Terramar*) colocada en el montón de Ruinas o Caballeros afectaría a cualquier carta que se comprara de ese montón.

Los jugadores pueden comprar Ruinas (aunque normalmente no querrán hacerlo). Las cartas de Ruinas son acciones; se pueden jugar en la fase de acciones y cuentan como acción a efectos de aquellas cartas que se refieran a las cartas de Acción (como la Procesión). Si hubiera que utilizar el montón de Ruinas, como éste se encuentra en el suministro, en caso de agotarse contaría a efectos de la condición de finalización de la partida. Las cartas que intentaran conseguir una carta determinada del suministro no podrían conseguir Ruinas o Caballeros si la carta superior no fuera la indicada. Por ejemplo, si compraras un Mercado en Ruinas con un Talismán (*Prosperidad*), sólo conseguirías otro Mercado en Ruinas si esa fuera justamente la carta que hubiera quedado debajo del Mercado que compraste. Del mismo modo, si usaras el Embajador (*Terramar*) para devolver a Sir Martin al suministro, el siguiente jugador ganaría ese Sir Martin pero el jugador después de éste ya no ganaría esta carta puesto que el siguiente caballero no sería Sir Martin.

Muchas cartas de *Edad Oscura* hacen algo en el momento de ser eliminadas. Estas habilidades funcionan independientemente de quien sea el jugador que esté realizando su turno. El jugador para quien tiene efecto una habilidad que indique “Cuando elimines esta carta” será el jugador que tenía esa carta, fuera de quien fuera la carta que provocó la eliminación. Estas habilidades tienen lugar justo después de que la carta se deje entre las cartas eliminadas, y pueden activarse en mitad de la resolución de efectos de una carta de Acción. Por ejemplo, si alguien jugara el Ladrón de Tumbas y lo usara para eliminar un Sectario, primero debería robar 3 cartas por haber eliminado el Sectario y luego seguiría resolviendo el Ladrón de Tumbas ganando una carta con un coste máximo de **8**. A veces hay cartas que pueden dejar el mazo de un jugador sin que sean eliminadas, por ejemplo devolviéndola al suministro (como sucede con el Embajador de *Terramar*) o entregándola a otro jugador (como es el caso de la Mascarada de *Intriga*). Si dos o más cartas se eliminaran a la vez (por ejemplo, debido a un Conde), primero se eliminarían todas y luego se elegiría el orden en el que se resuelven los efectos provocados por haberlas eliminado. Una habilidad que se active en el momento de eliminar la carta no ofrece en sí misma la posibilidad de eliminar dicha carta; será necesario disponer de otra carta que permita eliminar la carta y que provoque de este modo que se active su habilidad.

Hay 6 cartas de *Edad Oscura* que nunca forman parte del suministro: Botín, Loco, Mercenario y los tres Cobijos (Casucha, Necrópolis y Finca Abandonada). Deja estas cartas al alcance de los jugadores para cuando sean necesarias. Estas cartas no se pueden comprar ni tampoco se pueden ganar a través de otras cartas que consigan cartas del suministro, como la Armería. Tampoco se pueden devolver al suministro mediante el Embajador (*Terramar*). Pueden terminar entre las cartas eliminadas si algo las elimina. Si uno de estos montones se agotara, no contaría como condición para la finalización de la partida ni tampoco contaría como montón agotado a efectos de la Ciudad (*Prosperidad*).

## REGLAS GENERALES

- **“Jugar”** – Jugar una carta de Acción implica dejarla boca arriba en tu zona de juego y luego seguir las instrucciones que se indiquen en ella. Aunque la carta no se pueda dejar en la zona de juego, las instrucciones se seguirán de todas formas.
- **“En juego”** – Se considera que las cartas de Acción y de Tesoro que se desplieguen en la zona de juego están en juego hasta que se trasladan a otro lugar (normalmente cuando se descartan en la fase de mantenimiento). Sólo las cartas jugadas se consideran “en juego”; las cartas apartadas, eliminadas, en el suministro, en la mano, en los mazos y en las pilas de descarte no están “en juego”. Las habilidades de reacción como la del Mendigo no ponen en juego estas cartas.

*Edad Oscura* añade dos cartas de Tesoro que incorporan reglas en la propia carta. Deberán estar en el suministro sólo si se han elegido como una de las 10 cartas de reino para esa partida (es decir, no forman parte del suministro básico). Son como las cartas de Tesoro normales, pero con habilidades especiales. Se juegan durante la fase de compra, igual que las cartas de Tesoro normales, y se ven afectadas por las cartas que hagan referencia a los Tesoros.

Un jugador puede jugar sus cartas de Tesoro en cualquier orden, y puede decidir jugar sólo algunas de las cartas de Tesoro que tenga (o incluso no jugar ninguna). Durante la fase de compra, un jugador deberá jugar todas las cartas de Tesoro que desee jugar antes de comprar una carta; aunque tuviera más compras, no podrá jugar más cartas de Tesoro después de comprar la primera carta.

Si a un jugador le afectaran dos efectos simultáneamente, el jugador podrá elegir en qué orden desea resolverlos. Por ejemplo, si las Ratas de un jugador fueran eliminadas y tuviera una Plaza del Mercado en la mano, podría decidir si desea resolver primero la habilidad de las Ratas (que se activa en el momento de eliminarse) o bien resolver primero la reacción de la Plaza del Mercado. Si dos o más efectos afectaran simultáneamente a jugadores distintos, los jugadores los resolverían siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador cuyo turno se estuviera realizando. Por ejemplo, si un jugador jugara un Salteador, el resto de jugadores ganaría una carta de Ruinas siguiendo el orden de juego.

Si un jugador tuviera que hacer algo con su mazo (robar, revelar, apartar, mirar o eliminar cartas) y necesitara más cartas de las que le quedarán en el mazo, dejaría a un lado el resto de su mazo, barajaría su pila de descartes para que formara un nuevo mazo y después realizaría la acción que tuviera que hacer con las cartas que hubiera dejado a un lado y añadiendo las cartas que fueran necesarias de entre el mazo recién barajado. Si aun así no hubiera suficientes cartas, realizaría la acción con tantas cartas como pudiera. Si el mazo de un jugador se agotara, no deberá barajar su pila de descartes hasta que tenga que realizar algo con las cartas de su mazo y no pudiera hacerlo.

Los jugadores pueden revelar varias cartas de Reacción en respuesta a un único efecto. Cada carta de Reacción se revela y se resuelve antes de revelar otra carta de Reacción. La segunda carta de Reacción puede ser una que inicialmente no estuviera en la mano cuando se jugó la primera reacción. Por ejemplo, un jugador podría revelar la Cámara Secreta (*Intriga*) en respuesta a una carta de Ataque y robar un Mendigo. Después de que el jugador hubiera resuelto por completo la Cámara Secreta podría revelar el Mendigo en respuesta a la misma carta de Ataque.

En raras ocasiones un efecto puede intentar desplazar una carta que ya no se encuentre allí donde el efecto esperaba que estuviera. En estos casos la carta no se movería (por así decirlo, el efecto “habría perdido el rastro” de la carta). Perder el rastro de una carta evita que ésta se desplace, pero no evita que el resto del efecto tenga lugar.

Por ejemplo, si aplicaras una Procesión a un Loco, la Procesión primero pondría el Loco en juego; después se resolvería el Loco, consiguiendo +2 acciones, robando cartas y devolviendo el Loco a su montón; después la Procesión no lograría volver a poner el Loco otra vez en juego porque la Procesión esperaba que el Loco todavía estuviera allí pero éste está en su montón; después volverías a resolver el Loco de nuevo, pero esta vez sólo conseguirías +2 acciones ya que, antes de robar cartas se especifica “Si lo haces” y de hecho esta vez no habrías devuelto el Loco a su montón; después la Procesión no lograría eliminar al Loco puesto que la Procesión

otra vez esperaba encontrar al Loco en juego pero éste no estaba allí; y después ganarías una acción que costara 1 si pudieras. Las cartas no pierden el rastro de las cartas que ellas mismas han desplazado; únicamente pierden el rastro de aquellas que han sido desplazadas por otras cartas.

Por ejemplo, cuando la Procesión pusiera al Loco en juego esto no implicaría que la Procesión perdiera el rastro del Loco; es el hecho de que el Loco se mueva a sí mismo lo que provocaría que la Procesión perdiera su rastro. Se perdería el rastro de una carta si algo la desplazara, si fuera la carta superior de un montón y quedara cubierta por otra, o si fuera la carta superior de una pila de descarte y quedara cubierta por otra.

Si al ganar una carta ésta tuviera que ir a una ubicación que no fuera la pila de descartes, la carta no “pasaría” por la pila de descartes; simplemente iría directamente donde tuviera que ir. Por ejemplo, las cartas ganadas con la Armería van directamente a la parte superior del mazo.

### TURNO DE EJEMPLO

En una partida entre Ramón y Javier, al principio de su turno Ramón tiene en su mano la Necrópolis, el Ermitaño, la Procesión, el Sectario y una Plata.



Juega primero la Necrópolis, que le da +2 acciones. Luego juega el Ermitaño. Revisa su pila de descartes y decide eliminar una Finca Abandonada que hay en ella. Inmediatamente roba una carta, un Cobre. Después sigue resolviendo el Ermitaño y gana otro Ermitaño, que deja en su pila de descartes.

Mano de Ramón:



Zona de juego de Ramón:



Descartes de Ramón:



A continuación juega la Procesión, que utiliza para jugar el Sectarío. Javier responde descartándose de un Mendigo, ganando una Plata (que coloca encima de su mazo) y otra Plata (que coloca en su pila de descartes). Ramón roba dos cartas, un Cobre y un Ducado, y luego Javier gana la carta superior de Ruinas, un Pueblo en Ruinas.

Mano de Ramón:



Zona de juego de Ramón:



Descartes de Ramón:



Ramón no tiene otro Sectarío en la mano, de modo que juega el Sectarío otra vez mediante la Procesión. Javier ya no tiene el Mendigo de modo que deja que Ramón siga. Ramón roba un Sectarío y una Falsificación, y Javier gana la carta superior de Ruinas, una Mina Abandonada.

Mano de Ramón:



Zona de juego de Ramón:



Descartes de Ramón:



El Sectario de Ramón le permite jugar otro Sectario, de modo que juega el que acaba de robar. Roba un Cobre y una Provincia, y Javier gana la carta superior de Ruinas, otro Pueblo en Ruinas.

Mano de Ramón:



Zona de juego de Ramón:



Descartes de Ramón:



Ramón no tiene otro Sectario en la mano, de modo que ya ha terminado de resolver el Sectario. Ahora la Procesión le obliga a eliminar el Sectario, y al hacerlo roba tres cartas; dos Cobres más y un Sectario. Después elige una carta de Acción que cueste exactamente 6. Puesto que en el suministro no hay ninguna carta así, no gana ninguna.

Mano de Ramón:



Zona de juego de Ramón:



Descartes de Ramón:



Todavía le queda un Sectario en la mano, pero como ya no dispone de más acciones pasa a la fase de compras. Juega la Falsificación y la utiliza para jugar dos veces un Cobre, eliminándolo. También juega una Plata y cuatro Cobres más.

Mano de Ramón:



Zona de juego de Ramón:



Descartes de Ramón:



Tiene **9** por gastar, con dos compras. Compra una Provincia y decide no aprovechar su otra compra. Se descarta de su mano y de las cartas que ha puesto en juego. Puesto que ha comprado una carta, no elimina al Ermitaño. Roba una nueva mano de cinco cartas y con esto concluye su turno.

Cartas eliminadas:



Descartes de Javier:



## LAS CARTAS DE REINO

**ALTAR:** Eliminas una carta de tu mano si puedes y luego ganas una carta (tanto si eliminaste una como si no). La carta que ganes debe provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes.

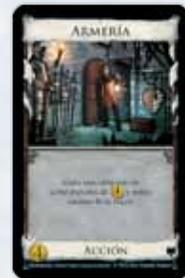
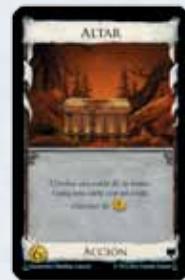
**ARMERÍA:** La carta que ganes debe provenir del suministro y dejarse encima de tu mazo.

**BANDA DE RUFIANES:** Al jugarla eliges una carta de Acción del suministro que cueste menos que ésta y luego tratas la Banda de Rufianes como si fuera la carta que has elegido. Normalmente esto sólo supondrá seguir las instrucciones que aparezcan en la carta que hayas elegido. Así pues, si jugaras la Banda de Rufianes y en el suministro hubiera una Fortaleza, podrías elegirla, con lo cual robarías una carta y conseguirías +2 acciones (dado que esto es lo que hace la Fortaleza cuando la juegas). La Banda de Rufianes también adopta el coste de la carta elegida, así como su nombre y tipos. Si usaras la Banda de Rufianes como carta que se elimine a sí misma, como el Carro de los Muertos, estarías eliminando la Banda de Rufianes (en cuyo caso pasaría a ser simplemente una carta eliminada de Banda de Rufianes).

Si utilizaras la Banda de Rufianes como carta de Duración (*Terramar*), la Banda de Rufianes permanecería en juego hasta tu siguiente turno, del mismo modo que lo haría una carta de Duración. Si utilizaras la Banda de Rufianes como un Salón del Trono (*Dominion* básico), una Corte Real (*Prosperidad*) o una Procesión, y usaras ese efecto para jugar una carta de Duración, la Banda de Rufianes permanecería igualmente en juego. Si usaras el Salón del Trono, la Corte Real o la Procesión para jugar una Banda de Rufianes varias veces, únicamente elegirías la carta a copiar la primera vez; el resto de veces seguiría copiando la misma carta.

Por ejemplo, si usaras la Procesión para jugar dos veces la Banda de Rufianes y eligieras la Fortaleza la primera vez, automáticamente volverías a jugarla como Fortaleza, después eliminarías la Banda de Rufianes, la devolverías a tu mano (sería una Fortaleza en el momento de eliminarse y la Fortaleza tiene la habilidad de volver a tu mano cuando es eliminada), y ganarías una carta de Acción que costara exactamente 6 (1 más que la Banda de Rufianes, que habría abandonado el juego de modo que ya no estaría copiando la Fortaleza). Si utilizaras la Banda de Rufianes como carta que tiene algún efecto durante la fase de mantenimiento (como el Ermitaño), ese efecto se resolvería durante la fase de mantenimiento. Si jugaras el Cuerno de la Abundancia (*Cornucopia*), consideraría que la Banda de Rufianes sería aquella carta que estuviera copiando.

Por ejemplo, si jugaras una Banda de Rufianes como Fortaleza, luego jugaras otra Banda de Rufianes como Carroñero y finalmente jugaras el Cuerno de la Abundancia, ganarías una carta que costara hasta 3. La Banda de Rufianes sólo puede copiar una de las cartas visibles presentes en el suministro; no se podría jugar como una carta cuyo montón se hubiera agotado ni tampoco podría jugarse como una carta que no estuviera en el suministro (como el Mercenario). Se podría jugar como si fuera la carta superior del montón de Ruinas, pero no como otra Ruina que no estuviera visible, y sólo se podría jugar como Sir Martin si esa fuera la carta superior del montón de Caballeros.



**BIBLIOTECA EN RUINAS:** Al jugarla robas una carta. Se trata de una carta de Ruinas (véase “Reglas adicionales” y “Preparación”).

**BOTÍN:** Esta carta nunca está en el suministro; sólo se puede conseguir mediante el Campamento de Bandidos, el Salteador o el Pillaje. Al jugar el Botín podrás gastar +3 en este turno y devolver el Botín a su montón. No estás obligado a jugar ningún Tesoro de la mano.

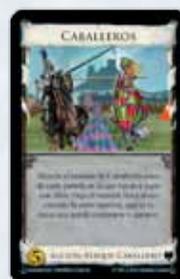
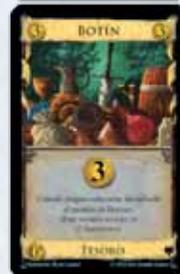
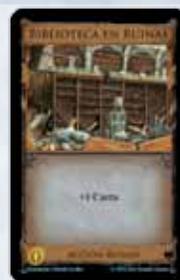
**CABALLEROS:** Este es un montón de cartas en el que cada carta es distinta. Cada carta tiene un efecto común a todos los Caballeros y además una habilidad única de esa carta. Además, cada carta tiene un nombre distinto. Mezcla el montón de Caballeros antes de jugar con él, dejando las cartas boca abajo excepto por la carta superior del montón, que es la única que se puede conseguir (véase “Reglas adicionales” y “Preparación”). Las instrucciones que aparezcan en una carta de Caballero deberán seguirse de arriba a abajo (por ejemplo, Sir Michael obliga a los demás jugadores a descartarse antes de eliminar cartas).

La habilidad que tienen todos los Caballeros en común es que el resto de jugadores tendrán que desvelar las dos cartas superiores de su mazo, eliminar una de ellas que cueste entre 3 y 6 y descartar el resto. Después, si se eliminó un Caballero, tendrás que eliminar el Caballero que provocó la eliminación del primero. Este efecto deberá resolverse por turnos, empezando por el jugador de tu izquierda. Las cartas que tengan una  en el coste (*Alquimia*) no cuestan entre 3 y 6. El jugador obligado a eliminar una carta sólo podría elegir en caso de que ambas cartas reveladas costaran entre 3 y 6. Si ambas estuvieran comprendidas en este rango y una de ellas fuera un Caballero pero el jugador decidiera eliminar la otra, el Caballero que se ha jugado no sería eliminado.

Si Sir Martin fuera la carta superior del montón, podría conseguirse con la Armería y otras cartas que lo permitieran. Si Sir Vander fuera eliminado, ganarías un Oro, independientemente de si hubiera sido eliminado en tu turno o en el de otro jugador. El jugador que tuviera a Sir Vander sería quien conseguiría el Oro, fuera quien fuera el jugador que provocó su eliminación. El Oro conseguido mediante Sir Vander así como la carta ganada con Lady Natalie deberán provenir del suministro y dejarse en la pila de descartes.

Al jugar Lady Anna puedes elegir entre eliminar cero, una o dos cartas de tu mano. Lady Josephine también es una carta de Victoria, que valdrá 2  al final de la partida. No obstante, el montón de Caballeros no es un montón de Victoria, por lo que no recibiría una ficha de la Ruta Comercial (*Prosperidad*), aun cuando Lady Josephine estuviera encima. Si decidieras usar los Caballeros junto con el Mercado Negro (una carta promocional), deberías colocar directamente un Caballero en el mazo del Mercado Negro, en vez de decidirlo al azar. Sir Martin sólo cuesta 1 , mientras que el resto de Caballeros cuestan 5 .

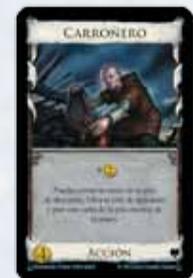
**CAMPAMENTO DE BANDIDOS:** Roba la carta antes de ganar el Botín. El Botín debe provenir del montón de Botines, que no forma parte del suministro, y dejarse en la pila de descartes. Si no quedaran cartas de Botín, no conseguirías ninguna.



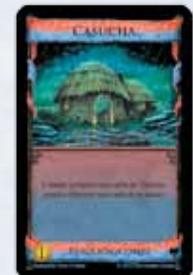
**CARRO DE LOS MUERTOS:** Al jugar el Carro de los Muertos consigues + **5** y, o bien eliminas una carta de Acción de tu mano o bien eliminas el Carro de los Muertos. Si no tuvieras ninguna carta de Acción en la mano tendrías que eliminar el Carro de los Muertos, pero también podrías eliminar el Carro de los Muertos aun teniendo una carta de Acción en la mano. Una carta que sea de múltiples tipos, uno de los cuales sea una Acción, también se considera una carta de Acción. Al conseguir un Carro de los Muertos, ya sea comprándolo o ganándolo de otra manera, también ganas dos cartas de Ruinas. Deberás quedarte con las dos Ruinas superiores del montón de Ruinas, sean cuales sean. Si no quedaran suficientes Ruinas, roba tantas como puedas. Las Ruinas deberán provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. El resto de jugadores deben poder ver las Ruinas que te has llevado. El jugador que gane el Carro de los Muertos es quien se llevará las Ruinas; si se utilizara la Posesión (*Alquimia*) para hacer que otro jugador comprara el Carro de los Muertos, el jugador que se quedara con el Carro de los Muertos (aquél sobre quien se ha jugado la Posesión) sería quien se llevaría las Ruinas. Si utilizaras un Comerciante (*Comarcas*) para conseguir una Plata en vez de un Carro de los Muertos, no ganarías ninguna carta de Ruinas. Da lo mismo en qué turno se aplique; si usaras un Embajador (*Terramar*) para que el resto de jugadores consiguieran un Carro de los Muertos cada uno, estos jugadores también se llevarían las cartas de Ruinas. Pasarse cartas mediante la Mascarada (*Intriga*) no se considera ganar cartas.



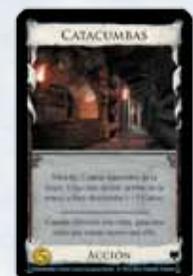
**CARROÑERO:** Poner tu mazo en tu pila de descartes es opcional, pero poner una carta de tu pila de descartes encima de tu mazo no lo es; estás obligado a hacerlo a menos que no hubiera ninguna carta en tu pila de descartes. Poner tu mazo en tu pila de descartes no activaría el Túnel (*Comarcas*). Si tu mazo se agotara (por ejemplo, al poner todas las cartas en tu pila de descartes), la carta que pusieras encima de tu mazo sería la única carta de tu mazo.



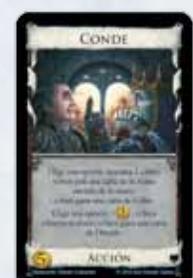
**CASUCHA:** Se trata de un Cobijo (véase “Preparación”), por lo que nunca está en el suministro. Al comprar una carta de Victoria, si tienes la Casucha en tu mano, puedes eliminarla. Una carta con varios tipos, uno de los cuales sea de Victoria, se considera una carta de Victoria. Al eliminar una Casucha no consigues nada; simplemente te desprendes de ella.



**CATACUMBAS:** Al jugar las Catacumbas miras las tres primeras cartas de tu mazo y, o bien las pones todas en tu mano o bien las descartas y robas las tres cartas siguientes. Si las descartaras y tuvieras que barajar para poder robar tres cartas, tendrías que mezclar también las cartas que hubieras descartado, de modo que sería posible que volvieras a robar alguna de ellas. Al eliminar las Catacumbas ganas una carta que cueste menos que las Catacumbas. Esto sucede tanto si las Catacumbas son eliminadas en tu turno como en el turno de otro jugador, e independientemente de quien jugara la carta que provocó su eliminación. La carta ganada debe provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes.



**CONDE:** Esta carta te obliga a elegir en dos apartados distintos: primero o bien te descartas de dos cartas, o bien pones una carta de tu mano encima de tu mazo o bien ganas una carta de Cobre. Después de elegir cualquiera de las tres opciones, o bien recibes + **3**, o bien eliminas toda tu mano o bien ganas un Ducado. Por ejemplo, podrías optar por descartar dos cartas y luego ganar un Ducado. Las



cartas ganadas deben provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Podrías elegir una opción aun cuando no pudieras realizarla. Si eliminaras varias cartas que tuvieran un efecto en el momento de eliminarse, primero las eliminarías todas y luego decidirías el orden en el que se resolverían los efectos desencadenados al haberlas eliminado.

**COTO DE CAZA:** Al jugar esta carta robas 4 cartas. Si la eliminas, o bien ganas un Ducado o bien ganas tres Fincas, según desees. Estas cartas deberán provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Si optaras por las 3 Fincas y quedaran menos de 3, ganarías tantas como pudieras.

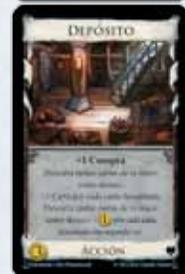
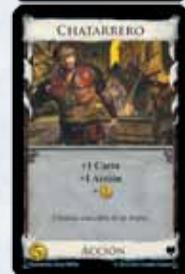
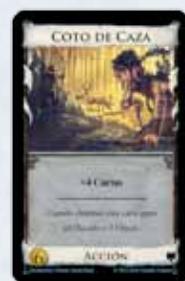
**CHATARRERO:** Deberás eliminar una carta de tu mano siempre que puedas. Antes de eliminar la carta, deberás robar una.

**DEPÓSITO:** Descártate de cuantas cartas quieras de tu mano y roba tantas cartas como las que descartaste. Después, descártate de tantas cartas como quieras (incluidas las cartas que robaste) y consigue +1 por cada carta que hubieras descartado esta segunda vez.

**ERMITAÑO:** Al jugarlo podrás repasar tu pila de descartes y luego eliminar una carta que no sea un Tesoro de tu mano o de tu pila de descartes. No estás obligado a eliminar ninguna carta. Una carta que sea de varios tipos, uno de los cuales sea un Tesoro (como el Harén de *Intriga*), se considera un Tesoro. Después de eliminar o no una carta, ganarás una carta con un coste máximo de 3. La carta que ganes deberá provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Ganar una carta es obligatorio siempre que sea posible. Después, cuando descartes el Ermitaño de tu zona de juego (normalmente, en la fase de mantenimiento, tras la fase de acciones), si no compraste ninguna carta durante este turno, deberás eliminar el Ermitaño y ganar un Loco. El Loco deberá provenir del montón de Locos (que no está en el suministro) y dejarse en tu pila de descartes. Si el Ermitaño no se descartara durante la fase de mantenimiento (por ejemplo, porque lo has devuelto al mazo mediante una Confabulación de *Comarcas*), el efecto que le obligaría a eliminarse no se desencadenaría.

**ESCUADERO:** Al jugarlo obtienes +1 y puedes elegir entre +2 acciones, +2 compras o ganar una carta de Plata. La Plata deberá provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Si por algún motivo el Escudero fuera eliminado, conseguirías una carta de Ataque (que deberá provenir del suministro y dejarse en la pila de descartes). Puedes ganar cualquier carta de Ataque que hubiera disponible en el suministro, pero si no la hubiera no conseguirías ninguna.

**FALSIFICACIÓN:** Es una carta de Tesoro que aporta 1. Se debe jugar en la fase de compra, como el resto de Tesoros. Al jugarla también recibes +1 compra y podrías jugar una carta de Tesoro adicional de la mano dos veces. Si decidieras hacerlo, deberías eliminar ese Tesoro (aunque conseguirías las monedas que te aportara ese Tesoro, a pesar de eliminarlo). Si usaras la Falsificación para jugar dos veces un Botín, recibirías +6 (aparte de la 1 de la Falsificación) y luego devolverías el Botín al montón de Botines; no podrías eliminarlo. Si usaras la Falsificación para jugar un Tesoro que hiciera algo especial en el momento de jugarse, realizarías ese efecto dos veces. Las cartas que tengan más de un tipo, uno de los cuales sea un Tesoro (como el Harén, de *Intriga*), también se consideran Tesoros y por lo tanto pueden jugarse mediante la Falsificación.



**FERRETERO:** Primero robas una carta y luego revelas la carta superior de tu mazo y decides si la descartas o la dejas donde estaba. Finalmente consigues una bonificación según el tipo de carta que hayas revelado. Una carta que tenga dos tipos distintos te dará las dos bonificaciones (por ejemplo, si revelaste un Harén de *Intriga*, robarías una carta y conseguirías + 1).

**FEUDO:** Se trata de una carta de Victoria. En las partidas con 2 jugadores sólo debe haber 8, mientras que en las partidas con 3 o más jugadores habrá 12 Feudos. Al final de la partida, cada Feudo valdrá 1 por cada 3 cartas de Plata que tengas en tu mazo, redondeando hacia abajo. Si eliminas un Feudo, ganarás 3 Platas. Estas Platas deben provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Si no quedaran suficientes Platas, conseguirías tantas como pudieras.

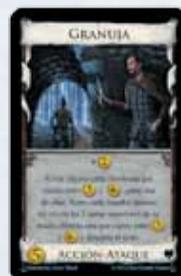
**FINCA ABANDONADA:** Se trata de un Cobijo (ver “Preparación”). Nunca está en el suministro. Es una carta de Victoria, a pesar de que vale 0. Si la eliminaras, robarías una carta en ese momento, incluso aunque el efecto de otra carta estuviera a medio resolver. Por ejemplo, si usaras el Altar para eliminar la Finca Abandonada, primero robarías una carta y luego ganarías una carta que costara un máximo de 5. Esta carta no incluye la posibilidad de eliminarse a sí misma; simplemente genera un efecto si consigues eliminarla.

**FORTALEZA:** Al jugar la Fortaleza robas una carta y obtienes +2 acciones. Si la eliminaras, la recuperarías de entre las cartas eliminadas y la devolverías a tu mano. Esto sucede sea de quien sea el turno que se esté realizando. No es opcional. Aunque la recuperes, se considera que ya la has eliminado. Por ejemplo, si jugaras un Carro de los Muertos y decidieras eliminar la Fortaleza ya habrías cumplido con la parte del Carro de los Muertos relativa a “Si lo haces”, puesto que has eliminado una carta de Acción, de modo que no tendrías que eliminar el Carro de los Muertos.

**GRANUJA:** Si hubiera una carta eliminada que costara entre 3 y 6, tendrás que quedarte con ella; no es opcional. Puedes mirar las cartas eliminadas en cualquier momento. El resto de jugadores pueden ver la carta que te hayas quedado. La carta ganada deberá dejarse en tu pila de descartes. Las cartas que incluyan un en su coste (*Dominion: Alquimia*) no cuestan entre 3 y 6. Si no hubiera ninguna carta eliminada entre 3 y 6, los demás jugadores tendrán que mostrar las dos primeras cartas de su mazo, eliminar la que ellos elijan que cueste entre 3 y 6 (si es posible) y descartar el resto. Deberá realizarse por turnos, empezando por el jugador de tu izquierda.

**HOSPICIO:** Primero consigues + 4. Luego muestras tu mano y pierdes 1 por cada carta de Tesoro que tengas en ella. Podrías perder más de 4, pero la cantidad de monedas disponibles para gastar nunca puede bajar por debajo de 0. Las cartas con múltiples tipos, uno de los cuales sea un Tesoro (como el Harén de *Intriga*), se consideran cartas de Tesoro.

**JUGLAR:** Primero roba una carta y luego descubre las 3 primeras cartas de tu mazo, mezclando tu pila de descartes si no tuvieras suficientes cartas en tu mazo. Si después de mezclar tus descartes todavía no hubiera suficientes cartas, revela todas las que puedas. Devuelve las cartas de Acción mostradas a la parte superior de tu mazo en el orden que desees y descarta el resto de cartas. Una carta



que tenga varios tipos, uno de los cuales sea de Acción, se considera una carta de Acción. Si no hubieras revelado ninguna carta de Acción, no devolverías ninguna carta a la parte superior del mazo.

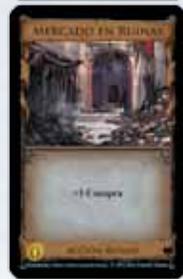
**LADRÓN DE TUMBAS:** Elige la opción que desees y luego aplica esa opción en la medida de lo posible (podrías elegir una opción aunque no pudieras cumplirla). Puedes repasar las cartas eliminadas en cualquier momento. Si decidieras recuperar una de las cartas eliminadas, primero deberías mostrarla al resto de jugadores y luego dejarla en la parte superior de tu mazo. Si no quedaran cartas en tu mazo, la carta recuperada se convertiría en la única carta de tu mazo. Si no hubiera ninguna carta eliminada que costara entre 3 y 6, no conseguirías ninguna. Las cartas que incluyan un  en el coste (*Alquimia*) no cuestan entre 3 y 6. Si decidieras eliminar una carta de Acción de tu mano, la carta que ganes deberá provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes.

**LOCO:** Esta carta no está en el suministro; sólo puede conseguirse con el Ermitaño. Al jugar esta carta obtendrías +2 acciones, la devolverías al montón del Loco siempre que pudieras y, si la devolviste, robarías una carta por cada carta que tuvieras en la mano. Por ejemplo, si tuvieras tres cartas en la mano después de jugar el Loco, robarías tres cartas. Normalmente no hay forma de evitar que el Loco regrese a su montón, pero tal vez no se pueda hacer porque el Loco se ha jugado dos veces mediante la Procesión, el Salón del Trono (*Dominion* básico) o la Corte Real (*Prosperidad*). De este modo si, por ejemplo, jugaras una Procesión con el Loco, recibirías +2 acciones, devolverías el Loco a su montón, robarías una carta por cada carta que tuvieras en la mano, conseguirías +2 acciones más, no podrías devolver el Loco de nuevo a su montón y, por lo tanto, no robarías cartas una segunda vez, no podrías eliminar el Loco y luego ganarías una carta de Acción que costara exactamente 1.

**MENDIGO:** Al jugar esta carta ganas tres cartas de Cobre del suministro y las pones en tu mano. Si hubiera menos de tres Cobres disponibles, ganarías tantos como pudieras. Cuando otro jugador juegue una carta de Ataque, puedes descartar el Mendigo de tu mano. Si lo haces, ganarías dos cartas de Plata del suministro, poniendo una en tu mazo y la otra en tu pila de descartes. Si sólo quedara una Plata, ponla en tu mazo. Si no quedara ninguna Plata, no ganarías ninguna.

**MERCADO EN RUINAS:** Al jugarlo consigues +1 compra. Se trata de una carta de Ruinas (véase “Reglas adicionales” y “Preparación”).

**MERCENARIO:** Esta carta no está en el suministro; sólo puede conseguirse mediante el Pillastre. Al jugar esta carta puedes eliminar 2 cartas de tu mano. Si lo hicieras, robarías 2 cartas, conseguirías +2 y el resto de jugadores se descartaría hasta quedarse con 3 cartas en la mano. Los jugadores que ya tengan 3 o menos cartas no se descartarían. Los jugadores que respondan a este ataque con una carta como el Mendigo deberán decidirlo antes de que tú decidas si vas a eliminar o no 2 cartas de tu mano. Si jugaras el Mercenario teniendo sólo una carta en la mano, podrías optar por eliminar esa carta pero, al no haber cumplido con el requisito “Si lo haces”, no podrás robar las cartas ni aplicar el resto del efecto. Si las cartas que elimines hicieran algo en el momento de ser eliminadas, primero deberás eliminar las dos cartas y luego decidir en qué orden se resolverán los efectos correspondientes.



**MERODEADOR:** Elimina una carta de tu mano si puedes. Tanto si has podido como si no, consigues + **1** por cada carta de Tesoro con un nombre distinto que haya entre las cartas eliminadas, además de +1 acción y +1 compra. Si hubiera varias copias de una misma carta de Tesoro, no se incrementaría la cifra que obtienes. Por ejemplo, si entre las cartas eliminadas hubiera cuatro Cobres, una Falsificación y seis Fincas, conseguirías + **2**. Las cartas que tengan varios tipos, uno de los cuales sea un Tesoro (como el Harén de *Intriga*), se consideran Tesoros.

**MINA ABANDONADA:** Al jugarla únicamente obtienes + **1**. Se trata de una carta de Ruinas (véase los apartados “Reglas adicionales” y “Preparación”).

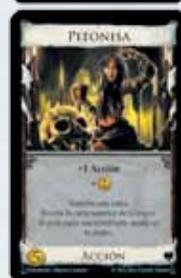
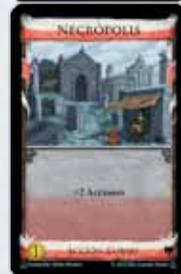
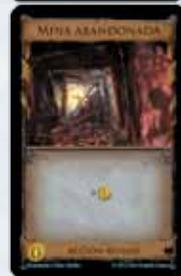
**NECRÓPOLIS:** Se trata de un Cobijo (véase “Preparación”). Nunca está en el suministro. Es una carta de Acción; al jugarla obtienes +2 acciones.

**PILLAJE:** Primero elimina el Pillaje. Después cada jugador que tenga 5 o más cartas en la mano deberá mostrar su mano y descartarse de la carta que tú elijas. Este efecto se aplica por turnos, empezando por el jugador de tu izquierda. Después ganas 2 cartas de Botín (que no forman parte del suministro), que deberás dejar en tu pila de descartes. Si no quedara ninguna carta de Botín, no conseguirías ninguna. Si sólo quedara una, sólo conseguirías una.

**PILLASTRE:** Al jugarlo robas una carta, consigues +1 acción y luego cada uno de los demás jugadores se descarta hasta quedarse con 4 cartas en la mano. Los jugadores que ya tengan 4 o menos cartas no se ven afectados. Mientras el Pillastre esté en juego, si jugaras otra carta de Ataque, antes de resolverla podrías eliminar el Pillastre. Si lo hicieras, conseguirías un Mercenario. El Mercenario deberá provenir del montón de Mercenarios, que no está en el suministro, y deberá dejarse en tu pila de descartes. Si no quedaran Mercenarios, no conseguirías ninguno. Si jugaras el mismo Pillastre dos veces en un turno (por ejemplo, mediante la Procesión), no podría eliminarse a sí mismo para conseguir el Mercenario. Sin embargo, si jugaras dos Pillastres distintos, el segundo te permitiría eliminar el primero.

**PITONISA:** Obtienes +1 acción y + **2**. Después nombras una carta (por ejemplo “Cobre”, pero no “Tesoro”) y desvelas la carta superior de tu mazo. Si la carta que has desvelado es la misma que nombraste, pon la carta revelada en tu mano. Si no coincidiera, devuelve la carta revelada a la parte superior del mazo. No es necesario que nombres una carta que se esté utilizando en la partida. Para conseguir la carta, el nombre debe coincidir plenamente (por ejemplo, Sir Destry y Sir Martin no coinciden). No es necesario que la carta nombrada esté disponible en el suministro.

**PLAZA DEL MERCADO:** Al jugar esta carta, robas una carta y consigues +1 acción y +1 compra. Cuando elimines una de tus cartas, puedes descartar la Plaza del Mercado de tu mano. Si lo hicieras, conseguirías un Oro. El Oro deberá provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Si no quedara Oro en el suministro, no ganarías ninguno. Puedes descartar varias Plazas del Mercado de tu mano aun cuando sólo hayas eliminado una de tus cartas.

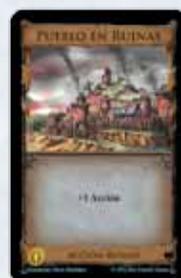


**PROCESIÓN:** Jugar una carta de Acción de la mano es opcional. Si jugaras una, la jugarías una segunda vez, después la eliminarías y finalmente ganarías una carta de Acción que costara exactamente 1 más que ella (incluso si, por algún motivo, no lograste eliminarla). En cuanto decidieras jugar una carta de Acción, ganar una carta no sería opcional, pero podría ser que no pudieras ganarla si en el suministro no quedara ninguna carta con el coste exacto que necesitas. Si al eliminar la carta sucediera cualquier cosa (por ejemplo, robar 3 cartas al eliminar un Sectario), el efecto deberá resolverse antes de ganar la carta. La carta ganada deberá provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes. Esto no gastaría ninguna acción adicional que pudieras tener gracias a cartas como la Fortaleza; la Procesión misma consumiría una acción y ya está. Mientras se esté resolviendo repetidas veces la carta de Acción sobre la que has aplicado la Procesión, no podrás jugar ninguna otra carta (a menos que la propia carta lo indicara, como hace la Procesión). Si aplicaras una Procesión a otra Procesión, jugarías una carta de Acción dos veces, la eliminarías, ganarías una carta de Acción que costara 1 más, después jugarías otra carta de Acción dos veces, la eliminarías y ganarías una carta de Acción que costara 1 más y finalmente eliminarías la Procesión y ganarías una carta de Acción que costara 1 más que ella. Si aplicaras la Procesión a una carta que te aportara +1 acción (como el Vagabundo), dispondrías de 2 acciones para usar después, en vez de la única que te habría quedado si hubieras jugado dos Vagabundos seguidos. Si utilizaras la Procesión con una carta de Duración (*Terramar*), la Procesión se quedaría fuera hasta tu próximo turno y la carta de Duración resolvería dos veces su efecto en el próximo turno, aunque la carta de Duración fuera eliminada.

**PUEBLO EN RUINAS:** Al jugarlo consigues +1 acción. Se trata de una carta de Ruinas (véase “Reglas adicionales” y “Preparación”).

**RATAS:** Sigue las instrucciones en el orden en que aparecen. Primero robas una carta, luego ganas unas Ratas del suministro y las dejas en tu pila de descartes y finalmente eliminas una carta de tu mano que no sean unas Ratas. Si no quedaran cartas de Ratas, no conseguirías ninguna. Si no tuvieras ninguna otra carta en tu mano que no fueran unas Ratas, mostrarías tu mano y no eliminarías ninguna carta. Si eliminas las Ratas, robas una carta. Esto sucede tanto si es tu turno como el de otro jugador, e independientemente de qué jugador provocó la eliminación de las Ratas. En vez de las 10 cartas habituales, hay 20 cartas de Ratas; la partida siempre empieza con las 20 cartas, sea cual sea el número de jugadores.

**RECONSTRUIR:** Puedes nombrar cualquier carta, incluida una que no se utilice en esta partida o una que sea una carta de Victoria. Después irás descubriendo cartas de tu mazo hasta que reveles una carta de Victoria que no coincida con la que nombraste. Si hubieras agotado tu mazo, deberás barajar tu pila de descartes y seguir con el procedimiento, sin incluir las cartas que ya hayas revelado. Si agotaras las cartas y no quedara ninguna en tu pila de descartes, simplemente las dejas todas en tu pila de descartes y no sucede nada más. Si revelaste una carta de Victoria que no fuera la carta que nombraste, eliminarías la carta de Victoria y ganarías una carta de Victoria que costara hasta 3 más que la carta eliminada. La carta que consigas deberá provenir del suministro y dejarse en tu pila de descartes.



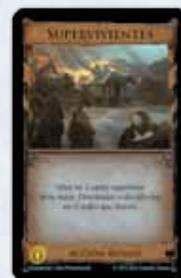
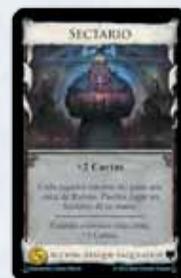
**SABIO:** Si te quedaras sin cartas por revelar, barajarías tu pila de descartes (sin incluir las cartas reveladas) y seguirías con el proceso. Si te quedaras sin cartas por revelar y no hubiera ninguna carta en tu pila de descartes, descartarías todas las cartas reveladas y no conseguirías ninguna carta. Si encuentras una carta que cueste 3 o más, ponla en tu mano y descarta el resto. Por ejemplo, podrías revelar un Cobre, luego otro Cobre, luego una Maldición y luego una Provincia; como la Provincia cuesta 8, te detendrías aquí, pondrías la Provincia en tu mano y te descartarías de los dos Cobres y la Maldición.

**SALTEADOR:** Primero ganarás una carta de Botín, que deberás tomar del montón de Botines (que no forma parte del suministro) y dejar en tu pila de descartes. Si no quedara ninguna carta de Botín, no conseguirías ninguna. Después el resto de jugadores ganan una carta de Ruinas, que deberá provenir del montón de Ruinas que hay en el suministro y dejarse en sus respectivas pilas de descarte. Los jugadores deberán hacerlo por turnos, empezando por el jugador situado a tu izquierda. Cada jugador se quedará con la carta superior del montón de Ruinas y descubrirá la siguiente carta de Ruinas. Si el montón de Ruinas se agotara, los jugadores que no hubieran tomado ninguna carta no ganarían ninguna.

**SECTARIO:** Al jugarlo robas dos cartas y luego el resto de jugadores ganan una carta de Ruinas. La carta de Ruinas deberá provenir del montón de Ruinas del suministro y dejarse en la pila de descartes de cada jugador. Por turnos, y empezando por el jugador a tu izquierda, cada jugador deberá robar la carta superior del montón de Ruinas y desvelar la siguiente. Si se agotara el montón de Ruinas, los jugadores que todavía no hubieran robado la carta dejarían de robarla. Después de que los demás jugadores hayan robado su carta de Ruinas, puedes jugar otro Sectario de la mano. Puede ser uno que acabes de robar gracias al primer Sectario o uno que ya tuvieras antes. Jugar un Sectario de esta manera no supone consumir ninguna acción adicional que pudieras tener por haber jugado otras cartas (como la Fortaleza); únicamente el primer Sectario consume una acción. Al eliminar uno de tus Sectarios, robarás tres cartas. Esto sucede tanto si es tu turno como si no, y tanto si la carta que provocó la eliminación del Sectario era tuya como si no. Si eliminaras un Sectario mientras estuvieras revelando tus cartas (por ejemplo, debido al ataque de un Caballero), no deberás robar las cartas reveladas que vayan a ser descartadas.

**SUPERVIVIENTES:** O bien te descartas de ambas cartas o bien pones ambas cartas encima de tu mazo; no puedes descartarte solamente de una carta. Se trata de una carta de Ruinas (véase “Reglas adicionales” y “Preparación”).

**VAGABUNDO:** Robas una carta antes de desvelar la carta superior de tu mazo. Si la carta superior de tu mazo es una Maldición, unas Ruinas, un Cobijo o una carta de Victoria, ponla en tu mano. Si no lo es, déjala donde estaba. Una carta que tenga más de un tipo irá a tu mano si al menos uno de estos tipos es Maldición, Ruinas, Cobijo o Victoria.



## IDEAS DE PARTIDAS

Se puede jugar a Dominion con cualquier conjunto de 10 cartas de reino, pero estas combinaciones que ofrecemos a continuación están pensadas para destacar algunas interacciones entre las cartas y algunas estrategias de juego que resultan interesantes.

### SÓLO EDAD OSCURA

● **EL DESFILE MACABRO:** Armería, Banda de Rufianes, Caballeros, Catacumbas, Coto de Caza, Fortaleza, Merodeador, Plaza del Mercado, Procesión y Sectario.

● **UNA PARTIDA DE AJEDREZ CON LA MUERTE:** Campamento de Bandidos, Carroñero, Chatarrero, Depósito, Ladrón de Tumbas, Pillaje, Pitonisa, Ratas, Sabio y Vagabundo.

### EDAD OSCURA Y DOMINION

● **DE TODO PELAJE:** Coto de Caza, Ermitaño, Hospicio, Juglar y Pitonisa / Bruja, Prestamista, Salón del Trono, Sótano y Taller.

● **CABALLEROSIDAD Y JARANA:** Altar, Caballeros, Carroñero, Escudero y Ratas / Biblioteca, Festival, Jardines, Laboratorio y Remodelar.

### EDAD OSCURA E INTRIGA

● **PROFECÍA:** Armería, Ferretero, Pitonisa, Reconstruir y Vagabundo / Barón, Conspirador, Gran Sala, Nobles y Pozo de los Deseos.

● **INVASIÓN:** Escudero, Granuja, Mendigo, Pillastre y Salteador / Aldea Minera, Embaucador, Harén, Mejora y Torturador.

### EDAD OSCURA Y TERRAMAR

● **TUMBAS SALADAS:** Carroñero, Conde, Ermitaño, Ladrón de Tumbas y Pillastre / Barco Pirata, Mapa del Tesoro, Poblado Indígena, Rescatador y Tesorería.

● **CAMPESINOS:** Carro de los Muertos, Feudo, Hospicio, Pillastre y Vagabundo / Almacén, Isla, Pueblo de Pescadores, Puerto y Vigía.

### EDAD OSCURA Y ALQUIMIA

● **PLAGAS:** Armería, Feudo, Juglar, Plaza del Mercado, Ratas y Sectario / Aprendiz, Hidromancia, Transmutar y Viñedo.

● **LAMENTACIONES:** Catacumbas, Falsificación, Ferretero, Mendigo, Merodeador y Pillaje / Boticario, Golem, Herbalista y Universidad.

### EDAD OSCURA Y PROSPERIDAD

● **TODO SE APROVECHA:** Falsificación, Granuja, Ladrón de Tumbas, Merodeador y Plaza del Mercado / Ciudad, Especulación, Gran Mercado, Monumento y Talismán.

● **HONOR ENTRE LADRONES:** Campamento de Bandidos, Escudero, Granuja, Procesión y Reconstruir / Atalaya, Buhonero, Cantera, Forja y Tesoro Escondido.

### EDAD OSCURA Y CORNUCOPIA

● **CARNAVAL SINIESTRO:** Banda de Rufianes, Caballeros, Chatarrero, Ermitaño, Fortaleza y Sectario / Caserío, Colección de Animales Cuerno de la Abundancia y Recinto Ferial.

● **Y DE MUESTRA UN BOTÍN:** Campamento de Bandidos, Carro de los Muertos, Falsificación, Pillaje, Salteador y Sabio / Cacería, Cosecha, Reconstrucción y Torneo.

### EDAD OSCURA Y COMARCAS

● **LEJOS DE CASA:** Conde, Feudo, Juglar, Mendigo y Salteador / Cartógrafo, Desarrollo, Embajada y Oro Falso.

● **EXPEDICIONES:** Altar, Catacumbas, Depósito, Ferretero y Hospicio / Carretera, Encrucijada, Mercader de Especies, Tierra de Labranza y Túnel.

### CRÉDITOS:

#### **Diseño del juego:**

Donald X. Vaccarino

#### **Desarrollo :**

Valerie Putman y Dale Yu

#### *De la presente edición:*

#### **Producción editorial:**

Xavier Garriga y Joaquim Dorca

#### **Traducción:**

Oriol Garcia

#### **Revisión de textos:**

Marc Figueras

#### **Diseño gráfico:**

Antonio Catalán

*Queremos dar las gracias a todos los probadores del juego por el tiempo que le han dedicado y por las aportaciones que han realizado para hacer que esta expansión fuera la mejor posible: Kelly Bailey, Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Billy Martin, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, la Columbus Area Boardgaming Society y el club de juegos de Cornell.*