

Un jugador puede poner en juego sus Cartas de Tesoro en cualquier orden y puede escoger no utilizar alguna (o todas) de las Cartas de Tesoro que tenga en la mano. Durante la Fase de Compra, el jugador debe jugar todas las Cartas de Tesoro que quiera utilizar, antes de comprar cualquier Carta, aunque disponga de varias Compras. Un jugador no puede poner en juego Cartas de Tesoro después de Comprar una Carta.

IDEAS DE PARTIDAS

Se puede jugar *Dominion* con cualquier grupo de 10 Cartas de Reino, pero éstos que te indicamos a continuación están pensados para resaltar ciertas combinaciones interesantes de Cartas y estrategias de juego.

SÓLO PROSPERIDAD:

● PRINCIPIANTES

Atalaya, Banco, Casa de Cuentas, Chusma, Especulación, Expansión, Matones, Monumento, Pueblo de Trabajadores y Sello Real.

● ROCE AMISTOSO

Buhonero, Ciudad, Contrabando, Cripta, Forja, Obispo, Pueblo de Trabajadores, Ruta Comercial, Sello Real y Tesoro Escondido.

● GRANDES ACCIONES

Acuñaador, Cantera, Ciudad, Corte Real, Cripta, Chusma, Expansión, Gran Mercado, Préstamo y Talismán.

PROSPERIDAD Y DOMINION:

● MÁS DINERO

Acuñaador, Banco, Especulación, Gran Mercado, Sello Real, Aventurero, Espía, Laboratorio, Mina y Prestamista.

● EL EJÉRCITO DEL REY

Corte Real, Cripta, Chusma, Expansión, Matones, Aldea, Burócrata, Espía, Foso y Sala del Consejo.

● LA BUENA VIDA

Casa de Cuentas, Contrabando, Charlatán, Monumento, Tesoro Escondido, Aldea, Burócrata, Cancellor, Jardines y Sótano.

PROSPERIDAD E INTRIGA:

● CAMINOS A LA VICTORIA

Buhonero, Casa de Cuentas, Matones, Monumento, Obispo, Barón, Chabolas, Harén, Mejora y Peón.

● DESDE LA ATALAYA

Atalaya, Cripta, Ruta Comercial, Talismán, Tesoro Escondido, Aldea Minera, Gran Sala, Peón, Puente y Torturador.

● QUE HAYA SUERTE

Banco, Corte Real, Cripta, Expansión, Forja, Artesano del Cobre, Embaucador, Pozo de los Deseos, Puente y Tributo.

Los jugadores ponen en juego sus Cartas de Tesoro en el orden que quieran. Este orden puede ser importante e incluso afectar a la cantidad de dinero que un jugador puede gastar en la Fase de Compra.

CRÉDITOS:

Diseño del Juego: Donald X. Vaccarino

Ilustraciones: Matthias Catrein

Desarrollo: Dale Yuy Valerie Putman

De la presente edición:

Producción editorial: Xavier Garriga y Joaquim Dorca

Traducción: Francisco Javier Gómez Ufano

Diseño gráfico: Antonio Catalán

Gracias a nuestros probadores:

Ted Alspach, Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Wei-Hwa Huang, John Kallaugher, Bryon Kizer, Tom Lehmann, W. Eric Martin, Destry Miller, Mikka Noikola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, John Vogel, Chris West, Jeff Wolfe, los 6am Gamers, los Cincygamers y la Columbus Area Boardgaming Society.

TURNO DE EJEMPLO

Al comienzo de su Turno, María sólo tiene en su mano Cartas de Tesoro: "Contrabando", "Cobre", "Oro", "Tesoro Escondido" y "Especulación".

Tiene que saltarse su Fase de Acción, porque no dispone de ninguna Acción en su mano. En su Fase de Compra, María no debe poner en juego todos sus Tesoros de golpe, porque el orden es importante. En primer lugar, María juega su Carta "Contrabando" y espera a que David (el jugador de su izquierda) le diga una Carta que ella no podrá comprar. Como David no sabe qué otras Cartas tiene María en su mano, sólo puede intuir la cantidad que va a poder gastar, así que opta por decir "Colonia", por si acaso.

A continuación, María pone en juego su "Oro" y luego su "Tesoro Escondido". Decide no usar su "Cobre", porque podría interesarle comprar un "Gran Mercado" (y no podría hacerlo con un "Cobre" en juego). María deja su Carta "Especulación" para el final, porque sabe que hay un "Banco" en su Mazo y quiere ganar cuanto más dinero mejor si aparece.

Tras jugar su "Especulación", María descubre un "Banco" (después de una "Colonia" y una "Finca"), que le proporciona 5 Monedas (contando el "Contrabando", el "Tesoro Escondido", el "Oro", la "Especulación" y el propio "Banco"). Si María hubiera jugado su "Especulación" en primer lugar y hubiera salido el "Banco", éste sólo le hubiera proporcionado 2 Monedas.

María contabiliza todo su dinero disponible y se encuentra con 14 Monedas en total, para comprar 2 Cartas, puesto que el "Contrabando" le proporciona +1 Compra adicional. María compra un "Gran Mercado" (6 Monedas) y una "Provincia" (8 Monedas), cogiendo ambas Cartas del Suministro y poniéndolas en su Pila de Descartes.

Como ha comprado una Carta de Victoria (la "Provincia"), el "Tesoro Escondido" le hace a María ganar una Carta de "Oro", así que la coge del Suministro y la pone también en su Pila de Descartes.

Hay que recordar que no podía comprar una "Colonia", la elección de David (al aplicarse el efecto de la Carta "Contrabando" que jugó María). Seguidamente, María descarta todas las Cartas jugadas, junto con el "Cobre" de su mano, roba otras 5 nuevas Cartas y finaliza su Turno.

El Turno de María ha concluido y comenzará el próximo con la mano que se muestra a continuación (suponiendo que David no haga nada en su Turno para alterar dicha mano):



DOMINION PROSPERIDAD



¡Ah, el dinero! No hay nada como el sonido de las monedas tintineando entre tus manos. Mucho mejor que el sonido de las monedas tintineando en las manos de otro, o que el sonido de las monedas recién apiladas en un montón que nadie puede alcanzar sin tener que ponerse de pie. ¡Ponerse de pie! La historia de tu vida... Hace apenas diez años, te encontrabas arando tus propios campos con un sencillo sombrero de paja. Pero la vida te ha tratado bien... Hoy en día, tus dominios se extienden de mar a mar y tu sombrero actual proyecta la sombra más grande que el mundo ha conocido nunca. También posees el perro más pequeño del mundo y una estatua de ti mismo, a tamaño real, hecha de baklava, un delicioso pastel de nueces. Y aunque dicen que el dinero no da la felicidad, sí permite apaciguar la envidia, la ira y otros sentimientos igual de vanos. Es cierto que aún tienes algunos problemas, en forma de vecinos molestos que deben ser conquistados. Sólo que esta vez, vas a hacerlo con estilo...

Esta es la cuarta ampliación de Dominion. Añade 25 Cartas de Reino nuevas y dos Cartas Básicas nuevas que permiten a los jugadores ir más allá del Oro y la Provincia. El tema central es la riqueza: hay tesoros con habilidades, cartas que interactúan con tesoros y cartas caras, aunque muy poderosas.

Dominion: Prosperidad es una expansión, y no puede ser jugada por sí misma. Para utilizarla, necesitarás el juego básico *Dominion*, o una expansión independiente (como *Dominion: Intriga*), para poder contar con las Cartas Básicas necesarias para la partida (Cartas de Tesoro, Victoria y Maldición) y las reglas completas para la Preparación y el desarrollo del juego. *Dominion: Prosperidad* también se puede combinar con cualquier otra expansión de *Dominion* que tengas.

PREPARACIÓN

Dominion: Prosperidad incluye 25 Cartas de Mazo Agotado (una por cada Carta de Reino nueva). Pero necesitarás las Cartas de Tesoro, Victoria, Maldición y la Carta "Cartas Eliminadas" procedentes del juego básico *Dominion* o de una expansión independiente como *Dominion: Intriga* para poder jugar. Como en cualquier partida de *Dominion*, los jugadores tendrán que elegir los 10 Mazos de Cartas de Reino que van a utilizar en cada partida. Si los jugadores prefieren que sea el azar quien decida las Cartas a utilizar, podéis barajar las Cartas de Mazo Agotado de esta expansión con las de los demás juegos de *Dominion*, o coger sólo unas cuantas Cartas de Mazo Agotado de cada uno de los juegos.

Si sólo se utilizan las Cartas de Reino de *Dominion: Prosperidad*, hay que añadir al Suministro los Mazos de las Cartas Básicas nuevas "Platino" y "Colonia". Si se utilizan Cartas de Reino de *Dominion: Prosperidad* y de otros juegos de *Dominion*, la inclusión de las Cartas Básicas "Platino" y "Colonia" en el Suministro debe determinarse aleatoriamente, en función de la proporción de Cartas de *Prosperidad* y de otros juegos de *Dominion*. Por ejemplo, se puede sacar al azar una Carta de Mazo Agotado de entre las 10 Cartas de Reino que se van a utilizar en la partida; si se trata de una Carta de *Dominion: Prosperidad*, se añaden los montones de "Platino" y "Colonia" al Suministro. Las Cartas "Platino" y "Colonia" no son Cartas de Reino, así que cuando se incluyan, en el Suministro habrá 10 Cartas de Reino, más los Mazos de "Cobre", "Plata", "Oro", "Platino", "Finca", "Ducado", "Provincia", "Colonia" y "Maldición". En una partida de 2 jugadores, se colocan en el Suministro 8 Cartas de "Colonia", mientras que en una partida de 3 o más jugadores, se utilizan las 12 Cartas.

Esta expansión también incluye 8 Tableros de Jugador y Fichas para utilizar con las Cartas "Obispo", "Matones" y "Monumento". Cada Tablero de Jugador permite acumular Fichas durante la partida, al usar esas Cartas. Los Tableros de Jugador no son necesarios al comienzo de la partida; cada jugador podrá coger el Tablero que prefiera cuando lo necesite por primera vez. Todos los Tableros de Jugador cumplen la misma función, aunque incluyen diferentes ilustraciones del mundo *Dominion*.

Dominion: Prosperidad también incluye unos Marcadores de Monedas para utilizar con la "Ruta Comercial". Cuando esta Carta se encuentre en juego, al comienzo de la partida habrá que marcar cada uno de los Mazos de Cartas de Victoria que haya en el Suministro con un Marcador de Moneda. Cuando alguien gane la primera Carta de uno de esos Mazos, se mueve el Marcador de Moneda correspondiente al Tablero de Ruta Comercial. El número de Marcadores de Monedas que estén sobre dicho Tablero indica el número de Monedas que proporcionará la Carta "Ruta Comercial". En las partidas donde estén en juego simultáneamente las Cartas "Colonia" y "Ruta Comercial", el Mazo de Cartas "Colonia" también debe recibir un Marcador de Moneda. Las fichas y los Marcadores de Monedas se consideran ilimitados: si se terminan, podéis sustituirlos por otra cosa.

COMPONENTES

9 Tableros de juego
8 Tableros de Jugador

1 Tablero de Ruta Comercial

8 Marcadores de Monedas



300 cartas:

● 250 Cartas de Reino

(10 Cartas de Acuñaador, Atalaya, Banco, Buhonero, Cantera, Casa de Cuentas, Ciudad, Contrabando, Corte Real, Cripta, Charlatán, Chusma, Especulación, Expansión, Forja, Gran Mercado, Matones, Monumento, Obispo, Préstamo, Pueblo de Trabajadores, Ruta Comercial, Sello Real, Talismán y Tesoro Escondido)

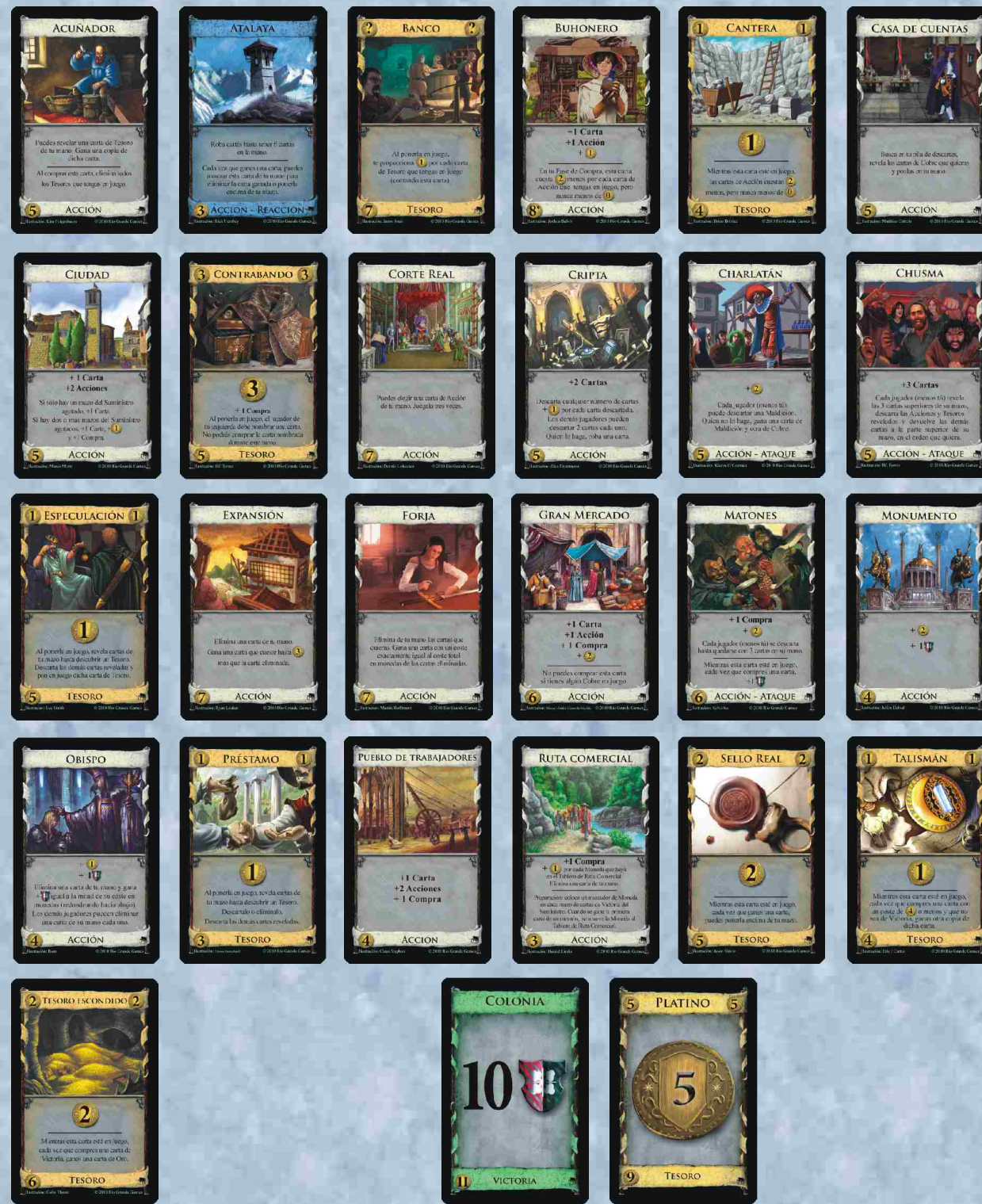
● 24 Cartas Básicas

(12 Cartas de Colonia y 12 Cartas de Platino)

● 25 Cartas de Mazo Agotado (con el reverso diferente)

(una Carta por cada tipo de Carta de Reino)

● 1 Carta en Blanco



JUGANDO LA PARTIDA

Final del Juego en Dominion: Prosperidad:

En las partidas que utilicen las Cartas "Platino" y "Colonia", hay una nueva forma en que el juego puede terminar. Al final de cada Turno, la partida termina si se cumple UNA cualquiera de estas tres condiciones: se ha agotado el Mazo de Cartas de "Provincia" O se ha agotado el Mazo de Cartas de "Colonia" O se han agotado 3 Mazos de Cartas cualesquiera del Suministro (4 Mazos en partidas de 5-6 jugadores).

REGLAS ADICIONALES

● "+X": el jugador coge X Fichas de la reserva (no de otro jugador). La primera vez que un jugador tiene que coger Fichas, elige un Tablero de Jugador para ponerlas encima. Las Fichas no se mantienen en secreto; cualquiera puede contarlas en cualquier momento. Hay Fichas de 1 y de 5, que pueden intercambiarse cuando sea necesario. Al final de la partida, cada jugador debe añadir los Puntos de Victoria que tenga en Fichas a su Puntuación normal por Cartas. Si las Fichas se terminan, podéis utilizar cualquier otra cosa para sustituirlas, porque no hay límite al número de Fichas que se pueden utilizar. Las Fichas se utilizan con las Cartas de Reino "Obispo", "Matones" y "Monumento".

● "En Juego": las Cartas de Acción y las Cartas de Tesoro que se encuentran boca arriba en el área de juego de un jugador están "en juego" hasta que se mueven a otra parte, normalmente hasta que se descartan durante la Fase de Mantenimiento. Pero sólo se consideran *en juego* las Cartas que han sido jugadas; las Cartas *apartadas*, las Cartas *eliminadas*, las Cartas del Suministro, así como las Cartas de la mano, el Mazo o la Pila de Descartes, no están *en juego*. Las habilidades de Reacción, como las de la Carta "Atalaya", no pueden poner esas Cartas *en juego*. Las Cartas de Duración (de *Dominion: Terramar*), una vez jugadas, se consideran *en juego* hasta el momento en que son descartadas.

Dominion: Prosperidad incluye ocho Cartas de Tesoro con reglas propias. Estas Cartas no forman parte del Suministro Básico, sólo estarán en el Suministro si han sido elegidas por los jugadores para estar entre las 10 Cartas de Reino de la partida. Deben tratarse como Cartas de Tesoro normales, aunque tienen habilidades especiales. Se ponen en juego durante la Fase de Compra, como cualquier otra Carta de Tesoro, y se ven afectadas por cualquier Carta que haga referencia a un Tesoro.

Tres formas de terminar:
1) Se acaban las Cartas de Provincia.
2) Se acaban las Cartas de Colonia.
3) Se acaban las Cartas de 3 Mazos cualesquiera del Suministro (4 Mazos, en caso de 5-6 jugadores).

"+1" indica que el jugador coge una Ficha de 1 y la coloca sobre su Tablero de Jugador. Las Fichas se consiguen con las Cartas "Obispo", "Matones" y "Monumento".

Cartas "en juego" son aquellas que el jugador ha puesto en juego en su Turno, no las cartas apartadas, eliminadas o descartadas. Ni tampoco las que tenga en su mano, en su Mazo, en su Pila de Descartes o las que se encuentren en el Suministro.

El juego incluye 8 Cartas de Reino que son Cartas de Tesoro y que deben ponerse en juego en la Fase de Compra.

PLATINO: No se trata de una Carta de Reino. Es una Carta de Tesoro de valor 5 que no se usa en todas las partidas; consulta la sección "Preparación" para más detalles.

PRÉSTAMO: Es una Carta de Tesoro de valor 1, como el "Cobre". Al ponerla en juego, empiezas a revelar Cartas de tu Mazo hasta descubrir una Carta de Tesoro. En ese momento, decides si eliminas ese Tesoro o lo descartas. A continuación, descartas el resto de Cartas reveladas.

Si te quedas sin Cartas antes de descubrir un Tesoro, tendrás que barajar tu Pila de Descartes (pero no las cartas reveladas hasta ese momento) para poder continuar; si al final no encuentras ninguna Carta de Tesoro, límitate a descartar todas las Cartas reveladas.

No olvides que puedes poner en juego las Cartas de Tesoro en la Fase de Compra en el orden que quieras y que no estás obligado a jugar todos los Tesoros que tengas en la mano.

PUEBLO DE TRABAJADORES: Robas una Carta, dispones de dos Acciones adicionales en este Turno y puedes comprar una Carta más en la Fase de Compra de tu Turno.

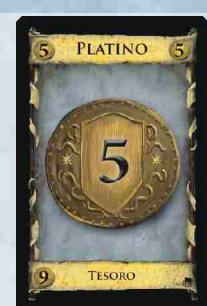
RUTA COMERCIAL: Te proporciona una Compra adicional para utilizar en tu Fase de Compra. Y consigues +1 por cada Marcador de Moneda que haya sobre el Tablero de Ruta Comercial. A continuación, tienes que eliminar una Carta de tu mano. Si no tienes Cartas en la mano, no eliminas ninguna. La cantidad de dinero que obtienes de la "Ruta Comercial" coincide con el número de Mazos de Cartas de Victoria de los que se ha ganado alguna Carta durante la partida. Las Cartas de Victoria que no se hayan ganado de los Mazos del Suministro, por ejemplo por haber usado la carta promocional "Mercado Negro", no cuentan a estos efectos.

Al comienzo de la partida, se coloca un Marcador de Moneda en cada Mazo de Cartas de Victoria del Suministro, y la primera vez que alguien gane una Carta de uno de esos Mazos, su Marcador de Moneda se traslada al Tablero de Ruta Comercial. Así, por ejemplo, si en nuestra partida se encuentra la Carta "Harén" (de *Dominion: Intriga*) y ya se han comprado Cartas de "Harén" y de "Ducado", pero nadie ha comprado aún (ni ganado de otra forma) ninguna "Finca" o "Provincia" o "Colonia", la "Ruta Comercial" proporciona 2.

No importa qué jugador ganó las Cartas o de qué forma. No se obtiene dinero extra por muchas Cartas que se hayan ganado de un mismo Mazo o si éste está agotado: sólo se consigue 1 por cada Mazo del que alguien haya ganado alguna Carta. Tampoco importa si luego las Cartas han vuelto al Mazo, como consecuencia de un "Embajador" (de *Dominion: Terramar*), por ejemplo.

Para facilitar este control, la "Ruta Comercial" sólo tiene en cuenta los Marcadores de Monedas que haya sobre el Tablero de Ruta Comercial. Si se utiliza el "Mercado Negro" y la Carta "Ruta Comercial" se encuentra en el Mazo del Mercado Negro, habrá que poner Marcadores de Monedas en los montones de Cartas de Victoria del Suministro al comienzo de la partida.

SELLO REAL: Es una Carta de Tesoro de valor 2, como la "Plata". Mientras esté en juego, su efecto se aplica a cada Carta que ganes (ya sea por compra o de cualquier otra forma), decidiendo individualmente si la pones encima de tu Mazo o no. Si usas su efecto cuando no queden Cartas en tu Mazo, no será necesario que barajes la Pila de Descartes; la Carta ganada se convertirá en la única de tu Mazo.



Si juegas la Carta "Posesión" (de *Dominion: Alquimia*) y, durante el Turno extra del jugador poseído, le obligas a poner en juego la Carta "Sello Real", él no podrá poner en su Mazo la Carta ganada, puesto que no es el quien está ganando la Carta; lo estás haciendo tú en su lugar.

TALISMÁN: Es una Carta de Tesoro de valor 1, como el "Cobre". Mientras esté en juego, cada vez que compres una Carta que no sea de Victoria y que cueste 4 o menos, ganas una segunda copia de la Carta comprada. Si no quedan más Cartas, no ganarás nada. La Carta ganada, como es habitual, procede del Suministro y se coloca en tu Pila de Descartes. Si tienes en juego varios "Talismanes", ganarás una copia adicional de la Carta comprada por cada uno de ellos; y si compras varias Cartas de coste 4 o inferior, cada "Talismán" se aplica a cada una de las Cartas compradas. Por ejemplo, si tienes dos "Talismanes", cuatro "Cobres" y dos Compras, podrías comprar una "Plata" y una "Ruta Comercial", ganando otras dos "Platas" más y otras dos "Rutas Comerciales" más. Un "Talismán" sólo afecta a las Cartas que compres, no a las Cartas que ganes de cualquier otra forma, por ejemplo con una Carta "Expansión". Una Carta se considera de Victoria si éste es uno de sus tipos: por ejemplo, la "Gran Sala" (de *Dominion: Intriga*) es una Carta de Acción y de Victoria, así que se considera una Carta de Victoria, con lo que el "Talismán" no la afecta.

El "Talismán" sólo tiene en cuenta el coste de la Carta en el momento de la Compra, no su coste normal; y así, por ejemplo, te hará ganar otro "Buhonero" si has puesto en juego dos Cartas de Acción en este Turno y has podido comprar uno por 4, o podrías conseguir otro "Gran Mercado" si has puesto en juego una "Cantera".

TESORO ESCONDIDO: Es una Carta de Tesoro de valor 2, como la "Plata". Mientras esté en juego, cada vez que compres una Carta de Victoria, ganas una Carta de "Oro" del Suministro, que pones en tu Pila de Descartes. Obviamente, si no quedan "Oros" en el Suministro, no ganas ninguno. Si tienes en juego varios "Tesoros Escondidos", conseguirás varios "Oros" al comprar una única Carta de Victoria. Y si compras varias Cartas de Victoria, conseguirás "Oro" por cada una de ellas. Así, por ejemplo, si tienes en juego dos "Tesoros Escondidos" y ningún otro dinero, con +1 Compra podrías comprar dos "Fincas" y ganar 4 Cartas de "Oro". Cuando hablamos de Cartas de Victoria, también nos referimos a Cartas que sean de más de un tipo, como las Cartas "Nobles" y "Harén" (de *Dominion: Intriga*). Ganas el "Oro" aunque utilices la "Atalaya" para eliminar inmediatamente la Carta de Victoria comprada. Las Cartas de Victoria ganadas de cualquier otra forma distinta de la compra no te proporcionan "Oro".



LAS CARTAS DE REINO

ACUÑADOR: Al comprar esta Carta, debes eliminar todas las Cartas de Tesoro que tengas en juego. Pero no las Cartas de Tesoro que estén en tu mano o en cualquier otra parte; únicamente las que estén en juego. Si compras varias Cartas en un Turno, debes eliminar los Tesoros al comprar el "Acuñaador", pero sigues disponiendo de las Monedas que te han proporcionado para realizar las demás Compras. Recuerda que no estás obligado a jugar todas las Cartas de Tesoro de tu mano (sólo las que quieras que produzcan Monedas para ti), pero ya no podrás poner en juego ninguna Carta de Tesoro más cuando empieces con la Fase de Compra: primero, juegas las Cartas de Tesoro, y luego, compras Cartas. Al poner en juego un "Acuñaador", puedes enseñar una Carta de Tesoro de tu mano para ganar otra copia de dicha Carta del Suministro: la Carta ganada va a tu Pila de Descartes, y la Carta mostrada vuelve a tu mano. La Carta de Tesoro puede ser también de otros tipos, como "Harén" (de *Dominion: Intriga*). Si compras un "Acuñaador" y utilizas una "Atalaya" para ponerlo encima de tu Mazo o para eliminarlo, sigues teniendo que eliminar todos los Tesoros que tengas en juego. Sin embargo, si compras un "Acuñaador" mientras tienes un "Sello Real" en juego, el "Sello Real" se habrá eliminado (y ya no estará en juego) antes de que puedas utilizarlo para poner el "Acuñaador" encima de tu Mazo.

ATALAYA: Al jugarla, empiezas a robar Cartas, de una en una, hasta tener 6 Cartas en la mano. Si ya tuvieras 6 o más Cartas en la mano al poner en juego la "Atalaya", no tendrás que robar ninguna. Cuando ganes una Carta, incluso en el Turno de otro jugador, puedes mostrar una "Atalaya" de tu mano para eliminar la Carta ganada o ponerla encima de tu Mazo. Puedes enseñar la "Atalaya" con cada Carta que ganes; por ejemplo, si alguien juega un "Charlatán", puedes usar una "Atalaya" para eliminar tanto la "Maldición" como el "Cobre", o para eliminar la "Maldición" y poner el "Cobre" sobre tu Mazo, o sólo para eliminar la "Maldición", etc. La Carta en cuestión la sigues ganando, sólo que la eliminas inmediatamente. Y así, si un "Charlatán", por ejemplo, te hace ganar una "Maldición" y la eliminas, el Mazo de Cartas de "Maldición" pierde una Carta, que se coloca inmediatamente en el montón de "Cartas Eliminadas". También puedes enseñar una Carta "Atalaya" en tu propio Turno, al comprar una Carta o ganarla de alguna forma, como con una "Expansión", por ejemplo.

Si utilizas una "Atalaya" para poner una Carta sobre tu Mazo, pero éste está vacío, no tienes que barajar tu Pila de Descartes, sino que la Carta ganada se convertirá en la única Carta del Mazo. El hecho de mostrar una "Atalaya" no hace que la Carta deje de estar en tu mano; de hecho, puedes enseñar la "Atalaya" a diferentes oponentes y seguir teniendo la en tu Turno para ampliar tu mano a 6 Cartas. Al ganar Cartas durante el Turno extra de una "Posesión" (de *Dominion: Alquimia*), es el jugador que ha jugado la "Posesión" (y no el jugador poseído) el que puede utilizar la "Atalaya". Aunque la Carta ganada vaya a parar a otro sitio que no sea tu Pila de Descartes, como al utilizar la Carta "Mina" (de *Dominion*), puedes seguir utilizando una "Atalaya" para eliminarla o para ponerla en tu Mazo.

BANCO: Se trata de una Carta de Tesoro con valor variable. Al ponerla en juego, te proporciona 1 por cada Carta de Tesoro que tengas en juego, incluida la propia Carta "Banco". No olvides que si decides el orden en que juegas las Cartas de Tesoro. Si cuando juegas el "Banco" no tienes ninguna otra Carta de Tesoro en juego, sólo conseguirás 1. Si juegas dos Cartas de "Banco", la segunda te proporcionará 1 más que la primera. El "Banco" produce dinero justo en el momento en que juegas la Carta; todo lo que pueda pasar a partir de ese momento en el Turno no afectará al dinero que hayas conseguido por el "Banco".



BUHONERO: La mayoría de las veces, esta Carta cuesta 8. Pero en la Fase de Compra, costará 2 menos por cada Carta de Acción que tengas en juego. El coste debe aplicarse a todas las Cartas "Buhonero", incluyendo las que estén en las manos de los jugadores o en sus Mazos. Y nunca puede costar menos de 1. Si, por ejemplo, juegas una "Corte Real" sobre un "Pueblo de Trabajadores", tendrás únicamente dos Cartas de Acción en juego, aunque hayas jugado el "Pueblo de Trabajadores" tres veces. Si compras Cartas usando el efecto de la Carta promocional "Mercado Negro", al no hacerlo en la Fase de Compra, el "Buhonero" seguirá teniendo un coste de 8.

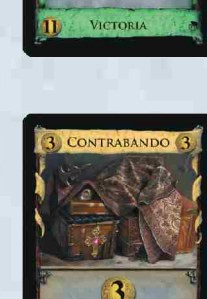
CANTERA: Es una Carta de Tesoro de valor 1, como el "Cobre". Mientras esté en juego, cada Carta de Acción te costará 2 menos, hasta un mínimo de 1. El efecto es acumulativo: si juegas dos "Canteras" durante tu Fase de Compra, la Carta "Corte Real" sólo te costará 3, en lugar de los 7 habituales. Afecta al coste de todas las Cartas que sean de Acción, aunque también sean de otro tipo, como la Carta "Nobles" (una Carta de Acción y de Victoria, de *Dominion: Intriga*). Su efecto también se acumula a otros efectos que modifiquen costes; si juegas un "Pueblo de Trabajadores" en tu Fase de Acción y luego dos "Canteras" en tu Fase de Compra, un "Buhonero" sólo te costará 2. La "Cantera" afecta al coste de las Cartas de Acción que se encuentren en cualquier parte, incluso en las manos de los jugadores.

CASA DE CUENTAS: Esta Carta te permite mirar las Cartas de tu Pila de Descartes, así como normalmente lo podrías hacer. No es necesario que muestres a los demás jugadores toda tu Pila de Descartes, sino únicamente las Cartas de "Cobre" que saques. Después de coger los "Cobres", puedes dejar las demás Cartas de tu Pila de Descartes en el orden que quieras.

CIUDAD: Robas una Carta y dispones de dos Acciones adicionales. Si se ha agotado sólo un Mazo del Suministro, robas una Carta adicional. Si se han agotado dos o más Mazos, robas la Carta adicional y también consigues 1 para gastar y una Compra más para utilizar en la Fase de Compra. Sólo se tienen en cuenta los Mazos agotados en el momento de jugar la Carta; si algún Mazo más se acaba después, no consigues nuevas bonificaciones por ello. Si alguno de los Mazos deja de estar agotado, por devolver alguna Carta a él al aplicar el efecto de alguna Carta (como el "Embajador" de *Dominion: Terramar*), las "Ciudades" que se pongan en juego después, lógicamente, no deben contar ese Mazo como agotado. El montón de Cartas Eliminadas tampoco cuenta, aunque esté vacío.

COLONIA: No se trata de una Carta de Reino. Es una Carta de Victoria que vale 10, pero que no se usa en todas las partidas; consulta la sección "Preparación" para más detalles.

CONTRABANDO: Es una Carta de Tesoro de valor 3, como el "Oro". Al ponerla en juego, consigues +1 Compra adicional y el jugador de tu izquierda debe nombrar una Carta, que no podrás comprar en este Turno. Esto no impide que puedas ganar la Carta de alguna otra forma que no sea comprándola (por ejemplo, a través de un "Tesoro Escondido"). El jugador de tu izquierda no está obligado a nombrar una Carta del Suministro. Si pones en juego más de un "Contrabando" en el mismo Turno, el jugador de tu izquierda nombrará una Carta cada vez; si menciona Cartas diferentes, no podrás comprar ninguna de ellas en este Turno. Puedes jugar las Cartas de Tesoro en el orden que quieras, pero debes resolver el efecto del "Contrabando" en cuanto lo juegas, antes de jugar cualquier otra Carta de Tesoro. Y no olvides que una vez compres una Carta en la Fase de Compra, ya no podrás volver a poner en juego más Tesoros. El número de Cartas que te quedan en la mano a cada jugador es una información pública; puedes preguntarlo en cualquier momento (por ejemplo, cuando ese jugador ponga en juego una Carta "Contrabando").



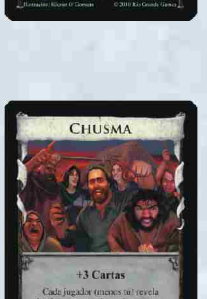
CORTE REAL: Esta Carta es similar al "Salón del Trono" (de *Dominion*), sólo que juegas la Acción tres veces en lugar de dos. Eliges una Carta de Acción que tengas en la mano, la pones en juego, la juegas de nuevo y la vuelves a jugar por tercera vez. Esto no consume ninguna Acción extra a que tengas derecho como consecuencia de otras Cartas como "Pueblo de Trabajadores" (el efecto de la "Corte Real" es jugar una Carta de Acción tres veces seguidas, pero todo ello cuenta como una única Acción, la de la propia Carta "Corte Real"). Y, en medio de la triple resolución de la Carta de Acción usada con la "Corte Real", no puedes poner en juego ninguna otra Carta, salvo que la propia Carta de Acción que quieras jugar especifique otra cosa (como la propia "Corte Real"). Si juegas una "Corte Real" sobre otra "Corte Real", podrás elegir tres Cartas de Acción de tu mano y jugar cada una de ellas tres veces -que no es lo mismo que jugar una única Carta de Acción nueve veces-. Si usas una "Corte Real" sobre una Carta que te da +1 Acción, como el "Gran Mercado", terminarás teniendo +3 Acciones disponibles, que no es lo mismo que terminar con +1 Acción disponible por haber jugado tres Cartas "Gran Mercado" sucesivas.

CRIPTA: "Cualquier número" incluye el cero. Primero, robas las 2 Cartas. Luego, puedes descartar cualquier número de Cartas de tu mano, incluso las Cartas que acabas de robar, para ganar +1 por cada Carta descartada. Cada uno de los demás jugadores debe decidir si descarta 2 Cartas o no. Si descarta las 2 Cartas, roba una Carta. Si al jugador sólo le queda 1 Carta, puede decidir descartarla, pero no podrá robar otra Carta. Si un jugador descarta las 2 Cartas, pero su Mazo está vacío, tendrá que barajar su Pila de Descartes para poder robar la Carta que le corresponde.

CHARLATÁN: Habrá que resolver el Ataque a los demás jugadores en orden, cuando sea importante (por ejemplo, porque se estén agotando las Cartas de "Maldición" o "Cobre"). Cada jugador debe decidir si descarta una "Maldición" de su mano o si no lo hace. En este último caso, el jugador ganará una "Maldición" y un "Cobre" del Suministro, y los pondrá en su Pila de Descartes. Si alguno de los Mazos de "Maldición" o "Cobre" está agotado, sólo ganará una Carta del otro montón; y si están agotados ambos, no ganará ninguna Carta, pero podrá descartar una "Maldición" si quiere. Si un jugador utiliza un "Foso" (de *Dominion*) para defenderse del Ataque, no podrá descartar una "Maldición", ni tampoco tendrá que ganar una "Maldición" y un "Cobre". Si el jugador utiliza una "Atalaya" como Reacción al Ataque, podrá eliminar la "Maldición", eliminar el "Cobre", o eliminar ambas Cartas.

CHUSMA: Los demás jugadores tendrán que barajar si es necesario, para poder revelar las 3 Cartas, o revelar las que puedan si tuvieran menos de 3 Cartas. Las Cartas de Tesoro y de Acción reveladas se descartan y el resto de Cartas descubiertas se colocan de nuevo sobre el Mazo, en el orden que quiera el jugador atacado. Las Cartas de varios tipos también se ven afectadas; y así, por ejemplo, si un jugador revela una Carta "Nobles" (*Dominion: Intriga*), como es una Carta de Acción y de Victoria (luego es de Acción), tendrá que descartarla.

ESPECULACIÓN: Es una Carta de Tesoro de valor 1, como el "Cobre". Cuando la pones en juego, empiezas a revelar cartas de tu Mazo hasta descubrir una Carta de Tesoro. Si te quedas sin Cartas antes de hacerlo, tendrás que barajar tu Pila de Descartes (pero no las Cartas reveladas hasta ese momento) para poder seguir; si, finalmente, no descubres una Carta de Tesoro, límitate a descartar todas las Cartas reveladas. Si has encontrado una Carta de Tesoro, descarta las demás Cartas reveladas y pon en juego dicha Carta de Tesoro. Si el Tesoro produce algún efecto al ponerlo en juego, hazlo. Por ejemplo, si una Carta "Especulación" revela otra "Especulación", vuelves a revelar Cartas. No olvides que si decides el orden en que juegas las Cartas de Tesoro; por ejemplo, si tienes en la mano una "Especulación" y un "Préstamo", podrás jugar primero cualquiera de las dos Cartas.



EXPANSIÓN: Esta Carta ya no estará en tu mano después de jugarla, así que no podrás seleccionarla como la Carta a eliminar. La Carta que ganes puede costar hasta 3 más que la Carta que elimines, pero también puede costar menos, incluso menos que la propia Carta eliminada.

Puedes eliminar una Carta para ganar otra copia de la misma Carta. Si no tienes en la mano ninguna Carta para eliminar, tampoco puedes ganar ninguna Carta. La Carta que ganes debe proceder del Suministro y debes colocarla en tu Pila de Descartes, como es habitual.

FORJA: "Las cartas que quieras" también puede ser ninguna. Si no eliminas ninguna Carta, tienes que ganar una Carta de coste 1, si es posible. A diferencia de otras Cartas, como "Expansión", la Carta "Forja" actúa aunque no elimines ninguna Carta, puesto que sólo mira el coste total, y no el coste de ninguna Carta en concreto.

Si no hubiera ninguna Carta con el coste requerido, no ganarás ninguna Carta. Como siempre, la Carta ganada debe proceder del Suministro y se coloca en tu Pila de Descartes. Los símbolos (en Cartas de *Dominion: Alquimia*) no se suman, y la Carta ganada tampoco puede tener un símbolo en su coste.

GRAN MERCADO: No tienes que poner en juego todas tus Cartas de Tesoro en tu Fase de Compra. Los "Cobres" que conserves en la mano no impiden que compres un "Gran Mercado", sólo lo impiden los "Cobres" que tengas en juego. Y los "Cobres" que estuvieran en juego, pero ya no lo están, tampoco impiden la compra; por ejemplo, si tienes 11 "Cobres" en juego y 2 Compras, podrías comprar un "Acuñaador", eliminar todos tus Tesoros jugados y entonces comprar un "Gran Mercado".

También puedes ganar un "Gran Mercado" de otras formas (por ejemplo, con una Carta "Expansión"), tanto si tienes "Cobres" en juego como si no. Cualquier otra Carta de Tesoro que no sea un "Cobre" no impide que puedas comprar un "Gran Mercado", aunque su valor también sea 1 como el "Préstamo".

MATONES: Consulta la sección "Nuevas Reglas" relativa a las Fichas. Consigues 1 por cada Carta que compres, pero no obtienes 1 por ganar una Carta de cualquier otra manera. Los efectos de los "Matones" son acumulativos: si tienes dos "Matones" en juego y compras una Carta "Plata", consigues 2.

Sin embargo, si utilizas una "Corte Real" sobre una Carta "Matones", aunque hayas jugado esta última Carta tres veces, sólo habrá una copia de los "Matones" en juego, por lo que sólo conseguirías 1 al comprar la "Plata".

MONUMENTO: Consulta la sección "Nuevas Reglas" relativa a las Fichas.

OBISPO: Consulta la sección "Nuevas Reglas" relativa a las Fichas. Eliminar una Carta es algo opcional para los demás jugadores, pero obligatorio para ti. Cuando el orden sea importante, tú eliminas primero tu Carta, y después, cada uno de los otros jugadores puede eliminar la suya, siguiendo el orden de juego. Únicamente el jugador que pone en juego la Carta "Obispo" consigue Fichas.

Cualquier 1 que aparezca en el coste de la Carta eliminada se ignora; por ejemplo, si eliminas un "Golem" (de *Dominion: Alquimia*), con un coste de 4, consigues 3 (contando 1 que siempre obtienes con el "Obispo"). Si no tienes en la mano ninguna Carta para eliminar, sigues consiguiendo 1 y 1.

