

DONALD X. DACCARINO

DOMINION

COMARCAS



El mundo es grande y tu reino pequeño. Pequeño en comparación con el mundo, quiero decir; aunque es de tamaño moderado si lo comparas con otros reinos. Pero en un mundo grande como es éste –grande en comparación con otros mundos más pequeños, si es que hay alguno; pero de tamaño moderado si lo comparamos con otros mundos de tamaño similar, y algo más pequeño que otros mundos de tamaño algo mayor- bueno, para que nuestra historia sea breve –breve si la comparas con otras historias más largas-, ha llegado el momento de expandir tus fronteras. Hasta tus oídos han llegado relatos acerca de lugares lejanos, países exóticos donde comen tortitas, pero no tienen gofres, donde la gente se pone un número inapropiado de camisas y donde ni siquiera tienen una palabra para definir la impresión que se causan mutuamente dos personas cuando cada una espera que la otra haga algo que los dos quieren que se haga, pero que ninguno quiere hacer... Es precisamente a esas tierras donde ahora diriges tu mirada...

Ésta es la sexta ampliación de *Dominion*. Añade 26 Cartas de Reino nuevas, incluyendo 20 Acciones, 3 Tesoros, 3 Cartas de Victoria y 3 Reacciones. El tema central son las cartas que hacen algo justo en el momento de comprarlas o ganarlas.

Dominion: Comarcas 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: Comarcas* también se puede combinar con cualquier otra expansión de *Dominion* que tengas.

PREPARACIÓN

Antes de la primera partida, tendrás que abrir los paquetes de Cartas, separar estas por tipos y colocarlas en la bandeja de clasificación. Uno de los lados de la cartulina de referencia que se incluye sugiere una forma de organizar las Cartas; el otro lado de la cartulina permite que los jugadores puedan crear una disposición que se adapte a sus necesidades.

Dominion: Comarcas incluye 26 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 solo unas cuantas Cartas de Mazo Agotado de cada uno de los juegos.

COMPONENTES

- 266 Cartas de Reino:

200 Cartas de Acción (10 Cartas de Bandido Honrado, Caballerizas, Campamento Nómada, Carretera, Cartógrafo, Comerciante, Confabulación, Chico Para Todo, Desarrollo, Duquesa, Embajada, Encrucijada, Mandarín, Margrave, Mercader de Especias, Oasis, Oráculo, Posada, Pueblo Fronterizo y Regateador)



36 Cartas de Victoria (12 Ruta de la Seda, Tierra de Labranza y Túnel)



30 Cartas de Tesoro (10 Cartas de Dinero Sucio, Hallazgo y Oro Falso)



- 26 Cartas de Mazo Agotado (una por cada tipo de Carta de Reino)
- 8 Cartas en blanco

CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

Jugar a *Dominion* con las Cartas de *Dominion:Comarcas* es exactamente igual que utilizar el juego básico y cualquier otra expansión. Naturalmente, las nuevas Cartas tienen habilidades diferentes, habilidades que pensamos servirán para añadir más interés y diversión a tus partidas. Como siempre, puedes mezclar las Cartas de *Dominion:Comarcas* con las Cartas del resto de expansiones.

REGLAS ADICIONALES

- **“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 solo 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 la de la Carta “Comerciante”, no ponen 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.

Muchas Cartas de *Dominion: Comarcas* hacen algo “cuando ganes” o “cuando compres” esa Carta u otra Carta diferente. La expresión **“Cuando compres”** se refiere al momento en que compras una Carta, mientras que **“Cuando ganes”** se refiere tanto al momento en que ganas una Carta directamente (como con la Carta “Pueblo Fronterizo”), como al momento en que ganas una Carta que has comprado. Cada vez que *compras* una Carta, primero la compras y luego la *ganas*. Así, por ejemplo, si compras una Carta “Bandido Honrado” y tienes un “Comerciante” en la mano, primero debes



Victoria - Reacción



Tesoro - Reacción

Se consideran en juego solo las cartas que han sido jugadas, no las cartas apartadas, eliminadas o descartadas. Tampoco las cartas en tu mano, en tu Mazo, en tu Pila de Descartes o en los Mazos del Suministro.

ACLARACIÓN IMPORTANTE

Cuando compras una carta, primero la “compras” y luego la “ganas”.

“Cuando compres” sucede solo cuando compras una carta.

“Cuando ganes” sucede cuando compras una carta o cuando la ganas de cualquier otra forma.

resolver el efecto que produce el “Bandido Honrado” al comprar la Carta y luego utilizar la habilidad “*cuando ganes*” del “Comerciante”. Habrá veces que *compres* una Carta sin llegar a *ganarla* después (por ejemplo, al utilizar un “Comerciante” para *ganar* una “Plata” en su lugar, o al utilizar la Carta “Posesión” de *Dominion: Alquimia*). Otras veces, *ganarás* una Carta cuando no sea tu turno. El efecto “*cuando compres*” se aplica al jugador que ha pagado por la Carta, mientras que el efecto “*cuando ganes*” se aplica al jugador que gana la Carta (aunque no sea su Turno). La expresión “**Cuando ganes esta carta**” se refiere al momento inmediatamente posterior a ganar la Carta; al resolver ese efecto, la Carta se encontrará ya en tu Pila de Descartes (o en cualquier otra parte donde se haya puesto la Carta).

Dominion: Comarcas incluye tres Cartas de Tesoro con reglas propias. Estas Cartas no forman parte del Suministro Básico, y solo 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.

Un jugador puede poner en juego sus Cartas de Tesoro en cualquier orden y puede escoger no utilizar alguna de las Cartas de Tesoro (o todas) 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.

Cuando sucedan dos cosas para un jugador al mismo tiempo, dicho jugador escogerá el orden para resolverlas. Por ejemplo, si un jugador pone en juego un “Regateador” y luego compra una “Tierra de Labranza”, dicho jugador tendrá que elegir si resuelve primero el efecto “*cuando compres*” del “Regateador” o lo hace después de haber resuelto el efecto “*cuando compres*” que también tiene la “Tierra de Labranza”. Cuando dos cosas sucedan al mismo tiempo para diferentes jugadores, se resolverán siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador que esté jugando su Turno. Por ejemplo, cuando un jugador *gana* una Carta “Embajada”, el jugador que se encuentre a su izquierda ganará una Carta de “Plata”, luego el siguiente jugador, etc.

En cualquier momento de la partida, si un jugador tiene que hacer algo que afecte a su Mazo (robar, revelar, apartar, mirar o eliminar Cartas) y necesita más Cartas de las que le quedan en él, tendrá que utilizar todas las Cartas del Mazo que queden, barajar su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y luego terminar con las Cartas de ese nuevo Mazo que le falten. Si el Mazo de un jugador está vacío, no tendrá que barajar su Pila de Descartes hasta que tenga que hacer algo con las Cartas de su Mazo y no pueda hacerlo.

Las Cartas de Tesoro de Dominion: Comarcas son Cartas de Reino que no forman parte del Suministro Básico y solo estarán en juego si han sido elegidas por los jugadores.

Jugar Cartas de Tesoro es algo opcional, pero el jugador tendrá que poner en juego las que quiera antes de hacer su primera Compra.

Cuando dos cosas sucedan al mismo tiempo para un jugador, será él quien decida en qué orden se resuelven.

Cuando dos cosas sucedan al mismo tiempo para varios jugadores, se resolverán siguiendo el orden de juego.

Cuando un jugador necesite robar, revelar, apartar, mirar o eliminar Cartas de su Mazo y no queden suficientes, usará las que haya, barajará su Pila de Descartes y continuará con las que le faltaban. Barajará cuando necesite alguna Carta más, pero no antes.

LAS CARTAS DE REINO

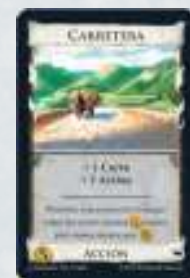
BANDIDO HONRADO: Al poner en juego esta Carta, consigues **1**. Al comprar la Carta y cada vez que la pongas en juego, cada uno de los demás jugadores debe revelar las dos primeras Cartas de su Mazo, eliminando una “Plata” o un “Oro” que haya mostrado (a elección tuya) y descartando el resto. El jugador que no revele ninguna Carta de Tesoro, ganará un “Cobre” del Suministro, que colocará en su Pila de Descartes. Por último, tú te quedarás con todas las Cartas de “Plata” y “Oro” que hayan eliminado el resto de jugadores. El efecto de esta Carta no permite eliminar ningún otro Tesoro que no sea “Plata” u “Oro”. Si ganas un “Bandido Honrado” de cualquier manera que no sea comprándolo, no podrás aplicar el efecto de la Carta. El “Bandido Honrado” es una Carta de Ataque, por lo que los jugadores podrán utilizar Cartas de Reacción (como el “Foso”, de *Dominion*; o la “Cámara Secreta”, de *Dominion: Intriga*) como respuesta. Eso sí, comprar un “Bandido Honrado” no se considera jugar una Carta de Ataque, por lo que, al hacerlo, los jugadores no podrán utilizar Cartas como el “Foso”.

CABALLERIZAS: Al poner en juego esta Carta, y de manera opcional, puedes descartar una Carta de Tesoro de tu mano. Si lo haces, obtienes +3 Cartas y +1 Acción. Robas las Cartas después de haber descartado el Tesoro, de tal manera que si tienes que barajar tu Pila de Descartes para seguir robando Cartas, puede que robes la misma Carta de Tesoro que descartaste.

CAMPAMENTO NÓMADA: Al ganar esta Carta, se coloca sobre tu Mazo, en lugar de ir a tu Pila de Descartes. Y esto ocurre tanto si compras el “Campamento Nómada”, como si ganas la Carta de cualquier otra forma. Si no quedara ninguna otra Carta en tu Mazo, el “Campamento Nómada” se convertirá en la única Carta del mismo.

CARRETERA: Esta Carta reduce el coste de todas las Cartas (hasta un mínimo de **0**), mientras esté en juego. Cuando deje de estar en juego, dejará de abaratar el coste de las Cartas. Este menor coste afecta a las Cartas que se encuentren en cualquier parte: las Cartas del Suministro, las Cartas de la mano o las Cartas de los Mazos. Por ejemplo, si pones en juego una “Carretera” y luego un “Desarrollo”, eliminando un “Cobre”, podrías ganar una “Finca”, puesto que las Fincas han pasado a costar **1**, mientras que el “Cobre” sigue costando **0**. Si usas una Carta que te permite jugar otra Carta varias veces (como el “Salón del Trono”, de *Dominion*) con la “Carretera”, no conseguirás que las Cartas cuesten **2** menos, puesto que únicamente habrá en juego una copia de la Carta “Carretera”. El efecto es acumulativo: si tienes en juego tres “Carreteras”, todas las Cartas costarán **3** menos (con un mínimo de **0**).

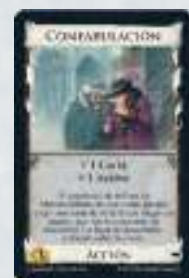
CARTÓGRAFO: Primero, roba una Carta. Luego mira las 4 Cartas superiores de tu Mazo. Si quedaran menos de 4 Cartas en tu Mazo, mira las que queden, baraja tu Pila de Descartes (que no incluirá esas Cartas) para formar un nuevo Mazo y seguir mirando las Cartas que te falten. Si siguiera sin haber Cartas suficientes, límitate a mirar tantas Cartas como puedas. Descarta cualquier número de las Cartas miradas (ninguna, todas, una, dos o tres) y devuelve el resto a la parte superior de tu Mazo, en el orden que quieras. Si no quedara ninguna Carta en tu Mazo, las Cartas devueltas se convertirán en las únicas Cartas del Mazo. No debes revelar a los demás las Cartas que vuelven al Mazo.



COMERCIANTE: Al poner en juego esta Carta, tienes que eliminar una Carta de tu mano y, si lo haces, ganar tantas Cartas de “Plata” como el coste en monedas de la Carta eliminada. Las Cartas de “Plata” ganadas proceden del Suministro y se colocan en tu Pila de Descartes. Si no hubiera suficientes Cartas de “Plata” en el Suministro, ganarás las que puedas. Solo ganarás Cartas de “Plata” si has eliminado una Carta de tu mano. Si eliminas una Carta de coste 0, como un “Bronce”, no ganarás ninguna “Plata”. Podrías eliminar una Carta de “Plata” para ganar otras tres Cartas de “Plata”, normalmente. Pero si el coste de la Carta ha cambiado (por culpa de alguna Carta, como “Carretera”), el “Comerciante” te proporcionará un número distinto de Cartas de “Plata”, en función del nuevo coste de la Carta eliminada. Por ejemplo, si has jugado una “Carretera” y después un “Comerciante”, al eliminar una “Finca” solo ganarás una “Plata”. Si eliminas una Carta con un símbolo de Poción en su coste (como ciertas Cartas de *Dominion: Alquimia*), no obtendrás nada por la Poción, limitándote a ganar las Cartas de “Plata” correspondientes al coste en monedas de la Carta eliminada.

Pero el “Comerciante” también es una Reacción. Cada vez que *ganes* una Carta (comprándola o ganándola por cualquier otro medio), puedes revelar un “Comerciante” de tu mano, para ganar en su lugar una “Plata” del Suministro. Al hacer esto, solo ganas la “Plata”, no la Carta que hubieras ganado si no hubieras utilizado el “Comerciante”. Esto implica que cualquier efecto que hubiera sucedido al *ganar* la otra Carta, ya no se activará, puesto que ya no la ganas. Por ejemplo, si compras una Carta de “Dinero Sucio”, pero utilizas un “Comerciante” para ganar una “Plata” en su lugar, nadie ganará Carta de “Maldición”. Sin embargo, cualquier efecto que se produzca al *comprar* una Carta seguirá teniendo lugar, aunque sustituyas el hecho de ganar dicha Carta por ganar una “Plata”. Por ejemplo, podrías comprar una “Tierra de Labranza”, eliminar una Carta de tu mano y ganar una Carta que cueste exactamente 2 más que la Carta eliminada, y luego mostrar un “Comerciante” de tu mano, para ganar una Carta de “Plata” en lugar de la “Tierra de Labranza”. Aunque la Carta que te correspondía ganar no fuera a parar a tu Pila de Descartes, la Carta de “Plata” sí se colocará en tu Pila de Descartes. Y aunque la Carta a ganar no procediera del Suministro, la “Plata” ganada en su lugar sí debe proceder del Suministro. Si no quedaran Cartas de “Plata” en el Suministro, podrías mostrar un “Comerciante” de tu mano al ganar una Carta, para no ganar nada en lugar de la Carta que te hubiera correspondido ganar.

CONFABULACIÓN: Al poner en juego esta Carta, robas una Carta, consigues +1 Acción adicional y preparas un efecto que se activará en ese mismo Turno, algo más tarde, concretamente al comienzo de tu Fase de Mantenimiento. Justo en ese momento, y de manera opcional, podrás elegir una Carta de Acción de las que tengas en juego. Si descartas esa Carta de Acción y deja de estar *en juego* en este Turno (como harías normalmente con todas las Cartas jugadas), la colocarás de nuevo en la parte superior de tu Mazo. Esto tiene lugar antes de robar las Cartas de tu mano para el siguiente Turno. La Carta de Acción que elijas puede ser la propia Carta “Confabulación”, o cualquier otra Carta de Acción que tengas *en juego*, tanto si la has jugado antes, como si lo has hecho después de poner en juego la “Confabulación”. Cualquier Carta de Acción que esté *en juego* pero que no vaya a descartarse en este Turno (por ejemplo, una Carta de Duración de *Dominion: Terramar* que acabe de ponerse en juego este Turno), no podrá elegirse para ser puesta sobre tu Mazo.



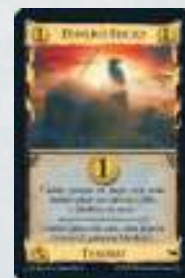
CHICO PARA TODO: Esta Carta hace cuatro cosas distintas, en el orden en que aparecen en el texto, y tendrás que hacerlas todas (menos la última, que es opcional). En primer lugar, ganas una “Plata” del Suministro, que se coloca en tu Pila de Descartes. Si no quedara ninguna “Plata” en el Suministro, no podrás ganarla. En segundo lugar, mira la Carta superior de tu Mazo y descártala o devuélvela nuevamente a la parte superior de tu Mazo. Si no quedara ninguna Carta en tu Mazo, tendrás que barajar tu Pila de Descartes (esto barajará también la “Plata” que acabas de ganar) para formar un nuevo Mazo y poder mirar la Carta. Si aún así no tuvieras Cartas, no podrás mirar ninguna. En tercer lugar, roba Cartas hasta tener cinco Cartas en la mano. Si ya tuvieras cinco o más Cartas en tu mano, no podrás robar ninguna Carta. Si no quedaran Cartas suficientes para robar, entre tu Mazo y tu Pila de Descartes, solo podrás robar las Cartas que puedas. Por último, y esto es algo opcional, podrás eliminar de tu mano una Carta que no sea un Tesoro. Cualquier Carta de dos tipos, siempre que uno de ellos sea Tesoro, se considera una Carta de Tesoro, y no podrás eliminarla.



DESARROLLO: Primero, elimina una Carta de tu mano, si tienes alguna. La propia Carta “Desarrollo” jugada ya no se encontrará en tu mano, por lo que no podrá eliminarse a sí misma (aunque sí podrá eliminar otra Carta “Desarrollo” que tengas en la mano). Si eliminas una Carta de tu mano, ganas dos Cartas, una que cueste exactamente **1** más que la Carta eliminada y otra Carta que cueste exactamente **1** menos que la Carta eliminada. Las Cartas ganadas proceden del Suministro y deben colocarse encima de tu mazo (en lugar de ir a tu Pila de Descartes), en el orden que quieras. Si no quedara en el Suministro ninguna Carta de uno de los costes apropiados, ganarás únicamente la otra Carta, si puedes. Por ejemplo, si eliminas un “Cobre” (coste **0**) con una Carta “Desarrollo”, no podrás ganar ninguna Carta de coste -1, pero sí podrás tratar de ganar una Carta de coste **1**.



DINERO SUCIO: Se trata de una Carta de Tesoro, de valor **1**, como el “Cobre”. Al poner la Carta en juego, puedes ganar un “Cobre”. El “Cobre” ganado debe proceder del Suministro y se colocará directamente en tu mano, con lo que podrás utilizarlo inmediatamente. Si no quedara ninguna Carta de “Cobre” en el Suministro, no podrás ganarlo. Al *ganar* una Carta “Dinero Sucio”, el resto de jugadores ganará una “Maldición” cada uno. Esto ocurrirá tanto si ganas el “Dinero Sucio” al comprar la Carta, como si lo ganas por cualquier otro medio. Las “Maldiciones” ganadas por los demás jugadores deben proceder del Suministro y se colocarán en sus Pilas de Descartes. Si no quedaran suficientes Cartas de “Maldición”, se repartirán siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador sentado a la izquierda de aquel que ganó el “Dinero Sucio”. Puesto que la Carta “Dinero Sucio” no es un Ataque, y ganarlo tampoco se considera un Ataque, no podrá usarse contra ella ninguna Carta de Reacción (como la Carta “Foso”, de *Dominion*).



DUQUESA: Al poner en juego esta Carta, consigues + **2** y cada jugador (incluido tú) debe mirar la Carta superior de su propio Mazo y elegir descartarla o devolverla nuevamente a la parte superior del Mazo. Cualquier jugador que no tenga ninguna Carta en su Mazo tendrá que barajar su Pila de Descartes primero; si aún así, el jugador sigue sin Cartas en su Mazo, no podrá mirar ninguna. En partidas en que la Carta “Duquesa” esté en juego (su mazo se encuentre en el Suministro), cualquier jugador que *gane* una Carta “Ducado” también podrá ganar (pero no es obligatorio) una “Duquesa”. Esto se aplica tanto si el jugador gana el “Ducado” comprándolo, como si lo gana por cualquier otro medio. La “Duquesa” no tiene ninguna interacción especial con la Carta promocional “Mercado Negro”.



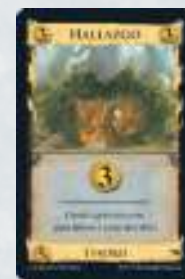
EMBAJADA: Al poner esta Carta en juego, robas cinco Cartas, para descartar a continuación tres. Las tres Cartas descartadas pueden ser de las que tuvieras en la mano y/o de las que acabas de robar. Tendrás que descartar las tres Cartas (si es posible), aunque no hayas sido capaz de robar primero cinco Cartas (porque no hubiera suficientes entre tu Mazo y tu Pila de Descartes). Si no tuvieras tres Cartas para descartar, tendrás que descartarte de todas las que puedas. Cuando *ganes* esta Carta, los demás jugadores (pero tú no) ganarán cada uno una Carta de “Plata”. Pero los jugadores solo ganarán la “Plata” cuando tú ganes la “Embajada”, no cuando la pongas en juego. Ganarán la “Plata” tanto si compras tú la “Embajada” como si ganas la Carta por cualquier otro medio. Ganar la “Plata” no es algo opcional para el resto de jugadores. Las Cartas de “Plata” ganadas por los demás deben proceder del Suministro. Si no hubiera Cartas suficientes para todos, habrá que repartirlas siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador sentado justo a la izquierda del jugador que ha ganado la “Embajada”.

ENCRUCIJADA: Primero revela tu mano y luego roba una Carta por cada Carta de Victoria mostrada (si hay alguna). Todas las Cartas que enseñes permanecerán en tu mano. Cualquier Carta que sea de varios tipos, siempre que uno de ellos sea Victoria, se considera una Carta de Victoria. Seguidamente, si es la primera vez en este Turno que pones en juego una “Encrucijada”, consigues +3 Acciones. Las demás “Encrucijadas” que juegues en el mismo Turno te proporcionarán Cartas, pero no Acciones adicionales. Si usas una Carta que te permita jugar otra Carta varias veces (como el “Salón del Trono”, de *Dominion*) con la Carta “Encrucijada”, pondrás en juego la “Encrucijada” varias veces, consiguiendo +3 Acciones la primera vez, pero no las siguientes.

HALLAZGO: Es una Carta de Tesoro de valor **3**, como el “Oro”. Cuando *ganes* esta Carta, también ganarás dos “Cobres” del Suministro. Si no quedaran dos “Cobres” en el Suministro, ganarás los que queden. Solamente ganarás los “Cobres” al ganar la carta “Hallazgo”, no cuando la pongas en juego. Ganarás los “Cobres” cuando ganes una carta “Hallazgo” al comprarla, o cuando la ganes de cualquier otra forma.

MANDARÍN: Al poner en juego esta Carta, consigues + **3** y pones una Carta de tu mano encima de tu Mazo. Si no te queda ninguna Carta en la mano, no podrás ponerla sobre tu Mazo. Si no quedaba ninguna Carta en tu Mazo, la Carta de tu mano que pongas en él será la única Carta del Mazo. Al *ganar* esta Carta, pondrás todos los Tesoros que tengas en juego en la parte superior de tu Mazo, en el orden que quieras. No es preciso que muestres este orden al resto de jugadores. Estás obligado a poner todos los Tesoros encima del Mazo; no puedes colocar solo algunos. Los Tesoros que van a tu Mazo son solo los Tesoros que tengas *en juego*, sin incluir cualquier Carta de Tesoro que puedas tener en la mano sin jugar. Pero esto no impide que puedas utilizar las monedas proporcionadas por haber jugado dichos Tesoros. Por ejemplo, si tienes +1 Compra, pones en juego cuatro Cartas de “Oro” y compras una Carta de “Mandarín”, pondrás los cuatro “Oros” sobre tu Mazo y todavía te quedarán **7** para gastar. El “Mandarín” pone tus Tesoros jugados en tu Mazo tanto si compras la Carta, como si la ganas por cualquier otro medio, aunque normalmente solo tendrás Tesoros en juego durante tu Fase de Compra.

MARGRAVE: Robas 3 Cartas y obtienes +1 Compra. Los demás jugadores robarán una Carta cada uno, y luego se descartarán hasta quedarse con tres Cartas en la mano. Robar la Carta no es algo opcional para ellos. Un jugador que solo tenga tres Cartas (o menos) en la mano, después de robar la Carta, no tendrá que descartarse de ninguna.



MERCADER DE ESPECIAS: Al poner en juego esta Carta, puedes, opcionalmente, eliminar una Carta de Tesoro de tu mano.. Si eliminas el Tesoro de tu mano, tendrás que escoger entre dos opciones: conseguir +2 Cartas y +1 Acción, o bien +2 y +1 Compra.

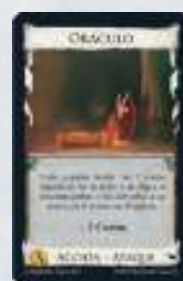
OASIS: Debes robar la Carta, antes de descartarte. De hecho, puedes descartar la misma Carta que acabas de robar. Aunque no puedas robar ninguna Carta (porque no quedaran en tu Mazo ni en tu Pila de Descartes), tendrás que descartar una Carta (si puedes).

ORÁCULO: En primer lugar, cada jugador (incluido tú) revela las dos primeras Cartas de su Mazo y descarta ambas Cartas o las devuelve al Mazo nuevamente, a elección tuya. El jugador que devuelva sus Cartas al Mazo podrá ponerlas en el orden que él quiera, sin que tenga que declararlo. A continuación, tú robas dos Cartas, de tal manera que si pusiste tus dos Cartas reveladas de nuevo en el Mazo, ahora serán esas Cartas las que robes.


ORO FALSO: Es, a la vez, una Carta de Tesoro y una Reacción. Puedes ponerla en juego durante la Fase de Compra de tu Turno, como cualquier otro Tesoro. Al hacerlo, su valor será 1 si es el primer “Oro Falso” que juegas este Turno, o valdrá 4 en cualquier otro caso. De este modo, si pones en juego tres Cartas de “Oro Falso” en el mismo Turno, la primera te proporcionará 1, la segunda 4 y la tercera 4. Además, la Carta “Oro Falso” también es una Reacción. Cuando otro jugador *gane* una “Provincia”, podrás eliminar el “Oro Falso” de tu mano; si lo haces, ganarás una Carta de “Oro” del Suministro, que se colocará encima de tu Mazo, en lugar de ir a tu Pila de Descartes. Si no hubiera ninguna Carta en tu Mazo, el “Oro Falso” se convertirá en la única Carta del mismo. Si no quedara ningún “Oro” en el Suministro, no ganarás ninguno, pero aún así, podrás eliminar la Carta “Oro Falso” de tu mano. Esta Reacción solo puede utilizarse cuando sea otro jugador (no tú) el que gana la “Provincia”, ya sea comprándola o ganándola por cualquier otro medio.

POSADA: Al poner en juego esta Carta, robas 2 Cartas, consigues +2 Acciones adicionales y luego descartas 2 Cartas. Las Cartas que descartes pueden ser de las que tuvieras en la mano y/o de las que acabas de robar. Tendrás que descartar las 2 Cartas (si tienes), aunque no hayas sido capaz de robar previamente 2 Cartas. Al *ganar* una Carta de “Posada”, mirarás en tu Pila de Descartes (algo que normalmente no podrías hacer), elegirás cualquier número de Cartas de Acción y las barajarás junto con el resto de Cartas que forman tu Mazo (dejando el resto de tu Pila de Descartes como Pila de Descartes, sin importar el orden en que queden sus Cartas). No es necesario que elijas y barajes ninguna Carta de Acción en tu Mazo. Podrás barajar la “Posada” recién ganada en tu Mazo, puesto que se trata de una Carta de Acción que se encuentra en tu Pila de Descartes. Tienes que mostrar al resto de jugadores las Cartas de Acción que hayas elegido antes de barajarlas en tu Mazo. Este efecto de la Carta se aplica tanto si compras la “Posada”, como si ganas la Carta por cualquier otro medio.



PUEBLO FRONTERIZO: Al ponerlo en juego, robas una Carta y puedes realizar dos Acciones más en este Turno. Cuando *ganes* esta Carta, también ganarás otra Carta del Suministro que tenga un coste menor que el coste del “Pueblo Fronterizo”. Normalmente, será una Carta que cueste como máximo 5, pero podría ocurrir que el coste del “Pueblo Fronterizo” fuera menor por culpa de una “Carretera”, por ejemplo, en cuyo caso, la Carta ganada tendría que tener un coste inferior. Solo ganarás la Carta cuando ganes un “Pueblo






Fronterizo”, no cuando lo pongas en juego.. Ganarás la Carta cuando ganes un “Pueblo Fronterizo” al comprarlo o cuando lo ganes de cualquier otra forma.

REGATEADOR: Al poner en juego esta Carta, consigues +  2. Mientras siga en juego, cada vez que *compras* una Carta, ganarás una Carta más barata que la Carta comprada, que no sea una Carta de Victoria. Por ejemplo, podrías comprar una “Provincia” y ganar un “Oro” gracias al “Regateador”. Ganar la Carta no es algo opcional, tienes que hacerlo. La Carta ganada debe proceder del Suministro y colocarse en tu Pila de Descartes. El “Regateador” solamente te proporciona una Carta extra cuando *compras* una Carta, y no si *ganas* la Carta por cualquier otro medio (como el propio “Regateador”). Si no quedara en el Suministro ninguna Carta más barata que la Carta comprada (por ejemplo, si compras un “Cobre”), no ganarás la Carta.


Si usas una Carta que te permite jugar otra Carta varias veces (como el “Salón del Trono”, de *Dominion*) con el “Regateador”, no ganarás dos o más Cartas por cada Carta que compres, puesto que solo habrá una copia de la Carta “Regateador” en juego. Eso sí, el efecto es acumulativo y si, por ejemplo, tuvieras tres “Regateadores” en juego, ganarías tres Cartas adicionales (no necesariamente iguales) por cada Carta que compraras. Las Cartas que sean de dos tipos, siempre que uno de ellos sea Victoria, se consideran Cartas de Victoria y no podrán ser ganadas gracias al efecto del “Regateador”.

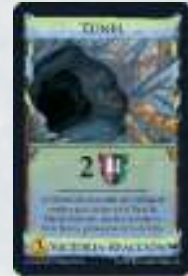
RUTA DE LA SEDA: Se trata de una Carta de Victoria, no de una Carta de Acción. No produce ningún efecto hasta el final de la partida, cuando cada “Ruta de la Seda” que tengas te proporcionará 1  por cada cuatro Cartas de Victoria que tengas en tu Mazo (contando todas tus Cartas, incluso las de tu Pila de Descartes). La propia “Ruta de la Seda” también cuenta como una Carta de Victoria más, igual que las Cartas que sean de varios tipos, siempre que uno de ellos sea Victoria. Se redondea hacia abajo: así, si tienes 11 Cartas de Victoria, cada “Ruta de la Seda” te proporcionará 2 . Durante la preparación del juego, se colocarán en el Suministro las 12 Cartas “Ruta de la Seda” en partidas de 3 o más jugadores, pero únicamente 8 Cartas en partidas de 2 jugadores.

TIERRA DE LABRANZA: Se trata de una Carta de Victoria, no de una Carta de Acción. Cada “Tierra de Labranza” que tengas te proporcionará 2  al final de la partida. Al *comprar* una “Tierra de Labranza”, tendrás que eliminar una Carta de tu mano (si es posible). Si lo haces, ganarás una Carta del Suministro que cueste exactamente  2 más que la Carta eliminada (si puedes). Si no tienes ninguna Carta en la mano para eliminar, no eliminarás ninguna, pero tampoco ganarás una Carta. Y si eliminas una Carta, pero no queda ninguna Carta en el Suministro que cueste exactamente  2 más que la Carta eliminada, tampoco ganarás ninguna Carta. Este efecto solo tiene lugar cuando *compras* la “Tierra de Labranza”, y no cuando la ganas por cualquier otro medio.


Durante la preparación del juego, se colocarán en el Suministro las 12 Cartas de “Tierra de Labranza” en partidas de 3 o más jugadores, pero únicamente 8 Cartas en partidas de 2 jugadores.



TÚNEL: Esta Carta es a la vez una Carta de Victoria y una Reacción. Al final de la partida, cada Túnel que tengas te proporcionará 2 . El efecto de Reacción del “Túnel” se activa cuando descartas la Carta; pero no puedes elegir descartar el “Túnel”, algo tendrá que hacer que lo descartes. Esta habilidad funciona tanto si descartas el “Túnel” en tu propio Turno (por ejemplo, por un “Oasis”), como si lo haces en el Turno de otro jugador (por ejemplo, a causa de un “Margrave”). Funciona tanto si el “Túnel” es descartado desde tu mano (por ejemplo, con un “Oasis”), como si se descarta desde tu Mazo, o cuando se *aparta* la Carta (por ejemplo, por un “Cartógrafo”). Aunque el “Túnel” no necesita ser revelado normalmente (por ejemplo, al descartar varias Cartas por el efecto de un “Cartógrafo”), sí tendrás que mostrarlo si quieres ganar el “Oro”. Enseñarlo es algo opcional, aunque el Túnel ya haya sido revelado por cualquier otra razón: no estás obligado a ganar el “Oro”. Este efecto no puede utilizarse con Cartas que se pongan en tu Pila de Descartes sin ser *descartadas*: por ejemplo, al comprar una Carta, al ganar una Carta directamente (por ejemplo con un “Pueblo Fronterizo”), cuando tu Mazo se coloque en tu Pila de Descartes (por ejemplo, a causa de un “Canciller”, de *Dominion*), al ganar alguna Carta por efecto de una “Posesión” (de *Dominion: Alquimia*), o cuando recuperes alguna Carta eliminada al final de tu Turno. Tampoco funcionará durante la Fase de Mantenimiento, donde normalmente descartarás todas tus Cartas, jugadas y no jugadas. La clave está en considerar únicamente las Cartas que digan en su texto que tienes que “descartar” Cartas. El “Oro” que ganes procede del Suministro y se colocará en tu Pila de Descartes; si no quedara ninguna Carta de “Oro” en el Suministro, no ganarás nada.



TURNOS DE EJEMPLO

Al comienzo de su Turno, Ana tiene las siguientes Cartas en su mano: “Cartógrafo”, “Confabulación”, “Cobre”, “Dinero Sucio” y “Finca”. Ana pone en juego su “Cartógrafo”, roba un “Cobre” y luego mira las primeras 4 Cartas de su Mazo: “Túnel”, “Regateador”, “Túnel” y “Plata”. Ana descarta las dos Cartas de “Túnel”, mostrando las Cartas y ganando dos Cartas de “Oro”, que pone en su Pila de Descartes. Devuelve las otras dos Cartas a su Mazo, poniendo el “Regateador” encima de la “Plata”. A continuación, Ana pone en juego su Carta “Confabulación”, robando el “Regateador”, para ponerlo en juego inmediatamente y terminar su Fase de Acción. En su Fase de Compra, Ana juega sus dos “Cobres” y luego su “Dinero Sucio”, con el que consigue otro “Cobre” que pone inmediatamente en juego. Ana tiene  para gastar: compra un “Pueblo Fronterizo”; al haber comprado una Carta, gana otra Carta más barata que no sea de Victoria, gracias a su “Regateador”. Elige un “Dinero Sucio”, que hace que los demás jugadores ganen inmediatamente una “Maldición” cada uno. Seguidamente, puesto que ha ganado un “Pueblo Fronterizo”, gana otra Carta más barata gracias a la habilidad del “Pueblo Fronterizo”: Ana elige un “Ducado”. Terminada su Fase de Compra, Ana pasa a su Fase de Mantenimiento. Elige al “Regateador” que ha jugado, gracias a la habilidad de la Carta “Confabulación”, para ponerlo encima de su Mazo, descartando las demás Cartas jugadas, junto con la “Finca” de su mano, y robando una nueva mano de Cartas, incluyendo al “Regateador” que acaba de poner encima del Mazo con su “Confabulación” y la “Plata” que puso gracias al “Cartógrafo”.

IDEAS DE PARTIDAS

Se puede jugar *Dominion* con cualquier grupo de 10 Cartas de Reino, pero estos grupos están pensados para resaltar ciertas combinaciones interesantes de Cartas y estrategias de juego.

SOLO COMARCAS:

● **INTRODUCCIÓN:** Caballerizas, Campamento Nómada, Chico Para Todo, Desarrollo, Encrucijada, Hallazgo, Margrave, Mercader de Especias, Oasis y Regateador.

● **COMERCIO JUSTO:** Bandido Honrado, Caballerizas, Cartógrafo, Comerciante, Desarrollo, Dinero Sucio, Duquesa, Pueblo Fronterizo, Ruta de la Seda y Tierra de Labranza.

● **GANGAS:** Campamento Nómada, Carretera, Comerciante, Confabulación, Duquesa, Hallazgo, Mercader de Especias, Oro Falso, Pueblo Fronterizo y Regateador.

● **TÁCTICAS:** Campamento Nómada, Cartógrafo, Chico Para Todo, Embajada, Encrucijada, Mandarín, Oasis, Oráculo, Posada y Túnel.

COMARCAS Y DOMINION:

● **SALTEADORES DE CAMINOS:** Bandido Honrado, Carretera, Margrave, Oasis y Posada / Biblioteca, Prestamista, Salón del Trono, Sótano y Taller.

● **AVENTURAS EN EL EXTRANJERO:** Encrucijada, Mercader de Especias, Oráculo, Oro Falso y Tierra de Labranza / Aventurero, Canciller, Festival, Laboratorio y Remodelar.

COMARCAS E INTRIGA:

● **DINERO GRATIS:** Cartógrafo, Chico Para Todo, Hallazgo, Ruta de la Seda y Túnel / Artesano del Cobre, Chabolas, Gran Sala, Peón y Torturador.

● **EL BAILE DEL DUQUE:** Bandido Honrado, Confabulación, Duquesa, Posada y Regateador / Conspirador, Duque, Harén, Mascarada y Mejora.

COMARCAS Y TERRAMAR:

● **VIAJEROS:** Caballerizas, Cartógrafo, Encrucijada, Ruta de la Seda y Tierra de Labranza / Almacén, Barco Mercante, Isla, Ratero y Vigía.

● **DIPLOMACIA:** Bandido Honrado, Comerciante, Dinero Sucio, Embajada y Tierra de Labranza / Bazar, Caravana, Contrabandistas, Embajador y Embargo.

COMARCAS Y ALQUIMIA:

● **SUEÑOS Y CONSPIRACIONES:** Confabulación, Chico Para Todo, Dinero Sucio, Duquesa y Oro Falso / Aprendiz, Boticario, Herbalista, Piedra Filosofal y Transmutar.

● **PAÍS DEL VINO:** Campamento Nómada, Carretera, Encrucijada, Regateador y Tierra de Labranza / Aprendiz, Familiar, Golem, Universidad y Viñedo.

COMARCAS Y PROSPERIDAD:

● **BENEFICIO INSTANTÁNEO:** Bandido Honrado, Comerciante, Dinero Sucio, Regateador y Tierra de Labranza / Acuñaador, Atalaya, Expansión, Obispo y Tesoro Escondido.

● **TESORO OCULTO:** Desarrollo, Dinero Sucio, Hallazgo, Mandarín y Oro Falso / Banco, Especulación, Monumento, Ruta Comercial y Sello Real.

COMARCAS Y CORNUCOPIA:

● **COSECHAAZUL:** Bandido Honrado, Comerciante, Mandarín, Oro Falso y Túnel / Bufón, Caserío, Cornucopia, Torneo y Tratantes de Caballos.

● **CIRCO ITINERANTE:** Campamento Nómada, Embajada, Oasis, Oro Falso y Pueblo Fronterizo / Bufón, Cacería, Colección de Animales, Poblado Agrícola y Recinto Ferial.

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:

Francisco Javier Gómez Ufano

Revisión de textos:

Marc Figueras

Diseño gráfico:

Antonio Catalán

Queremos dar las gracias a todos nuestros probadores, por el tiempo invertido y tantas sugerencias que han permitido mejorar esta expansión: Kelly Bailey, Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, la Columbus Area Boardgaming Society y el Games Club de Cornell.