

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.

CORNUCOPIA Y DOMINION:

● **CACERÍA CON PREMIO:**
Cacería, Colección de Animales, Cornucopia, Cosecha, Torneo, Festival, Herrería, Milicia, Prestamista y Sótano.

● **MALOS PRESAGIOS:**
Adivinadora, Bufón, Caserío, Cornucopia, Reconstrucción, Aventurero, Burócrata, Espía, Laboratorio y Salón del Trono.

● **EL TALLER DEL BUFÓN:**
Bruja Joven, Bufón, Poblado Agrícola, Recinto Ferial, Tratantes de Caballos, Banquete, Laboratorio, Mercado, Remodelar y Taller. Mazo de *Perdición*: Canciller.

CORNUCOPIA E INTRIGA:

● **QUIEN RÍE ÚLTIMO:**
Bufón, Cacería, Cosecha, Poblado Agrícola, Tratantes de Caballos, Embaucador, Esbirro, Mayordomo, Nobles y Peón.

● **LASALSA DE LA VIDA:**
Bruja Joven, Cornucopia, Recinto Ferial, Reconstrucción, Torneo, Aldea Minera, Artesano del Cobre, Gran Sala, Patio y Tributo. Mazo de *Perdición*: Pozo de los Deseos.

● **PEQUEÑAS VICTORIAS:**
Adivinadora, Cacería, Caserío, Reconstrucción, Torneo, Conspirador, Duque, Gran Sala, Harén y Peón.

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

Diseño gráfico:

Antonio Catalán

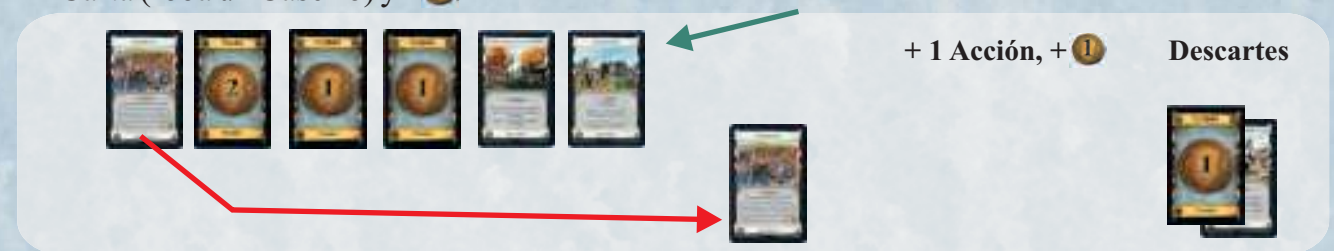
Gracias a nuestros probadores:

Doug Zongker, Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe y la Columbus Area Boardgaming Society.

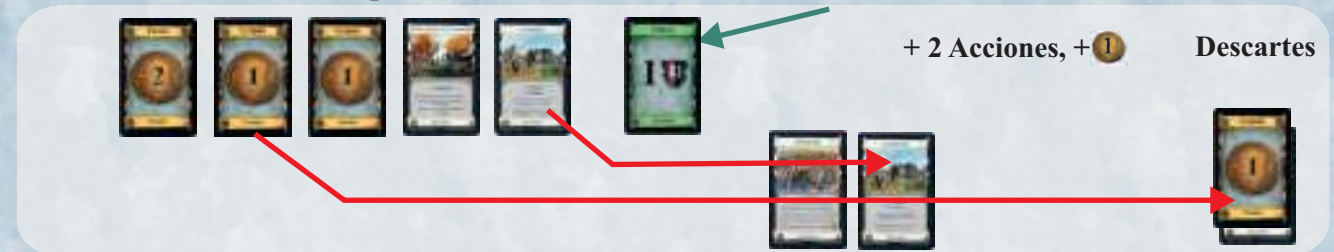


TURNO DE EJEMPLO

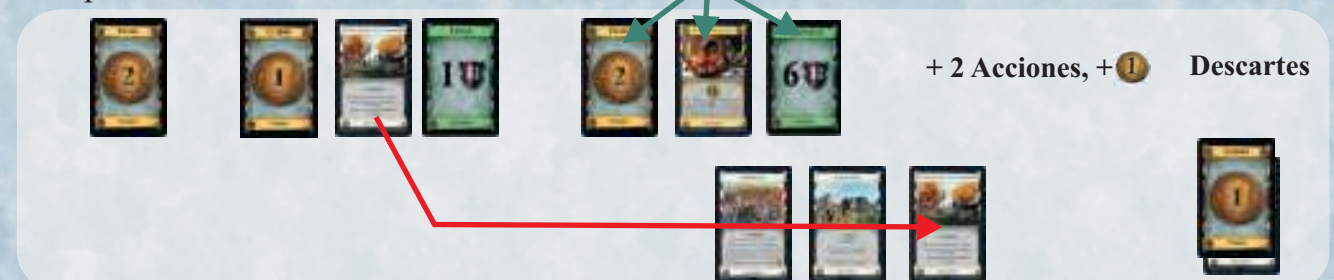
Al comienzo de su Turno, David tiene las siguientes Cartas en su mano: Torneo, Plata, Colección de Animales y dos Cobres. En su Fase de Acción, David pone en juego su Torneo. No puede revelar una Provincia de su mano, y tampoco lo hace ningún otro jugador. Consigue +1 Acción, +1 Carta (roba un Caserío) y +1.



A continuación, David juega el Caserío, con el que consigue +1 Carta (roba una Finca) y +1 Acción. Descarta una Carta de Cobre para conseguir otra Acción adicional, pero no descarta nada más a cambio de otra Compra.



Seguidamente, David pone en juego su Colección de Animales, con lo que consigue +1 Acción adicional. Tiene que revelar las Cartas de su mano: Plata, Cobre y Finca. No tiene Cartas repetidas, así que roba 3 Cartas: Plata, Cornucopia y Provincia. Aún dispone de 2 Acciones, pero no tiene ninguna Carta de Acción para jugar, así que termina su Fase de Acción y pasa a su Fase de Compra.



David juega primero su Cobre y sus dos Platas. A continuación, pone en juego su Cornucopia. Esta Carta no le proporciona ninguna Moneda adicional, pero como tiene en juego 6 Cartas con nombre diferente (Torneo, Caserío, Colección de Animales, Cobre, Plata y Cornucopia), gana una Carta con un coste máximo de 6. Opta por coger del Suministro una Carta de Oro, que coloca en su Pila de Descartes. Como no ha elegido una Carta de Victoria, David no tiene que eliminar su Cornucopia. Tiene 6 para gastar y compra un Recinto Ferial.



Para finalizar, David descarta todas las Cartas que tiene en juego, junto con la Finca y la Provincia de su mano, y roba una nueva mano de cinco Cartas.

DOMINION

CORNUCOPIA



El Otoño. Parecía que el Verano no iba a terminar nunca, pero la adivinadora estaba en lo cierto. Se acabó. El Otoño, la época de la cosecha. La agricultura ha avanzado de manera significativa en los últimos años, sobre todo desde que se puso de moda el refrán "hojas de otoño, cosecha y jolgorio". El Otoño, tiempo de celebración. Los campesinos han terminado una semana dura, dedicada a la siega del heno en los campos, pero esta noche empiezan los festejos. Para empezar, el suntuoso banquete del "heno a la brasa". A continuación, la competición anual del "robado de nariz". Y después, la participación de tus dos bufones, uno que siempre miente y otro que siempre dice la verdad, a cada cual más gracioso, y que terminarán luchando a muerte. Realmente, en estas celebraciones hay diversión para todos...

Ésta es la quinta ampliación de *Dominion*. Añade 13 Cartas de Reino nuevas, más 5 Cartas de Premio únicas. El tema central es la variedad: hay cartas que te premian por tener una variedad de cartas en tu mazo, en tu mano y en juego, además de cartas que te ayudan a conseguir esa variedad.

PRESENTACIÓN

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

COMPONENTES

- 150 Cartas:
- 132 Cartas de Reino (10 Cartas de Adivinadora, Bruja Joven, Bufón, Cacería, Caserío, Colección de Animales, Cornucopia, Cosecha, Poblado Agrícola, Reconstrucción, Torneo y Tratantes de Caballos; y 12 Cartas de Recinto Ferial)
- 5 Cartas de Premio (1 Carta de Bolsa de Oro, Corcel Fiel, Diadema, Princesa y Seguidores)
- 13 Cartas de Mazo Agotado (con el reverso diferente) (una Carta por cada tipo de Carta de Reino)

Cartas de Reino



Cartas de Premio



PREPARACIÓN

Dominion: Cornucopia incluye 13 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 decidir 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.

En partidas en las que se utilice la Carta "Bruja Joven" habrá que elegir una Carta de Reino adicional con un coste de 2 ó 3, añadir ese mazo al Suministro y marcarlo con la Carta de Mazo Agotado de la "Bruja Joven" (poniéndola debajo, de lado). Este será el mazo de Cartas de "Perdición" que se mencionan en la propia Carta "Bruja Joven". Podéis elegir la Carta de Reino que queráis o bien determinarla al azar, utilizando para ello las Cartas de Mazo Agotado, siempre que sea una Carta de coste 2 ó 3. Si también estuviera en juego la Carta "Ruta Comercial" (de *Dominion: Prosperidad*) y el mazo de *Perdición* lo formara una Carta de Victoria, dicho mazo también habrá que marcarlo con un Marcador de Moneda, igual que los demás mazos de Cartas de Victoria. Del mismo modo, si fuera la Carta "Ruta Comercial" la que formara el mazo de *Perdición*, todos los mazos de Cartas de Victoria del Suministro deberían marcarse con Marcadores de Monedas. Si estáis utilizando la Carta promocional "Mercado Negro" y la Carta "Bruja Joven" se encuentra en el mazo del Mercado Negro, también habrá que preparar un mazo de Cartas de *Perdición* para utilizarlas con la "Bruja Joven".

En partidas en las que se utilice la Carta "Torneo", habrá que añadir un mazo junto al Suministro, con las 5 Cartas de Premio diferentes. Este mazo de Premios no formará parte del Suministro a ningún efecto.



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 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 Cartas de Premio que nadie haya ganado tampoco están *en juego*. Las habilidades de Reacción, como la de la Carta "Tratantes de Caballos", 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.

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.

La Carta "Bruja Joven" añade un mazo adicional al juego. Este mazo forma parte del Suministro a todos los efectos: si se agota, se tiene en cuenta para determinar el final de la partida; y sus Cartas pueden ser compradas o ganadas a consecuencia de otras Cartas, como "Cornucopia".

En *Dominion: Cornucopia* se incluyen 5 Cartas de Premio: "Bolsa de Oro", "Corcel Fiel", "Diadema", "Princesa" y "Seguidores".



Estas Cartas NO forman parte del Suministro. Ésta es la única regla nueva para los Premios, aunque tiene varias consecuencias. Si se agotan las Cartas de Premio, no debe considerarse que se ha acabado un mazo a efectos de determinar el final de la partida. Los Premios no se pueden comprar, ni ganar a través de otras Cartas como "Cornucopia"; sólo pueden ganarse por medio de la Carta "Torneo", o a través de otras Cartas que permitan conseguir Cartas que no estén en el Suministro (como la Carta "Ladrón", de *Dominion*). La Carta "Embajador" (de *Dominion: Terramar*) no puede devolver las Cartas de Premio a su mazo. Los Premios que se eliminan van al montón de Cartas Eliminadas, como las demás Cartas, y no vuelven al mazo de Premios. Al usar la Carta promocional "Mercado Negro", las Cartas de Premio nunca se colocan en el mazo del Mercado Negro. Los Premios no se pueden comprar, aunque tienen un coste de 0 a efectos de Cartas como "Reconstrucción".

Varias Cartas de *Dominion: Cornucopia* hacen alusión a Cartas "con nombre diferente", para referirse a Cartas cuyo nombre no coincida (como todas las Cartas de Premio), aunque sean del mismo tipo, es decir, que no se trate de copias de la misma Carta. Por el contrario, cuando hablamos de Cartas "repetidas" o "duplicadas" nos referimos a Cartas que sí tienen el mismo nombre, es decir, copias de la misma Carta.