

DONALD X. DACCARINO

# 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...*

Ésta 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 ó más jugadores, se utilizan las 12 Cartas.

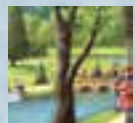
Esta expansión también incluye 8 Tableros de Jugador y Fichas  para utilizar con las Cartas “Obispo”, “Matones” y “Monumento”. Cada Tablero de Jugador permite acumular Fichas  durante la partida, al usar esas Cartas. Los Tableros de Jugador no son necesarios al comienzo de la partida; cada jugador podrá 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.

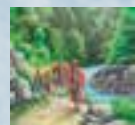
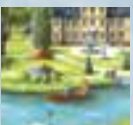
## COMPONENTES

9 Tableros de juego

8 Tableros de **Jugador**



1 Tablero de **Ruta Comercial**



8 Marcadores de **Monedas**



16 Fichas de 1 



15 Fichas de 5 





300 cartas:

- **250 Cartas de Reino**

(10 Cartas de Acuñador, 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.



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

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

### *PROSPERIDAD Y DOMINION:*

#### ● MÁS DINERO

Acuñador, 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, Canciller, 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 Yu y 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, Miikka Notkola, 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):

