



Algo se está tramando... El mayordomo te sonríe como si tuviera un secreto, o como si pensara que tú tienes un secreto, o como si tú pensaras que él piensa que tienes un secreto. Se están urdiendo maquinaciones en la sombra, de eso no te cabe duda. Aunque solo sean las tuyas. Un criado pasa a tu lado y te murmura «Los huevos están en el plato». Consultas frenéticamente tu libro de claves, en busca del mensaje cifrado, antes de comprender que solo se refiere a que el desayuno está listo. Excelente. Todo va conforme al plan...

Intriga es la primera expansión de *Dominion* y cuenta con 300 cartas. Hay cartas de Victoria que hacen cosas antes del final de la partida, cartas que interactúan con cartas de Victoria, y subordinados que te permitirán elegir lo que deben hacer. *Dominion: Intriga* no se puede jugar de manera independiente; para jugar esta expansión necesitas las cartas y el reglamento básicos del juego *Dominion*. *Dominion: Intriga* puede combinarse con otras expansiones de *Dominion* de las que dispongas.

Esperamos que disfrutes de este mundo en expansión de *Dominion*.

COMPONENTES

300 cartas:

● 268 cartas de Reino

10 cartas de cada tipo: Acechador, Aldea minera, Barón, Conspirador, Cortesano, Chabolas, Diplomática, Embaucador, Esbirro, Fundición, Mascarada, Mayordomo, Mejora, Pasadizo secreto, Patio, Patrulla, Peón, Pozo de los deseos, Puente, Puesto comercial, Suplantar, Torturador; 12 cartas de Duque, Harén, Molino, y Nobles.

● 26 cartas de mazo Agotado (una por cada tipo de carta de Reino con banda azul en el dorso).

6 cartas en blanco (que no se usan).

1 archivador de plástico.

1 índice de archivador.

1 reglamento.



PREPARACIÓN


Antes de la primera partida, quita el envoltorio de los tres paquetes de cartas y colócalas en el archivador. El índice que se incluye propone una manera de organizar las cartas.

Intriga cuenta con 26 tipos de cartas de Reino, con sus correspondientes 26 cartas de mazo Agotado. Los jugadores necesitarán las cartas de Tesoro, Victoria, Maldición y el tapete para cartas Eliminadas del juego básico *Dominion* o de una colección de cartas básicas; la primera edición de *Intriga* incluía dichas cartas básicas, pero esta edición no las incluye. Si los jugadores desean elegir al azar las cartas de Reino, pueden barajar las cartas de mazo Agotado de esta expansión con las de *Dominion* y/o con las de cualquier otra expansión de la que dispongan.

En partidas de 2 jugadores, las pilas de Victoria empiezan con 8 cartas; en partidas de 3 a 6 jugadores, empiezan con 12 cartas. Eso incluye las de Duque, Harén, Molino y Nobles.

REGLAS ADICIONALES

Intriga dispone de cartas que permiten a los jugadores elegir entre dos o más opciones. El jugador puede elegir cualquier opción, incluso si no puede cumplir la instrucción indicada, y, a continuación, realiza todo lo que pueda de dicha instrucción. Por ejemplo, Silvia juega Mayordomo, quedándole una carta en la mano. Puede elegir la opción «elimina 2 cartas de tu mano», a pesar de solo tener una en la mano. Silvia elige esa opción y elimina la única carta que tiene en la mano. En ocasiones, una de las opciones de una carta consiste en obtener +. Para hacer un seguimiento de este , los jugadores pueden elevar un poco la carta por encima de la línea de cartas jugadas.

En *Intriga* hay tres cartas de Victoria que también son, al mismo tiempo, otro tipo de carta: Harén, Molino y Nobles. Estas cartas son, a todos los efectos, de ambos tipos. Por ejemplo, como Nobles es una carta de Acción, puede jugarse en la fase de Acción, puede ser eliminada del Suministro con la carta Acechador, etcétera; como es una carta de Victoria, tiene un valor de  durante el recuento de puntos, pasa a la mano del jugador debido a la carta Patrulla, etcétera.



TURNO DE EJEMPLO

En una partida con Sara, Marisa empieza su turno con las siguientes cartas en la mano: Aldea minera, Chabolas, Torturador, Peón y Cobre.

Marisa juega la Aldea minera, robando una Finca y obteniendo +1 Acción. Decide no eliminar la Aldea minera. Juega el Torturador, robando Plata, Finca y Chabolas. Sara opta por añadir una Maldición a su mano. Marisa juega las Chabolas, obteniendo +2 Acciones; muestra su mano y, como tiene Acciones en ella, no roba cartas.

A continuación, juega el Peón, eligiendo la opción +1 Carta y +1. Roba una Plata. Juega otra carta de Chabolas para obtener +2 Acciones; esta vez, al mostrar su mano, no tiene acciones y roba Torturador y Puente. Juega el Torturador, robando Chabolas, Puente y Cobre. Sara descarta la Maldición y una carta de Cobre.

Marisa juega su última carta de Chabolas, para obtener +2 Acciones; muestra su mano, que tiene Acciones, y, seguidamente, juega los dos Puentes, obteniendo +2 y +2 Compras.

Ahora es su fase de Compra. Juega dos cartas de Cobre y dos de Plata. Dispone de 9 y 3 Compras (su Compra normal más las dos de los Puentes). Las cartas cuestan 2 menos, debido a los Puentes. Compra dos Torturadores, a 3 cada uno, y una Aldea minera por 2. Le queda 1, pero no dispone de más Compras. Se descarta de todo lo que ha jugado y roba una nueva mano de 5 cartas.

LAS CARTAS DE REINO

ACECHADOR: la carta eliminada o ganada tiene que ser una carta de Acción, pero puede incluir también otro tipo. Por ejemplo, el Acechador puede eliminar del Suministro la carta Nobles, y puede ganar una carta Nobles que haya sido eliminada. Cuando ganes una carta con el Acechador, pon la carta ganada en tu pila de descarte.

ALDEA MINERA: para empezar, robas una carta y obtienes +2 Acciones; eliges si eliminas o no la Aldea minera, obteniendo +2 si lo haces. No puedes eliminar la Aldea minera en un momento posterior del turno, tiene que ser en ese preciso instante. Si utilizas un Salón del Trono con una Aldea minera, no puedes eliminarla dos veces, ni, por supuesto, obtener +2 veces.

BARÓN: no estás obligado a descartarte de una Finca, pero, si no lo haces, debes ganar una Finca, si queda alguna en el suministro.

CHABOLAS: obtienes +2 Acciones y, a continuación, revelas tu mano. Si no tienes cartas de Acción en la mano, incluyendo cartas de Acción que sean también de otros tipos, como la de Nobles, entonces robas 2 cartas.

CONSPIRADOR: esta carta tiene en cuenta las Acciones jugadas este turno, en lugar de las cartas de Acción en juego. Por ejemplo, si empiezas un turno jugando un Salón del Trono sobre un Conspirador, obtienes +2 por la primera jugada con el Conspirador, pero obtienes +2, +1 Carta y +1 Acción por la segunda jugada con el Conspirador. Solo tienes dos cartas de Acción en juego, pero la segunda jugada con el Conspirador es tu tercera Acción jugada este turno.



CORTESANO: primero, revelas una carta de tu mano y, seguidamente, cuentas los tipos. Los tipos son las palabras que aparecen en la línea inferior, y pueden ser: Acción, Ataque, Maldición, Reacción, Tesoro y Victoria (y algunos más en las diversas expansiones). A continuación, elige una opción diferente por cada tipo al que pertenece la carta; si has revelado una carta que pertenece a dos tipos, eliges dos opciones.

Por ejemplo, podrías revelar una carta de Cobre y elegir la opción «ganas una carta de Oro», o revelar un Molino y elegir la opción «+1 Acción» y «+3». Si ganas una carta de Oro, debes depositarla en tu pila de descarte.

DIPLOMÁTICA: cuando juegas esta carta, obtienes +2 Cartas y, seguidamente, cuentas las cartas de tu mano; si tienes 5 cartas o menos, obtienes +2 Acciones. Así, por ejemplo, si la juegas teniendo una mano de 5 cartas, al ponerla en juego, te quedas con 4 cartas, por lo que, seguidamente, robas 2 cartas, reuniendo así una mano de 6 cartas; como tienes una mano de más de 5 cartas, no obtendrías las +2 Acciones. La Diplomática también se puede usar cuando otro jugador juega una carta de Ataque, si tienes un mínimo de 5 cartas en la mano. Antes de que la carta de Ataque cause ningún efecto, puedes revelar una Diplomática de tu mano; si lo haces, robas 2 cartas y, seguidamente, descartas 3 (que pueden incluir a la Diplomática). Si después de hacer eso sigues teniendo un mínimo de 5 cartas en la mano (debido a cartas de Sala del Consejo, por ejemplo), puedes volver a revelar la Diplomática y hacerlo otra vez. Solo puedes revelar una Reacción a la vez, no puedes revelar dos Diplomáticas simultáneamente. Puedes revelar un Foso de tu mano, para evitar el efecto de un ataque, ya sea antes o después de revelar y resolver una Diplomática, incluso si el Foso no estaba en tu mano hasta después de resolver la Diplomática.


DUQUE: por ejemplo, si tienes 5 Ducados, cada uno de tus Duques vale 5. Utiliza 8 Duques en partidas de 2 jugadores, y 12 en partidas de 3 o más jugadores.

EMBAUCADOR: si el orden fuera importante, porque ya se estuvieran acabando algunos montones del Suministro, tendrás que resolver el Embaucador por orden de turno, empezando por el jugador a tu izquierda. Los demás jugadores eliminan la carta superior de su mazo, reemplazándola con una carta de igual coste elegida por ti. La carta que ganan procede del Suministro y se coloca en sus respectivas pilas de descarte. Por ejemplo, si un jugador elimina una carta de Cobre, puedes darle una Maldición, cuyo coste es 0, como la de Cobre. Puedes darle a un jugador otra copia de la que ha eliminado. Si en el Suministro no quedan cartas del mismo coste que la carta eliminada, el jugador en cuestión no gana una carta.

ESBIRRO: los jugadores que quieran reaccionar con un Foso o una Diplomática, por ejemplo, lo hacen antes de que tú elijas una opción. Un jugador que reacciona con un Foso, ni descarta ni roba.






FUNDICIÓN: la carta que ganas proviene del Suministro y se coloca en tu pila de descarte. Obtienes bonificaciones en función de los tipos de la carta ganada. Una carta de 2 tipos te otorga ambas bonificaciones; por ejemplo, si usas una Fundición para ganar un Molino, robas una carta y obtienes +1 Acción.

HARÉN: puede jugarse en tu fase de Compra, como cualquier otro Tesoro, y tiene un valor de 2  al final de la partida. Utiliza 8 cartas de Harén en partidas de 2 jugadores, y 12 en partidas de 3 o más jugadores.

MASCARADA: primero, robas 2 cartas. Seguidamente, todos los jugadores, al mismo tiempo, eligen una carta de su mano, la ponen boca abajo en la mesa, entre jugadores, y la pasan al jugador de su izquierda. Cada jugador toma la carta que le ha pasado el jugador de su derecha. Los jugadores sin cartas en la mano (a causa de un Torturador, por ejemplo) no participan; ni pasan ni reciben una carta. Por último, puedes eliminar una carta de tu mano. Esto no es un Ataque, por lo que no puedes anularlo con un Foso. Las cartas pasadas no son cartas «ganadas», lo cual es importante en algunas cartas de expansión, como Comerciante, de *Dominion: Comarcas*.

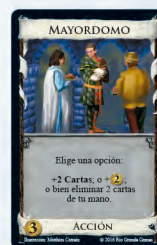
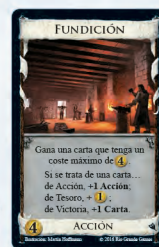
MAYORDOMO: elige y realiza una de las tres opciones. Si eliges «eliminar 2 cartas de tu mano» y solo tienes una carta en la mano, debes eliminar esa carta; si eliges esa opción y tienes 2 o más cartas en la mano, debes eliminar 2.

MEJORA: primero, robas una carta y obtienes +1 Acción. Seguidamente, eliminas una carta de tu mano y, a continuación, ganas una carta que cueste exactamente  más que la carta eliminada. La carta ganada proviene del Suministro y se coloca en tu pila de descarte. Si no hay disponible una carta de ese coste, no ganas una carta. Por ejemplo, si juegas una Mejora y eliminas una carta de Cobre, en un partida donde no hay cartas de coste , simplemente dejas de ganar una carta.

MOLINO: puedes optar por descartar 2 cartas aunque solo tengas una carta en la mano, pero solo obtienes + si descartas realmente 2 cartas. Utiliza 8 cartas de Molino en partidas de 2 jugadores, y 12 en partidas de 3 o más jugadores.

NOBLES: utiliza 8 cartas de Nobles en partidas de 2 jugadores, y 12 en partidas de 3 o más jugadores.

PASADIZO SECRETO: primero, robas 2 cartas y obtienes +1 Acción. Seguidamente, colocas una carta de tu mano en cualquier lugar de tu mazo. La carta puede ser una de las que acabas de robar o cualquier otra de tu mano. Puedes ponerla sobre tu mazo, debajo, o en cualquier posición intermedia; incluso puedes contar cartas para colocarla en un lugar específico, como, por ejemplo, la cuarta carta empezando por abajo. Si no quedan cartas en tu mazo, la carta devuelta será la única carta de tu mazo.



PATIO: la carta que pones encima de tu mazo puede ser cualquiera de tu mano, incluyendo las 3 nuevas cartas que acabas de robar.

PATRULLA: primero, robas 3 cartas y, seguidamente, revelas las 4 cartas superiores de tu mazo. Pon en tu mano las cartas de Victoria y las Maldiciones reveladas; tienes que quedártelas todas. Devuelve el resto de las cartas reveladas a tu mazo, en el orden que prefieras.

PEÓN: tienes que elegir las dos opciones antes de ejecutar ninguna de ellas. No puedes elegir la misma opción dos veces.

POZO DE LOS DESEOS: primero, robas una carta y obtienes +1 Acción. Seguidamente, nombras una carta –el nombre, no un tipo; por ejemplo «Cobre», no «Tesoro»–. Revelas la carta superior de tu mazo y, si coincide con el nombre que has dicho, la pones en tu mano; si no, déjala de nuevo encima de tu mazo.

PUENTE: todas las cartas, incluyendo las del Suministro, las que están en juego, en los mazos y en las manos de los jugadores, cuestan **1** menos durante el resto de este turno, pero no menos de **0**. Por ejemplo, después de jugar un Puente, podrías comprar una carta de Oro por **5**; podrías jugar una Mejora de una de Cobre para cambiarla por una Finca, ya que la de Cobre sigue costando **0**, pero la de Finca ahora cuesta **1**; podrías usar una Fundición para ganar un Ducado, ya que el Ducado ahora solo cuesta **4**. Este efecto es acumulativo; si juegas dos Puentes (o el mismo Puente dos veces, con Salón del Trono), las cartas costarán **2** menos.

PUESTO COMERCIAL: si solo tienes una carta en la mano, la eliminas y no sucede nada más; si tienes 2 o más cartas en la mano, eliminas exactamente 2 de ellas y ganas una de Plata, poniéndola en tu mano.

SUPLANTAR: como sucede con la carta Remodelar, primero eliminas una carta de tu mano y, luego, ganas una carta del Suministro que cueste hasta **2** más que la carta eliminada, poniendo la carta ganada en tu pila de descarte. Suplantar te proporciona beneficios adicionales en función de los tipos de la carta ganada; si es una Acción o un Tesoro, la colocas encima de tu mazo, y, si es una carta de Victoria, todos los demás jugadores ganan una Maldición. Es posible obtener ambas bonificaciones; si con un Suplantar ganas una carta de Harén, de Molino, o de Nobles, la carta se coloca encima de tu mazo y provoca que todos los demás jugadores ganen una Maldición.

TORTURADOR: si el orden fuera importante, los demás jugadores eligen lo que les sucede (y lo resuelven) siguiendo el orden de turno, empezando por el jugador a tu izquierda. Un jugador puede elegir ganar una Maldición, incluso si no queda ninguna (y, por tanto, no gana una); o descartar 2 cartas, incluso si en la mano solo tiene una carta o ninguna (descartando su única carta, si solo tiene una). Las Maldiciones ganadas van a la mano de los jugadores, no a sus pilas de descarte.



IDEAS DE PARTIDAS

CONJUNTOS DE 10 CARTAS RECOMENDADOS

Los jugadores pueden jugar a *Dominion* con cualquier conjunto de 10 tipos de carta de Reino, pero estos que os ofrecemos han sido escogidos por el entretenimiento que proporcionan y las interacciones y estrategias de cartas que permiten.

SOLO INTRIGA:

● **DANZA DE LA VICTORIA:** Aldea, Foso, Herrería, Mercado, Milicia, Mina, Remodelar, Sótano, Taller, Tendera.

● **LA TRAMA SE COMPLICA:** Acechador, Aldea minera, Conspirador, Embaucador, Fundición, Mayordomo, Pasadizo secreto, Peón, Puesto comercial, Torturador.

● **LOS MEJORES DESEOS:** Barón, Conspirador, Chabolas, Diplomática, Duque, Mejora, Pasadizo secreto, Patio, Pozo de los deseos, Torturador.

DOMINION E INTRIGA:

● **SUBORDINADOS:** Cortesano, Diplomático, Esbirro, Nobles, Peón – Biblioteca, Centinela, Festival, Sótano, Vasallo.

● **GRAN TRAMA:** Aldea minera, Chabolas, Molino, Patrulla, Puente – Artesano, Mercado, Milicia, Sala del Consejo, Taller.

● **DECONSTRUCCIÓN:** Acechador, Diplomática, Embaucador, Harén, Suplantar – Aldea, Bandido, Mina, Remodelar, Salón del Trono.

INTRIGA Y TERRAMAR:

● **UNA ESTRELLA GUÍA:** Cortesano, Diplomática, Embaucador, Pasadizo secreto, Pozo de los deseos – Barco fantasma, Mapa del tesoro, Puerto, Puesto avanzado, Vigía.

● **PATRULLA COSTERA:** Chabolas, Patrulla, Peón, Puesto comercial, Suplantar – Almacén, Faro, Isla, Muelle, Ratero.

● **PUENTE DE PASO:** Acechador, Conspirador, Duque, Nobles, Puente – Contrabandistas, Embargo, Poblado indígena, Rescatador, Tesorería.

INTRIGA Y ALQUIMIA:

● **SIERVOS:** Conspirador, Esbirro, Mayordomo, Molino, Peón – Golem, Posesión, Hidromancia, Transmutar, Viñedo.

● **INVESTIGACIÓN SECRETA:** Chabolas, Esbirro, Mascarada, Nobles, Puente, Torturador – Familiar, Herbalista, Piedra Filosofal, Universidad.

● **MARMITAS, ARTILUGIOS Y CHALADOS:** Acechador, Barón, Fundición, Nobles, Pozo de los deseos, Puesto comercial – Aprendiz, Boticario, Golem, Hidromancia.

INTRIGA Y PROSPERIDAD:

● **CAMINOS HACIA LA VICTORIA:** Barón, Chabolas, Harén, Mejora, Peón – Buhonero, Casa de cuentas, Matones, Monumento, Obispo,

● **DESDE LA ATALAYA:** Aldea minera, Molino, Puente, Peón, Torturador – Atalaya, Cripta, Ruta comercial, Talismán, Tesoro escondido.

● **EL SIETE DE LA SUERTE:** Acechador, Embaucador, Patrulla, Pozo de los deseos, Puente – Banco, Corte real, Cripta, Expansión, Forja.

INTRIGA Y CORNUCOPIA / GREMIOS:

● **ÚLTIMAS RISAS:** Embaucador, Esbirro, Mayordomo, Nobles, Peón – Bufón, Cacería, Cosecha, Poblado agrícola, Tratantes de caballos.

● **LA SAL DE LA VIDA:** Aldea minera, Cortesano, Diplomática, Patio, Suplantar – Bruja joven, Cornucopia, Recinto ferial, Reconstrucción, Torneo.

● **PEQUEÑAS VICTORIAS:** Conspirador, Duque, Harén, Pasadizo secreto, Peón – Adivinadora, Cacería, Caserío, Reconstrucción, Torneo.

● **DIME UNA CARTA:** Harén, Nobles, Patio, Pozo de los deseos, Suplantar – Consejero, Médico, Obra de arte, Panadera, Plaza.

● **TRAPICHEOS:** Conspirador, Mascarada, Molino, Nobles, Pasadizo secreto – Cantero, Carnicero, Herald, Viajero, Vidente.

● **DECISIONES, DECISIONES:** Aldea minera, Duque, Mejora, Peón, Puente – Carnicero, Fabricante de candeleros, Gremio mercantil, Obra de arte, Recaudador.

INTRIGA Y COMARCAS:

● **TIRAR EL DINERO:** Chabolas, Patrulla, Peón, Suplantar, Torturador – Cartógrafo, Chico para todo, Hallazgo, Ruta de la Seda, Túnel.

● **EL BAILE DEL DUQUE:** Conspirador, Duque, Harén, Mascarada, Mejora – Bandolero noble, Confabulación, Duquesa, Hostería, Regateador.

INTRIGA Y EDAD OSCURA:

● **PROFECÍA:** Barón, Conspirador, Nobles, Pasadizo secreto, Pozo de los deseos – Armería, Ferretero, Pitonisa, Reconstruir, Vagabundo.

● **INVASIÓN:** Diplomática, Embaucador, Harén, Mejora, Torturador – Granuja, Escudero, Mendigo, Merodeador, Pillastre.

INTRIGA Y AVENTURAS:

● **FÁBRICA DE PRIVILEGIOS:** Peregrinaje – Conspirador, Cortesano, Embaucador, Harén, Nobles – Carruaje real, Destrozar, Duplicar, Paje, Trol del puente.

● **MAESTROS DE LAS FINANZAS:** Baile, Préstamo – Chabolas, Mayordomo, Mejora, Peón, Puente – Artífice, Comerciante de vinos, Pertrechos, Tierras lejanas, Transfigurar.

INTRIGA E IMPERIOS:

● **DELICIOSA TORTURA:** Arena, Banquete – Barón, Fundición, Harén, Puente, Torturador – Castillos, Colonos o Aldea hacendosa, Corona, Hechicera, Sacrificio

● **COOPERATIVISMO:** Salar la tierra, Guarida del lobo – Aldea minera, Mascarada, Nobles, Peón, Puesto comercial – Archivo, Catapulta o Rocas, Fondos, Foro, Ingeniera.

INTRIGA Y NOCTURNO:

● **FIGURAS SOMBRÍAS:** Conspirador, Molino, Nobles, Pasadizo secreto, Puente – Cónclave, Héroe trágico, Pastor, Sabueso fiel, Zapatero,

● **MUERTE INMINENTE:** Acechador, Aldea minera, Cortesano, Embaucador, Mejora – Atormentador, Duende, Hombre lobo, Monasterio, Nigromante.

INTRIGA Y RENACIMIENTO:

● **MEMENTO MORI:** Ciudadela – Acechador, Embaucador, Fundición, Mejora, Patrulla – Abanderado, Comerciante de sedas, Experimento, Mecenas, Reclutador.

● **LA CORTE MECÁNICA:** Flota, Plan siniestro – Aldea minera, Cortesano, Mayordomo, Nobles, Suplantar – Cetro, Comediantes, Erudita, Investigación, Inventor.

Agradecimientos:

Probadores del juego de la primera edición: Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, the 6am Gamers, the Cincygamers y la Columbus Area Boardgaming Society.

Probadores del juego de la segunda edición: Tyler Babcock, Jeff Boschen, Kent Bunn, Josephine Burns, Bryan Doughty, Matthew Engel, Dibson T Hoffweiler, Jen Huang, Destry Miller, Kevin White y Jeff Wolfe.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Donald X. Vaccarino

Desarrollo: Valerie Putman y Dale Yu

De la presente edición:

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción: Ángel F. Bueno

Diseño gráfico: Antonio Catalán



www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.

Rosselló 184

08008 Barcelona



© 2009,2016,2019 Rio Grande Games

Rio Grande Games, PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com