Ideas de partidas

Se puede jugar *Dominion* con cualquier conjunto de 10 Cartas de Reino, pero estas ideas que te proponemos están pensadas para resaltar ciertas combinaciones interesantes de Cartas y estrategias de juego.

DOMINION: ALQUIMIA combinado con DOMINION:

- **ARTES PROHIBIDAS:**

Aprendiz, Familiar, Posesión, Universidad, Jardines, Laboratorio, Ladrón, Sala del Consejo, Salón del Trono y Sótano.

- **MEZCLADORES DE POCIONES:**

Alquimista, Boticario, Golem, Herbalista, Transmutar, Canciller, Festival, Herrería, Milicia y Sótano.

- **LECCIÓN DE QUÍMICA:**

Alquimista, Golem, Piedra Filosofal, Universidad, Bruja, Burócrata, Foso, Leñadores, Mercado y Remodelar.

DOMINION: ALQUIMIA combinado con DOMINION: INTRIGA:

- **SIRVIENTES:**

Golem, Hidromancia, Posesión, Transmutar, Viñedo, Conspirador, Esbirro, Gran Sala, Mayordomo y Peón.

- **INVESTIGACIÓN SECRETA:**

Familiar, Herbalista, Piedra Filosofal, Universidad, Chabolas, Esbirro, Mascarada, Nobles, Puente y Torturador.

- **AGUA, HERRAMIENTAS Y LOCOS:**

Aprendiz, Boticario, Golem, Hidromancia, Artesano del Cobre, Barón, Fundición, Nobles, Pozo de los Deseos y Puesto Comercial.

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:

Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, Wei Hwa Huang, Tom Lehman, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti. Chris West, Jeff Wolfe, los 6am Gamers, los Cincygamers, y la Columbus Area Boardgaming Society.

Turno de ejemplo

Al comienzo de su Turno, Blanca tiene las siguientes Cartas en su mano: Posesión, Poción, Piedra Filosofal y dos Cobres. En su Fase de Acción, Blanca pone en juego Posesión. Pero no puede utilizar la habilidad de la Posesión para dirigir el Turno extra de David (el jugador de su izquierda) en medio de su propio Turno, así que debe terminar primero su Fase de Acción, su Fase de Compra y su Fase de Mantenimiento antes de "poseer" a David.

Como ya no le quedan Acciones, Blanca empieza su Fase de Compra. Primero juega su Piedra Filosofal: cuenta inmediatamente las Cartas de su mazo (11 Cartas) y de su Pila de Descartes (6 Cartas), pero no tiene en cuenta ni las Cartas que tiene en su mano ni las Cartas que hay en su zona de juego. Gracias a las 17 Cartas en total, consigue 3 Monedas. A continuación, baja su Poción y los dos Cobres de su mano a su zona de juego. Blanca cuenta con 1 Poción y 5 Monedas para gastar, así que compra un Familiar, que añade a su Pila de Descartes. Aún le quedan 2 Monedas por usar, pero no dispone de más Compras, así que ha terminado. Descarta las Cartas de su zona de juego y roba 5 Cartas nuevas para su siguiente Turno.

Antes de que David pueda tomar su Turno normal, debe hacer un Turno extra en el que Blanca le "posee" y toma todas las decisiones en su lugar. Blanca mira la mano de David: un Aprendiz, un Herbalista, una Poción y dos Platas. Blanca le dice que ponga en juego su Aprendiz, decide que David elimine una Plata para que robe otras 3 Cartas con las que seguir jugando. La Carta de Plata eliminada se aparta (no se lleva al montón de Cartas Eliminadas). David roba 1 Oro y 2 Cobres. Blanca le dice a David que ponga en juego el Herbalista.

En la Fase de Compra de David, Blanca le obliga a jugar su Poción, el Oro, los dos Cobres y la Plata restante. Combinándolas con el Herbalista, David consigue 1 Poción y 8 Monedas para gastar en 2 Compras. Blanca le dice a David que compre una Provincia, que se queda ella. Con la Poción restante, Blanca obliga a David a comprar un Viñedo, que también se queda ella. A continuación, David descarta todas las Cartas de su zona de juego. Utilizando la habilidad del Herbalista, Blanca decide que David ponga el Cobre encima de su mazo, antes de que robe sus siguientes 5 Cartas para su Turno normal. Como la Fase de Mantenimiento sigue formando parte del Turno de "posesión", Blanca echa un vistazo a las 5 Cartas que acaba de robar David, antes de relajarse y disfrutar de sus nuevas adquisiciones. Por último, David coloca la Plata eliminada en su Pila de Descartes y empieza su Turno normal.

Dominion

Alquimia

Algo raro está pasando en tus laboratorios del sótano… Siguen reclamando más barriles de mercurio, y algunos mechones de tu cabello… Bueno, mientras sea por el progreso… Al fin y al cabo, están buscando la manera de transformar el plomo en oro, o al menos convertirlo en algo mejor que el plomo. Ese mismo plomo que conseguiste en un negocio que no podías dejar pasar; entonces no pensaste "¿Dónde voy a almacenar todo este plomo?" o "¿Qué voy a hacer ahora con tanto?". Al menos estás seguro que todo se arreglará… de alguna forma… También están intentando descubrir un disolvente universal… Si lo consiguen, tendrás todo lo necesario para saber contrarrestarlo y poder construir un castillo a salvo de él… ¡Un castillo que no pueda ser disuelto!... ¡Eso sí que es progreso!

Ésta es la tercera ampliación de *Dominion*. Añade 12 Cartas de Reino nuevas y un nuevo recurso: Pociones.

Presentación

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

Preparación

Después de haber elegido las 10 Cartas de Reino que van a formar parte del Suministro, si cualquiera de ellas tiene un símbolo en su coste, también tendrás que añadir al Suministro el mazo de Pociones. El mazo de Pociones será igualmente necesario si estás utilizando la Carta Promocional "Mercado Negro" y el mazo del Mercado Negro incluye alguna Carta con el símbolo en su coste. Si ninguna de las Cartas incluye el símbolo en su coste, ni en el Suministro ni en el mazo del Mercado Negro, el mazo de Pociones no será necesario para la partida.

Cuando se necesite el mazo de Pociones, éste estará formado por las 16 Cartas de Poción, con independencia del número de jugadores que haya en la partida. Si este mazo se terminara, contará para determinar las condiciones del final de partida, igual que cualquier otro mazo del Suministro.

Puedes jugar *Dominion* utilizando cualquier número de Cartas de *Dominion*: *Alquimia*, aunque nuestro consejo es utilizar 3 – 5 Cartas de *Dominion*: *Alquimia* cada vez.

Dominion: *Alquimia* incluye 12 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.

Componentes

150 Cartas:

- 122 **Cartas de Reino**
  (10 Cartas de Alquimista, Aprendiz, Boticario, Familiar, Golem, Herbalista, Hidromancia, Piedra Filosofal, Posesión, Transmutar y Universidad; y 12 Cartas de Viñedo)
- 16 **Cartas de Poción** (Cartas Básicas)
- 12 **Cartas de Mazo Agotado** (con el reverso diferente)
  (Una Carta por cada tipo de Carta de Reino)

Jugando la partida

Las Pociones son un nuevo tipo de Carta Básica de Tesoro. Tienen un coste de 4 y cuando se ponen en juego producen en lugar de Monedas, sin que tenga equivalencia con Monedas. Para comprar una Carta con un símbolo en el coste, el jugador necesita .

Comprar Cartas utilizando es lo mismo que hacerlo gastando Monedas. Si un jugador tiene 4, puede comprar una Carta que cueste 4, o una Carta de coste 4, etc. Si tiene 5 y una Compra extra, puede comprar una Carta que cueste y una Carta de coste 5, o una Carta de coste 2 y una Carta que cueste 3, o cualquier otra combinación. Pero no podrá comprar dos Cartas de coste 2, porque sólo tiene una , y se necesita una para cada Carta que quiera comprar que tenga el símbolo en su coste.

Algunas Cartas se refieren a cuánto cuesta una Carta. Generalmente, al añadir un símbolo a un coste, éste es mayor: 3 es un coste mayor que 3. Más concretamente:

- Las referencias a Cartas que cuesten "hasta" o que tengan "un coste máximo de" y dicho coste no incluya el símbolo no permiten elegir Cartas que incluyan el símbolo en su coste.

- Si una Carta sólo cuesta (como Viñedo o Transmutar), el número de monedas en el coste de dicha Carta es 0.

Ejemplo: cuando un jugador utiliza una Universidad para ganar una Carta de Acción que cueste un máximo de 5, el jugador no podrá ganar una Carta que incluya un símbolo en su coste. Una Carta que cueste 3 no es una Carta de coste 5 o inferior. Es lo mismo que al comprar una Carta, el jugador que sólo tiene 5 no puede comprar una Carta que cueste 4. Sin embargo, si un jugador utiliza una Carta Remodelar para eliminar una Carta de coste 2, sí puede ganar una Carta que cueste 4 o una Carta de coste 4, puesto que ambas cumplen el requisito "hasta 4".

- Añadir o restar Monedas de un coste no afecta a la que pueda aparecer en el coste. Si el símbolo aparece en el coste, seguirá estando, y si no aparecía, seguirá sin aparecer.

Ejemplos: la Carta Remodelar permite que un jugador gane una Carta que cueste hasta 2 más que la Carta eliminada. Si se elimina una Carta de coste 2, el jugador NO puede ganar una Carta de coste 4, ni siquiera de coste 3. Sin embargo, el jugador SÍ puede usar una Carta Remodelar para eliminar una Carta de coste 2 y ganar otra Carta de coste 4, o incluso una Carta de coste 4 (sin).
La Carta Puente hace que las Cartas cuesten 1 menos en el Turno en curso. Esto provoca que una Carta de coste 4 pase a costar 3, pero no afectaría para nada a una Carta que sólo costara .

- Las referencias a Cartas que cuesten un número determinado de Monedas "o más" afectan tanto a las Cartas que tengan un símbolo en su coste como a las que no lo incluyan.

  Ejemplo: puesto que la Carta Saboteador elimina una Carta que cueste "3 ó más", podría eliminar una Carta con un símbolo en su coste, así que podría eliminar una Carta con un coste de 4 o una Carta con un coste de 5, pero no una Carta que costara 2, puesto que esta Carta no tiene un coste de "3 ó más".

- Las referencias a Cartas con un rango de costes en monedas, no afectan a las Cartas con una en su coste.

  Ejemplo: una Carta que aluda a Cartas con un coste "entre 3 y 6" podría afectar a Cartas que cuesten exactamente 3, 4, 5 o 6. Aún no hay ninguna Carta publicada en este sentido, pero en caso de que aparezcan en alguna expansión futura, tales Cartas nunca afectarían a ninguna Carta que tenga un símbolo en su coste.

- Las Cartas que convierten un coste en un número no hacen nada con las Cartas con .

  Ejemplo: la Carta Rescatador elimina una Carta y el jugador gana una cantidad de Monedas igual al coste de la carta eliminada. Si el jugador elimina una Carta con un coste de 3, sólo conseguirá 3.

- Las Cartas que comprueban si dos costes son iguales deben incluir cualquier símbolo presente.

  Ejemplo: la Carta Embaucador elimina una Carta y el jugador gana otra Carta con el mismo coste. Si el jugador elimina una Carta de coste 3, dicho jugador tendrá que ganar una Carta que cueste exactamente 3.

Reglas adicionales

"En Juego": las Cartas de Acción y las Cartas de Tesoro que se encuentran boca arriba en la zona 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".

Dominion: *Alquimia* incluye una Carta de Tesoro con reglas propias: la Piedra Filosofal. Esta Carta no forma parte del Suministro Básico, sólo estará en el Suministro si es una de las 10 Cartas de Reino que los jugadores eligen para la partida. Debe tratarse como una Carta de Tesoro normal, aunque tiene una habilidad especial. La Piedra Filosofal se pone en juego durante la Fase de Compra, como cualquier otra Carta de Tesoro y puede ser robada por un Ladrón.

Durante la Fase de Compra, todas las Cartas de Tesoro deben jugarse antes de que el jugador compre cualquier Carta, aunque disponga de varias Compras. Un jugador no puede poner en juego Cartas de Tesoro después de Comprar una Carta. Esto es especialmente importante de cara a la Piedra Filosofal.

Cuando un jugador descarta Cartas del juego, puede hacerlo en cualquier orden. Aunque esto normalmente no es relevante, sí será importante con las Cartas Alquimista y Herbalista.