Tan sólo pides un barco grande y una estrella para guiarlo. Y alguien que sepa cómo llevarlo a buen puerto siguiendo las estrellas. Parece que, al final, has conseguido hacerte con algunos de los ríos que anhelabas y que van a parar al mar. Pero son aguas peligrosas, infestadas de piratas, a través de las cuales tienes que enviar con cautela barcos llenos de ratas para alcanzar los puertos lejanos, repletos de mercaderes, donde poder empezar un lucrativo negocio. Primero, debes tomar el control de algunas islas, como punto de apoyo: los nativos parecen amistosos, a juzgar por los gritos de júbilo que emiten cuando te acercas y por las lanzas y dardos envenenados que te ofrecen antes incluso de que estés lo suficientemente cerca como para aceptarlos adecuadamente. Después, te harás con el control de los puertos. Y desde ellos, a buscar más ríos. Llegará el día en que todos los ríos te pertenezcan.

Ésta es la 2ª expansión de *Dominion*. Añade 26 nuevas Cartas de Reino, y su tema central es tu siguiente Turno: hay cartas que te van a permitir hacer cosas este Turno y el siguiente, cartas que te van a ayudar a preparar tu próximo Turno y otras maneras de salirte de los límites de un Turno normal.

Presentación

Las Cartas de Reino de *Dominion: Terramar* pueden combinarse con las Cartas de Reino del juego básico *Dominion*, con las Cartas de Reino de *Dominion: Intriga*, o con ambas. También pueden utilizarse de manera independiente, aunque necesitarás las Cartas Básicas (Tesoro, Victoria y Maldición) de uno de los juegos completos. Las reglas del juego pueden encontrarse en *Dominion* o en *Dominion: Intriga.*

Componentes

300 Cartas:

- 262 **Cartas de Reino**
  (10 Cartas de Almacén, Barco Fantasma, Barco Mercante, Barco Pirata, Bazar, Bruja del Mar, Caravana, Contrabandistas, Embajador, Embargo, Estratega, Exploradora, Faro, Mapa del Tesoro, Muelle, Navegante, Pescador de Perlas, Poblado Indígena, Pueblo de Pescadores, Puerto, Puesto Avanzado, Ratero, Rescatador, Tesorería y Vigía; y 12 Cartas de Isla).

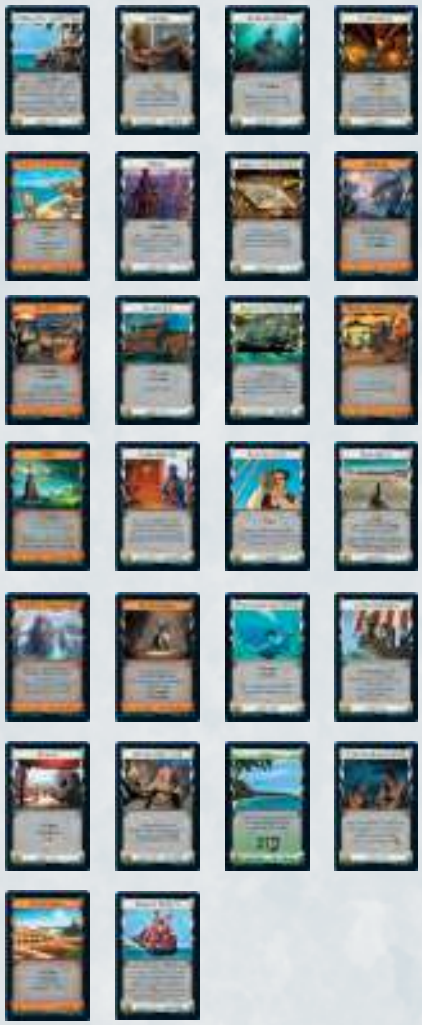
- 27 **Cartas de Mazo Agotado** (con el reverso diferente)
  (Una Carta por cada tipo de Carta de Reino, más una Carta en blanco).

- 11 **Cartas en blanco.**

- 18 **Tableros de Jugador**:
  6 Tableros de **Isla**
  6 Tableros de **Poblado Indígena**
  6 Tableros de **Barco Pirata**

- 40 **Marcadores**:
  25 Marcadores de **Monedas**
  10 Marcadores de **Embargo**

Cartas de Reino



Nombre

Tipo de carta Puntos de victoria

Carta Acción – Duración

Las Cartas de Duración son naranjas y tienen efectos que se prolongan después de terminado el Turno en que se ponen en juego.

Preparación

Esta expansión incluye 3 Tableros de Jugador diferentes y 6 copias de cada uno de ellos, necesarios para utilizar junto con las Cartas de Reino **"Isla"**, **"Barco Pirata"** y "**Poblado Indígena**". Cada jugador debe coger el Tablero de Jugador apropiado cuando vaya a utilizar esas Cartas de Reino. No son necesarios al comienzo de la partida, sino sólo cuando pongas en juego por primera vez cada una de esas cartas. Los Tableros de Jugador sirven para identificar montones, cartas apartadas o Marcadores, para que puedas recordar fácilmente lo que son y, sobre todo, para que no vuelvas a mezclar por error esas cartas con tu mazo.

Isla

Barco Pirata

Poblado Indígena

Marcadores

Esta Expansión también utiliza Marcadores, necesarios para las Cartas de Reino **"Embargo"** y **"Barco Pirata"**. Pero no son necesarios al comienzo de la partida; los jugadores tendrán que coger los Marcadores adecuados cuando pongan en juego esas Cartas de Reino. Los Marcadores de Embargo y Monedas se consideran ilimitados: si se terminan, podéis sustituirlos por otra cosa.

Marcador de Embargo

Marcador de Moneda

Reglas adicionales

Esta expansión introduce por primera vez las *Cartas de Duración*. Son cartas de color naranja que incluyen la palabra "Duración" en la línea inferior (por ejemplo, "Acción – Duración"). Una Carta de Duración te permite hacer algo después de tu Turno. Tendrás que dejar la carta frente a ti hasta la Fase de Mantenimiento del último Turno en que haga algo (y descartarla antes de robar las cartas para el siguiente Turno). De este modo, si la carta dice "Ahora y al comienzo de tu próximo turno", tendrás que descartarla durante la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno.

Si juegas o modificas una Carta de Duración con otra carta, esta otra carta también debe dejarse frente a ti hasta que ya no haga nada. Por ejemplo, si juegas un "Salón del Trono" sobre un "Barco Mercante", ambas cartas deben dejarse descubiertas frente a ti hasta la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno. El "Salón del Trono" te recordará que debes aplicar dos veces los efectos del "Barco Mercante" en tu próximo Turno.

Cualquier Carta jugada junto a una Carta de Duración debe permanecer con ésta.

Si debes resolver varias cartas a la vez en tu Turno (por ejemplo, Cartas de Duración que hacen algo "al comienzo de tu próximo turno"), podrás resolverlas en el orden que quieras. Una carta que afecte a varios jugadores durante tu Turno sigue teniendo que resolverse siguiendo el orden de juego, empezando por ti (si te afecta) y siguiendo en sentido horario.

Si debes resolver varias Cartas a la vez, tú eliges el orden.

Una vez que una carta ha hecho algo al comienzo de tu siguiente Turno, puede que quieras recordar que dicha carta está resuelta (puesto que no se descarta hasta la Fase de Mantenimiento). Por ejemplo, podrías jugar un "Barco Mercante" este Turno, y otro el Turno siguiente; y tendrás dos "Barcos Mercantes" frente a ti: uno que debe descartarse en la Fase de Mantenimiento del Turno y otro que se descartará en la Fase de Mantenimiento del Turno siguiente. Así que, para distinguirlas, puedes mantener las cartas del último Turno separadas de las demás, en una única línea de cartas, o puedes ponerlas del revés, o cualquier otra solución que te parezca buena.

Coloca las Cartas de Duración que afectan al Turno siguiente separadas de las cartas normales del Turno o las Cartas de Duración ya resueltas, por ejemplo, en dos filas de Cartas diferentes.

En cualquier momento de la partida, si un jugador necesita hacer algo con respecto a su Mazo (robar, revelar, apartar, mirar o eliminar cartas) y necesita más cartas que las quedan en su Mazo, tendrá que utilizar las cartas que queden, barajar su Pila de Descartes para formar un nuevo Mazo y hacer lo que tenga que hacer con las cartas que le faltaban. Como siempre, si el Mazo de un jugador está vacío, no tendrá que barajar su Pila de Descartes hasta que necesite hacer algo con Cartas de su Mazo y no pueda hacerlo.

Hay que barajar la Pila de Descartes sólo cuando haya que robar o revelar una Carta y el Mazo se haya terminado.

Los jugadores pueden mirar las cartas apartadas por otro jugador que estén boca arriba. Pero los jugadores sólo pueden contar las cartas apartadas de cualquier jugador (incluso las suyas) que estén boca abajo.

Los jugadores pueden mirar las Cartas apartadas boca arriba, pero sólo contar las Cartas apartadas boca abajo.

Algunas Cartas de esta expansión permiten al jugador elegir entre dos o más opciones (por ejemplo "Barco Pirata" o "Poblado Indígena"). El jugador puede escoger la opción que quiera, aunque no pueda completarla entera, pero, una vez hecha la elección, estará obligado a completar todas las instrucciones que pueda. Enseguida veremos las descripciones de las nuevas Cartas de Reino, con ejemplos específicos acerca de esta regla.

Cuando se elija una opción de una Carta, el jugador tendrá que completar las instrucciones que pueda y ya no podrá cambiar de opinión.

Ciertas Cartas de esta expansión son, además de Cartas de Victoria, Cartas de algún otro tipo (por ejemplo "Isla"). Estas Cartas deben considerarse de ambos tipos, a todos los efectos. "Isla" puede jugarse como una Acción normal y, al final de la partida, servirá también para ganar Puntos de Victoria. Cuando una Carta haga referencia a un "tipo" de Carta, se refiere a cualquier Carta que incluya dicho "tipo"; y así, por ejemplo, una "Biblioteca" te permitirá apartar Cartas de "Isla".

Las Cartas que sean de más de un tipo, lo son a todos los efectos.

Turno de ejemplo

María consulta su mano de 5 cartas: tiene 1 Bazar, 1 Navegante, 1 Barco Mercante, 1 Plata y 1 Oro. En su Fase de Acción, María pone en juego su Bazar, con lo que roba inmediatamente otra carta. Es otro Oro, que pone en su mano.

Como el Bazar le permite hacer +2 Acciones en su Fase de Acción, María pone en juego su Navegante para mirar las 5 cartas superiores de su mazo: pero sólo le quedan 2 cartas en él, así que las mira (Finca y Cobre), baraja su Pila de Descartes para formar un nuevo mazo y mira las 3 cartas restantes (Finca, Provincia y Cobre). Decide descartar las 5 cartas.

María utiliza la segunda Acción extra del Bazar para poner en juego su Barco Mercante. Como el Barco Mercante no se va a descartar en este Turno, María pone la Carta en una fila, por encima de las Cartas de Bazar y Navegante, para distinguirla. El Barco Mercante le da +2 Monedas, completando +5 Monedas por sus Cartas de Acción (+1 del Bazar, +2 del Navegante y +2 del Barco Mercante).

En su Fase de Compra, María juega su carta de Plata y sus 2 Oros (8 Monedas), con lo que consigue en total 13 Monedas para gastar. ¡Qué mal, porque sólo dispone de 1 Compra! María decide comprar una carta de Provincia por 8 Monedas, que pone en su Pila de Descartes. Y las restantes 5 Monedas se malgastan.

Por último, en su Fase de Mantenimiento, María descarta el Bazar, el Navegante y las Cartas de Tesoro, pero deja el Barco Mercante en su área de juego, donde permanecerá hasta su siguiente Turno (y se descartará en su próxima Fase de Mantenimiento). Finalmente, María roba 5 nuevas cartas y termina su Turno.

Pila de Descartes (desplegada para mayor claridad)

Las cartas de Reino

ALMACÉN: si no te quedan en el mazo 3 Cartas para robar, roba las que puedas, baraja tu Pila de Descartes y roba las Cartas que te falten. Si sigues sin poder robar 3 Cartas, roba las que puedas. En cualquier caso, tendrás que descartar 3 Cartas (siempre que puedas). Puedes descartar cualquier combinación de Cartas que acabes de robar con el Almacén y Cartas que ya estuvieran previamente en tu mano.

BARCO FANTASMA: los demás jugadores eligen las Cartas que ponen en sus mazos y en qué orden. El Barco Fantasma no le afecta a un jugador que sólo tenga 3 Cartas en la mano. Si a un jugador no le queda ninguna carta en su mazo, no tiene que barajar su Pila de Descartes: las Cartas que devuelva al mazo serán las únicas Cartas que formen éste.

BARCO MERCANTE: consigues +2 Monedas para gastar en este Turno y +2 Monedas más para tu siguiente Turno. La Carta del Barco Mercante debe dejarse en tu área de juego hasta la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno.

BARCO PIRATA: cuando pongas en juego esta Carta por primera vez, coge un Tablero de Jugador de Barco Pirata. Si utilizas el Barco Pirata para eliminar Tesoros, un jugador que sólo tenga una Carta la revela, baraja su Pila de Descartes y revela la segunda Carta (si no tuviera ninguna Carta, debe barajar para revelar las 2 Cartas). Si el jugador, después de barajar, sigue sin tener suficientes Cartas para revelar, sólo revela las que pueda. Cada jugador sólo elimina 1 Tesoro de sus 2 Cartas reveladas, a elección del jugador atacante. Siempre que consigas eliminar al menos 1 Tesoro de cualquier jugador gracias al Barco Pirata, tendrás que poner 1 Marcador de Moneda sobre tu Tablero de Jugador de Barco Pirata, independientemente del número de Cartas de Tesoro que hayan resultado eliminadas. Si has elegido no eliminar Tesoros de los otros jugadores, consigues +1 Moneda por cada Marcador de Moneda que haya en tu Tablero de Jugador de Barco Pirata. Los Marcadores de Monedas son acumulativos, así que después de utilizar tus Barcos Piratas para eliminar Tesoros tres veces (y suponiendo que hayas conseguido eliminar algún Tesoro cada vez), cada Carta de Barco Pirata que juegues te reportará +3 Monedas para gastar. El Barco Pirata es una Carta de Acción – Ataque, así que los jugadores pueden mostrar una Carta de Cámara Secreta como Reacción, aunque hayas decidido utilizar el Barco Pirata para conseguir Monedas.

BAZAR: robas 1 Carta, consigues +2 Acciones para usar y +1 Moneda adicional para gastar en este Turno.

BRUJA DEL MAR: si a un jugador no le quedan Cartas en su mazo, tendrá que barajar primero su Pila de Descartes para poder descartar la Carta. Si sigue sin Cartas, no tendrá que descartar ninguna. Si un jugador descarta la última Carta de su mazo, la Maldición ganada se convertirá en la única Carta de su mazo. Si no quedaran suficientes Cartas de Maldición para todos los jugadores, habrá que repartirlas siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador sentado a la izquierda del jugador que puso en juego la Bruja del Mar.

CARAVANA: te permite robar una Carta al comienzo de tu próximo Turno (no antes); la Carta de Caravana se descartará en la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno.

CONTRABANDISTAS: esta Carta te permite fijarte en el último Turno jugado por el jugador de tu derecha: si ese jugador no ha ganado ninguna Carta o ninguna con un coste de 6 ó menos, los Contrabandistas no hacen nada. Pero si dicho jugador ha ganado varias Cartas con un coste de 6 ó menos, puedes elegir una de esas Cartas para ganar una copia de ella. Las Cartas ganadas deben proceder del Suministro. Puedes elegir una Carta comprada o ganada por el jugador previo de cualquier otra forma, e incluso puede ser una Carta que él haya ganado usando otros Contrabandistas. Pero

si el jugador consiguió la Carta a través de un Mercado Negro, tú no podrás ganar una copia de ella, puesto que no quedará ninguna copia en el Suministro. Puesto que los Contrabandistas no son una Carta de Ataque, no pueden ser contrarrestados por un Faro o un Foso.

EMBAJADOR: lo primero, elegir y revelar una Carta de tu mano. Puedes devolver hasta 2 copias de esa Carta de tu mano al Suministro, aunque puedes decidir no devolver ninguna. Después, todos los jugadores (menos tú) ganan una copia de dicha Carta del Suministro. Si el montón se termina, puede que alguno de los jugadores no consiga su Carta, por eso es importante el orden de juego, empezando por el siguiente jugador a ti. Si, al jugar el Embajador, no te quedaran Cartas en la mano, no pasará nada.

EMBARGO: puedes elegir cualquier mazo del Suministro. Si se utilizan varias Cartas de Embargo para poner Marcadores de Embargo en el mismo mazo, un jugador ganará una Carta de Maldición por cada Marcador de Embargo cuando compre una Carta de dicho montón del Suministro. No tienes que coger Carta de Maldición si ganas una Carta de un mazo embargado sin comprarla (por ejemplo, si ganas la Carta gracias a unos Contrabandistas). Si usas un Salón del Trono con una Carta de Embargo, pondrás 2 Marcadores de Embargo que pueden ir a distintos mazos del Suministro o al mismo. Si se terminan los Marcadores de Embargo, utiliza cualquier cosa para reemplazarlos. Si no quedaran Cartas de Maldición, los Marcadores de Embargo no producirán ningún efecto.

ESTRATEGA: debes esperar hasta el comienzo de tu siguiente Turno para robar las 5 Cartas extra; no debes hacerlo al finalizar el Turno en que has puesto en juego la Carta. El Estratega debe permanecer frente a ti hasta la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno. Puesto que debes descartarte al menos de 1 Carta para poder beneficiarte del Estratega, no es posible usar un Salón del Trono con un Estratega para conseguir +10 Cartas, +2 Compras y +2 Acciones: como te habrás descartado de toda tu mano con el primer Estratega, ya no tendrás ninguna Carta para descartar y no podrás activar el segundo.

EXPLORADORA: no es obligatorio que reveles la Provincia si tienes una. Si la revelas, ganas 1 Oro, y si no, ganas 1 Plata. La Carta ganada procede del Suministro y se coloca directamente en tu mano, con lo que puedes gastarla en el mismo Turno.

FARO: consigues +1 Acción y +1 Moneda en este Turno, pero sólo +1 Moneda en tu siguiente Turno. Las Cartas de Ataque jugadas por los demás jugadores no te afectan (aunque quieras). Cuando alguien juegue un Ataque, podrías revelar una Cámara Secreta para poder robar 2 Cartas y poner 2 Cartas de tu mano encima de tu mazo y seguirías sin sufrir la Carta de Ataque. Sí obtendrás los beneficios (como +Cartas) de las Cartas de Ataque que juegues en tu Turno. El Faro se descartará en la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno.

ISLA: la primera vez que juegues una Isla tendrás que coger un Tablero de Jugador de Isla. La Isla es a la vez una Carta de Acción y una Carta de Victoria. En una partida de 3-4 jugadores deben usarse 12 Islas; en una partida de 2 jugadores, sólo 8 Islas. La Isla y la otra Carta apartada con ella deben colocarse boca arriba sobre el Tablero de Jugador de Isla y no deben volver a barajarse con el resto de Cartas de tu Pila de Descartes para volver a formar tu mazo. Esas Cartas volverán a tu mazo al final de la partida, para calcular tus Puntos de Victoria. Cada Isla te dará 2 Puntos de Victoria. Si no te queda en la mano ninguna Carta al poner en juego la Isla, aparta únicamente la Carta de Isla. Si juegas un Salón del Trono con una Isla, tendrás que apartar la Carta de Isla junto con otra de tu mano, y después una segunda Carta de tu mano. Dado que están descubiertas, cualquier jugador puede ver las Cartas que se encuentran en el Tablero de Jugador de Isla de cualquiera.

MAPA DEL TESORO: puedes jugar esta Carta sin tener otro Mapa del Tesoro en tu mano; si lo haces, eliminas la Carta y no ganas nada. Tienes que eliminar 2 Mapas del Tesoro para poder ganar 4 Oros; así, por ejemplo, si juegas un Salón del Trono con un Mapa del Tesoro, teniendo otros 2 Mapas del Tesoro en la mano, al resolver el primer Mapa del Tesoro, lo eliminas junto con uno de los que tienes en la mano (y ganas 4 Cartas de Oro), pero la segunda vez que lo resuelves, eliminas el otro Mapa del Tesoro que te queda en la mano y no ganas nada (porque sólo has eliminado 1 Mapa del Tesoro). Si no quedaran suficientes Cartas de Oro, gana las que puedas. Las Cartas de Oro ganadas se colocan en la parte superior de tu mazo; si tu mazo estuviera vacío, se convertirán en las únicas Cartas del mismo.

MUELLE: robas 2 Cartas y consigues +1 Compra en este Turno, y +2 Cartas y +1 Compra al comienzo de tu siguiente Turno. Pero no debes robar las 2 Cartas del siguiente Turno hasta que éste comience. Debes dejar la Carta de Muelle frente a ti hasta la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno.

NAVEGANTE: tienes que descartar las 5 Cartas o ninguna. Si no las descartas, debes ponerlas sobre tu mazo en el orden que quieras. Si no quedaran 5 Cartas en tu mazo, mira las que puedas, baraja tu Pila de Descartes (sin incluir las Cartas que ya has mirado) para formar un nuevo mazo y mira las Cartas que faltaban. Si siguiera sin haber suficientes Cartas, mira las que puedas y decide si las descartas o las devuelves a tu mazo.

PESCADOR DE PERLAS: debes robar la Carta antes de mirar la última Carta de tu mazo. Si decides colocar la Carta encima de tu mazo, ten cuidado para no mirar la siguiente Carta del fondo del mazo al mover la Carta. Si no quedaran Cartas en tu mazo a la hora de mirar la Carta del fondo, tendrás que barajar tu Pila de Descartes primero.

POBLADO INDÍGENA: la primera vez que pongas en juego esta Carta, tendrás que coger un Tablero de Jugador de Poblado Indígena para poner Cartas encima. Cuando juegues un Poblado Indígena puedes elegir entre coger todas las Cartas que estuvieran apartadas en tu Tablero de Jugador de Poblado Indígena y ponerlas en tu mano, o apartar boca abajo la primera Carta de tu mazo (barajando primero si es preciso) y dejarla sobre el Tablero de Jugador. Puedes mirar las Cartas que se encuentran en tu Tablero de Jugador de Poblado Indígena en cualquier momento. Al final de la partida, todas las Cartas apartadas vuelven a tu mazo, a efectos de puntuación. La propia Carta de Poblado Indígena jugada no se aparta, sino que se descarta en tu Fase de Mantenimiento.

PUEBLO DE PESCADORES: consigues +2 Acciones para usar y +1 Moneda para gastar en este Turno. Y al comienzo de tu siguiente Turno, +1 Acción y +1 Moneda adicionales. Esto quiere decir que en tu siguiente Turno dispondrás de 2 Acciones en total (contando la normal). Debes dejar la Carta frente a ti hasta la Fase de Mantenimiento de tu siguiente Turno.

PUERTO: primero, roba 1 Carta; después, elige una Carta de tu mano para apartarla, boca abajo. Colócala sobre la Carta de Puerto, para recordar a qué se debe. Los demás jugadores no pueden ver la Carta que has apartado. Tienes que apartar una Carta, no es algo opcional. Tanto el Puerto como la Carta apartada deben permanecer frente a ti hasta el comienzo de tu siguiente Turno, momento en que devolverás la Carta apartada a tu mano. La Carta de Puerto se descartará en la Fase de Mantenimiento de ese siguiente Turno.

PUESTO AVANZADO: el Turno Extra es completamente normal, salvo que sólo dispones de 3 Cartas en la mano. Debes dejar la Carta de Puesto Avanzado frente a ti hasta el final de ese Turno. Si además del Puesto Avanzado juegas una Carta de "ahora y al comienzo de tu próximo turno", como un Barco Mercante, el Turno Extra del Puesto Avanzado será ese siguiente Turno, así que tendrás las Monedas extra en él. Si juegas 2 Puestos Avanzados en el mismo Turno sólo conseguirás 1 Turno Extra. Si juegas un Puesto Avanzado durante un Turno Extra, no te dará otro Turno más.

RATERO: los demás jugadores deben descartar 1 Carta de Cobre. Si no tuvieran ningún Cobre, tendrán que revelar su mano para que todos los jugadores puedan comprobarlo.

RESCATADOR: si tienes al menos una Carta en tu mano, tendrás que eliminar una Carta. Si no tuvieras ninguna Carta en la mano que eliminar, tampoco obtienes las Monedas adicionales, pero sí +1 Compra.

TESORERÍA: si compras varias Cartas y al menos una de ellas es una Carta de Victoria, no podrás poner tu Tesorería encima de tu mazo. Si juegas varias Cartas de Tesorería y no has comprado ninguna Carta de Victoria, podrás poner algunas (o incluso todas) las Cartas de Tesorería encima de tu mazo. Pero si olvidas hacerlo, se supone que has renunciado a la habilidad, no puedes luego rebuscar en tu Pila de Descartes para cambiar de opinión. El hecho de ganar una Carta de Victoria sin haberla comprado (por ejemplo, con unos Contrabandistas) no impide que pongas la Carta de Tesorería jugada encima de tu mazo.

VIGÍA: si no quedan en tu mazo 3 Cartas para poder mirar, mira las que puedas, baraja tu Pila de Descartes y mira las Cartas que te faltaban del nuevo mazo. Debes mirar las 3 Cartas antes de decidir qué Carta eliminas, qué Carta descartas y qué Carta devuelves a la parte superior del mazo. Si las 3 Cartas que miras son las 3 únicas Cartas del mazo, la Carta que devuelvas al mazo será la única que lo forme. Si, después de barajar los descartes, sigues sin tener suficientes Cartas para mirar, debes seguir las instrucciones del Vigía en orden: si sólo tienes 1 Carta para mirar, tendrás que eliminarla; si te quedan 2 Cartas para mirar, tendrás que eliminar una y descartar la otra.

Ideas de partidas

Puedes jugar Dominion con cualquier conjunto de 10 Cartas de Reino, pero estas ideas que te proponemos pretenden destacar ciertas interacciones de cartas y estrategias de juego.

Sólo DOMINION: TERRAMAR:

- **ALTA MAR:**

Barco Pirata, Bazar, Caravana, Contrabandistas, Embargo, Exploradora, Isla, Muelle, Puerto y Vigía.

- **TESORO ENTERRADO:**

Almacén, Embajador, Estratega, Faro, Mapa del Tesoro, Muelle, Pescador de Perlas, Pueblo de Pescadores, Puesto Avanzado y Ratero.

- **NAUFRAGIOS:**

Almacén, Barco Fantasma, Barco Mercante, Bruja del Mar, Contrabandistas, Navegante, Pescador de Perlas, Poblado Indígena, Rescatador y Tesorería.

DOMINION: TERRAMAR combinado con DOMINION:

- **TAL VEZ MAÑANA:**

Aldea, Aventurero, Barco Fantasma, Bruja del Mar, Espía, Mapa del Tesoro, Ratero, Sala del Consejo, Sótano y Vigía.

- **REPETICIÓN:**

Barco Pirata, Canciller, Caravana, Exploradora, Festival, Milicia, Pescador de Perlas, Puesto Avanzado, Taller y Tesorería.

- **DAR Y TOMAR:**

Biblioteca, Bruja, Contrabandistas, Embajador, Isla, Mercado, Prestamista, Pueblo de Pescadores, Puerto y Rescatador.

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, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Richard Garfield, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Bryon Kizer, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, los 6am Gamers, los Cincygamers, y la Columbus Area Boardgaming Society.