

*Traduzione di e adattamento di Guido Aprea*

*Versione 1.0 – gennaio 2004*



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)*

***NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "Domaine" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

# Domaine

Il re si attarda in una terra lontana. In sua assenza il regno cade nel caos e disordine. Ciascun Duca cerca di aumentare la propria influenza e potere ricostruendo i propri confini in cui il regno è diviso. Chi controllerà la regione di più grande valore al ritorno del re?

## Obiettivo

Ciascun giocatore costruisce castelli e li racchiude con dei confini. Quando il castello è completamente racchiuso in un confine, il proprietario controlla quel dominio. Foreste e villaggi inclusi nel dominio varranno altri punti vittoria ed il giocatore col maggior punteggio alla fine della partita sarà il vincitore.

## Componenti

Alla prima partita, rimuovete con cura tutti i pezzi dalle varie fustelle.

- 4 connessioni per il bordo esterno della mappa
- 9 tessere terreno
- 60 carte azione
- 60 cavalieri e 16 castelli in 4 colori
- 100 indicatori di confine
- 47 ducati d'oro: 36 da 1 e 11 da 5
- 1 pedina del re
- 1 indicatore dei punti vittoria per ciascuno dei 4 colori

## Preparazione

Assemblare la mappa come mostrato in figura. Piazzate sempre la tessera terreno con la città reale al centro della mappa (con le mura e la cattedrale), mescolare le altre tessere e piazzarle scoperte in qualsiasi ordine riempiendo tutti gli spazi. Non importa la direzione in cui le tessere sono rivolte. Ciascuna tessera è divisa in 16 territori di vario tipo.

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende tutti i pezzi corrispondenti (anche l'indicatore dei punti vittoria). Ogni giocatore riceve 15 cavalieri e 4 castelli. (3 castelli quando si gioca in 4).

Dividere le carte azione in 4 pile secondo la lettera riportata sul retro, mescolarle e piazzarle coperte (con la lettera in vista) in ordine dalla A alla D.

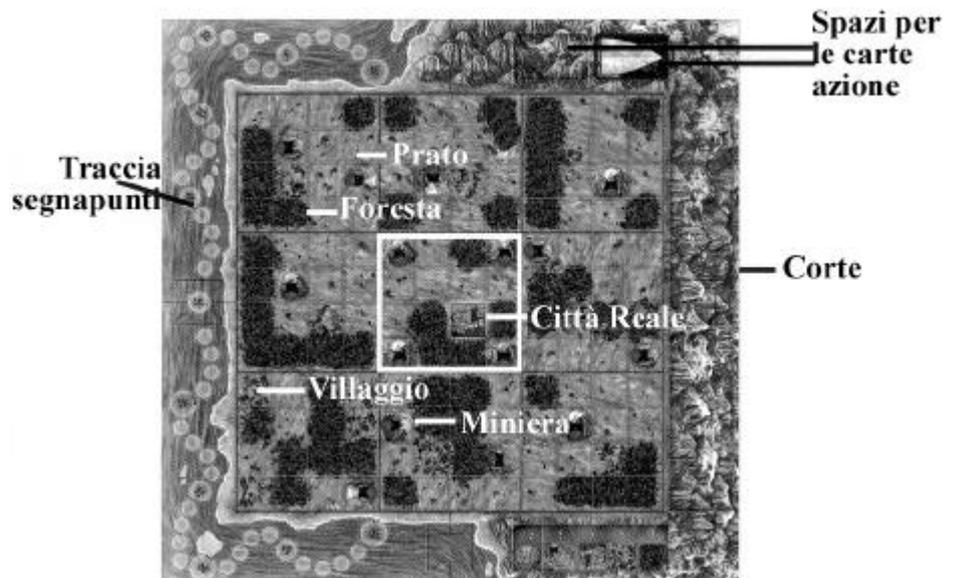
Piazzare le carte azione su uno dei due box in alto sulla mappa. Questo forma il mazzo delle carte azione. L'altro box sarà usato per gli scarti.

Ciascun giocatore pesca 3 carte azione e se le piazza in mano tenendole nascoste agli avversari.

Ogni giocatore piazza il proprio indicatore dei punti vittoria sull'apposita traccia esterna nel cerchio con la freccia.

Piazzate gli indicatori di confine a lato della mappa, così anche i ducati. Ciascun giocatore parte con 7 ducati (1 pezzo da 5 e 2 da 1).

Piazzare l'indicatore del re sulla traccia segnapunti nello spazio "30" in una partita a 4 giocatori, sullo spazio 40 in una partita a 3 giocatori, e sullo spazio 50 in una partita a 2 giocatori.



## Costruire i castelli

Il giocatore più “vecchio” inizia a giocare piazzando un proprio castello su un qualsiasi spazio di prateria libero ed un cavaliere su uno spazio di prateria o di bosco ad esso adiacente. (gli spazi non sono adiacenti in diagonale). Questo piazzamento di castelli e cavalieri prosegue col giocatore alla sinistra del primo e continua fino a che ogni giocatore ha piazzato 4 castelli e 4 cavalieri (3 castelli e 3 cavalieri in una partita a 4 giocatori).

Nota. I castelli dello stesso colore devono essere distanti tra loro ortogonalmente almeno di 6 caselle.

I castelli rossi nell'illustrazione sono piazzati correttamente.

## Dove si piazzano i castelli?

L'obiettivo è di prendere il controllo di tutte le aree che circondano i vostri castelli attraverso il piazzamento degli indicatori di confine. Una volta che un singolo castello è stato completamente circondato da confini, diventa un dominio. Le montagne ed il mare che circondano la mappa valgono come confini naturali, per cui all'inizio del gioco, si impiegheranno meno indicatori di confine per creare un dominio intorno ad un castello in uno dei 4 angoli della mappa, mentre i castelli più vicini al centro richiederanno maggior impiego di indicatori.

E' quindi altamente consigliato costruire il vostro primo castello proprio partendo da uno dei 4 angoli della mappa. Più Foreste, Villaggi e miniere riuscirete ad includere nel vostro dominio e più alto sarà il suo valore. Foreste e Villaggi portano punti vittoria mentre le Miniere portano Ducati. Cercate quindi di costruire i vostri castelli il più vicino possibile a questi luoghi. L'esempio seguente mostra un tipico scenario di gioco.

*Esempio: Il Blu crea un dominio con un villaggio, una foresta ed una miniera nell'angolo in alto a destra utilizzando solo 6 indicatori di confine.*

*L'Arancione ha bisogno di altri 2 indicatori di confine per completare il proprio dominio, mentre il Rosso non possiede alcun dominio. Infatti egli ha due castelli all'interno dell'area racchiusa dagli indicatori di confine e dovrà quindi separarli in qualche modo per creare due domini.*

*L'esempio a lato può essere utilizzato per iniziare una partita a 4 giocatori per principianti in quanto tutti i castelli ed i cavalieri sono piazzati in maniera omogenea sulla mappa.*

## Regole speciali per 2 giocatori

In una partita a 2 giocatori selezionare 3 colori di cui uno sarà un regno neutrale. Entrambi i giocatori piazzeranno al loro turno i loro 4 castelli e 4 cavalieri, poi piazzeranno i castelli ed i cavalieri neutrali tenendo sempre presente la regola della distanza di 6 spazi tra i castelli.

## Sequenza di gioco

L'ultimo giocatore ad aver piazzato il proprio castello e cavaliere gioca per primo.

All'inizio del vostro turno potete raccogliere i Ducati che derivano dalle vostre miniere controllate. Poi dovete svolgere una delle due azioni elencate:

1. Vendere una carta azione nella Corte
2. Giocare una carta azione

Alla fine del vostro turno pescate una nuova carta azione per averne in mano ancora 3. Potete pescare la carta sia dalla cima del mazzo delle carte azione oppure dalla Corte. Il gioco continua poi in senso orario.

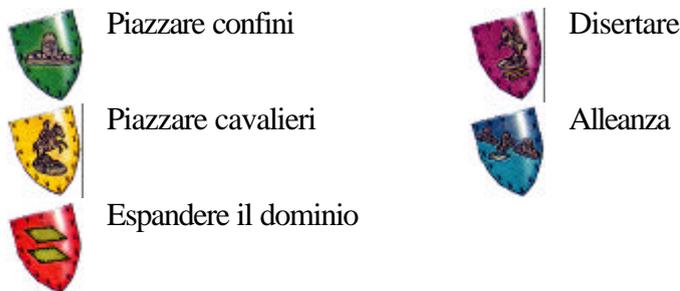
## Vendere una carta azione nella Corte

Svolgete questa azione per ripristinare la vostra riserva di Ducati. Per vendere una vostra carta azione, piazzatela scoperta nella Corte e prendete tanti Ducati quanto il numero riportato in parentesi sulla carta.

Naturalmente, se vendete una carta azione non la potrete scegliere alla fine del vostro turno per ripristinare la vostra mano a 3 carte. Potete scegliere una nuova carta dal mazzo oppure una diversa dalla Corte.

## Giocare una carta azione

Per giocare una carta azione, piazzarla scoperta sul mazzo degli scarti e pagarne il costo (il numero in rosso non in parentesi), poi eseguite l'azione riportata. Ce ne sono 5 :



Alcune carte recano due differenti simboli. Quando giocate una di queste carte potete scegliere quale azione compiere. Non potete svolgerle entrambe.

1. Piazzare i confini... Potete usare questa azione per piazzare gli indicatori di confine per creare i domini intorno ai vostri castelli. Quando piazzate un confine dovete ricordare che:

- I confini sono neutrali, in questo modo a volte potete essere utili per creare domini per gli avversari.
- Gli spazi di montagna ed il mare servono come confini naturali. Non avete bisogno quindi di piazzare gli indicatori di confine lungo il bordo della mappa.

A seconda di quanti confini sono riportati sulla carta potete piazzare da 1 a 3 indicatori che prenderete dalla riserva comune e piacerete tenendo presente che :

- I confini sono sempre piazzati tra due territori
- I confini non possono essere piazzati tra due figure adiacenti dello stesso colore (tra un castello ed un cavaliere ad esempio)
- I confini non possono mai essere piazzati all'interno di un dominio
- Se viene creato un nuovo dominio il suo punteggio viene totalizzato immediatamente secondo la seguente tabella:

Foresta	1 Punto vittoria
Villaggio	3 Punti vittoria
Città reale	5 Punti vittoria
Miniera e Prateria	0 Punti vittoria

Il proprietario del dominio totalizza i punti di tutte le strutture all'interno del proprio dominio e sposta il proprio indicatore sulla traccia segnapunti. Tutti gli indicatori di confine extra vengono rimossi.

*Esempio: Il giocatore arancione piazza un confine per creare 2 domini (A). L'arancione guadagna 7 Punti vittoria mentre il Blu solo 1. A questo punto vengono rimossi i 2 indicatori extra.*

2. Piazzare i cavalieri... A seconda di quanti cavalieri sono raffigurati sulla carta azione potete piazzare uno o 2 cavalieri sulla mappa ricordando che:

- I cavalieri possono essere piazzati solo sulle praterie e le foreste. Piazzare un cavaliere su una foresta costa un Ducato in più. (non pagate questo costo all'inizio del gioco)
- I cavalieri non possono essere piazzati su città, miniere e villaggi.
- Un cavaliere può essere piazzato solamente su un territorio adiacente ortogonalmente ad un castello o cavaliere dello stesso colore e non può mai essere separato da essi da indicatori di confine.
- Se non avete più cavalieri disponibili nella vostra riserva, non potete più piazzarne.

*Esempio: Il Rosso vorrebbe piazzare un cavaliere. Solo gli spazi indicati dalla freccia sono legali. Gli spazi al di sotto del castello e del cavaliere non sono legali a causa dei confini.*

3. Espandere il vostro dominio... Potete espandere uno dei vostri domini di uno o due spazi utilizzando gli indicatori di confine della riserva comune nel seguente modo:

- Il primo territorio che expandete deve essere adiacente al dominio (non in diagonale)
- Il secondo territorio deve essere immediatamente oltre il primo oppure confinare col vostro dominio.

*Esempio 1: L'arancione si può expandere in due territori confinanti*

*Esempio 2: L'arancione può anche scegliere di expandersi in un secondo territorio che è adiacente al primo.*

- Non potete mai expandervi in un territorio occupato da un castello o un cavaliere avversario.
- Potete expandervi in territori che non fanno parte di alcun dominio senza tener conto dei cavalieri che possedete.
- Non potete mai expandervi in un vostro dominio
- Potete expandervi in un dominio avversario adiacente solo se nel vostro dominio avete più cavalieri di lui.
- Potete expandervi in differenti direzioni anche se ciò comportasse expandersi in due diversi domini.

*Esempio: Il Rosso si può expandere nei domini dell'Arancione e del Blu perché ha più cavalieri di loro, mentre l'Arancione può expandersi solo nel territorio del Blu.*

Totalizzare il punteggio dopo una espansione

Quando totalizzate il punteggio di un vostro dominio potete muovere il vostro indicatore dei punti vittoria sulla traccia segnapunti. Se vi expandete in un dominio di un altro giocatore, egli dovrà spostare il proprio indicatore indietro sulla traccia segnapunti per ogni territorio perso. La vostra espansione può anche creare territori neutri, cioè territori delineati da confini ma non appartenenti ad alcun dominio in quanto non ci sono castelli all'interno. Essi potranno sempre essere ripresi successivamente da domini adiacenti.

*Esempio: L'Arancione si espande nel dominio Blu. L'Arancione guadagna 4 punti vittoria mentre il Blu ne perde 6 in quanto una foresta va nel dominio dell'Arancione e due diventano neutrali.*

4. Disertare... Questa azione vi permette di costringere un cavaliere avversario a cambiare fazione. Selezionate un vostro dominio ed uno adiacente di proprietà di un vostro avversario. Entrambi i domini devono avere almeno un cavaliere al loro interno. Scegliete un cavaliere avversario che non sia in mezzo ad una linea di cavalieri in modo che li separi dal castello. Questa connessione tra cavalieri e castello non può mai essere interrotta. Rendete il cavaliere al suo proprietario ed aggiungetene uno dei vostri al vostro dominio. Se lo piazzate in uno spazio di foresta pagate 1 ducato in più.

*Esempio: Il giocatore gioca una carta diserzione e piazza un cavaliere. Egli poi sceglie il cavaliere blu da sottrarre all'avversario. Non può scegliere quello in mazzo perché isolerebbe l'altro.*

5. Alleanza... Quando scegliete questa azione selezionate un vostro dominio ed un dominio avversario adiacente al vostro. Ruotate un indicatore di confine di 90° per indicare che per tutto il resto della partita nessuno di questi due domini si può expandere nell'altro.

*Esempio: Dopo aver formato un'alleanza, il giocatore Arancione non può più expandersi nel dominio Blu in basso. Tuttavia l'Arancione potrà sempre expandersi nel territorio blu alla destra in quanto nessuna alleanza esiste tra quelle due aree.*

## Rendita dalle miniere

Ci sono 4 tipi diversi di miniere in Domaine: Oro, Argento, Rame e Diamanti. All'inizio del vostro turno raccogliete 1 ducato per ogni miniera differente in vostro possesso. Se avete ad esempio 2 miniere di rame, 3 di Diamanti e una d'oro, raccogliete 3 Ducati perché avete 3 tipi di miniere differenti.

## Monopolio delle miniere

Se controllate 3 o 4 miniere dello stesso tipo, avete il Monopolio di quel tipo di miniera. Un monopolio vale 5 Punti vittoria. Spostate il vostro indicatore sulla traccia segnapunti non appena controllate la terza miniera dello stesso tipo. Naturalmente, perderete questo bonus non appena perderete la terza miniera.

*Esempio: L'Arancione possiede una miniera di rame, una di diamanti e tre di argento nel suo dominio. All'inizio de suo turno egli riceve 3 Ducati per i tre tipi diversi di miniere e sposta in avanti di 5 punti il suo indicatore di punti vittoria per le 3 miniere d'argento. Tuttavia, se il Rosso (con 3 cavalieri) si dovesse espandere nel dominio Arancione proprio sopra di lui (con 2 cavalieri) prendendo controllo della miniera indicata dalla freccia, l'Arancione muoverebbe immediatamente indietro il proprio indicatore dei punti vittoria di 5 spazi.*

## Fine del gioco

Il gioco può finire in 2 modi diversi:

1. Se un giocatore raggiunge lo spazio sulla traccia segnapunti dove è piazzata la pedina del Re ( a seconda di quanti si gioca), egli vince la partita immediatamente.
2. Se un giocatore pesca l'ultima carta azione dal mazzo, non si possono più pescare carte azioni dalla Corte. Il giocatore può ancora vendere una carta azione al suo turno. Quando l'ultima carta azione è stata eseguita o venduta, tutti i giocatori contano i Ducati in loro possesso. Il giocatore (o i giocatori in caso di parità), avanza il proprio segnapunti di 5 spazi sulla traccia mentre il giocatore (o i giocatori) al secondo posto avanzano il loro segnapunti di 3 spazi sulla traccia. Il vincitore è il giocatore col maggior punteggio. In caso di parità, vince chi ha più Ducati.