

# DOMINION

A strategic game by Roberto Sandri



GAME MANUAL



MANUALE DI GIOCO



DIGITAL MONASTERY!

Hokuto Force Game Developing Division

# **DOMINION**

English version.....	4
Starting the game.....	4
Introduction.....	5
Configuring a new game.....	6
Choosing a map.....	6
Configuring players.....	8
Game interface.....	10
World map.....	11
Action menu.....	11
Territory description ad view.....	12
Types of territory.....	13
Actions.....	14
Go back.....	14
Pass turn.....	14
Claim.....	14
Attack.....	16
Improve.....	17
Build site.....	18
Scrap site.....	20
Army.....	20
City.....	20
Trade.....	21
Scores.....	22
Quit game.....	22
Tactical tips.....	23
Release notes.....	23
Versione italiana.....	24
Avvio del gioco.....	24
Introduzione.....	25
Configurare una nuova partita.....	26
Scelta della mappa.....	26

Configurazione dei giocatori.....	28
Interfaccia di gioco.....	30
Mappa del mondo.....	31
Menu azioni.....	31
Descrizione e visuale del territorio.....	32
Tipi di territorio.....	33
Azioni.....	34
Go back.....	34
Pass turn.....	34
Claim.....	34
Attack.....	36
Improve.....	38
Build site.....	38
Scrap site.....	40
Army.....	40
City.....	40
Trade.....	41
Scores.....	42
Quit game.....	42
Suggerimenti tattici.....	43
Note di rilascio.....	43

# English version

## Starting the game

1. Turn on/reset the Commodore 64
2. Insert Dominion disk in the drive. If more drives are linked, use the one identified by number 8, which is normally the first of the serial chain connection.
3. Digit **LOAD “\*”,8** and press **RETURN**
4. When loading is complete (READY prompt returns), type **RUN** and press **RETURN**
5. The game will automatically continue loading and running

NOTE: the floppy disk will still be used running the game, so it has to remain available in drive 8.

# Introduction

Dominion is a turn-based strategy game whose goal is gaining control over territories of a map.

During your turn you will able to perform as many actions as you want as long as you have the required resources to complete them, before passing the turn to the next player.

There are three types of resources:

- **food** symbolized by a piece of bread
- **materials** symbolized by a cube
- **energy** symbolized by a bulb

Collect as many as you can of them because most of the actions you can perform in the game have a cost to pay in resources.

The goal of the game is to claim 51% of the territories on the map: the first player to do so will win the game.

Consequently, the game is also won by completely eliminating the other players from the map, excluding them from the game.

# Configuring a new game

## Choosing a map

On the game main screen you will be able to choose whether playing on a new randomly generated world or on a realistic scenario.

Realistic scenarios are a collection of maps reproducing areas of planet Earth. These scenarios result in games that are on average more challenging as territories and the resulting resources are distributed in a more realistic and less homogeneous way.

If you decide to play a random new world you will be directed to the map configuration screen to set some features:



Pressing **F1** scrolls through different kinds of planet conformation: *Pangea*, *Continents* or *Islands*. This setting determines the amount of marine territories.

Pressing **F3** scroll through different types of climate, which determines the prevalence of certain types of terrain and the consequent availability of resources.

**Variable:** *a balanced terrain combination resulting in a game with a rather low difficulty level, recommended for beginners.*

**Arid:** *a prevalence of bare and arid terrains resulting in a severe shortage of resources, especially food. Recommended for expert players.*

**Humid:** *a wet environment with prevalence of swamps and woods; finding and producing materials is particularly difficult here, making the game quite challenging.*

**Temperate:** *a clear prevalence of fertile plains and vegetation and the sufficient presence of any kind of productive terrain makes very easy the supply of any kind of resource, especially food.*

**Continental:** *a scenario with great abundance of mountains and raw materials, whereas other resources should be procured with some effort.*

**Boreal:** *prevalence of vegetation makes food and energy finding facilitated, yet more challenging for materials procurement.*

Pressing **F5** sets world prosperity, that is the probability of bonus resources increasing the default productivity of terrains. Keep that value to *Balanced* to reflect the availability of

resources given the chosen type of climate, otherwise switch to *Poor* or *Rich* to modify it: rich prosperity will result in an easier game and poor will make it harder.

Pressing **F7** alters the amount of resources you already have at the start of the game and therefore the ease of expanding in the first turns. This setting applies only to human players, so it essentially regulates the advantage of human players over opponents controlled by the computer.

Press space bar to go on after you set the world features as you prefer.

## Configuring players

Both for random or realistic maps you can choose which leader to play and configure players. Dominion is for 3 players and they can be controlled by humans or by the computer. Every human player can be independently controlled using both joystick ports or by the keyboard.

Pressing **F1** scrolls among the different banners representing the three leaders; every leader has a different advantage, which is explained better below in the *Build Site* action description.

 **Queen Victoria** (double food output from farms)

 **Che Guevara** (double materials output from factories)

 **J.F. Kennedy** (double energy output from power plants)

Pressing **F3** lets you change the default banner color according to your preferences.

Pressing **F5** sets the number of human playes (1 to 3) and the corresponding number keys scrolls among the different control options for human players.



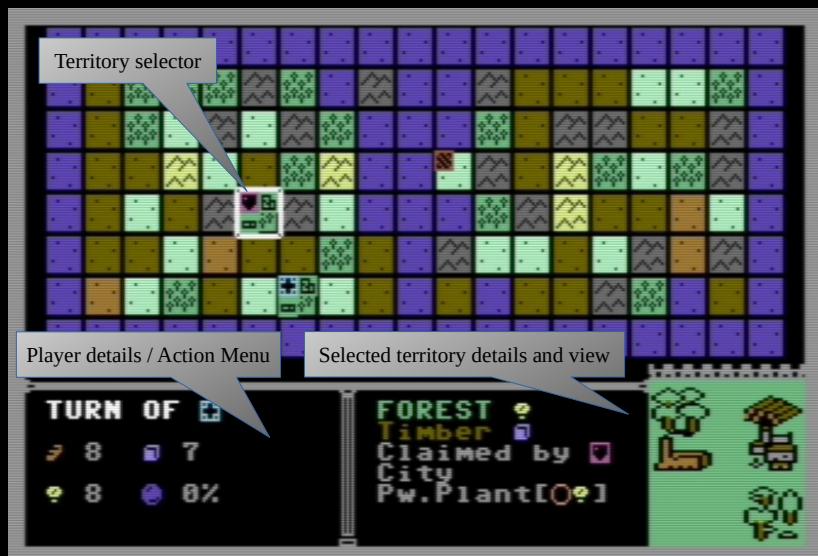
When satisfied, press **F7** to start the game.

The turn order among the players will be randomly established every time.

# Game interface

The game interface is composed of the following sectors:

- the world map on top
- on bottom left the action menu or current player's details are displayed
- a textual description of selected territory and its zoomed view at bottom right.



The joystick lever (or the cursor keys if using keyboard) is used to move territory selector on the world map or to scroll among the available actions in the action menu.

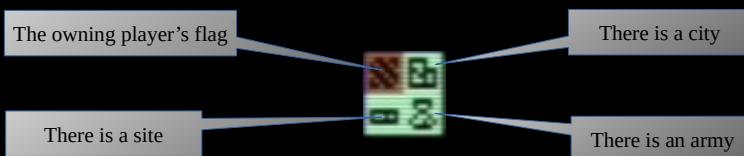
The joystick fire button (or Z if using keyboard) is used to select a territory or to perform an action in the action menu.

## World map

You can move the selector (the white square) to target territories on the world map: selecting the targeted territory (with fire button or Z key) lets you see its details at right bottom of the screen and gives you access to the action menu.

Without having to select them, the different types of territories can be easily recognized on the map by their color.

Also, some icons mark the presence of specific details:



## Action menu

When no territory is selected the action menu area shows the current player's details: the current budget of food, materials and energy and the percentage of owned territories.



Selecting a territory makes the action menu appear.

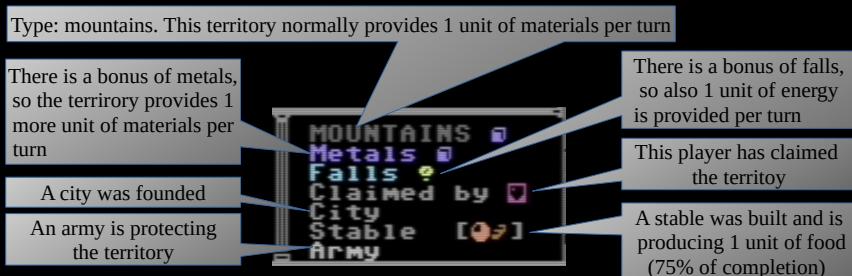
The available actions depend on the selected territory (as explained below).

If performing the action has a cost, the required resources are specified in parentheses, as in the following example:



## Territory description ad view

When a territory is selected, a more detailed textual description and zoomed view are shown. Look at the following example:



## Types of territory

There are different types of territory: some naturally provide 1 unit of resource per turn, some provide nothing.

On any kind of territory you may find a bonus, which modifies the quality or increases the amount of resources it normally provides.

The following table lists and describes all the land types:

TERRAIN TYPE	COLOR	NATURAL RESOURCE	POSSIBLE BONUSES
BARELAND	Brown	<i>none</i>	Lake (food) Clay (materials)
GRASSLAND	Light green	Food	Fruits (food) River (energy)
MOUNTAINS	Grey	Materials	Metals (materials) Falls (energy)
FOREST	Green	Energy	Livestock (food) Timber (materials)
DESERT	Yellow	<i>none</i>	Minerals (materials)
SWAMP	Orange	<i>none</i>	Geyser (energy)
SEA	Blue	<i>none</i>	Fish (food) Oilfield (energy)

# **Actions**

When a territory is selected, a set of actions become available in the action menu. The list of available actions depends on the conditions of the selected territory.

Here follows the explanation of every action.

## **Go back**

This choice exits the action menu and returns control to the selector on the map.

It is available on any selected territory on the map.

## **Pass turn**

This action ends your turn, passing to the next player, so choose it only after you have finished doing everything you can and want to do.

It is available on any selected territory in the map.

## **Claim**

This is the most important action in the game: claiming a territory means making it yours and owning territories is the main strategy to collect resources and win the game.

Every territory has a cost to pay to be claimed and it will be displayed in brackets: every type of resources is always required and their amount, expressed by a multiplier, is depending on the value of the terrain.

Basically a totally unproductive land costs 1 unit (of each kind of resource) and every advantage element (being productive, a bonus, a built structure...) will increase its cost by 1.

For example, the following territory has a base cost of 1, but it has a bonus (+1), so it costs 2:



The following territory has a base cost of 1, but it is naturally productive (+1) and has two bonuses (+1,+1), so it costs 4:



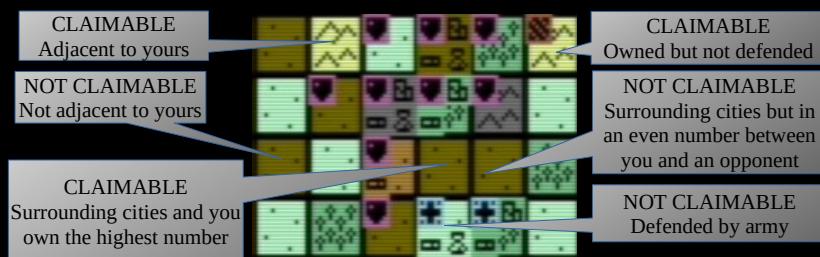
The claim action may fail for some reason, for example if you have not enough resources to pay.

Often this action is not available because you can claim territories only according to the following rules:

1. You can claim only territories adjacent to territories you already own
2. You can claim territories owned by other players only if they are not defended by an army

3. You can claim a territory with any city in the surroundings tiles only if the surrounding cities you own are the largest in number (see action *City* for more details)

Look at the following examples assuming you are the player with the purple banner:



A newly claimed territory will contribute to the total amount of collected resources on your next turn.

## Attack

As previously explained, territories owned by other players can not be claimed if an army is protecting them, but they can be freed by attacking them.

This action is available when selecting an opponent's territory only if the attack condition is met: to be able to attack a territory, there must be at least 2 of your armies in adjacent territories. Look at the following situation:



The attack action has no cost and has the following effects:

- opponents's army will be wiped out
- one at random of your armies in the adjacent territories will be sacrificed and removed
- the attacked territory becomes unowned and later can be claimed paying the specific cost
- if a site was built on the attacked territory, it will cease to be productive until the territory is claimed again by someone
- if a city was founded in the attacked territory, it will cease its effect on surrounding territories, until it is claimed again

## Improve

This action is available on territories owned by you and simply gives you access to a sub-menu with all the actions you can do to improve them, explained below.

## Build site

As explained before, some territories provide resources per turn, naturally or by the presence of some bonus.

Anyway, you can make any territory produce resources by building a specific site. Building sites is crucial to compensate for the lack of a certain resource if your territories do not provide enough of it.

There are 3 types of site: FARM producing food, FACTORY producing materials and POWER PLANT producing energy.

A site normally produces 1 unit of the specific resource type every 4 turns, but every leader doubles the production of a specific type of site: Queen Victoria makes farms produce 2 units of food every 4 turns, Che Guevara has a similar effect on factories and J.K. Kennedy on power plants.

A pie chart in the textual territory description will show the progress in completing production.



Choosing the action will display the list of available sites with the specific fixed construction cost:



Each territory can host a maximum of one site.

Not all sites may be available for construction as some territories are not suitable for hosting them. The following table shows those limits:

SUITABILITY	FARM	FACTORY	POWER PLANT
Bareland	Yes	Yes	NO
Grassland	Yes	Yes	Yes
Mountains	Yes	Yes	Yes
Forest	Yes	Yes	Yes
Desert	NO	Yes	Yes
Swamp	Yes	NO	Yes
Sea	Yes	Yes	Yes

## **Scrap site**

This action is available when a site has already been built on the territory and lets you demolish it to make room for a different type of site, since each territory can only contain one. This is useful if you've built the wrong type or need to change your production strategy.

Scraping a site has no cost and does not recover any resources paid to build it.

## **Army**

Use this action to set an army on a territory of yours, to protect it from being claimed by adjacent opponents or if you are planning a nearby attack.

## **City**

This action founds a city on your territory and is available on any type of territory except sea.

Cities have an important strategic function in the game: a city peacefully prevents all surrounding territories from being claimed by another player (except those already claimed before).

The only way to oppose the effect of a city is to found more cities nearby: if a territory is surrounded by cities belonging to more than one player, only the player with the highest number of surrounding cities can claim it.

A city prevents claiming territories, but they can still be attacked.

Furthermore it does not prevent the territory itself in which it is built from being claimed or attacked.

If that territory becomes unowned, the city stops its effect until the territory is claimed again.

Founding a city uses resources of all kinds, but their quantity varies. A city is more expensive the more territories it affects: cities founded on the edges or corners of the map will be cheaper than cities in central locations.

Moreover, surrounding sea territories further increase its cost, since coastal cities have an influence that is more difficult to contrast.

## Trade

This action is available on any type of territory and lets you exchange resources. Human players cannot trade with each other: trade is enabled only with players controlled by the computer.

Trading is useful for quickly gaining resources you lack in exchange for those you have excess of.

Choosing this action checks the availability to trade for all enabled players. Sometimes others will take the initiative to trade at the beginning of your turn.

Anyone available will make an offer as in the following example:



At first, the offers won't be very favorable for you, but the more you trade with a player, the more the conditions will change in your favor. On the contrary, claiming territories already belonging to another player has the opposite effect, worsening the trade conditions they offer you. If you attack a player's territory, the hostility will cut off your ability to trade with it for a while: the greater the conflict, the longer it will take to restore the necessary trust.

## Scores

This action is available by selecting any territory and shows the percentual score summary regarding map domination.

## Quit game

This action is available by selecting any territory and lets you quit the game. You will be asked for confirmation.

## Tactical tips

- Choose your starting territory very carefully at the beginning of the game, also examining the surrounding area, so as to be sure you can claim in a few turns an area that allows you to obtain a minimum income of each type of resource: if you run out of a resource type from your starting budget without having any income of it, your game is already over !
- Avoid starting the game too close to another player, even if the territories are tempting: expansion conflicts may arise too early for you to deal with them.
- Try to predict which resources you might lack in relation to your expansion plans and compensate by building a significant number of specific production sites.
- Place cities as soon as possible in areas where you really don't want your opponents to expand easily.
- Trading is a great opportunity but remember it means helping your opponents at the same time.

## Release notes

Dominion was made by Roberto Sandri, it is completely freeware and released by Digital Monastery.

Thanks to my daughter Gaia for helping me test the game.  
Comments and bug reports are welcome to [rs2809@yahoo.it](mailto:rs2809@yahoo.it).  
Enjoy !

Roberto

# Versione italiana

## Avvio del gioco

1. Accendere/resettare il Commodore 64
2. Inserire il disco floppy di Dominion nel drive. Se sono collegati più drive, utilizzare quello identificato con il numero 8, che è di norma il primo della catena di collegamento seriale.
3. Digitare **LOAD “\*”,8** e premere **RETURN**
4. A caricamento completato (ritorno del prompt READY), digitare **RUN** e premere **RETURN**
5. Il gioco proseguirà il caricamento e si avvierà automaticamente

NOTA: il disco floppy verrà utilizzato durante il gioco e dovrà quindi rimanere inserito nel drive 8.

# Introduzione

Dominion è un gioco strategico basato su turni, il cui scopo è ottenere il controllo dei territori sulla mappa.

Durante il vostro turno potrete eseguire quante azioni vorrete fintanto che disporrete delle risorse richieste per completarle, prima di passare il turno al giocatore successivo.

Ci sono tre tipi di risorse:

- **cibo** simboleggiato da un pezzo di pane
- **materiali** simboleggiati da un cubo
- **energia** simboleggiata da una lampadina

Raccoglietene il più possibile in quanto la maggior parte delle azioni che potete eseguire nel gioco hanno un costo da pagare in risorse.

Lo scopo del gioco è rivendicare il 51% dei territori sulla mappa: il primo giocatore che ci riesce vince la partita.

Di conseguenza, la partita viene vinta anche eliminando completamente gli altri giocatori dalla mappa, che saranno così esclusi dal gioco.

# Configurare una nuova partita

## Scelta della mappa

Dalla schermata principale di gioco potrete scegliere se giocare in un nuovo mondo generato casualmente o in uno scenario realistico.

Gli scenari realistici costituiscono un catalogo di mappe riproducenti zone del pianeta Terra. Questi scenari determinano partite mediamente più impegnative in quanto i territori e le risorse derivanti sono distribuiti in modo più realistico e meno omogeneo.

Se scegliete di giocare in un nuovo mondo casuale verrete diretti al pannello di configurazione della mappa per impostare alcune caratteristiche:



**Set world features:**

- [] **CONFORMATION** Pangea
- [] **CLIMATE** Variable
- [] **PROSPERITY** Balanced
- [] **START BUDGET** Fair

Press **SPACE** to confirm options

Premendo **F1** si sceglie tra diversi tipi di conformazione del pianeta: *Pangea*, *Continenti* o *Isole*. Questa impostazione determina la quantità di territori di mare.

Premendo **F3** si sceglie tra diversi tipi di clima, che determina la prevalenza di certi tipi di terreno e la conseguente disponibilità di risorse.

**Variabile:** *una combinazione bilanciata di tipi di terreno che determina una partita dal livello di difficoltà abbastanza basso, raccomandato per i principianti.*

**Arido:** *una prevalenza di terreni brulli e aridi da cui deriva una grave scarsità di risorse, soprattutto di cibo. Consigliato ai giocatori esperti.*

**Umido:** *un ambiente umido con prevalenza di paludi e boschi; trovare e produrre materiali ne risulta particolarmente arduo, rendendo la partita abbastanza impegnativa.*

**Temperato:** *una netta prevalenza di terreni fertili e vegetazione e la sufficiente diffusione di ogni tipologia di terreno produttivo rende molto facile l'approvvigionamento di tutte le risorse, in particolare di cibo.*

**Continentale:** *uno scenario con grande abbondanza di montagne e materie prime, mentre gli altri tipi di risorse dovranno essere procurati con un certo sforzo.*

**Boreale:** *la prevalenza di vegetazione facilita il reperimento di cibo ed energia, ma rende più impegnativo il recupero di materiali.*

Premendo **F5** si regola la prosperità del mondo, ovvero la probabilità di risorse bonus che aumentano la produttività

caratteristica dei terreni. Mantenete questo valore su *Bilanciata* per rispecchiare la disponibilità di risorse determinata dal tipo di clima scelto, oppure cambiatela a *Povera* o *Ricca* per alterarla: una prosperità ricca risulterà in una partita più facile e povera la renderà più sfidante.

Premendo F7 modificate l'ammontare di risorse di cui disporrete già all'inizio della partita e quindi la facilità di espansione nei primi turni di gioco. Questa impostazione si applica solo ai giocatori umani, perciò essenzialmente regola il vantaggio dei giocatori umani nei confronti degli avversari controllati dal computer.

Premete la barra spaziatrice per proseguire una volta configurate a vostra preferenza le caratteristiche del mondo.

## Configurazione dei giocatori

Potete configurare i giocatori sia per le mappe realistiche che per quelle causali. Dominion prevede 3 giocatori che possono essere governati da umani o dal computer. Ogni giocatore umano può essere indipendentemente controllato usando entrambe le porte joystick o la tastiera.

Premendo F1 si sceglie tra le diverse bandiere, che rappresentano i tre leader; ogni leader comporta un vantaggio diverso, descritto meglio di seguito nella descrizione dell'azione *Build Site*.

 **Queen Victoria** (raddoppia il cibo dalle fattorie)

 **Che Guevara** (raddoppia i materiali dalle fabbriche)

 **J.F. Kennedy** (raddoppia energia dalle centrali elettriche)

Premendo **F3** è possibile cambiare come preferite il colore di default delle bandiere.

Premendo **F5** si imposta il numero di giocatori umani (da 1 a 3) e il corrispondente tasto numerico scorre tra le diverse opzioni di controllo dei giocatori umani.



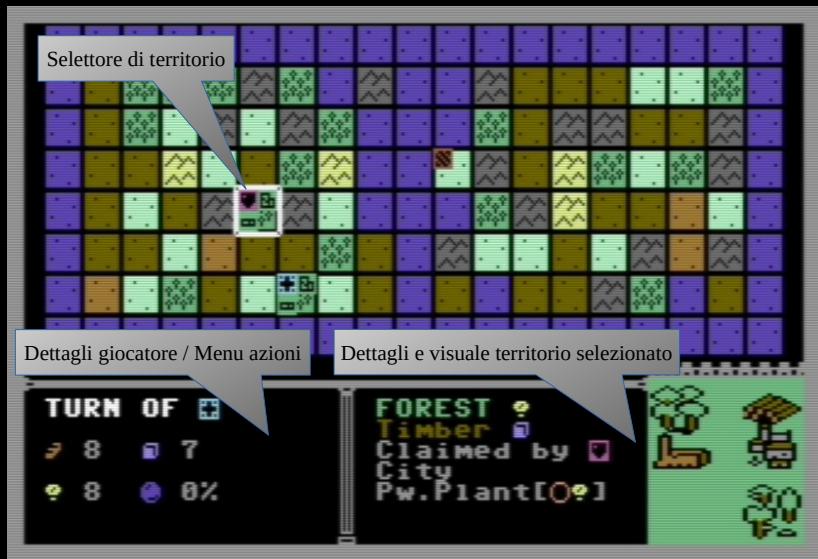
Una volta soddisfatti, premete **F7** per iniziare la partita.

L'ordine di inizio dei giocatori verrà sempre stabilito casualmente.

# Interfaccia di gioco

L'interfaccia di gioco è composta dalle seguenti sezioni:

- la mappa del mondo nella parte alta
- in basso a sinistra sono mostrati il menu delle azioni o i dettagli del giocatore di turno
- una descrizione testuale del territorio selezionato e la sua visuale ingrandita in basso a destra.



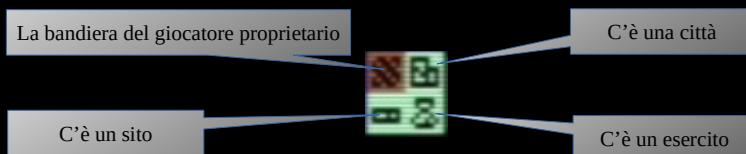
La leva del joystick (o i tasti cursore se si usa la tastiera) è usata per muovere il selettore di territorio sulla mappa o per scorrere tra le azioni disponibili nel menu azioni.  
Il pulsante del joystick (o il tasto Z se si usa la tastiera) è usato per selezionare un territorio e per eseguire l'azione scelta dal menu.

## Mappa del mondo

Muovete il selettor (il quadrato banco) per inquadrare i territori sulla mappa: selezionando il territorio inquadrato (col pulsante del joystick o il tasto Z) vi permette di vederne i dettagli nella parte in basso a destra dello schermo e vi dà accesso al menu azioni.

Senza necessità di inquadrarli, è possibile distinguere sulla mappa i diversi tipi di territorio dal loro colore.

Inoltre, alcune icone evidenziano la presenza di certi dettagli:



## Menu azioni

Quando non è selezionato alcun territorio l'area del menu azioni mostra i dettagli del giocatore di turno: il bilancio attuale di cibo, materiali ed energia e la percentuale di territori posseduti.



Selezionando un territorio appare invece il menu azioni. Le azioni disponibili dipendono dal territorio selezionato (come spiegato di seguito).

Se eseguire l'azione ha un costo, le risorse richieste sono specificate tra parentesi, come nel seguente esempio:



## Descrizione e visuale del territorio

Quando un territorio è selezionato, vengono mostrati una descrizione testuale più dettagliata e una visuale ingrandita. Vedete l'esempio seguente:

Tipo: montagne. Questo territorio normalmente fornisce 1 unità di materiali per turno

C'è un bonus di metalli, quindi il territorio fornisce 1 unità in più di materiali per turno

È stata fondata una città

Un esercito protegge il territorio

C'è un bonus di cascate, quindi fornisce anche 1 unità di energia per turno

È stato rivendicato da questo giocatore

È stata costruita una stalla che sta producendo 1 unità di cibo (è al 75%)

Stalla

Metalli

Cascade

Città

Esercito

# Tipi di territorio

Esistono diversi tipi di territorio: alcuni forniscono per loro natura 1 unità di risorsa per turno, altri non forniscono nulla.

Su qualsiasi tipo di territorio potrete trovare un bonus, che modifica la qualità o aumenta la quantità di risorse che il territorio normalmente fornisce.

La seguente tabella elenca e descrive tutti i tipi di terreno:

TIPO DI TERRENO	COLORE	RISORSA NATURALE	POSSIBILI BONUS
BRULLO	Marrone	<i>nessuna</i>	Lago (cibo) Argilla (materiali)
PRATERIA	Verde chiaro	Cibo	Frutta (cibo) Fiume (energia)
MONTAGNE	Grigio	Materiali	Metalli (materiali) Cascate (energia)
FORESTA	Verde	Energia	Bestiame (cibo) Legname (materiali)
DESERTO	Giallo	<i>nessuna</i>	Minerali (materiali)
PALUDE	Arancione	<i>nessuna</i>	Geyser (energia)
MARE	Blu	<i>nessuna</i>	Pesce (cibo) Giacimento (energia)

## Azioni

Quando un territorio viene selezionato, una serie di azioni appaiono disponibili nel menu azioni. La lista delle azioni disponibili dipende dalle condizioni del territorio selezionato.

Segue la spiegazione di ogni azione.

### Go back

Questa opzione fa uscire dal menu azioni e ritorna al controllo del selettori sulla mappa.

È disponibile per qualsiasi territorio selezionato sulla mappa.

### Pass turn

Questa azione termina il vostro turno, passandolo al giocatore successivo, quindi sceglierla solo dopo aver finito di fare ogni cosa possibile.

È disponibile per qualsiasi territorio selezionato sulla mappa.

### Claim

Questa è l'azione più importante del gioco: rivendicare un territorio significa farlo vostro e possedere territori è la strategia per raccogliere risorse e vincere la partita.

Ogni territorio ha un costo da pagare per essere rivendicato e questo verrà mostrato tra parentesi: tutte le risorse sono sempre necessarie e la loro quantità, espressa da un moltiplicatore, dipende dal valore del terreno.

Di base un terreno completamente improduttivo costa 1 unità (di ogni tipo di risorsa) ed ogni suo elemento di vantaggio

(essere produttivo, un bonus, una struttura costruita...) incrementerà il costo di 1.

Ad esempio, il seguente territorio ha un costo base di 1, ma presenta un bonus (+1), quindi costa 2:



Il seguente ha un costo base di 1, ma è per sua natura produttivo (+1) e presenta 2 bonus (+1,+1), quindi costa 4:

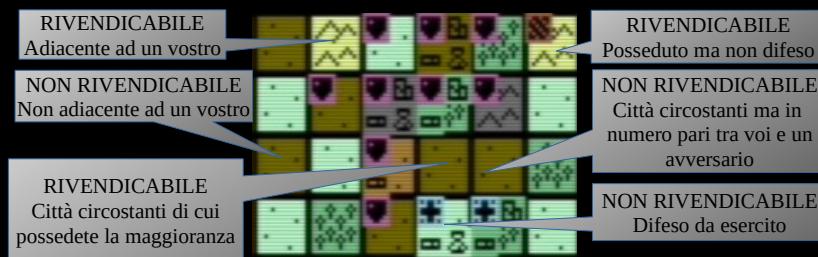


La rivendicazione potrebbe fallire per qualche ragione, ad esempio se non avete abbastanza risorse per pagarla. Spesso questa azione non figura disponibile perché si possono rivendicare territori solo secondo le seguenti regole:

1. Sono rivendicabili solo i territori adiacenti a territori che si possiedono già
2. Sono rivendicabili i territori posseduti da altri giocatori solo se non sono difesi da un esercito

3. Si può rivendicare un territorio con delle città nei territori circostanti ad esso solo se si possiede la maggioranza delle città che lo circondano (si veda l'azione *City* per maggiori dettagli)

Considerate il seguente esempio assumendo di essere il giocatore contraddistinto dalla bandiera con lo scudo viola:



Un territorio appena rivendicato contribuirà alla raccolta di risorse a partire dal turno successivo.

## Attack

Come spiegato prima, i territori posseduti da altri giocatori non possono essere rivendicati se protetti da un esercito, tuttavia possono essere liberati attaccandoli.

Questa azione è disponibile quando si seleziona il territorio di un avversario solo se è soddisfatta la condizione di attacco: per poter attaccare un territorio, ci devono essere almeno due vostri eserciti in territori adiacenti. Osservate la seguente situazione:



L'azione di attacco non ha alcun costo e ha i seguenti effetti:

- l'esercito dell'avversario verrà eliminato
- uno a caso dei vostri eserciti nei territori adiacenti verrà sacrificato e rimosso
- il territorio attaccato diventa di nessuno e può essere successivamente rivendicato pagandone il costo specifico
- se sul territorio attaccato era stato costruito un sito, esso smetterà di essere produttivo fino a che il territorio non verrà nuovamente rivendicato da qualcuno
- se sul territorio attaccato era stata fondata una città, essa cesserà il suo effetto sui territori circostanti, finché non verrà nuovamente rivendicata

## Improve

Questa azione è disponibile per i territori da voi rivendicati e fa semplicemente accedere ad un sotto-menu con tutte le azioni eseguibili su di esso, spiegate di seguito.

## Build site

Come già detto, alcuni territori forniscono risorse ogni turno, per loro natura o per la presenza di qualche bonus.

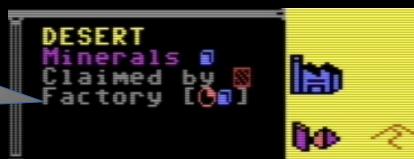
Ad ogni modo, potete far produrre risorse ad ogni tipo di territorio costruendoci uno specifico sito. Costruire siti è fondamentale per compensare alla carenza di una certa risorsa se i vostri territori non ne forniscono a sufficienza.

Vi sono 3 tipi di sito: FATTORIE per produrre cibo, FABBRICHE per produrre materiali e CENTRALI ELETTRICHE per produrre energia.

Normalmente un sito produce **1** unità della risorsa specifica ogni 4 turni, ma ciascun leader raddoppia la produzione di uno specifico tipo di sito: la Regina Vittoria fa produrre alle fattorie **2** unità di cibo ogni 4 turni, Che Guevara ha un analogo effetto sulle fabbriche e J.F. Kennedy sulle centrali elettriche.

Un grafico a torta nella descrizione testuale del territorio mostrerà il progresso nel completamento della produzione.

Il progresso nella produzione di materiali di questa fabbrica è al 25%, ovvero 1 unità di materiali sarà disponibile tra 3 turni



Scegliendo l'azione verrà mostrata la lista dei siti disponibili con gli specifici costi fissi di costruzione:



Ogni territorio può ospitare al massimo un sito.

Non tutti i siti potrebbero risultare disponibili da costruire in quanto alcuni territori non sono idonei ad ospitarli. La tabella seguente illustra tali limiti:

IDONEITÀ	FATTORIA	FABBRICA	CENTRALE ELETTRICA
Terreno brullo	Sì	Sì	NO
Prateria	Sì	Sì	Sì
Montagne	Sì	Sì	Sì
Foresta	Sì	Sì	Sì
Deserto	NO	Sì	Sì
Palude	Sì	NO	Sì
Mare	Sì	Sì	Sì

## **Scrap site**

Questa azione è disponibile quando è già stato costruito un sito sul territorio e vi consente di demolirlo per lasciare posto ad un sito di un altro tipo, poiché ogni territorio può contenerne solo uno. È utile se avete costruito il tipo sbagliato o avete bisogno di cambiare la vostra strategia produttiva.

Demolire un edificio non ha un costo e non fa recuperare le risorse pagate per costruirlo.

## **Army**

Usate questa azione per stabilire un esercito su uno dei vostri territori, per proteggerlo dall'essere rivendicato dagli avversari adiacenti o se state pianificando un attacco nelle vicinanze.

## **City**

Questa azione fonda una città sul vostro territorio ed è disponibile su ogni tipo di territorio eccetto il mare.

Le città rivestono una funzione strategica nel gioco: una città impedisce pacificamente che tutti i territori circostanti vengano rivendicati da un altro giocatore (se non rivendicati prima).

Il solo modo di contrastare l'effetto di una città è fondare più città nelle vicinanze: se un territorio è circondato da città appartenenti a più giocatori, solo il giocatore con il maggior numero di città circostanti può rivendicarlo.

Una città impedisce di rivendicare dei territori, ma essi possono comunque essere attaccati.

Inoltre non impedisce che lo stesso territorio in cui è stata costruita sia rivendicato o attaccato.

Se tale territorio diventa senza proprietario, la città cessa di avere il suo effetto fino a che il territorio non viene nuovamente rivendicato.

Fondare una città richiede risorse di tutti i tipi, ma la loro quantità varia. Una città è tanto più costosa quanti sono i territori che influenza: città fondate ai bordi o agli angoli della mappa saranno meno costose delle città in posizioni centrali.

Inoltre, territori di mare circostanti ne aumentano il costo, poiché le città costiere esercitano un'influenza più difficilmente contrastabile.

## Trade

Questa azione è disponibile su qualsiasi territorio e vi permette di commerciare le risorse. I giocatori umani non possono commerciare tra loro: il commercio è abilitato solo nei confronti di giocatori controllati dal computer.

Il commercio è utile a ottenere velocemente le risorse che vi mancano in cambio di quelle di cui disponete in eccesso.

Eseguire questa azione verifica la disponibilità a commerciare per tutti i giocatori abilitati. A volte saranno gli altri giocatori a prendere l'iniziativa di commerciare all'inizio del vostro turno.

Chi è disponibile proporrà un'offerta come nell'esempio seguente:



Inizialmente le offerte non saranno molto favorevoli per voi, ma più commerciate con un giocatore, più le condizioni muteranno a vostro favore. D'altra parte, rivendicare territori già posseduti da un giocatore ha l'effetto opposto, peggiorando le condizioni commerciali che vi offrirà. Se attaccate il territorio di un giocatore, l'ostilità interromperà la possibilità di commerciarci per un certo tempo: maggiore il conflitto, più tempo ci vorrà per ristabilire la fiducia necessaria.

## Scores

Questa azione è disponibile selezionando qualsiasi territorio e mostra il riepilogo dei punteggi percentuali sul dominio della mappa.

## Quit game

Questa azione è disponibile selezionando qualsiasi territorio e vi consente di terminare la partita. Verrà richiesta conferma.

## **Suggerimenti tattici**

- All'inizio della partita scegliete con molta attenzione il vostro territorio di partenza, esaminando anche l'area circostante, in modo da essere sicuri di riuscire a rivendicare in pochi turni un area che vi consenta di ottenere un minima rendita di ogni tipo di risorsa: se esaurite una risorsa dal vostro budget iniziale e non avete alcuna entrata, la vostra partita è già finita !
- Evitate di iniziare la partita troppo vicini ad un altro giocatore, anche se i territori risultano invitanti: potrebbero sorgere conflitti di espansione troppo precoci da gestire.
- Sulla base dei vostri piani di espansione cercate di prevedere di quali risorse potreste scarseggiare e compensate costruendo una quantità significativa di siti produttivi specifici.
- Posizionate al più presto delle città nelle aree dove non desiderate che i vostri avversari si espandano facilmente.
- Commerciare è una grande opportunità ma ricordate che allo stesso tempo agevola i vostri avversari.

## **Note di rilascio**

Dominion è stato creato da Roberto Sandri, è completamente gratuito e rilasciato da Digital Monastery.

Ringrazio mia figlia Gaia per avermi aiutato a testare il gioco.  
Commenti e segnalazioni di bug sono i benvenuti a

[rs2809@yahoo.it](mailto:rs2809@yahoo.it).

Buon divertimento !

Roberto