

Boulot boulot dodo, tout le monde ne semble plus penser qu'au travail. Qu'est-il advenu du temps où l'on pouvait labourer tranquillement les champs à l'ombre du pouvoir ? L'économie est un leurre : elle permet de voler sous le nez d'autrui, mais les gens finissent par se rendre compte que pour réussir, il faut aussi avoir du nez. La tendance est maintenant de rejoindre les guildes, d'y apprendre l'artisanat et de produire le prochain chef-d'œuvre à la mode – que cela soit une peinture d'une précision aveuglante, ou une râpe à fromage si merveilleuse que le fromage n'a plus le même goût. Les seules personnes à encore labourer les champs le font par dépit. Les guildes sont partout : bouchers, boulangers, ciriers, cordonniers, fromagers, mangeurs de fromage... Votre conseiller est convaincu que, quelque part, le contrôle de la guilde des tailleurs de pierre est la clé pour dominer le monde. Très bien. Vous gérerez si bien la matière que le monde tremblera devant vous.

Voici la huitième extension de la série Dominion. Guildes ajoute 13 nouvelles cartes Royaume. Elle introduit des pièces sous forme de jetons que vous pouvez désormais conserver d'un tour sur l'autre et des cartes qui peuvent vous apporter plus si vous décidez de les payer plus cher.

Nous espérons que vous appréciez le monde de Dominion, en perpétuelle expansion !

MATÉRIEL

150 cartes

130 cartes Royaume, 10 de chaque :



13 cartes Préparation (dos)

7 cartes vierges



Exemple de carte :



- Nom (Boulangier)
- Fonction de la carte
- Type de carte (Action blanc)
- Coût (5 pièces)



25 jetons Pièce

Guildes est une extension pour Dominion ou L'Intrigue. Vous aurez besoin des cartes de base (Trésor, Victoire et Malédiction) ainsi que des règles complètes du jeu se trouvant dans l'une de ces boîtes.

Guildes est également compatible avec toutes les extensions de la série Dominion.

PRÉPARATION

Guildes comprend 13 cartes Préparation (une pour chaque famille de cartes Royaume de cette extension). Pour jouer à cette extension, vous aurez besoin des cartes Trésor, Victoire, Malédiction et Rebut de Dominion ou L'Intrigue. Tout comme dans les autres boîtes de Dominion, vous devez choisir 10 ensembles de 10 cartes Royaume à chaque partie. Si vous les sélectionnez aléatoirement, mélangez les cartes Préparation des différentes boîtes utilisées. Vous pouvez également prendre un des ensembles indiqués dans «Ensembles recommandés».

Lorsque vous jouez avec le Boulanger, chaque joueur démarre la partie avec un jeton Pièce. Sinon, les joueurs démarrent la partie sans jeton Pièce.

Exemple de mise en place :

Cartes Trésor



Cartes Victoire



Malédiction



Rebut



Cartes Royaume



RÈGLES ADDITIONNELLES : GUILDES

«En jeu» : Les cartes Action et Trésor jouées sont placées, face visible, dans la zone de jeu du joueur et sont considérées en jeu jusqu'à ce qu'elles soient déplacées ailleurs – elles sont habituellement défaussées lors de la phase d'Ajustement. Seules les cartes jouées sont considérées comme en jeu ; les cartes de la réserve, des mains des joueurs, des decks et des défausses, ainsi que les cartes mises de côté ou écartées ne sont pas en jeu. Les fonctions Réaction des cartes que vous avez en main ne mettent pas pour autant ces cartes en jeu.

«Consulter» : Lorsqu'une carte vous demande de consulter une ou des cartes, vous prenez connaissance de celle(s)-ci sans la (les) montrer aux autres joueurs (Rappel : les explications des termes «Défausser», «Écarter», «Recevoir», «Dévoiler», et «Mettre de côté» sont dans les règles de Dominion ou L'Intrigue).

Certaines cartes de cette extension vous rapporteront des jetons Pièce. Ces jetons viennent toujours de la réserve, jamais des autres joueurs. Pendant la phase d'Achat, **avant l'achat de n'importe quelle carte**, un joueur peut dépenser autant de ses jetons Pièce qu'il le souhaite. Chaque jeton dépensé lui donne alors +1 pour ses achats. Les jetons dépensés retournent dans la réserve. Les jetons ne sont pas limités et les joueurs peuvent utiliser des substituts si la réserve venait à s'épuiser.

Ce sont les mêmes jetons Pièce que dans Rivages et Prospérité, mais attention : les jetons Pièce qu'un joueur obtient grâce aux fonctions des cartes de cette extension ne peuvent pas être utilisés sur les plateaux Bateau Pirate ou Route Commerciale. Ils peuvent uniquement être dépensés lors de la phase d'Achat ; ils ne peuvent pas être dépensés quand une carte est achetée grâce au pouvoir du Marché noir (carte promotionnelle).

Sur certaines cartes de cette extension, un «+» est apposé à côté de leur prix de base : lorsqu'ils achètent ces cartes (et **uniquement dans le cas d'un achat**), les joueurs sont libres de payer un surcoût du montant de leur choix au-delà du prix de base de la carte. Ces cartes permettront d'appliquer une fonction particulière en proportion du surcoût consenti. Les joueurs sont libres d'employer les Potions (Alchimie) dans ces surcoûts. Un joueur peut choisir de ne pas payer de surcoût, même s'il lui reste encore des pièces à dépenser. **Un surcoût est d'une pièce minimum** : il n'y a surcoût que si le joueur paie au moins une pièce de plus que le prix de base de la carte. Les pièces utilisées pour le surcoût (que celles-ci proviennent de la monnaie classique comme des jetons Pièce) sont dépensées et ne peuvent pas être utilisées pour un autre achat. La fonction obtenue par le surcoût payé est appliquée immédiatement au moment où la carte est achetée (ce qui se produit avant que cette carte ne soit reçue par le joueur). Le «+» est juste un aide-mémoire : pour tous les autres effets du jeu, seul le chiffre sera pris en compte pour évaluer le coût de la carte.

Par exemple, si un joueur joue le Marchandeur (L'Arrière-pays), et qu'il achète un Chef-d'œuvre en payant un surcoût, le Marchandeur fera toujours récupérer une carte coûtant moins que 1 qui est le prix de base du Chef-d'œuvre. De manière analogue, un Chef-d'œuvre peut être assigné comme carte Fléau pour la Jeune Sorcière (Abondance), puisque son coût est de 3. Réduire les prix de base des cartes à l'aide du Pont (L'Intrigue) ou de la Route (L'Arrière-pays) ne permet jamais d'affecter le surcoût, mais uniquement le prix de base de la carte.

ENSEMBLES RECOMMANDÉS

Les ensembles suivants mettent en valeur certaines dynamiques et stratégies.

Guildes & Dominion :

Artistes et Artisans : Tailleur de pierre, Conseiller, Boulanger, Compagnon, Guilde des Marchands, Laboratoire, Cave, Atelier, Festival, Prêteur sur gages

Une vie saine : Boucher, Boulanger, Cirier, Médecin, Devin, Milice, Voleur, Prêteur sur gages, Jardins, Village

Cage dorée : Place du village, Chef-d'œuvre, Cirier, Percepteur, Héraut, Bibliothèque, Rénovation, Aventurier, Marché, Chancelier

Guildes & L'Intrigue :

À la carte : Boulanger, Chef-d'œuvre, Conseiller, Cour, Harem, Hommage, Médecin, Place du village, Puits aux souhaits, Nobles

Les ficelles du commerce : Boucher, Chaudronnier, Compagnon, Conspirateur, Tailleur de pierre, Devin, Grand Hall, Héraut, Mascarade, Nobles

Le temps des décisions : Boucher, Cirier, Chef-d'œuvre, Duc, Guilde des Marchands, Mise à niveau, Percepteur, Pion, Pont, Village minier

DESCRIPTION DES CARTES ROYAUME

Boucher : Prenez d'abord deux jetons Pièce. Puis vous pouvez écarter une carte de votre main et payer n'importe quel nombre de jetons Pièce (ces jetons retournent à la réserve, et ils ne donneront pas de pièces pour la phase d'Achat). Ce nombre de jetons peut être de zéro. Le Boucher lui-même n'est plus dans votre main et ne peut donc pas s'écarter lui-même (bien qu'il puisse écarter un autre exemplaire de Boucher). Si vous écartez une carte, recevez une carte coûtant jusqu'à la valeur de la carte écartée plus le nombre de jetons dépensés. Par exemple, vous pouvez écarter un Domaine (2) et payer six jetons pour recevoir une Province (8), ou vous pouvez écarter un autre Boucher (5) et payer 0 jeton pour recevoir un Duché (5). Vous pouvez utiliser des jetons Pièce que vous venez de recevoir.



Boulangier : Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez une carte, obtenez +1 Action et prenez un jeton Pièce. Dans les parties où le Boulangier est sélectionné, les joueurs commencent avec un jeton Pièce, y compris si le Marché noir est présent et que le Boulangier fait partie des cartes disponibles par son biais.



Chef-d'œuvre : Cette carte Trésor vaut 1, comme le Cuivre. Lorsque vous l'achetez, vous recevez un Argent pour chaque 1 que vous payez en surcoût. Par exemple, si vous achetez un Chef-d'œuvre pour 6, vous recevez trois Argent.



Cirier : Vous obtenez +1 Action et +1 Achat, et prenez un jeton Pièce.



Compagnon : Cette carte vous permet de piocher trois cartes en excluant celles correspondant à un nom que vous aurez choisi. Indiquez d'abord un nom de carte. Cela peut être une carte non utilisée dans cette partie. Puis dévoilez des cartes du dessus de votre deck jusqu'à obtenir trois cartes qui ne correspondent pas à la carte nommée. Si vous épuisez votre deck, mélangez votre défausse et continuez l'effet. Si vous ne pouvez pas en trouver trois, arrêtez-vous. Prenez en main les cartes autres que celle(s) du nom choisi qui sont, elles, défaussées.



Conseiller : S'il n'y a pas trois cartes dans votre deck, dévoilez ce que vous pouvez, puis mélangez votre défausse pour former un nouveau deck et dévoilez le complément. Si cela ne suffit pas, dévoilez ce que vous pouvez. Quel que soit le nombre de cartes dévoilées, le joueur à votre gauche en choisit toujours une à défausser avant de prendre les autres cartes en main.



Devin : L'Or et les Malédictions viennent de la réserve et sont placés dans la défausse. S'il n'y a plus d'Or, vous n'en recevez aucun. S'il n'y a pas assez de Malédictions, distribuez-les dans le sens horaire, en commençant par le joueur à votre gauche. Chaque joueur qui reçoit effectivement une Malédiction pioche une carte. Cette pioche est obligatoire. Un joueur qui n'a pas reçu de Malédiction, que cela soit dû à l'épuisement de la réserve ou à une autre raison, ne pioche pas de carte. Un joueur qui utilise en Réaction le Mirador (Prospérité) pour écarter la Malédiction a reçu cette Malédiction donc pioche une carte ; un joueur qui utilise en Réaction la Troqueuse (L'Arrière-Pays) pour recevoir un Argent à la place de la Malédiction ne pioche pas de carte.



Guilde des marchands : Lorsque vous jouez cette carte, vous avez +1 Achat et +1 Pièce. Lorsque cette carte est en jeu, dès que vous achetez une carte, vous prenez un jeton Pièce également. Rappelez-vous que vous ne pouvez dépenser de jetons Pièce qu'au début de la phase d'Achat, et ne pourrez donc pas utiliser ce tour le ou les jetons ainsi acquis. L'effet est cumulatif : si vous avez deux Guildes des marchands en jeu, chaque carte achetée ensuite vous rapporte deux jetons Pièce. Toutefois, si vous jouez une Guilde des marchands plusieurs fois en ayant une seule carte effectivement en jeu (par exemple, avec la Salle du trône de Dominion, ou la Cour du Roi de Prospérité), vous n'obtiendrez qu'un jeton quand vous achetez une carte.






Héraut : Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez d'abord une carte et obtenez +1 Action, puis vous dévoilez la première carte de votre deck. Si c'est une carte du type Action, jouez-la (ce n'est pas facultatif). Jouer cette action ne compte pas dans le nombre total d'actions que vous pouvez jouer ce tour. Si le Héraut déclenche une carte de type Action - Durée (Rivages), le Héraut est défaussé normalement à la fin du tour, car son effet est résolu (la carte Durée restant en jeu).




Lorsque vous achetez cette carte, vous placez une carte de votre défausse de votre choix sur le dessus du deck pour chaque Pièce que vous payez en surcoût. Par exemple, si vous achetez le Héraut pour 2 Pièces, vous placerez deux cartes de votre défausse sur le dessus de votre deck. Cette carte vous permet de consulter votre défausse (ce qui est impossible en temps normal). Vous ne pouvez pas regarder votre défausse avant de décider du surcoût que vous voulez payer et, une fois le surcoût payé, vous devez placer le bon nombre de cartes sur le dessus du deck (si cela reste possible). Si vous payez plus que le nombre de cartes dans votre défausse, vous placez uniquement toutes les cartes de la défausse sur le deck. Vous ne pouvez pas consulter votre défausse si vous ne payez pas de surcoût. Quand vous placez plusieurs cartes, vous les

placez dans l'ordre de votre choix.

Médecin : Lorsque vous jouez le Médecin, indiquez un nom de carte, dévoilez les trois premières cartes de votre deck et écartez chaque carte du nom choisi. Remplacez les autres sur le dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix. Vous n'êtes pas obligé d'indiquer un nom de carte utilisée dans cette partie. S'il y a moins de trois cartes dans votre deck, dévoilez ce que vous pouvez, puis mélangez votre défausse (qui n'inclut pas pour le moment les cartes dévoilées) pour former un nouveau deck et dévoilez le complément. Si cela ne suffit pas, dévoilez ce que vous pouvez.

Quand vous achetez cette carte, pour chaque  que vous payez en plus, vous consultez la première carte de votre deck : soit vous l'écartez, soit vous la défaussez, soit vous la remplacez sur le dessus de votre deck. Si votre deck est vide, mélangez votre défausse (incluant éventuellement les cartes déjà défaussées ce tour pour payer le surcoût du Médecin) et, s'il n'y a toujours pas assez de cartes, vous n'en consulterez pas de nouvelles. Si vous payez plus d' en surcoût, vous pouvez faire des actions différentes à chaque fois que vous consultez la première carte du deck et vous consulterez la même carte si vous décidez de la replacer sur votre deck. Par exemple, si vous achetez le Médecin pour , vous pourrez consulter quatre fois la première carte ; vous pourriez par exemple d'abord écartier un Cuivre, puis défausser une Province, replacer un Argent sur le dessus, et remettre ce même Argent sur le dessus.

Percepteur : Vous pouvez écartier un Trésor de votre main. Cet effet est facultatif. Si vous écartiez effectivement un Trésor, tous les autres joueurs qui ont au moins cinq cartes en main défaussent une carte de même nom que la carte écartée s'ils le peuvent, ou dévoilent leur main s'ils n'en ont pas. Vous gagnez un Trésor coûtant jusqu'à  de plus que le Trésor écarté, en le plaçant sur le dessus de votre deck. S'il n'y a pas de cartes sur votre deck, ce Trésor sera ainsi votre seule carte à piocher avant de mélanger. Vous n'êtes pas obligé de recevoir un Trésor plus coûteux ; vous pouvez recevoir un Trésor avec un coût identique ou moins cher. Vous devez par contre recevoir un Trésor, si c'est possible. Le Trésor vient de la réserve.

Place du village : Vous piochez d'abord une carte et vous obtenez +2 Actions, puis vous pouvez défausser une carte Trésor. Vous pouvez défausser la carte précédemment piochée (si c'est un Trésor). Si vous avez effectivement défaussé une carte Trésor, vous prenez un jeton Pièce.

Tailleur de pierre : Lorsque vous jouez cette carte, écartez une carte de votre main et recevez deux cartes, chacune coûtant moins que la carte que vous venez d'écartier. Écartier une carte est obligatoire. Si vous n'avez plus de cartes en main à écartier, vous n'en recevez pas. Les deux cartes reçues peuvent être différentes ou identiques. Par exemple, vous pourriez écartier un Or pour recevoir un Duché et un Argent. Recevoir ces deux cartes est obligatoire (si vous avez précédemment écarté). Les cartes reçues viennent de la réserve et sont placées dans votre défausse ; s'il n'y a pas de cartes moins chères dans la



réserve (par exemple, en écartant un Cuivre), vous n'en gagnez aucune. S'il y a seulement une carte dans la réserve moins chère que la carte écartée, vous gagnez uniquement celle-ci. Vous recevez les cartes une à une, ce qui peut avoir son importance avec des effets « lorsque vous recevez », comme l'Auberge (L'Arrière-Pays).



Lorsque vous achetez cette carte, vous pouvez choisir de payer un surcoût. Si vous le faites, vous recevez deux cartes Action, chacune coûtant le montant exact du surcoût payé. Les cartes Action peuvent être différentes ou identiques. Par exemple, si vous achetez un Tailleur de pierre pour 6, vous pourriez recevoir deux Hérauts dans votre défausse. S'il n'y a pas de cartes avec un coût approprié, vous n'en gagnez aucune. Payer un surcoût avec une Potion (Alchimie) vous permet de recevoir des cartes avec un coût incluant une Potion. Si vous ne payez pas de surcoût, vous ne recevrez aucune carte avec cet effet ; ainsi, vous ne pouvez pas utiliser ce dernier effet pour recevoir des cartes Action coûtant 0.

EXEMPLE DE TOUR

Nathalie et Renaud sont en pleine partie. Au début de son tour, Nathalie a dans sa main : Boucher, Cirier, Domaine, Cuivre et Argent. Elle a également trois jetons Pièce (gagnés lors de tours précédents). Elle joue le Cirier, obtenant ainsi +1 Action, +1 Achat, ainsi qu'un quatrième jeton. Elle joue ensuite le Boucher et gagne deux jetons Pièce supplémentaires, puis écarte son Domaine. Elle choisit de payer un jeton pour recevoir un Argent, qui est mis dans sa défausse. Elle a maintenant cinq jetons et commence sa phase d'Achat. Elle joue un Cuivre et un Argent, et a 3 à dépenser. Elle décide de dépenser trois jetons (il lui en reste donc deux), elle peut alors dépenser jusqu'à 6. Elle achète un Tailleur de pierre (2), en dépensant 6. Elle a payé un surcoût de 4, et Nathalie peut donc choisir des cartes coûtant 4. Elle choisit le Héraut et en reçoit deux exemplaires. Elle n'a pas l'option de payer un surcoût pour les Hérauts, puisqu'elle ne les achète pas, mais les reçoit seulement. Elle met les Hérauts et le Tailleur de pierre dans sa défausse. Elle a un autre Achat mais seulement 0 à dépenser et choisit de ne rien faire. Elle défausse sa main et ses cartes en jeu. Elle pioche une nouvelle main de cinq cartes, puis son tour est fini.

Traduction française : Thomas Cauët
Version française : Équipe Ystari

Remerciements : Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Billy Martin, Destry Miller, Anthony Rubbo, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, la *Columbus Area Boardgaming Society*, et le *Games Club* de Cornell.