

Donald X. Vaccarino

DOMINION

Vous êtes le souverain d'un paisible royaume où affluent rivières et arbres verdoyants. Vous avez des rêves grandioses et vous désirez étendre votre royaume ! Vous le voulez plus grand et plus riche, avec encore plus de rivières et d'arbres. Vous désirez un véritable Dominion ! Autour de vous se trouvent fiefs et possessions – des parcelles de terre au bord de l'anarchie qui sont contrôlées par des seigneurs mesquins. En unifiant ces gens sous votre bannière, vous leurs apportez paix et civilisation.

Toutefois, de tels changements ne viennent jamais seuls. Plusieurs autres monarques ont le même désir en voyant ces opportunités. Vous devrez faire vite afin d'acquérir le plus de terres possible tout en repoussant vos adversaires. Pour parvenir à vos fins, vous recruterez des laquais, vous construirez des bâtiments et vous entretiendrez le confort de votre château, sans oublier de remplir les coffres de votre trésorerie. Votre Dominion devra être à la hauteur de vos ambitions !

BUT DU JEU

Dominion est un jeu où vous construisez un deck qui représente votre Dominion. Il est constitué de vos ressources, de vos points de victoire et des nombreuses actions que vous pouvez effectuer. Au départ, ce n'est qu'un piètre ramassis de propriétés et de pièces de cuivre mais vos ambitions feront en sorte qu'à la fin de la partie, votre deck fourmillera de pièces d'or, de provinces et des nombreux citoyens et constructions qui constituent votre château et votre royaume.

Celui qui aura le plus de points de victoire  à la fin de la partie sera le vainqueur.

MATÉRIEL

500 cartes

130 cartes Trésor

60 Cuivre

40 Argent

30 Or

48 cartes Victoire

24 Domaine

12 Duché

12 Province

252 cartes Royaume

10 de chaque : *Atelier, Aventurier, Bibliothèque, Bûcheron, Bureaucrate, Cave, Chancelier, Chambre du conseil, Chapelle, Douves, Espion, Festin, Festival, Forge, Laboratoire, Marché, Milice, Mine, Prêteur sur gages, Rénovation, Salle du Trône, Sorcière, Village, Voleur.*

12 Jardins

30 cartes Malédiction

33 cartes Préparation (une pour chaque carte et pour la carte *Rebut*)

7 cartes vierges

Deck : Désigne la pioche que vous construisez au cours de la partie.

Construisez votre deck à l'aide des cartes *Victoire, Royaume* et *Trésor*. À la fin de la partie, le joueur qui cumule le plus de points de victoire est déclaré vainqueur !

Toutefois, il est important de se rappeler que les cartes *Victoire* ont peu d'utilité au cours de la partie. Les joueurs doivent donc soigneusement équilibrer les trois types de cartes dans leur deck s'ils veulent l'emporter.

Le jeu comprend 25 cartes *Royaume* différentes. Seules 10 cartes *Royaume* différentes sont employées par partie, ce qui permet un nombre incalculable de configurations de jeu possibles.

Lors de votre première lecture, nous vous recommandons de ne pas considérer les textes dans la colonne de droite. Ces textes sont un résumé des règles, permettant aux joueurs de trouver facilement les points de règles importants après quelques parties.

Choisissez au hasard un premier joueur. Si vous jouez plus d'une partie, le premier joueur des parties suivantes sera le joueur situé à gauche du dernier gagnant. Si il y a eu égalité lors de la partie précédente, choisissez aléatoirement le premier joueur parmi les joueurs qui n'ont pas gagné.

Chaque joueur reçoit 7 cartes *Cuivre* et 3 cartes *Domaine*. Ces 10 cartes sont mélangées et placées face cachée dans la zone de jeu situé devant le joueur. Ces cartes constituent son deck de départ. Tous les joueurs piochent 5 cartes de leur deck afin de former leur main.

On n'utilise jamais toutes les cartes dans une partie. En plus des pioches initiales, les autres cartes utilisées dans une partie de *Dominion* forment la **réserve** et ces cartes sont toutes placées face visible au centre de la table à portée de main de tous les joueurs. Le type de chaque carte (*Action*, *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction*, *Réaction*, *Attaque*) est indiqué au bas des cartes. On peut placer une carte **Préparation** (la carte avec un dos différent) face cachée sous chacune des piles de cartes afin d'aider les joueurs à voir quand une pile est vide. La carte *Rebut* est également placée près de la réserve.

Les cartes *Cuivre*, *Argent* et *Or* (les cartes *Trésor* de base) sont disponibles à chaque partie. Après avoir donné 7 cartes *Cuivre* à chaque joueur, les cartes *Cuivre* restantes, ainsi que les cartes *Argent* et *Or*, sont placées en piles face visible dans la réserve.

Les cartes *Domaine*, *Duché* et *Province* (les cartes *Victoire* de base) sont disponibles à chaque partie. Après avoir distribué 3 cartes *Domaine* à chaque joueur, on forme, **dans une partie à 3 ou 4 joueurs**, des piles face visible de 12 cartes *Domaine*, 12 cartes *Duché* et 12 cartes *Province*. **A 2 joueurs**, on forme des piles de 8 de ces cartes *Victoire*. Les cartes *Victoire* inutilisées sont remises dans la boîte.

Les cartes *Malédiction* sont aussi disponibles à chaque partie. Placez dans la réserve : 10 cartes *Malédiction* à 2 joueurs, 20 cartes *Malédiction* à 3 joueurs et 30 cartes *Malédiction* à 4 joueurs.

En plus de ces 7 piles de cartes que l'on emploie à chaque partie, les 10 exemplaires des 10 cartes *Royaume* choisies sont placés en pile face visible à chaque partie (à l'exception des cartes *Royaume* qui sont aussi des cartes *Victoire*, tel que noté pour les *Jardins* ci-dessous). Pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir les 10 cartes *Royaume* suivantes : *Atelier*, *Bûcheron*, *Cave*, *Douves*, *Forgeron*, *Marché*, *Milice*, *Mine*, *Rénovation* et *Village*.

Lorsque vous serez familier avec le jeu, vous pourrez choisir les 10 cartes *Royaume* selon la méthode de votre choix. Par exemple, vous pouvez mélanger toutes les cartes **Préparation** des cartes *Royaume* afin de déterminer de façon aléatoire les 10 cartes que vous utiliserez. Si vous enchaînez plus d'une partie, chaque joueur peut choisir une carte *Royaume* qui changera d'une partie à l'autre. En outre, vous trouverez à la fin de cette règle différentes suggestions d'ensembles de 10 cartes qui créent des situations intéressantes. Toutes les cartes *Royaume* qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte.

Si la carte *Royaume - Jardins* est choisie, le nombre d'exemplaires en jeu de cette carte devrait être le même que celui des autres cartes *Victoire* (12 pour une partie à 3 ou 4 joueurs et 8 pour une partie à 2 joueurs). Les cartes *Jardins* forment une pile placée à côté des autres cartes *Victoire*.

Le premier joueur de la première partie est choisi au hasard ; dans les parties subséquentes, le joueur situé à gauche du précédent gagnant débute.

Chaque joueur commence avec 7 cartes *Cuivre* et 3 cartes *Domaine* dans son deck. Il les mélange et en pioche 5 pour sa main de départ.

Voici un exemple de disposition de la réserve.



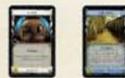
cartes Trésor



cartes Victoire



carte Rebut / cartes Malédiction



cartes Royaume

On place 12 de chacune des cartes *Victoire* dans une partie à 3 ou 4 joueurs : 8 dans une partie à 2 joueurs. On retrouve les cartes *Cuivre*, *Argent*, *Or*, *Domaine*, *Duché*, *Province* et *Malédiction* dans chaque partie. Finalement on choisit un ensemble de 10 cartes *Royaume* par partie.

APERÇU D'UN TOUR

Chaque tour est constitué des 3 phases suivantes :

- 1) **Action** – Vous pouvez jouer une *carte Action*.
- 2) **Achat** – Vous pouvez acheter une *carte*.
- 3) **Ajustement** – Vous devez défausser les cartes jouées et non jouées et piocher 5 nouvelles cartes.

Lorsqu'un joueur a terminé ces 3 phases, c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire.

PHASE 1 : ACTION

Durant la phase **Action**, vous pouvez jouer une *carte Action*. Les *cartes Action* sont les *cartes Royaume* portant l'indication - Action - au bas de la *carte*. Comme vous ne possédez aucune *carte Action* dans votre pioche initiale de 10 *cartes*, vous n'avez pas de *cartes Action* à jouer lors de vos 2 premiers tours. Généralement, vous ne pouvez jouer qu'une seule *carte Action*, mais il est toutefois possible de modifier ce nombre avec les *cartes Action* que vous jouez.

Prenez une *carte Action* de votre main et posez-la face visible devant vous. Annoncez la *carte* que vous jouez et suivez les instructions qui se trouvent sur la *carte*, en commençant par le haut. Vous pouvez jouer une *carte Action* même si vous ne pouvez pas faire tout ce que la *carte Action* vous demande ; vous devez toutefois faire tout ce que vous pouvez. De plus, vous devez résoudre une *carte Action* complètement avant de jouer une autre (si vous pouvez jouer une autre *carte Action*). Toutes les *cartes Action* jouées demeurent devant vous jusqu'à la phase **Ajustement**, à moins d'indications contraires sur la *carte*.

Note : Vous trouverez plus d'informations sur les différentes *cartes* et leurs effets à la fin de cette règle.

Voici une liste des termes fréquemment employés sur les *cartes Action* :

- +X *Action(s)* : Vous pouvez jouer X *actions* supplémentaires ce tour-ci. Ces *cartes* supplémentaires ne sont pas jouées immédiatement, vous devez toujours résoudre complètement les instructions d'une *carte Action* avant de jouer une autre *carte Action*. Vous devez compléter toutes vos *actions* avant de procéder à la phase **Achat** de votre tour. Si une *carte* vous donne plus d'une *action* supplémentaire, il est utile de compter le nombre d'*actions* restantes à voix haute.
- +X *Carte(s)* : Vous piochez immédiatement X *cartes* de votre deck. Si il n'y a pas suffisamment de *cartes* dans votre deck, piochez autant de *cartes* que vous le pouvez, mélangez la défausse afin de faire un nouveau deck et piochez les *cartes* manquantes. Si à ce stade il ne vous reste toujours pas suffisamment de *cartes*, piochez tout simplement autant de *cartes* que vous le pouvez.
- +X  : Vous avez X *pièces* supplémentaires lors de la phase **Achat**. Vous ne prenez pas de *cartes Trésor* supplémentaires pour ces *pièces*.
- +1 **Achat** : Vous pouvez acheter 1 *carte* supplémentaire lors de la phase **Achat** de votre tour.
- Défausser : À moins d'indication contraire, les *cartes* défaussées proviennent de votre main. Lorsque vous défaussez une *carte*, vous placez la *carte* face visible dans votre défausse. Si vous défaussez plusieurs *cartes* en même temps, vous n'avez pas à montrer ces *cartes* à vos adversaires. Toutefois, il est possible que vous ayez à déclarer le nombre de *cartes* défaussées (par exemple, si vous jouez la *carte Cave*). La *carte* du dessus de votre défausse est toujours visible.

Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. À chaque tour, les joueurs jouent les phases suivantes :

- 1) **Action**
- 2) **Achat**
- 3) **Ajustement**

Vous pouvez jouer une *carte Action* si vous en avez une en main. Ceci n'est pas obligatoire ; même si vous avez une *carte Action* en main, vous ne devez pas forcément la jouer. Les *cartes Action* vous permettent de faire des choses supplémentaires pendant votre tour.

Comme il est possible de jouer plus d'une *carte Action* par tour, vous devez jouer vos *cartes Action* de gauche à droite dans votre zone de jeu. De cette façon, vous pourrez facilement voir quelles sont vos options supplémentaires. Toutes ces *cartes* seront défaussées lors de la phase **Ajustement** (voir page 5) et ne doivent pas être défaussées avant.

+X *Action(s)* : Vous pouvez jouer X *action(s)* de plus durant votre phase **Action**.

+X *Carte(s)* : Vous devez piocher X *carte(s)* immédiatement.

+X *pièce(s)* : Vous avez X *pièce(s)* supplémentaire(s) ce tour-ci.

+1 **Achat** : Vous pouvez acheter une *carte* de plus lors de votre phase **Achat**.

Défausser : Posez des *cartes* face visible dans votre défausse.

- **Écarter** - : Lorsque vous écarter une carte, celle-ci est placée face visible au *Rebut* et non dans votre défausse. Les cartes écartées ne retournent pas dans la réserve et ne peuvent plus être achetées.

- **Recevoir** - : Lorsque vous recevez une carte, vous prenez la carte reçue (généralement de la réserve) et la placez dans votre défausse (sauf mention contraire sur la carte). Vous ne pouvez utiliser les effets d'une carte qui vient d'être reçue.

- **Dévoiler** - : Lorsque vous dévoilez une carte, vous montrez cette carte à tous vos adversaires et la replacez ensuite à l'endroit d'où elle provient (sauf mention contraire sur la carte). Si vous devez dévoiler une carte située au-dessus de votre deck et que vous n'avez pas suffisamment de cartes, mélangez lorsque nécessaire afin de pouvoir dévoiler le nombre de cartes requis.

- **Mettre de côté** - : Lorsque vous mettez une carte de côté, placez-la face visible sur la table (à moins d'indication contraire) sans suivre les instructions de la carte mise de côté. Une action qui demande de mettre des cartes de côté spécifie ce qui doit être fait avec ces cartes.

La phase **Action** se termine lorsque vous ne pouvez plus ou que vous choisissez de ne plus jouer de cartes **Action**. Habituellement, il est possible de jouer des cartes **Action** uniquement durant la phase **Action** de votre tour. Toutefois, les cartes **Reaction** font exception à cette règle puisqu'elles peuvent être utilisées à d'autres moments.



EXEMPLE DE CARTE ACTION

Permet de piocher une autre carte immédiatement.

Permet de jouer une autre action pendant sa phase **Action** (mais uniquement après que l'action en cours ait été résolue).

Permet d'acheter une carte supplémentaire pendant la phase **Achat**.

Donne une pièce supplémentaire qui peut être utilisée lors de la phase **Achat**.

Coût de la carte.

PHASE 2 : ACHAT

Lors de la phase **Achat**, vous pouvez acheter une carte de la réserve en payant son coût. Toute carte qui se trouve dans la réserve peut être achetée : les cartes *Trésor*, *Victoire*, *Royaume* et même les cartes *Malédiction*. Il n'est pas possible d'acheter des cartes du *Rebut*. Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte par tour, à moins d'avoir joué lors de la phase **Action** une ou plusieurs cartes **Action** augmentant ce nombre.

Le coût d'une carte est indiqué sur son coin inférieur gauche. Vous pouvez jouer une ou toutes vos cartes *Trésor* devant vous et ajouter leur valeur aux pièces obtenues grâce aux cartes **Action** jouées ce tour-ci. Vous pouvez ensuite obtenir la carte de votre choix de la réserve, si vous avez un nombre de pièces égal ou supérieur à son coût. Prenez la carte achetée de la réserve et placez-la face visible dans votre défausse. **Vous ne pouvez utiliser les effets d'une carte le tour où vous en faites l'acquisition.**

Si vous pouvez faire plus d'un achat, les cartes *Trésor* ainsi que les pièces obtenues avec les cartes **Action** sont combinées afin de payer tous les achats. Par exemple, Christophe a +1 Achat et 6 pièces (qui proviennent des 2 cartes *Or*). Il achète donc une carte *Cave*, qu'il place face visible dans sa défausse pour 2 pièces. Christophe peut ensuite acheter un *Forgeron* avec les 4 pièces restantes; il doit aussi placer cette carte dans sa défausse.

Les cartes *Trésor* demeurent devant le joueur jusqu'à la phase **Ajustement**. Les cartes *Trésor* seront employées de nombreuses fois durant la partie. Bien que ces cartes se retrouvent dans votre défausse suite à la phase **Ajustement**, cette défausse peut être éventuellement mélangée afin de former un nouveau deck. De ce fait, les cartes *Trésor* doivent être perçues comme une source de revenus et non comme une ressource que l'on utilise une seule fois.

Écarter : Placez cette/ces carte(s) au *Rebut*.

Recevoir : Prenez une carte et placez-la dans votre défausse.

Dévoiler : Montrez une ou des carte(s) et replacez-la/les d'où elle(s) vien(nen)t.

Mettre de côté : Placez des cartes de côté jusqu'à ce que les instructions vous disent où les mettre.

Vous pouvez acheter une carte de la réserve en payant son coût, indiqué sur le coin inférieur gauche de la carte.

Vous pouvez employer toutes les combinaisons de cartes *Trésor* de votre main et de pièces présentes sur les cartes **Action** que vous avez jouées ce tour-ci.

Toutes les cartes *Trésor* jouées doivent être placées de gauche à droite dans la zone de jeu. Elles sont ainsi ajoutées aux cartes déjà jouées ce tour-ci.

Toutes ces cartes seront défaussées à la fin du tour et elles ne doivent pas être défaussées avant la phase **Ajustement** (voir page 5).

PHASE 3 : AJUSTEMENT

Toutes les cartes acquises dans le tour actuel doivent déjà être placées dans la défausse. Placez toutes les cartes qui sont devant vous (les cartes *Action* jouées lors de la phase *Action* ainsi que les cartes *Tresor* utilisées lors de la phase *Achat*) et les cartes qui peuvent rester dans votre main dans votre défausse. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de montrer les cartes défaussées à vos adversaires, ces cartes se retrouvent face visible dans la défausse et vos adversaires peuvent ainsi voir la carte du dessus.

Piochez ensuite 5 cartes de votre deck pour former une nouvelle main. Si il n'y a pas suffisamment de cartes dans votre deck, piochez autant de cartes que possible et refaites votre deck en mélangeant votre défausse et piochez les cartes manquantes.

Une fois votre nouvelle main de 5 cartes constituée, c'est au tour du joueur suivant. Après quelques parties vous constaterez que le joueur suivant peut débiter son tour lorsque le joueur précédent débute sa phase *Ajustement*. Si toutefois quelqu'un joue une carte *Attaque*, tous les joueurs doivent s'assurer d'avoir résolu la phase *Ajustement* du tour précédent afin de résoudre correctement l'Attaque.

EXEMPLE D'UN TOUR

La main de Mathilde est constituée des 5 cartes suivantes : 1 *Marché*, 1 *Forge*, 1 *Argent* et 2 *Domaine*. Au cours de sa phase *Action*, elle joue le *Marché* et pioche immédiatement une carte. Elle pioche une autre carte *Argent*. Comme le *Marché* lui donne une autre action, elle joue le *Forgeron* et pioche immédiatement 3 cartes. Il ne lui reste que 2 cartes dans son deck. Après avoir pioché ces 2 cartes, elle mélange sa défausse pour former un nouveau deck d'où elle tire sa troisième carte. Elle pioche 1 *Marché* et 2 *Cuivre*. Elle ne peut pas jouer le *Marché* puisqu'elle n'a plus d'action. Pendant sa phase *Achat*, elle joue ses 2 *Argent* et ses 2 *Cuivre*. Le *Marché* qu'elle a joué lui donne +1 pièce, ce qui lui donne un total de 7 pièces à utiliser et un maximum de 2 achats (le *Marché* lui a donné +1 Achat). Mathilde achète 1 *Village* pour 3 pièces et le place face visible dans sa défausse. Avec les 4 pièces restantes elle se procure 1 *Renovation*, placée aussi dans sa défausse. Finalement, dans sa phase *Ajustement*, elle défausse le *Marché*, le *Forgeron* et les cartes *Tresor* (2 *Argent* et 2 *Cuivre*) qu'elle a jouées. Elle défausse également la carte *Marché* et les 2 cartes *Domaine* de sa main. Ensuite, Mathilde pioche 5 nouvelles cartes pour terminer son tour.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin d'un tour (peu importe le joueur) où l'une des situations suivantes se produit :

1) la réserve de cartes *Province* est vidée

OU

2) 3 piles de la réserve sont vides.

Les joueurs comptent les points de victoire  sur toutes les cartes de leur deck (sans oublier les cartes de leur main et de leur défausse).

Le joueur ayant le plus de points de victoire  est déclaré vainqueur. Si il y a égalité à la fin de la partie, le joueur en égalité qui a joué le moins de tours l'emporte. Si les joueurs en égalité ont joué le même nombre de tours, ils se partagent la victoire.

Vous placez toutes les cartes de votre zone de jeu dans votre défausse. Ceci comprend toutes les cartes *Action* et *Tresor* jouées ce tour-ci. Vous placez aussi toutes les cartes qui restent dans votre main dans votre défausse.

Piochez 5 cartes de votre deck.

C'est au tour du joueur suivant, en sens horaire.

La main de Mathilde :



Elle joue son *Marché* et pioche 1 carte.



Elle joue son *Forgeron* et pioche 3 cartes.



Elle achète un *Village* et une *Renovation*: les deux cartes vont dans sa défausse.



Elle défausse les cartes de sa zone de jeu et de sa main.

Fin de la partie:

1) La pile de carte *Province* est vide.

OU

2) Trois (3) piles de la réserve sont vides.

Gagnant: Le joueur avec le plus de points de victoire .

RÈGLES ADDITIONNELLES

Vous pouvez à tout moment vérifier le nombre de cartes qu'il reste dans votre deck mais non dans votre défausse. Toutefois, vous ne pouvez jamais regarder le contenu de votre deck ou de votre défausse. Vous pouvez toutefois regarder dans le *Rebut* et compter combien de cartes il reste dans toutes les piles de la réserve.

Si l'effet d'une carte affecte plusieurs joueurs et que l'ordre a de l'importance, résolvez l'effet de la carte en suivant l'ordre de tour en commençant par le joueur dont c'est le tour.

A tout moment dans la partie, si vous devez piocher ou dévoiler plus de cartes qu'il ne vous en reste dans votre pioche, tirez et dévoilez autant de cartes que vous le pouvez et mélangez ensuite votre défausse afin de former un nouveau deck face cachée. Piochez ou dévoilez les cartes manquantes à partir de cette pioche nouvellement formée. **Lorsque votre deck est vide, vous ne mélangez la défausse qu'au moment où vous devez piocher ou dévoiler une carte de votre deck et que ce n'est pas possible.**

LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

Atelier : La carte que vous recevez est placée dans votre défausse et doit être une carte de la réserve. Vous ne pouvez utiliser de pièces provenant de cartes *Tresor* ou *Action* (tel le *Marché*) pour augmenter le coût de la carte que vous recevez.

Aventurier : Si vous devez mélanger durant cette action, faites-le. Par contre, ne mélangez pas les cartes dévoilées puisqu'elles ne vont à la défausse qu'après que vous ayez terminé de dévoiler des cartes. Si vous êtes à court de cartes après avoir mélangé et qu'il n'y a qu'une carte *Tresor*, vous ne prenez que cette carte *Tresor*.

Bibliothèque : Si vous devez mélanger durant cette action, les cartes mises de côté ne sont pas mélangées dans le nouveau deck. Elles sont défaussées lorsque vous avez terminé de piocher des cartes. Si vous êtes à court de cartes après avoir mélangé, vous obtenez le nombre de cartes qu'il y avait. Vous ne devez pas forcément mettre les cartes *Action* de côté, vous avez tout simplement la possibilité de le faire. Si vous avez 7 cartes ou plus dans votre main après avoir joué la *Bibliothèque*, vous ne piochez pas.

Bûcheron : Lors de votre phase *Achat*, vous ajoutez 2 pièces à votre total de cartes *Tresor* et *Action* qui donnent des pièces. Vous pouvez aussi acheter une carte supplémentaire de la réserve.

Bureaucrate : Si vous n'avez plus de cartes dans votre deck lorsque vous jouez cette carte, la carte *Argent* que vous recevez et placez sur votre deck sera la seule carte dans votre deck. Conformément, si un autre joueur n'a plus de carte dans son deck, la carte *Victoire* dévoilée et placée sur le deck sera la seule carte dans leur deck.

Cave : Vous ne pouvez pas défausser la *Cave* elle-même puisqu'au moment où elle est jouée elle n'est plus dans votre main. Vous choisissez les cartes à défausser et vous les défaussez toutes en même temps. Vous piochez des cartes uniquement après avoir défaussé. Si vous devez mélanger pour piocher le bon nombre de cartes, les cartes défaussées seront mélangées dans votre nouveau deck.

Chancelier : Vous devez résoudre la carte *Chancelier* (choisir de mettre ou non votre deck dans votre défausse) avant de décider de faire autre chose durant votre tour, comme décider d'acheter une carte ou de faire une autre action. Vous ne pouvez regarder dans votre deck lorsque vous le défaussez.

Chambre du conseil : Les autres joueurs doivent piocher, qu'ils le veuillent ou non. Tous les joueurs doivent mélanger leur deck au besoin.

Chapelle : Vous ne pouvez écarter la *Chapelle* elle-même puisqu'elle n'est pas dans votre main lorsque vous exécutez son effet. Vous pouvez écarter une autre carte *Chapelle* si vous en avez une autre dans votre main.

Vous pouvez compter les cartes dans votre pioche et la réserve. Un joueur peut regarder les cartes présentes au *Rebut*, mais pas dans les pioches et les défausses.

Mélangez votre défausse lorsque vous devez piocher ou dévoiler une carte et que votre pioche est épuisée. Vous pouvez demander à votre voisin de gauche de couper votre pioche afin de s'assurer qu'elle a bien été mélangée.



Douves : Une carte *Attaque* est une carte où l'on peut lire « Attaque » sur la ligne du bas (normalement, *Action* – *Attaque*). Lorsqu'un adversaire joue une carte *Attaque*, vous pouvez dévoiler la carte *Douves* (en la montrant à vos adversaires) et la remettre dans votre main avant que l'attaque ne soit résolue. L'attaque n'a pas d'effet sur vous : vous ne gagnerez pas de carte *Malediction* à cause d'une *Sorcière*, vous ne dévoilerez pas de carte à cause d'un *Espion* et ainsi de suite. Pour la résolution des effets de cette attaque, vous n'êtes pas considérés comme étant en jeu. La carte *Douves* n'empêche pas la carte *Attaque* d'avoir effet sur les autres joueurs ou le joueur qui utilise la carte *Attaque*. Par exemple, si tous les joueurs jouent une carte *Douves* lorsqu'un joueur utilise une *Sorcière*, la personne ayant joué la *Sorcière* pioche tout de même deux cartes. Une carte *Douves* peut aussi être jouée à son tour comme une action régulière afin de piocher 2 cartes.

Espion : La carte *Espion* oblige tous les joueurs, y compris celui qui joue la carte, à dévoiler la première carte de leur deck. Notez que vous piochez la carte donnée par l'*Espion* avant que toute carte ne soit dévoilée. Quiconque n'a pas de carte à dévoiler dans son deck doit mélanger afin d'avoir une carte à dévoiler. Tous les joueurs qui n'ont alors pas de carte à dévoiler ne dévoilent tout simplement pas. Si les joueurs accordent de l'importance à l'ordre dans lequel les cartes sont dévoilées, commencez par vous et procédez ensuite en sens horaire. Les cartes dévoilées qui ne sont pas défaussées retournent sur le dessus du deck de leur propriétaire.

Festin : La carte reçue va dans votre défausse. Ce doit être une carte de la réserve. Vous ne pouvez utiliser de pièces provenant de cartes *Tresor* ou *Action* (comme le *Marché*) pour augmenter le coût de la carte que vous recevez. Si vous employez la carte *Salle du Trône* pour jouer la carte *Festin*, vous recevez 2 cartes bien que vous n'écarter la carte *Festin* qu'une fois. Recevoir une carte n'est pas le résultat d'écarter la carte *Festin*, il s'agit de deux actions différentes que la carte demande de faire.

Festival : Si vous jouez plus d'une carte *Festival*, faites attention à votre nombre d'actions. Comptez votre nombre d'actions à voix haute (par exemple : « Je joue la carte *Festival* et il me reste deux actions. Je joue la carte *Marché* et il me reste toujours deux actions. Je joue une autre carte *Festival* et il me reste maintenant trois actions... »). Cela vous évitera bien des maux de tête!

Forgeron : Piochez 3 cartes.

Jardins : Cette carte *Royaume* est une carte *Victoire* et non *Action*. Elle prend effet à la fin de la partie où elle vaut 1 point de victoire pour chaque lot de 10 cartes dans votre deck (incluant toutes vos cartes, y compris les cartes *Jardins* – votre défausse et votre main font partie de votre deck à ce moment de la partie). Arrondissez à l'unité inférieure ; si vous possédez 39 cartes, la carte *Jardins* vaut 3 points de victoire. Lors de la mise en place, placez 12 *Jardins* dans la réserve lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs et 8 cartes *Jardins* dans une partie à 2 joueurs.

Laboratoire : Piochez 2 cartes. Vous pouvez jouer une autre action pendant votre phase *Action*.

Marché : Piochez une carte. Vous pouvez jouer une autre carte *Action* pendant votre phase *Action*. Lors de la phase *Achat*, vous ajoutez 1 pièce à votre total de cartes *Tresor* jouées et vous pouvez acheter une carte supplémentaire de la réserve.

Milice : Les joueurs attaqués défaussent de façon à n'avoir que 3 cartes en main. Les joueurs qui avaient déjà 3 cartes ou moins en main lorsqu'une carte *Milice* est jouée n'ont pas à défausser de cartes.

Mine : Généralement, vous écarter une carte *Cuivre* au *Rebut* afin d'obtenir une carte *Argent* ou bien une carte *Argent* pour obtenir une carte *Or*. Cependant, il est aussi possible d'écarter une carte *Tresor* afin d'obtenir la même carte *Tresor* ou une de valeur moindre. La carte reçue va immédiatement dans votre main, elle peut donc être utilisée le tour qu'elle est acquise. Si vous n'avez pas de carte *Tresor* à écarter dans votre main, vous ne recevez rien.



Prêteur sur gages : Si vous n'avez pas de carte *Cuivre* à mettre au *Rebut* dans votre main, vous n'obtenez pas les +3 pièces à utiliser dans la phase **Achat**.

Renovation : Vous ne pouvez mettre la carte *Renovation* au *Rebut* puisqu'elle ne fait plus partie de votre main lorsque vous exécutez son effet (il est toutefois possible de mettre au *Rebut* une autre carte *Renovation* qui est dans votre main). Si vous n'avez pas de carte à écartier, vous ne pouvez recevoir de carte grâce à l'action *Renovation*. La carte obtenue est placée dans votre défausse. Vous pouvez seulement recevoir des cartes de la réserve. La carte recue n'a pas à coûter précisément 2 pièces de plus que la carte écartée, elle peut coûter ce prix ou moins. Vous ne pouvez utiliser de pièces provenant de carte *Tresor* ou *Action* (comme le *Marché*) pour augmenter le coût de la carte désirée. Vous pouvez écartier une carte pour obtenir la même carte.

Salle du Trône : Vous prenez une carte *Action* de votre main, vous la jouez et la rejouez immédiatement après. L'utilisation de cette deuxième carte *Action* ne coûte pas d'action supplémentaire. Si vous utilisez la *Salle du Trône* pour jouer une *Salle du Trône*, vous jouez une action, que vous faites deux fois et vous jouez ensuite une autre action, que vous jouez aussi deux fois, vous ne jouez pas une action quatre fois. Si vous jouez une *Salle du Trône* sur une carte qui vous donne +1 Action, tel un *Marché*, vous aurez deux actions supplémentaires à effectuer par la suite. Afin d'éviter toute confusion, rappelez-vous de compter le nombre d'actions qu'il vous reste à voix haute. Aucune action ne peut être jouée entre les deux actions de la *Salle du Trône*.

Sorcière : Si il n'y a pas suffisamment de carte *Malediction* lorsque vous jouez la *Sorcière*, distribuez les cartes *Malediction* en sens horaire, en débutant par le joueur à votre gauche. Si vous jouez une carte *Sorcière* et qu'il n'y a plus de cartes *Malediction*, vous piochez tout de même 2 cartes. Un joueur qui obtient une carte *Malediction* la place face visible dans sa défausse.

Village : Si vous jouez plus d'un *Village*, portez une attention particulière à votre nombre d'actions. Comptez-les à voix haute afin de ne pas vous tromper.

Voleur : Un joueur qui n'a qu'une seule carte dévoile cette dernière carte et mélange ensuite sa défausse afin de pouvoir dévoiler l'autre carte, un joueur qui n'a plus de carte dans son deck mélange afin d'obtenir les deux cartes. Un joueur qui n'a pas deux cartes à dévoiler après avoir mélangé sa pioche dévoile ce qu'il peut. Chaque joueur écarte au maximum une carte *Tresor*, au choix du propriétaire du *Voleur*, parmi les deux cartes dévoilées. Le joueur du *Voleur* peut prendre les cartes qu'il désire parmi les cartes ainsi écartées. Vous ne pouvez prendre que les cartes *Tresor* qui viennent d'être écartées et non celles écartées lors de tours précédents. Vous pouvez prendre **une, des, toutes ou aucune** des cartes écartées. Placez les cartes *Tresor* ainsi obtenues dans votre défausse. Les cartes que vous ne gardez pas demeurent au *Rebut*.

ENSEMBLES DE 10 CARTES ROYAUME RECOMMANDÉS

Vous pouvez jouer à Dominion avec n'importe quelle combinaison de 10 cartes *Royaume*. Les ensembles suivants mettent en valeur certaines combinaisons de cartes et différentes stratégies.

Les premières parties : Atelier, Bûcheron, Cave, Douves, Forgeron, Marché, Milice, Mine, Renovation, Village.

Richesses et trésors : Aventurier, Bureaucrate, Chancelier, Chapelle, Festin, Laboratoire, Marché, Mine, Prêteur sur gages, Salle du Trône.

Interaction : Bibliothèque, Bureaucrate, Chambre du conseil, Chancelier, Douves, Espion, Festival, Milice, Village, Voleur.

Changement de taille : Atelier, Bûcheron, Cave, Chapelle, Festin, Jardins, Laboratoire, Sorcière, Village, Voleur.

Place du Village : Bibliothèque, Bûcheron, Bureaucrate, Cave, Festival, Forgeron, Marché, Renovation, Salle du Trône, Village.



Mise en page : Matthias Catrein
Développement : Valerie Putman & Dale Yu
Version française : Equipe Filosofia

©2008 Rio Grande Games
©2008 Filosofia Editions pour la version française

Pour nous joindre :
Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada
J7V 5V5
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

T. Nr. 286044