

Donald X. Vaccarino

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 d'arbres et de rivières. Vous désirez un véritable Dominion ! Autour de vous se trouvent fiefs et possessions – des parcelles de terres 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

Avant votre première partie, retirez les cartes de l'emballage et placez-les dans la boîte. L'un des côté du séparateur vous suggère comment ranger les cartes. L'autre côté vous offre la possibilité de créer votre propre classement.

500 cartes

130 cartes Trésor



60 Cuivre



40 Argent



30 Or

nom

valeur
(3 pièces)

type de carte
(Trésor, jaune)

coût (6 pièces)

48 cartes Victoire



24 Domaine



12 Duché



12 Province

nom

valeur
(6 points de victoire)

type de carte
(Victoire, vert)

coût (8 pièces)

30 cartes Malédiction



7 cartes vierges

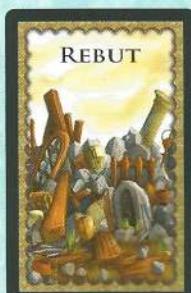
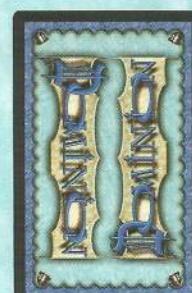
nom

valeur
(-1 point de victoire)

type de carte
(Malédiction, violet)

coût (0 pièce)

32 cartes Préparation 1 carte Rebut



252 cartes Royaume

24 cartes Action (10 de chaque)

1 carte Victoire (12 exemplaires)



3



3



nom

fonction de la carte

type de carte (Action, blanc)

coût (3 pièces)

La majorité des cartes Royaume sont des cartes Action, mais il existe d'autres types.

carte Action-Attaque



nom

fonction de la carte

type de carte (Action-Attaque, blanc)

coût (4 pièces)

carte Action-Réaction



nom

fonctions de la carte

type de carte (Action-Réaction, bleu)

coût (2 pièces)

carte Victoire



nom

fonction de la carte

type de carte (Victoire, vert)

coût (4 pièces)

10 MISE EN PLACE

Les cartes *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction* et *Rebut* sont utilisées à chaque partie. Vous pouvez placer les cartes tel qu'illustré ou en suivant une configuration qui vous convient.

CARTES TRÉSOR

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.

CARTES VICTOIRE

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*. À 2 joueurs, on forme des piles de 8 de ces cartes *Victoire*. Les cartes *Victoire* inutilisées sont remises dans la boîte.

CARTES MALÉDICTION ET REBUT

Placez dans la réserve: 10 cartes *Malédiction* à 2 joueurs, 20 cartes *Malédiction* à 3 joueurs et 30 cartes *Malédiction* à 4 joueurs. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte. Les cartes *Malédiction* sont habituellement remises lorsque certaines cartes *Action* sont jouées (comme la *Sorcière*). Les cartes *Malédiction* achetées, comme les autres cartes reçues, vont dans votre défausse. La carte *Rebut* indique où les cartes écartées se retrouvent.

la réserve



cartes Trésor

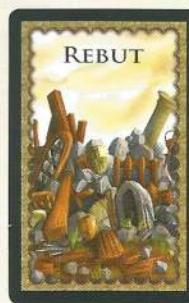


cartes Victoire



Note : Les cartes *Malédiction* sont présentes dans toutes les parties. Cependant, elles servent très peu dans le jeu de base.

cartes Malédiction



carte Rebut

Chaque joueur commence la partie avec 10 cartes :

Tous les joueurs débutent la partie avec les mêmes cartes :
7 Cuivre & 3 Domaine.



Chaque joueur mélange ses cartes et les place face cachée (c'est son deck) dans sa zone de jeu.



Ensuite, chaque joueur pioche 5 cartes de son deck. Ceci constitue sa main de départ.

Placez 10 des 25 ensembles de cartes *Royaume* à côté des cartes *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction* et *Rebut* au début de chaque partie. On peut ainsi utiliser 10 ensembles différents à chaque partie.



CARTES ROYAUME

En plus des cartes *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction* et *Rebut* qui sont utilisées dans chaque partie, les joueurs choisissent aussi 10 cartes *Royaume* et placent face visible 10 exemplaires de chacune de ces cartes sur la table.

Exception: Le nombre de cartes *Royaume - Victoire* (par exemple *Jardins*) que l'on met en jeu est le même que pour les cartes *Victoire* de base (12 à 3 ou 4 joueurs et 8 à 2 joueurs).

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*. Vous trouverez différents ensembles de 10 cartes à la fin de l'autre document. Toutes les cartes *Royaume* qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte.

Lorsque vous serez familier avec le jeu, vous pourrez choisir les 10 cartes *Royaume* selon la méthode de votre choix.

Par exemple, les joueurs mèlent les cartes Préparation de toutes les cartes Royaume et ils en piochent 10 au hasard. Les joueurs pourraient aussi choisir 1 carte chacun leur tour.

Les joueurs peuvent aussi se servir des cartes *Préparation* afin d'indiquer clairement la fin des piles.

Exemple de la zone de jeu d'un joueur pendant la partie :



Deck
(face cachée)



cartes jouées ce tour-ci



Défausse
(face visible)

DÉROULEMENT DU JEU

PREMIER JOUEUR

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. S'il y a eu égalité lors de la partie précédente, choisissez aléatoirement le premier joueur parmi les joueurs qui n'ont pas gagné.

Les joueurs choisissent un premier joueur au hasard ou selon la partie précédente. Les joueurs jouent ensuite en sens horaire.

APERÇU D'UN TOUR

Chaque tour est constitué des 3 phases suivantes dans l'ordre :

- 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.

À chaque tour, les joueurs jouent les phases suivantes dans l'ordre :

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

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 deck initial de 10 cartes, vous n'aurez pas de cartes *Action* à jouer lors de vos 2 premiers tours. En temps normal, 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.

Vous pouvez jouer une carte *Action* si vous en avez une en main. Ceci est optionnel; 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.

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 d'en 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.

Certaines cartes *Action* vous permettent de jouer des actions supplémentaires; dans ces cas, vous avez la possibilité et le choix de jouer plus d'une carte *Action* dans le même tour. Vous pouvez 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 ci-dessous) et ne doivent pas être défaussées avant.

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 *Réaction* font exception à cette règle puisqu'elles peuvent être utilisées à d'autres moments.

Note: Puisque le deck initial de chaque joueur ne contient pas de cartes *Action*, les joueurs ne pourront pas jouer de cartes *Action* lors des deux premiers tours.

Termes fréquemment employés sur les cartes *Action*:

« +X Carte(s) » : Vous piochez immédiatement X cartes de votre deck. S'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 vous n'avez toujours pas suffisamment de cartes, piochez tout simplement autant de cartes que vous le pouvez.

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

«+ 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.

«+  »: 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. + 1 Achat augmente votre nombre d'achats possibles, sans vouloir dire que vous devez immédiatement acheter une carte pendant la phase **Action**.

«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.

«Écarter»: Lorsque vous écartez 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.

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.**

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

Si une carte vous donne plus d'une action supplémentaire, comptez-les à voix haute.

+  : 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 : 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(nent).

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 payez à l'aide des pièces obtenues avec vos cartes *Trésor* (le chiffre au centre de la carte) et vos cartes *Action* jouées pendant ce tour.

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.

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, Philippe a +1 Achat et 6 pièces (qui proviennent des 2 cartes *Or*). Il achète donc une *Cave*, qu'il place face visible dans sa défausse, pour 2 pièces. Philippe peut ensuite acheter un *Forgeron* avec les 4 pièces restantes; cette carte est aussi placée dans sa défausse. S'il désire utiliser les 6 pièces pour acheter une seule carte, il peut acheter un *Cuivre* (au coût de 0) avec son second achat ou tout simplement ne rien acheter. Vous n'avez pas à utiliser tous vos achats.

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 est 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. Lorsqu'on les joue, les cartes *Cuivre* valent **1 pièce**, les *Argent* **2 pièces** et les cartes *Or* **3 pièces**.

PHASE 3 : AJUSTEMENT

Toutes les cartes acquises dans le tour actuel doivent déjà être placées dans la défausse. Placez dans votre défausse toutes les cartes qui sont devant vous (les cartes *Action* jouées lors de la phase **Action** ainsi que les cartes *Trésor* utilisées lors de la phase **Achat**) et les cartes qui peuvent rester dans votre main. 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. S'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. Pour accélérer le déroulement du jeu, vous pouvez débuter votre tour pendant que le joueur précédent effectue 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 la carte *Action - Attaque*.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour d'un joueur où :

- 1) la réserve de cartes *Province* est vidée **OU**
- 2) 3 piles de la réserve sont vides.

Chaque joueur place alors toutes ses cartes dans son deck et compte les points de victoire  qu'il a.

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a joué le moins de tours qui l'emporte. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.

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 ci-dessous).

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

Fin de la partie

- 1) La pile de carte *Province* est vide.
OU
- 2) Trois (3) piles de la réserve sont vides.

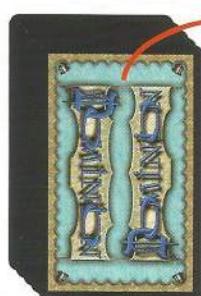
Les joueurs comptent leurs points de victoire.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui a joué le moins de tours qui l'emporte.

Les premiers tours de jeu - exemple d'une première partie

Mélangez vos 10 cartes de départ (7 Cuivre & 3 Domaine) et placez-les face cachée pour constituer votre deck. Piochez les 5 premières cartes comme main de départ (4 Cuivre & 1 Domaine dans l'exemple). Le reste constitue votre deck.

Avant la partie



Deck



cartes en main



vide

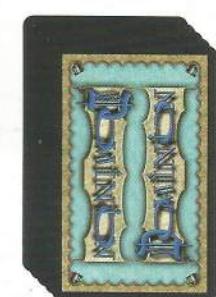


vide

zone de jeu

Défausse

Phase 2 : Achat



Deck



cartes en main



cartes jouées



Défausse

de la réserve

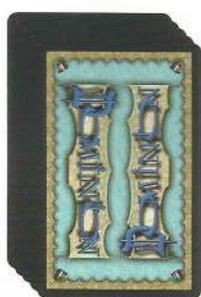
Renovation

Écoutez mes mots de conseil.
Rénovez mon cœur, c'est tout ce
que je veux de plus que cette bourse.

4 ACTION

Phase 3 : Ajustement

Après votre achat, vous procédez à la phase Ajustement. C'est ici que vous placez dans la défausse les cartes jouées ainsi que celles toujours dans votre main.



Deck



carte en main



cartes jouées



Défausse

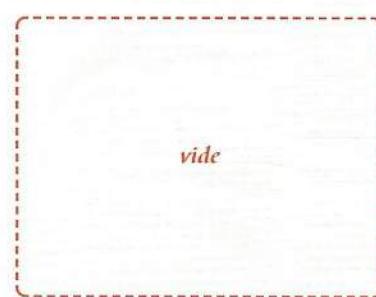
Finalement, vous piochez 5 cartes de votre deck pour votre prochain tour. Cette fois-ci, vous obtenez 2 Domaine et 3 Cuivre. Votre 1er tour est terminé et le joueur à votre gauche débute le sien.



Deck



cartes en main



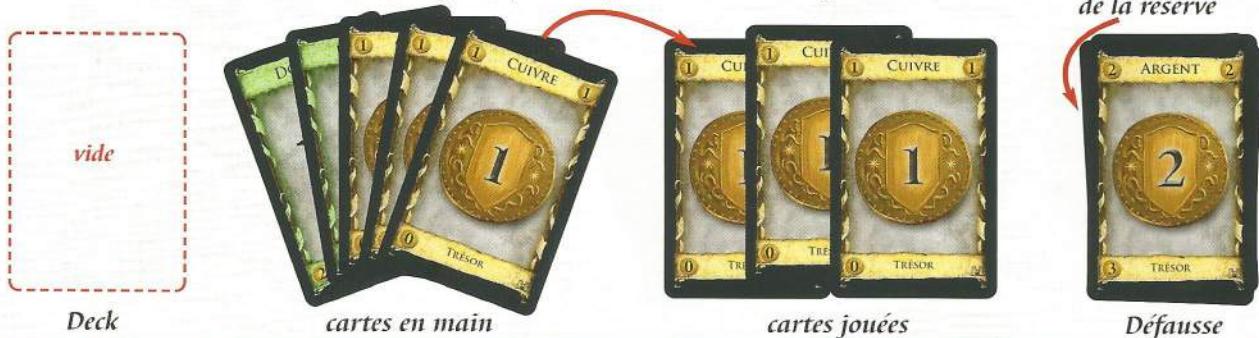
vide



Défausse

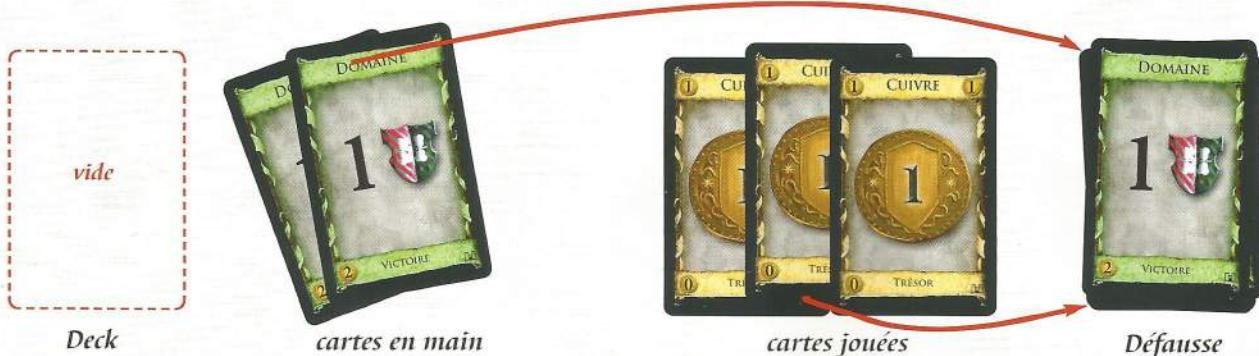
Phase 2 : Achat

Après le tour de vos adversaires, vous commencez votre 2e tour. Une fois de plus vous procédez directement à la phase Achat puisque vous n'avez pas de carte Action. Vous jouez vos 3 cartes Cuivre pour acheter une carte Argent, que vous placez dans votre défausse.



Phase 3 : Ajustement

Lors de votre phase Ajustement, vous placez les 3 cartes Cuivre jouées sur votre défausse ainsi que les 2 cartes Domaine qui sont toujours dans votre main.



Vous piochez à nouveau 5 cartes de votre deck pour le prochain tour. Puisque votre deck est vide, vous mélangez votre défausse que vous placez ensuite face cachée. Vous piochez 5 cartes de ce nouveau deck. Votre main pour le 3e tour est la suivante : 1 Domaine, 1 Argent, 2 Cuivre et 1 Rénovation. Une fois votre 2e tour terminé, c'est au joueur à votre gauche.



3e tour

Après le tour des autres joueurs, vous débutez votre 3e tour. Comme vous avez enfin une carte Action (Rénovation), vous la jouez. Vous choisissez d'éjecter la carte Domaine de votre main pour recevoir une carte Forgeron de la réserve (coût = 4 pièces = coût du Domaine + 2 pièces) que vous placez dans votre défausse.



Phase 1 : Action

3e tour : suite à la page suivante

Phase 3 : Ajustement

Phase 2 : Achat

3e tour (suite)

Vous avez 4 pièces dans votre main pour la phase Achat. Vous jouez vos 4 pièces (2 cartes Cuivre et 1 carte Argent) et décidez d'acheter une carte Milice de la réserve et vous la placez ensuite dans votre défausse.



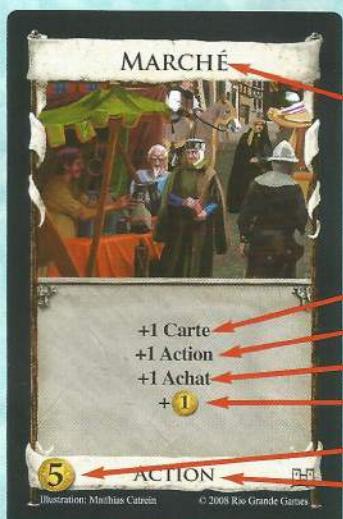
Après votre phase Achat, vous procédez à votre phase Ajustement. Vous placez alors les cartes que vous avez jouées dans votre défausse.



Piochez finalement 5 cartes de votre deck pour votre prochain tour. Vous piochez 2 Domaine et 3 Cuivre. Votre 3e tour est terminé et c'est au tour du joueur à votre gauche.



EXEMPLE DE CARTE ACTION



RÈGLES ADDITIONNELLES

Chaque joueur a son propre Dominion qu'il construit à partir des cartes de la réserve. Pendant la partie, vos cartes se retrouvent à trois endroits: votre deck (duquel vous piochez), votre main et votre défausse. Chaque joueur pioche dans son propre deck et défausse dans sa propre défausse. Lorsque votre deck est épuisé **ET** que vous devez piocher ou dévoiler de votre deck, mélangez votre défausse afin de refaire votre deck. **Vous ne mélangez pas votre défausse avant d'avoir à dévoiler ou piocher une carte de votre deck et que vous ne pouvez pas le faire.** À tout moment dans la partie où vous devez piocher ou dévoiler plus de cartes qu'il n'en reste dans votre deck, vous devez en piocher ou en dévoiler autant que vous le pouvez. Ensuite, vous mélangez votre défausse face visible pour refaire votre deck face cachée. Ce n'est qu'à ce moment que vous piochez ou dévoilez le nombre de cartes restant dans ce nouveau deck.

Placez les cartes que vous avez achetées ou reçues dans votre défausse, à moins qu'il ne soit précisé où vous devez mettre cette carte.

À la fin de votre tour, vous placez dans la défausse toutes les cartes jouées ainsi que celles qui sont toujours dans votre main.

À tout moment, vous pouvez compter le nombre de cartes qu'il reste dans votre deck mais pas 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.

À chaque tour, vous avez droit à 1 Action et 1 Achat mais vous pouvez augmenter ces nombres à l'aide de cartes *Action*. Chaque carte *Action* change les règles du jeu, en vous permettant, par exemple: de piocher plus de cartes de votre deck, de jouer plus de cartes *Action* lors de la phase **Action**, d'avoir plus de pièces lors de la phase **Achat**, de pouvoir acheter plus de cartes lors de la phase **Achat** et ainsi de suite.

Lorsqu'une carte *Action* vous permet d'obtenir une carte coûtant jusqu'à une valeur spécifique, vous ne pouvez pas ajouter de pièces de votre main ou de vos cartes jouées pour recevoir une carte coûtant plus que la valeur mentionnée.

Chaque joueur a son propre Dominion, construit avec les cartes de la réserve.

Mélangez votre défausse en nouveau deck **uniquement** lorsque vous avez besoin de nouvelles cartes.

Ne mélangez pas votre défausse avant que toutes vos cartes n'aient été piochées ou dévoilées.

Les cartes reçues vont dans votre défausse.

Toutes vos cartes en main et jouées sont défaussées à la fin de votre tour.

Vous pouvez compter le nombre de cartes dans votre deck et dans les piles de la réserve. Vous pouvez aussi regarder ce qui se trouve dans le *Rebut*.

Suivez l'ordre de tour pour résoudre les effets d'une carte.

Les joueurs ont droit à au moins 1 Action et 1 Achat.

Toutes les cartes *Action* changent les règles d'une façon ou d'une autre.

Vous ne pouvez pas ajouter des pièces pour augmenter l'effet d'une carte *Action* au-delà de ses fonctions.

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 pas utiliser de pièces provenant de cartes *Trésor* 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 *Trésor*, vous ne prenez que cette carte *Trésor*.

Bibliothèque: Si vous devez mélanger votre défausse 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 pièces obtenu avec les cartes *Trésor* et *Action* qui en donnent. Vous pouvez aussi acheter une carte supplémentaire de la réserve.

Bureaucrate: Si vous n'avez plus de carte 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 son deck.

Cave: Vous ne pouvez pas défausser la carte *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 défausonné. Si vous devez mélanger pour piocher le bon nombre de cartes, les cartes défaussées seront mélangées dans votre nouveau deck.

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

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.

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.



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 *Malédiction* 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 considéré 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 jouée 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 n'en 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 *Trésor* 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 même si vous n'écartez la carte *Festin* qu'une fois. Recevoir une carte n'est pas le résultat d'éjecter 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...»).



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: Habituellement, vous écartez 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'écartier 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 écartier 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**.

Rénovation: Vous ne pouvez mettre la carte *Rénovation* 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 *Rénovation* qui est dans votre main). Si vous n'avez pas de carte à écartier, vous ne pouvez recevoir de carte grâce à l'action *Rénovation*. La carte obtenue est placée dans votre défausse. Vous pouvez seulement recevoir des cartes de la réserve. La carte reçue 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 *Malédiction* lorsque vous jouez la *Sorcière*, distribuez les cartes *Malédiction* 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 *Malédiction*, vous piochez tout de même 2 cartes. Un joueur qui obtient une carte *Malédiction* 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 sa défausse pour faire un nouveau deck afin d'y piocher les deux cartes. Un joueur qui n'a pas deux cartes à dévoiler après avoir mélangé son deck dévoile ce qu'il peut. Chaque joueur écarte au maximum une carte *TréSOR*, 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 *TréSOR* 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 *TréSOR* 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, Rénovation, 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, Rénovation, Salle du Trône, Village.



Illustrations: Matthias Catrein
Développement : Valerie Putman & Dale Yu
Version française : Équipe Filosofia

©2008 Rio Grande Games
©2008 Filosofia Éditions 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