



Cave (Cellar)

+1 Action.

Défaussez autant de cartes que vous voulez.

+1 Carte par carte défaussée.

Détails : Le joueur entre un par un les noms des cartes qu'il souhaite défausser de sa main. Lorsqu'il ne veut plus défausser de cartes, il entre la chaîne vide. Le programme doit compter les cartes défaussées et ne piocher les nouvelles cartes en main qu'après que l'utilisateur ait fini de défausser.



Chapelle (Chapel)

Écartez jusqu'à 4 cartes de votre main.

Détails : Le joueur entre un par un les noms des cartes à écarter. Il peut entrer la chaîne vide lorsqu'il ne souhaite plus écarter de carte.

Douves (Moat)

+2 Cartes.



Lorsqu'un adversaire joue une carte *Attaque*, vous pouvez dévoiler cette carte de votre main.

Dans ce cas, l'*Attaque* n'a pas d'effet sur vous.

Détails : La carte est très simple lorsqu'elle est jouée en tant que carte *Action*. C'est en tant que réaction à une attaque qu'elle est plus complexe. Lorsqu'un joueur joue une carte *Attaque*, il faut demander à tous les autres joueurs ayant des *Douves* en main s'ils veulent la révéler. S'ils répondent "Y", alors l'attaque ne les affecte pas, s'ils répondent "N" ils subissent l'attaque normalement (comme s'ils n'avaient pas de *Douves* en main).



Messenger (Harbinger)

+1 Carte.

+1 Actions.

Détails : Regardez votre défausse. Vous pouvez récupérer une de ses cartes dans votre deck.



Village

+1 Carte.

+2 Actions.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.



Marchand (Merchant)

+1 Carte.
+1 Actions.

Détails : Gagnez +1 pièce lorsque vous jouez la première fois un *Argent* durant ce tour.



Vassal (Vassal)

Recevez 2.

Détails : Défaussez la première carte de votre deck. Si c'est une carte *Action*, vous pouvez la jouer.



Atelier (Workshop)

Recevez une carte coûtant jusqu'à 4.

Détails : Le joueur doit entrer le nom de la carte qu'il souhaite gagner.



Bureaucrate (Bureaucrat)

Recevez une carte *Argent* ; placez-la sur votre deck.

Tous vos adversaires dévoilent une carte *Victoire* et la placent sur leur deck (sinon ils dévoilent leur main afin que vous puissiez voir qu'ils n'ont pas de cartes *Victoire*).

Détails : Les adversaires doivent entrer le nom de la carte *Victoire* qu'ils souhaitent révéler (s'ils n'en ont aucune, le programme passe automatiquement au joueur suivant).



Bandit (Bandit)

Recevez 1.

Détails : Tous les autres joueurs révèlent les deux premières cartes de leur deck, écartent un *Trésor* révélé autre que *Cuivre* et défaussent le reste.

Jardins (Gardens)



Vaut 1 [red shield icon] pour chaque 10 cartes dans votre deck (arrondi à l'unité inférieure).

Détails : Pour obtenir la valeur de cette carte, il faut compter toutes les cartes en possession du joueur (main, défausse, pioche et en jeu). Si la carte dit qu'il faut compter les cartes dans le *deck* (terme qui est habituellement utilisé pour la pioche dans le reste des règles) c'est parce que d'après les règles en fin de partie toutes les cartes du joueur sont placées dans sa pioche (donc son *deck*) avant de compter les points. Pour le programme, il est plus simple de compter les cartes dans toutes les piles appartenant au joueur.



Milice (Militia)

+ 2.

Tous vos adversaires défaussent leurs cartes de façon à n'avoir que 3 cartes en main.

Détails : Chaque adversaire doit entrer les noms des cartes qu'il souhaite défausser de sa main, tant qu'il a strictement plus de 3 cartes.



Prêteur sur gages (Moneylender)

Écartez une carte *Cuivre* de votre main.

Dans ce cas, + 3.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs. Écartier un cuivre n'est pas optionnel (si le joueur en a un) et peut donc être fait automatiquement par le programme.



Rénovation (Remodel)

Écartez une carte de votre main.

Recevez une carte coûtant jusqu'à 2 de plus que la carte écartée.

Détails : Le joueur entre le nom de la carte de sa main qu'il souhaite écartier, puis le nom de la carte qu'il souhaite gagner.



Forgeron (Smithy)

+3 Cartes.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.



Sentinelle (Sentry)

+1 Actions.

+1 Carte.

Détails : Regardez les 2 premières cartes de votre deck. Écartez et/ou défaussez certaines d'entre elles. Placez le reste au-dessus dans n'importe quel ordre.



Braconnier (Poacher)

+1 Actions.

+1 Carte.

+1.

Détails : Défaussez une carte par pile vide de la réserve.



Salle du trône (Throne Room)

Choisissez 1 carte *Action* de votre main.

Jouez-la deux fois.

Détails : Le joueur entre le nom de la carte *Action* de sa main qu'il souhaite jouer deux fois. L'action de la carte est exécutée deux fois par le programme (avec toutes les interactions associées). Notez que le joueur peut tout à fait jouer une seconde *Salle du trône* deux fois, mais il faut alors qu'il ait deux autres actions en main, puisque chaque exécution de la seconde *Salle du trône* demande que le joueur ait une carte en main (lorsqu'une carte est jouée avec *Salle du trône* elle est mise en jeu).



Chambre du conseil (Council Room)

+4 Cartes.

+1 Achat.

Tous vos adversaires piochent 1 carte.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.



Festival

+2 Actions.

+1 Achat.

+2.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.

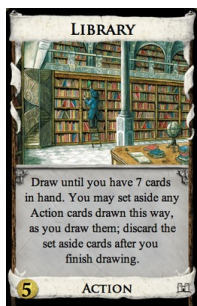


Laboratoire (Laboratory)

+2 Cartes.

+1 Action.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.



Bibliothèque (Library)

Piochez jusqu'à ce que vous ayez 7 cartes en main. Chaque carte *Action* piochée peut être mise de côté. Défaussez les cartes mises de côté lorsque vous avez terminé de piocher.

Détails : Les cartes sont automatiquement piochées tant que le joueur a strictement moins de 7 cartes en main. À chaque fois qu'une carte *Action* est piochée, le joueur peut entrer "y" pour la mettre de côté (ou "n" pour la piocher en main normalement).



Marché (Market)

+1 Carte.

+1 Action.

+1 Achat.

+1.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.



Mine

Écartez une carte *Trésor* de votre main. Recevez une carte *Trésor* coûtant jusqu'à 3 de plus ; ajoutez cette carte à votre main.

Détails : Le joueur doit entrer le nom de la carte qu'il souhaite écartier, puis le nom de la carte qu'il souhaite gagner.



Sorcière (Witch)

+2 Cartes.

Tous vos adversaires reçoivent une carte *Malédiction*.

Détails : Aucune intervention de la part des joueurs.



Artisan (Artisan)

Recevez une carte coûtant jusqu'à 5.

Détails : Déplacez une carte de votre main dans votre deck.