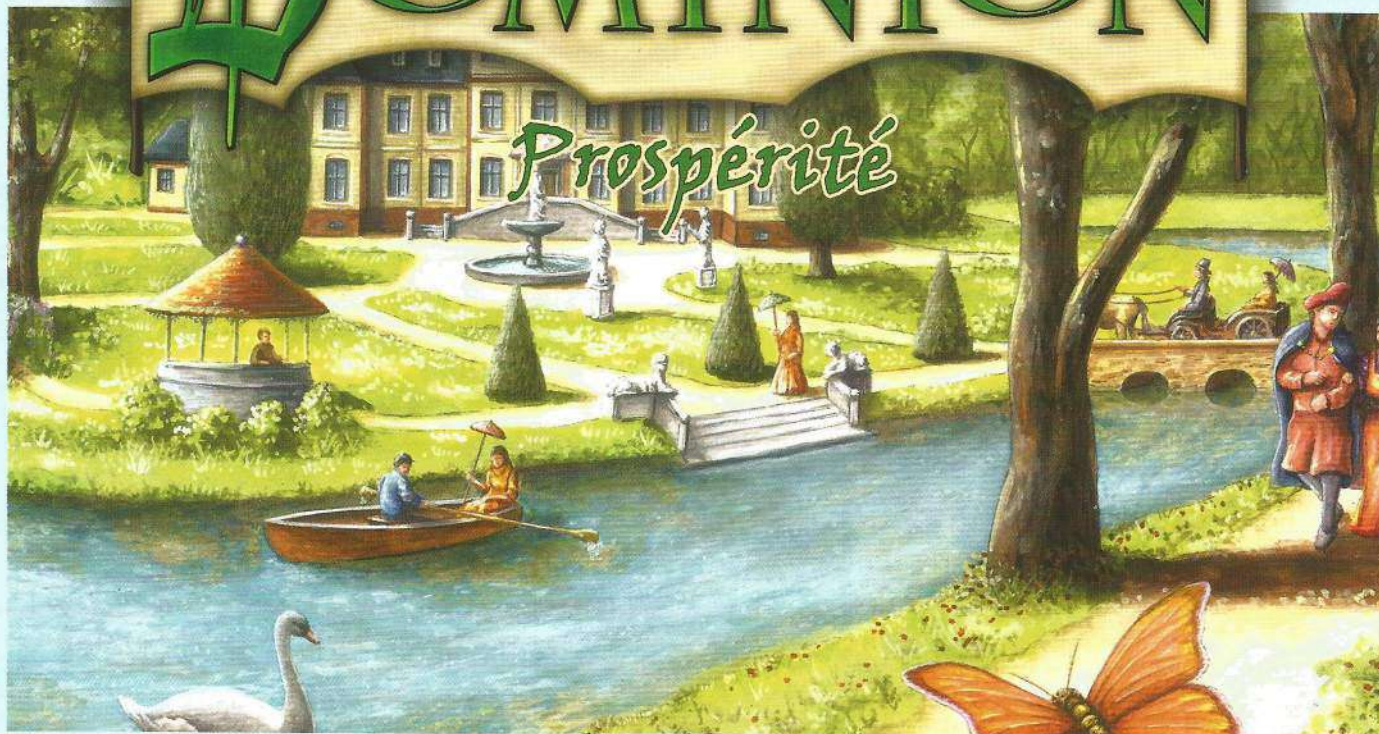


Donald X. Vaccarino

# DOMINION

*Prospérité*



L'argent! Il n'y a rien de tel que la douce musique produite par des pièces dans votre main. Vous préférez d'ailleurs ces pièces à celles qui se trouvent dans la main des autres ou encore, à celle des pièces de monnaie qui se trouvent hors de votre portée, à moins de vous lever. Vous n'avez que faire de vous lever et de vous procurer des choses par vous-même car tout cela est chose du passé. Il y a 10 ans, vous étiez encore un pauvre fermier cultivant son blé et portant un chapeau de paille, mais aujourd'hui, votre royaume s'étend d'un océan à l'autre et vous possédez le plus gros chapeau de paille au monde. Vous possédez aussi le plus petit chien existant ainsi qu'une statue à votre effigie faite entièrement de baklava. Les mauvaises langues disent toutes que l'argent ne peut acheter le bonheur, mais elle peut certainement entraîner l'envie, la colère et aussi... ce vide intérieur. Vos voisins attendent toujours d'être conquis et cette fois, vous le ferez avec style.

Voici le cinquième titre de la série Dominion. *Prospérité* ajoute 25 nouvelles cartes *Royaume* et 2 nouvelles cartes de base qui permettent aux joueurs de se développer au-delà de l'or et des provinces. Le thème de cette extension est la richesse: vous y trouverez des cartes *Trésor* avec des capacités spéciales, des cartes qui interagissent avec les trésors et des cartes puissantes et très onéreuses.

*Dominion - Prospérité* est une extension pour *Dominion* et *Dominion - L'Intrigue*. Vous aurez besoin des cartes de base (*Trésor*, *Victoire* et *Malédiction*) ainsi que des règles complètes du jeu se trouvant dans l'un de ces titres. *Dominion - Prospérité* est compatible avec tous les titres de la série *Dominion*.




Bonnes parties et que le plus riche l'emporte!



## MISE EN PLACE

*Dominion - Prospérité* comprend 25 cartes *Préparation* (une pour chacune des cartes *Royaumes* de l'extension *Prospérité*). Pour jouer à cette extension, vous aurez besoin des cartes *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction* et *Rebut* de *Dominion* ou d'une extension jouable seule comme *Dominion - L'Intrigue*. Tout comme dans les autres titres **Dominion**, les joueurs doivent choisir 10 paquets de 10 cartes *Royaume* à chaque partie. Si les joueurs font leur sélection aléatoirement, ils devraient mélanger les cartes *Préparation* des différents titres *Dominion* qu'ils désirent utiliser.

S'il y a uniquement des cartes *Royaume* de *Prospérité* dans une partie, ajoutez les cartes *Platine* et *Colonie* aux cartes de base. Si vous employez un mélange de cartes *Royaume* provenant de différents titres, déterminez la présence des cartes *Platine* et *Colonie* aléatoirement, selon le nombre de cartes de l'extension *Prospérité*. Par exemple, la première carte *Préparation* peut déterminer le tout: si c'est une carte de *Prospérité*, les cartes *Platine* et *Colonie* sont présentes, sinon, elles ne le sont pas. Les cartes *Platine* et *Colonie* ne sont pas des cartes *Royaume*, ainsi, lorsqu'elles sont incluses, il y aura dans la réserve 10 cartes *Royaume* et les cartes *Cuivre*, *Argent*, *Or*, *Platine*, *Domaine*, *Duché*, *Province*, *Colonie* et *Malédiction*. Il y a 8 cartes *Colonie* dans une partie à 2 joueurs et 12 cartes *Colonie* lorsqu'il y a 3 joueurs ou plus.

Cette extension comprend 8 plateaux  *Victoire* et des jetons  utilisés avec les cartes *Évêque*, *Fiers-à-bras* et *Monument*. Les plateaux permettent aux joueurs de garder leurs jetons  obtenus avec ces cartes. Comme les plateaux ne servent pas au départ, les joueurs prennent le plateau de leur choix lorsqu'ils en ont besoin d'un. Les illustrations servent uniquement à différencier les plateaux et n'ont pas d'impact sur le jeu.

Cette extension comprend également des jetons *Pièce*, utilisés avec la carte *Route commerciale*. Si la *Route commerciale* est en jeu, placez au début de la partie un jeton *Pièce* sur chacune des piles de cartes *Victoire*. Lorsqu'un joueur reçoit une carte de ces piles, il déplace le jeton de cette pile sur le plateau *Route commerciale*. Le nombre de jetons sur le plateau indique combien de pièces donne la carte *Route commerciale*. Lorsque les cartes *Route commerciale* et *Colonie* sont en jeu dans une même partie, placez un jeton sur la pile de *Colonie*.

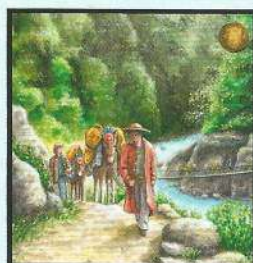
Le nombre de jetons n'est pas limité. Au besoin, utilisez d'autres pièces.

## MATÉRIEL

9 plateaux:




8  *Victoire*




1 *Route commerciale*

8 pièces



16 x 1 point 



15 x 5 points 





## 250 cartes Royaume 10 de chaque:



## 24 cartes de base 12 de chaque:



## 25 cartes Préparation



## 1 carte vierge



Cette règle fait parfois référence aux cartes des autres titres *Dominion*. Ces cartes sont suivies d'une abréviation identifiant leur origine.

- Dominion (D)
- Dominion - L'Intrigue (DI)
- Dominion - Rivages (DR)
- Dominion - Alchimie (DA)
- Carte promotionnelle (\*)












## DÉROULEMENT DU JEU

### Fin d'une partie avec les cartes de *Dominion - Prospérité*:

Lorsque les cartes *Platine* et *Colonie* sont en jeu, la fin de la partie peut être causée par une condition supplémentaire. La partie se termine maintenant si la pile de carte *Province* est vide ou si 3 piles (ou 4 piles à 5 et 6 joueurs) de la réserve sont vides OU si la pile de cartes *Colonie* est vide.

## RÈGLES ADDITIONNELLES POUR PROSPÉRITÉ

«+X  »: Vous prenez X jetons . Vous prenez les jetons de la réserve de jetons et non des autres joueurs. Lorsque vous obtenez des jetons  pour la première fois; prenez aussi un plateau  *Victoire* pour y mettre vos jetons. Les jetons  ne sont pas cachés; tous les joueurs peuvent les compter. Il y a des jetons 1  et 5 ; au besoin, vous pouvez échanger des jetons. À la fin de la partie, ajoutez vos jetons  à vos points de victoire. S'il n'y a plus de jetons, utilisez le moyen de votre choix pour noter cette information; les joueurs ne sont pas limités aux jetons disponibles. Les jetons  sont utilisés avec les cartes *Évêque*, *Fiers-à-bras* et *Monument*.





«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 **Ajustement**. Seules les cartes jouées sont en jeu; les cartes mises de côté, écartées ainsi que les cartes dans la réserve, les mains, les decks et les défausses ne sont pas en jeu. Les fonctions *Réaction* de cartes comme *Mirador* ne mettent pas ces cartes en jeu. Les cartes *Durée* (de *Dominion - Rivages*) sont en jeu jusqu'à la fin du tour où elles sont défaussées.

**Prospérité** comprend huit cartes *Trésor* avec une fonction spéciale. Elles sont dans la réserve lorsqu'elles font partie des 10 cartes *Royaume* sélectionnées pour la partie; elles ne font pas partie des cartes *Trésor* de base. Elles fonctionnent en tout point comme des cartes *Trésor* de base, mais elles possèdent une fonction spéciale. Elles sont jouées lors de la phase **Achat** comme les autres cartes *Trésor* et peuvent être affectées par des cartes qui réfèrent aux cartes *Trésor*.

Vous pouvez jouer vos cartes *Trésor* dans l'ordre que vous voulez, vous pouvez même choisir de ne pas jouer toutes vos cartes *Trésor* en main. Lors de la phase **Achat**, vous devez jouer toutes les cartes *Trésor* que vous voulez utiliser **avant** d'acheter des cartes, même si vous avez des **+Achat**. Un joueur ne peut pas jouer de cartes *Trésor* après avoir acheté une carte.

La partie se termine dans l'un des trois cas suivants:

- 1) 3 piles vides (4, à 5 ou 6 joueurs)
- 2) La pile *Province* est vide
- 3) La pile *Colonie* est vide

+1  : Vous prenez 1 jeton  et le placez sur votre plateau  *Victoire*. Les jetons  sont obtenus à l'aide des cartes *Évêque*, *Fiers-à-bras* et *Monument*.

En jeu: Les cartes **en jeu** sont celles que vous avez jouées et non celles que vous avez mises de côté, écartées, défaussées ou encore celles se trouvant dans votre main, votre deck, votre défausse et/ou la réserve.

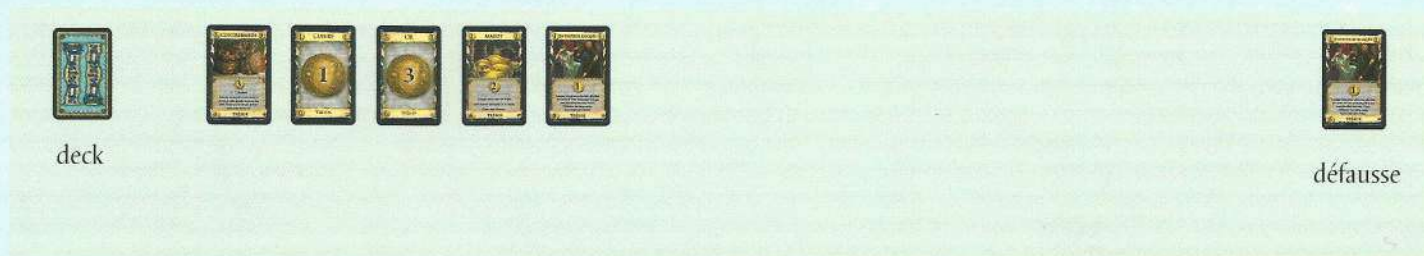
Cette extension comprend 8 cartes *Royaume - Trésor*. Elles sont jouées pendant la phase **Achat**.

Les joueurs jouent leurs cartes *Trésor* dans l'ordre de leur choix; l'ordre de jeu peut être très important et influencer le nombre de pièces qu'un joueur aura à sa disposition dans sa phase **Achat**.



## Exemple d'un tour

Alice a une main de cartes *Trésor* au début de son tour: *Contrebande*, *Cuivre*, *Entreprise risquée*, *Magot* et *Or*.



Elle saute sa phase **Action** puisqu'elle n'a pas de cartes *Action*. Lors de sa phase **Achat**, Alice ne joue pas toutes ses cartes *Trésor* au même moment puisque l'ordre de jeu est important. Elle joue d'abord *Contrebande* et attend que Philippe (le joueur à sa droite) lui dise quelle carte elle ne peut acheter. Philippe peut uniquement supposer combien de pièces Alice a en main puisqu'elle n'a pas joué toutes ses cartes. Il dit *Colonie*, au cas où Alice aurait suffisamment de pièces.



Alice joue ensuite *Or* et *Magot*. Elle choisit de ne pas jouer son *Cuivre* au cas où elle voudrait acheter un *Grand marché* (qui ne peut être acheté si le joueur a un *Cuivre* en jeu). Alice joue sa carte *Entreprise risquée* en dernier car elle a une *Banque* dans son deck et elle veut s'assurer qu'elle ait la plus grande valeur possible si elle est dévoilée.



Après avoir jouée *Entreprise risquée*, Alice dévoile une *Banque* (avec une *Colonie* et un *Domaine*) qui vaut 5 pièces (puisque'il y a *Contrebande*, *Magot*, *Or* et *Entreprise risquée* en jeu et que la *Banque* compte pour elle-même). Si *Entreprise risquée* avait été jouée en premier, la *Banque* aurait eu une valeur de 2 pièces.



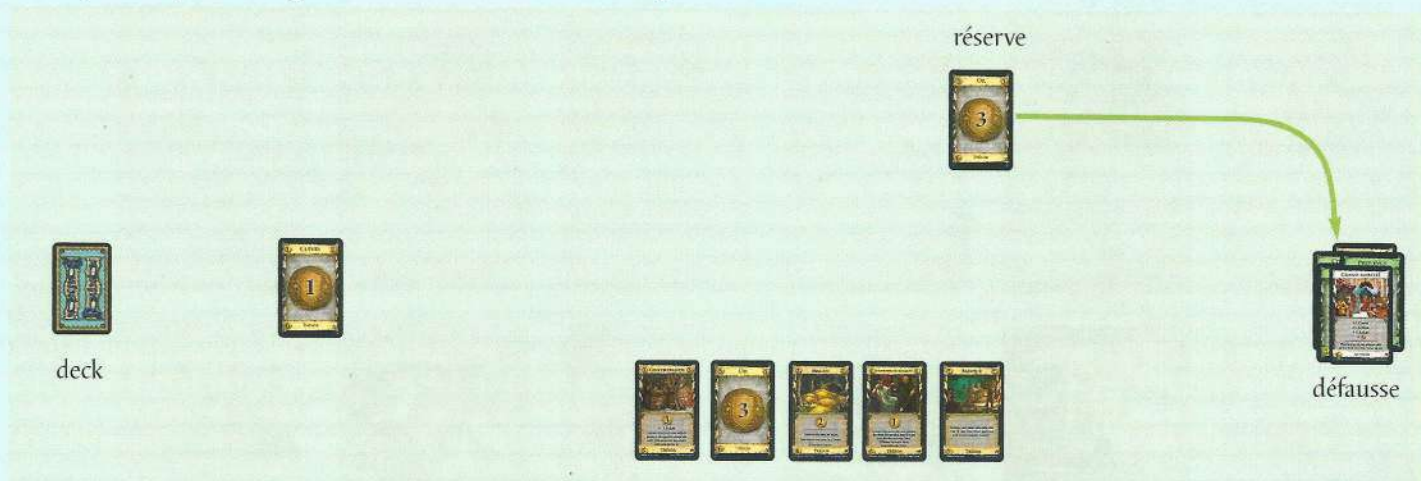
Alice a 14 pièces disponibles. Elle peut acheter deux cartes avec le +1 Achat de *Contrebande*.



Elle achète un *Grand marché* (6 pièces) et une *Province* (8 pièces). Elle prend ces cartes de la réserve et les place dans sa défausse.



Comme elle a acheté une carte *Victoire* (la *Province*), le *Magot* fait en sorte qu'elle reçoit aussi un *Or*, qu'elle prend également de la réserve et place dans sa défausse.



Alice n'a pas pu acheter une *Colonie* puisque Philippe l'a nommée après la *Contrebande* jouée plus tôt. Elle défausse les cartes jouées ainsi que le *Cuivre* toujours en main et pioche 5 nouvelles cartes.



Alice a terminé son tour et débutera son prochain tour avec la main illustrée ci-dessous (si Philippe ne change pas cette main pendant son tour).





## LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

**Agrandissement:** Cette carte n'est plus dans votre main lorsque vous la jouez, elle ne peut être la carte écartée. La carte que vous recevez peut coûter jusqu'à 3 de plus que la carte écartée, mais elle peut également coûter moins. La carte reçue peut même coûter moins que la carte écartée. Vous pouvez écarter une carte et recevoir un exemplaire de cette même carte. Si vous n'avez pas de carte en main, vous ne recevez pas de carte. La carte reçue provient de la réserve et va dans votre défausse.

**Banque:** La valeur de cette carte *Trésor* varie. Lorsque vous jouez une *Banque*, elle vaut 1 par carte *Trésor* que vous avez en jeu, incluant la *Banque*. L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes *Trésor* est donc très important. Si vous jouez *Banque* seule, elle vaut 1. Si vous jouez deux *Banque* de suite, la seconde vaut 1 de plus que la première. La valeur d'une *Banque* est déterminée lorsqu'elle est jouée et elle ne peut changer plus tard, même si certains événements pourraient changer sa valeur.

**Bureau de comptabilité:** Cette carte vous permet de regarder dans votre défausse, ce que vous ne pouvez pas faire en temps normal. Vous pouvez uniquement regarder dans votre défausse lorsque vous jouez cette carte. Vous n'avez pas à montrer votre défausse aux autres joueurs, uniquement les cartes *Cuivre* que vous prenez. Après avoir pris les cartes *Cuivre*, vous pouvez laisser les cartes de votre défausse dans l'ordre de votre choix.

**Carrière:** Cette carte *Trésor* vaut 1, comme une carte *Cuivre*. Lorsque cette carte est en jeu, les cartes *Action* coûtent 2 de moins, jusqu'à un minimum de 0. Ceci est cumulatif: si vous jouez deux *Carrière* dans votre phase *Achat*, *Cour du Roi* ne coûtera que 3 au lieu de 7. Ceci affecte aussi les cartes *Action* qui sont aussi un autre type comme *Nobles* (carte *Action* - *Victoire* de DI). La fonction de *Carrière* est cumulative avec d'autres fonctions modifiant le coût: si vous jouez un *Village ouvrier* dans votre phase *Action* et deux *Carrière* dans votre phase *Achat*, la carte *Colporteur* coûtera 2. *Carrière* modifie le coût de toutes les cartes *Action*, incluant celles dans la main des joueurs.

**Chambre forte:** «Autant» inclut zéro. Vous piochez en premier. Vous pouvez défausser les cartes que vous venez de piocher. Chacun de vos adversaires choisit s'il défausse 2 cartes ou non. Ceux qui défaussent 2 cartes peuvent ensuite en piocher une. Si un de vos adversaires n'a qu'une seule carte, il peut choisir de la défausser, mais il ne piochera pas de carte. Dans le cas où un joueur défausse 2 cartes et n'a pas de carte à piocher, il mélange avant de piocher.

**Charlatan:** Cette carte affecte vos adversaires en suivant l'ordre de tour, lorsque l'ordre a de l'importance (quand il y a peu de cartes dans la pile *Cuivre* ou *Malédiction* par exemple). Chacun des autres joueurs doit, à tour de rôle, choisir s'il défausse ou non une carte *Malédiction* de sa main. S'il le fait, il ne reçoit pas une carte *Malédiction* et une carte *Cuivre* de la réserve. Si la pile de *Cuivre* ou de *Malédiction* est vide, un joueur reçoit la carte disponible. Si les deux piles sont vides, il ne reçoit aucune carte mais il peut tout de même défausser une carte *Malédiction* s'il le désire. Un joueur qui joue la carte *Douves* (D) en réaction à cette carte ne peut défausser une *Malédiction* et ne reçoit pas une *Malédiction* et un *Cuivre*; la carte *Douves* prévient tous les effets de la carte *Attaque* et non ceux de votre choix. Un *Mirador* vous permet d'écartier la *Malédiction*, le *Cuivre* ou les deux.





**Colonie :** *Colonie* est une carte de base et non une carte *Royaume*. Elle n'est pas utilisée dans toutes les parties. Regardez la section **Préparation** pour savoir quand la mettre dans la réserve. C'est une carte *Victoire* qui vaut 10 🏰.

**Colporteur :** La plupart du temps, cette carte coûte 8 🪙. Lors de votre phase **Achat**, elle coûte 2 🪙 de moins par carte *Action* que vous avez en jeu. Ce coût est le même pour toutes les cartes *Colporteur*, même celles en main et dans les decks. Elle ne coûte jamais moins que 0 🪙. Notez que si vous jouez une *Cour du Roi* avec un *Village ouvrier*, il n'y a que deux cartes *Action* en jeu, même si vous avez exécuté l'action d'une de ces cartes trois fois. Acheter des cartes avec la carte *Marché noir* (\*) n'a pas lieu lors de la phase **Achat**, la carte *Colporteur* coûte donc 8 🪙 dans ce cas.

**Contrebande :** Cette carte *Trésor* vaut 3 🪙, comme une carte *Or*. Lorsque vous la jouez, vous obtenez +1 Achat et le joueur à votre gauche nomme une carte que vous ne pouvez pas acheter ce tour-ci. Ceci ne vous empêche pas d'obtenir la carte nommée autrement que par un achat (avec *Magot* par exemple). Le joueur n'a pas à nommer une carte dans la réserve. Si vous jouez plusieurs *Contrebande* pendant votre tour, le joueur à votre gauche nomme une carte à chaque fois; il peut nommer plusieurs cartes et vous ne pourrez acheter aucune des cartes nommées. Vous jouez vos cartes *Trésor* dans l'ordre de votre choix et vous effectuez l'action de cette carte dès que vous la jouez et avant de jouer d'autres cartes *Trésor*. N'oubliez pas que dès que vous achetez une carte dans votre phase **Achat**, vous ne pouvez plus jouer de carte *Trésor*. Le nombre de cartes en main est une information connue, les joueurs peuvent demander cette information en tout temps (par exemple, lorsqu'une *Contrebande* est jouée).









**Cour du Roi :** Cette carte est similaire à *Salle du Trône* (D), mais vous jouez la carte *Action* trois fois plutôt que deux. Vous prenez une carte *Action* de votre main, vous la jouez, vous la rejouez une deuxième fois ET ensuite une troisième fois. Ceci n'utilise pas vos actions supplémentaires obtenues avec des cartes comme *Village ouvrier*; la carte *Cour du Roi* nécessite une seule action. Vous ne pouvez jouer de cartes entre les fonctions de la carte jouée avec *Cour du Roi*, à moins que la carte *Action* ne vous demande de le faire (par exemple *Cour du Roi*). Si vous utilisez une *Cour du Roi* avec une *Cour du Roi*, vous jouerez trois cartes *Action* différentes, trois fois chaque; vous ne jouez pas une seule carte neuf fois. Si vous jouez *Cour du Roi* avec une carte vous donnant +1 Action, comme *Grand marché*, vous aurez 3 actions supplémentaires, et non 1 seule action, comme si vous aviez joué trois cartes *Grand marché*.






**Entreprise risquée :** Cette carte *Trésor* vaut 1 🪙, comme une carte *Cuivre*. Lorsque vous jouez cette carte, dévoilez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous dévoiliez une carte *Trésor*. Si vous n'avez plus de carte avant de dévoiler une carte *Trésor*, mélangez votre défausse (qui ne comprend pas les cartes dévoilées) et continuez. Si vous n'avez plus de défausse et toujours pas de carte *Trésor*, vous arrêtez et défaussez toutes les cartes dévoilées. Si vous dévoilez une carte *Trésor*, défaussez les autres cartes et jouez la carte *Trésor*. Si cette carte *Trésor* a une fonction spéciale, appliquez-la. Par exemple, si vous dévoilez une *Entreprise risquée* avec *Entreprise risquée*, vous dévoilerez des cartes à nouveau. N'oubliez pas que vous choisissez l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes *Trésor*, ainsi, si vous avez *Entreprise risquée* et *Prêt* en main, vous décidez laquelle des deux vous jouez en premier.




**Évêque :** Voir les règles additionnelles au sujet des jetons 🏰. Écarter une carte est facultatif pour vos adversaires mais obligatoire pour vous. Si l'ordre a de l'importance, défaussez en premier, suivi des autres joueurs, en sens horaire. Seul le joueur qui joue






la carte *Évêque* peut obtenir des jetons . S'il y a  dans le coût, ce symbole est ignoré. Par exemple, si vous écartez la carte *Golem* (DA), au coût de  , vous obtiendrez un total de 3  (ce qui comprend le 1  que vous obtenez en jouant *Évêque*). Si vous n'avez plus de carte à écarter en main, vous obtenez tout de même  et 1 .

**Fiers-à-bras :** Voir les règles additionnelles au sujet des jetons . Vous obtenez 1  pour chaque carte que vous achetez, mais vous n'obtenez pas de  pour les cartes reçues d'une autre façon. La carte *Fiers-à-bras* est cumulative avec elle-même, si vous avez deux *Fiers-à-bras* en jeu et que vous achetez une carte, vous obtenez 2 . Cependant, si vous utilisez *Cour du roi* avec une carte *Fiers-à-bras*, bien que vous jouerez la carte 3 fois, il n'y aura qu'un exemplaire de cette carte en jeu; ainsi, si vous achetez une carte, vous n'obtiendrez que 1 .

**Forge :** «Autant» inclut zéro. Si vous n'écartez pas de carte, vous devez recevoir une carte coûtant , si possible. Ce fonctionnement est différent d'une carte comme *Agrandissement* si vous n'écartez rien puisque *Forge* observe le total des coûts et non le coût d'une seule carte. S'il n'y a pas de carte du coût requis, vous ne recevez pas de carte. La carte reçue vient de la réserve et va dans votre défausse. Les symboles  (sur les cartes de *Dominion - Alchimie*) ne sont pas additionnés au coût et les cartes reçues ne peuvent avoir  dans leur coût.

**Foule :** Vos adversaires mélangent au besoin, pour pouvoir dévoiler 3 cartes et ne dévoilent que ce qu'ils peuvent s'ils ont moins de 3 cartes. Ils défaussent les cartes *Trésor* et *Action* ainsi dévoilées et placent les autres cartes sur le dessus de leur deck, dans l'ordre de leur choix. Les cartes de plus d'un type correspondent à tous leurs types; si un joueur dévoile une carte *Nobles* (DI) par exemple, il doit la défausser car c'est une carte *Action - Victoire*.

**Grand marché :** Vous n'avez pas à jouer toutes vos cartes *Trésor* en main lors de votre phase *Achat*. Les cartes *Cuivre* en main ne vous empêchent pas d'acheter un *Grand marché*, seules les cartes *Cuivre* en jeu vous en empêchent. Les cartes *Cuivre* jouées plus tôt dans le tour mais qui ne sont plus en jeu ne vous bloquent également pas. Par exemple, si vous avez 11 *Cuivre* en jeu et 2 achats, vous pourriez acheter un *Hôtel de la Monnaie*, qui vous fait écarter toutes vos cartes *Trésor* jouées (donc plus de *Cuivre* en jeu), et ensuite acheter un *Grand marché*. Vous pouvez recevoir un *Grand marché* par d'autres moyens, à l'aide d'*Agrandissement* par exemple, que vous ayez des *Cuivre* en jeu ou non. Les cartes *Trésor* autres que *Cuivre* ne préviennent pas l'achat d'un *Grand marché*, même si elles valent  (comme *Prêt*).

**Hôtel de la Monnaie :** Lorsque vous achetez cette carte, écartez toutes vos cartes *Trésor* en jeu. Vous n'écartez pas les cartes *Trésor* dans votre main ou ailleurs, s'il y en a. Si vous achetez plusieurs cartes dans un tour, écartez vos cartes *Trésor* au moment où vous achetez *Hôtel de la Monnaie*; les pièces produites par ces cartes ce tour-ci sont encore disponibles. N'oubliez pas que vous n'avez pas à jouer toutes vos cartes *Trésor* en main à chaque tour, uniquement celles que vous désirez utiliser. Vous ne pouvez pas jouer de cartes *Trésor* entre vos achats; vous jouez d'abord vos cartes *Trésor* et vous faites vos achats ensuite. Lorsque vous jouez *Hôtel de la Monnaie*, dévoilez une carte *Trésor* de votre main et recevez de la réserve un exemplaire de cette carte. La carte reçue va dans votre défausse et la carte dévoilée demeure dans votre main. La carte *Trésor* peut avoir plus d'un type, comme *Harem* (DI). Si vous achetez un *Hôtel de la Monnaie* et que vous utilisez un *Mirador* pour défausser l'*Hôtel de la Monnaie* ou le mettre sur le dessus de votre deck, vous devez écarter tout de même





toutes vos cartes *Trésor* en jeu. Toutefois, si vous achetez un *Hôtel de la Monnaie* avec un *Sceau Royal* en jeu, le *Sceau Royal* sera écarté avant que vous ne puissiez l'utiliser pour mettre *Hôtel de la Monnaie* sur votre deck.

**Magot:** Cette carte *Trésor* vaut 2, comme une carte *Argent*. Lorsque cette carte est en jeu et que vous achetez une carte *Victoire*, vous recevez une carte *Or* de la réserve que vous placez dans votre défausse. S'il n'y a plus de carte *Or*, vous n'en recevez pas. Si vous avez plus d'un *Magot* en jeu, vous recevrez plusieurs cartes *Or* suite à l'achat d'une seule carte *Victoire*. Si vous achetez plus d'une carte *Victoire*, vous recevrez un *Or* pour chacune d'elle. Par exemple, si vous avez uniquement deux *Magot* en jeu et +1 Achat, vous pourriez acheter deux *Domaine* et recevoir quatre cartes *Or*. Les cartes *Victoire* comprennent également les cartes de plus d'un type comme *Nobles* (DI) et *Harem* (DI). Vous recevez un *Or* même si vous utilisez un *Mirador* pour immédiatement écarter la carte *Victoire* reçue. Les cartes *Victoire* reçues autrement que par un achat ne vous permettent pas d'obtenir une carte *Or*.

**Mirador:** Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez des cartes, une à la fois, jusqu'à ce que vous ayez 6 cartes en main. Si vous avez déjà 6 cartes ou plus en main, vous ne piochez pas. Lorsque vous recevez une carte, même lors du tour d'un autre joueur, vous pouvez dévoiler *Mirador* de votre main pour écarter la carte reçue ou la mettre sur votre deck. Vous pouvez dévoiler *Mirador* à chaque fois que vous recevez une carte. Si un autre joueur joue *Charlatan* par exemple, vous pouvez utiliser le *Mirador* pour: écarter la *Malédiction* et le *Cuivre*, écarter la *Malédiction* et mettre le *Cuivre* sur votre deck, écarter uniquement la *Malédiction*, et ainsi de suite. La carte est tout de même reçue, vous l'avez tout simplement écartée immédiatement après l'avoir reçue. En continuant l'exemple du *Charlatan*, si vous recevez une *Malédiction* que vous écartez, la pile de cartes *Malédiction* diminuera de un et la carte *Malédiction* ira au rebut. Vous pouvez dévoiler *Mirador* à votre tour lorsque vous achetez une carte ou que vous en recevez une à l'aide d'une carte, comme *Agrandissement* par exemple. Si vous utilisez *Mirador* pour mettre une carte sur votre deck et que celui-ci est vide, vous ne mélangez pas, la carte reçue sera la seule carte dans votre deck. Dévoiler la carte *Mirador* ne la retire pas de votre main, vous pouvez donc la dévoiler lors du tour de plusieurs joueurs pour finalement l'utiliser pour piocher afin d'avoir 6 cartes en main. Lorsque des cartes sont reçues durant un tour de *Possession* (DA), le joueur qui possède est celui qui peut utiliser une carte *Mirador* et non celui qui est possédé. Si une carte reçue va ailleurs que dans votre défausse, avec une *Mine* (D) par exemple, vous pouvez vous servir du *Mirador* afin de l'écarter ou de la mettre sur votre deck.

**Monument:** Voir les règles additionnelles au sujet des jetons .

**Platine:** *Platine* est une carte de base et non une carte *Royaume*. Elle n'est pas utilisée dans toutes les parties. Regardez la section **Préparation** pour savoir quand la mettre dans la réserve. C'est une carte *Trésor* qui vaut 5.

**Prêt:** Cette carte *Trésor* vaut 1, comme un *Cuivre*. Lorsque vous la jouez, vous dévoilez des cartes du dessus de votre deck jusqu'à ce que vous dévoiliez une carte *Trésor*. Vous décidez ensuite si vous écartez ou défaussez la carte *Trésor* dévoilée. Défaussez ensuite les autres cartes dévoilées. Si vous n'avez plus de carte avant de dévoiler une carte *Trésor*, mélangez votre défausse (qui ne comprend pas les cartes dévoilées) et continuez. Si vous n'avez plus de défausse et toujours pas de carte *Trésor*, vous arrêtez et défaussez toutes les cartes dévoilées. N'oubliez pas que vous pouvez jouer les cartes *Trésor* dans l'ordre de votre choix durant la phase **Achat** et que vous n'avez pas à jouer toutes vos cartes *Trésor*.





**Route commerciale :** Vous avez un achat de plus dans votre phase **Achat**. Vous recevez +1 par jeton *Pièce* sur la plateau *Route commerciale*. Vous écartez ensuite une carte de votre main. Si vous n'avez plus de carte en main, vous n'en écartez pas. Le nombre de pièces que vous recevez de *Route commerciale* est le même que +1 par pile de cartes *Victoire* dont une carte a été reçue. S'il y a eu des cartes *Victoire* reçues provenant de l'extérieur de la réserve, à l'aide de *Marché noir* (\*) par exemple, ces cartes ne comptent pas pour *Route commerciale*. Placez un jeton *Pièce* sur chaque pile de cartes *Victoire* au début de la partie. Lorsqu'une carte *Victoire* est obtenue de la réserve, déplacez le jeton de cette pile sur la plateau *Route commerciale*. Si par exemple la carte *Harem* (DI) est en jeu, et qu'une carte *Harem* et une carte *Duché* ont été achetées jusqu'à présent (et qu'aucune autre carte *Victoire* n'a été reçue), la carte *Route commerciale* vaut 2. Qui reçoit la carte et comment la carte est reçue n'a pas d'importance. Le nombre de cartes reçues d'une pile n'affecte pas le nombre de pièces, tout ce qui importe est qu'il y ait au moins une carte reçue de la pile. Même si une carte est remise dans la pile avec une carte comme *Ambassadeur* (DR), le nombre de pièces ne change pas car *Route commerciale* observe uniquement s'il y a une carte reçue de la pile. Si vous jouez avec le *Marché noir* (\*) et que *Route commerciale* est dans le deck *Marché noir*, placez un jeton sur chaque pile de cartes *Victoire* au début de la partie.

**Sceau Royal :** Cette carte *Trésor* vaut 2, comme une carte *Argent*. Si vous recevez plusieurs cartes lorsque *Sceau Royal* est en jeu, la fonction s'applique à toutes ces cartes: vous pouvez mettre la ou les cartes reçues que vous voulez sur le dessus de votre deck. Si vous placez des cartes sur votre deck alors qu'il n'y a plus de carte dans votre deck, vous ne mélangez pas, les cartes reçues deviennent alors les seules cartes dans votre deck. La carte *Sceau Royal* s'applique à toutes les cartes reçues pendant qu'elle est en jeu, que les cartes soient achetées ou reçues d'une autre façon. Si vous jouez la carte *Possession* (DA) et que le joueur possédé joue *Sceau Royal* pendant son tour supplémentaire, il ne peut mettre la ou les cartes reçues sur son deck car il n'est pas le joueur qui reçoit la ou les cartes, vous l'êtes.


**Talisman :** Cette carte *Trésor* vaut 1, comme un *Cuivre*. Lorsque *Talisman* est en jeu, à chaque fois que vous achetez une carte coûtant 4 ou moins qui n'est pas une carte *Victoire*, vous recevez un autre exemplaire de la carte achetée. S'il n'y en a plus, vous n'en recevez pas. La carte est reçue de la réserve et va dans votre défausse. Vous recevez une carte supplémentaire pour chaque *Talisman* que vous avez en jeu. Si vous achetez plusieurs cartes pour 4 ou moins, la fonction de *Talisman* s'applique à chacune d'elle. Par exemple, vous avez deux *Talisman*, quatre *Cuivre* et deux achats. Vous pourriez acheter un *Argent* et une *Route commerciale* et vous recevriez deux *Argent* et deux *Route commerciale* supplémentaires. *Talisman* s'applique uniquement sur les cartes achetées, la fonction de *Talisman* ne concerne pas les cartes reçues autrement, par exemple à l'aide de la carte *Agrandissement*. Une carte est une carte *Victoire* si au moins un de ses types est *Victoire*. *Grand Hall* (DI) est une carte *Action - Victoire*. Le coût d'une carte est observé à l'achat; ainsi, si vous avez joué deux cartes *Action* ce tour-ci, le coût de *Colporteur* est 4 ce qui vous permet de recevoir un autre exemplaire de *Colporteur* ou encore, vous pourriez recevoir un *Grand marché* de plus si vous jouez une *Carrière*.

**Village ouvrier :** Piochez une carte, vous pouvez jouer deux cartes *Action* de plus et vous pouvez acheter une carte de plus pendant votre phase **Achat** ce tour-ci.

**Ville :** Vous piochez 1 carte et vous pouvez jouer 2 cartes *Action* supplémentaires, peu importe la situation. S'il n'y a qu'une pile vide dans la réserve, vous piochez une carte de plus. S'il y a deux piles vides ou plus, vous piochez 1 carte de plus et vous obtenez





+  à utiliser ce tour-ci et un Achat supplémentaire pour la phase **Achat**. Il n'y a pas de bonus supplémentaire s'il y a 3 piles vides ou plus. Vous observez combien de pile vide il y a uniquement lorsque vous jouez cette carte, si d'autres piles se vident plus tard durant le tour, vous n'obtenez pas d'autre bonus. Si une pile vide se remplit à nouveau suite à l'action d'une carte comme *Ambassadeur* (DR), les cartes *Ville* jouées par la suite ne considéreront pas cette pile comme vide. Le rebut n'est jamais compté.

## ENSEMBLES DE 10 CARTES ROYAUME RECOMMANDÉS

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

### DOMINION - PROSPÉRITÉ SEULEMENT:

**Débutant:** Agrandissement, Banque, Bureau de comptabilité, Entreprise risquée, Fiers-à-bras, Foule, Mirador, Monument, Sceau Royal, Village ouvrier.

**Interactions amicales:** Chambre forte, Colporteur, Contrebande, Évêque, Forge, Magot, Route commerciale, Sceau Royal, Village ouvrier, Ville.

**Actions capitales:** Agrandissement, Carrière, Chambre forte, Cour du Roi, Foule, Grand marché, Hôtel de la Monnaie, Prêt, Talisman, Ville.

### PROSPÉRITÉ ET DOMINION:

**Le plus riche:** *Prospérité:* Banque, Entreprise risquée, Grand marché, Hôtel de la Monnaie, Sceau Royal. *Dominion:* Aventurier, Espion, Laboratoire, Mine, Prêteur sur gages.

**L'Armée Royale:** *Prospérité:* Agrandissement, Chambre forte, Cour du roi, Fiers-à-bras, Foule. *Dominion:* Bureaucrate, Chambre du conseil, Douves, Espion, Village.

**La Dolce Vita:** *Prospérité:* Bureau de comptabilité, Charlatan, Contrebande, Magot, Monument. *Dominion:* Bureaucrate, Cave, Chancelier, Jardins, Village.

### PROSPÉRITÉ ET INTRIGUE:

**Vers la victoire:** *Prospérité:* Bureau de comptabilité, Colporteur, Évêque, Fiers-à-bras, Monument. *Intrigue:* Baron, Harem, Mise à niveau, Pion, Taudis.

**Du haut du mirador:** *Prospérité:* Chambre forte, Magot, Mirador, Route commerciale, Talisman. *Intrigue:* Bourreau, Grand Hall, Pion, Pont, Village Minier.

**Chiffre chanceux:** *Prospérité:* Agrandissement, Banque, Chambre forte, Cour du Roi, Forge. *Intrigue:* Chaudronnier, Escroc, Hommage, Pont, Puits aux souhaits.

Développement: Valerie Putman et Dale Yu

Mise en page: Matthias Catrein

Traduction: Jean-François Gagné

©2010 Rio Grande Games

©2013 Ystari Games

Pour nous joindre:

**Ystari Games**

51, rue Liancourt

75014 Paris

[www.ystari.com](http://www.ystari.com)