

Donald X. Vaccarino

Dominion

L'Âge des ténèbres



Vous qui possédez tout, maintenant n'avez rien. Enfin, presque rien. Pour conserver les quelques cuivres qu'il vous restait, vous avez quitté votre château afin d'emménager dans le ravin voisin qui est des plus luxuriants. En plus, ce château était la cible de brigands, et ce,

à des heures très regrettables. Les barbares, la peste, les voleurs, les malfaiteurs, tous trouvaient leur bonheur dans ce château, malgré la pénurie de chaises. Et puis ce ravin, il est divin ! Le soleil à toute heure, vous pouvez jeter vos ordures où vous voulez et il n'y fait jamais trop chaud. À temps perdu, vous avez commencé à mendier et malheureusement, ce n'est pas

aussi simple qu'on puisse le croire. Vous obtenez des brindilles des villageois, qui les mendient à leur tour. Tout ce troc tourne bien ; toutefois, il tourne en rond. Certains diront, « C'est la vie ! » Effectivement, un jour, vous êtes en train de conquérir la côte, l'arrière-pays, vos voisins, votre famille et plus encore ; le lendemain, il y a la peste, les barbares puis tout

le monde devient soudainement illettré. Néanmoins, vous avez vu pire et cet exemple d'adversité, vous y goûtez à tous les petits déjeuners. Ultimement, si vous n'arrivez pas à vous en sortir, vous vous satisferez du fait que la situation des autres est bien pire que la vôtre.

MATÉRIEL

500 cartes

362 cartes Royaume
31 cartes Action
(10 de chaque)



1 carte Trésor (10)



1 carte Victoire (12)



1 carte Action (20)



10 cartes Chevalier (1 de chaque)



35 cartes Préparation



dos des cartes Préparation

devant de la carte
Préparation — Chevalier

5 cartes Ruine (10 de chaque)



3 cartes Refuge (6 de chaque)



3 cartes particulières



(15 cartes) (10 cartes) (10 cartes)

Voici le huitième titre de la série *Dominion*. L'extension *l'Âge des ténèbres* ajoute 500 cartes, comprenant 35 cartes *Royaume*, de nouvelles cartes pour nuire à vos adversaires (les cartes *Ruines*), des cartes pour remplacer les *Domaine* de départ (les *Refuge*) et des cartes que vous obtenez uniquement à l'aide d'autres cartes précises. Le thème de cette extension vise le *Rebut* et l'amélioration de cartes. Certaines cartes ont un effet particulier lorsque vous les écartez, d'autres vous permettent de consulter le *Rebut*, alors que d'autres s'améliorent ou permettent d'améliorer d'autres cartes.

Bienvenue dans le chapitre le plus sombre de *Dominion* !

POSE EN PLACE

Avant votre première partie, déballez les ensembles de cartes et rangez-les dans la boîte à l'aide du séparateur. Il vous propose un rangement alphabétique des cartes.

Dominion – l'Âge des ténèbres comprend 35 cartes *Préparation* (une par carte *Royaume* de l'extension *l'Âge des ténèbres*). 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 ensembles de 10 cartes *Royaume* à chaque partie. Si les joueurs choisissent aléatoirement, ils devraient mélanger les cartes *Préparation* des différents titres *Dominion* qu'ils souhaitent utiliser.

Si vous n'employez que des cartes *Royaume* de *l'Âge des ténèbres*, les cartes *Refuge* remplacent les *Domaine* de départ. Ainsi, un joueur commence avec 7 cartes *Cuivre* et 1 de chacune de ces cartes : *Cabane*, *Nécropole* et *Domaine luxuriant*. Si vous mélangez d'autres titres à *l'Âge des ténèbres*, déterminez aléatoirement si vous emploierez ou non les cartes *Refuge*, et ce, en fonction du nombre de cartes de *l'Âge des ténèbres* employées. Par exemple, choisissez au hasard l'une des cartes *Royaume* utilisées (la dernière carte *Préparation* dévoilée) ; s'il s'agit d'une carte de *l'Âge des ténèbres*, utilisez les *Refuge* à la place des cartes *Domaine* de départ. N'utilisez pas la même carte que vous avez prise pour déterminer si les *Platine* et les *Colonie* (de *Prospérité*) sont en jeu ou non. La pile de cartes *Domaine* ne change pas en fonction de la présence des cartes *Refuge*. Il y aura donc 8 cartes *Domaine* à 2 joueurs, et 12 *Domaine* à 3 joueurs ou plus.

Si une carte *Royaume* possède le type *Pillard* (comme *Cultiste*, *Charrette de cadavres* ou *Maraudeur*), ajoutez une pile de cartes *Ruines* pour cette partie. Mélangez toutes les cartes *Ruines* puis prenez 10 cartes *Ruines* à 2 joueurs, 20 cartes à 3 joueurs, 30 à 4 joueurs et ainsi de suite. Placez cette pile face cachée et dévoilez la première carte. Les autres cartes *Ruines* sont remises dans la boîte et ne sont pas utilisées.

Si les cartes *Chevalier* sont utilisées, mélangez les 10 cartes *Chevalier* avant la partie et placez-les en pile, face cachée. N'incluez pas la carte *Préparation*. Dévoilez la première carte. Cette pile ne reçoit pas de jeton pour la carte *Route commerciale* (de *Prospérité*), même si la première carte *Chevalier* est une carte *Victoire*.

RÈGLES ADDITIONNELLES POUR L'ÂGE DES TÉNÈBRES

L'Âge des ténèbres comprend trois cartes *Refuge* : *Cabane*, *Nécropole* et *Domaine luxuriant*. Lors de certaines parties, ces cartes remplaceront les cartes *Domaine* de départ, tel qu'expliqué dans la section **Mise en place**. Les cartes *Refuge* n'ont pas de pile dans la réserve ; ainsi, il n'est pas possible de les acheter et une carte comme *Ambassadeur* (de *Rivages*) ne peut pas en replacer à quelconque endroit.

L'Âge des ténèbres présente également deux piles de cartes non identiques : la pile *Ruines* et la pile *Chevalier*. La pile *Ruines* comprend un total de 5 cartes *Ruines* différentes, tandis qu'il y a 10 cartes *Chevalier* différentes dans la pile du même nom. Comme l'indique la section **Mise en place**, ces piles doivent être mélangées soigneusement au début de chaque partie. La seule carte pouvant être achetée ou reçue de ces piles est la première carte ; les joueurs dévoilent d'ailleurs la première carte si celle-ci est face cachée. Si une carte est replacée dans l'une de ces piles (avec *Ambassadeur* de *Rivages* par exemple), retournez face cachée la première carte actuelle, puis posez la carte replacée sur le dessus de la pile, face visible. Les cartes *Ruines* et *Chevalier* dont le nom est différent comptent comme des cartes ayant un nom différent pour les cartes qui accordent de l'importance au nom des cartes. Par exemple, si vous dévoilez deux cartes *Ruines* différentes avec la carte *Hommage* (d'*Intrigue*), cette dernière donnera +4 Actions. Lorsque *Contrebande* est jouée (de *Prospérité*), un joueur peut nommer une carte *Ruines* ou une carte *Chevalier*, mais uniquement la carte *Ruines* ou *Chevalier* nommée ne pourra être achetée. Cependant, un jeton *Embargo* (de *Rivages*) placé sur la pile *Ruines* ou *Chevalier* s'appliquera à toutes les cartes achetées de cette pile.

Les joueurs peuvent acheter des cartes *Ruines*, même si cela ne sera habituellement pas à leur avantage. Les cartes *Ruines* sont des cartes *Action* : elles peuvent être jouées durant la phase **Action** et elles comptent comme une carte *Action* lorsqu'on réfère à celles-ci, comme avec *Procession*. Lorsqu'en jeu, la pile *Ruines* est dans la réserve et compte pour la condition de fin de partie (3 piles vides). Les cartes qui permettent de recevoir des cartes précises de la réserve permettent d'obtenir une carte *Ruines* ou *Chevalier* uniquement si la bonne carte est sur le dessus de la pile. Par exemple, si vous achetez un *Marché en ruines* avec un *Talisman* (de *Prospérité*), vous obtiendrez un deuxième *Marché en ruines* uniquement si c'est la carte sur le dessus de la pile *Ruines*, c'est-à-dire la carte sous celle que vous venez d'acheter. Avec un *Ambassadeur* (de *Rivages*), si vous remettez *Sir Martin* dans la réserve, le prochain joueur recevra cette carte, mais le joueur suivant ne recevra pas de carte, car le prochain *Chevalier* ne sera pas *Sir Martin*.

Plusieurs cartes de l'Âge des ténèbres ont un effet « lorsque vous écartez » cette carte. Ces fonctions entrent en jeu, peu importe qui est le joueur dont c'est le tour. L'effet « lorsque vous écartez » s'applique toujours au joueur qui possédait la carte en question, peu importe la carte qui fait écarter celle avec l'effet. Ces effets ont lieu immédiatement après que la carte ait été mise dans le *Rebut* et peuvent éventuellement être appliqués durant la résolution d'une autre carte *Action*. Par exemple, si un joueur joue *Pilleur de tombes* et l'utilise pour écarter un *Cultiste*, il pioche d'abord trois cartes pour avoir écarté le *Cultiste*, puis il poursuit la résolution du *Pilleur de tombes* et reçoit une carte coûtant jusqu'à 8. Certaines cartes permettent de retirer une carte d'un deck sans l'écarter ; en la remettant dans la réserve (*Ambassadeur de Rivages*) ou en la passant à un autre joueur (*Mascarade d'*Intrigue**). Lorsque deux cartes ou plus sont écartées au même moment (avec *Comte* par exemple), écartez d'abord toutes les cartes, puis choisissez l'ordre de résolution de leur effet à appliquer, car elles ont été écartées. La fonction « lorsque vous écartez » ne permet pas à une carte de s'écarter elle-même ; une autre carte doit écarter celle avec l'effet.

Six cartes de l'Âge des ténèbres ne font jamais partie de la réserve : *Butin*, *Fou*, *Mercenaire* et les trois cartes *Refuge* : *Cabane*, *Nécropole* et *Domaine luxuriant*. Gardez ces cartes à portée de main, au besoin. Ces cartes ne peuvent jamais être achetées ou reçues de la réserve à l'aide de cartes comme *Armurerie*. De plus, elles ne peuvent pas être replacées dans la réserve avec l'*Ambassadeur* (de *Rivages*). Elles peuvent toutefois se retrouver au *Rebut* si elles sont écartées. Ces cartes ne comptent pas pour la condition de fin de partie (3 piles vides) ou pour l'effet d'une carte comme *Ville* (de *Prospérité*), dont l'effet est modifié en fonction du nombre de piles vides.

RÈGLES DE BASE

« Jouer » — Jouer une carte *Action* signifie la mettre face visible dans sa zone de jeu puis suivre les instructions de la carte. Si une carte ne peut être placée dans la zone de jeu, les instructions doivent tout de même être suivies.

« 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* des cartes comme *Mendiant* ne mettent pas ce type de cartes en jeu.

L'Âge des ténèbres comprend deux cartes *Trésor* ayant une fonction spéciale. L'une d'elles (*Contrefaçon*) est dans la réserve lorsqu'elle fait partie des 10 cartes *Royaume* sélectionnées pour la partie. L'autre (*Butin*) ne fait jamais partie de la réserve et est utilisée avec certaines cartes particulières. Ces deux cartes *Trésor* 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 sont concernées par les 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** de plus. Un joueur ne peut pas jouer de carte *Trésor* après avoir acheté une carte.

Lorsque deux effets s'appliquent à un joueur au même moment, ce joueur choisit l'ordre dans lequel ils s'appliquent. Par exemple, si un joueur écarte une carte *Rats* et qu'il a une *Place du marché* en main, il choisit d'effectuer la fonction « lorsqu'écartée » de la carte *Rats* en premier ou la fonction *Réaction* de la *Place du marché* en premier. Lorsque deux choses s'appliquent à différents joueurs au même moment, elles ont lieu en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur dont c'est le tour. Par exemple, lorsqu'un joueur joue la carte *Maraudeur*, les autres joueurs reçoivent une carte *Ruines* en suivant l'ordre de jeu.

À tout moment durant la partie, si vous devez faire quoi que ce soit avec votre deck (piocher, dévoiler, mettre de côté, consulter ou écarter) et qu'il ne vous reste plus suffisamment de cartes dans votre deck, complétez l'action le plus possible. Ensuite, mélangez votre défausse afin de former un nouveau deck face cachée. Prenez ensuite de ce nouveau deck les cartes manquantes pour l'action déjà entamée. Lorsque votre deck est vide, vous ne mélangez la défausse qu'au moment où vous avez besoin d'une carte de votre deck et que ce n'est pas possible.

Les joueurs peuvent dévoiler plus d'une carte *Réaction* en réponse à une même carte. Chaque carte *Réaction* est dévoilée et résolue avant de procéder à une autre carte *Réaction*. La deuxième carte *Réaction* n'a pas à être dans la main du joueur lorsqu'il joue la première carte *Réaction*. Par exemple, un joueur peut dévoiler une carte *Chambre secrète* (d'*Intrigue*) en réponse à une carte *Attaque* et piocher une carte *Mendiant*. Après avoir résolu complètement la carte *Chambre secrète*, le joueur peut alors dévoiler une carte *Mendiant* en réponse à la même carte *Attaque*.

Dans certains cas rares, un effet peut tenter d'influencer une carte qui n'est pas à l'endroit prévu par l'effet. Dans ces cas, la carte n'est pas déplacée : « l'effet a perdu la carte de vue ». Ceci empêche la carte d'être déplacée, mais n'empêche pas les autres effets d'avoir lieu. (Idéalement, prenez un exemplaire de *Procession* et de *Fou* pour faciliter la lecture de cet exemple.) Par exemple, vous jouez *Procession* sur un *Fou* : *Procession* met d'abord le *Fou* en jeu, puis vous réalisez l'effet de la carte *Fou* ; vous obtenez +2 Actions, replacez le *Fou* sur la pile puis vous piochez des cartes. Ensuite, la *Procession* ne peut remettre un *Fou* en jeu, car *Procession* s'attend à ce que la carte *Fou* soit en jeu, mais elle ne l'est pas (elle est sur le dessus de la pile *Fou*). Vous réalisez l'effet du *Fou* à nouveau, mais vous n'obtenez que +2 Actions, car le deuxième effet est conditionnel (« dans ce cas ») à la remise de la carte *Fou* sur la pile *Fou*, ce qui n'est pas possible cette fois-ci ; après quoi, *Procession* ne peut écarter le *Fou*, car elle s'attend à ce que la carte *Fou* soit en jeu et ce n'est pas le cas. Puis, vous recevez une carte *Action* coûtant 1, si possible. Les cartes ne perdent pas de vue les cartes qu'elles déplacent, uniquement celles déplacées par une autre carte. Dans cet exemple avec *Procession* et *Fou*, l'effet de *Fou* (remettre la carte sur la pile *Fou*) est celui qui fait en sorte que *Procession* perd *Fou* de vue. Un effet perd une carte de vue si un autre effet déplace la carte, si c'est la première carte sur un deck et qu'elle est recouverte ou si c'est la première carte d'une défausse et qu'elle est recouverte.

Lorsqu'une carte est reçue dans un endroit autre que la défausse, il n'y a pas d'étape intermédiaire par la défausse : la carte va directement à l'endroit reçu. Par exemple, une carte reçue à l'aide d'une *Armurerie* sera directement placée sur le dessus du deck.

EXEMPLE D'UN TOUR

C'est le début du tour d'Alice dans une partie entre Alice et Vincent. Alice a en main: *Nécropole*, *Ermite*, *Procession*, *Cultiste* et *Argent*.



Elle joue d'abord la *Nécropole*, ce qui lui donne +2 Actions. Elle joue ensuite l'*Ermite*. Elle consulte sa défausse et décide d'écaster le *Domaine luxuriant* qui s'y trouve. Elle pioche immédiatement une carte : un *Cuivre*. Elle poursuit la résolution de la carte *Ermite* et reçoit une autre carte *Ermite* qu'elle met dans sa défausse.

Main d'Alice:



Zone de jeu d'Alice:



Défausse d'Alice



Elle poursuit avec *Procession*, qu'elle joue avec *Cultiste*. Vincent défausse un *Mendiant* en réponse et il reçoit un *Argent* qu'il place sur son deck et un autre *Argent* qu'il met dans sa défausse. Alice pioche deux cartes, un *Cuivre* et un *Duché* puis Vincent reçoit la première carte *Ruines*, un *Village en ruines*.

Main d'Alice:



Zone de jeu d'Alice:



Défausse d'Alice



Alice n'a pas un autre *Cultiste* en main, elle rejoue donc *Cultiste* une deuxième fois grâce à *Procession*. Vincent n'a plus son *Mendiant* en main et il laisse alors Alice continuer. Alice pioche un *Cultiste* et une *Contrefaçon* alors que Vincent reçoit la première carte de la pile *Ruines*, une *Mine abandonnée*.

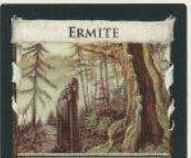
Main d'Alice:



Zone de jeu d'Alice:



Défausse d'Alice



Le *Cultiste* d'Alice lui permet de jouer un autre *Cultiste* ; elle joue donc celui qu'elle vient de piocher. Elle pioche un *Cuivre* et une *Province* et Vincent reçoit une autre *Ruines* (*Village en ruines*).

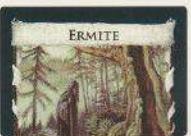
Main d'Alice:



Zone de jeu d'Alice:



Défausse d'Alice



Alice n'a pas de *Cultiste* en mains et a donc terminé la résolution de *Cultiste*. *Procession* lui fait maintenant écarter *Cultiste*, ce qui lui fait piocher 3 cartes : 2 autres *Cuivre* et un *Cultiste*. Elle choisit ensuite une carte *Action* coûtant exactement 6. Comme il n'y en a pas dans la réserve, elle ne reçoit rien.

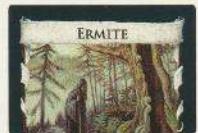
Main d'Alice:



Zone de jeu d'Alice:



Défausse d'Alice



Elle a toujours un *Cultiste* en main, mais comme elle n'a plus d'*Action*, elle procède à sa phase **Achat**. Elle joue *Contrefaçon* qu'elle utilise pour jouer un *Cuivre* deux fois et l'écarte ensuite. Elle joue également un *Argent* et quatre autres *Cuivre*.

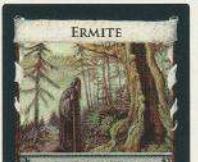
Main d'Alice:



Zone de jeu d'Alice:



Défausse d'Alice



Elle a donc 9 et deux **Achats**. Elle achète une *Province* et choisit de ne pas utiliser son autre **Achat**. Elle défausse sa main et les cartes qu'elle a en jeu. Comme elle a acheté une carte, elle n'écarte pas son *Ermitage*. Elle pioche une nouvelle main de cinq cartes et son tour est terminé.

Rebut:



Défausse de Vincent



LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

Armurerie : La carte reçue provient de la réserve et est placée sur le dessus de votre deck.

Autel : Vous écartez une carte de votre main si vous le pouvez et vous recevez une carte, que vous aillez écarté une carte ou non. La carte reçue provient de la réserve et va dans votre défausse.

Bandit : S'il y a au moins une carte dans le *Rebut* coûtant de 3 à 6, vous devez recevoir une de ces cartes ; ce n'est pas facultatif. Vous pouvez consulter le *Rebut* en tout temps. Vous devez montrer la carte reçue à vos adversaires. La carte reçue est placée dans votre défausse. Les cartes dont le coût comprend une 6 (Alchimie) ne coûtent pas de 3 à 6. S'il n'y a pas de carte coûtant de 3 à 6 dans le *Rebut*, tous vos adversaires doivent alors dévoiler les 2 premières cartes de leur deck, écartez l'une d'elles (au choix de l'adversaire) coûtant de 3 à 6 (si possible) et défaussez le reste. Suivez l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à votre gauche.

Bibliothèque en ruines : Lorsque vous jouez cette carte, piochez une carte. Ceci est une carte *Ruines* : voir les *Règles additionnelles pour l'Âge des ténèbres* et *Mise en place*.

Brocanteur : Vous devez écartez une carte de votre main si vous le pouvez. Vous piochez avant d'écartez.

Butin : Cette carte n'est jamais dans la réserve ; elle ne peut être obtenue qu'avec les cartes *Camp de bandits*, *Maraudeur* et *Pillage*. Lorsque vous jouez une carte *Butin*, vous obtenez +3 pour ce tour et vous replacez cet exemplaire de *Butin* sur la pile *Butin*. Vous n'avez jamais à jouer toutes les cartes *Trésor* que vous avez en main.

Cabane : Ceci est une carte *Refuge* (voir la *Mise en place*). Elle ne fait jamais partie de la réserve. Si vous avez *Cabane* en main lorsque vous achetez une carte *Victoire*, vous pouvez écartez cette carte *Cabane*. Les cartes avec plusieurs types dont l'un d'eux est *Victoire* sont des cartes *Victoire*. Vous n'obtenez rien pour écartez une carte *Cabane*, vous ne faites que l'écartez de votre deck.

Camp de bandits : Piochez une carte avant de recevoir une carte *Butin*. Les cartes *Butin* proviennent de la pile *Butin* et sont placées dans votre défausse. S'il n'y a plus de cartes *Butin*, vous n'en recevez pas. La pile *Butin* ne fait pas partie de la réserve.

Catacombes : Lorsque vous jouez cette carte, consultez les 3 premières cartes de votre deck. Ensuite, vous les ajoutez toutes à votre main **ou** vous les défaussez toutes et vous piochez les 3 prochaines cartes. Si vous les défaussez et que vous devez mélanger pour piocher 3 cartes, vous mélangerez alors les cartes que vous venez de défausser et il est possible que vous en repiochez quelques-unes. Lorsque vous écartez *Catacombes*,



vous recevez une carte dont le coût est inférieur à celui de *Catacombes*. Cet effet a lieu que *Catacombes* ait été défaussée à votre tour ou lors du tour d'un adversaire, et peu importe la carte jouée qui fait en sorte que la carte *Catacombes* est écartée. La carte reçue provient de la réserve et est placée dans votre défausse.



Charrette de cadavres : Lorsque vous jouez *Charrette de cadavres*, vous obtenez +5 et vous devez écarter une carte Action de votre main ou *Charrette de cadavres*. Si vous n'avez pas de carte Action en main, vous devez donc écarter *Charrette de cadavres*. Cependant, vous pouvez écarter *Charrette de cadavres* même si vous avez une carte Action en main. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est Action sont des cartes Action. Lorsque vous recevez une carte *Charrette de cadavres*, peu importe la méthode (achat ou autre), vous recevez également 2 cartes *Ruines*. Vous prenez les 2 premières cartes *Ruines* de la pile. S'il n'y en a pas suffisamment, vous prenez ce que vous pouvez. Les cartes *Ruines* proviennent de la réserve et sont ensuite placées dans votre défausse. Vous devez montrer aux autres joueurs les cartes *Ruines* reçues. Le joueur qui reçoit une *Charrette de cadavres* est celui qui reçoit les cartes *Ruines* ; ainsi, si un joueur utilise *Possession* (d'*Alchimie*) pour faire acheter une carte *Charrette de cadavres* à un autre joueur, le joueur qui reçoit véritablement la *Charrette de cadavres* (celui qui a joué la *Possession*) reçoit les *Ruines*. Si vous jouez la *Troqueuse* (de l'*Arrière-pays*) pour recevoir un Argent plutôt qu'une *Charrette de cadavres*, vous ne recevez pas de *Ruines*. Le joueur dont c'est le tour n'a pas d'incidence. Si vous jouez un *Ambassadeur* (de *Rivages*) pour donner une *Charrette de cadavres* à tous les autres joueurs, ces joueurs recevront également des *Ruines*. Passer des cartes à l'aide de *Mascarade* (d'*Intrigue*) n'est pas considéré comme recevoir ces cartes.



Chevalier : La pile *Chevalier* est une pile dans laquelle toutes les cartes sont différentes. Ces cartes ont toutes un effet commun, mais également un effet différent d'une carte à l'autre. De plus, elles ont toutes un nom différent. Mélangez la pile *Chevalier* avant de commencer la partie en vous assurant qu'elle demeure face cachée, à l'exception de la première carte. Cette première carte est la seule carte pouvant être achetée ou reçue de la pile. Pour plus d'informations, consultez les sections *Règles additionnelles de l'Âge des ténèbres* et *Mise en place*. Suivez les règles d'une carte *Chevalier* de haut en bas ; Sir Michael fait défausser des cartes avant d'en faire écarter. Chaque *Chevalier* possède l'effet suivant : Tous vos adversaires dévoilent les 2 premières cartes de leur deck. Ils écartent l'une d'elles coûtant de 3 à 6 (leur choix) et défausse le reste. Ensuite, si une carte *Chevalier* a été écartée ainsi, vous devez écarter la carte *Chevalier* qui a initié l'effet. Cet effet est résolu en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à votre gauche. Les cartes ayant une 1 dans leur coût (*Alchimie*) ne coûtent pas de 3 à 6. Un joueur choisit uniquement lorsque les deux cartes dévoilées coûtent de 3 à 6 ; dans un tel cas, si l'une de ces cartes est un *Chevalier* et que le joueur ne l'écarte pas, la carte *Chevalier* jouée n'aura pas à être écartée.



Chevalier (suite) : Lorsque *Sir Martin* est sur le dessus de la pile, un joueur peut le recevoir à l'aide d'une carte *Armurerie* ou d'une autre carte similaire. Lorsque vous écartez *Sir Vander*, vous recevez une carte *Or*, peu importe si la carte a été écartée à votre tour ou lors du tour d'un adversaire. Le joueur qui possédait *Sir Vander* est celui qui reçoit une carte *Or*, peu importe qui a joué la carte qui l'a fait écarté. L'*Or* de *Sir Vander* et la carte reçue à l'aide de *Dame Natalie* proviennent de la réserve et sont placés dans votre défausse.

Lorsque vous jouez *Dame Anna*, vous pouvez écarter aucune, une ou deux cartes de votre main. *Dame Josephine* est aussi une carte *Victoire* valant 2 *Or* à la fin de la partie. La pile *Chevalier* n'est jamais une pile de cartes *Victoire* et elle ne reçoit pas de jeton de la carte *Route commerciale* (de *Prospérité*), même si *Dame Josephine* commence la partie sur le dessus. Si vous choisissez d'utiliser les cartes *Chevalier* avec la carte *Marché noir* (carte promotionnelle), placez une carte *Chevalier* dans le deck *Marché noir* plutôt que d'employer la carte *Préparation*. *Sir Martin* ne couture que 1 *Or* tandis que toutes les autres cartes *Chevalier* coutent 3 *Or*.

Comte : Avec cette carte, vous avez deux choix à faire. Tout d'abord, vous choisissez de défausser 2 cartes, de placer une carte de votre main sur le dessus de votre deck ou bien de recevoir un *Cuivre*. Après avoir résolu cet effet, vous choisissez à nouveau : vous obtenez 3 *Or*, vous écartez votre main ou vous recevez un *Duché*. Les cartes reçues proviennent de la réserve et sont placées dans votre défausse. Vous pouvez choisir une option même si vous ne pouvez la compléter. Si vous écartez plusieurs cartes ayant un effet « lorsqu'écartée » en même temps, écartez-les toutes puis choisissez l'ordre dans lequel vous désirez résoudre les différents effets.

Contrefaçon : Cette carte *Trésor* vaut 1 *Or*. Vous la jouez durant votre phase **Achat**, comme les autres cartes *Trésor*. Lorsque vous la jouez, vous obtenez également +1 **Achat** et vous pouvez jouer deux fois une carte *Trésor* de votre main. Si vous choisissez de jouer ainsi une carte *Trésor* de votre main, vous devez ensuite écartez cette carte *Trésor* qui a été jouée deux fois. Vous obtenez les pièces même si la carte *Trésor* est écartée. Ainsi, si vous utilisez *Contrefaçon* pour jouer *Butin* deux fois, vous aurez +6 *Or* (en plus du 1 *Or* de *Contrefaçon*) et replacerez la carte *Butin* sur la pile *Butin* ; vous ne pourrez donc pas l'écartez. Si vous jouez *Contrefaçon* sur un *Trésor* ayant un effet particulier au moment où il est joué, l'effet s'appliquera deux fois. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est *Trésor* (comme *Harem d'Intrigue*) sont des cartes *Trésor* et peuvent être jouée à l'aide de *Contrefaçon*.

Cueilleur : Vous obtenez +1 Action et +1 Achat. Ensuite, écartez une carte de votre main si possible. Vous obtenez +1 *Or* par carte *Trésor* ayant un nom différent dans le *Rebut*, que vous ayez écarté une carte ou non. Plusieurs exemplaires d'une même carte *Trésor* n'augmentent pas le nombre de pièces que vous obtenez. Par exemple, si le *Rebut* contient 4 cartes *Cuivre*, une *Contrefaçon* et 6 *Domaine*, vous obtiendrez alors +2 *Or*. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est *Trésor* (comme *Harem d'Intrigue*) sont des cartes *Trésor*.



Cultiste : Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez deux cartes puis chacun de vos adversaires reçoit une carte *Ruines*. Ces dernières proviennent de la pile *Ruines* dans la réserve et sont placées dans leur défausse. Les *Ruines* sont prises en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à votre gauche. Chaque joueur prend la première carte de la pile *Ruines* et il dévoile ensuite l'autre. S'il n'y a plus de carte dans la pile *Ruines*, les autres joueurs n'en reçoivent tout simplement pas. Une fois la distribution des cartes *Ruines* terminée, vous pouvez jouer une autre carte *Cultiste* de votre main. Elle peut faire partie des cartes que vous avez piochées ou de celles que vous aviez déjà en main. Si vous jouez un autre *Cultiste* ainsi, vous n'utilisez pas d'action supplémentaire obtenue à l'aide de cartes comme *Forteresse*. Cependant, le premier *Cultiste* joué nécessite une de vos actions. Lorsque vous écartez un de vos *Cultiste*, vous piochez 3 cartes. Cet effet a lieu à votre tour ou lors du tour d'un adversaire, peu importe la carte jouée qui fait en sorte que la carte *Cultiste* est écartée. Si vous écartez un *Cultiste* en dévoilant des cartes, comme lors de l'attaque d'un *Chevalier*, vous ne piochez pas les cartes dévoilées qui s'apprêtent à être défaussées.



Domaine luxuriant : Ceci est une carte *Refuge* (voir la *Mise en place*). Elle ne fait jamais partie de la réserve. *Domaine luxuriant* est une carte *Victoire*, malgré sa valeur de 0 . Si cette carte est écartée, vous piochez une carte immédiatement, même si vous êtes en train de résoudre l'effet d'une autre carte. Par exemple, si vous utilisez un *Autel* pour écartez un *Domaine luxuriant*, vous piochez d'abord une carte puis vous recevez une carte coûtant jusqu'à . Cette carte ne vous permet pas de l'écartez ou d'écartez une autre carte, elle ne fait que vous offrir quelque chose lorsque vous l'écartez.



Écuyer : Lorsque vous jouez cette carte, vous obtenez + et, au choix, +2 Actions, +2 Achats, ou recevoir un *Argent*. La carte *Argent* provient de la réserve et est placée dans votre défausse. Si une de vos cartes *Écuyer* est écartée d'une manière quelconque, vous recevez une carte *Attaque*. La carte *Attaque* provient de la réserve et est placée dans votre défausse. Vous pouvez recevoir n'importe quelle carte *Attaque* disponible dans la réserve, mais s'il n'y a pas de carte *Attaque*, vous ne recevez rien.



Ermite : Lorsque vous jouez cette carte, consultez votre défausse ; vous pouvez ensuite écartez une carte non-*TréSOR* de votre main ou de votre défausse. Vous ne devez pas forcément écartez une carte et vous ne pouvez pas écartez une carte *TréSOR*. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est *TréSOR* (comme *Harem d'Intrigue*) sont des cartes *TréSOR*. Après avoir écarté ou non une carte, vous recevez une carte coûtant jusqu'à . La carte reçue provient de la réserve et est placée dans votre défausse. Vous devez recevoir une carte si c'est possible. Ensuite, lorsque vous défaussez cette carte de votre zone de jeu (habituellement durant la phase **Ajustement** suivant la phase **Action** où vous avez joué cette carte), si vous n'avez pas acheté de carte ce tour-ci, écartez l'*Ermite* et recevez un *Fou*. Le *Fou* provient de la pile *Fou* (qui ne fait pas partie de la réserve) et il est placé dans votre défausse. Pour recevoir un *Fou*, vous pouvez avoir reçu des cartes, mais vous ne pouvez pas en avoir acheté. S'il ne reste plus de *Fou*, vous n'en recevez pas. Si la carte *Ermite* n'est pas défaussée durant votre phase **Ajustement**, en la plaçant sur votre deck à l'aide de *Complot* (de l'*Arrière-pays*) par exemple, l'effet qui permet d'écartez l'*Ermite* ne s'applique pas.



Ferronnier : Piochez d'abord une carte. Ensuite, dévoilez la première carte de votre deck puis choisissez de la défausser ou de la replacer sur le dessus de votre deck. Ensuite, vous obtenez le bonus en fonction du ou des types de la carte dévoilée. Ainsi, une carte de 2 types vous donnera les deux bonus. Par exemple, un *Harem* (*d'Intrigue*) dévoilé ainsi permet de piocher une carte et donne +1.



Fief : Ceci est une carte *Victoire*. Lors de la mise en place, placez 8 cartes *Fief* à 2 joueurs ou 12 cartes *Fief* à 3 joueurs ou plus. À la fin de la partie, chaque carte *Fief* vaut 1 pour chaque tranche de 3 cartes *Argent* dans votre deck, éventuellement arrondie à l'unité inférieure. Par exemple, si vous avez 11 cartes *Argent*, vos *Fief* valent 3 chacun. Si vous écartez une carte *Fief*, vous recevez 3 cartes *Argent*. Les cartes *Argent* proviennent de la réserve et sont placées dans la défausse. S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Argent* dans la réserve, vous recevez ce qui est possible.



Forteresse : Lorsque vous jouez cette carte, piochez une carte et vous avez +2 Actions. Lorsque *Forteresse* est écartée, vous la reprenez du *Rebut* et vous l'ajoutez à votre main. Cet effet a lieu à votre tour ou lors du tour d'un adversaire. Ce n'est pas facultatif. Vous avez quand même écarté *Forteresse*, même si vous la reprenez dans votre main. Par exemple, si vous jouez une *Charrette de cadavres* et que vous choisissez d'écartier une *Forteresse*, la condition « vous pouvez écartier une carte » demeure remplie, car vous avez bel et bien écarté une carte *Action* ; vous n'aurez donc pas à écartier la *Charrette de cadavres*.



Fou : Cette carte ne fait pas partie de la réserve et peut uniquement être obtenue avec la carte *Ermite*. Lorsque vous la jouez, vous obtenez +2 Actions, vous replacez la carte *Fou* sur la pile (ceci n'est pas facultatif), et si vous avez replacé la carte *Fou*, vous piochez une carte pour chaque carte que vous avez dans votre main. Par exemple, si vous avez trois cartes dans votre main après avoir joué un *Fou*, vous piocherez trois cartes. Habituellement, vous pourrez toujours replacer la carte *Fou* sur la pile, mais il est possible que vous n'en soyez pas capable si vous avez joué une carte *Fou* avec une *Procession*, une *Salle du Trône* (*de Dominion*) ou une *Cour du Roi* (*de Prospérité*). Ainsi, si vous jouez un *Fou* avec une *Procession*, vous recevrez +2 Actions, replacerez le *Fou* sur la pile, piocherez une carte par carte dans votre main ; vous obtiendrez +2 Actions supplémentaires, ne parviendrez pas à replacer le *Fou* et donc ne piocherez pas d'autres cartes, puis vous ne parviendrez pas à écartier le *Fou* et vous recevrez une carte *Action* coûtant exactement 1, si possible.



Hospice : Vous obtenez d'abord +1. Vous dévoilez ensuite votre main et perdez 1 par carte *Trésor* s'y trouvant. Vous pouvez perdre plus de 1 ainsi, mais le nombre de pièce à votre disposition ne peut jamais être en dessous de 0. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est *Trésor* (comme *Harem* *d'Intrigue*) sont des cartes *Trésor*.



Malfaiteurs : Lorsque vous jouez cette carte, choisissez une carte Action de la réserve coûtant moins que *Malfaiteurs*. La carte *Malfaiteurs* jouée se comporte comme la carte choisie jusqu'à ce qu'elle ne soit plus en jeu. Habituellement, vous n'aurez qu'à effectuer l'effet de la carte choisie. Ainsi, si vous jouez une *Malfaiteurs* et que *Forteresse* est dans la réserve, vous pourriez choisir cette dernière et ainsi piocher 1 carte et obtenir +2 Actions, car c'est l'effet qu'a *Forteresse* lorsque vous la jouez. *Malfaiteurs* acquiert le coût, le nom et les types de la carte choisie.

Si vous utilisez *Malfaiteurs* en tant que carte qui peut s'écartier elle-même, telle la *Charrette de cadavres*, vous écarterez *Malfaiteurs* (qui ne sera alors qu'une carte *Malfaiteurs* dans le *Rebut*).

Si vous utilisez *Malfaiteurs* comme une carte *Durée* (de *Rivages*), *Malfaiteurs* restera en jeu jusqu'au prochain tour, tout comme une carte *Durée*. Si vous utilisez *Malfaiteurs* comme *Salle du Trône* (de *Dominion*), *Cour du Roi* (de *Prospérité*) ou *Procession* et que vous utilisez cet effet pour jouer une carte *Durée*, *Malfaiteurs* restera en jeu de la même façon.

Si vous utilisez une carte *Salle du Trône*, *Cour du Roi* ou *Procession* pour joueur une carte *Malfaiteurs* plusieurs fois, vous ne choisissez une carte que la première fois et elle conservera cet effet pour les autres fois. Par exemple, vous utilisez une *Procession* pour jouer une carte *Malfaiteurs* deux fois et choisissez *Forteresse* la première fois, vous rejouerez automatiquement une *Forteresse* la deuxième fois ; après quoi, vous écarterez *Malfaiteurs* que vous reprendrez en main (au moment où la carte est écartée, c'est une *Forteresse* et une *Forteresse* est reprise en main lorsqu'elle est écartée). Finalement, vous recevrez une carte Action coûtant exactement (6) (1) de plus que *Malfaiteurs*, qui ne copie plus la *Forteresse*, car elle a quitté le jeu).

Si avec *Malfaiteurs* vous copiez une carte ayant un effet durant la phase **Ajustement**, comme *Ermite*, elle effectuera l'effet durant la phase **Ajustement**.

Lorsque vous jouez *Corne d'abondance* (d'*Abondance*), elle considère la carte *Malfaiteurs* comme la carte que cette dernière a dupliquée. Par exemple, si vous jouez une carte *Malfaiteurs* en tant que *Forteresse* et que vous jouez une autre carte *Malfaiteurs* en tant que *Pilleur*, suivi de *Corne d'abondance*, vous recevrez une carte coûtant jusqu'à (3) .

Malfaiteurs peut uniquement être jouée comme une carte visible dans la réserve : elle ne peut dupliquer une carte qui n'est plus dans la réserve (car sa pile est vide), ni une carte qui ne fait pas partie de la réserve comme *Mercenaire*. Elle peut uniquement copier la première carte de la pile *Ruines* et de la pile *Chevalier*. Par exemple, une *Mine abandonnée* ou *Sir Martin* si ce sont les cartes sur leur pile respective.



Maraudeur : Recevez d'abord une carte *Butin* de la pile *Butin* (cette dernière n'est pas dans la réserve) et placez la carte reçue dans votre défausse. S'il ne reste plus de cartes *Butin*, vous ne recevez rien. Ensuite, tous les autres joueurs reçoivent une carte *Ruines*. Ces dernières proviennent de la pile *Ruines* dans la réserve et sont placées dans leur défausse. Les *Ruines* sont prises en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à votre gauche. Chaque joueur prend la première carte de la pile *Ruines* et il dévoile ensuite l'autre. S'il n'y a plus de cartes dans la pile *Ruines*, les autres joueurs n'en reçoivent tout simplement pas.



Marché en ruines : Lorsque vous jouez cette carte, vous avez +1 Achat. Ceci est une carte *Ruines*, voir les sections *Règles additionnelles pour l'Âge des ténèbres* et *Mise en place*.

Mendiant : Lorsque vous jouez cette carte, vous recevez 3 *Cuivre* de la réserve que vous ajoutez à votre main. S'il n'y pas 3 cartes *Cuivre*, vous recevez tout simplement ce qui reste. Lorsqu'un autre joueur joue une carte *Attaque*, vous pouvez défausser cette carte de votre main. Dans ce cas, vous recevez 2 cartes *Argent* de la réserve ; un *Argent* est placé sur votre deck et l'autre dans votre défausse. S'il ne reste qu'un *Argent*, vous le placez sur votre deck. S'il n'en reste aucun, vous n'en recevez pas.

Ménestrel errant : Piochez d'abord une carte, puis dévoilez les 3 premières cartes de votre deck (mélangez votre deck au besoin). Si vous n'avez pas suffisamment de cartes après avoir mélangé, dévoilez ce que vous pouvez. Placez les cartes *Action* dévoilées sur le dessus de votre deck, dans l'ordre de votre choix, et défaussez les autres cartes. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est *Action* sont des cartes *Action*. Si vous n'avez pas dévoilé de cartes *Action*, aucune carte n'est remise sur le dessus.

Mercenaire : Cette carte n'est pas dans la réserve et peut uniquement être obtenue avec la carte *Orphelin*. Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez écarter 2 cartes de votre main. Dans ce cas, vous piochez 2 cartes, obtenez +2 et tous vos adversaires doivent défausser pour n'avoir que 3 cartes en main. Les joueurs qui ont déjà 3 cartes ou moins en main ne sont pas affectés par cette carte. Les joueurs qui jouent une carte *Mendiant* en réponse à cette attaque doivent le faire avant que vous ne décidiez d'écarter ou non 2 cartes de votre main. Si vous jouez cette carte et qu'il ne vous reste qu'une carte en main, vous pouvez choisir d'écarter cette carte, mais vous ne répondrez pas à la condition requise pour obtenir les effets de « dans ce cas, +2 cartes, etc. ». Si les cartes que vous écartez ont un effet lorsqu'écartée, écartez d'abord vos deux cartes puis choisissez l'ordre de résolution des effets activés lorsqu'une carte est écartée.

Mine abandonnée : Lorsque vous jouez ceci, vous obtenez +1. Ceci est une carte *Ruines*, voir les *Règles additionnelles pour l'Âge des ténèbres* et la *Mise en place*.

Mystique : Vous avez +1 Action et +2. Ensuite, nommez une carte (par exemple, *Cuivre* ou *Or* et non *Trésor*) et dévoilez la première carte de votre deck ; si c'est la carte nommée, prenez la carte nommée et ajoutez-la à votre main. Si vous n'avez pas nommé la bonne carte, replacez la carte dévoilée sur le dessus de votre deck. Vous pouvez nommer une carte qui n'est pas dans la réserve (parce que vous ne jouez pas avec cette carte ou parce que la pile de cette carte est vide). Le nom de la carte nommée doit être exactement le même que celui de la carte dévoilée : par exemple, *Sir Destry* et *Sir Martin* ne sont pas la même carte.

Nécropole : Ceci est une carte *Refuge* (voir la *Mise en place*). Elle ne fait jamais partie de la réserve. *Nécropole* est une carte *Action* qui vous donne +2 Actions lorsque vous la jouez.



Orphelin : Lorsque vous jouez cette carte, piochez une carte et obtenez +1 Action ; ensuite tous vos adversaires défaussent pour n'avoir que 4 cartes en main. Les joueurs qui ont déjà 4 cartes ou moins en main ne font rien. Pendant qu'*Orphelin* est en jeu, si vous jouez une autre carte *Attaque*, vous pouvez écarter la carte *Orphelin* avant de résoudre l'effet de l'autre carte *Attaque* jouée. Dans ce cas, recevez une carte *Mercenaire*. La carte *Mercenaire* provient de la pile *Mercenaire* (qui ne fait pas partie de la réserve) et est placée dans votre défausse. S'il n'y a plus de carte *Mercenaire*, vous n'en recevez pas. Si vous jouez une même carte *Orphelin* deux fois, avec une *Procession* par exemple, ceci ne vous permet pas de l'éjecter pour obtenir un *Mercenaire*. Cependant, si vous jouez deux cartes *Orphelin* différentes, la deuxième carte *Orphelin* jouée vous permet d'éjecter la première.



Pillage : Écartez d'abord *Pillage*. Ensuite, tous vos adversaires ayant 5 cartes ou plus en main dévoilent leur main et défaussent une carte de votre choix. Ceci se déroule en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à votre gauche. Ensuite, vous recevez 2 cartes *Butin*. Les cartes *Butin* proviennent de la pile *Butin* (cette dernière n'est pas dans la réserve) et sont placées dans votre défausse. S'il ne reste aucune carte *Butin* ou une seule, vous recevez ce qui reste.



Pilleur : Mettre votre deck dans votre défausse est optionnel, mais placer une carte de votre défausse sur le dessus de votre deck ne l'est pas, sauf s'il n'y a pas de cartes dans votre défausse. Mettre votre deck dans votre défausse n'active pas l'effet de *Tunnel* (de l'*Arrière-pays*). S'il n'y a plus de cartes dans votre deck, parce que vous l'avez mis dans votre défausse par exemple, la carte que vous mettrez sur le dessus de votre deck sera alors la seule carte dans votre deck.



Pilleur de tombes : Vous choisissez l'une des deux options, puis vous la réalisez autant que possible ; vous pouvez choisir une option même si vous ne pouvez la réaliser. Vous pouvez consulter le *Rebut* à tout moment. Si vous choisissez de recevoir une carte du *Rebut*, vous devez montrer cette carte à vos adversaires et ensuite la mettre sur le dessus de votre deck. S'il n'y avait pas de cartes dans votre deck, cette carte devient alors la seule dans votre deck. S'il n'y a pas de carte dans le *Rebut* dont le coût est de 3 à 6, vous ne recevez rien. Les cartes ayant une bleue dans leur coût (*Alchimie*) ne coûtent pas de 3 à 6. Si vous choisissez d'éjecter une carte *Action* de votre main, la carte reçue provient de la réserve et est placée dans votre défausse.



Place du marché : Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez une carte et vous obtenez +1 Action et +1 Achat. Lorsqu'une de vos cartes est écartée, vous pouvez défausser *Place du marché* de votre main. Dans ce cas, vous recevez un *Or*. L'*Or* provient de la réserve et est placé dans votre défausse. S'il n'y a plus de cartes *Or* dans la réserve, vous n'en recevez pas. Vous pouvez défausser plusieurs *Place du marché* lorsqu'une seule de vos cartes est écartée.



Procession : Vous n'avez pas forcément à jouer une carte *Action*. Si vous jouez une carte, vous la jouez une première et une deuxième fois, puis vous l'écartez et recevez une carte *Action* coûtant exactement 1 de plus que la carte jouée (même si d'une façon ou d'une autre, vous ne l'avez pas écartée). Recevoir une carte n'est pas optionnel à compter du moment où vous jouez une carte *Action* de votre main, mais échouera s'il n'y a pas de carte du coût requis dans la réserve. Si un effet se produit parce qu'une carte est écartée, par exemple piocher 3 cartes avec un *Cultiste*, cet effet est résolu avant que vous ne receviez la carte. La carte reçue provient de la réserve et est placée dans votre défausse. Jouer une carte *Procession* ne prend qu'une seule action (vous n'avez donc pas besoin d'actions supplémentaires comme l'on peut obtenir à l'aide d'une carte comme *Forteresse*). Vous ne pouvez jouer de carte entre les deux résolutions de la carte jouée avec *Procession*, à moins que cette carte ne vous dise spécifiquement de jouer une carte (comme *Procession* elle-même). Si vous jouez *Procession* avec une *Procession*, vous jouez une autre carte *Action* deux fois, vous écartez cette carte et recevez une carte *Action* coûtant 1 de plus ; puis vous jouez encore une autre carte *Action* deux fois, que vous écartez et ensuite recevez une carte *Action* coûtant 1 de plus ; finalement, vous écartez la carte *Procession* et vous recevez une carte *Action* coûtant un de plus. Si vous utilisez *Procession* avec une carte donnant +1 Action, comme *Vagabond*, vous aurez 2 actions de plus, contrairement à une seule si vous aviez tout simplement joué 2 *Vagabond*. Si vous jouez une carte *Durée* (de *Rivages*) avec *Procession*, *Procession* demeurera devant vous jusqu'à la fin du prochain tour et vous appliquerez deux fois l'effet de la carte *Durée* au prochain tour, même si la carte *Durée* a été écartée.

Rats : Suivez les instructions de la carte dans l'ordre. Piochez d'abord une carte et vous recevez une carte *Rats* de la réserve (que vous placez dans votre défausse) ; ensuite, vous écartez une carte de votre main qui n'est pas une carte *Rats*. S'il ne reste plus de carte *Rats*, vous n'en recevez pas. Si vous n'avez que des cartes *Rats* en main, dévoilez votre main et vous n'écartez pas de carte. Si vous écartez une carte *Rats*, vous piochez une carte. Cet effet a lieu à votre tour ou lors du tour d'un adversaire, et peu importe la carte jouée qui fait en sorte que la carte *Rats* est écartée. Il y a 20 exemplaires de la carte *Rats*, contrairement aux 10 habituels. La pile *Rats* comprend 20 cartes, peu importe le nombre de joueurs.

Reconstruction : Vous nommez la carte de votre choix, qu'elle soit de la partie ou non. Vous pouvez nommer une carte *Victoire*. Ensuite, dévoilez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous dévoilez une carte *Victoire* autre que celle nommée. Si vous n'avez plus de carte à dévoiler, mélangez votre défausse (en prenant soin de ne pas mélanger les cartes dévoilées) et continuez. Si vous n'avez plus de défausse, vous arrêtez, défaissez les autres cartes et il n'y a pas d'autre effet. Si vous dévoilez une carte *Victoire* qui n'est pas celle que vous avez nommée, défaissez les autres cartes dévoilées, écartez la carte *Victoire* et recevez une carte *Victoire* coûtant jusqu'à 3 de plus que la carte écartée. La carte reçue provient de la réserve et est placée dans votre défausse.



Rescapés : Vous pouvez défausser les deux cartes, ou replacez les deux cartes sur votre deck ; vous ne pouvez défausser une carte et replacer l'autre. Ceci est une carte *Ruines*, voir les *Règles additionnelles pour l'Âge des ténèbres* et la *Mise en place*.

Sage : Si vous n'avez plus de carte à dévoiler, mélangez votre défausse (en prenant soin de ne pas mélanger les cartes dévoilées) et continuez. Si vous n'avez plus de défausse, vous arrêtez, défaussez les autres cartes et il n'y a pas d'autre effet. Si vous trouvez une carte coûtant **1** ou plus prenez cette carte en main et défaussez les autres cartes. Par exemple, vous pourriez dévoiler un *Cuivre*, une *Malédiction*, un autre *Cuivre* puis une *Province* ; comme la *Province* a un coût de **8**, vous devriez arrêter à ce moment, prendre la *Province* en main et défausser les deux *Cuivre* et la *Malédiction*.

Salle d'entreposage : Vous avez 1 achat de plus. Défaussez le nombre de cartes que vous voulez et piochez ce même nombre de cartes. Ensuite, défaussez à nouveau le nombre de cartes que vous voulez, qui peut comprendre des cartes que vous venez de piocher ; vous recevez +**1** par carte défaussée cette fois-ci.

Territoire de chasse : Lorsque vous jouez cette carte, piochez 4 cartes. Si cette carte est écartée, vous recevez soit un *Duché*, soit 3 *Domaine*. La ou les cartes reçues proviennent de la réserve et sont placées dans votre défausse. Si vous choisissez de recevoir 3 cartes *Domaine* et qu'il n'en reste pas 3 dans la réserve, vous recevez les cartes *Domaine* restantes.

Vagabond : Vous piochez une carte avant de dévoiler la première carte de votre deck. Si la première carte de votre deck (celle dévoilée) est une carte *Malédiction*, *Ruines*, *Refuge* ou *Victoire*, prenez-la dans votre main ; sinon, elle est remplacée sur le dessus de votre deck. Vous ajoutez à votre main une carte de plusieurs types dont l'un d'eux est *Malédiction*, *Ruines*, *Refuge* ou *Victoire*.

Ville en ruines : Lorsque vous jouez cette carte, vous obtenez +1 Action. Ceci est une carte *Ruines*, voir les *Règles additionnelles pour l'Âge des ténèbres* et la *Mise en place*.



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 combinaisons.

Dominion — L'Âge des ténèbres seulement :

Défilé funeste : Armurerie, Catacombes, Chevalier, Cultiste, Cueilleur, Forteresse, Malfaiteurs, Place du marché, Procession, Territoire de chasse

Jouer aux échecs avec la mort : Brocanteur, Camp de bandits, Mystique, Pillage, Pilleur, Pilleur de tombes, Rats, Sage, Salle d'entreposage, Vagabond

L'Âge des ténèbres & Dominion :

Les hauts et les bas : Ermite, Hospice, Ménestrel errant, Mystique, Territoire de chasse / Atelier, Cave, Prêteur sur gages, Salle du Trône, Sorcière

Chevalerie et réjouissance : Autel, Chevalier, Écuyer, Pilleur, Rats / Bibliothèque, Festival, Jardins, Laboratoire, Rénovation

L'Âge des ténèbres & l'Intrigue :

Prophétie : Armurerie, Ferronier, Mystique, Reconstruction, Vagabond / Baron, Conspirateur, Grand Hall, Nobles, Puits aux souhaits

Invasion : Bandit, Écuyer, Mendiant, Maraudeur, Orphelin / Bourreau, Escroc, Harem, Mise à niveau, Village minier

L'Âge des ténèbres & Rivages :

Tombes aquatiques : Comte, Ermite, Pilleur, Pilleur de tombes, Orphelin / Bateau pirate, Carte aux trésors, Sauveteur, Trésorerie, Village indigène

Paysans : Charrette de cadavres, Fief, Hospice, Orphelin, Vagabond / Entrepôt, Havre, Île, Vigie, Village de pêcheurs

L'Âge des ténèbres & Alchimie :

Infestations : Armurie, Cultiste, Fief, Ménestrel errant, Place du marché, Rats / Apprenti, Bassin divinatoire, Transmutation, Vignoble

Lamentations : Catacombes, Contrefaçon, Cueilleur, Ferronnier, Mendiant, Pillage / Apothicaire, Golem, Herboriste, Université

L'Âge des ténèbres & Prospérité :

Le malheur des uns : Bandit, Contrefaçon, Cueilleur, Pilleur de tombes, Place du marché / Entreprise risquée, Grand marché, Monument, Talisman, Ville

Les loups ne se mangent pas entre eux : Bandit, Camp de bandits, Écuyer, Procession, Reconstruction / Carrière, Colporteur, Forge, Magot, Mirador

L'Âge des ténèbres & Abondance :

Sombre carnaval : Brocanteur, Chevalier, Cultiste, Ermite, Forteresse, Malfaiteurs / Champ de foire, Corne d'abondance, Hameau, Ménagerie

Honneur au vainqueur : Camp de bandits, Charrette de cadavres, Contrefaçon, Maraudeur, Pillage, Sage / Chasseurs, Récolte, Renouvellement, Tournoi

L'Âge des ténèbres & l'Arrière-pays :

Loin de la maison : Comte, Fief, Maraudeur, Mendiant, Ménestrel errant / Cartographe, Développement, Embassade, Marchandeur, Or des fous

Expéditions : Autel, Catacombes, Ferronnier, Hospice, Salle d'entreposage / Carrefour, Marchand d'épices, Route, Terre agricole, Tunnel

Remerciements !

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

© 2012 Rio Grande Games

© 2013 Ystari Games pour
la version française

51, rue Liancourt

75014 Paris

www.ystari.com