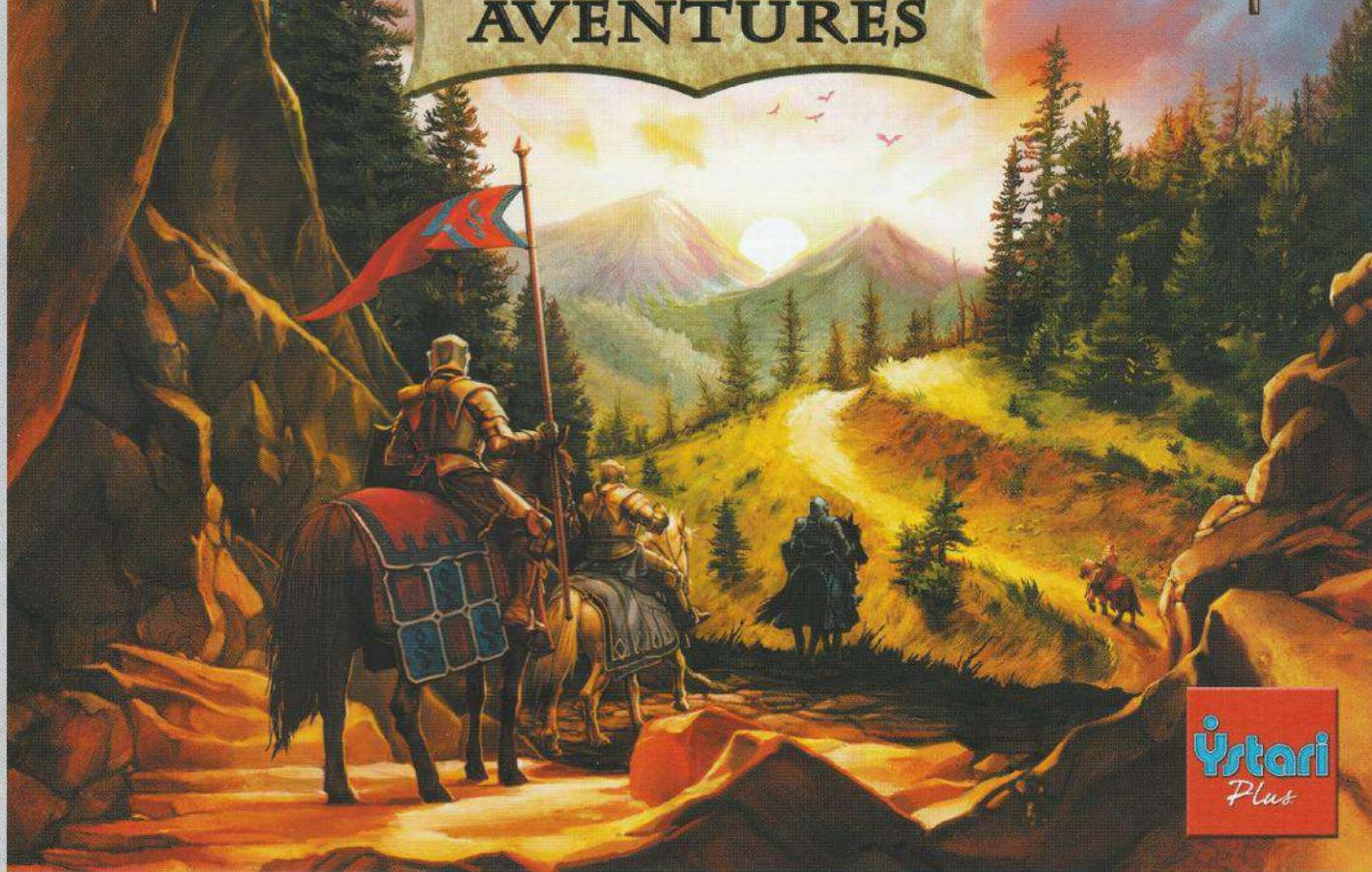


DONALD X. VACCARINO

®

# DOMINION

## AVENTURES



Ystarí  
Plus

«La vie est une aventure audacieuse ou rien du tout.» Vous n'en êtes pas bien sûr pour vous, mais en tout cas vous tentez de vous en approcher. Votre vie a été remplie de nombreuses expériences, mais bizarrement personne n'en a cure : tout cela se négocie bien mal contre de l'argent. Il est donc temps de chercher gloire et fortune, la vôtre ou celle de celui le plus proche d'y arriver. À l'Ouest, c'est un pays où coule le lait et le miel ; à l'Est, un pays d'œufs et de réglisse. Une simple affaire de goût ! Au Nord, se dressent des marais piégeux ; au Sud, des îles mystérieuses. Malheureusement toutes ces terres ont déjà été pillées. Vous avez pourtant entendu parler de légendes à propos d'une cinquième direction, encore vierge, avec son lot de trésors n'attendant qu'à être collectés. Vous avez votre épée et votre nourriture séchée pour la route : un legs de votre père (et de son père avant lui). Vous avez recruté des recrues et engagé des gens fort engageants ; vous avez poli votre armure et désespéré une gente demoiselle. Vous avez placé un panneau sur votre porte : «Parti à l'aventure», puis après réflexion un deuxième : «Attention au chien!», juste au cas où cela donnerait des envies aux personnes mal intentionnées. Vous sellez votre fidèle destrier et vous dirigez vers l'inconnu... et au-delà.

# MATÉRIEL

400 cartes  
304 cartes  
**Royaume**  
23 cartes  
**Action**  
(10 de chaque)



1 carte Victoire  
(12 cartes)

30 cartes Préparation  
(1 de chaque)



## 2 cartes Action évolutives (Pour chaque carte : 10 de base plus 5 pour chacune des 4 étapes)

La voie du  
Page



La voie du  
Paysan



## 20 cartes Événement (1 de chaque)



6 plateaux Taverne (1 pour chaque joueur)



48 jetons ronds (8 pour chaque joueur)



12 jetons rectangulaires (2 pour chaque joueur)



Dominion - Aventures est une extension pour Dominion ou Dominion - l'Intrigue. Vous aurez besoin des cartes de base (Trésor, Victoire et Malédiction) ainsi que des règles complètes se trouvant dans l'une de ces boîtes. Dominion - Aventures est également compatible avec toutes les extensions de la série Dominion.

Partez à l'aventure dans le monde de Dominion, toujours en perpétuelle évolution !

## PRÉPARATION

**Dominion - Aventures** comprend 30 cartes Préparation (une pour chaque carte Royaume) et 20 cartes Événement. 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, choisissez 10 ensembles de cartes Royaume à chaque partie. Si vous choisissez aléatoirement, mélangez les cartes Préparation des différents titres Dominion que vous souhaitez utiliser.

Les cartes Événement sont également mélangées dans les cartes Préparation. Les cartes Événement ne font pas partie des 10 ensembles de cartes utilisés dans une partie ; quand une carte Événement est piochée, placez-la à côté des cartes Royaume jusqu'à obtenir les 10 ensembles souhaités. Pour des parties normales, il est recommandé de n'utiliser qu'au plus 2 cartes Événement par partie et d'ignorer les autres cartes Événement piochées. Ignorez une carte Événement quand vous utilisez une carte Préparation pour déterminer la présence de Platinas/Colonies (Dominion - Prospérité) ou de Refuges (Dominion - L'âge des Ténèbres). Les cartes Événement ne peuvent pas être le Fléau de la Jeune Sorcière (Dominion - Abondance).

Lorsque vous jouez avec les cartes Page ou Paysan, prenez également les cartes avec lesquelles ces cartes s'échangent (pour la carte Page : Chasseuse de Trésor, Guerrière, Héroïne et Championne ; pour la carte Paysan : Soldat, Fugitif, Disciple et Maître) et placez-les à côté de la réserve. Si des jetons sont utilisés, prenez-les dans la boîte. Si des cartes de type Taverne sont utilisées (voir plus loin), donnez un plateau Taverne à chaque joueur.

## RÈGLES ADDITIONNELLES : AVENTURES

**Dominion - Aventures** possède des cartes de type Durée, précédemment introduit dans Dominion - Rivages. Une carte Durée a un contour orangé et a un effet qui se poursuit au-delà de votre tour. Laissez la carte devant vous jusqu'à la phase Ajustement du dernier tour où la carte a un effet. Si vous jouez ou modifiez une carte Durée à l'aide d'une autre carte (comme le Disciple ou la Salle du Trône), cette autre carte demeure aussi dans votre zone de jeu jusqu'à ce qu'elle n'ait plus d'effet. Pour mieux suivre quelles cartes Durée ont été jouées précédemment, placez ces cartes sur deux lignes (les cartes jouées précédemment et les cartes jouées ce tour).

**Dominion - Aventures** possède des cartes de type Taverne. Les cartes Taverne ont un contour marron et un effet qui les place sur le plateau Taverne. Chaque joueur a son propre plateau Taverne. La plupart des cartes Taverne mentionnent l'action de «recourir» à cette carte. Ceci déplace la carte en question de la Taverne vers votre zone de jeu et déclenche éventuellement un effet. Jouer une carte Taverne consiste à résoudre l'effet indiqué au-dessus de la ligne de séparation (et le plus souvent de placer cette carte sur votre plateau Taverne). Puis la carte reste sur votre plateau Taverne autant de tours que vous le souhaitez ; lorsque vous décidez de recourir à elle, à un moment précis dans la partie en-dessous de la ligne de séparation, effectuez alors l'effet décrit. Par exemple, lorsque vous jouez la carte (Action) Chasseur de rats, vous obtenez +1 Carte et +1 Action puis vous placez la carte sur votre plateau taverne ; ensuite, lors d'un de vos prochains tours, en début de tour, vous pouvez déplacer le Chasseur de rat de votre plateau vers votre zone de jeu, afin d'écartier une carte de votre main. Recourir à une carte ne fait pas à nouveau les effets au-dessus de la ligne de séparation (qui ne sont appliqués QUE quand la carte est jouée). Les cartes Taverne sont défaussées normalement lors de la phase d'ajustement du tour où vous avez eu recours à elles. Seules deux cartes Taverne ne mentionnent pas le terme «recourir» : la carte Terres lointaines qui reste sur votre plateau (jusqu'à la fin de la partie) et la carte Marchand de vin qui nécessite une condition particulière pour être déplacée du plateau (et être ainsi remise en jeu). Les cartes sur les plateaux Taverne ne sont pas considérées comme en jeu, mais recourir à une carte Taverne la met en jeu ce tour. Par exemple, avec l'Événement Pèlerinage, vous ne pouvez pas recevoir des exemplaires de cartes actuellement sur votre plateau Taverne, mais vous pouvez recevoir des exemplaires de cartes Taverne dont vous avez eu recours précédemment ce tour. Les cartes sur un plateau Taverne comptent dans les decks en fin de partie (pour le score). Recourir à une carte n'est pas jouer une Action et ne réduit pas le nombre d'actions que vous pouvez jouer ce tour ; par exemple, vous pouvez recourir à deux Chasseurs de rats, puis jouer un Forestier de votre main. Jouer une carte Taverne autre que la Monnaie royale (carte de type Trésor) consiste à jouer une action et réduit le nombre d'actions que vous pouvez jouer ce tour, comme n'importe quelle carte de type Action.

**Dominion - Aventures** possède des cartes Événement. Ces cartes ne sont pas des cartes Royaume. Pendant la phase d'achat, au lieu d'acheter (et recevoir) une carte, vous pouvez acheter un Événement à la place. Acheter un Événement consiste à payer le coût indiqué sur la carte et faire ce qui est écrit dessus. La carte Événement reste en place sur la table et vous ne la prendrez jamais ; il n'y a AUCUN moyen de recevoir une carte Événement ou d'en avoir une dans son deck. Acheter un Événement consomme un Achat du tour ; en temps normal, vous ne pourrez acheter que soit une carte (de la réserve) soit un Événement. Si vous avez 2 Achats, comme par exemple après avoir joué un Forestier, vous pourrez acheter deux cartes, ou deux Événements, ou une carte et un Événement (dans l'ordre de votre choix). Un même Événement peut être acheté plusieurs fois dans un même tour si vous avez les Achats et des  suffisantes. Certains Événements donnent des +Achats et permettent ainsi d'acheter d'autres cartes/Événements par la suite. Vous ne pouvez plus jouer de nouveaux Trésors une fois que vous avez acheté un Événement (mais vous pouvez jouer tous vos Trésors avant en prévision). Acheter un Événement n'est pas acheter une carte et ne déclenchera donc pas des cartes comme la Sorcière des marais ou Fiers-à-bras (de Dominion - Prospérité). Le coût des Événements n'est pas altéré par des cartes comme Pont aux trolls.

**Dominion - Aventures** possède des cartes de type Itinérant. Ces cartes ont une flèche sur le fond de leur texte pour rappeler aux joueurs qu'elles peuvent s'améliorer en une autre carte. Lorsque vous défaussez une carte Itinérant de votre zone de jeu (comme pendant votre phase d'ajustement), vous pouvez l'échanger avec la carte mentionnée dans son texte : la carte échangée revient dans sa pile originelle tandis que la carte avec laquelle on l'échange va dans la défausse du joueur. Par exemple, lorsque vous échangez un Paysan contre un Soldat, vous replacez le Paysan dans

la pile des cartes Paysan et prenez une carte Soldat dans votre défausse. Échanger n'est pas équivalent à écarter (la carte échangée revient dans sa pile) ou recevoir (une nouvelle carte), et ne déclenche donc pas des effets comme celui de l'Événement Forains. Échanger est toujours optionnel et ne se produit que lorsque la carte est défaussée de votre zone de jeu ; défausser de sa main (par exemple, si vous n'avez effectivement pas joué cette carte) ne permet pas de l'échanger. L'échange ne se produit que si la carte que l'on vise est encore disponible (i.e. si la pile n'est pas épuisée). Par exemple, s'il n'y plus de cartes Soldat disponibles, les cartes Paysan ne peuvent plus être échangées pour le moment. Si plusieurs cartes ont des effets lors de la défausse de votre zone de jeu, vous choisissez l'ordre de résolution; ainsi, avec une pile Soldat épuisée, avec un Paysan et un Soldat dans votre zone de jeu, vous pouvez d'abord échanger votre Soldat contre un Fugitif (replaçant ainsi un Soldat dans sa pile) puis échanger votre Paysan contre un Soldat. Page et Paysan sont des cartes Royaume et de type Itinérant. Page peut s'échanger contre une Chasseuse de trésors, cette dernière contre une Guerrière, cette dernière contre une Héroïne et cette dernière contre une Championne ; Paysan peut s'échanger contre un Soldat, ce dernier contre un Fugitif, ce dernier contre un Disciple et ce dernier contre un Maître. Les cartes Championne et Maître ne sont pas de type Itinérant et ne peuvent pas être échangées. Les cartes Page et Paysan peuvent être achetées ou reçues par l'effet de certaines cartes (comme l'Événement Pèlerinage), mais les autres cartes non (car elles ne font PAS partie de la réserve). Lorsqu'une pile n'est pas dans la réserve, elle ne compte pas non plus pour la condition de fin de partie (3 piles vides) ou pour l'effet de la carte Ville (de Dominion - Prospérité).

## JETONS

**Dominion - Aventures** possède 10 jetons, dans chacune des 6 couleurs de joueur. Ces jetons sont utilisés par quelques cartes Royaume et des Événements. Il n'y en a qu'un de chaque type pour chaque joueur et cette limite ne pourra jamais être dépassée.

Certains jetons se placent sur des piles de carte Action de la réserve. Lorsque vous recevez une carte de la pile avec un jeton dessus, inclinez la carte pour faire glisser les jetons sur la carte suivante de la pile. Ces jetons ont toujours un effet même si la pile est vide et peuvent également être placés sur une pile déjà vide (utilisez les cartes Préparation pour indiquer une pile vide). Plusieurs jetons peuvent être placés sur une même pile (et dans ce cas tous les jetons ont un effet pour le joueur concerné) ; par exemple, le joueur Vert a placé les jetons +1 Action et +1 Carte sur une pile, tandis que Bleu a le jeton +1 Action sur cette même pile : Vert aura donc +1 Action et +1 Carte dès qu'il joue une carte de cette pile, en plus des effets normaux de la carte, tandis que Bleu n'aura que +1 Action.

Le jeton «Écart» (celui avec une tombe) se place sur une pile de cartes Action de la réserve. Ce jeton vous permet d'écarter une carte de votre main lorsque vous achetez une carte de cette pile. Écarter reste optionnel et ne se produit que lors d'un achat (et donc pas si vous recevez une carte de la pile autrement). Ce jeton est ajouté par l'Événement Plan de Bataille.

Le jeton «Voyage» (celui avec une botte) commence face visible en début de partie. Il sera retourné par les cartes Forestier et Géant, ou l'Événement Pèlerinage. Le jeton est d'abord retourné, puis vous vérifiez ensuite s'il se retrouve face visible ou pas, afin d'appliquer l'effet décrit par le texte. Si plusieurs cartes/Événement en interaction avec ce jeton sont en jeu cette partie, vous pouvez très bien le retourner face cachée avec une carte Royaume ou Événement (et appliquer l'effet décrit) puis face visible avec une autre carte Royaume ou Événement (et appliquer un autre effet décrit).

Le jeton «Domaine» (celui avec une maison) est ajouté par l'achat de l'Événement Héritage, afin de distinguer la carte dans laquelle toutes vos cartes Domaine sont alors transformées. Une fois l'Événement Héritage acheté, votre jeton reste avec la carte près de votre zone de jeu (mais ne sont pas considérés comme en jeu).

Quatre jetons donnent un bonus de +1 : «+1 Action», «+1 Achat», «+1 Carte» et «+1». Ces jetons sont placés sur des piles de cartes Action de la réserve. Lorsque vous jouez une carte d'une pile sur laquelle vous avez placé un de ces jetons, vous obtenez d'abord le bonus du jeton. Par exemple, avec votre jeton «+1 Action» sur la pile Forestier, vous

obtenez +1 Action à chaque fois que vous jouez un Forestier. Ces jetons sont placés par la carte Maître (elle-même échangée dans la voie du Paysan) et par quatre Événements : Arts anciens, Entraînement, Reconnaissance et Route maritime.

Le jeton «- coût» se place également sur une pile de carte Action de la réserve. Il réduit alors le coût des cartes de cette pile pendant vos tours uniquement. Le coût de - est changé pour tous les effets ; par exemple, avec votre jeton - sur Équipement, vous pouvez utiliser Transfiguration pour transformer un Cuivre en Équipement. Le coût d'une carte ne peut jamais être inférieur à . Ce jeton est placé par la carte Bac.

Le jeton rectangulaire «-1 Carte» est éventuellement placé sur votre deck par Relique, Emprunt ou Raid. C'est un malus : vous piocherez une carte de moins la prochaine fois que vous piocherez des cartes, puis défausserez ce jeton ; vous piocherez normalement ensuite, sauf à l'obtenir à nouveau. Il n'y a qu'un jeton par joueur et un joueur ayant déjà ce jeton ne sera pas impacté par un nouvel effet donnant ce jeton. Cela impacte par exemple la pioche durant la phase d'ajustement (usuellement de 5 cartes à 4) ou encore la pioche par une carte Action (et uniquement si elles mentionnent «+Cartes» ou «Piocher»). Si par exemple, on vous demande de Dévoiler, dévoilez alors les cartes puis replacez le jeton sur le deck. (Note : la carte promotionnelle Délégué devrait avoir comme texte «Placez les autres cartes dans votre main» et n'est pas impactée par ce jeton). Le jeton peut être placé sur un deck vide (et s'appliquera quand la défausse est remélangée).

Le jeton rectangulaire «-» est obtenu par Pont aux trolls et Bal. C'est un malus : vous aurez  de moins la prochaine fois que vous obtenez des  puis vous défausserez ce jeton ; par exemple, si vous jouez un Or, vous obtiendrez  au lieu de . Ce jeton n'est pas enlevé en obtenant + (comme en jouant Miséreux, avec l'option + sans avoir aucun Cuivre dans votre Taverne). Cela s'applique à n'importe quelle source de 

## RÈGLES DE BASE

«Jouer» - Jouer une carte Action signifie la placer face visible en jeu puis suivre les instructions sur celle-ci. Si une carte ne peut pas être mise dans votre zone de jeu, les instructions de la carte sont elles quand même appliquées.

«En jeu» - les cartes Action et Trésor jouées sont placées, face visible, dans la zone de jeu du joueur et sont considérées comme en jeu jusqu'à ce qu'elles soient déplacées ailleurs – elles sont habituellement défaussées lors de la phase d'ajustement. Les cartes mises de côté, écartées, de la réserve, des mains/défausses/decks des joueurs ainsi que les cartes placées sur le plateau Taverne ne sont pas considérées comme en jeu. Les cartes de type Taverne sont en jeu dès que vous décidez de recourir à elles.

Certaines cartes ont une ligne séparatrice entre deux textes : cela indique deux instructions qui se produiront à des moments différents. Quand une telle carte est jouée, seuls les effets de la partie supérieure (au-dessus de la ligne) se produisent effectivement ; le texte en-dessous ne se produit quant à lui qu'à un moment précis - indiqué sur la carte (Recourir à la carte pour les cartes Taverne, Acheter une Ville portuaire...).

Dominion - Aventures possède trois 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 les cartes Trésor de base, mais elles possèdent une fonction spéciale. Elles sont jouées lors de la phase d'Achat et peuvent être affectées par des cartes qui réfèrent aux cartes Trésor.

Vous pouvez jouer vos cartes Trésor dans l'ordre de votre choix, vous pouvez même choisir de ne pas jouer toutes vos cartes Trésor en main. Lors d'une même phase d'Achat, vous devez jouer toutes les cartes Trésor avant d'acheter des cartes ou des Événements, même si vous avez des achats supplémentaires. Un joueur ne peut plus jouer de cartes Trésor après avoir acheté une carte ou un Événement.

Quand deux effets se produisent pour vous à un même moment, vous décidez librement dans quel ordre vous les effectuez, même si certains sont obligatoires et d'autres non. Par exemple, vous avez une Amulette en jeu d'un précédent tour, et un Guide dans votre Taverne, vous appliquez votre Amulette puis décidez de recourir au Guide, ou recourir au Guide puis appliquer l'Amulette, ou simplement appliquer l'Amulette (recourir n'est pas obligatoire). Quand deux effets se produisent sur des joueurs différents au même moment, respectez l'ordre du tour en commençant par le joueur dont c'est le tour. Par exemple, quand vous jouez un Géant, vos adversaires subissent l'Attaque dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur à votre gauche puisque l'Attaque ne vous concerne pas), ce qui peut avoir son importance (pile de Malédiction qui s'épuise...).

Si vous devez manipuler votre deck (piocher, révéler, mettre de côté, consulter, défausser ou écarter) et que vous avez besoin de plus de cartes qu'il ne vous en reste, mettez de côté vos cartes restantes, mélangez votre défausse pour former un nouveau deck et complétez vos cartes mises de côté avec des cartes de votre deck nouvellement formé afin de finaliser l'effet. S'il n'y en a toujours pas assez, faites-le au maximum de cartes possibles. Si un deck est vide, la défausse n'est mélangée que lorsqu'un joueur a besoin de cartes et ne peut pas le faire sinon.

Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Réaction en réponse à une même carte Attaque. Les Réactions sont résolues une à la fois. La 2ème Réaction peut être une carte qui n'était pas initialement dans votre main (quand la 1ère Réaction a été jouée). Par exemple, vous jouez Escorte en réaction à une Attaque et vous piochez des Douves ; vous décidez alors de révéler ces Douves pour ignorer cette même Attaque.

## EXEMPLE DE TOUR

Au début du tour de Dominique, il a deux Transfiguration et un Guide sur son plateau Taverne, ainsi que deux Amulettes et un Pont aux trolls (posés le tour précédent) encore en jeu ce tour. Dans sa main, il a : Or, Cuivre, Malédiction, Province, Province.



Dominique résout en premier une Amulette pour écarter la Malédiction de sa main. Puis il décide de recourir au Guide, défaussant toute sa main pour piocher 5 nouvelles cartes : Ville portuaire, Maître-artisan, Pont aux trolls, Cuivre et Or.





Il décide de recourir à une Transfiguration et écarte sa Ville portuaire pour recevoir en main un nouveau Maître-artificier. Puis il résout sa deuxième Amulette (pour obtenir +1 Achat) et son Pont aux trolls (pour obtenir +1 Achat). Il joue alors Maître-artisan. Son jeton «+1 Carte» est sur la pile Maître-artisan (non montré dans l'exemple) et il pioche donc d'abord une carte : une Malédiction. Maître-artisan est ensuite résolu : il pioche un Or, obtient +1 Action et +1 Achat, puis décide de défausser 2 cartes (une Cuivre et une Malédiction) et reçoit un Argent (dont le coût est -1 Achat à cause du Pont aux trolls), plaçant cet Argent sur le dessus de son deck.



Puis il joue son autre Maître-artisan. Il pioche d'abord une carte (du fait du jeton «+1 Carte») : l'Argent qu'il a précédemment placé sur le dessus de son deck. Puis il pioche une autre carte, un Guide, et obtient +1 Action et +1 Achat. Il décide de ne pas défausser de cartes. Il joue le Guide : il pioche un Cuivre, obtient +1 Action et place le Guide sur son plateau Taverne. Finalement Dominique joue Pont aux trolls : Stéphane (son adversaire) prend le jeton -1 Achat et Dominique a +1 Achat. Cela termine sa phase d'actions.



Zone de jeu

Plateau Taverne

Main



Dominique joue les Trésors de sa main - deux Ors, un Argent et un Cuivre. Il a également de plus des cartes jouées ce tour (les 2 Maître-artisans) et 1 d'une de ses Amulettes. Il a ainsi 12 à dépenser et trois Achats. Il achète une Province pour 6 (suite aux 2 Ponts aux trolls en jeu), un Duché pour 1 (suite aux Ponts aux trolls) et paie 1 pour un Événement Expédition (dont le coût n'est pas affecté par les Ponts aux trolls).

Il défausse toutes les cartes en jeu, sauf le Pont aux trolls joué ce tour-ci (son effet se prolonge sur deux tours). Le nouveau Guide joué reste sur son plateau Taverne, de même que sa deuxième Transfiguration (dont il n'a pas eu recours). Il pioche 7 cartes (2 de plus du fait de l'Expédition) et son tour est fini.

## DESCRIPTION DES CARTES

**Amulette :** Choisissez une des options quand vous jouez l'Amulette et à nouveau au début de votre prochain tour ; les choix peuvent être les mêmes ou différents.

**Bois hantés :** Jouer cette carte a deux effets sur les tours futurs : vous piocherez 3 cartes au début de votre prochain tour ; jusqu'à ce moment, vos adversaires placeront le reste de leur main sur leur deck dès qu'ils achèteront une carte. Un joueur peut ne plus avoir aucune carte en main quand il achète une carte ; usuellement, les cartes restant en main seront des cartes Victoire, Malédiction ou Action (qui n'auront pas été effectivement jouées). Un joueur peut intentionnellement ne pas jouer de cartes Trésor ou Action afin d'en tirer un bénéfice par Bois hantés. Les joueurs qui n'achètent aucune carte peuvent défausser leur main normalement. Acheter des événements ne déclenchera pas l'effet de Bois hantés (puisque ce n'est pas un achat de carte). Si vous jouez Bois hantés, puis effectuez un tour supplémentaire immédiatement, comme avec Mission ou Avant-poste (de Dominion - Rivages), vous piocherez 3 cartes au début de ce nouveau tour et défaussez immédiatement Bois hantés : vos adversaires ne seront donc pas affectés par cette carte. Si vous voulez utiliser une carte Réaction (comme les Douves) contre Bois hantés, vous devez le faire dès que Bois hantés est joué.



**Chasseur de rats** : Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Carte et +1 Action, puis placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à ce vous ayez recours à elle, au début d'un de vos tours. Si plusieurs effets ont lieu au début d'un de vos tours (dus à différentes cartes), vous choisissez l'ordre dans lesquelles vous les faites. Recourir au Chasseur de rats le déplace du plateau vers votre zone de jeu et vous permet d'écartier une carte de votre main ; Chasseur de rats est ensuite défaussé ce tour pendant la phase d'ajustement avec les autres cartes en jeu.



**Cité perdue** : Lorsque vous recevez cette carte, vos adversaires piochent une carte. Cela s'applique que la carte soit achetée ou reçue d'une autre manière.



**Conteuse** : Cette carte vous permet de jouer des Trésors pendant votre phase d'actions. Ces Trésors sont alors en jeu et produisent des ☰, comme des Trésors joués lors de la phase d'achat. Puis la Conteuse convertit toutes ces ☰ en +Cartes ; pour chaque ☰ dépensée, obtenez +1 Carte. Par exemple, si vous avez ☰, piochez 4 cartes. Vous devez dépenser toutes vos ☰ produites jusqu'à présent (celles des Trésors, le bonus +1 de la Conteuse et les ☰ obtenues par le biais d'autres actions précédemment jouées ce tour). Vous pouvez visualiser que les Trésors ont été «dépensés» en les plaçant sous la Conteuse. ☰, produit par les Potions (de Dominion - Alchimie), n'est pas une ☰ et n'est pas dépensé, mais ne rapporte aucune carte. Les jetons Pièce (de Dominion - Guilde) ne sont joués qu'en phase d'achat et n'interagissent pas avec la Conteuse de quelque manière que ce soit.



**Copie** : Lorsque vous jouez cette carte, placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à ce que vous ayez recours à elle, lorsque vous recevez une carte coûtant jusqu'à ☰ pour recevoir un autre exemplaire de cette carte copiée (de la réserve dans votre défausse) ; vous pouvez recourir à Copie pendant le tour d'un adversaire où vous recevriez une carte (par exemple, un adversaire achète un Courrier et choisit que les joueurs reçoivent un Domaine : vous pouvez copier ce Domaine) ; Copie est ensuite défaussée pendant la phase d'ajustement (du tour en cours, que cela soit le vôtre ou celui d'un adversaire). Copie ne permet pas de recevoir des cartes ne faisant pas partie de la réserve (comme le Maître). Vous pouvez recourir à plusieurs cartes Copie pour recevoir plusieurs exemplaires d'une même carte.



**Cortège royal** : Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Action puis placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à ce vous ayez recours à elle, directement après avoir résolu une carte Action (qui est encore dans votre zone de jeu). Vous ne pouvez donc pas y recourir si la carte Action n'est plus en jeu, comme une carte Taverne placée sur votre plateau Taverne ou une carte s'écartant elle-même (par exemple, Démolition utilisée pour s'écartier elle-même). Recourir au Cortège royal le déplace du plateau vers votre zone de jeu et vous permet de jouer à nouveau la carte précédemment jouée. Vous pouvez recourir à plusieurs Cortèges royaux pour jouer une même Action plusieurs fois (si cette Action est toujours en jeu). Vous devez résoudre intégralement la carte Action avant de décider de recourir à un nouveau Cortège royal. Si vous utilisez le Cortège royal pour jouer à nouveau une carte Durée, le Cortège royal reste en jeu jusqu'à ce que la carte Durée soit défaussée (afin de tracer le fait que la carte Durée a été jouée deux fois).



**Courrier** : Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Achat, +1 puis placez éventuellement votre deck dans votre défausse. Ce dernier effet est optionnel et ne fait pas défausser les cartes : cela ne déclenche donc pas Tunnel (de Dominion - l'Arrière-pays). Lorsque vous achetez le Courrier, s'il s'agit de votre tout premier achat du tour (carte ou événement), recevez une carte coûtant 0+ de la réserve dans votre défausse, puis chaque adversaire, dans l'ordre du tour, reçoit un exemplaire de cette carte reçue. Si la pile de la réserve est épuisée, les joueurs suivants dans l'ordre du tour ne reçoivent rien.



**Démolition** : Si vous écartez une carte coûtant 0 avec Démolition, rien de plus ne se produit. Si vous écartez une carte coûtant 1 ou plus, consultez un nombre de cartes du dessus de votre deck égal au coût en 1 de la carte écartée, conservez-en une en main et défaussez les autres. Par exemple, si vous écartez un Domaine, vous consultez les deux cartes du dessus du deck pour en conserver une et défausser l'autre. Vous pouvez écarter la carte Démolition elle-même (qui coûte 1 en temps normal, et consulterez dans ce cas deux cartes). Les coûts des cartes peuvent être altérés par des cartes comme Pont aux trolls. Démolition est immunisé au jeton «-1 Carte» ; s'il est sur votre deck, replacez-le après avoir résolu Démolition.



**Donjon** : Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Action, piochez 2 cartes puis défaussez 2 cartes de votre main ; au début de votre prochain tour, piochez à nouveau 2 cartes puis défaussez 2 cartes de votre main.



**Équipement** : Vous pouvez mettre de côté 0, 1 ou 2 cartes de votre main. Placez-les face cachée sous la carte Équipement (vous pouvez les regarder). Les cartes mises de côté ne sont pas forcément celles que vous avez piochées avec Équipement. Si vous ne mettez pas de cartes de côté, Équipement sera défaussé le même tour où vous l'avez joué ; si vous mettez une ou deux cartes de côté, placez-les dans votre main au début de votre prochain tour (et défaussez ensuite Équipement à la fin de ce tour).



**Escorte** : Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Carte et +1 Action, puis +1 au début de votre prochain tour. Elle est de type Réaction ce qui vous permet de la jouer quand un adversaire joue une carte Attaque. Jouer cette carte en Réaction est similaire à la jouer pendant votre tour - placez l'Escorte en jeu, obtenez +1 Carte et +1 Action, puis +1 au début de votre prochain tour (c'est à dire dès que vous rejouez). Toutefois, obtenir +1 Action pendant le tour d'un adversaire ne sert à rien et ne vous permet pas de jouer une autre carte Action. De manière analogue, si un jeton vous donne +1 ou +1 Achat durant le tour d'un adversaire, cela ne vous autorise pas pour autant à acheter des cartes pendant ce tour (bien que +1 puisse annuler le jeton -1 donné par le Pont aux trolls). +1 Action (et éventuellement les autres +) ne se prolonge pas non plus jusqu'à votre prochain tour. Après avoir joué une Escorte en réaction, vous pouvez jouer d'autres cartes en réaction (comme une autre Escorte), même si c'est la carte que vous venez de piocher.



**Forestier** : En début de partie, placez votre jeton «Voyage» (celui avec une botte) face visible. Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Achat, puis retournez le jeton. Puis, si le jeton se retrouve face cachée, rien de plus ne



se produit. Si le jeton se retrouve face visible, piochez 5 cartes. Ainsi lorsque vous jouerez Forestier, une fois sur deux, vous piocherez 5 cartes. Ce qui a retourné votre jeton «Voyage» n'a pas d'importance : vous pouvez par exemple retourner votre jeton face cachée avec un Géant, puis le retourner face visible avec un Forestier.

**Géant :** En début de partie, placez votre jeton «Voyage» (celui avec une botte) face visible. Lorsque vous jouez cette carte, retournez le jeton. Puis, si le jeton se retrouve face cachée, obtenez +1 et rien de plus ne se produit. Si le jeton se retrouve face visible, obtenez +3 et l'attaque suivante se produit : dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur à votre gauche, vos adversaires révèlent la 1ère carte de leur deck, soit l'écartent si celle-ci coûte de 3 à 6, soit la défaussent et reçoivent une Malédiction. Les cartes avec 1 dans leur coût (de Dominion - Alchimie) ne coûtent PAS de 3 à 6 (et sont défaussées, avec une Malédiction). Les cartes avec \* ou + et un coût de 3 à 6 (comme le Maître ou le Chef-d'œuvre de Dominion - Guildes) sont effectivement écartées. Vos adversaires peuvent jouer une carte Réaction contre un Géant (comme Escorte) même si le Géant ne vous donne que +1 cette fois-ci (une carte Attaque a été jouée). Ce qui a retourné votre jeton «Voyage» précédemment n'a pas d'importance pour appliquer les effets.



**Guide :** Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Carte et +1 Action, puis placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à ce que vous ayez recours à elle, au début d'un de vos tours. Si plusieurs effets ont lieu au début d'un de vos tours (dus à différentes cartes), vous choisissez l'ordre dans lesquelles vous les faites. Recourir au Guide le déplace du plateau vers votre zone de jeu et vous permet de défausser votre main pour piocher 5 nouvelles cartes ; Guide est ensuite défaussé ce tour pendant la phase d'ajustement avec les autres cartes en jeu.



**Maître-artisan :** Obtenez d'abord +1 Carte, +1 Action et +1. Puis défaussez autant de cartes que vous le voulez (cela peut être aucune). Puis recevez (de la réserve dans votre défausse) une carte coûtant 1 par carte défaussée, si vous le souhaitez. Par exemple, si vous défaussez 2 cartes, vous pouvez recevoir une carte coûtant 2 ; si vous ne défaussez aucune carte, vous pouvez recevoir une carte coûtant 0. Vous pouvez choisir de ne pas recevoir une nouvelle carte, même si vous avez défausssé des cartes de votre main.



**Marchand de vin :** Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Achat et +1 puis placez ce Marchand de vin sur votre plateau Taverne. Il y reste jusqu'à la fin d'une de vos phases d'achat où vous avez 2 ou plus non dépensées. Vous pouvez alors défausser le Marchand de vin de votre plateau. Si vous avez plusieurs Marchands de vin sur votre plateau, vous n'avez besoin que de 2 au total pour tous les défausser (et pas 2 par Marchand de vin).



**Miséreux :** Vous pouvez choisir l'option de mettre un Cuivre de votre main sur votre plateau Taverne même si vous n'avez aucun Cuivre en main : dans ce cas, il ne se passera rien. Vous pouvez aussi choisir l'option d'obtenir +1 par Cuivre sans aucun Cuivre sur votre plateau : dans ce cas, il ne se passera rien. Placer un Cuivre de votre main sur votre plateau Taverne n'écarte pas ce Cuivre ; les Cuivres sur votre plateau ne sont plus en jeu mais compteront dans votre deck en fin de partie.



**Monnaie royale** : Cette carte Trésor vaut 1. Vous la jouez pendant votre phase d'achat, comme n'importe quel autre Trésor. Lorsque vous jouez cette carte, elle produit 1 ce tour puis elle est placée sur votre plateau Taverne (et n'est donc plus en jeu). Elle reste sur votre plateau jusqu'à ce vous ayez recours à elle, juste après avoir résolu une carte Action : obtenez alors +2 Actions (ce qui vous permet de jouer d'autres cartes Action). Recourir à la Monnaie royale déplace la carte de votre plateau vers votre zone de jeu mais ne vous donne pas 1 ce tour (uniquement +2 Actions) ; Monnaie royale est ensuite défaussée normalement à la fin du tour.



**Page** : voir la section Itinérant. Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Carte et +1 Action. Lorsque vous défaussez cette carte de votre zone de jeu, elle peut retourner dans sa pile pour prendre une Chasseuse de trésors à la place, cette dernière allant dans votre défausse.



**Paysan** : voir la section Itinérant. Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Achat et 1. Lorsque vous défaussez cette carte de votre zone de jeu, elle peut retourner dans sa pile pour prendre un Soldat à la place, ce dernier allant dans votre défausse.



**Pie voleuse** : Si la carte du dessus de votre deck est de type Trésor, vous la conservez en main. Si la carte n'est pas de type Trésor, replacez-la sur le dessus de votre deck. Si la carte est de type Action ou Victoire, recevez une autre Pie voleuse ; une fois que la pile de cartes Pie voleuse est épuisée, dévoiler une carte Action ou Victoire ne vous donne plus rien. Si vous révélez un Harem (de Dominion - l'Intrigue) de type Trésor ET Victoire, placez le Harem dans votre main ET recevez une autre Pie voleuse.



**Pierres précieuses** : Ce Trésor vaut 2. Il est joué pendant la phase d'achat comme n'importe quel Trésor, mais vous recevez alors un Cuivre et un Or (de la réserve dans votre défausse). Si une de ces deux piles est vide, vous recevez quand même l'autre carte.



**Pont aux trolls** : Vos adversaires prennent le jeton -1, ce qui indique qu'ils obtiendront 1 de moins la prochaine fois qu'il obtiennent des 1. Obtenez également +1 Achat ce tour et le prochain. Tant que Pont aux trolls est en jeu, pendant vos tours uniquement, les cartes coûtent 1 de moins, mais jamais moins que 1. Cela s'applique à toutes les cartes (de la réserve, dans votre main et les cartes dans les decks). Par exemple, si vous avez un Pont aux trolls en jeu et que vous jouez Démolition, écartant un Domaine, ce Domaine n'aura un coût que de 1 : vous ne consulterez qu'une carte (plutôt que deux en temps normal). L'effet est cumulatif ; si vous avez deux Ponts aux trolls en jeu (du précédent tour) et que vous jouez un autre Pont aux trolls, toutes les cartes coûteront 1 de moins ce tour (mais jamais moins que 1).



**Recrue** : Après avoir joué une Recrue, piochez une carte supplémentaire au début de chacun de vos prochains tours (de manière définitive). Recrue reste en jeu pour le reste de la partie afin de l'indiquer. Si vous utilisez Disciple (ou une carte similaire, comme la Salle du trône) pour jouer Recrue deux fois, vous piocherez deux cartes supplémentaires chaque tour et Disciple restera également en jeu pour le reste de la partie.



**Relique** : Ce Trésor vaut 2. Vous jouez cette carte pendant votre phase d'achat, comme n'importe quel Trésor. Lorsque cette carte est jouée, vos adversaires placent alors le jeton «-1 Carte» sur leur deck (ils piocheront une carte de moins la prochaine fois qu'ils piochent des cartes). Relique est une Attaque même si cela n'est pas une Action ; elle peut donc être bloquée par des Douves, déclencher une Escorte... Un adversaire jouant une Escorte en réaction à Relique pioche d'abord une carte puis place le jeton «-1 Carte» sur son deck.



**Sorcière des marais** : Jouer cette carte a deux effets : vous obtiendrez +1 au début de votre prochain tour ; de plus, tant que cette carte est en jeu, vos adversaires recevront une Malédiction à chaque fois qu'ils achètent une carte. Si un adversaire achète plusieurs cartes, il recevra une Malédiction par carte achetée ; un adversaire n'achetant aucune carte ne recevra aucune Malédiction. L'effet est cumulatif : si vous jouez deux Sorcières des marais, et le joueur après vous une, alors le joueur après lui recevra trois Malédictions pour chaque carte achetée. Cet effet ne concerne pas les cartes reçues autrement que par l'achat, ni l'achat des Événements (uniquement l'achat de cartes). Si vous jouez une Sorcière des marais et prenez immédiatement un tour supplémentaire (comme avec Mission ou Avant-poste de Dominion - Rivages), vous obtiendrez +1 au début de ce tour supplémentaire et défausserez immédiatement la Sorcière des marais (vos adversaires ne seront donc pas affectés par elle). Si vous voulez utiliser une carte Réaction (comme les Douves) contre la Sorcière des marais, vous devez l'utiliser dès que la Sorcière des marais est jouée (et uniquement à ce moment).



**Terres lointaines** : Cette carte est de type Victoire. Utilisez-en 8 pour des parties à 2 joueurs, 12 sinon. Elle est aussi de type Action ; lorsque vous jouez cette carte, placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à la fin de la partie : il n'y a aucun moyen d'y recourir. En fin de partie, la carte Terres lointaines vaut 4 si elle est sur votre plateau, sinon elle vaut 0. Elle fait partie de votre deck également (par exemple, elle compte pour le nombre de cartes pour la valeur d'une carte Jardin).



**Transfiguration** : Lorsque vous jouez cette carte, obtenez +1 Action et placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à ce vous ayez recours à elle, au début d'un de vos tours. Si plusieurs effets ont lieu au début d'un de vos tours (dus à différentes cartes), vous choisissez l'ordre dans lesquelles vous les faites. Recourir à Transfiguration le déplace du plateau vers votre zone de jeu et vous fait écarter une carte de votre main, puis recevoir une carte coûtant jusqu'à 1 de plus que la carte écartée (la carte peut aussi être d'un coût égal ou inférieur) ; la carte vient de la réserve et est ajoutée à votre main ; si vous n'avez pas de carte à écarter, vous n'en recevez pas ; vous pouvez recevoir un exemplaire de la même carte que celle écartée ; Transfiguration est ensuite défaussée pendant la phase d'ajustement avec vos autres cartes en jeu.



**Ville portuaire** : Lorsque vous achetez une Ville portuaire, recevez une autre Ville portuaire. Si vous recevez une Ville portuaire d'une autre façon, ne recevez aucune Ville portuaire supplémentaire. Il y a 12 Villes portuaires dans la pile ; utilisez toujours les 12 exemplaires lors de la mise en place.



## DESCRIPTION DES ÉVÉNEMENTS

**Arts anciens** : Lorsque vous achetez cet Événement, placez (ou déplacez) votre jeton «+1 Action» sur une pile de cartes Action de la réserve. Ce jeton indique que vous obtenez +1 Action dès que vous jouez une carte de cette pile.



**Aumônes** : Vous ne pouvez acheter cet Événement qu'une fois par tour. Lorsque vous le faites, si vous n'avez aucun Trésor dans votre zone de jeu, recevez une carte coûtant jusqu'à 1 (de la réserve dans votre défausse).



**Bac** : Lorsque vous achetez cet Événement, placez (ou déplacez) votre jeton «-2 coût» sur une pile de cartes Action de la réserve. Ce jeton indique que les cartes de cette pile ont un coût de 2 de moins pendant vos tours uniquement, mais jamais moins que 0.



**Bal** : Lorsque vous achetez cet Événement, prenez votre jeton «-1». Ce jeton indique que vous obtiendrez 1 de moins la prochaine fois que vous obtenez des 1. Puis recevez 2 cartes, chacune coûtant jusqu'à 1. Cela peut être 2 exemplaires de la même carte ou 2 cartes différentes.



**Commerce** : Vous pouvez écarter zéro, une ou deux cartes de votre main. Pour chaque carte effectivement écartée, vous recevez une carte Argent (de la réserve dans votre défausse).



**Emprunt** : Vous ne pouvez acheter cet Événement qu'une fois par tour. Lorsque vous le faites, si le jeton «-1 Carte» n'est pas sur votre deck, placez-le dessus et obtenez +1. Ce jeton indique que vous piocherez une carte de moins la prochaine fois que vous piocherez des cartes.



**Entraînement** : Lorsque vous achetez cet Événement, placez (ou déplacez) votre jeton +1 sur une pile de cartes Action de la réserve. Ce jeton indique que vous obtenez +1 dès que vous jouez une carte de cette pile.



**Expédition** : Acheter cet Événement augmente le nombre de cartes que vous piocherez pendant la phase d'ajustement de ce même tour. Vous pouvez cumuler plusieurs achats d'Expédition. En temps normal, vous piocherez 5 cartes ; avec un achat d'Expédition, vous en piocherez 7, avec deux achats d'Expédition, vous en piocherez 9... Cela s'applique uniquement le tour où vous achetez Expédition. Cela fonctionne également en combinaison avec Avant-poste (de Dominion - Rivages) : vous devriez normalement faire un tour supplémentaire avec seulement 3 cartes ; avec un achat d'Expédition vous piocherez 2 cartes de plus, soit un total de 5 cartes...



**Feu de joie** : Cet Événement écarte uniquement des cartes de votre zone de jeu, PAS de votre main. Vous pouvez écarter 0, 1 ou 2 cartes. Si vous écarterez des cartes Trésor par ce biais, cela n'enlève pas les 1 obtenues en les jouant ce tour. Par exemple, avec 5 Cuivres en jeu et 2 Achats, vous pouvez payer 3 pour le Feu de joie et écarter deux de vos Cuivres, puis acheter pour 2 un Paysan. Rappel : toutes les cartes Trésor doivent être jouées avant d'acheter un Événement ou une carte.



**Forains** : Lorsque vous achetez cet Événement, obtenez +2 Achats (vous permettant ainsi d'acheter plus d'Événements ou de cartes). Puis, pour le reste du tour, à chaque fois que vous recevez une carte, vous pouvez décider de la placer sur le dessus de votre deck (au lieu de votre défausse). Cela fonctionne sur les cartes achetées ou reçues de toutes les manières (comme avec la carte Bal) ; par contre, cela ne fonctionne pas lors d'un échange d'une carte de type Itinérant (échanger n'est pas recevoir). Pour chaque carte indépendamment, vous pouvez décider de la placer sur le dessus de votre deck ou dans votre défausse.



**Héritage** : Vous ne pouvez acheter cet Événement qu'une fois par partie. Lorsque vous le faites, mettez de côté une carte Action (PAS de type Victoire, mais éventuellement de type Attaque, Durée, Réaction...) coûtant jusqu'à 4 et placez le jeton Domaine (celui avec une maison) dessus. Le coût de la carte mise de côté est évalué uniquement au moment où Héritage est acheté (et vous pouvez baisser le coût de la carte auparavant, par exemple avec la carte Pont aux trolls). La carte mise de côté n'est pas considérée comme reçue et ne déclenche donc pas d'effets (comme la Chasseuse de trésor). Toutefois à la fin de la partie, ajoutez cette carte dans votre deck pour le score. Dorénavant, et ce jusqu'à la fin de la partie, toutes vos cartes Domaine ont les pouvoirs et les types de la carte mise de côté. Par exemple, si vous mettez de côté une Ville Portuaire, alors toutes vos cartes Domaine sont des cartes de type Action (celui de la carte mise de côté) - Victoire (celui originel du Domaine) qui peuvent être jouées pour +1 Carte +2 Actions. Cela change également les Domaines que vous achèterez ou recevrez plus tard dans la partie ; si vous appliquez l'Héritage sur une Ville portuaire, puis achetez plus tard un Domaine, ce Domaine viendra avec une autre Ville portuaire (exactement comme le fait d'acheter une Ville portuaire). Héritage ne change que vos Domaines et pas ceux des adversaires. Un Domaine est considéré comme le vôtre quand il est dans votre deck de départ, quand vous l'achetez ou le recevez, et quand il est passé dans votre main avec Mascarade (de Dominion - l'Intrigue). Un Domaine n'est plus considéré comme le vôtre quand il est écarté, remis à la réserve, passé à un adversaire avec Mascarade ou empêché d'être reçu par la Possession (de Dominion - Alchimie) ou la Troqueuse (de Dominion - l'Arrière-pays). Vos Domaines valent toujours 1 en fin de partie. Vos Domaines copient juste les pouvoirs et types : ils ne copient ni le coût, ni le nom et la pile dont ils proviennent ; ils ne bénéficient donc pas de jetons comme «+1 Action» placés sur la pile copiée ; ils ne sont pas la carte Fléau de la Jeune sorcière (de Dominion - Abondance) si la pile copiée est le Fléau...



**Mission** : Vous ne pouvez acheter cet Événement qu'une fois par tour. Lorsque vous le faites, si le tour précédent n'était pas déjà le vôtre - donc si c'était le tour d'un autre joueur - jouez un tour supplémentaire à la fin du tour. Ce tour supplémentaire est joué de manière normale, sauf que vous ne pourrez PAS acheter de cartes. Vous pouvez néanmoins acheter des Événements, jouer des cartes, recevoir des cartes par tous les moyens autres que d'acheter (par exemple, recevoir une carte Argent avec l'Amulette) et échanger des cartes de type Itinérant. Acheter Mission à nouveau durant le tour accordé par Mission (ou par Avant-Poste de Dominion - Rivages) ne vous permet pas de jouer un tour supplémentaire (le tour précédent était déjà le vôtre).



**Pèlerinage** : En début de partie, placez le jeton «Voyage» (celui avec la botte) face visible. Vous ne pouvez acheter cet Événement qu'une fois par tour. Lorsque vous le faites, retournez votre jeton «Voyage». Si ce dernier se retrouve face cachée (par exemple, la première fois que Pèlerinage est acheté de la partie), rien de plus ne se passe. S'il se retrouve face visible, choisissez jusqu'à 3 cartes en jeu avec des noms différents et recevez un exemplaire de chaque (de la réserve dans votre défausse). Ainsi lorsque vous achèterez Pèlerinage, une fois sur deux, vous recevrez jusqu'à 3 cartes. Ce qui a retourné votre jeton «Voyage» n'a pas d'importance : vous pouvez par exemple retourner votre jeton face cachée en jouant une carte Forestier puis le retourner face visible en achetant le Pèlerinage.



**Pistage** : Lorsque vous achetez cet Événement, obtenez +1 Achat (permettant d'acheter un autre Événement ou une autre carte ensuite). Puis consultez les 5 premières cartes de votre deck, défaussez-en 3 et placez les (deux) autres cartes sur votre deck dans l'ordre de votre choix. Si vous avez moins de 5 cartes (même en remélangeant), vous devrez tout de même en défausser 3. Pistage n'est pas affecté par le jeton «-1 Carte» (replacez le jeton sur votre deck après l'effet du Pistage).



**Plan de bataille** : Lorsque vous achetez cet Événement, placez (ou déplacez) votre jeton Écart (celui avec une tombe) sur une pile de cartes Action de la réserve. Ce jeton indique que vous pouvez écarter une carte de votre main dès que vous achetez une carte de cette pile.



**Quête** : Vous pouvez défausser soit une carte Attaque, soit 2 cartes Malédiction, soit 6 cartes quelconques, afin de recevoir une carte Or (dans votre défausse). Vous pouvez choisir l'option de défausser 6 cartes même si vous n'avez pas assez de cartes en main : vous défausserez tout et ne recevrez PAS d'Or. Vous pouvez choisir l'option de défausser deux cartes Malédiction et n'en avoir qu'une en main : vous la défausserez mais ne recevrez PAS d'Or.



**Raid** : Cet Événement donne un malus à vos adversaires mais l'acheter n'est pas considéré comme de jouer une carte Attaque : cet Événement ne peut donc pas être contré avec des cartes comme Douves ou Escorte. Quand vous achetez Raid, recevez (dans votre défausse) une carte Argent par Argent en jeu : s'il n'y en a pas assez dans la réserve, prenez ce qui reste. Puis vos adversaires placent leur jeton «-1 Carte» sur le dessus de leur deck (ceci afin de leur rappeler qu'ils piocheront une carte de moins la prochaine fois qu'ils piochent des cartes).



**Reconnaissance** : Lorsque vous achetez cet Événement, vous placez (ou déplacez) votre jeton «+1 Carte» sur une pile de cartes Action de la réserve. Ce jeton indique que vous obtenez +1 Carte dès que vous jouez une carte de cette pile.



**Resserre** : Vous ne pouvez acheter cet Événement qu'une fois par tour. Lorsque vous le faites, obtenez +1 Achat (permettant d'acheter ensuite un autre Événement ou une autre carte), mettez de côté une carte de votre main face cachée (vos adversaires ne la voient pas) et replacez-la dans votre main à la fin de la phase d'ajustement, après avoir pioché. Vous pouvez par exemple mettre de côté un Cuivre non joué et ajouter ce Cuivre aux 5 cartes de votre prochain tour.

**Route maritime** : Lorsque vous achetez cet Événement, recevez (de la réserve dans votre défausse) une carte Action coûtant jusqu'à 1. Puis placez (ou déplacez) votre jeton +1 Achat sur la pile de cartes Action dont elle provient. Ce jeton indique que vous obtenez +1 Achat dès que vous jouez une carte de cette pile. Seul le coût actuel de la carte compte pour appliquer Route Maritime : par exemple, vous pouvez jouer Pont aux trolls, puis acheter Route maritime pour recevoir un autre Pont aux trolls (coût alors 4) et le jeton restera sur la pile Pont aux trolls même quand son coût redeviendra 5. Vous pouvez acheter Route maritime pour recevoir Sir Martin (de Dominion - l'âge des ténèbres) quand il est sur le dessus de la pile, puis votre jeton +1 Achat restera sur la pile des Chevaliers, même si toutes les cartes restantes de cette pile valent 5. Vous ne pouvez pas utiliser Route maritime sur une pile vide (pour juste y placer votre jeton) car vous devez recevoir une carte en premier lieu.



## DESCRIPTION DES VOIES

Consultez les règles de la section «Règles additionnelles - Aventures». Ces cartes ne font pas partie de la réserve et sont obtenues en les échangeant avec les cartes appropriées (en commençant par Page ou Paysan). Note additionnelle : les cartes qui ne font pas partie de la réserve ne peuvent normalement JAMAIS être reçues par l'effet de cartes ou d'Événement. La seule exception est dans le cas rare où ces cartes sont écartées puis récupérées du rebut par le Bandit ou le Pilleur de tombes (de Dominion - l'Âge des ténèbres).

**Championne :** Une fois jouée, la carte Championne reste en jeu jusqu'à la fin de la partie : vous obtenez alors à chaque tour +1 Action dès que vous jouez une carte Action (et vous pourrez donc jouer toutes les actions que vous avez en main) ; de plus, la carte Championne vous protège de toutes les futures cartes Attaque jouées par vos adversaires (que vous vouliez être protégé ou non) ; vous n'êtes pas contre pas protégé des cartes Attaque jouées les tours précédents (comme l'effet d'une Sorcière des marais).



**Chasseuse de trésor :** Cette carte prend en compte toutes les cartes reçues (et pas seulement achetées). Par exemple, si le joueur à votre droite a joué une carte Amulette, recevant ainsi une carte Argent, puis a acheté une carte Duché, vous recevriez deux cartes Argent. Les cartes Argent sont placées dans votre défausse.



**Disciple :** Jouer une carte Action de votre main est facultatif. Si vous en jouez une, vous la jouez alors deux fois, puis en recevez un exemplaire (si c'est possible) de la réserve dans votre défausse ; recevoir un exemplaire est obligatoire si vous avez joué une carte Action. Si une carte Action ne fait pas partie de la réserve, comme la carte Fugitif, vous pouvez l'appliquer deux fois, mais vous ne recevrez pas de nouvel exemplaire. Disciple n'utilise qu'une seule de vos actions pour jouer deux fois l'autre carte (et ne consomme donc pas d'autres actions supplémentaires que vous auriez pu acquérir précédemment, comme avec les cartes Village ou Ville portuaire). Vous ne pouvez pas jouer de cartes avant d'avoir joué deux fois la carte Action, sauf si la carte Action elle-même ne vous le demande spécifiquement (comme un Disciple sur un Disciple qui implique de jouer encore une autre carte Action). Si vous jouez Disciple sur une carte donnant +1 Action, comme le Maître-artisan, vous obtiendrez au final +2 Actions (si vous aviez joué deux Maître-artistes à la suite, vous n'en auriez obtenu qu'une seule). Si vous jouez Disciple sur une carte de type Durée, la carte Disciple reste en jeu jusqu'à ce que la carte Durée soit défaussée.



**Fugitif :** Lorsque vous jouez le Fugitif, piochez 2 cartes, obtenez +1 Action puis défaussez une carte de votre main (la carte défaussée n'a pas besoin d'être une de celles tout juste piochées).



**Guerrière** : Tous vos adversaires défaussent, dans l'ordre du tour, le bon nombre de cartes du dessus de leur deck, écartant celles qui coûtent  $\textcolor{blue}{\heartsuit} 3$  ou  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 4$ . Par exemple, si vous avez un Paysan, un Fugitif et une Guerrière en jeu, vos adversaires défausseront (et éventuellement écarteront) trois cartes. Les cartes écartées doivent coûter exactement  $\textcolor{blue}{\heartsuit} 3$  ou  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 4$ . Les cartes avec un coût additionnel en  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 1$  (de Dominion - Alchimie) ne sont pas écartées. Les cartes qui ont dans leur coût une \* (comme la Guerrière) ou un + (comme le Chef-d'œuvre de Dominion - Guilde) sont écartées (si le coût est  $\textcolor{blue}{\heartsuit} 3$  ou  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 4$  bien sûr).



**Héroïne** : La carte Trésor provient de la réserve et est placée dans votre défausse. Cela peut être n'importe quel Trésor de la réserve joué dans cette partie (carte Potion SI jouée, carte Platine SI jouée, carte Harem SI jouée... mais pas la carte Butin de Dominion - l'Âge des ténèbres qui ne fait pas partie de la réserve).



**Maître** : Lorsque vous jouez cette carte, placez-la sur votre plateau Taverne. Elle y reste jusqu'à ce que vous décidez d'y recourir au début d'un de vos tours. Si plusieurs effets ont lieu au début d'un de vos tours (dus à différentes cartes), vous choisissez l'ordre dans lesquelles vous les faites. Recourir au Maître le déplace du plateau sur votre zone de jeu et vous permet de placer (ou déplacer) un de vos jetons parmi «+1 Action», «+1 Carte», «+1 Achat» ou « $\textcolor{blue}{\heartsuit} +1$ », sur une pile de cartes Action sur laquelle vous n'avez encore aucun de vos jetons présents (y compris vos jetons « $\textcolor{blue}{\heartsuit} \heartsuit$  coût» ou «Écart»). Le jeton placé vous donnera le bonus indiqué à chaque fois que vous **jouez** une carte de cette pile (voir le paragraphe «Jetons»). Vous pouvez placer un jeton sur une pile où vos adversaires ont des jetons, ainsi que sur une pile avec des jetons neutres (comme le jeton Embargo de Dominion - Rivages ou le jeton pièce de la Route commerciale de Dominion - Prospérité). Vous pouvez placer un jeton sur une pile dont vous avez pris une carte pour poser votre jeton Domaine (voir événement Héritage). Seul l'effet du Maître est limité quant au placement de vos jetons (un seul jeton par pile) : vous pouvez placer librement vos jetons par l'effet d'autres cartes ou Événements.



**Soldat** : Obtenez d'abord  $\textcolor{blue}{\heartsuit} 2$ , et un  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 1$  additionnel pour chaque autre Attaque que vous avez en jeu. Puis, tous vos adversaires avec 4 cartes ou plus en main défaussent une carte. Par exemple, si vous jouez un Soldat, puis un autre Soldat, et qu'un adversaire a 5 cartes en main, vous obtiendrez  $\textcolor{blue}{\heartsuit} 2$  et cet adversaire défaussera une carte, puis  $\textcolor{blue}{\heartsuit} 2$  et un  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 1$  bonus (pour le premier Soldat joué) tandis que cet adversaire défaussera à nouveau. Le Soldat ne prend en compte que les cartes Attaque effectivement en jeu, et pas toutes celles jouées pendant ce tour ; par exemple, si vous jouez un Disciple sur votre Soldat, vous n'obtiendrez pas un  $\textcolor{blue}{\clubsuit} 1$  bonus, car il n'y a pas eu d'autre carte Attaque effectivement en jeu. Les cartes Attaque de type Durée jouées lors du tour précédent sont en jeu et sont donc prises en compte par le Soldat.



Rappel : les cartes Championne et Maître ne sont pas de type Itinérant.

## **ENSEMBLES RECOMMANDÉS**

Les ensembles suivants (Événement(s) / cartes de Dominion - Aventures / cartes de la boîte complémentaire) mettent en valeur certaines stratégies et combinaisons.

### **Aventures seulement :**

**Découverte :** Pistage / Amulette, Chasseur de rats, Copie, Donjon, Forestier, Géant, Pierres précieuses, Recrue, Terres lointaines, Ville portuaire

**Expert :** Mission, Plan de bataille / Bois hantés, Cité perdue, Démolition, Escorte, Marchand de vin, Monnaie royale, Paysan, Pie voleuse, Sorcière des marais, Transfiguration

### **Aventures & Dominion :**

**Niveau supérieur :** Entraînement / Cité perdue, Donjon, Équipement, Guide, Miséreux / Atelier, Espion, Marché, Milice, Salle du trône

**Toujours plus ? :** Feu de joie, Raid / Amulette, Copie, Courrier, Géant, Pierres Précieuses / Bureaucrate, Jardins, Prêteur sur gages, Sorcière, Voleur

### **Aventures & l'Intrigue :**

**Fabrique royale :** Pèlerinage / Copie, Cortège royal, Démolition, Page, Pont aux trolls / Chambre secrète, Conspirateur, Escroc, Harem, Nobles

**Maîtres de la finance :** Bal, Emprunt / Équipement, Maître-artisan, Marchand de vin, Terres lointaines, Transfiguration / Intendant, Mise à niveau, Pion, Pont, Taudis

### **Aventures & Rivages :**

**Prince de l'orange :** Mission / Amulette, Bois hantés, Donjon, Page, Sorcière des marais / Caravane, Carte aux trésors, Navire marchand, Tacticien, Village de pêcheurs

**Cadeaux et vieilleries :** Expédition, Quête / Cité perdue, Courrier, Escorte, Recrue, Pont aux trolls / Ambassadeur, Contrebandiers, Embargo, Havre, Sauveteur

### **Aventures & Prospérité (avec Platine et Colonie) :**

**Testament et monument :** Héritage / Courrier, Donjon, Monnaie royale, Pierres précieuses, Relique / Bureau de comptabilité, Chambre forte, Évêque, Foule, Monument

**Voir grand :** Bac, Bal / Conteuse, Géant, Miséreux, Recrue, Terres lointaines / Agrandissement, Colporteur, Contrebande, Cour du roi, Magot

## Aventures & Abondance :

**Le retour du héros** : Forains / Forestier, Maître-artisan, Miséreux, Page, Relique / Bouffon, Champ de foire, Maquignons, Ménagerie, Village agricole

**Mers et magie** : Bac, Route maritime / Conteuse, Guide\*, Marchand de vin, Paysan, Sorcière des marais, Transfiguration / Corne d'abondance, Disease de bonne aventure, Hameau, Jeune sorcière (\*Guide est sa carte Fléau), Tournoi

## Aventures & l'Arrière-Pays :

**Marchands et pilleurs** : Raid / Bois hantés, Cité perdue, Marchand de vin, Page, Ville portuaire / Développement, Marchand d'épice, Marchandeur, Terre agricole, Troqueuse

**Voyage, voyage...** : Expédition, Héritage / Forestier, Géant, Guide, Pont aux trolls, Terres lointaines / Auberge, Carrefour, Cartographe, Route, Route de la soie

## Aventures & l'Âge des Ténèbres (avec les Refuges) :

**Danse macabre** : Aumônes / Amulette, Escorte, Paysan, Recrue, Relique / Pilleur de tombe, Maraudeur, Procession, Bandit, Ménestrel errant

**Cadavre exquis** : Arts anciens, Reconnaissance / Bois hantés, Chasseur de rats, Démolition, Donjon, Transfiguration / Charrette de cadavres, Chevaliers, Cultiste, Forteresse, Rats

## Aventures & Guildes :

**Dépensier** : Arts anciens / Conteuse, Équipement, Maître-artisan, Miséreux, Pie voleuse / Chef d'œuvre, Devin, Guilde des marchands, Médecin, Tailleur de pierre

**Reine du marron** : Reconnaissance, Resserre / Chasseur de rats, Copie, Cortège royal, Guide, Monnaie royale / Boucher, Cirier, Compagnon, Conseiller, Héraut

## **Remerciements**

Jeff Boschen, Michael Brandt, Kent Bunn, Josephine Burns, Matthew Engel, Joseph S. Hall, Adam Horton, Susan Lin, Billy Martin, Stef Meijer, Destry Miller, David Penack, Jordan Richardson, Kevin White, Jeff Wolfe et plus particulièrement Doug Zongker.

