



Donald X. Vaccarino

Le monde est grand et votre royaume est petit. En fait, il est petit lorsqu'on le compare au reste du monde, mais plutôt grand quand vous le comparez aux autres royaumes. Mais un monde grand comme celui-ci... du moins, comparativement à des mondes plus petits (s'il en existe)... Où en étions-nous ? Ah oui ! Ce grand monde, lorsqu'on le compare à votre royaume, vous offre de nombreuses possibilités d'expansion. Les rumeurs laissent croire que, dans ces lieux éloignés et ces pays exotiques, on ne mange pas de crêpes, mais bien des bagels. Les gens n'y portent pas le bon nombre de chandails et n'ont même pas de mot pour décrire le regard que partagent deux personnes qui espèrent que l'autre va faire quelque chose que les deux désirent, mais qu'aucun des deux ne veut commencer.

C'est donc vers ces terres que vous comptez agrandir votre royaume.

Voici le septième titre de la série Dominion. *L'Arrière-pays* ajoute 26 nouvelles cartes *Royaume*, comprenant 20 cartes *Action*, 3 cartes *Trésor*, 3 cartes *Victoire* et 3 cartes *Réaction*. Le thème de cette extension est de réaliser un effet immédiatement après avoir reçu ou acheté une carte.

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

Nous vous souhaitons un agréable périple vers les nouveaux horizons de Dominion !

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, déballez les trois ensembles de cartes et rangez-les dans la boîte à l'aide du séparateur. Un côté offre un rangement alphabétique, l'autre vous permet de créer votre propre système de rangement.

Dominion – L'Arrière-pays comprend 26 cartes *Préparation* (une pour chacune des cartes *Royaumes* de l'extension *L'Arrière-pays*). 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 font leur sélection aléatoirement, ils devraient mélanger les cartes *Préparation* des différents titres *Dominion* qu'ils désirent utiliser.

MATÉRIEL

266 cartes Royaume 20 cartes Action (10 de chaque)



3 cartes *Victoire* (12 de chaque)



Deux nouveaux types de carte : *Victoire - Réaction*

nom

fonction de la carte

type de carte (*Victoire-Réaction*, vert - bleu)

coût (3 pièces)



3 cartes *Trésor* (10 de chaque)



Trésor - Réaction

nom

fonction de la carte

type de carte (*Trésor - Réaction*, jaune - bleu)

coût (3 pièces)



26 cartes *Préparation*

8 cartes vierges

(7 au dos standard; 1 au dos *Préparation*)



DÉROULEMENT DU JEU

La fonction des cartes de l'*Arrière-pays* est très similaire à celles des autres extensions. Cette extension se mélange avec les autres.

Terme employé dans l'extension l'*Arrière-pays* :

« 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 et les cartes dans la réserve, les mains, les decks et les défausses ne sont pas en jeu. Les fonctions *Réaction* de cartes comme *Troqueuse* ne mettent pas ces cartes en jeu. Les cartes *Durée* (de *Dominion - Rivages*) sont en jeu jusqu'à la fin du tour où elles sont défaussées.

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

RÈGLES ADDITIONNELLES POUR L'ARRIÈRE-PAYS

Plusieurs cartes de *l'Arrière-pays* ont un effet «lorsque vous recevez» ou «lorsque vous achetez» cette carte ou une autre carte. «Lorsque vous achetez» se produit uniquement lorsque vous achetez une carte, tandis que «lorsque vous recevez» se produit lorsque vous recevez une carte à l'aide d'une carte comme *Village frontalier* ou lorsque vous recevez une carte achetée. Lorsque vous achetez une carte, vous l'achetez dans un premier temps et ensuite vous la recevez. Par exemple, si vous achetez la carte *Noble brigand* et que vous avez une *Troqueuse* en main, vous devez d'abord résoudre l'effet de *Noble brigand* lorsque vous l'achetez et vous pouvez ensuite utiliser la fonction «lorsque vous recevez» de *Troqueuse*. Vous pouvez parfois acheter une carte sans la recevoir, en utilisant *Troqueuse* pour obtenir un *Argent* à la place ou avec une carte comme *Possession de Dominion – Alchimie*. Vous pouvez parfois recevoir une carte lorsque ce n'est pas votre tour. «Lorsque vous achetez» s'applique au joueur qui a payé le coût de la carte et «lorsque vous recevez» s'applique au joueur qui reçoit la carte. L'effet «lorsque vous recevez» se produit immédiatement après avoir reçu la carte; la carte sera déjà dans votre défausse (ou l'endroit où la carte allait) au moment de résoudre la fonction de la carte.

L'Arrière-pays comprend 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 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**. Un joueur ne peut pas jouer de cartes *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 utilise la carte *Marchandeur* et achète ensuite *Terre agricole*, ce joueur pourrait choisir de résoudre l'effet «lorsque vous achetez» du *Marchandeur* avant ou après celui de *Terre agricole*. 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 reçoit une *Ambassade*, le premier joueur à recevoir une carte *Argent* est celui à sa gauche, ensuite le suivant, etc.

À tout moment dans 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 les cartes manquantes pour l'action commencée à partir de ce nouveau deck. 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.

Précisions importantes :

Lorsque vous **achetez** une carte, vous **achetez** d'abord la carte et ensuite vous la **recevez**.

«Lorsque vous achetez» se produit uniquement lorsque vous achetez une carte. «Lorsque vous recevez» se produit lorsque vous achetez une carte ou lorsque vous en recevez une d'une autre façon.

Les cartes *Trésor* de *l'Arrière-pays* sont des cartes *Royaume* et non des cartes de base. Elles sont choisies comme les autres cartes *Royaume*.

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

Lorsque deux effets s'appliquent à un joueur au même moment, **il** choisit l'ordre. Lorsque deux choses s'appliquent au même moment à différents joueurs, suivez l'ordre de jeu.

Lorsque vous devez piocher, dévoiler, mettre de côté, consulter ou écarter des cartes de votre deck et que celui-ci est vide, complétez l'action le plus possible jusqu'à ce que votre deck soit vide. Mélangez ensuite votre défausse et continuez. Vous mélangez votre défausse uniquement lorsque vous avez besoin de nouvelles cartes.

Exemple d'un tour :

Au début de son tour, Alice a la main suivante : *Cartographe*, *Complot*, *Cuivre*, *Argent noir* et *Domaine*. Elle joue *Cartographe*, pioche un *Cuivre* et consulte ensuite les quatre premières cartes de son deck : *Tunnel*, *Marchandeur*, *Tunnel* et *Argent*. Elle défausse les deux *Tunnel*, les dévoile et reçoit deux *Or* qu'elle met dans sa défausse. Elle remet le *Marchandeur* et l'*Argent* sur son deck, le *Marchandeur* sur l'*Argent*. Elle joue ensuite *Complot* et pioche le *Marchandeur*. Elle joue son *Marchandeur*, ce qui met fin à ses actions. Lors de sa phase **Achat**, elle joue les deux *Cuivre* et ensuite l'*Argent noir*. Elle choisit de recevoir un *Cuivre* grâce à l'*Argent noir* et le joue immédiatement. Elle a  pour ses achats. Elle achète un *Village frontalier*. Puisqu'elle a acheté une carte, elle reçoit une carte moins coûteuse (qui n'est pas une carte *Victoire*) grâce au *Marchandeur*. Elle reçoit une carte *Argent noir*, ce qui fait en sorte que tous les autres joueurs reçoivent immédiatement une *Malédiction*. Ensuite, puisqu'elle a reçu un *Village frontalier*, elle reçoit une carte moins coûteuse avec la fonction du *Village frontalier*. Elle reçoit un *Duché*. Elle peut maintenant passer à sa phase **Ajustement**. Avec la fonction du *Complot*, elle choisit le *Marchandeur*. Elle met le *Marchandeur* sur son deck, défausse les autres cartes qu'elle a en jeu ainsi que le *Domaine* toujours dans sa main. Elle pioche ensuite pour se faire une nouvelle main, qui comprend le *Marchandeur* placé sur son deck avec le *Complot*, et l'*Argent* placé à l'aide du *Cartographe*.

LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

Ambassade : Lorsque vous jouez cette carte, piochez cinq cartes et défaussez-en trois. Vous pouvez défausser des cartes qui étaient dans votre main ou que vous venez de piocher. Si vous le pouvez, vous défaussez trois cartes même si vous n'avez pas pioché un total de cinq cartes (dans un cas où vous n'auriez pas eu suffisamment de cartes dans votre deck et votre défausse). Si vous n'avez pas trois cartes à défausser, défaussez autant de cartes que vous le pouvez. Lorsque vous recevez cette carte, tous les autres joueurs reçoivent un *Argent*. Aucun joueur ne reçoit de carte *Argent* lorsque vous jouez cette carte. Ils reçoivent un *Argent*, peu importe la façon dont vous avez obtenu l'*Ambassade* (carte achetée ou reçue d'une autre façon). Les autres joueurs reçoivent une carte *Argent*, ce n'est pas optionnel. Les cartes *Argent* proviennent de la réserve. S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Argent*, distribuez-les en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à la gauche de celui qui a reçu une carte *Ambassade*.

Argent noir : Ce *Trésor* vaut , comme une carte *Cuivre*. Lorsque vous le jouez, vous pouvez recevoir une carte *Cuivre*. Le *Cuivre* reçu provient de la réserve et est ajouté à votre main ; vous pouvez ainsi le jouer immédiatement. S'il ne reste plus de *Cuivre* dans la réserve, vous n'en recevez pas. Lorsque vous recevez *Argent noir*, tous les autres joueurs reçoivent une *Malédiction*. Ceci se produit, peu importe la méthode avec laquelle vous avez reçu *Argent noir* (carte achetée ou reçue d'une autre façon). Les *Malédiction* proviennent de la réserve et sont mises dans la défausse. S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Malédiction*, distribuez-les en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à la gauche de celui qui a reçu une carte *Argent noir*. La carte *Argent noir* n'est pas une carte *Attaque* et la recevoir n'est pas considéré comme jouer une carte *Attaque* ; une carte comme *Douves de Dominion* ne peut donc pas être jouée pour se protéger contre une carte *Argent noir*.



Auberge : Lorsque vous jouez cette carte, piochez 2 cartes, obtenez +2 Actions et défaussez 2 cartes. Vous pouvez défausser des cartes qui étaient dans votre main ou que vous venez de piocher. Vous défaussez ce que vous pouvez, même si vous n'avez pas pioché un total de deux cartes. Lorsque vous recevez cette carte, vous consultez votre défausse (ce qui n'est habituellement pas permis) et mélangez autant de cartes *Action* que vous voulez dans votre deck (les autres cartes demeurent dans votre défausse). Vous n'êtes pas obligé de mélanger des cartes *Action* dans votre deck. Vous pouvez mélanger dans votre deck l'*Auberge* que vous venez de recevoir, car il s'agit d'une carte *Action* qui est dans votre défausse. Les cartes de deux types dont l'un d'eux est *Action* sont des cartes *Action*. Vous devez dévoiler les cartes *Action* que vous voulez mélanger dans votre deck. L'ordre dans lequel vous laissez votre défausse n'a pas d'importance. Vous appliquez cette fonction de l'*Auberge* lorsque vous la recevez (carte achetée ou reçue d'une autre façon).

Cache : Cette carte *Trésor* vaut , comme un *Or*. Lorsque vous recevez *Cache*, vous recevez également deux *Cuivre* de la réserve. S'il n'y a pas deux *Cuivre* dans la réserve, vous recevez ce que vous pouvez. Vous recevez deux *Cuivre* uniquement lorsque vous recevez *Cache* et non lorsque vous la jouez. Vous recevez deux *Cuivre*, peu importe la méthode avec laquelle vous avez reçu la carte *Cache* (carte achetée ou reçue d'une autre façon).

Campement nomade : Lorsque vous recevez cette carte, vous la placez sur votre deck plutôt que dans votre défausse. Ceci s'applique, peu importe la méthode avec laquelle vous avez reçu la carte *Campement nomade* (carte achetée ou reçue d'une autre façon). S'il n'y a plus de carte dans votre deck, cette carte sera alors la seule carte dans votre deck.

Carrefour : Dévoilez d'abord votre main. Piochez ensuite une carte pour chacune des cartes *Victoire* que vous avez dévoilée, s'il y en a. Les cartes dévoilées restent dans votre main. Les cartes de deux types dont l'un d'eux est *Victoire* sont des cartes *Victoire*. Finalement, s'il s'agit de votre première carte *Carrefour* jouée ce tour-ci, vous obtenez +3 Actions. Vos autres cartes *Carrefour* jouées lors de ce tour vous donneront des cartes, mais pas d'actions. Utiliser *Carrefour* avec une carte vous permettant de jouer une carte plusieurs fois (comme *Salle du Trône* de *Dominion*) fait en sorte que vous jouez *Carrefour* plusieurs fois, mais vous obtenez +3 Actions uniquement pour la première fois et non pour les autres.

Cartographe : Piochez d'abord une carte et consultez ensuite les 4 premières cartes de votre deck. Si vous n'avez pas 4 cartes dans votre deck, consultez-en autant que possible, mélangez votre défausse (qui n'inclut pas les cartes consultées en ce moment) et consultez le reste. Si vous n'avez toujours pas 4 cartes à consulter, consultez-en autant que possible. Défaussez ensuite les cartes que vous voulez parmi celles consultées, de zéro à quatre cartes. Remplacez les autres cartes sur votre deck, dans l'ordre de votre choix. S'il ne reste plus de cartes dans votre deck, ces cartes seront les seules cartes dans votre deck. Vous ne dévoilez pas les cartes que vous remettez sur votre deck.



Complot : Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez une carte, obtenez +1 Action et mettez en place un effet qui s'appliquera plus tard, au début de la phase **Ajustement**. À ce moment, vous pouvez (c'est facultatif) choisir une carte *Action* que vous avez en jeu. Si vous défaussez cette carte *Action* ce tour-ci, comme à l'habitude, vous la placerez sur votre deck. Ceci a lieu avant de piocher votre main pour le prochain tour. Vous pouvez choisir la carte *Complot*, ou une autre carte *Action*, peu importe si vous l'avez jouée avant ou après *Complot*. Si la carte *Action* n'est pas défaussée (par exemple, avec une carte *Durée de Dominion – Rivages*), elle n'est pas placée sur votre deck.

Développement : Écartez d'abord une carte de votre main, si vous avez au moins une carte en main. Une fois jouée, la carte *Développement* ne fait plus partie de votre main et ne peut s'écarter elle-même (mais vous pouvez écarter un autre exemplaire de *Développement*). Si vous écartez une carte, vous recevez deux cartes : une coûtant exactement 1 de plus que la carte écartée et une coûtant exactement 1 de moins que la carte écartée. Les cartes reçues proviennent de la réserve et vous les recevez dans l'ordre de votre choix. S'il n'y a pas de carte de l'un des coûts, vous recevez quand même l'autre carte. Placez les cartes reçues sur le dessus de votre deck, dans l'ordre de votre choix, plutôt que dans la défausse. Si vous écartez un *Cuivre* (coût de 1) avec *Développement*, vous essayerez et échouerez de recevoir une carte coûtant -1 (et vous essayez aussi de recevoir une carte coûtant 1).

Duchesse : Lorsque vous jouez cette carte, vous obtenez +2, et tous les joueurs (vous aussi) consultent la première carte de leur deck. Chacun choisit s'il défausse cette carte ou la replace sur son deck. Tous les joueurs qui n'ont pas de carte dans leur deck commencent par mélanger leur défausse; tous les joueurs qui n'ont toujours pas de cartes n'en consultent pas. Dans une partie où la carte *Duchesse* fait partie de la réserve, un joueur qui reçoit un *Duché* peut également recevoir une *Duchesse* de la réserve. Cet effet s'applique, peu importe la méthode avec laquelle le joueur a reçu un *Duché* (carte achetée ou reçue d'une autre façon). La *Duchesse* n'a pas d'effet si elle fait partie du deck *Marché noir* (carte promotionnelle *Marché noir*).

Écuries : Vous pouvez défausser une carte *Trésor* de votre main. Ceci est facultatif. Si vous défaussez une carte *Trésor*, vous obtenez +3 Cartes et +1 Action. Vous piochez après avoir défaussé; ainsi, si vous devez mélanger pour piocher les 3 cartes, vous pourriez reprendre en main la carte que vous avez défaussée.

Mandarin : Lorsque vous jouez cette carte, vous obtenez +3 et vous placez une carte de votre main sur votre deck. Si vous n'avez plus de cartes en main, vous ne placez pas de carte sur votre deck. S'il n'y a plus de cartes dans votre deck, la carte placée sur le dessus sera la seule carte dans votre deck. Lorsque vous recevez cette carte, placez toutes vos cartes *Trésor* en jeu sur le dessus de votre deck, dans l'ordre de votre choix. Vous n'avez pas à montrer cet ordre aux autres joueurs. Vous devez y placer toutes vos cartes *Trésor*, vous ne pouvez pas en laisser en jeu. Vous ne placez sur votre deck que les cartes *Trésor* en jeu et non celles que



vous n'avez pas jouées et qui sont encore dans votre main. Ceci ne vous empêche pas d'avoir les pièces obtenues en jouant ces cartes *Trésor*; par exemple, si vous avez +1 Achat, que vous avez joué quatre *Or* et que vous achetez un *Mandarin*, vous placez toutes les cartes *Or* sur votre deck et il vous restera encore 7 pour vos achats. Le *Mandarin* fait en sorte que vous placez vos *Trésor* sur votre deck, peu importe comment il a été reçu (carte achetée ou reçue d'une autre façon), bien que vous n'aurez des cartes *Trésor* en jeu que lors de la phase **Achat**.

Marchand d'épices : Vous pouvez écarter une carte de votre main. Ceci est facultatif. Si vous écartez une carte, vous choisissez entre: +2 Cartes et + 1 Action **ou** +2 et +1 Achat.

Marchandeur : Lorsque vous jouez cette carte, vous obtenez +2. Lorsque cette carte est en jeu, chaque fois que vous achetez une carte, vous recevez aussi une carte moins coûteuse et qui n'est pas une carte *Victoire*. Par exemple, vous pourriez acheter une *Province* et recevoir un *Or* grâce au *Marchandeur*. Recevoir la carte n'est pas optionnel. La carte reçue provient de la réserve et va dans votre défausse. Le *Marchandeur* permet de recevoir une carte uniquement lors de l'achat d'une carte et non avec la fonction d'une carte (comme le *Marchandeur* lui-même). S'il n'y a pas de carte moins coûteuse dans la réserve (par exemple, en achetant un *Cuivre*), vous ne recevez pas de carte. Une carte vous permettant d'utiliser une autre carte plus d'une fois (comme *Salle du Trône* de *Dominion*) ne double pas l'effet du *Marchandeur*, car il n'y a qu'un exemplaire de *Marchandeur* en jeu. Toutefois, le bonus est cumulatif si vous avez plus d'une carte *Marchandeur* en jeu: par exemple, si vous avez trois *Marchandeur* en jeu, vous recevrez trois cartes de plus à chaque carte que vous achetez. Les cartes de deux types, dont l'un d'eux est *Victoire* ne peuvent être reçues à l'aide d'un *Marchandeur*.

Margrave : Vous piochez 3 cartes et obtenez +1 Achat. Tous les autres joueurs piochent une carte et défaussent ensuite pour n'avoir que 3 cartes en main. Ils doivent piocher une carte, ce n'est pas un choix. Un joueur qui n'a que 3 cartes ou moins après avoir pioché ne défausse rien.

Noble brigand : Lorsque vous jouez cette carte, vous obtenez +1. Lorsque vous achetez ou jouez cette carte, tous les autres joueurs doivent dévoiler les deux premières cartes de leur deck. S'ils dévoilent une carte *Argent* ou une carte *Or*, ils doivent écarter une de ces cartes, que vous choisissiez, et défausser le reste. Tous ceux qui n'ont pas dévoilé de *Trésor* reçoivent un *Cuivre* de la réserve qu'ils mettent dans leur défausse. Pour terminer, vous recevez toutes les cartes *Argent* et *Or* écartées avec cette carte. Seules les cartes *Argent* et *Or* peuvent être écartées avec un *Noble brigand*. Un *Noble brigand* reçu sans être acheté n'a pas d'effet. La carte *Noble brigand* est une carte *Attaque*; lorsque vous la jouez, les autres joueurs peuvent utiliser une carte comme *Douves* de *Dominion* ou *Chambre secrète* de *l'Intrigue* pour se protéger. Cependant, lorsque vous achetez un *Noble brigand*, ceci n'est pas considéré comme «jouer une carte *Attaque*»; une carte comme *Douves* ne peut donc pas être jouée à ce moment.



Oasis : Vous piochez avant de défausser. Vous pouvez défausser la carte que vous avez piochée. Si vous êtes incapable de piocher une carte (dans un cas où il n'y en a plus dans votre deck et que vous n'avez pas de défausse à mélanger), vous défaussez quand même une carte si vous le pouvez.

Or des fous : Ceci est une carte *Trésor* et *Réaction*. Vous pouvez la jouer lors de votre phase **Achat** comme les autres *Trésor*. Lorsque vous la jouez, elle vaut 1 si c'est la première carte *Or des fous* que vous jouez ce tour-ci, sinon elle vaut 4. Ainsi, si vous jouez trois *Or des fous* lors d'un même tour, le premier vaudra 1, tandis que le deuxième et le troisième vaudront chacun 4. La carte *Or des fous* est aussi une carte *Réaction*. Lorsqu'un autre joueur reçoit une *Province*, vous pouvez écarter *Or des fous* de votre main; dans ce cas, vous recevez un *Or* de la réserve que vous placez sur votre deck plutôt que dans votre défausse. S'il n'y a plus de carte *Or* dans la réserve, vous pouvez quand même écarter *Or des fous*. Cette *Réaction* ne peut être jouée que lorsqu'un autre joueur reçoit une *Province*, pas vous. Il importe peu comment la carte *Province* a été reçue (carte achetée ou reçue d'une autre façon).

Oracle : Dans un premier temps, tous les joueurs (vous aussi) dévoilent les deux premières cartes de leur deck. Vous choisissez ensuite pour chacun: soit il défausse les deux cartes ou il les remet sur son deck dans l'ordre de son choix (sans avoir à dévoiler cet ordre). Ensuite, vous piochez deux cartes. Ainsi, si vous avez replacé les cartes que vous avez dévoilées, ce seront les cartes que vous allez piocher.

Route : Tant qu'elle est en jeu, cette carte diminue le coût de toutes les autres cartes (au minimum 0). Lorsqu'elle quitte le jeu, les cartes reprennent leur coût habituel. Ceci s'applique à toutes les cartes, celles dans: la réserve, les mains, les decks, etc. Par exemple, si vous jouez *Route* et ensuite *Développement*, vous pourriez écarter un *Cuivre* pour obtenir un *Domaine*, puisque le coût d'un *Domaine* est maintenant 1 tandis qu'un *Cuivre* coûte toujours 2. Une carte vous permettant d'utiliser une autre carte plus d'une fois (comme *Salle du Trône de Dominion*) ne diminue pas le coût des cartes de 2, car il n'y a qu'un exemplaire de *Route* en jeu. Toutefois, le bonus est cumulatif si vous avez plus d'une carte *Route* en jeu: si vous avez trois *Route* en jeu, toutes les cartes coûtent 3 de moins (au minimum 0).

Route de la soie : Ceci est une carte *Victoire* et non une carte *Action*. Elle n'a pas d'effet avant la fin de la partie, où elle vaut 1 par tranche de quatre cartes *Victoire* dans votre deck (incluant toutes vos cartes puisque votre main et votre défausse font partie de votre deck à ce moment). La *Route de la soie* compte pour elle-même. Vous arrondissez à l'unité inférieure; ainsi, si vous avez 11 cartes *Victoire*, une carte *Route de la soie* vaut 2. Lors de la mise en place, placez dans la réserve les 12 cartes *Route de la soie* à 3 et 4 joueurs et 8 cartes *Route de la soie* à 2 joueurs. Les cartes de plus d'un type dont l'un d'eux est *Victoire* comptent pour la *Route de la soie*.



Terre agricole : Ceci est une carte *Victoire* et non une carte *Action*. Elle vaut 2  à la fin de la partie. Lorsque vous l'achetez, vous devez écarter une carte de votre main si vous le pouvez. Si vous le faites, vous recevez une carte de la réserve coûtant exactement  de plus que la carte écartée, si possible. Si vous n'avez plus de carte en main, vous n'écartez rien et ne recevez pas de carte. Si vous écartez une carte, mais qu'il n'y a pas de carte coûtant exactement  de plus que la carte écartée, vous ne recevez pas de carte. Cette fonction s'applique uniquement lorsque vous achetez *Terre agricole* et non lorsque vous la recevez avec une autre méthode. Lors de la mise en place, placez dans la réserve les 12 cartes *Terre agricole* à 3 et 4 joueurs et 8 cartes *Terre agricole* à 2 joueurs.

Touche-à-tout : Cette carte a quatre effets différents qui doivent être appliqués dans l'ordre de la carte. Seul le quatrième effet est optionnel. Premièrement, vous recevez un *Argent* que vous mettez dans votre défausse. S'il ne reste plus d'*Argent*, vous ne recevez rien. Deuxièmement, vous consultez la première carte de votre deck et vous choisissez entre la défausser ou la remettre sur votre deck. Si votre deck est vide, mélangez votre défausse pour avoir une carte à consulter (ceci mélangera l'*Argent* que vous venez de recevoir). S'il n'y a toujours pas de carte, vous n'en consultez pas. Troisièmement, vous piochez pour avoir au moins cinq cartes en main. Si vous avez déjà cinq cartes ou plus en main, vous ne piochez pas. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans votre deck et dans votre défausse, vous piochez ce que vous pouvez. Finalement, vous pouvez écarter une carte de votre main qui n'est pas une carte *Trésor*. Les cartes de deux types dont l'un d'eux est *Trésor* sont des cartes *Trésor*.

Troqueuse : Lorsque vous jouez cette carte, écartez une carte de votre main si possible. Dans ce cas, recevez un nombre de cartes *Argent* équivalant au nombre de pièces que coûte la carte écartée. Les cartes *Argent* proviennent de la réserve et vont dans votre défausse. S'il ne reste plus suffisamment de cartes *Argent*, recevez toutes les cartes *Argent* que vous pouvez. Vous ne recevez des cartes *Argent* que si vous avez écarté une carte. Si vous écartez une carte coûtant , comme un *Cuivre*, vous ne recevez aucune carte *Argent*. Vous pouvez écarter une carte *Argent*; en temps normal, vous recevrez trois *Argent* pour cela. Si les coûts sont modifiés par une carte comme *Route*, *Troqueuse* donnera alors un nombre de cartes *Argent* différent, basé sur le coût actuel. Par exemple, si vous jouez une *Route* suivie d'une *Troqueuse* et que vous écartez un *Domaine*, vous ne recevrez qu'un *Argent*. Si vous écartez une carte avec une potion dans son coût (de *Dominion – Alchimie*), vous ne recevrez rien pour la potion, vous recevez des cartes *Argent* uniquement pour le coût en pièces.

La carte *Troqueuse* est aussi une carte *Réaction*. Lorsque vous recevez une carte, grâce à un achat ou une autre façon, vous pouvez dévoiler la carte *Troqueuse* de votre main pour recevoir un *Argent* de la réserve plutôt que de recevoir l'autre carte. Si la carte que vous auriez dû recevoir avait un effet « lorsque vous recevez cette carte », celui-ci n'a pas lieu puisque vous n'avez pas reçu la carte. Par exemple, si vous achetez une carte *Argent noir* et que vous utilisez une *Troqueuse* pour recevoir un *Argent* à la place, personne ne recevra de *Malédiction*. Cependant, si quelque



chose se produit lorsque vous achetez une carte, cet effet se produit même si vous remplacez la carte reçue par un *Argent*. Par exemple, vous achetez une *Terre agricole*, écartez une carte de votre main et recevez une carte coûtant 2 de plus. Ensuite, vous utilisez une *Troqueuse* pour recevoir un *Argent* plutôt que la *Terre agricole*. La carte *Argent* reçue va dans votre défausse, peu importe où allait la carte que vous deviez recevoir. Les cartes *Argent* proviennent toujours de la réserve, peu importe la provenance de la carte que vous deviez recevoir. S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Argent* dans la réserve, vous pouvez quand même dévoiler une *Troqueuse* lorsque vous recevez une carte; vous ne recevrez alors rien à la place de la carte que vous auriez dû recevoir.

Tunnel : Ceci est une carte *Victoire* et *Réaction*. À la fin de la partie, elle vaut 2. La fonction *Réaction* de *Tunnel* s'applique lorsque vous la défaussez. Vous ne pouvez choisir de défausser une carte comme bon vous semble; quelque chose doit vous permettre ou vous faire défausser. Cette fonction s'applique lorsque vous défaussez *Tunnel* à votre tour (avec une *Oasis*, par exemple) ou au tour d'un autre joueur (par exemple, avec un *Margrave*). La fonction s'applique également si la carte *Tunnel* est défaussée de votre main (encore une fois, avec *Oasis*), défaussée de votre deck ou lorsqu'elle est mise de côté (avec *Cartographe*, par exemple). Si la carte *Tunnel* ne doit pas forcément être dévoilée (par exemple, lorsque vous défaussez plusieurs cartes avec un *Cartographe*), vous devez la dévoiler pour recevoir un *Or*. Vous n'êtes jamais obligé de la dévoiler, même si la carte *Tunnel* était déjà dévoilée pour une raison quelconque. Ainsi, vous ne devez pas forcément recevoir un *Or*. Cette fonction ne s'applique pas au moment où vous placez des cartes dans votre défausse sans défausser, comme lorsque vous achetez une carte ou en recevez une directement (avec un *Village frontalier* par exemple). Il en va de même lorsque votre deck est mis dans votre défausse (avec un *Chancelier de Dominion*) ou que vous êtes sous l'emprise de *Possession* et que les cartes écartées vous reviennent à la fin du tour (*Dominion – Alchimie*). La fonction de *Tunnel* ne s'applique pas non plus lors de votre phase *Ajustement*, où vous devez habituellement défausser vos cartes jouées et non jouées. Le mot clé qui vous permet d'utiliser la fonction de *Tunnel* est une carte qui vous demande de «défausser» une ou des cartes. La carte *Or* provient de la réserve et est placée dans votre défausse; s'il n'y a plus de carte *Or*, vous ne recevez rien.

Village frontalier : Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez une carte et vous pouvez jouer deux actions de plus ce tour-ci. Lorsque vous recevez cette carte, vous recevez aussi une carte de la réserve moins coûteuse que le *Village frontalier*. En temps normal, cette carte pourra coûter jusqu'à 2, mais si le coût de *Village frontalier* a été réduit, avec une carte comme *Route* par exemple, la carte que vous recevrez aura un coût maximal moins élevé. Vous recevez une carte uniquement lorsque vous recevez *Village frontalier* et non lorsque vous la jouez. Vous recevez une carte, peu importe la méthode avec laquelle vous avez reçu le *Village frontalier* (carte achetée ou reçue d'une autre façon).



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'Arrière-pays seulement :

Introduction : Cache, Campement nomade, Carrefour, Développement, Écuries, Marchand d'épices, Marchandeur, Margrave, Oasis, Touche-à-tout

Commerce équitable : Argent noir, Cartographe, Développement, Duchesse, Écuries, Noble brigand, Route de la soie, Terre agricole, Troqueuse, Village frontalier

Marchandage : Cache, Campement nomade, Complot, Duchesse, Marchandeur, Or des fous, Route, Route de la soie, Troqueuse, Village frontalier

Fortune en péril : Ambassade, Auberge, Campement nomade, Carrefour, Cartographe, Mandarin, Oasis, Oracle, Touche-à-tout, Tunnel

L'Arrière-pays et Dominion :

Vol des grands chemins : Atelier, Bibliothèque, Cave, Prêteur sur gages, Salle du Trône / Auberge, Margrave, Noble brigand, Oasis, Route

Partir à l'aventure : Aventurier, Chancelier, Festival, Laboratoire, Rénovation / Carrefour, Marchand d'épices, Or des fous, Oracle, Terre agricole

L'Arrière-pays et l'Intrigue :

De l'argent à bon prix : Bourreau, Chaudronnier, Grand Hall, Pion, Taudis / Cache, Cartographe, Touche-à-tout, Tunnel, Route de la soie

Le bal du duc : Conspirateur, Duc, Harem, Mascarade, Mise à niveau / Auberge, Complot, Duchesse, Marchandeur, Noble brigand

L'Arrière-pays et Rivages :

Voyageurs : Coupeur de bourses, Entrepôt, Île, Navire marchand, Vigie / Cartographe, Carrefour, Écuries, Route de la soie, Terre agricole

Diplomatie : Ambassadeur, Bazar, Caravane, Contrebandiers, Embargo / Ambassade, Argent noir, Noble brigand, Terre agricole, Troqueuse

L'Arrière-pays et Alchimie :

Rêves et machinations : Apothicaire, Apprenti, Herboriste, Pierre Philosophale, Transmutation / Argent noir, Complot, Duchesse, Or des fous, Touche-à-tout

Au pays du vin : Apprenti, Familier, Golem, Université, Vignoble / Campement nomade, Carrefour, Marchandeur, Route, Terre agricole

L'Arrière-pays et Prospérité :

Gratification instantanée : Agrandissement, Évêque, Hôtel de la Monnaie, Magot, Mirador / Argent noir, Marchandeur, Noble brigand, Terre agricole, Troqueuse

Trésors et richesses : Banque, Entreprise risquée, Monument, Route commerciale, Sceau Royal / Argent noir, Cache, Développement, Mandarin, Or des fous

L'Arrière-pays et Abondance :

Moisson : Bouffon, Corne d'abondance, Hameau, Maquignons, Tournoi / Mandarin, Noble brigand, Or des fous, Troqueuse, Tunnel

Cirque ambulant : Bouffon, Champ de foire, Chasseurs, Ménagerie, Village agricole / Ambassade, Campement nomade, Oasis, Or des fous, Village frontalier

©2011 Rio Grande Games

© 2013 Ystari Games

Pour nous joindre :
Ystari Games
51, rue Liancourt
75014 Paris
www.ystari.com