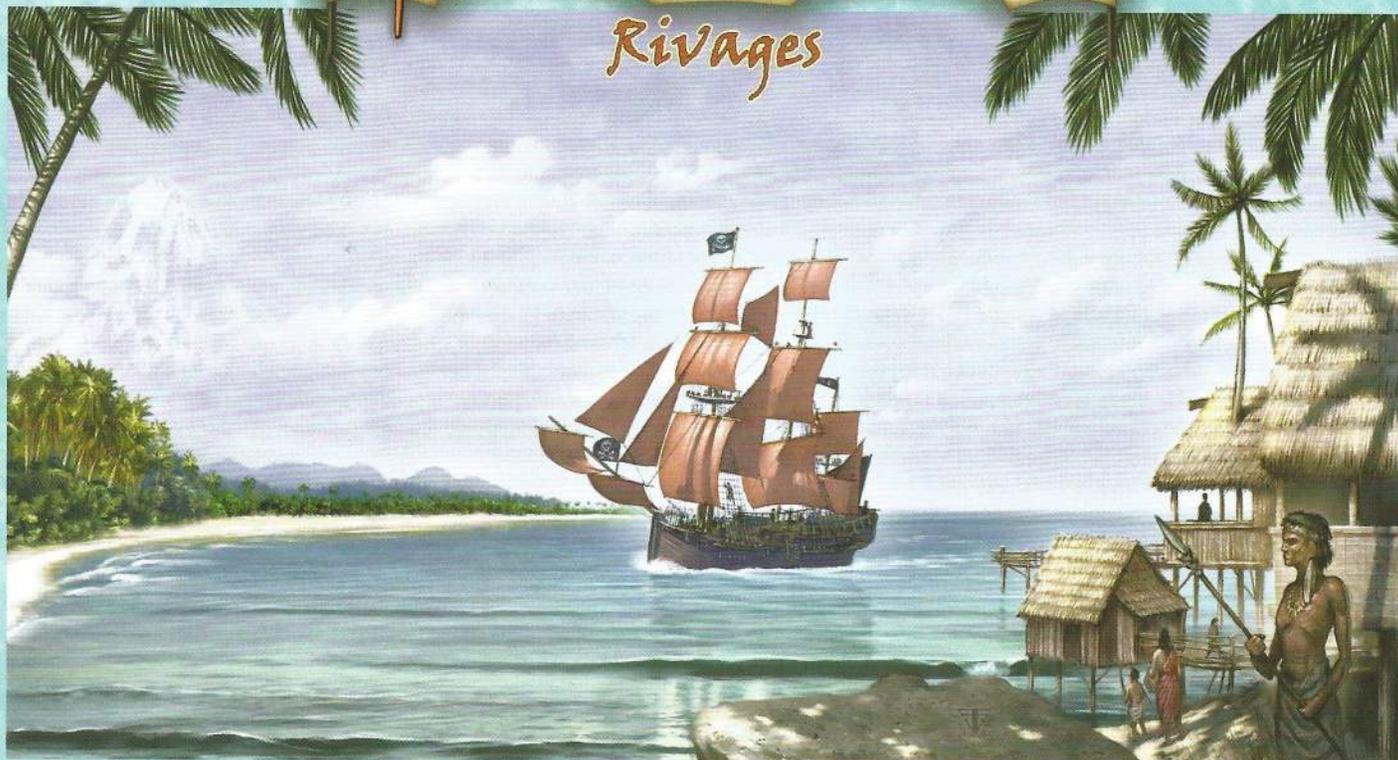


Donald X. Vaccarino

# DOMINION

## Rivages



Vous n'avez qu'un seul et unique désir: vous emparer d'un majestueux navire et vous laisser guider par les étoiles et un navigateur. Après avoir développé votre Dominion jusqu'au fleuve le plus près, votre horizon s'étend maintenant jusqu'à la mer. Ces eaux dangereuses et envahies de pirates offrent sans doute un accueil des plus chaleureux à vos bateaux infestés de rats. Mais au loin se trouvent des ports marchands et pour vous y rendre, dans le but d'établir des routes marchandes profitables, vous devez poser le pied sur différentes îles. Les indigènes vous accueillent à grands coups de lances et de dards empoisonnés. Mais votre détermination est sans limite et vous savez que lorsque vous aurez atteint ces ports, vous en prendrez possession et arriverez à étendre vos horizons sur de nouvelles terres et mers.

Un jour, votre Dominion s'étendra d'un océan à l'autre!

Voici le troisième titre de la série Dominion. *Dominion - Rivages* ajoute 26 nouvelles cartes *Royaume*. L'aspect novateur de cette extension est l'influence sur le prochain tour: une majorité des nouvelles cartes ont un effet durant le tour qu'elles sont jouées et le suivant. D'autres cartes retirent des éléments de la partie pour les rapatrier à la fin. *Dominion - Rivages* est une extension pour *Dominion* et *Dominion - L'Intrigue*. Vous aurez donc besoin du jeu de base ou de *L'Intrigue* puisque *Rivages* ne contient pas de cartes *Trésor*. De plus, les nouveaux concepts introduits dans cette extension tireront profit de votre expérience avec Dominion. *Dominion - Rivages* est conçu pour être joué avec tous les titres de la famille Dominion.

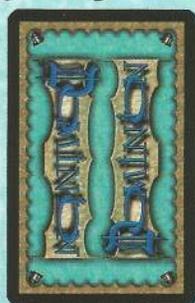
## MISE EN PLACE

Avant votre première partie, retirez les cartes de leur emballage et placez-les dans la boîte. Vous trouverez un séparateur dont un côté suggère comment placer les cartes. L'autre côté vous offre la possibilité de faire votre propre classement. Ensuite, détachez soigneusement les plateaux. Il y a trois plateaux pour chaque joueur: *Île*, *Bateau pirate* et *Village indigène*. Les plateaux sont utilisés uniquement lorsque la carte *Royaume* correspondante est dans la réserve: *Île*, *Bateau pirate* et *Village indigène*. Les plateaux qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte. Placez les jetons *Pièce* dans la réserve lorsque vous jouez avec les cartes *Bateau pirate* et les jetons *Embargo* lorsque vous jouez avec les cartes *Embargo*. Sinon, replacez-les dans la boîte. Les deux types de jetons sont en quantité illimitée. Ainsi, si vous épuisez ceux fournis dans le jeu, utilisez d'autres pièces qui vous conviennent.

*Dominion - Rivages* inclut 26 cartes *Préparation* (une pour chacune des cartes *Royaume* de l'extension *Rivages*). Pour jouer à cette extension, vous aurez besoin des cartes *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction* et *Rebut* de *Dominion* ou *Dominion - L'Intrigue*. Tout comme dans les autres titres **DOMINION**, les joueurs doivent choisir 10 ensembles de 10 cartes *Royaume* pour chaque partie. Si les joueurs font leur sélection aléatoirement, ils devraient mélanger les cartes *Préparation* de cette extension, *Dominion* et/ou *Dominion - L'Intrigue*, selon les jeux utilisés. Évidemment, vous pouvez choisir de ne jouer qu'avec les cartes *Royaume* de cette extension.

## MATÉRIEL

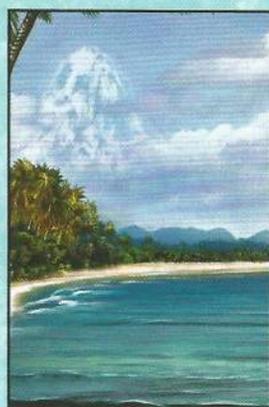
12 cartes vierges ( 11 pour jouer et 1 *Préparation* )



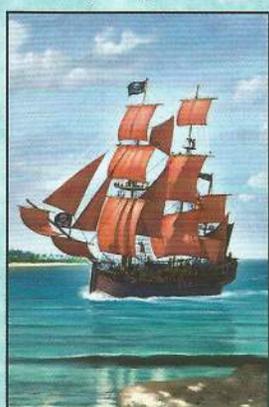
26 cartes *Préparation*



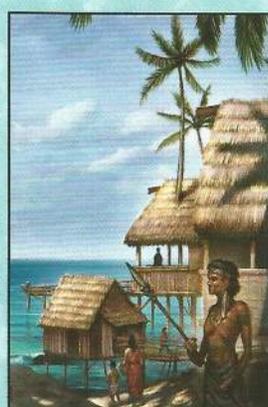
18 plateaux ( 3 pour chaque joueur )



Île



Bateau pirate



Village indigène

25 jetons *Pièce*



15 jetons *Embargo*



Cette règle fait parfois référence aux cartes de *Dominion* (D) et de *Dominion - L'Intrigue* (DI). Elles sont suivies d'une lettre identifiant leur origine. **Exemples:** *Voleur* (D) vient de *Dominion* et *Mascarade* (DI) de *L'Intrigue*. (\*) désigne les cartes promotionnelles.

# 262 cartes Royaume

## 25 cartes Action (10 de chaque)



un nouveau type de carte: **Action-Durée**



- nom
- fonction de la carte
- type de carte (Action-Durée, orangé)
- coût (3 pièces)

1 carte Action-Victoire (12 exemplaires)



- nom
- fonction de la carte
- type de carte (Action-Victoire, blanc-vert)
- coût (4 pièces)



## DÉROULEMENT DU JEU

### **Dominion - Rivages** introduit les termes suivants :

« Consulter » : Lorsqu'une carte vous demande de consulter une ou des cartes, vous ne les montrez pas aux autres joueurs.

« En jeu » : Les cartes *Action* et *Trésor* jouées sont placées, face visible, dans la zone de jeu du joueur et sont considérées **en jeu** jusqu'à ce qu'elles soient déplacées ailleurs; elles sont habituellement défaussées lors de la phase **Ajustement**. Seules les cartes jouées sont en jeu; les cartes mises de côté, écartées ainsi que les cartes dans la réserve, les mains, les decks et les défausses ne sont pas en jeu. Les fonctions *Réaction* de cartes comme *Douves* (D) ne mettent pas ces cartes en jeu.

## RÈGLES ADDITIONNELLES POUR RIVAGES

Cette extension introduit les cartes *Durée*. Le type, *Durée*, de ces cartes au contour orangé est indiqué au bas des cartes, c'est-à-dire *Action - Durée*. Une carte *Durée* 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. Ainsi, si la carte dit: « Maintenant et à votre prochain tour », vous défaussez la carte lors de la phase **Ajustement** de votre prochain tour, avant de piocher.

Si vous jouez ou modifiez une carte *Durée* à l'aide d'une autre carte, cette autre carte demeure aussi dans votre zone de jeu jusqu'à ce qu'elle n'ait plus d'effet. Ainsi, si vous jouez une *Salle du Trône* (D) avec un *Navire marchand*, ces deux cartes restent en jeu jusqu'à la phase **Ajustement** de votre prochain tour. La carte *Salle du Trône* reste en jeu pour vous rappeler que vous obtenez les effets de la carte *Navire marchand* deux fois au prochain tour.

Si les effets de plusieurs cartes ont lieu au même moment dans votre tour (par exemple, des cartes *Durée* qui ont effet « au début de votre prochain tour »), vous choisissez l'ordre de résolution de ces cartes. L'effet d'une carte qui affecte tous les joueurs est toujours résolu en suivant l'ordre de jeu: commencez par vous en premier si la carte affecte tous les joueurs et continuez en sens horaire.

Pour mieux suivre quelles cartes *Durée* sont défaussées dans la phase **Ajustement** actuelle et lesquelles restent en jeu, placez les cartes *Durée* dans une rangée supérieure aux cartes *Action* et *Trésor* jouées. Lorsque le dernier effet de la carte *Durée* est appliqué, déplacez-la dans la rangée de cartes qui seront défaussées ce tour-ci.

Consulter: Vous seul regardez la/les cartes.

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

Les cartes *Durée* sont orangées et ont un effet qui continue au-delà du tour dans lequel elles ont été jouées.

Les cartes jouées avec des cartes *Durée* restent en jeu avec ces dernières.

Vous choisissez l'ordre de résolution de carte ayant effet au même moment.

Placez les cartes *Durée* qui ont encore effet dans une rangée différente de votre zone de jeu.

À tout moment dans la partie où vous devez faire une action quelconque qui implique votre deck (piocher, dévoiler, mettre de côté, consulter ou écartier des cartes) et que vous n'avez pas suffisamment de cartes, vous devez réaliser l'action autant que possible et mélangez ensuite votre défausse afin de faire un nouveau deck. Ensuite, terminez l'action pour les cartes manquantes à partir de ce nouveau deck. Lorsque votre deck est vide, vous ne mélangez la défausse qu'au moment où vous devez piocher ou dévoiler une carte de votre deck et que ce n'est pas possible.

Vous pouvez consulter les cartes mises de côté face visible de tous les joueurs. Vous pouvez compter le nombre de cartes mises de côté face cachée de tous les joueurs.

Certaines cartes vous donnent deux choix ou plus (*Bateau pirate*, *Village indigène*). Vous choisissez l'option que vous voulez, même si vous ne pouvez pas compléter l'action demandée. Cependant, une fois votre choix effectué, vous devez le compléter autant que possible. Des exemples précis se trouvent dans le livret décrivant les cartes.

Certaines cartes sont des cartes *Victoire* ainsi qu'un autre type (*Île*). Ces cartes sont des deux types dans tous les cas. La carte *Île* peut être jouée comme une carte *Action* et, à la fin de la partie, elle contribue à votre pointage. Lorsqu'une carte réfère au type d'une carte, elle réfère à toutes les cartes ayant ce type. Ainsi, vous pourriez mettre de côté une carte *Île* en jouant une *Bibliothèque* (D).

Comme à l'habitude, vous ne mélangez votre défausse que lorsque vous le devez. Complétez toujours les actions le plus possible avant de mélanger.

Les joueurs peuvent consulter les cartes mises de côté face visible et compter les cartes mises de côté face cachée.

Lorsqu'un choix est offert comme action, vous pouvez en choisir un que vous ne pouvez faire, mais une fois choisi, vous devez toujours réaliser l'action choisie (autant que possible).

Les cartes *Victoire* ayant deux types donnent des points de victoire à la fin de la partie.

### EXEMPLE D'UTILISATION DES CARTES ACTION-DURÉE

Vous jouez un *Bazar* dans votre zone de jeu et vous piochez 1 carte: vous piochez un *Navire Marchand* que vous ajoutez à votre main avant de jouer vos deux actions supplémentaires données par le *Bazar*.



Ensuite, vous jouez un *Quai* dans votre zone de jeu, vous créez donc une zone de jeu en-haut du *Bazar* et vous piochez ensuite deux cartes supplémentaires. Pour votre dernière action, vous jouez un *Navire marchand* que vous placez à côté du *Quai* dans la rangée supérieure, en-haut du *Bazar* et vous notez qu'il vous donne 2 pièces supplémentaires dans cette phase **Achat**.



Lors de votre phase **Achat**, vous achetez 2 *Duché* (pour 10 pièces) et vous placez vos cartes *Trésor* dans votre zone de jeu, dans la rangée du bas à côté du *Bazar*. Vous avez + 1 pièce grâce au *Bazar* de la rangée du bas ainsi que + 1 Achat du *Quai* et + 2 pièces du *Navire marchand* de la rangée supérieure.



Lors de votre phase **Ajustement**, vous défaussez les cartes de votre main ainsi que les cartes *Trésor* et le *Bazar* de la rangée inférieure. Vous laissez le *Quai* et le *Navire marchand* en place.



Au début de votre prochain tour, vous piochez 2 cartes et déplacez le *Quai* dans la rangée du bas où vous jouerez vos cartes ce tour-ci.



Vous déplacez ensuite le *Navire marchand* dans la rangée du bas et notez que vous aurez 2 pièces supplémentaires à utiliser lors de votre phase **Achat**.



Vous jouez ensuite un *Village de pêcheurs* dans la rangée supérieure. N'ayant plus de cartes *Action* à jouer, vous utilisez vos 8 pièces (1 carte *Argent* et 1 *Or*, un *Navire marchand* [2] et un *Village de pêcheurs* [1]) pour acheter une carte *Province* et vous finissez votre tour en effectuant la phase **Ajustement**.



Pour le reste de la partie, vous placerez vos cartes *Durée*, lorsqu'elles sont d'abord jouées, dans la rangée supérieure et les autres cartes dans la rangée du bas. Lors de votre phase **Ajustement**, vous ne défaussez que les cartes de la rangée inférieure. Vous déplacez les cartes du haut au bas uniquement lorsqu'elles ont eu leur dernier effet (lorsque l'effet a lieu au début du tour suivant celui où elles ont été jouées par exemple).

## LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

**Ambassadeur:** Choisissez et dévoilez d'abord une carte de votre main. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 exemplaires de cette carte de votre main et les replacer dans la réserve. Il vous est possible de ne rien replacer dans la réserve. Ensuite, tous vos adversaires reçoivent un exemplaire de cette carte de la réserve. S'il reste peu de copies de cette carte dans la réserve, les cartes sont distribuées en sens horaire en débutant par le joueur à votre gauche. Il est donc possible que des joueurs ne reçoivent pas de carte. Si vous n'avez aucune carte en main lorsque vous jouez cette carte, il ne se passe rien.

**Avant-poste:** Le tour supplémentaire est complété comme à l'habitude à l'exception du fait que votre main initiale n'est que de 3 cartes. Ceci signifie que vous avez pioché 3 cartes plutôt que 5 lors de la phase **Ajustement** du tour où vous avez joué l'*Avant-poste*. Laissez l'*Avant-poste* devant vous jusqu'à la fin du tour supplémentaire. Si vous jouez un *Avant-poste* ainsi qu'une carte qui agit «Maintenant et au début de votre prochain tour», comme le *Navire marchand*, le tour donné par l'*Avant-poste* sera le prochain et c'est à ce moment que vous aurez les pièces supplémentaires. Si vous arrivez à jouer plus d'un *Avant-poste* dans un même tour, vous n'obtenez qu'un seul tour supplémentaire. Si vous jouez un *Avant-poste* pendant votre tour supplémentaire, cela ne vous donne pas un tour de plus.

**Bateau pirate:** Lorsque vous obtenez votre première carte *Bateau pirate*, prenez le plateau correspondant. Quand vous utilisez cette carte pour faire écarter des cartes *Trésor*, un joueur qui n'a qu'une seule carte dans son deck dévoile celle-ci et mélange sa défausse (qui n'inclut pas la carte dévoilée) pour pouvoir dévoiler la seconde carte; un joueur qui n'a plus de carte dans son deck mélange sa défausse afin de pouvoir dévoiler les deux cartes. Si un joueur n'a toujours pas suffisamment de cartes, il dévoile ce qu'il peut. Chaque adversaire écarte au maximum une carte *Trésor*, de votre choix, parmi les deux cartes dévoilées. Si vous avez écarté au moins une carte *Trésor* de cette façon, placez un jeton *Pièce* sur votre plateau *Bateau pirate*. Peu importe le nombre de cartes *Trésor* écartées, vous ne pouvez obtenir qu'un seul jeton *Pièce* à chaque fois que vous jouez un *Bateau pirate*. Si vous choisissez de ne pas faire écarter de cartes *Trésor* à vos adversaires, le *Bateau pirate* vaut +1 **pièce** pour chaque jeton *Pièce* sur votre plateau *Bateau pirate*. Les jetons *Pièce* sont cumulatifs; ainsi, si vous avez fait écarter des cartes *Trésor* 3 fois (vous avez donc joué le *Bateau pirate* avec succès 3 fois), toutes les cartes *Bateau pirate* que vous jouez par la suite valent 3 pièces. Le *Bateau pirate* est une carte **Action-Attaque**, les joueurs peuvent donc dévoiler une *Chambre secrète* (DI) même si vous jouez le *Bateau pirate* pour des pièces.

**Bazar:** Vous piochez 1 carte, vous pouvez jouer 2 cartes **Action** supplémentaires dans votre phase **Action** et vous avez 1 pièce de plus à utiliser ce tour-ci.

**Caravane:** Piochez une carte au début de votre prochain tour (pas avant). La carte *Caravane* est défaussée lors de la phase **Ajustement** de ce prochain tour.



**Carte aux trésors:** Vous pouvez jouer cette carte sans avoir une autre *Carte aux trésors* en main, dans ce cas, vous écartez la carte et ne recevez rien. Vous devez écarter deux copies de *Carte aux trésors* pour obtenir les cartes *Or*. Ainsi, si vous avez trois *Carte aux trésors* en main et une *Salle du Trône* (D) et que vous jouez la *Salle du Trône* avec la *Carte aux trésors*, le tout est résolu de la façon suivante: la première *Carte aux trésors* est écartée avec une autre copie de cette carte et vous recevez 4 cartes *Or*. Pour le second usage de la carte, vous défaussez votre autre copie de *Carte aux trésors* mais vous n'obtenez rien (puisque la seconde action provient de la *Salle du Trône*, ce qui ne vous permet pas d'écarter la carte). Les cartes *Or* reçues de cette façon vont sur le dessus de votre deck. Si votre deck est vide, elles seront les seules cartes présentes dans votre deck. S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Or*, vous recevez ce que vous pouvez.

**Contrebandiers:** Cette carte tient uniquement compte du plus récent tour joué par le joueur à votre droite, même si vous jouez plus d'un tour de suite. Si le joueur à votre droite n'a pas obtenu de carte lors de son dernier tour, ou aucune carte coûtant 6 ou moins, le *Contrebandiers* n'a alors pas d'effet. Si le joueur a obtenu plus d'une carte coûtant 6 ou moins, vous choisissez la carte dont vous recevez une copie. La carte peut avoir été obtenue de n'importe quelle façon, qu'elle ait été achetée ou reçue à l'aide d'une carte; vous pouvez même obtenir une carte que le joueur a reçue à l'aide d'un *Contrebandiers*. Si la carte a été obtenue à l'aide du *Marché noir* (\*), vous ne pourrez pas obtenir une copie de cette carte puisqu'il n'y en a pas dans la réserve. Ceci n'est pas une *Attaque*, les cartes *Phare* et *Douves* (D) ne peuvent donc pas empêcher l'effet d'une carte *Contrebandiers*.

**Coupeur de bourses:** Vos adversaires doivent défausser une seule carte *Cuivre*. S'ils n'ont pas de *Cuivre*, ils doivent dévoiler leur main à tous les joueurs.

**Embargo:** Vous choisissez la pile de votre choix dans la réserve. Si plusieurs cartes *Embargo* sont utilisées pour placer des jetons *Embargo* sur la même pile, un joueur qui achète une carte de cette pile obtiendra une carte *Malédiction* pour chaque jeton *Embargo*. Vous ne recevez pas de carte *Malédiction* si vous recevez une carte, **sans l'acheter**, de la pile sous *Embargo* (par exemple, à l'aide de la carte *Contrebandiers*). Si vous utilisez une carte *Salle du Trône* (D) sur une carte *Embargo*, vous placez deux jetons *Embargo* et vous n'avez pas à placer les jetons sur la même pile. S'il ne reste plus de jetons *Embargo*, trouvez une pièce de remplacement convenable pour marquer les piles. S'il n'y a plus de carte *Malédiction*, les jetons *Embargo* n'ont plus d'effet.

**Entrepôt:** Si vous n'avez pas 3 cartes à piocher dans votre deck, piochez-en autant que possible, mélangez votre défausse et piochez les cartes manquantes. Si vous n'arrivez toujours pas à piocher 3 cartes, piochez-en autant que vous pouvez. Vous devrez quand même défausser 3 cartes, même si vous en avez piochées moins que 3. Les cartes défaussées peuvent provenir des cartes piochées tout comme de votre main.



**Explorateur :** Vous n'avez pas à dévoiler une carte *Province*, même si vous en avez une en main. Si vous en dévoilez une, vous recevez une carte *Or*, sinon une carte *Argent*. Le carte ainsi reçue provient de la réserve et est placée dans votre main, ce qui vous permet de l'utiliser ce tour-ci.

**Havre :** Piochez d'abord une carte. Choisissez ensuite une carte de votre main que vous mettez de côté, face cachée. Placez la carte mise de côté sur la carte *Havre* afin de vous rappeler pourquoi elle est là. Les autres joueurs n'ont pas à savoir de quelle carte il s'agit. Vous devez mettre une carte de côté, ce n'est pas optionel. La carte mise de côté et le *Havre* demeurent en place jusqu'au début de votre prochain tour; c'est à ce moment que vous remplacez la carte mise de côté dans votre main. La carte *Havre* est défaussée lors de la phase **Ajustement** du tour suivant.

**Île :** Lorsque vous obtenez votre première carte *Île*, prenez un plateau *Île*. La carte *Île* est une carte *Action* et une carte *Victoire*. Lors de la mise en place, il y aura 12 cartes *Île* dans la réserve à 3 et 4 joueurs et 8 cartes *Île* à 2 joueurs. La carte *Île* et la carte mise de côté avec elle sont mises de côté face visible sur votre plateau *Île*. Elles ne doivent pas être mélangées dans votre deck lorsque vous mélangez votre défausse. Elles sont remises dans votre deck à la fin de la partie afin de les ajouter à vos points de victoire. La carte *Île* vaut 2 . Si vous n'avez pas d'autre carte en main lorsque vous jouez *Île*, vous ne mettez que la carte *Île* de côté. Si vous utilisez une carte *Salle du Trône* (D) sur une *Île*, mettez de côté la carte *Île* et une autre carte de votre main et mettez ensuite de côté une autre carte de votre main. Vous pouvez consulter les cartes sur votre plateau *Île* (elles sont face visible) et les autres joueurs peuvent aussi vous demander de les consulter.

**Navigateur :** Vous défaussez la totalité des 5 cartes ou aucune. Si vous ne les défaussez pas, vous les remplacez dans l'ordre de votre choix. Si vous n'avez pas 5 cartes dans votre deck, consultez-en autant que possible, mélangez votre défausse (qui n'inclut pas les cartes présentement consultées) et consultez le reste. Si vous n'avez toujours pas 5 cartes à consulter, consultez-en autant que possible et remplacez ces cartes sur le deck ou défaussez-les.

**Navire marchand :** Vous avez 2 pièces de plus ce tour-ci et 2 de plus à votre prochain tour. Cette carte est défaussée lors de la phase **Ajustement** de votre prochain tour.

**Phare :** Vous obtenez une action et une pièce ce tour-ci et uniquement une pièce au tour suivant. Les cartes *Attaque* jouées par vos adversaires n'ont pas d'effet sur vous, même si vous le voulez. Vous pourriez cependant dévoiler une *Chambre secrète* (D1) pour piocher 2 cartes et en replacer 2 sur le dessus de votre deck lorsqu'une carte *Attaque* est jouée, sans avoir à subir la carte *Attaque*. Vous bénéficiez toujours des cartes *Attaque* que vous jouez à votre tour (+2 Cartes avec le *Vaisseau fantôme* par exemple). Le *Phare* est défaussé lors de la phase **Ajustement** de votre prochain tour.



**Plongeur de perles:** Piochez une carte avant de consulter celle du dessous de votre deck. Si vous placez la carte sur le dessus de votre deck, assurez-vous de ne pas consulter la carte qui est maintenant sous le deck lors du déplacement. Si vous n'avez pas de carte à consulter dans votre deck, mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck et pouvoir consulter une carte.

**Quai:** Vous piochez 2 cartes et avez un achat supplémentaire ce tour-ci. Ensuite, au début de votre prochain tour, vous piochez à nouveau 2 cartes supplémentaires et vous avez un achat de plus. Vous ne piochez pas les 2 cartes de plus pour votre prochain tour avant que ce tour ne débute vraiment. Laissez cette carte devant vous jusqu'à la phase **Ajustement** de votre prochain tour.

**Sauveteur:** Si vous avez au moins une carte en main, vous devez l'écarter. Si vous n'avez pas de carte en main à écarter, vous n'obtenez pas de pièces, mais vous recevez tout de même **+1 Achat**.

**Sorcière de mer:** Un joueur qui n'a plus de carte dans son deck doit mélanger sa défausse afin d'avoir une carte à défausser. S'il n'a toujours pas de carte, il n'en défausse pas. Un joueur qui défausse sa dernière carte à cause de la *Sorcière de mer* n'aura donc que la carte *Malédiction* reçue dans son deck. S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Malédiction*, distribuez-les selon l'ordre de jeu, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a joué une *Sorcière de mer*.

**Tacticien:** Vous attendez au début de votre prochain tour pour piocher les 5 cartes supplémentaires, vous ne les piochez pas à la fin du tour lors duquel vous avez joué le *Tacticien*. Le *Tacticien* reste devant vous jusqu'à la phase **Ajustement** de votre prochain tour. Comme vous devez défausser au moins une carte afin d'obtenir l'effet du *Tacticien*, il n'est pas possible de jouer une *Salle du Trône* (D) avec un *Tacticien* pour obtenir +10 cartes, +2 Achats et +2 Actions. Puisque vous devez défausser toutes vos cartes pour bénéficier du *Tacticien* la première fois, vous n'aurez plus de carte pour en bénéficier une deuxième fois dans le même tour.

**Trésorerie:** Si vous achetez plusieurs cartes et qu'au moins l'une d'elles est une carte *Victoire*, vous ne pouvez placer aucune de vos *Trésorerie* sur votre deck. Si vous avez joué plus d'une *Trésorerie* et que vous n'avez pas acheté de cartes *Victoire* ce tour-ci, vous pouvez placer une, plusieurs ou toutes vos *Trésorerie* jouées sur votre deck. Si vous oubliez et défaussez une carte *Trésorerie*, vous avez tout simplement choisit de ne pas vous servir de la fonction facultative. Vous ne pouvez pas regarder dans votre défausse pour la reprendre plus tard. Seules les cartes *Victoire* **achetées** vous empêchent de remettre une carte *Trésorerie* jouée sur votre deck.

**Vaisseau fantôme:** Les autres joueurs choisissent quelles cartes ils remettent sur leur deck et dans quel ordre ils les remettent. Les joueurs qui n'ont que 3 cartes en main ne sont pas affectés par cette carte. Un joueur qui n'a plus de carte dans son deck ne mélange pas, les cartes remises seront les seules cartes dans son deck.



**Vigie :** Si vous n'avez pas 3 cartes à consulter sur le dessus de votre deck, consultez-en autant que vous le pouvez et mélangez votre défausse afin de pouvoir consulter le reste. Vous devriez consulter les 3 cartes avant de choisir laquelle vous écartez, laquelle vous défaussez et celle que vous remplacez sur votre deck. Si les 3 cartes que vous consultez sont les dernières de votre deck, celle que vous remplacez sur votre deck sera la seule carte dans votre deck. Si vous avez moins de 3 cartes à consulter, même après avoir mélangé, vous devez alors suivre les instructions de la carte en ordre. Si vous n'avez qu'une carte, elle sera écartée. Si vous n'avez que 2 cartes, une sera écartée et l'autre défaussée.

**Village de pêcheurs :** Vous obtenez 2 actions supplémentaires ainsi qu'une pièce de plus à utiliser ce tour-ci. Au début de votre prochain tour, vous obtenez une seule action supplémentaire ainsi qu'une pièce supplémentaire. Ceci veut dire que vous pourrez jouer un minimum de 2 cartes *Action* au prochain tour (incluant votre action de base). Laissez cette carte devant vous jusqu'à la phase **Ajustement** de votre prochain tour.

**Village indigène :** Lorsque vous obtenez votre première copie de cette carte, prenez un plateau *Village indigène* afin de pouvoir y mettre des cartes. Lorsque vous jouez un *Village indigène*, soit vous prenez dans votre main toutes les cartes mises de côté sur votre plateau *Village indigène* soit vous mettez de côté, face cachée, la première carte de votre deck (mélangez au besoin) sur votre plateau *Village indigène*. Vous pouvez choisir une option ou l'autre, même si vous n'avez aucune carte sur votre plateau ou dans votre deck. Vous pouvez consulter les cartes sur votre plateau *Village indigène* en tout temps. À la fin de la partie, toutes les cartes toujours présentes sur votre plateau sont remises dans votre deck pour le pointage. La carte *Village indigène*, quant à elle, n'est pas mise de côté, elle est défaussée lors de la phase **Ajustement**.



## 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 combinaisons et stratégies.

### CARTES DE DOMINION - RIVAGES SEULEMENT :

**Haute mer :** Bateau pirate, Bazar, Caravane, Contrebandiers, Embargo, Explorateur, Havre, Île, Quai, Vigie.

**Naufrages :** Contrebandiers, Entrepôt, Navigateur, Navire marchand, Plongeur de perles, Sauveteur, Sorcière de mer, Trésorerie, Vaisseau fantôme, Village indigène.

**Trésors enfouis :** Ambassadeur, Avant-poste, Carte aux trésors, Coupeur de bourses, Entrepôt, Phare, Plongeur de perles, Quai, Tacticien, Village de pêcheurs.

### RIVAGES ET DOMINION :

**Donnant donnant :** *Rivages*: Ambassadeur, Contrebandiers, Havre, Île, Sauveteur, Village de pêcheurs. *Dominion*: Bibliothèque, Marché, Prêteur sur gages, Sorcière.

**En route vers l'aventure :** *Rivages*: Carte aux trésors, Coupeur de bourses, Sorcière de mer, Vaisseau fantôme, Vigie. *Dominion*: Aventurier, Cave, Chambre du conseil, Espion, Village.

**À répétitions :** *Rivages*: Avant-poste, Bateau pirate, Caravane, Explorateur, Plongeur de perles, Trésorerie. *Dominion*: Atelier, Chancelier, Festival, Milice.

## EXEMPLE D'UN TOUR

Alice consulte sa main de 5 cartes: *Bazar*, *Navigateur*, *Navire marchand*, *Argent* et *Or*. Lors de sa phase **Action**, elle joue le *Bazar* dans sa zone de jeu et pioche immédiatement une autre carte. Elle pioche une carte *Or* qu'elle ajoute à sa main. Le *Bazar* lui donne également deux **Actions** supplémentaires dans sa phase **Action**, mais elle doit d'abord terminer la résolution de la carte *Bazar*. Alice note qu'elle aura une pièce de plus grâce au *Bazar*.

Une fois le *Bazar* résolu, Alice utilise l'une de ses actions supplémentaires du *Bazar* afin de jouer un *Navigateur*. Celui-ci lui donne 2 pièces de plus à utiliser ce tour-ci et elle doit ensuite consulter les 5 premières cartes de son deck. Il ne lui reste que 2 cartes dans son deck; elle consulte donc ces 2 cartes et mélange ensuite sa défausse pour créer un nouveau deck et pouvoir consulter 3 cartes de plus. Les cartes consultées sont: 2 *Domaine*, 1 *Province* et 2 *Cuivre*. Alice choisit de défausser les 5 cartes. L'action du *Navigateur* étant résolue, Alice peut jouer une action de plus (grâce au *Bazar*).

Alice joue un *Navire marchand*. Comme le *Navire marchand* ne sera pas défaussé à la fin de ce tour, elle le place dans une rangée supérieure au *Bazar* et au *Navigateur*. Le *Navire marchand* donne 2 pièces supplémentaires. Alice a maintenant 5 pièces grâce à ses cartes **Action** et elle n'a plus d'action à jouer.

Dans sa phase **Achat**, elle joue dans sa zone de jeu sa carte *Argent* et ses 2 *Or*. Avec les 5 pièces obtenues grâce aux cartes *Bazar*, *Navigateur* et *Navire marchand*, Alice a un total de 13 pièces à utiliser. Malheureusement elle n'a qu'un seul achat. Elle achète une carte *Province* pour 8 pièces et place cette nouvelle carte, face visible, sur sa défausse. Son seul et unique achat ne lui permet pas d'utiliser les 5 pièces restantes.

Finalement, lors de la phase **Ajustement**, elle défausse le *Bazar*, le *Navigateur* et les cartes *Trésor* de sa zone de jeu. Le *Navire marchand* demeure dans sa zone de jeu jusqu'à la fin de son prochain tour (où il sera défaussé dans la phase **Ajustement**). Alice pioche ensuite 5 cartes de son deck pour refaire sa main et terminer son tour.

**Illustrations :** Matthias Catrein

**Développement :** Dale Yu & Valerie Putman

© 2009 Rio Grande Games

© 2013 Ystari Games

**Pour nous joindre :**

Ystari Games  
51, rue Liancourt  
75014 Paris  
www.ystari.com

