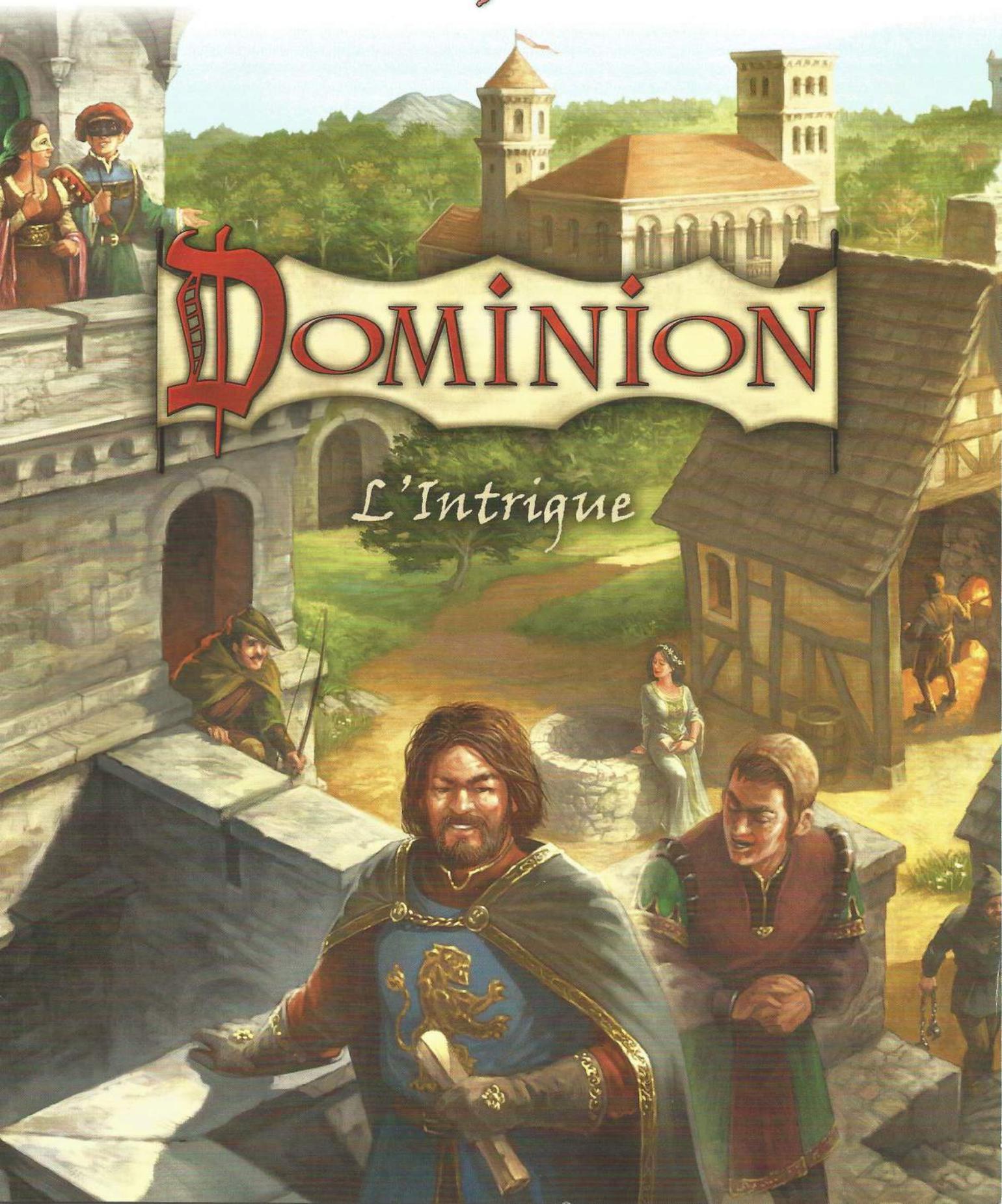


-Règles-

DOMINION

L'Intrigue



DOMINION

L'Intrigue

Quelque chose se trame dans votre royaume. L'intendant vous regarde, sourire en coin... On prépare bel et bien un coup! Vous continuez votre chemin, souriant sournoisement, car votre plan se déroule comme prévu. Un serviteur vous interpelle et vous indique que «Les oeufs sont dans votre assiette.» Après quelques instants à tenter de comprendre, vous saisissez qu'il veut tout simplement dire que votre petit déjeuner est prêt. La journée commence bien!

Dominion - L'Intrigue offre 25 nouvelles cartes **Royaume** dans l'univers de **Dominion**. Certaines cartes **Victoire** vous surprendront, tout comme les nouveaux habitants et bâtiments de votre royaume. Vous trouverez aussi les règles pour jouer jusqu'à 6 joueurs. En effet, en combinant **Dominion** et **Dominion - L'Intrigue**, il est maintenant possible de jouer à plus de 4 joueurs.

BUT DU JEU

Dominion est un jeu où vous construisez un **deck** qui représente votre royaume. Il est constitué de vos ressources, de vos points de victoire et des nombreuses actions que vous pouvez effectuer. Au départ, ce n'est qu'un piètre ramassis de propriétés et de pièces de cuivre, mais vos ambitions feront en sorte qu'à la fin de la partie, votre deck fourmillera de pièces d'or, de provinces et des nombreux citoyens et constructions qui constituent votre château et votre royaume.

Celui qui aura le plus de points de victoire  à la fin de la partie sera le vainqueur.

MATÉRIEL

500 cartes

130 cartes *Trésor*

60 *Cuivre*

40 *Argent*

30 *Or*

48 cartes *Victoire*

24 *Domaine*

12 *Duché*

12 *Province*

258 cartes *Royaume*

10 de chaque: *Baron, Bourreau, Chambre secrète, Chaudronnier, Comptoir, Conspirateur, Cour, Éclaireur, Escroc, Fonderie, Hommage, Intendant, Larbin, Mascarade, Mise à niveau, Pion, Pont, Puits aux souhaits, Saboteur, Taudis, Village minier*

12 de chaque: *Duc, Grand Hall, Harem, Nobles*

30 cartes *Malédiction*

26 cartes *Préparation* (une pour chaque carte *Royaume* et une carte vierge)

7 cartes vierges (pour créer vos propres cartes *Royaume* - avec celles du jeu *Dominion*, vous en aurez suffisamment pour créer un ensemble complet)

1 carte *Rebut* (endroit où sont envoyées les cartes écartées)

Deck: Désigne la pioche que vous construisez au cours de la partie.

Construisez votre *deck* à l'aide des cartes *Victoire*, *Royaume* et *Trésor*. À la fin de la partie, le joueur qui cumule le plus de points de victoire est déclaré vainqueur!

Toutefois, il est important de se rappeler que les cartes *Victoire* de base ont peu d'utilité au cours de la partie. Les joueurs doivent donc soigneusement équilibrer les trois types de cartes dans leur *deck* s'ils veulent l'emporter.

Le jeu comprend 25 cartes *Royaume* différentes. Seules 10 cartes *Royaume* différentes sont employées par partie, ce qui permet un très grand nombre de configurations de jeu possibles.

Cette règle fait référence aux cartes du jeu *Dominion*. Ces cartes sont suivies d'un (D). Par exemple, *Voleur* (D).

Lors de votre première lecture, nous vous recommandons de ne pas considérer les textes dans la colonne de droite. Ces textes sont un résumé des règles permettant aux joueurs de trouver facilement les points de règles importants après quelques parties.

Choisissez au hasard un premier joueur. Si vous jouez plus d'une partie, le premier joueur des parties suivantes sera le joueur situé à gauche du dernier gagnant. S'il y a eu égalité lors de la partie précédente, choisissez aléatoirement le premier joueur parmi les joueurs qui n'ont pas gagné.

Chaque joueur reçoit 7 cartes *Cuivre* et 3 cartes *Domaine*. Ces 10 cartes sont mélangées et placées face cachée dans la zone de jeu située devant le joueur. Ces cartes constituent son deck de départ. Tous les joueurs piochent 5 cartes de leur deck afin de former leur main.

On n'emploie jamais toutes les cartes dans une partie. En plus des pioches initiales, les autres cartes utilisées dans une partie de *Dominion - L'Intrigue* forment la **réserve** et ces cartes sont toutes placées face visible au centre de la table à portée de main de tous les joueurs. On peut placer une carte **Préparation** (la carte avec un dos différent) face cachée ou encore employer une carte inutilisée sous chacune des piles de cartes afin d'aider les joueurs à voir lorsqu'une pile est vide. La carte *Rebut* est également placée près de la **réserve**.

Le type de chaque carte (*Action*, *Trésor*, *Victoire*, *Malédiction*, *Réaction*, et *Attaque*) est indiqué au bas de celle-ci. Si plus d'un type est indiqué au bas d'une carte, elle est considérée comme faisant partie des deux types dans tous les cas. Par exemple, le *Grand Hall* est, en tout temps, une carte *Action* ET une carte *Victoire*.

Les cartes *Cuivre*, *Argent*, et *Or* (les cartes *Trésor* de base) sont disponibles à chaque partie. Après avoir donné 7 cartes *Cuivre* à chaque joueur, les cartes *Cuivre* restantes, ainsi que les cartes *Argent* et *Or*, sont placées en piles, face visible, dans la réserve. Les cartes *Trésor* de *Dominion* et de *Dominion - L'Intrigue* peuvent être combinées puisqu'il ne devrait jamais manquer de ces cartes. (Si un type de carte *Trésor* devient épuisé, il s'agit d'une pioche vide ce qui est très important pour les conditions de fin de partie.)

Les cartes *Domaine*, *Duché* et *Province* (les cartes *Victoire* de base) sont disponibles à chaque partie. Après avoir distribué 3 cartes *Domaine* à chaque joueur, on forme, **dans une partie à 3 ou 4 joueurs**, des piles face visible de 12 cartes *Domaine*, 12 cartes *Duché* et 12 cartes *Province*. **À 2 joueurs**, on forme des piles de 8 de chaque carte *Victoire*. On ajuste donc le nombre de cartes *Victoire* selon le nombre de joueurs et les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.

Les cartes *Malédiction* sont aussi disponibles à chaque partie. Placez dans la réserve : 10 cartes *Malédiction* à 2 joueurs, 20 cartes *Malédiction* à 3 joueurs et 30 cartes *Malédiction* à 4 joueurs. On ajuste donc le nombre de cartes *Malédiction* selon le nombre de joueurs et les cartes inutilisées sont remises dans la boîte. Les cartes *Malédiction* sont habituellement remises lorsque certaines cartes *Action* sont jouées (comme le *Bourreau*). Les cartes *Malédiction* achetées, comme les autres cartes reçues, vont dans votre défausse.

Maintenant que les cartes *Victoire* de base (*Domaine*, *Duché* et *Province*), les cartes *Trésor* de base (*Cuivre*, *Argent* et *Or*) et les cartes *Malédiction* sont dans la réserve, les joueurs choisissent 10 cartes *Royaume* et placent les 10 copies de ces cartes, face visible, au centre de la table (à l'exception des cartes *Royaume - Victoire* dont le nombre est ajusté selon le nombre de joueurs : 12 de chaque à 3 et 4 joueurs et 8 à 2 joueurs).

Les joueurs peuvent choisir les 10 cartes *Royaume* comme ils le veulent. Par exemple, vous pouvez utiliser les cartes *Préparation* (dos différent) pour choisir aléatoirement 10 cartes *Royaume* de *Dominion - L'Intrigue*. Il est aussi possible de combiner les cartes *Préparation* de *Dominion* et *Dominion - L'Intrigue* pour choisir au hasard vos 10 cartes. Vous pouvez aussi choisir 5 cartes de *Dominion* et 5 cartes de *Dominion - L'Intrigue*. Finalement, vous trouverez certains ensembles de 10 cartes *Royaume* à la fin de cette règle. Ces ensembles mettent en évidence les différentes stratégies possibles ainsi que les nouvelles possibilités offertes par les cartes de *Dominion - L'Intrigue*. Les cartes *Royaume* qui ne sont pas choisies sont remises dans la boîte et ne servent pas dans la partie.

Le premier joueur de la première partie est choisi au hasard; dans les parties subséquentes, le joueur situé à gauche du dernier gagnant débute.

Chaque joueur commence avec 7 cartes *Cuivre* et 3 cartes *Domaine* dans son deck. Il les mélange et en pioche 5 pour sa main de départ.

Voici un exemple de disposition de la réserve.



On place 12 de chacune des cartes *Victoire* dans une partie à 3 ou 4 joueurs; 8 dans une partie à 2 joueurs (ceci comprend les cartes *Duc*, *Grand Hall*, *Harem* et *Nobles*).

On retrouve les cartes *Cuivre*, *Argent*, *Or*, *Domaine*, *Duché*, *Province* et *Malédiction* dans chaque partie.

Finalement on choisit un ensemble de 10 cartes *Royaume* par partie.

APERÇU D'UN TOUR

Chaque tour est constitué des 3 phases suivantes :

- 1) **Action** – Vous pouvez jouer une carte *Action*.
- 2) **Achat** – Vous pouvez acheter une carte.
- 3) **Ajustement** – Vous devez défausser les cartes jouées et non jouées et piocher 5 nouvelles cartes.

Lorsqu'un joueur a terminé ces 3 phases, c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire.

PHASE 1 : ACTION

Durant la phase **Action**, vous pouvez jouer une carte *Action*. Les cartes *Action* sont les cartes *Royaume* portant l'indication « Action » au bas de la carte. Certaines cartes *Action* vous donnent des actions supplémentaires alors que d'autres donnent des pièces de plus pour la phase **Achat** et ainsi de suite. Comme vous ne possédez aucune carte *Action* dans votre deck initial de 10 cartes, vous n'aurez pas de cartes *Action* à jouer lors de vos 2 premiers tours. Généralement, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte *Action*, mais il est toutefois possible de modifier ce nombre à l'aide des cartes *Action* que vous jouez.

Prenez une carte *Action* de votre main et posez-la face visible devant vous. Annoncez la carte que vous jouez et suivez les instructions qui se trouvent sur la carte, en commençant par le haut. Vous pouvez jouer une carte *Action* même si vous ne pouvez pas faire tout ce que la carte *Action* demande; cependant vous devez faire tout ce qui vous est possible de faire. De plus, vous devez résoudre une carte *Action* complètement avant d'en jouer une autre (si vous pouvez jouer une autre carte *Action*). Toutes les cartes *Action* jouées demeurent devant vous jusqu'à la phase **Ajustement**, à moins d'indications contraires sur la carte.

Voici une liste des termes fréquemment employés sur les cartes *Action* :

- « +X Action(s) » : Vous pouvez jouer X actions supplémentaires ce tour-ci. +X action(s) ne veut pas dire de jouer une autre carte *Action* supplémentaire immédiatement, cela vous permet tout simplement de jouer un nombre supplémentaire de cartes *Action*. Vous devez toujours résoudre complètement les instructions d'une carte *Action* avant de jouer une autre carte *Action*. Vous devez compléter toutes vos actions avant de procéder à la phase **Achat** de votre tour. Si une carte vous donne plus d'une action supplémentaire, il est utile de compter le nombre d'actions restantes à voix haute.
- « +X Carte(s) » : Vous piochez immédiatement X cartes de votre deck. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans votre deck, piochez autant de cartes que vous le pouvez, mélangez la défausse afin de faire un nouveau deck et piochez les cartes manquantes. Si, à ce stade, il ne vous reste toujours pas suffisamment de cartes, piochez tout simplement autant de cartes que vous le pouvez.
- « +X  » : Vous avez X pièces supplémentaires lors de la phase **Achat**. Vous ne prenez pas de cartes *Trésor* supplémentaires correspondant à ces pièces.
- « +1 Achat » : Vous pouvez acheter 1 carte supplémentaire lors de la phase **Achat** de votre tour. +1 Achat augmente votre nombre d'achats possibles, sans vouloir dire que vous devez immédiatement acheter une carte pendant la phase **Achat**.
- « Défausser » : À moins d'indication contraire, les cartes défaussées proviennent de votre main. Lorsque vous défaussez une carte, vous placez la carte face visible dans votre défausse. Si vous défaussez plusieurs cartes en même temps, vous n'avez pas à montrer ces cartes à vos adversaires. Toutefois, il est possible que vous ayez à déclarer le nombre de cartes défaussées (par exemple, si vous jouez la carte *Larbin*). La carte du dessus de votre défausse est toujours visible.
- « Écarter » : Lorsque vous écartez une carte, celle-ci est placée face visible au *Rebut* et non dans votre défausse. Les cartes écartées ne retournent pas dans la réserve et ne peuvent plus être achetées.

Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. À chaque tour, les joueurs jouent les phases suivantes :

- 1) **Action**
- 2) **Achat**
- 3) **Ajustement**

Vous pouvez jouer une carte *Action* si vous en avez une en main. Ceci n'est pas obligatoire; même si vous avez une carte *Action* en main, vous ne devez pas forcément la jouer. Les cartes *Action* vous offrent différentes possibilités supplémentaires pendant votre tour.

Comme il est possible de jouer plus d'une carte *Action* par tour, vous devez jouer vos cartes *Action* de gauche à droite dans votre zone de jeu. De cette façon, vous pourrez facilement voir quelles sont vos options supplémentaires.

+X Action(s) : Vous pouvez jouer X action(s) de plus durant votre phase **Action**. Si une carte vous donne plus d'une action supplémentaire, il est conseillé de compter à voix haute le nombre d'actions restantes.

+X Carte(s) : Vous devez piocher X carte(s) immédiatement.

+ X  : Vous pouvez utiliser X pièce(s) de plus ce tour-ci.

+1 Achat : Vous pouvez acheter une carte de plus lors de votre phase **Achat**.

Défausser : Posez des cartes face visible dans votre défausse.

Écarter : Placez cette/ces carte(s) au *Rebut*.

«Recevoir»: Lorsque vous recevez une carte, vous prenez la carte reçue (généralement de la réserve) et la placez dans votre défausse (sauf mention contraire sur la carte). Vous ne pouvez pas utiliser les effets d'une carte qui vient d'être reçue.

«Dévoiler»: Lorsque vous dévoilez une carte, vous montrez cette carte à tous vos adversaires et vous la replacez ensuite à l'endroit d'où elle provient (sauf mention contraire sur la carte). Si vous devez dévoiler une ou des cartes situées au-dessus de votre deck et que vous n'avez pas suffisamment de carte, mélangez au besoin afin de pouvoir dévoiler le nombre de cartes requis.

«Mettre de côté»: Lorsque vous mettez une carte de côté, placez-la face visible sur la table (à moins d'indication contraire) sans suivre les instructions de la carte mise de côté. Une action qui demande de mettre des cartes de côté spécifie ce qui doit être fait avec ces cartes.

Dominion - L'Intrigue introduit un nouveau terme:

«Passer»: Lorsque vous passez une carte à un autre joueur, placez cette carte face cachée entre lui et vous. Le joueur qui reçoit la carte la prend ensuite et la ajoute à sa main. Une carte passée n'est pas dévoilée aux autres joueurs. Une carte passée n'est pas considérée écartée ou défaussée par le joueur qui la donne, ni considérée comme reçue par le joueur qui la ajoute à sa main.

La phase **Action** se termine lorsque vous ne pouvez plus ou que vous choisissez de ne plus jouer de cartes **Action**. Habituellement, il est possible de jouer des cartes **Action** uniquement durant la phase **Action** de votre tour. Toutefois, les cartes **Réaction** font exception à cette règle puisqu'elles peuvent être utilisées à d'autres moments.



EXEMPLE DE CARTE ACTION

- Permet de piocher une carte immédiatement.
- Permet de jouer une autre action pendant sa phase **Action** (mais uniquement après que l'action en cours ait été résolue).
- Permet d'acheter une carte supplémentaire pendant la phase **Achat**.
- Donne une pièce supplémentaire qui peut être utilisée lors de la phase **Achat**.
- Coût de la carte.

PHASE 2 : ACHAT

Lors de la phase **Achat**, vous pouvez acheter une carte de la réserve en payant son coût. Toute carte qui se trouve dans la réserve peut être achetée: les cartes *Trésor*, *Victoire*, *Royaume* et même les cartes *Malédiction*. Il n'est pas possible d'acheter des cartes du *Rebut*. Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte par tour, à moins d'avoir joué lors de la phase **Action** une ou plusieurs cartes **Action** augmentant ce nombre.

Le coût d'une carte se trouve sur son coin inférieur gauche. Vous pouvez jouer une ou toutes vos cartes *Trésor* devant vous et ajouter leur valeur aux pièces obtenues grâce aux cartes **Action** jouées ce tour-ci. Vous pouvez ensuite recevoir la carte de votre choix de la réserve, si vous avez un nombre de pièces égal ou supérieur à son coût. Prenez la carte achetée de la réserve et placez-la face visible dans votre défausse. **Vous ne pouvez utiliser les effets d'une carte le tour où vous en faites l'acquisition.** Lorsque vous avez plus d'un achat, additionnez vos cartes *Trésor* aux pièces des cartes **Action** pour payer tous vos achats. Par exemple, si Alice a +1 Achat et 6 pièces provenant de deux cartes *Or*, elle peut acheter la *Cour* pour 2 pièces et la mettre face visible dans sa défausse. Ensuite, Alice peut acheter une *Fonderie* avec les 4 pièces restantes. La *Fonderie* est aussi placée face visible dans sa défausse. Alice aurait pu utiliser les 6 pièces pour acheter une seule carte et prendre une carte *Cuivre* (qui coûte 0) avec son deuxième achat, ou simplement ne pas utiliser le deuxième achat. Un joueur n'a pas à utiliser tous ses achats.

Les cartes *Trésor* demeurent devant le joueur jusqu'à la phase **Ajustement**. Les cartes *Trésor* seront employées de nombreuses fois durant la partie. Bien que ces cartes se retrouvent dans votre défausse suite à la phase **Ajustement**, cette défausse sera éventuellement mélangée afin de former un nouveau deck. Ainsi, les cartes *Trésor* doivent être perçues comme une source de revenus et non comme une ressource que l'on utilise une seule fois.

Recevoir: Prenez une carte et placez-la dans votre défausse.

Dévoiler: Montrez une ou des carte(s) et replacez-la/les d'où elle(s) vien(nen)t.

Mettre de côté: Placez des cartes de côté jusqu'à ce que les instructions vous disent où les mettre.

Passer: Passez une carte, sans la dévoiler, à un autre joueur.

Vous pouvez acheter une carte de la réserve en payant son coût, indiqué sur le coin inférieur gauche de la carte. Vous payez à l'aide des pièces obtenues avec vos cartes *Trésor* (le chiffre au centre de la carte) et des cartes **Action** précédemment jouées.

Vous pouvez employer toutes les combinaisons de cartes *Trésor* de votre main et de pièces présentes sur les cartes **Action** que vous avez jouées ce tour-ci.

Toutes les cartes *Trésor* jouées doivent être placées de gauche à droite dans la zone de jeu. Elles sont ainsi ajoutées aux cartes déjà jouées ce tour-ci.

Toutes ces cartes seront défaussées à la fin du tour et elles ne doivent pas être défaussées avant la phase **Ajustement**.

PHASE 3 : AJUSTEMENT

Toutes les cartes reçues dans le tour actuel ont déjà été placées dans la défausse. Placez toutes les cartes qui sont devant vous (les cartes *Action* et *Trésor* jouées lors des phases **Action** et **Achat**) et les cartes toujours dans votre main dans votre défausse. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de montrer les cartes défaussées à vos adversaires, ces cartes se retrouvent face visible dans la défausse et vos adversaires peuvent ainsi voir la carte du dessus.

Piochez ensuite 5 cartes de votre deck pour former une nouvelle main. Si n'y a pas suffisamment de cartes dans votre deck, piochez autant de cartes que possible et refaites votre deck en mélangeant votre défausse et piochez les cartes manquantes. Une fois votre nouvelle main de 5 cartes constituée, c'est au tour du joueur suivant. Après quelques parties, vous constaterez que le joueur suivant peut débiter son tour lorsque le joueur précédent débute sa phase **Ajustement**. Si toutefois quelqu'un joue une carte *Attaque*, tous les joueurs doivent s'assurer d'avoir résolu la phase **Ajustement** du tour précédent afin de résoudre correctement l'*Attaque*.

EXEMPLE D'UN TOUR

Alice a les 5 cartes suivantes dans sa main: un *Village minier*, un *Pion*, un *Argent* et 2 cartes *Domaine*. Lors de sa phase **Action**, elle joue son *Village minier* devant elle et pioche immédiatement une autre carte.

Elle pioche une *Cour* qu'elle ajoute à sa main. Le *Village minier* lui donne deux actions supplémentaires dans sa phase **Action** mais elle doit d'abord compléter la résolution du *Village minier*. Alice décide de ne pas écarter le *Village minier* pour les 2 pièces supplémentaires (sachant quelle ne pourra changer d'idée plus tard lors de sa phase **Achat**).

Une fois le *Village minier* résolu, Alice utilise l'une de ses actions supplémentaires pour jouer la *Cour*, qui lui fait piocher immédiatement 3 cartes. Comme il ne lui reste que 2 cartes dans son deck, elle pioche ces deux cartes. Elle doit ensuite mélanger sa défausse afin de former un nouveau deck pour piocher sa troisième carte. Les trois cartes piochées par Alice sont: un *Argent* et 2 *Cuivre*. Alice choisit ensuite de placer l'une de ses cartes *Domaine* sur le dessus de son deck (tel qu'exigé par la *Cour*).

La carte *Cour* étant résolue, Alice peut jouer une autre action (grâce au *Village minier*). Alice joue alors un *Pion*. Elle choisit +1 Achat et +1 . Elle place le *Pion* un peu plus haut devant elle afin de noter cette pièce. Elle n'a maintenant plus d'action.

Lors de sa phase **Achat**, elle joue ses 2 cartes *Argent* et ses 2 cartes *Cuivre* devant elle. Avec son +1 Achat et +1  du *Pion*, Alice a 7 pièces à utiliser et 2 achats. Alice achète un *Grand Hall* pour 3 pièces et place cette nouvelle carte face visible dans sa défausse. Elle achète aussi un *Éclaireur* avec ses 4 pièces restantes. Cette carte se retrouve aussi face visible dans sa défausse.

Finalement, lors de la phase **Ajustement**, Alice défausse le *Village minier*, la *Cour*, le *Pion* et les cartes *Trésor* qu'elle a jouées devant elle. Elle défausse aussi la carte *Domaine* toujours dans sa main. Alice pioche enfin 5 nouvelles cartes de son deck pour se constituer une nouvelle main et son tour est terminé.

Vous placez toutes les cartes de votre zone de jeu dans votre défausse. Ceci comprend toutes les cartes *Action* et *Trésor* jouées ce tour-ci. Vous placez aussi toutes cartes qui restent dans votre main dans votre défausse.

Piochez 5 cartes de votre deck.

Si n'y a pas suffisamment de cartes pour piocher/dévoiler, le joueur pioche/dévoile ce qu'il peut.

C'est au tour du joueur suivant, en sens horaire.

La main d'Alice:



Elle joue son *Village minier* et pioche 1 carte.



Elle joue sa *Cour* et pioche 3 cartes.



Elle joue son *Pion* et choisit +1 Achat et +1 .



Elle achète un *Grand Hall* et un *Éclaireur* pour 7 pièces au total.



Elle défausse les cartes de sa zone de jeu et de sa main.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin d'un tour (peu importe le joueur) où l'une des deux situations suivantes se produit : la réserve de cartes *Province* est vidée **OU** 3 piles de la réserve sont vides. Les joueurs comptent les points de victoire  sur toutes les cartes de leur deck (sans oublier les cartes de leur main et de leur défausse).

Le joueur ayant le plus de points de victoire  est déclaré vainqueur. S'il y a égalité à la fin de la partie, le joueur ex-aequo qui a joué le moins de tours l'emporte. Si les joueurs à égalité ont joué le même nombre de tours, ils se partagent la victoire.

RÈGLES ADDITIONNELLES

À tout moment, vous pouvez compter le nombre de cartes qu'il reste dans votre deck mais pas dans votre défausse. Toutefois, vous ne pouvez jamais regarder le contenu de votre deck ou de votre défausse. Vous pouvez toutefois regarder dans le *Rebut* et compter combien de cartes il reste dans toutes les piles de la réserve.

Si l'effet d'une carte affecte plusieurs joueurs et que l'ordre a de l'importance, résolvez l'effet de la carte en suivant l'ordre de tour en commençant par le joueur dont c'est le tour.

À tout moment dans la partie, si vous devez piocher ou dévoiler plus de cartes qu'il n'en reste dans votre deck, tirez et dévoilez autant de cartes que vous le pouvez et mélangez ensuite votre défausse afin de former un nouveau deck face cachée. Piochez ou dévoilez 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.**

RÈGLES ADDITIONNELLES POUR L'INTRIGUE

Certaines cartes de *L'Intrigue* donnent au joueur deux choix ou plus (par exemples : *Bourreau*, *Intendant*, *Larbin*, *Nobles*, et *Pion*). Le joueur prend les choix qu'il veut, même si le joueur ne peut pas faire ce que le choix demande, mais une fois le choix effectué, le joueur doit compléter les actions autant que possible. Des exemples précis de cette règle sont donnés dans la description des cartes qui suit.

Certaines cartes vous donnent la possibilité de générer des pièces pour le tour. Si vous jouez plusieurs cartes générant des pièces dans un même tour, il peut être utile d'indiquer cela d'une façon quelconque afin de ne pas oublier combien de pièces supplémentaires vous pouvez utiliser lors de votre phase **Achat**. Par exemple, vous pouvez placer vos cartes un peu plus haut pour qu'elles soient plus facilement visibles.

Certaines cartes dans *L'Intrigue* sont des cartes *Victoire* ainsi qu'un autre type (*Grand Hall*, *Harem* et *Nobles*). Ces cartes sont des deux types dans tous les cas. Les cartes *Grand Hall* et *Nobles* peuvent être jouées comme une carte *Action* standard ; le *Harem* peut être utilisé comme une carte *Trésor* de base. À la fin de la partie, ces trois cartes contribuent à votre pointage final. Lorsqu'une carte réfère à un type de cartes, elle désigne toutes les cartes de ce type. Par exemples, la carte *Aventurier* (D) vous permettrait de trouver la carte *Harem* et d'autres cartes *Trésor* ; la carte *Mine* (D) vous permet d'échanger une carte *Argent* ou *Or* pour un *Harem*.

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

Fin de la partie :

- 1) La pile de carte *Province* est vide. **OU**
- 2) Trois (3) piles de la réserve sont vides.

Gagnant : Le joueur avec le plus de points de victoire .

Vous pouvez compter les cartes dans votre deck et dans la réserve. Un joueur peut regarder les cartes présentes au *Rebut*, mais pas dans les decks et les défausses.

Mélangez votre défausse lorsque vous devez piocher ou dévoiler une carte et que votre deck est épuisé. Vous pouvez demander à votre voisin de gauche de couper votre deck afin de s'assurer qu'il a bien été mélangé.

Lorsqu'un choix est offert comme action, le joueur doit exécuter l'action autant que possible et il ne peut pas changer ce choix ultérieurement.

Lorsque vous jouez des cartes vous donnant la possibilité de générer des pièces, placez ces cartes différemment afin de noter les pièces supplémentaires auxquelles vous avez droit.

Les cartes de deux types sont considérées des deux types dans tous les cas.

Les joueurs peuvent dévoiler plus d'une carte *Réaction* contre une même carte, mais ils doivent résoudre complètement chaque carte avant de procéder à la suivante.

RÈGLES POUR JOUER À PLUS DE 4 JOUEURS

Si vous possédez une copie de *Dominion* et de *Dominion - L'Intrigue*, vous pouvez maintenant jouer à plus de 4 joueurs. Nous vous conseillons d'employer les deux ensembles de cartes *Trésor*, *Victoire* et *Malédiction* pour faire 2 parties distinctes (par exemple, à 7 joueurs vous pouvez faire une partie à 3 joueurs et une autre à 4 joueurs). Chaque groupe pourra alors choisir ses 10 cartes *Royaume* parmi les cartes de *Dominion* et *Dominion - L'Intrigue*.

Employez les règles suivantes pour faire une partie à 5 ou 6 joueurs. Prenez note que vous aurez à attendre plus longtemps entre vos tours. De plus, il n'est pas conseillé de faire découvrir le jeu à des nouveaux joueurs dans une configuration à 5 ou 6 joueurs.

Pour faire la mise en place à 5 et 6 joueurs, combinez les cartes *Trésor* de *Dominion* et de *Dominion - L'Intrigue*. Placez 15 cartes *Province* dans la réserve dans une partie à 5 joueurs et 18 cartes *Province* pour une partie à 6 joueurs. Les piles des autres cartes *Victoire* (*Domaine*, *Duché* et les cartes *Royaume - Victoire*) demeurent à 12 cartes. Utilisez 40 cartes *Malédiction* à 5 joueurs et 50 cartes *Malédiction* à 6 joueurs.

À 5 ou 6 joueurs, la partie se termine à la fin du tour d'un joueur où l'une des deux situations suivantes se produit: la réserve de cartes *Province* est vidée OU 4 piles de la réserve sont vides.

LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

Baron: Vous n'êtes jamais obligé de défausser une carte *Domaine*, même si vous en avez une en main. Cependant, si vous ne défaussez pas de carte *Domaine*, vous devez recevoir une carte *Domaine* (s'il en reste); vous ne pouvez pas choisir de recevoir uniquement +1 Achat de cette carte.

Bourreau: Chaque autre joueur choisit quelle option il subit et la subit ensuite. Un joueur peut choisir de recevoir une carte *Malédiction* même s'il n'y en a plus, ce qui fait en sorte qu'il n'en reçoit pas; un joueur peut aussi choisir de défausser 2 cartes même s'il n'a plus de carte en main ou une seule (s'il possède une carte, il doit tout de même la défausser). Les cartes *Malédiction* reçues vont dans la main du joueur et non dans sa défausse. S'il n'y a plus suffisamment de cartes *Malédiction* pour tous les joueurs, distribuez-les en sens horaire en débutant par le joueur à votre gauche. Lorsque l'ordre est important (par exemple, lorsqu'il reste peu de cartes *Malédiction*), chaque joueur choisit l'effet qu'il subit selon l'ordre de jeu.

Chambre secrète: Lorsque vous jouez cette carte comme *Action* à votre tour, vous devez d'abord défausser autant de cartes que vous voulez de votre main et vous recevez ensuite 1 pièce pour chaque carte défaussée. Vous pouvez ne pas défausser de carte mais vous ne recevez aucune pièce à ce moment. L'autre fonction ne sert que lorsque la carte est jouée comme *Réaction*. Lorsqu'un autre joueur joue une carte *Attaque*, vous pouvez dévoiler la carte *Chambre secrète* de votre main. Si vous la dévoilez, piochez d'abord 2 cartes et placez ensuite 2 cartes au choix de votre main sur le dessus de votre deck (dans l'ordre que vous voulez). Les cartes que vous placez sur votre deck n'ont pas à être celles que vous venez de piocher. Vous pouvez même placer la carte *Chambre secrète* dévoilée sur le dessus de votre deck puisqu'elle fait toujours partie de votre main lorsque vous la dévoilez. On dévoile la carte *Chambre secrète* avant de résoudre ce que la carte *Attaque* vous fait. Par exemple, si un autre joueur joue la carte *Bourreau*, vous pouvez dévoiler la *Chambre secrète*, piocher 2 cartes, en replacer 2 pour finalement subir l'effet du *Bourreau*. Vous pouvez dévoiler *Chambre secrète* à tout moment où un autre joueur utilise une carte *Attaque*, même si l'attaque ne vous affecte pas. De plus, vous pouvez dévoiler plus d'une carte *Réaction* en réponse à une carte *Attaque*. Par exemple, après avoir dévoilé et résolu une *Chambre secrète* en réponse à une *Attaque*, vous pouvez dévoiler une carte *Douves* (D) pour éviter complètement les effets de la carte *Attaque*.

Chaudronnier: Cette carte ne change que les pièces reçues lorsque vous jouez une carte *Cuivre*. L'effet est cumulatif; par exemple, si vous utilisez une *Salle du Trône* (D) avec un *Chaudronnier*, chaque *Cuivre* que vous jouez ce tour-ci vous donnera 3 pièces.

Lorsque vous jouez à plus de 4 joueurs, séparez-vous en 2 groupes. Chaque groupe choisit ses 10 cartes *Royaume* parmi les cartes de *Dominion* et *Dominion - L'Intrigue*.

Il n'est pas conseillé de jouer à 5 ou 6 joueurs avec des nouveaux joueurs.

Utilisez 15 cartes *Province* à 5 joueurs et 18 cartes *Province* à 6 joueurs. On place 12 copies de chacune des autres cartes *Victoire*. On emploie 40 cartes *Malédiction* à 5 joueurs et 50 cartes *Malédiction* à 6 joueurs. La partie se termine lorsque la pile de cartes *Province* est épuisée OU 4 piles de la réserve sont vides.



Comptoir : Si vous avez 2 cartes ou plus, vous devez écarter exactement 2 cartes et vous recevez ensuite une carte *Argent*. La carte *Argent* reçue va directement dans votre main et peut être jouée ce tour-ci. Si la pile de cartes *Argent* est vide, vous n'obtenez pas de carte *Argent* (mais vous devez tout de même écarter des cartes si possible). Si il ne vous reste qu'une carte en main après avoir joué le *Comptoir*, vous écartez la carte restante mais vous ne recevez pas de carte *Argent*. Si vous jouez cette carte et qu'il ne vous reste plus de carte en main, il ne se passe rien.

Conspireur : Vous évaluez si le *Conspireur* vous donne +1 Carte et +1 Action lorsque vous jouez la carte. Si vous jouez d'autres cartes *Action* plus tard dans le tour, vous ne pouvez pas réévaluer un *Conspireur* joué plus tôt. Si vous utilisez une *Salle du Trône* (D), comptez les actions de la façon suivante: une action pour la *Salle du Trône*, une action pour la première utilisation de la carte choisie et une action pour la deuxième utilisation de la carte choisie. Ainsi, si vous jouez une *Salle du Trône* sur la carte *Conspireur*, la première utilisation de la carte *Conspireur* sera votre deuxième action et ne vous donnera pas le +1 Carte et +1 Action, mais la deuxième utilisation du *Conspireur*, qui elle est votre troisième action, vous donnera le +1 Carte et +1 Action. Les cartes *Action - Victoire* sont des actions.

Cour : Vous piochez et ajoutez les trois cartes à votre main avant d'en remettre une sur votre deck. La carte que vous placez sur votre deck doit provenir de votre main, sans nécessairement être l'une des 3 cartes que vous venez de piocher.

Duc : Cette carte n'a aucun effet avant la fin de la partie, où elle vaut alors 1  pour chaque *Duché* que vous avez. Ceci prend en considération toutes vos cartes car votre défausse et votre main font partie de votre deck à ce moment. Lors de la mise en place, il y aura 12 cartes *Duc* dans la réserve d'une partie à 3 et 4 joueurs et 8 *Duc* à 2 joueurs.

Éclaireur : Si il vous reste moins de 4 cartes dans votre deck, dévoilez toutes les cartes de votre deck, mélangez votre défausse (qui ne contient aucune des cartes dévoilées) et dévoilez ensuite la ou les cartes manquantes. Les cartes *Action - Victoire* sont des cartes *Victoire*. Les cartes *Malédiction* ne sont pas des cartes *Victoire*. Prenez les cartes *Victoire* dévoilées dans votre main, vous ne pouvez pas en remettre sur le dessus de votre deck. Vous n'avez pas à dévoiler l'ordre dans lequel vous replacez les autres cartes.

Escroc : Un joueur qui n'a plus de carte dans son deck doit d'abord mélanger ses cartes; si, après avoir mélangé ses cartes, un joueur n'a toujours pas de carte, il n'écarte pas et ne gagne pas de carte. Si l'ordre a de l'importance (lorsque les piles sont presque vides), faites la résolution de l'*Escroc* en sens horaire en commençant par le joueur à votre gauche. Les cartes reçues vont dans la défausse. Si un joueur écarte une carte coûtant 0 comme une carte *Cuivre*, vous pouvez choisir qu'il reçoive une carte *Malédiction* (s'il en reste). Vous pouvez faire en sorte qu'un joueur reçoive une autre copie de la carte qu'il vient d'écarter. Les cartes reçues doivent provenir de la réserve et vous devez choisir des cartes encore disponibles (vous ne pouvez pas choisir une pile vide). Si il n'y a plus de carte du même coût que celle écartée dans la réserve, le joueur ne reçoit pas de carte. Si un joueur utilise une carte *Douves* (D), il ne dévoile pas de carte, ainsi il n'écarte et ne reçoit pas de carte.

Fonderie : La carte reçue doit provenir de la réserve et est placée dans votre défausse. Vous obtenez l'autre effet selon le type de la carte reçue. Une carte de deux types donnera les deux effets. Par exemple, si vous utilisez la *Fonderie* pour obtenir un *Grand Hall*, vous piochez une carte (puisque le *Grand Hall* est une carte *Victoire*) et pouvez jouer une autre action (puisque le *Grand Hall* est aussi une carte *Action*). N'oubliez pas que le coût des cartes est affecté par la carte *Pont*, décrite plus loin.

Grand Hall : Cette carte est une carte *Action* et une carte *Victoire*. Lorsque vous la jouez, vous piochez une carte et avez une action de plus. À la fin de la partie, la carte vaut 1 , comme la carte *Domaine*. Lors de la mise en place, il y aura 12 cartes *Grand Hall* dans la réserve d'une partie à 3 et 4 joueurs et 8 *Grand Hall* à 2 joueurs.

Harem : C'est une carte *Trésor* et une carte *Victoire*. Vous pouvez jouer cette carte pour 2 pièces, comme une carte *Argent*. À la fin de la partie, cette carte vaut 2  Lors de la mise en place, il y aura 12 cartes *Harem* dans la réserve d'une partie à 3 et 4 joueurs et 8 *Harem* à 2 joueurs.



Hommage: Si le joueur à votre gauche a moins de 2 cartes dans son deck, il dévoile la carte restante dans son deck, mélange sa défausse (qui n'inclut pas la carte dévoilée) et dévoile ensuite la carte requise. Le joueur défausse ensuite les cartes dévoilées. Si le joueur à votre gauche n'a pas suffisamment de carte à dévoiler, il dévoile ce qu'il peut. Vous recevez les effets selon le(s) type(s) des cartes dévoilées, en ne comptant que les cartes différentes. Une carte de 2 types donne les deux effets. Par exemples, si un joueur dévoile une carte *Cuivre* et une carte *Harem*, vous recevez +4 Pièces et +2 Cartes alors que s'il dévoile 2 cartes *Argent* vous ne recevez que +2 Pièces. Les cartes *Malédiction* ne donnent rien.

Intendant: Si vous avez 2 cartes ou plus dans votre main après avoir joué la carte *Intendant* et que vous choisissez d'écarter 2 cartes, vous devez écarter exactement 2 cartes. Vous pouvez choisir d'écarter 2 cartes même s'il ne vous reste que 1 carte en main après avoir joué *l'Intendant*, vous n'avez qu'à écarter la carte qu'il vous reste en main. Vous ne pouvez pas mélanger les effets de la carte: vous piochez 2 cartes OU vous recevez 2 pièces OU vous écartez 2 cartes.

Larbin: Vous obtenez +1 Action peu importe l'option que vous choisissez. Les options sont: +2 Pièces OU tout ce qui suit, c'est-à-dire: vous défaussez votre main, vous piochez 4 cartes et les autres joueurs défaussent et piochent également. Un joueur qui utilise la carte *Douves* (D) ne défausse pas sa main et ne pioche pas de carte. Les autres joueurs sont uniquement affectés par cette carte s'ils ont 5 cartes ou plus dans leur main. Les autres joueurs peuvent dévoiler une carte *Chambre secrète* lorsque vous jouez un *Larbin* même s'ils ont moins de 5 cartes en main.

Mascarade: Piochez d'abord 2 cartes. Ensuite, tous les joueurs (au même moment) choisissent une carte de leur main et la place face cachée entre eux et le joueur à leur gauche. Le joueur à gauche prend ensuite cette carte dans sa main. Les cartes sont passées simultanément, ainsi vous ne pouvez pas regarder la carte que vous recevez avant d'avoir choisi la carte que vous passez. Finalement, vous pouvez écarter une carte de votre main. Seul le joueur qui joue la carte *Mascarade* peut écarter une carte. Ceci n'est pas une carte *Attaque*, il n'est donc pas possible de jouer une carte *Réaction* (comme les cartes *Chambre secrète* et *Douves* (D)).

Mise à niveau: Piochez d'abord une carte. Vous devez ensuite écarter une carte de votre main et vous recevez une carte coûtant exactement 1 pièce de plus que la carte écartée. La carte reçue doit provenir de la réserve et va dans votre défausse. S'il n'y a pas de carte de ce coût disponible, vous n'obtenez pas de carte (vous devez quand même écarter une carte). Si vous n'avez pas de carte à écarter dans votre main, vous n'écartez pas de carte et vous n'en recevez pas. Le coût des cartes est affecté par le *Pont*. Comme le *Pont* affecte le coût de la carte écartée et de la carte reçue, le *Pont* n'aura pas d'effet dans la majorité des cas. Cependant, comme le coût d'une carte ne peut pas aller sous 0, un *Pont* joué avant une *Mise à niveau* vous permet, par exemple, d'écarter une carte *Cuivre* (coût de 0, même avec le *Pont*) et de recevoir une carte *Domaine* (coût de 1 grâce au *Pont*).

Nobles: C'est une carte *Action* et *Victoire*. Lorsque vous la jouez, vous choisissez de piocher 3 cartes OU d'obtenir 2 actions supplémentaires. Il n'est pas possible de combiner. Cette carte vaut 2  à la fin de la partie. Lors de la mise en place, il y aura 12 cartes *Nobles* dans la réserve d'une partie à 3 et 4 joueurs et 8 *Nobles* à 2 joueurs.

Pion: Choisissez 2 des 4 options. Vous ne pouvez pas prendre la même option deux fois. Après avoir choisi, effectuez les deux options dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez pas choisir +1 Carte, consulter la carte piochée et faire ensuite votre second choix.

Pont: Les coûts sont réduits de 1 pièce pour toutes les situations. Par exemple, si vous jouez une carte *Village* (D), ensuite un *Pont*, suivi d'un *Atelier* (D), vous pouvez vous servir de *l'Atelier* pour obtenir un *Duché* (puisque le *Duché* coûte maintenant 4 pièces grâce au *Pont*). Ensuite, si vous jouez 3 pièces, vous pouvez acheter une carte *Argent* (pour 2 pièces) et un *Domaine* (pour 1 pièce). Les cartes dans le deck des joueurs sont aussi affectées. L'effet est cumulatif; si vous utilisez un *Pont* avec une *Salle de Trône* (D), toutes les cartes coûteront 2 pièces de moins. Les coûts ne sont jamais inférieurs à 0. Ainsi, si vous jouez un *Pont* suivi d'une *Mise à niveau*, vous pouvez écarter un *Cuivre* (qui coûte toujours 0, malgré le *Pont*) et obtenir un *Pion* (au coût de 1 puisqu'un *Pont* a été joué).



Puits aux souhaits: Piochez d'abord votre carte. Nommez ensuite une carte (par exemple *Cuivre* et non *Trésor*) et dévoilez la première carte de votre deck; si vous avez nommé la carte que vous venez de dévoiler, placez-la dans votre main. Si vous n'avez pas nommé la bonne carte, remplacez-la sur le dessus de votre deck.

Saboteur: Tous les autres joueurs dévoilent des cartes du dessus de leur paquet jusqu'à ce qu'ils dévoilent tous une carte coûtant 3 pièces ou plus. Si un joueur doit mélanger afin de continuer à dévoiler des cartes, il ne mélange pas les cartes qui viennent d'être dévoilées. S'il passe à travers ses cartes sans dévoiler une carte coûtant 3 pièces ou plus, il défausse les cartes dévoilées et a terminé. S'il trouve une carte coûtant 3 pièces ou plus, il l'écarte et il peut ensuite choisir une carte coûtant au plus 2 pièces de moins que la carte écartée. Par exemple, si le joueur a écarté une carte coûtant 5 pièces, il peut alors recevoir une carte d'une valeur maximale de 3 pièces. La carte reçue provient de la réserve et doit être placée dans la défausse, tout comme les cartes dévoilées. Le coût des cartes est affecté par le *Pont*.

Taudis: Vous obtenez 2 actions supplémentaires, peu importe ce qui se produit. Vous dévoilez ensuite votre main. Si vous n'avez pas de cartes *Action* en main, piochez 2 cartes. Si la première carte que vous piochez est une carte *Action*, vous piochez quand même votre deuxième carte. Les cartes *Action - Victoire* sont des cartes *Action*.

Village minier: Vous piochez d'abord une carte et obtenez +2 Actions, que vous écartiez la carte ou non. Vous devez ensuite décider d'écartier ou non le *Village minier* avant de procéder à d'autres actions ou phases. Si vous écartiez la carte, vous obtenez aussi +2 Pièces. Si vous utilisez une *Salle du Trône* (D) sur le *Village minier*, vous ne pouvez pas écartier le *Village minier* deux fois. Vous obtenez alors +1 Carte, +2 Actions et +2 Pièces pour la première fois que vous jouez et écartiez la carte. Pour la deuxième utilisation de la carte grâce à la *Salle du Trône*, vous obtenez +1 Carte et +2 Actions mais vous ne pouvez pas l'écartier.

ENSEMBLES DE 10 CARTES ROYAUME RECOMMANDÉS

CARTES DE DOMINION - L'INTRIGUE SEULEMENT

Danse de la victoire: Duc, Éclaireur, Fonderie, Grand Hall, Harem, Mascarade, Mise à niveau, Nobles, Pion, Pont.

Manigances: Conspirateur, Comptoir, Escroc, Fonderie, Harem, Hommage, Intendant, Pion, Saboteur, Taudis.

Meilleurs vœux: Bourreau, Chaudronnier, Comptoir, Cour, Éclaireur, Intendant, Mascarade, Mise à niveau, Puits aux souhaits, Taudis.

CARTES DE DOMINION ET DE DOMINION - L'INTRIGUE

Déconstruction: *Intrigue:* Bourreau, Chambre secrète, Escroc, Saboteur, Pont, Village minier. *Dominion:* Espion, Rénovation, Salle du Trône, Voleur.

La corruption du pouvoir: *Intrigue:* Bourreau, Cour, Intendant, Larbin, Nobles. *Dominion:* Bureaucrate, Chambre du conseil, Chancelier, Milice, Mine.

Subalternes: *Intrigue:* Baron, Intendant, Larbin, Mascarade, Nobles, Pion. *Dominion:* Bibliothèque, Cave, Festival, Sorcière.



Illustrations : Matthias Catrein
Développement : Valerie Putman & Dale Yu

© 2009 Rio Grande Games
© 2009 Filosofia Éditions pour la version française

Pour nous joindre :
Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada
J7V 5V5
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com