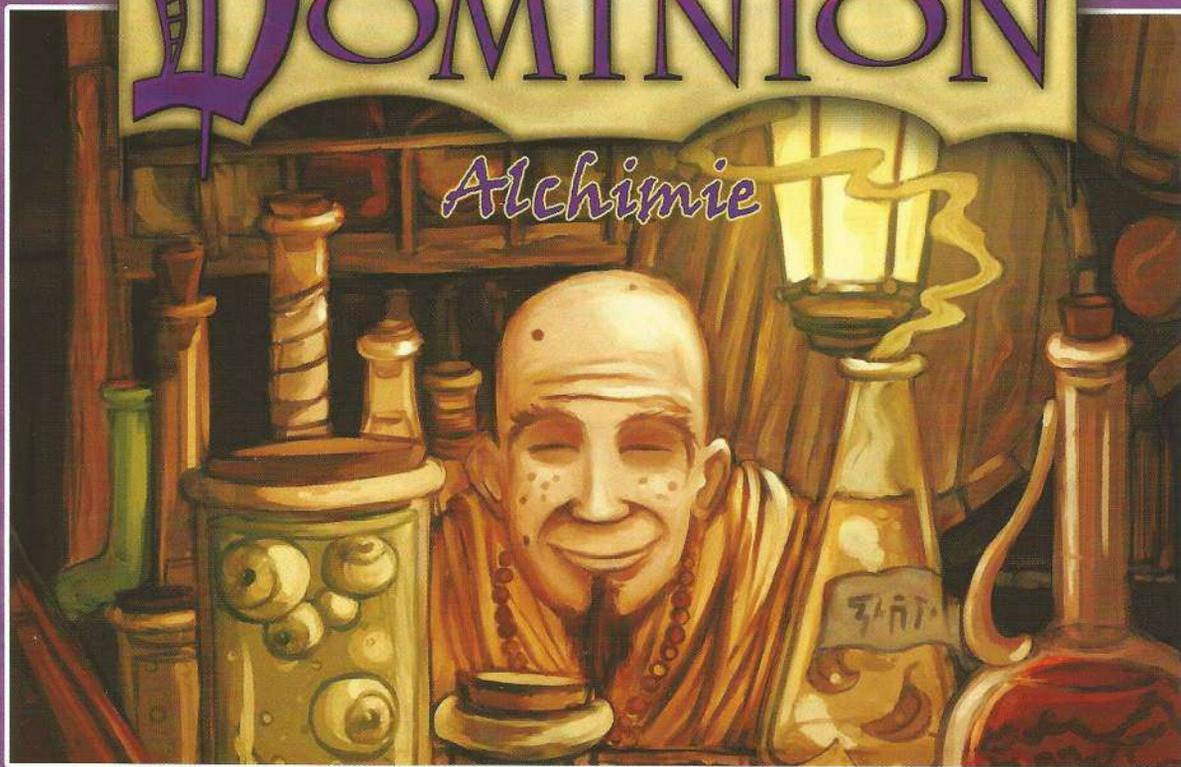


Donald X. Vaccarino

# DOMINION

Alchimie



Les laboratoires de votre nouveau royaume sont plus actifs que jamais. On vous demande sans cesse du mercure et même quelques-uns de vos cheveux. Vous acquiescez, vous disant que tout cela est au nom du progrès. Ils recherchent présentement un moyen de changer le plomb en or, ou du moins, en quelque chose de plus précieux que le plomb. Ce plomb que vous avez en quantité plus que suffisante. Lors de l'acquisition de celui-ci, vous ne vous êtes jamais demandé où vous mettriez ce plomb, ou même ce que vous en feriez. Chaque chose en son temps, n'est-ce pas? Ils recherchent aussi un solvant universel. S'ils parviennent à faire cette découverte, il ne vous restera qu'à utiliser les matériaux de leur contenant afin de vous construire un château à l'abri de tout solvant. C'est ça le progrès!

Voici le quatrième titre de la série Dominion. *Dominion - Alchimie* ajoute 12 nouvelles cartes Royaume et une nouvelle ressource de base, les *Potion*.

*Dominion - Alchimie* 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 - Alchimie* est conçu pour être joué avec tous les titres de la famille *Dominion*.  
Bonnes parties!

Mise en page : Matthias Catrein  
Développement : Valerie Putman &  
Dale Yu  
Version française : Équipe Filosofia

©2010 Rio Grande Games  
©2010 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

# MISE EN PLACE

Choisissez, avec la méthode de votre choix, les 10 cartes *Royaume* qui forment la réserve. Si au moins l'une d'elles affiche  dans son coût, ajoutez les cartes *Potion* dans la réserve. Ajoutez aussi les cartes *Potion* si vous utilisez la carte *Marché noir* (\*) et qu'il y a au moins une carte avec  dans son coût présente dans le deck *Marché noir*. Si aucune carte de la réserve ou du deck *Marché noir* n'affiche  dans son coût, n'utilisez pas les cartes *Potion* dans cette partie.

Lorsque la pioche *Potion* est présente, placez-y les 16 cartes *Potion*, peu importe le nombre de joueurs. Comme toute autre pile de la réserve, les cartes *Potion* comptent pour la fin de la partie. Ainsi, si la pile *Potion* se vide, cela compte comme l'une des trois piles à vider pour la fin de la partie.

Vous pouvez jouer à *Dominion* avec autant de cartes *Royaumes* de *Dominion - Alchimie* que vous le voulez. Cependant, pour des parties plus palpitantes, nous vous recommandons de n'utiliser que 3 à 5 cartes de *Dominion - Alchimie* à la fois.

*Dominion - Alchimie* comprend 12 cartes *Préparation* (une pour chacune des cartes *Royaumes* de l'extension *Alchimie*). 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

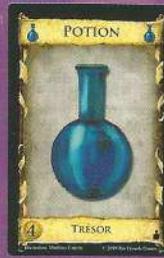
150 cartes

122 cartes *Royaume* (10 de chaque):



et 12 de:

16 cartes de base *Potion*



dos des cartes *Royaume*  
et des cartes de base



12 cartes *Préparation* (dos):  
(une pour chaque carte *Royaume*)

exemple de carte *Action*:



nom

fonction de la carte

type de carte  
(*Action*, blanc)

coût (3 pièces + 1 potion)

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

## DÉROULEMENT DU JEU

La carte *Potion* est une nouvelle carte *Trésor* de base. Elle coûte 4 et donne plutôt que des pièces lorsqu'elle est jouée. n'a pas d'équivalence en pièce. Afin d'acheter une carte dont le coût comprend , un joueur a besoin de .

L'achat des cartes avec fonctionne de la même façon que celui des cartes avec des pièces. Si un joueur a 4, il peut acheter une carte au coût de 4, ou une carte coûtant 1 et ainsi de suite. S'il a 5 et un **Achat** supplémentaire, il peut acheter une carte coûtant 1 et une carte coûtant 5, ou une carte au coût de 2 et une d'un coût de 3 et ainsi de suite. Le joueur ne pourrait pas acheter deux cartes coûtant 2 puisqu'il n'a qu'une . Il a besoin d'une par carte dont le coût comprend .

Certaines cartes réfèrent au coût d'une carte. En temps normal, si on ajoute au coût, on augmente le coût de la carte, c'est-à-dire: 3 est plus élevé que 3. Plus particulièrement:

- Les références aux cartes coûtant «jusqu'à» un coût quelconque comprennent **uniquement si** est dans le coût mentionné. Si fait parti du coût, vous pouvez ignorer et le coût demeure «jusqu'à». Cependant, vous ne pouvez pas ajouter si ce n'est pas dans le coût d'origine.

Exemple: Vous utilisez une *Université* pour recevoir une carte *Action* coûtant jusqu'à 5 mais vous ne pouvez pas recevoir une carte avec 1 dans son coût. Une carte qui coûte 3 ne coûte pas 5 ou moins. Il en va de même lorsque vous achetez une carte; si vous n'avez que 5, vous ne pouvez pas acheter une carte dont le coût comprend 1. Cependant, si vous utilisez la carte *Rénovation* (D) pour écarter une carte coûtant 2, vous pourriez recevoir une carte d'un coût de 4 ou 4 puisqu'il s'agit de deux cartes coûtant « jusqu'à » 4.

- L'addition ou la soustraction de pièces au coût n'a pas d'impact sur la présence ou l'absence de 1 dans le coût. Si 1 est dans le coût, 1 y est toujours et si 1 n'y est pas, 1 n'y est toujours pas.

Exemple: *Rénovation* (D) vous permet de recevoir une carte coûtant jusqu'à 2 de plus que la carte écartée. Écarter une carte coûtant 2 avec *Rénovation* ne vous permet pas de recevoir une carte coûtant 4. Cependant, vous pouvez utiliser *Rénovation* pour écarter une carte coûtant 1 pour recevoir une carte d'un coût de 3. Toujours en utilisant *Rénovation*, vous pouvez écarter une carte coûtant 2 pour recevoir une carte d'une valeur de 4 (sans 1). *Pont* (DI) diminue le coût des cartes de 1 pour ce tour. Ceci réduit le coût d'une carte de 4 à 3. La carte *Pont* n'a pas d'impact sur une carte coûtant uniquement 1.

- Les références aux cartes d'un coût donné « ou plus » comprennent les cartes avec ou sans 1 dans leur coût.

Exemple: *Saboteur* (DI) fait écarter une carte coûtant au moins 3. *Saboteur* permet aussi d'écarter une carte dont le coût comprend 1. Une carte coûtant 5 coûte au moins 3. Une carte coûtant 4 coûte aussi 3 ou plus. Évidemment, une carte coûtant 2 ne coûte pas « 3 ou plus » puisqu'elle n'a pas un coût d'au moins 3.

- Les références à une gamme de coûts en pièces n'incluent pas les cartes avec 1 dans leur coût.

Exemple: Une carte faisant référence aux cartes coûtant « de 3 à 6 » désigne les cartes d'un coût d'exactly 3, 4, 5, ou 6. Bien qu'aucune carte publiée jusqu'à présent n'emploie cette formulation, si cette expression venait qu'à être employée dans une extension future, la gamme n'inclura pas les cartes ayant 1 dans leur coût.

- Les cartes qui convertissent un coût en un nombre n'utilise pas 1.

Exemple: *Sauveteur* (DR) fait écarter une carte et produit un nombre de pièces égal au coût de la carte. Si vous écartez une carte coûtant 3, vous ne recevez que 3.

- Les cartes qui vérifient si deux coûts sont identiques tiennent compte de 1.

Exemple: *Escroc* (DI) fait écarter une carte et fait recevoir, au joueur qui a perdu la carte écartée, une carte de même coût. Ainsi, si vous écartez une carte coûtant 3 dû à l'*Escroc*, vous recevrez une carte coûtant exactement 3.

## RÈGLES ADDITIONNELLES POUR ALCHIMIE

« 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.

**Dominion - Alchimie** comprend une carte *Trésor* avec une fonction spéciale : *Pierre Philosophale*. La carte *Pierre Philosophale* est dans la réserve lorsqu'elle fait partie des 10 cartes *Royaume* sélectionnées pour la partie, elle ne fait pas partie des cartes *Trésor* de base. Elle fonctionne en tout point comme une carte *Trésor* de base, mais elle possède une fonction spéciale. Plus précisément, la carte *Pierre Philosophale* est jouée lors de la phase **Achat** comme les autres cartes *Trésor*, on peut la voler avec la carte *Voleur* (D) et ainsi de suite.

Lors de la phase **Achat**, vous devez jouer toutes vos cartes *Trésor* 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 ; ce point est très important pour la *Pierre Philosophale*.

Lorsque vous défaussez des cartes de la zone de jeu, vous pouvez les défausser dans l'ordre que vous le souhaitez. Ceci n'a normalement pas d'importance mais a un impact avec les cartes *Alchimiste* et *Herboriste*.

## ENSEMBLES DE 10 CARTES ROYAUME RECOMM

Vous pouvez jouer à **Dominion** avec n'importe quelle combinaison de 10 cartes *Royaume*. Les ensembles suivants mettent en valeur certaines combinaisons de cartes et différentes stratégies.

### Alchimie & Dominion :

**Art Interdit:** *Alchimie* : Apprenti, Familier, Possession, Université.

*Dominion* : Cave, Chambre du conseil, Jardins, Laboratoire, Salle du Trône, Voleur.

**Cours de chimie:** *Alchimie* : Alchimiste, Golem, Pierre Philosophale, Université.

*Dominion* : Bûcheron, Bureaucrate, Douves, Marché, Rénovation, Sorcière.

**Fabricants de potions:** *Alchimie* : Alchimiste, Apothicaire, Golem, Herboriste, Transmutation. *Dominion* : Cave, Chancelier, Festival, Forgeron, Milice.

### Alchimie & Dominion - L'Intrigue:

**Métaux et eau:** *Alchimie* : Apothicaire, Apprenti, Bassin divinatoire, Golem.

*Intrigue* : Baron, Chaudronnier, Comptoir, Fonderie, Nobles, Puits aux souhaits.

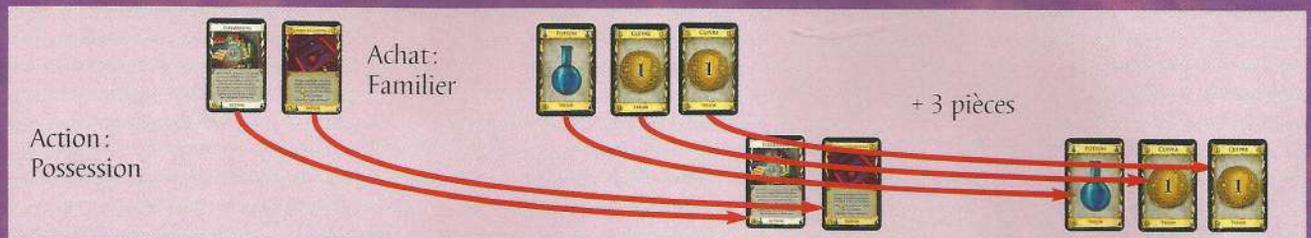
**Recherches secrètes:** *Alchimie* : Familier, Herboriste, Pierre Philosophale, Université.

*Intrigue* : Bourreau, Larbin, Mascarade, Nobles, Pont, Taudis.

## EXEMPLE D'UN TOUR

Alice a les cartes suivantes en main: *Possession*, *Potion*, *Pierre Philosophale* et deux *Cuivre*. Lors de sa phase **Action**, elle joue *Possession*. Cependant, elle n'utilise pas au milieu de son tour la fonction de *Possession*, qui lui permet de contrôler le tour suivant de Philippe (le joueur à sa gauche). Elle doit terminer sa phase **Action**, sa phase **Achat** et sa phase **Ajustement** avant de posséder Philippe.

Comme elle n'a plus d'action, elle débute sa phase **Achat**. Tout d'abord, elle joue une *Pierre Philosophale* dans sa zone de jeu. Elle compte immédiatement les cartes dans son deck (11 cartes) et dans sa défausse (6 cartes), elle ne compte pas les cartes de sa main ou de sa zone de jeu. Son total, 17 cartes, lui rapporte 3 pièces. Elle joue ensuite sa *Potion* et ses deux *Cuivre* dans sa zone de jeu. Alice peut donc utiliser 1 *Potion* et 5 pièces pour ses achats. Elle achète un *Familier* qu'elle place dans sa défausse. Bien qu'il lui reste 2 pièces, elle n'a plus d'achat, terminant ainsi sa phase **Achat**. Elle défausse les cartes de sa zone de jeu et pioche 5 nouvelles cartes pour son tour suivant.



Avant que Philippe ne puisse jouer son tour régulier, il a d'abord un tour supplémentaire où Alice le possède et prend toutes les décisions à sa place. Alice consulte la main de Philippe et voit qu'il a un *Apprenti*, un *Herboriste*, une *Potion* et deux *Argent*. Alice dit à Philippe de jouer son *Apprenti*. Alice choisit de faire «écarter» un *Argent* à Philippe afin de piocher 3 cartes supplémentaires et ainsi avoir plus d'options. L'*Argent* «écarté» est mis de côté et non au *Rebut*. Philippe pioche 1 *Or* et 2 *Cuivre*. Toujours sous la direction d'Alice, Philippe joue son *Herboriste*.



Lors de la phase **Achat** de Philippe, Alice lui fait jouer sa *Potion*, son *Or*, ses deux *Cuivre* et l'*Argent* qui lui reste (il en avait 2 au départ). Philippe met donc à la disposition d'Alice 1 *Potion*, 8 pièces et 2 achats, le tout provenant des cartes jouées et de l'*Herboriste*. Alice fait acheter à Philippe une *Province*, qu'elle reçoit plutôt que Philippe. Avec la *Potion* restante, elle lui fait acheter un *Vignoble*, qu'elle reçoit aussi. Philippe défausse maintenant les cartes de sa zone de jeu. Grâce à l'*Herboriste*, Alice place un *Cuivre* sur le deck de Philippe. Il pioche ensuite 5 nouvelles cartes pour son tour régulier. Comme la phase **Ajustement** fait partie du tour où Philippe est possédé, Alice jette un coup d'oeil à la nouvelle main de Philippe avant de retourner à sa place et profiter de ses nouvelles richesses. Finalement, après avoir placé dans sa défausse l'*Argent* écarté, Philippe débute son tour.



## LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

**Alchimiste:** Lorsque vous jouez cette carte, vous piochez deux cartes et pouvez jouer une carte *Action* supplémentaire ce tour-ci. Lorsque vous défaussez cette carte durant la phase **Ajustment** et que vous avez au moins une *Potion* en jeu, vous pouvez mettre l'*Alchimiste* sur le dessus de votre deck. Ceci est optionnel et se produit avant de piocher votre nouvelle main. Si vous n'avez plus de carte dans votre deck lorsque vous faites ceci, l'*Alchimiste* sera alors la seule carte dans votre deck. Si vous avez plusieurs cartes *Alchimiste* et une *Potion*, vous pouvez placer le nombre d'*Alchimiste* que vous voulez sur votre deck. Vous n'avez pas à avoir utilisé la *Potion* pour acheter quoique ce soit, vous n'avez qu'à l'avoir jouée.

**Apothicaire:** Vous piochez d'abord une carte. Ensuite, vous dévoilez les quatre premières cartes de votre deck, placez les *Cuivre* et les *Potion* dans votre main et placez le reste sur le dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix. Si vous n'avez pas quatre cartes dans votre deck, dévoilez ce que vous pouvez et mélangez pour obtenir les cartes manquantes. Si vous n'avez toujours pas suffisamment de cartes, dévoilez ce que vous pouvez. Vous devez prendre dans votre main tous les *Cuivre* et les *Potion*, vous ne pouvez pas les remettre sur votre deck. Après avoir dévoilé, s'il ne reste plus de carte dans votre deck, les cartes remises sur votre deck (toutes les cartes qui ne sont pas *Cuivre* ou *Potion*) y seront les seules présentes.

**Apprenti:** Si vous n'avez aucune carte à écarter en main, vous ne piochez pas de carte. Si vous écartez une carte coûtant 0, comme *Cuivre* ou *Malédiction*, vous ne piochez pas de cartes. Sinon, vous piochez une carte par 1 que la carte écartée coûte et deux cartes de plus si la carte écartée a 2 dans son coût. Par exemple, si vous écartez un *Golem*, au coût de 4, vous piochez 6 cartes.

**Bassin divinatoire:** Dévoilez d'abord la première carte du deck de chaque joueur et choisissez si cette carte est défaussée ou remise sur son deck. Si les joueurs accordent de l'importance à l'ordre, faites l'action en sens horaire, en commençant par votre deck. Vous prenez une décision différente pour chaque joueur. Une fois votre décision prise pour chaque deck, dévoilez des cartes du dessus de votre deck jusqu'à ce que vous dévoiliez une carte qui n'est pas une carte *Action*. Si vous n'avez plus de carte avant de dévoiler une carte *Action*, mélangez votre défausse et continuez. Si vous n'avez plus de défausse, vous arrêtez. Placez toutes les cartes *Action* dévoilées, ainsi que la première carte qui n'est pas une carte *Action*, dans votre main. Si la première carte dévoilée n'est pas une carte *Action*, elle va dans votre main. Les cartes de plusieurs types dont l'un d'eux est *Action* sont des cartes *Action*. Les seules cartes qui vont dans votre main sont celles dévoilées jusqu'à ce qu'une carte qui n'est pas une carte *Action* soit dévoilée; cette dernière va aussi dans votre main. Vous ne prenez pas en main les cartes défaussées suite au premier effet du *Bassin divinatoire* et vous n'obtenez pas de carte du deck des autres joueurs.



**Familier:** S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Malédiction* pour tous les joueurs lorsque vous jouez un *Familier*, vous les distribuez en suivant l'ordre de jeu, en débutant à votre gauche. Si vous jouez un *Familier* et qu'il n'y a plus de *Malédiction*, vous recevez tout de même +1 Carte et +1 Action. Un joueur qui reçoit une *Malédiction* la place face visible dans sa défausse.

**Golem:** Dévoilez des cartes du dessus de votre deck, une à la fois, jusqu'à ce que vous ayez dévoilé deux cartes *Action* qui ne sont pas un *Golem*. Si vous venez à court de cartes avant de dévoiler deux cartes *Action* qui ne sont pas un *Golem*, mélangez votre défausse (qui n'inclut pas les cartes dévoilées) et continuez. Si vous épuisez votre défausse et que vous n'avez toujours pas 2 cartes *Action*, vous jouerez la seule carte *Action* dévoilée ou aucune carte. Défaussez toutes les cartes dévoilées à l'exception des cartes *Action* autres que le *Golem*. Si vous n'avez dévoilée aucune carte *Action* autre que *Golem*, vous avez terminé. Si vous en avez dévoilée une, vous la jouez. Si vous avez dévoilée deux cartes, vous jouez les deux, dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas jouer une carte. Ces cartes *Action* ne font pas partie de votre main et ne sont donc pas affectées par les cartes qui réfèrent aux cartes en main. Par exemple, si l'une de ces cartes est *Salle du Trône* (D), vous ne pouvez pas la jouer avec l'autre carte dévoilée.

**Herboriste:** Lorsque vous jouez cette carte, vous avez une pièce de plus à utiliser ce tour-ci et pouvez faire un achat supplémentaire lors de votre phase *Achat*. Au moment où vous défaussez cette carte du jeu (habituellement lors de la phase *Ajustement*), vous pouvez choisir l'une des cartes *Trésor* que vous avez en jeu et la placer sur votre deck. Si vous n'avez aucune carte dans votre deck, cette carte *Trésor* sera alors la seule carte dans votre deck. Vous choisissez l'ordre dans lequel vous défaussez les cartes lors de la phase *Ajustement*. Par exemple, si vous avez un *Herboriste*, une *Potion* et un *Alchimiste* en jeu, vous pouvez choisir de défausser l'*Alchimiste* en premier et le placer sur votre deck pour ensuite défausser l'*Herboriste* et placer la *Potion* sur votre deck. Si vous avez plus d'un *Herboriste* en jeu, chacun d'eux vous permet de mettre une carte *Trésor* sur votre deck lorsque vous le défaussez.

**Pierre Philosophale:** *Pierre Philosophale* est une carte *Trésor* mais il s'agit aussi d'une carte *Royaume*. Ceci veut dire qu'on l'utilise uniquement dans les parties où elle est sélectionnée (aléatoirement ou par les joueurs) parmi les 10 cartes *Royaume* de la partie. Elle est jouée lors de la phase *Achat* comme les autres cartes *Trésor*. Lorsque vous la jouez, comptez combien de cartes vous avez au total dans votre défausse et votre deck et divisez ensuite par 5, éventuellement arrondi à l'unité inférieure. Une fois jouée, le nombre de pièces obtenu ne change pas, même si le nombre de cartes dans votre deck et/ou votre défausse change plus tard dans le tour. Au prochain tour où vous la jouez, vous devez compter à nouveau et à chaque tour suivant. Si vous jouez plus d'une copie de cette carte dans un même tour, elles donneront toutes le même nombre de pièces. L'ordre de votre défausse n'a pas d'importance, mais l'ordre de votre deck en a. Il est donc très important de ne pas changer cet ordre lorsque vous comptez. En comptant votre dé-



fausse, vous aurez la possibilité de la consulter. Vous comptez uniquement les cartes de votre défausse et de votre deck, pas celles de votre main, ni celles en jeu ou celles mises de côté. Vous ne pouvez pas jouer de cartes *Trésor* supplémentaires après avoir acheté une carte dans votre phase **Achat**. Par exemple, vous ne pouvez pas acheter une carte, pour ensuite jouer une *Pierre Philosophale* et finalement acheter une autre carte.

**Possession:** Vous ne jouez pas un tour supplémentaire avec le deck du joueur à votre gauche. Ce joueur joue un tour lors duquel vous prenez les décisions et recevez les cartes. Cette différence cruciale est très importante lorsque l'on considère l'interaction des cartes: le « vous » réfère toujours au joueur **possédé** et non au joueur **qui possède** l'autre. La carte *Possession* implique les points suivants:

- Vous pouvez voir les cartes du joueur possédé pour tout le tour, ce qui veut aussi dire que vous verrez sa prochaine main lors de la phase **Ajustement**. Vous verrez aussi toutes les cartes qu'il peut voir grâce aux cartes. Par exemple, vous pouvez consulter les cartes mises de côté avec un *Village indigène* (DR). Vous pouvez aussi compter toutes cartes qu'il compte.

- Vous prenez toutes les décisions pour le joueur possédé. Ceci comprend quelles cartes jouer, comment utiliser les cartes jouées et quelles cartes acheter.

- Peu importe la méthode, vous recevez à sa place toutes cartes que le joueur possédé reçoit. Ceci inclut les cartes achetées ainsi que les cartes reçues à l'aide de cartes *Action*. Les cartes que vous recevez ainsi sont placées dans votre défausse, même si elles seraient allées dans la main du joueur, sur son deck ou à tout autre endroit. Vous ne recevez que les cartes que le joueur possédé reçoit, vous ne recevez pas les jetons qu'il reçoit (par exemple, avec le *Bateau pirate* de *Dominion - Rivières*).

- Lors du tour du joueur possédé, à tout moment où une carte de ce joueur est écartée, mettez-la plutôt de côté. Ce joueur doit la mettre dans sa défausse **après** la phase **Ajustement** du tour où il est possédé. La carte compte comme carte écartée, ce qui vous permet, par exemple, d'écarter un *Village minier* (DI) et d'obtenir <sup>2</sup>. Le joueur possédé reprend ces cartes « écartées » et elles ne comptent pas comme des cartes reçues (vous ne les recevez donc pas). Pendant le tour du joueur possédé, les cartes écartées des autres joueurs **ne sont pas** reprises par les joueurs à la fin du tour, elles sont écartées normalement.

- Les cartes passées, avec *Mascarade* (DI) par exemple, ne sont pas reçues ou écartées mais bien passées normalement. Les cartes replacées dans la réserve, avec *Ambassadeur* (DR) par exemple, ne sont pas écartées mais bien replacées dans la réserve comme à l'habitude.

- Si vous faites jouer une carte *Attaque* au joueur possédé, cette *Attaque* vous affecte normalement. Si vous désirez utiliser une carte *Réaction* en réponse à cette *Attaque* (comme *Douves* (D) ou *Chambre secrète* (DI)), vous êtes le joueur qui doit dévoiler la carte *Réaction* et non le joueur possédé.

- *Possession*, comme la carte *Avant-poste* (DR), fait en sorte que vous jouez un tour supplémentaire. Le tour suivant a lieu uniquement après que le tour actuel soit complètement terminé, vous aurez donc tout défaussé et pioché votre prochaine main. La carte *Avant-poste* ne permet pas à un joueur de jouer plus de deux tours **consécutifs** mais elle n'empêche pas d'autres



cartes ou règles de le faire. Par exemple, vous jouez *Possession* dans une partie à deux joueurs. Après le tour donné par *Possession*, le joueur possédé joue son tour normal. S'il joue un *Avant-poste* pendant ce tour, il n'obtient pas de tour supplémentaire. Si vous jouez *Avant-poste* et *Possession* dans le même tour, vous jouez le tour de *Avant-poste* en premier. Dans ce cas, vous devez vous rappeler de joueur l'effet de *Possession* puisqu'elle aura déjà été défaussée à la fin de votre tour donné par *Avant-poste*. Si vous faites jouer un *Avant-poste* à un joueur possédé, c'est ce joueur qui a le tour supplémentaire et il est en plein contrôle pendant ce tour, pas vous. Si vous faites jouer une carte *Possession* à un joueur possédé, c'est le joueur que vous possédiez qui possèdera à son tour le joueur à sa gauche. Ceci ne vous permet pas de posséder un joueur situé plus loin de vous. Les tours supplémentaires donnés par *Possession* (ou d'autres cartes ou règles) ne comptent pas pour le bris d'égalité. Lorsque la partie se termine, aucun tour supplémentaire n'est joué, incluant ceux donnés par *Possession* ou *Avant-poste*.

- Contrairement à *Avant-poste*, la carte *Possession* n'est pas une carte *Durée*. Elle est donc défaussée lors de la phase **Ajustement** du tour où vous l'avez jouée.

- Les cartes *Possession* sont cumulatives. Ainsi, si vous en jouez deux, il y aura deux tours supplémentaires après celui-ci.

**Potion:** *Potion* est une carte *Trésor* de base. Elle coûte 4 et produit une . Ce n'est pas une carte *Royaume*. Voir la mise en place.

**Transmutation:** Si vous n'avez pas de carte à écarter en main, vous ne recevez rien. Si vous écartez une *Malédiction*, vous ne recevez rien; les cartes *Malédiction* ne sont pas des cartes *Action*, *Victoire* ou *Trésor*. Si vous écartez une carte avec plusieurs types, vous recevez chaque carte qui s'applique. Par exemple, si vous écartez une carte *Action-Victoire* (comme *Grand Hall* (D1)), vous obtiendrez un *Duché* et un *Or*. Les cartes reçues viennent de la réserve et vont dans votre défausse. S'il ne reste plus de carte appropriée à recevoir, vous ne recevez pas cette ou ces cartes.

**Université:** Recevoir une carte *Action* est facultatif. Si vous choisissez d'en recevoir une, elle vient de la réserve, elle ne doit pas coûter plus de 5 et elle va dans votre défausse. Les cartes de plusieurs types dont l'un deux est *Action* peuvent être reçues de cette façon. Les cartes dont le coût comprend ne peuvent pas être reçues à l'aide de l'*Université*.

**Vignoble:** Cette carte *Royaume* 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 point de victoire pour chaque lot de 3 cartes *Action* dans votre deck (incluant toutes vos cartes: celles de votre défausse, votre deck et votre main). Le tout arrondi à l'unité inférieure: si vous avez 11 cartes *Action*, votre *Vignoble* vaut 3 points de victoire. Lors de la mise en place, placez dans la réserve 12 cartes *Vignoble* à 3 et 4 joueurs et 8 cartes *Vignoble* à 2 joueurs. Les cartes de plus d'un type dont l'un d'eux est *Action* comptent pour le *Vignoble*.

