

L'automne est enfin arrivé. On aurait cru que l'été ne se terminerai jamais, mais la diseuse de bonne aventure avait raison, l'été a bel et bien pris fin. L'agriculture a fait des avancées notables au cours des dernières années, faisant en sorte que l'automne est maintenant une période de récoltes et de célébrations. Les paysans ont passé la semaine à labourer les champs et ce soir marque le début des festivités, en commençant par un délicieux banquet. Aura lieu ensuite la compétition annuelle de vol de nez. Le tout se terminera avec les deux célèbres bouffons, l'un menteur, l'autre disant toujours vrai, les deux délicieusement drôles. Tous trouveront leur compte lors de ces célébrations.

Voici le sixième titre de la série Dominion. *Abundance* ajoute 13 nouvelles cartes *Royaume* et 5 cartes uniques. Le thème de cette extension est la diversité : vous y trouverez plusieurs cartes qui accordent de l'importance au nom des cartes en jeu, dans votre deck, dans votre main ainsi que quelques cartes qui vous aideront à accroître cette diversité.

Nous vous souhaitons un fructueux voyage dans l'univers de *Dominion*!

150 cartes

132 cartes *Royaume*, 10 de chaque :



et 12 de :

1 de chacune des 5 cartes *Prix* :



13 cartes *Préparation* (dos) :



exemple de carte :



nom (*Sac d'or*)

fonction de la carte

type de carte
(*Action - Prix blanc*)

coût (0 pièce)

Dominion - Abondance 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 - Abondance est compatible avec tous les titres de la série *Dominion*.

Dominion - Abondance comprend 13 cartes *Préparation* (une pour chacune des cartes *Royaume* de l'extension *Abondance*). 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**, vous devez choisir 10 ensembles de 10 cartes *Royaume* à chaque partie. Si vous sélectionnez vos cartes aléatoirement, mélangez les cartes *Préparation* des différents titres *Dominion* utilisés.

Lorsque vous jouez avec la carte *Jeune sorcière*, choisissez la pile d'une carte *Royaume* supplémentaire coûtant 2 ou 3. Placez cette pile dans la réserve et placez perpendiculairement la carte *Préparation - Jeune sorcière* sous cette pile. Il s'agit de la pile *Fléau* mentionnée sur *Jeune sorcière*; les cartes débutant la partie dans cette pile sont les cartes *Fléau*. Choisissez cette pile avec la méthode de votre choix: si vous employez les cartes *Préparation* pour choisir vos 10 cartes, dévoilez des cartes jusqu'à ce que vous en obteniez une coûtant 2 ou 3 et utilisez alors cette carte. Si vous employez également la carte *Route commerciale* (*Dominion - Prospérité*) et que la pile *Fléau* est une pile de carte *Victoire*, cette pile reçoit un jeton *Pièce* comme les autres piles de cartes *Victoire*. De plus, si *Route commerciale* se retrouve dans la pile *Fléau*, vous devez placer un jeton *Pièce* sur chaque pile de cartes *Victoire*. Si vous jouez avec la carte promotionnelle *Marché noir* et que *Jeune sorcière* se trouve dans le deck *Marché noir*, préparez une pile *Fléau* pour la *Jeune sorcière*.

Lorsque vous jouez avec la carte *Tournoi*, placez les 5 cartes *Prix* près de la réserve. Notez qu'elles ne font pas partie de la réserve.

Exemple de réserve:

cartes *Trésor*



cartes *Victoire*



Malédiction



Rebut



cartes *Royaume*



cartes *Prix*

cartes *Fléau*




RÈGLES ADDITIONNELLES POUR ABONDANCE

«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 cartes *Prix* non-réclamées ne sont pas en jeu. Les fonctions *Réaction* des cartes comme *Maquignons* ne mettent pas ces cartes en jeu. Les cartes *Durée* (de *Dominion - Rivages*) sont en jeu jusqu'à la fin du tour où elles sont défaussées.

Vous pouvez jouer vos cartes *Trésor* dans l'ordre que vous voulez, vous pouvez même choisir de ne pas jouer toutes vos cartes *Trésor* en main. Lors de la phase **Achat**, vous devez jouer toutes les cartes *Trésor* que vous voulez utiliser **avant** d'acheter des cartes, même si vous avez des **+Achat**. Dès qu'il a acheté une carte, un joueur ne peut plus jouer de cartes *Trésor*.

La carte *Jeune sorcière* ajoute une pile de cartes *Royaume* à la réserve. Il s'agit de la pile de cartes *Fléau*. Cette pile supplémentaire fonctionne comme les autres piles: si elle est vide, elle compte pour la fin de la partie, les cartes s'y trouvant peuvent être achetées et reçues à l'aide d'une carte comme *Corne d'abondance*, etc. Elle fait donc partie de la réserve en tout point.

Il y a cinq cartes *Prix*: *Diadème*, *Fidèle destrier*, *Partisans*, *Princesse* et *Sac d'or*. Ces cartes ne font jamais partie de la réserve. Il s'agit de la seule nouvelle règle pour les cartes *Prix*, mais elle apporte son lot de conséquences. S'il n'y a plus de cartes *Prix*, cela ne compte pas pour la fin de la partie. Les cartes *Prix* ne peuvent être achetées ou reçues à l'aide d'une carte comme *Corne d'abondance*: elles sont uniquement reçues à l'aide de la carte *Tournoi* ou à l'aide d'une carte permettant d'obtenir des cartes d'ailleurs que la réserve (tel que *Voleur de Dominion*). La carte *Ambassadeur* (*Dominion - Rivages*) ne permet pas de remettre une carte *Prix* dans sa pile. Les cartes *Prix* écartées vont au *Rebut* comme les autres cartes, elles ne retournent pas dans la pile *Prix*. Lorsque vous utilisez la carte *Marché noir* (carte promotionnelle), ne placez pas les cartes *Prix* dans le deck *Marché noir*. Les cartes *Prix* ne peuvent être achetées, mais elles ont un coût de , ce qui est important pour des cartes comme *Renouvellement*.

Un certain nombre de cartes de *Abondance* observe le nom des cartes. Des cartes ayant un «nom différent» sont tout simplement des cartes dont le nom est différent (comme les *Prix*); c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas d'exemplaires de la même carte. Des cartes «en double» sont des cartes ayant le même nom, ou deux exemplaires ou plus de la même carte.

ENSEMBLES DE 10 CARTES ROYAUME RECOMMANDÉS

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

ABONDANCE ET DOMINION:

Fruits de la chasse: *Abondance*: Chasseurs, Corne d'abondance, Ménagerie, Récolte, Tournoi.
Dominion: Cave, Festival, Forgeron, Milice, Prêteur sur gages.

Mauvais augure: *Abondance*: Bouffon, Corne d'abondance, Diseuse de bonne aventure, Hameau, Renouvellement. *Dominion*: Aventurier, Bureaucrate, Espion, Laboratoire, Salle du Trône.

L'atelier du bouffon: *Abondance*: Bouffon, Champ de foire, Jeune sorcière, Maquignons, Village agricole. *Dominion*: Atelier, Festin, Laboratoire, Marché, Rénovation; **carte Fléau**: Chancelier.

ABONDANCE ET INTRIGUE:

Les derniers rires: Abondance: Bouffon, Chasseurs, Maquignons, Récolte, Village agricole. Intrigue: Escroc, Intendant, Larbin, Nobles, Pion.

Un peu de piquant: Abondance: Champ de foire, Corne d'abondance, Jeune sorcière, Renouveau, Tournoi. Intrigue: Chaudronnier, Cour, Grand Hall, Hommage, Village minier; **carte Fléau:** Puits aux souhaits.

Petites victoires: Abondance: Chasseurs, Diseuse de bonne aventure, Hameau, Renouveau, Tournoi. Intrigue: Conspireur, Duc, Grand Hall, Harem, Pion.

LES CARTES ROYAUME - QUELQUES PRÉCISIONS

Bouffon: Chacun de vos adversaires qui n'a pas de carte dans son deck mélange sa défausse afin d'avoir une carte à défausser. S'il n'a toujours pas de carte, il n'en défausse pas. Pour chaque joueur qui a défaussé une carte: si c'est une carte *Victoire*, ce joueur reçoit une *Malédiction*; sinon, choisissez qui reçoit un exemplaire de la carte défaussée entre vous et ce joueur. Les cartes ainsi reçues (*Malédiction* et autres) proviennent de la réserve et vont dans la défausse des joueurs recevant les cartes. Si une carte dévoilée n'est plus disponible dans la réserve, personne n'en reçoit d'exemplaire. Cette *Attaque* affecte les joueurs selon l'ordre de tour, ce qui est important lorsque les piles de la réserve se vident. Les cartes de plus d'un type dont l'un d'eux est *Victoire* (comme la carte *Nobles* de *Dominion - L'Intrigue*) sont des cartes *Victoire*.

Champ de foire: À la fin de la partie, cette carte vaut 2 \heartsuit pour chaque tranche de 5 cartes ayant un nom différent dans votre deck, éventuellement arrondie à l'unité inférieure. Ainsi, si vous avez de 0 à 4 cartes différentes, elle vaut 0 \heartsuit ; si vous avez de 5 à 9 cartes, elle vaut 2 \heartsuit ; de 10 à 14 cartes = 4 \heartsuit ; de 15 à 19 = 6 \heartsuit ; et ainsi de suite. En temps normal, il n'y a que 17 cartes différentes disponibles dans une partie, mais il arrive qu'il y en ait plus, comme par exemple suite à la règle de mise en place de la carte *Jeune sorcière* ou de la carte *Tournoi*. Lors d'une partie à 2 joueurs, il y a 8 *Champ de foire* dans la réserve et 12 *Champ de foire* à 3 joueurs et plus.

Chasseurs: Piochez d'abord une carte et obtenez +1 Action. Dévoilez votre main et ensuite, dévoilez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous dévoiliez une carte qui n'est pas un double d'une carte de votre main. Une carte qui n'est pas un double de votre main est n'importe quelle carte qui n'a pas le même nom qu'une carte de votre main. Si vous n'avez plus de carte à dévoiler, mélangez votre défausse (excluant les cartes dévoilées) et continuez de dévoiler des cartes. Si vous ne trouvez toujours pas une carte qui n'est pas un double, défaussez les cartes dévoilées de votre deck. Si vous trouvez une carte qui n'est pas un double d'une carte de votre main, ajoutez cette carte à votre main et défaussez les autres cartes dévoilées de votre deck.



Corne d'abondance: Ceci est une carte *Trésor* d'une valeur de 0. Elle est jouée lors de votre phase **Achat**, comme les autres cartes *Trésor*. Elle ne produit pas de pièce. Cependant, lorsque vous la jouez, vous recevez une carte d'un coût de 1 par carte ayant un nom différent que vous avez en jeu. Ceci comprend la *Corne d'abondance* elle-même, les autres cartes *Trésor* jouées, les cartes *Action* jouées ce tour-ci et vos cartes *Durée* (de *Dominion - Rivages*) jouées lors du tour précédent. Vous ne comptez que les cartes actuellement en jeu et non celles jouées ce tour-ci mais qui ne sont plus en jeu comme *Festin* (*Dominion*), qui est écartée et ne compte pas pour la *Corne d'abondance*. La carte reçue doit provenir de la réserve et est placée dans votre défausse. Si c'est une carte *Victoire*, écartez la *Corne d'abondance*. Les cartes de plus d'un type dont l'un d'eux est *Victoire* (comme la carte *Nobles* de *Dominion - L'Intrigue*) sont des cartes *Victoire*. Vous n'êtes pas obligé de jouer *Corne d'abondance* lors de votre phase **Achat**. N'oubliez pas que vous choisissez l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes *Trésor*. Vous n'écartez pas *Corne d'abondance* lorsqu'elle est en jeu si vous recevez une carte *Victoire* d'une autre façon (avec un achat par exemple).

Diadème: Ceci est une carte *Trésor* valant 2, comme la carte *Argent*. Vous pouvez la jouer lors de votre phase **Achat** comme les autres cartes *Trésor*. Lorsque vous la jouez, vous recevez +1 par action inutilisée. Il s'agit ici d'action et non de carte *Action*. Par exemple, si vous jouez la carte *Village agricole* (donne +2 Actions) et ensuite la carte *Diadème*, *Diadème* donnera alors 2 de plus, pour un total de 4. Si vous ne jouez pas de carte *Action* à votre tour, vous aurez une action inutilisée; le *Diadème* vaudra alors 1 au total. Ceci est une carte *Prix*, consultez les règles additionnelles à leur sujet.

Diseuse de bonne aventure: Chacun de vos adversaires dévoile des cartes de son deck jusqu'à ce qu'il dévoile une carte *Victoire* ou *Malédiction*. S'il n'a plus de carte dans son deck avant d'en dévoiler une, il mélange sa défausse (en prenant soin de ne pas mélanger les cartes dévoilées) et continue de dévoiler des cartes. S'il n'en trouve toujours pas, il défausse toutes les cartes dévoilées. S'il en dévoile une, il place la carte *Victoire* ou *Malédiction* sur son deck et défausse les autres cartes dévoilées. S'il n'a plus de carte dans son deck, cette carte devient la seule carte dans son deck. Une carte de plusieurs types dont l'un d'eux est *Victoire* (comme la carte *Nobles* de *Dominion - L'Intrigue*) est une carte *Victoire*. Vous ne choisissez pas entre carte *Victoire* ou *Malédiction*, vos adversaires arrêtent à la première carte correspondante.

Fidèle destrier: Choisissez d'abord deux des quatres options que vous réalisez dans l'ordre indiqué sur la carte. Ainsi, si vous choisissez +2 Cartes et la dernière option, vous piocherez d'abord deux cartes avant de recevoir les cartes *Argent* et de défausser votre deck. La dernière option fait en sorte que vous recevez 4 cartes *Argent* et placez ensuite votre deck dans votre défausse. Les cartes *Argent* proviennent de la réserve; s'il en reste moins de quatre, vous en recevez autant qu'il en reste. Vous ne pouvez consulter votre deck lorsque vous le mettez dans votre défausse. Ceci est une carte *Prix*, consultez les règles additionnelles à leur sujet.



Hameau: Piochez d'abord une carte et obtenez +1 Action. Ensuite, vous pouvez défausser une carte pour recevoir +1 Action supplémentaire OU +1 Achat. Vous pouvez également défausser deux cartes pour obtenir +1 Action ET +1 Achat. Vous pouvez choisir de ne rien défausser. Vous obtenez uniquement le +1 Action supplémentaire ou +1 Achat si vous défaussez une carte pour le bonus voulu. Vous ne pouvez pas défausser plusieurs cartes pour obtenir plusieurs +Actions ou plusieurs +Achats.



Jeune sorcière: Cette carte fait en sorte qu'il y a une pile de plus dans la réserve: la pile *Fléau* (voir la mise en place). Cette pile supplémentaire fonctionne comme les autres piles de cartes *Royaume* - les cartes peuvent être achetées ou reçues avec des cartes telles que *Corne d'abondance*, elle compte comme condition pour la fin de la partie, etc. Lorsque vous jouez *Jeune sorcière*, après avoir pioché 2 cartes et défaussé 2 cartes, chacun de vos adversaires peut dévoiler une carte *Fléau* de sa main, sinon il reçoit une *Malédiction*. Cette *Attaque* affecte vos adversaires selon l'ordre de jeu, ce qui est important lorsque la pile de *Malédiction* est presque vide. Les joueurs ont la possibilité de jouer une carte *Réaction* comme *Maquignons* ou *Douves* (de *Dominion*) et ces cartes sont résolues avant de dévoiler une carte *Fléau*. Si *Chambre secrète* (de *Dominion - L'Intrigue*) est la carte *Fléau*, vous la dévoilez d'abord pour sa fonction de carte *Réaction* et ensuite, si elle est toujours dans votre main, vous la dévoilez pour ne pas recevoir de *Malédiction*.



Maquignons: Lorsque vous jouez cette carte, vous recevez +1 Achat, +1 et vous devez défausser 2 cartes de votre main. Si vous n'avez pas suffisamment de cartes à défausser, défaussez ce que vous pouvez; vous obtenez tout de même le +1 Achat et +1. Lorsqu'un autre joueur joue une carte *Attaque*, avant que cette carte ne vous affecte, vous pouvez dévoiler *Maquignons* de votre main. Dans ce cas, mettez-la de côté et, au début de votre prochain tour, reprenez-la dans votre main et piochez une carte. Pendant qu'elle est mise de côté, elle n'est pas dans votre main et ne peut être dévoilée à nouveau en réponse à des cartes *Attaque*. Ainsi, elle ne peut être utilisée que contre une carte *Attaque* par tour de table. Vous pouvez la dévoiler suite à une *Attaque* et la jouer à votre prochain tour. Vous pouvez dévoiler plusieurs cartes *Maquignons* en réponse à une seule carte *Attaque*. Par exemple, si un autre joueur joue *Partisans*, vous pouvez dévoiler de votre main et mettre de côté deux *Maquignons*. Vous recevrez ensuite une carte *Malédiction* sans avoir à défausser de carte puisque vous n'aurez que trois cartes en main à ce moment. À votre prochain tour, vous remettez les deux *Maquignons* dans votre main et vous piochez également deux cartes.



Ménagerie: Si vous avez deux cartes ou plus avec le même nom en main, vous ne piochez qu'une seule carte. Si vous n'avez aucune carte du même nom dans votre main, vous piochez trois cartes. Seul le nom des cartes est observé: par exemple, *Argent* et *Cuivre* sont des cartes différentes bien qu'elles soient toutes les deux des cartes *Trésor*. Si vous n'avez aucune carte en main lorsque vous jouez *Ménagerie*, vous obtenez +3 Cartes puisque vous n'avez aucune carte en double en main.



Partisans: Effectuez les effets dans l'ordre: piochez 2 cartes et recevez une carte *Domaine* de la réserve que vous placez dans votre défausse. Ensuite, tous les autres joueurs reçoivent une carte *Malédiction* de la réserve, qu'ils placent dans leur défausse et finalement, ils défaussent pour n'avoir que 3 cartes en main. Un joueur qui a déjà 3 cartes ou moins en main n'a pas à défausser de carte. S'il n'y a plus de *Domaine*, vous n'en recevez pas. S'il n'y a plus suffisamment de cartes *Malédiction*, distribuez-les en suivant l'ordre de jeu. Ceci est une carte *Prix*, consultez les règles additionnelles à leur sujet.



Princesse: Cette carte diminue le coût de toutes les cartes (au minimum 0) tant et aussi longtemps qu'elle est en jeu. Lorsqu'elle quitte le jeu, les cartes reprennent leur coût régulier. Cette diminution de coût s'applique à toutes les cartes: dans la réserve, dans la main des joueurs, dans les decks, etc. Exemple: Vous jouez *Princesse*, puis *Renouvellement* et vous écartez un *Cuivre*. Vous pouvez recevoir une carte *Argent*, puisqu'elle coûte actuellement 1 tandis que la carte *Cuivre* vaut toujours 0. Combiner une carte comme *Salle du Trône* (de *Dominion*) avec *Princesse* ne fait pas en sorte que les cartes coûtent 1 de moins puisqu'il n'y a qu'une carte *Princesse* en jeu. Ceci est une carte *Prix*, consultez les règles additionnelles à leur sujet.



Récolte: Dévoilez les 4 premières cartes de votre deck. Si vous n'avez pas suffisamment de cartes, dévoilez ce que vous pouvez, mélangez votre défausse et dévoilez les cartes manquantes. Si vous n'avez toujours pas un total de 4 cartes à dévoiler, dévoilez ce que vous pouvez. Défaussez les cartes dévoilées et obtenez +1 pour chaque carte dévoilée ayant un nom différent. Par exemple, si vous dévoilez les cartes suivantes: *Cuivre*, *Argent*, *Cuivre* et *Domaine*, vous obtenez +3.



Renouvellement: Écartez une carte de votre main et recevez une carte coûtant exactement 1 de plus que la carte écartée; ensuite, écartez une autre carte de votre main et recevez une carte coûtant exactement 1 de plus que la carte écartée. Si vous n'avez pas de carte en main, vous n'écartez et ne recevez rien; si vous n'avez qu'une carte en main, écartez-la et recevez une carte coûtant 1 de plus qu'elle. Les cartes reçues proviennent de la réserve et vont dans votre défausse. S'il n'y a pas de carte du coût exact requis, vous ne recevez pas de carte pour la carte écartée. Exemple: Vous jouez *Renouvellement* pour écarter un *Domaine* qui vous permet de recevoir un *Argent* et vous écartez un *Cuivre*, avec lequel vous ne recevez rien.



Tournoi: Vous obtenez d'abord +1 Action. Ensuite, tous les joueurs peuvent dévoiler une carte Province de leur main, y compris vous. Ceux qui dévoilent une carte Province la défaussent, reçoivent une carte *Prix* de leur choix ou un *Duché* et ils placent la carte reçue sur leur deck. S'il n'y a plus de carte dans votre deck, ce sera donc la seule carte. Il y a cinq cartes *Prix*, placées près de la réserve au début de la partie (voir la mise en place). Vous ne pouvez prendre qu'une carte *Prix* de la pile *Prix*. Vous pouvez y prendre la carte *Prix* que vous voulez, vous n'avez pas à prendre celle du dessus. Vous pouvez également prendre une carte *Duché*, même si la pile *Prix* n'est pas



vide. Vous pouvez également choisir un *Prix* ou un *Duché*, même si la pile respective est vide; dans ce cas, vous ne recevez rien. Après avoir reçu ou non une carte, si aucun autre joueur n'a dévoilé une carte *Province*, piochez une carte et obtenez +1.

Lorsque vous jouez *Tournoi*, quatre situations peuvent se produire:

- 1) Ni vous, ni vos adversaires ne dévoilent de *Province*: vous obtenez +1 Action, +1 Carte et +1.
- 2) Vous êtes le seul à dévoiler une *Province*: vous recevez une carte *Prix* ou *Duché* que vous piochez et vous obtenez +1 Action et +1.
- 3) Vous et au moins un autre joueur dévoilez une *Province*: vous recevez une carte *Prix* ou *Duché* que vous mettez sur votre deck et +1 Action.
- 4) Vous ne dévoilez pas de *Province* mais au moins un autre joueur le fait: vous obtenez uniquement +1 Action.

Lorsque vous recevez un *Prix*, prenez la carte *Prix* toujours disponible de votre choix. Vous pouvez consulter la pile de cartes *Prix* à tout moment.

Sac d'or: La carte *Or* reçue provient de la réserve et est placée sur le dessus de votre deck. S'il n'y a pas de carte dans votre deck, ce sera alors la seule carte dans votre deck. Si la réserve de carte *Or* est épuisée, vous n'en recevez pas. Ceci est une carte *Prix*, consultez les règles additionnelles à leur sujet.

Village agricole: Dévoilez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous dévoiliez une carte *Trésor* ou *Action*. Si vous n'avez plus de carte dans votre deck avant d'en dévoiler une, mélangez votre défausse (en prenant soin de ne pas mélanger les cartes dévoilées) et continuez de dévoiler des cartes. Si vous n'en trouvez toujours pas, défaussez tout simplement toutes les cartes dévoilées. Si vous trouvez une carte *Trésor* ou *Action*, ajoutez-la à votre main et défaussez les autres cartes dévoilées. Une carte de plusieurs types dont l'un d'eux est *Trésor* ou *Action* (*Diadème* par exemple, qui est une carte *Trésor - Prix*) est ajoutée à votre main avec *Village agricole*. Vous ne choisissez pas entre une carte *Trésor* ou *Action*, vous arrêtez tout simplement à la première carte correspondant à l'un de ces types.



Développement: Valerie Putman et Dale Yu

Mise en page: Matthias Catrein

Version française: Équipe Filosofia

Traduction: Jean-François Gagné

©2011 Rio Grande Games

©2011 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

EXEMPLE D'UN TOUR

Au début de son tour, Alice a la main suivante: *Tournoi*, *Argent*, *Cuivre*, *Cuivre* et *Ménagerie*. Elle joue d'abord la carte *Tournoi*. Elle ne dévoile pas de *Province* de sa main, mais les autres joueurs non plus. Elle pioche un *Hameau* et obtient +1 Action et +1.



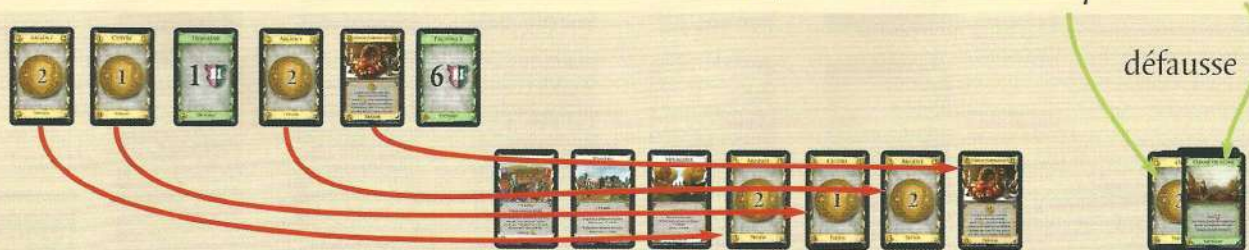
Elle joue son *Hameau*, qui lui fait piocher un *Domaine* et donne également +1 Action. Elle défausse un *Cuivre* pour obtenir un autre +1 Action mais ne défausse pas de carte pour obtenir +1 Achat.



Elle joue maintenant la carte *Ménagerie*. Celle-ci lui donne +1 Action et elle doit dévoiler sa main: *Argent*, *Cuivre* et *Domaine*. Il n'y a pas de carte en double, elle pioche donc 3 cartes: *Argent*, *Corne d'abondance* et *Province*. Elle pourrait encore jouer deux cartes *Action*, mais puisqu'elle n'a plus de carte *Action* en main, elle procède à sa phase **Achat**.



Elle joue d'abord son *Cuivre* et ses deux *Argent*. Ensuite, elle joue *Corne d'abondance*. Cette carte ne donne pas de € , mais comme elle a six cartes ayant un nom différent en jeu (*Tournoi*, *Hameau*, *Ménagerie*, *Cuivre*, *Argent* et *Corne d'abondance*) elle reçoit une carte coûtant jusqu'à $\text{€}6$. Elle choisit un *Or*, qu'elle met sur sa défausse. Puisque ce n'est pas une carte *Victoire*, elle conserve *Corne d'abondance*. Avec son $\text{€}6$, elle achète un *Champ de foire*.



Finalement, elle défausse les cartes qu'elle a en jeu ainsi que le *Domaine* et la *Province* de sa main et pioche afin de se faire une nouvelle main de cinq cartes.