

Objectif

- Obtenir le plus de points de **Victoire** (cartes) en fin de partie

Mise en place

Chaque joueur

- Deck mélangé face cachées : 7 **Cuivre** + 3 **Domaine**
- 1^{ère} main = 5 cartes issues du deck

Commun

- 3 piles **Trésor** (Cuivre, Argent, Or)
- 1 pile **Malédiction**
- 3 piles **Victoire** (Domaine, Duché, Province)
- Carte rebut (défausse)
- Réserve = 10 pioches de cartes **Action** (hasard **OU** paquets proposés dans règle – Cf. variante)
 - Face visible + Tri par coût d'achat
- Cartes à dos bleu sous chaque tas précédent (pour identification des piles vides)

Nb joueurs	2	3	4
Nb cartes / pile	10	20	30
Nb joueurs	2	3	4
Nb cartes / pile	8	12	12



Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

Principes génériques

- Présentation des cartes : coût d'achat en bas à gauche
- Si deck vide : reconstitution du deck en mélangeant sa défausse
- Si effet appliqué à plusieurs joueurs : sens horaire à partir du joueur actif

Consultation des cartes

- Possible de compter (mais pas regarder) son deck
- Interdit de compter ni regarder sa défausse
- Possible de compter les piles de l'aire de la réserve
- Possible de regarder le rebut

Termes

- Défausser** : carte mise dans sa défausse
- Écarter** : carte écartée du jeu face visible sur rebut
- Recevoir** : carte reçue placée dans sa défausse
- Dévoiler** : montrer une carte à tous les adversaires et la remettre à sa place
- Mettre de côté** : placer une carte face visible sur la table sans appliquer les effets



Types de cartes particuliers

- Action – Attaque** : impact sur le jeu adversaire
- Action – Réaction** : peut être jouée en dehors de son tour en réaction à une carte d'un autre joueur

1. Action : 1 action par défaut

- Choix de la carte jouée (pas d'action lors des 1^{er} tours)
- Règles spécifiques de l'action jouée : + n cartes / + n actions / + n achats / + n pièces de paiement
- Toutes les actions d'une carte jouée ne sont pas obligatoires

2. Achat : 1 achat par défaut

- Choix de la carte achetée : Trésors / Points de victoire / Actions ⇔ Paiement en posant des cartes trésor
- Inclure les cartes achetées dans la défausse
- ⚠** Trop de cartes victoires = blocage de son deck

3. Ajustement

- Défausse de la main et des cartes jouées : face visible
- Constitution de la prochaine main : pioche de 5 cartes sur son deck
 - Si deck vide : reconstitution du deck en mélangeant sa défausse perso

Fin de partie

Condition

- 3 paquets vides sur l'aire de jeu (carte bleue visible) **OU** Paquet **Province** vide

Décompte

- Vainqueur = Joueur avec le + de points de victoire dans son deck (cartes **Victoire**)

Égalité

- Vainqueur = Joueur ayant joué le moins de tour (depuis le joueur initial)
- Nouvelle égalité : partage de l'égalité

