



ALCHIMISTE



APOTHICAIRE

+ 2 Cartes
+ 1 Action

Lorsque vous défaussez cette carte de votre zone de jeu, vous pouvez la placer sur le dessus de votre deck si vous avez une *Potion* en jeu.

+ 1 Carte
+ 1 Action

Dévoilez les 4 premières cartes de votre deck. Placez les cartes Cuivre et Potion ainsi dévoilées dans votre main.

Placez les autres cartes sur le dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix.



APPRENTI



BASSIN
DIVINATOIRE

+ 1 Action

Ecartez une carte de votre main.
+1 carte par trésors qu'elle coûte.
+2 cartes supplémentaires si elle a potion dans son coût.

+ 1 Action

Tous les joueurs (vous aussi) dévoilent la première carte de leur deck. Décidez ensuite pour chaque carte dévoilée si elle est défaussée ou replacée sur son deck.

Après, dévoilez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous dévoiliez une carte qui n'est pas une carte *Action*. Ajoutez toutes les cartes dévoilées à votre main.



FAMILIER



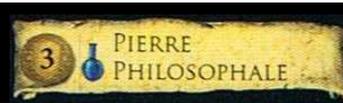
GOLEM

+ 1 Carte
+ 1 Action

Tous vos adversaires reçoivent une carte *Malédiction*

Dévoilez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous ayez dévoilé 2 cartes *Action* qui ne sont pas des *Golem*.

Défaussez les autres cartes et jouez ensuite les cartes *Action* ainsi dévoilées, dans l'ordre de votre choix.



+ 1 Achat
+ 1

Lorsque vous défaussez cette carte de votre zone de jeu, vous pouvez placer dessus de votre deck une de vos cartes *Trésor* qui est en jeu.

Lorsque vous jouez cette carte, comptez le nombre de cartes de votre deck et de votre défausse.
Vaut 1 par tranche de 5 cartes qu'il y a au total (arrondi à l'unité inférieure).



Après votre tour, le joueur à votre gauche joue un tour supplémentaire lors duquel vous pouvez voir toutes ses cartes et vous prenez toutes les décisions pour lui.

Vous obtenez à sa place toutes les cartes qu'il obtient lors de ce tour. Les cartes écartées sont mises de côté et placées dans sa défausse à la fin du tour.

Ecartez une carte de votre main.

Si c'est une ...

Carte *Action*, recevez un *Duché*

Carte *Trésor*, recevez une *Transmutation*

Carte *Victoire*, recevez un *Or*



+ 2 Actions

Vous pouvez recevoir une carte *Action* coûtant jusqu'à 5.

Vaut 1 point de victoire pour chaque 3 cartes *Action* dans votre deck (arrondi à l'unité inférieure).



2

Lorsque vous mélangez, vous pouvez placer cette carte où vous voulez dans votre deck.