

fief™

Rev. 2015

PHILIPPE
MOUCHEBEUF



MISE EN PLACE (POUR 6 JOUEURS)



1 Placez le plateau au centre de la table. Il représente une région de France au Moyen-Âge. Les villages sont symbolisés par des cases carrées, reliées par des chemins qui permettent le mouvement des troupes et des seigneurs.

Chaque village se situe dans une des 8 zones de couleurs qui représentent des FIEFS.

Chaque village appartient également à l'un des 5 ÉVÊCHÉS. Chaque évêché est identifié par ses frontières d'une couleur spécifique, et un numéro de 1 à 5 imprimé sur le bord du plateau, dans la mitre de la même couleur.

Chaque village fait donc partie à la fois d'un fief et d'un évêché. Les 5 villages dont le nom est écrit en plus gros sont les chefs-lieux d'évêché.

Mélangez toutes les cartes **ÉVÈNEMENT** (dos gris) et **CALAMITÉ** (dos noir) en une pile. Placez-la sur son emplacement sur l'aide de jeu.

2

Mélangez toutes les cartes **PERSONNAGE** (dos marron) en une pile. Placez-la sur son emplacement sur l'aide de jeu.

3

Un chef-lieu d'évêché a son nom inscrit **en plus gros**.

Frontières d'évêchés.

Les fiefs sont les zones de couleur. Ils peuvent s'étendre dans plusieurs évêchés.

Numéro d'évêché.

8

Chaque joueur choisit une couleur, place devant lui le plateau **FAMILLE** qui correspond ainsi que les pions qui constituent sa réserve :

- 8 pions **CHEVALIERS**, 13 **SERGEANTS** et 2 **ENGINS DE SIÈGE**
- 3 pions **AMBASSADE**
- 2 pions **VOTE**
- 3 pions **IMPÔT**
- 1 pion **MARIAGE**

Il commence la partie avec :

5 **ÉCUS**, 1 **CHEVALIERS**, 3 **SERGEANTS**, 1 **CHÂTEAU**.

9

Chaque joueur pioche une carte **SEIGNEUR** dans la pile des cartes **PERSONNAGE**. Il la pose sur son plateau **FAMILLE** et prend le pion Seigneur qui correspond.

Les cartes **CARDINAL** ou d'**ARC** tirées ne sont pas prises en compte. On les met de côté puis lorsque tous les joueurs ont pioché un seigneur, on les remélange dans la pile des cartes **PERSONNAGE**.



Triez et placez dans cette zone :
les pions SEIGNEUR,
CHÂTEAU/CITÉ, MOULIN,
ASSASSIN, PRISONNIER,
EXCOMMUNICATION, et ÉCUS.

4

Placez les 8 titres de
FIEF (pions couronne)
et les 5 titres d'ÉVÊQUE
(pions crose) sur leurs
emplacements.

5

Placez les pions ROI,
REINE, PAPE et
PRINCE HÉRITIER sur leurs
emplacements.

6

7

Placez les 4 pions
CARDINAL (dont celui
achetable), et le pion d'ARC
sur leurs emplacements.

10

PLACEMENT

Déterminez le **PREMIER JOUEUR** au hasard.
Il prend la carte premier joueur et choisit
son village de départ, sur lequel il place 1
CHEVALIERS, 3 SERGENTS, 1 CHÂTEAU et
son pion SEIGNEUR.
Les autres joueurs font ensuite de même, dans le sens
horaire. Ils peuvent choisir n'importe quel village non
occupé. Puis le premier tour commence.



11

Exemple : le joueur **VERT** est premier joueur.
Il choisit de se placer à **ST MÉDARD**.
Il place sur ce village 1 **CHEVALIERS**, 3 **SERGENTS**,
1 **CHÂTEAU** et son pion seigneur **FRANÇOIS**.

MATÉRIEL

SERGEANTS



78 pions
(13 par joueur)

CHEVALIERS



48 pions
(8 par joueur)

ENGINS DE SIEGE



12 pions
recto verso
(2 par joueur)

SEIGNEURS



18 pions
(6 femmes et
12 hommes)

IMPÔT



18 marqueurs
(3 par joueur)

MARIAGE



6 pions
(1 par joueur)

VOTE



12 marqueurs
(2 par joueur)

AMBASSADE



18 pions
(3 par joueur)

ASSASSIN



2 marqueurs

PRISONNIER



6 marqueurs

PRINCE HÉRITIER



1 marqueur

EXCOMMUNICATON



1 marqueur

CHÂTEAU / CITÉ



12 tuiles



MOULIN



15 pions

PERSONNAGE
22 cartes

ÉVÈNEMENT
25 cartes

CALAMITÉ
10 cartes

PREMIER
JOUEUR
1 carte



5 RELIQUES (OPTION)



PRÉSENTATION DU JEU

Dans Fief, chaque joueur dirige une famille noble du royaume de France. Une famille est constituée de seigneurs (hommes et femmes) qui tentent d'obtenir des titres ecclésiastiques ou nobiliers.

Ces titres apportent à leur famille richesse et pouvoir, mais aussi le droit de voter pour désigner le prochain Roi de France, ou le pape !

Le plateau de jeu est constitué de cases qui représentent des villages. Ces villages sont reliés entre eux par des chemins qui permettent le mouvement des troupes et seigneurs.

Il est divisé en 8 fiefs, différenciés sous forme de zones de couleur.

5 évêchés sont également présents, visualisés par des frontières de couleur, et un numéro de 1 à 5 imprimé dans une mitre de même couleur sur le bord du plateau. Un évêché est dirigé par un évêque.

Chaque village se trouve à la fois dans un fief et un évêché.

Un joueur peut acheter un **Titre de Fief** (couronne) pour un seigneur de sa famille s'il contrôle tous les villages du fief et y a un château.

Chaque titre de fief possédé rapporte **1 Point de Victoire (PV)**.

Un seigneur homme peut aussi obtenir un **Titre d'Évêque**. Posséder un tel titre dans sa famille permet au joueur de prélever la dîme dans l'évêché et de voter pour désigner d'autres évêques. Il pourra aussi devenir **Cardinal** et voter pour élire le **Pape**. Chaque seigneur titré donne également 1 vote pour élire le **Roi**.

Les titres de roi et pape rapportent chacun 1 PV. **Un joueur gagne en solitaire si sa famille possède 3 PV à la fin d'un tour.**

Il est difficile de gagner seul, alors deux joueurs peuvent s'allier grâce à un mariage pour gagner en équipe. **Deux joueurs gagnent en alliance si leurs deux familles possèdent ensemble un total de 4 PV à la fin d'un tour.**

Les joueurs peuvent piocher une nouvelle carte **SEIGNEUR** chaque tour pour placer un nouveau seigneur sur le plateau. Ils peuvent également piocher des cartes **ÉVÈNEMENT** qui donnent des bonus, comme par exemple les cartes **Bonnes récoltes**, **Beau temps** et **Impôt**. Mais ils peuvent également piocher des cartes **CALAMITÉ** **Peste**, **Famine**, ou **Mauvais temps**. D'autres cartes peuvent déclencher des **révoltes**, **assassinats** et autres vilénies.

Les joueurs perçoivent des revenus des villages et moulins qu'ils contrôlent. Les évêques et cardinaux peuvent augmenter ces revenus en prélevant la dîme sur leur(s) évêché(s). Les seigneurs titrés peuvent prélever la taille sur leurs fiefs. Tous ces revenus permettent d'acheter de nouvelles troupes, moulins, châteaux et titres de fief. Ils peuvent aussi servir à souder ou aider les autres joueurs.

Les joueurs contrôlent les villages avec leurs troupes (sergents et chevaliers), qui sont commandées par leurs seigneurs. Si des troupes de plusieurs joueurs se trouvent dans un même village, une bataille peut avoir lieu.

Agrandir le territoire de sa famille donne plus de revenus et d'influence et permet d'obtenir pour les membres de sa famille des titres de fief, d'évêque, de cardinal, le titre de roi ou celui de pape, qui sont les marques du vrai pouvoir et le socle d'une nouvelle dynastie française !

fief™



DÉS DE COMBAT
4 blancs et
4 noirs

ÉCUS
(argent)



TITRES



x 8



x 3



x 1



x 5

17 marqueurs

PION D'ARC



TOUR DE JEU

Fief se joue en plusieurs tours de jeu successifs, jusqu'à ce qu'un joueur ou une alliance de deux joueurs ait suffisamment de **Points de Victoire (PV)** à la fin d'un tour pour gagner la partie.

Chaque tour se décompose en plusieurs phases. Lors d'une phase, les joueurs exécutent chaque action dans le sens horaire.

PHASE 1. 'OYEZ, OYEZ !' (jouez chaque action dans cet ordre)

- Annonces des mariages et alliances (1.1),
- Élections des évêques (1.4),
- Élection du pape (1.7),
- Élection du roi (1.8).

PHASE 2. CARTES (jouez chaque action dans cet ordre)

- Les joueurs peuvent défausser puis piocher de nouvelles cartes **PERSONNAGE** et/ou **ÉVÈNEMENT** (2.1),
- Résolution des calamités (2.3),
- Les joueurs jouent des cartes s'ils le souhaitent (2.4).

PHASE 3. REVENUS

Chaque joueur perçoit :

- **1 écu** par village **contrôlé**. Il reçoit **2 écus de plus** pour chaque village situé dans un fief sur lequel il a joué une carte **IMPÔT** pour prélever la taille (2.4.5).
- **2 écus** par moulin **contrôlé**. Un moulin rapporte **1 écu de plus** pour chaque carte **Bonnes récoltes** (2.4.2) et/ou **Beau temps** (2.4.3) présente sur l'évêché où il se trouve.
- Les revenus de tous les moulins d'un évêché sur lequel il a joué une carte **IMPÔT** pour prélever la dîme (2.4.6).
- **2 écus** si la reine se trouve dans sa famille.

Toutes les cartes bonus jouées sont ensuite retirées du plateau et placées dans la défausse.

PHASE 4. ACHATS (dans l'ordre du tour)

- **Sergents** : 1 écu chaque (4.1),
- **Chevaliers** : 3 écus chaque (4.1),
- **Moulins** : 3 écus chaque (4.2),
- **Châteaux** : 10 écus chaque (4.2),
- **Titres de fief** : 4, 6 ou 8 écus chaque (4.3),
- **Le titre de cardinal achetable** : 5 écus (4.4).

PHASE 5. DÉPLACEMENTS (dans l'ordre du tour)

- Chaque seigneur peut se déplacer de 2 étapes (5.0),
- Les troupes (sergents et chevaliers) doivent se déplacer avec un seigneur, qui peut les prendre et/ou les laisser en cours de route.

PHASE 6. COMBATS (résoudre les batailles dans l'ordre du tour)

Des troupes de plusieurs joueurs présents dans le même village peuvent s'affronter lors d'une bataille. Une bataille (6.0) peut durer plusieurs rounds.

- Sergents = 1 Point de Combat (PC), Chevaliers = 3 PC,
- Chaque seigneur femme titrée ou homme = 1 PC.

Chaque camp lance un nombre de dés de combat qui dépend de la force de ses troupes présentes : 1 à 6 PC = 1 Dé, 7 à 12 PC = 2 dés, 13 PC ou plus = 3 dés.

PHASE 7. FIN DE TOUR

- Toutes les cartes **CALAMITÉS** actives sont défaussées.
- On vérifie s'il y a un ou des vainqueurs. un joueur gagne seul avec 3 PV, une alliance avec 4 PV. S'il n'y a pas de vainqueur, le premier joueur change et un nouveau tour commence.

RÈGLES DÉTAILLÉES

1.0 PHASE 1. 'OYEZ, OYEZ !'

1.1. MARIAGES ET ALLIANCES

Un mariage est un arrangement politique qui formalise l'alliance entre deux familles ; **aucune alliance n'est possible sans mariage**. Les joueurs qui ont convenu d'un mariage l'annoncent publiquement.

Un mariage unit deux seigneurs de deux joueurs distincts. Un des deux seigneurs doit être une femme non mariée, l'autre un seigneur homme non marié qui n'est pas dans les ordres, c'est à dire ni évêque, ni cardinal, ni pape.

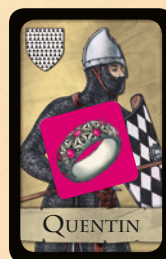
Attention : une femme d'ARC ne peut pas se marier (9.1).

Un joueur ne peut avoir qu'un mariage et donc qu'une alliance en cours.

Si le marié est roi, sa nouvelle femme devient immédiatement reine (1.8.1).

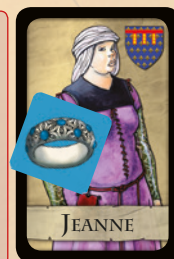
Si la mariée est reine régente (le précédent roi est mort), son nouveau mari **ne devient pas** roi. On ne devient roi que par une élection (1.8) ou en étant prince héritier quand le roi meurt (1.8.2).

Pour visualiser le mariage et l'alliance entre les deux familles, les joueurs échangent leur pion **ALLIANCE**, en les plaçant sur les deux cartes **SEIGNEUR**.



Exemple : le joueur bleu avec son seigneur **QUENTIN** propose une alliance au joueur magenta et son seigneur **JEANNE**.

Les deux joueurs s'accordent sur cette alliance et échangent leur pion **MARIAGE** (alliance) pour le poser sur la carte de leur seigneur.



Un joueur allié ne peut pas gagner seul. Il peut seulement gagner dans le cadre de son alliance.

Note de l'auteur : les victoires en alliance ne s'appliquent que pour les parties à plus de 3 joueurs (7.2). Dans une partie à 3 joueurs, on gagne seul même si on est allié.

1.1.1 FIN D'UNE ALLIANCE

Parfois, on peut souhaiter mettre fin à une alliance malvenue. Cela ne peut se faire que de deux manières :

- La mort d'un des deux époux (*suite à une bataille, la peste ou un assassinat* 10.3).
- Demander et obtenir une annulation du mariage par le pape (1.7).

1.2 TITRES

Dans Fief, un seigneur peut obtenir différents **titres**.

LES TITRES DE FIEF

Baron ou baronne, comte ou comtesse et duc ou duchesse.

Les titres de fief peuvent être achetés pendant la phase **Achats** (4.3). Pour pouvoir acheter un titre de fief, un joueur doit contrôler tous les villages du fief et y avoir un château.

LES TITRES RELIGIEUX

Évêque, cardinal et pape.

Ils sont réservés aux seigneurs hommes. Les titres d'évêque et de pape sont attribués par élection (1.3). Trois titres de cardinal s'obtiennent en piochant la carte correspondante dans la pioche des cartes **PERSONNAGE**. Un quatrième titre de cardinal peut être acheté (1.5).

LES TITRES ROYAUX

Roi, reine (régente) et prince héritier.

Le roi est élu par les seigneurs titrés (1.8).

Un **seigneur titré** est un seigneur qui possède au moins un des titres ci-dessus. Quand un seigneur obtient un titre, on place le marqueur qui correspond à côté de sa carte **SEIGNEUR**.

Un seigneur peut avoir jusqu'à 2 titres de fief, mais seulement 1 titre d'évêque.

1.3 ÉLECTIONS ET VOTES

Les titres d'évêque, de pape et de roi sont attribués par élection. Chaque élection suit la même procédure :

1. Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur annonce s'il souhaite présenter un candidat parmi ses seigneurs éligibles. Les conditions d'éligibilité sont différentes pour chaque titre, voir ci-dessous.

2. Le vote a lieu. Chaque joueur dispose de 2 marqueurs **VOTE** :

- 1 **Pour** (boule blanche au verso),
- 1 **Nul** (boule noire au verso).

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur qui dispose d'au moins 1 voix pour ce vote place un ou ses deux marqueurs **VOTE** face cachée sur le ou les **candidats** de son choix.

3. Quand tous les joueurs ont voté, on révèle les marqueurs **VOTE**.

Un marqueur **Pour** d'un joueur donne au candidat **TOUS** les votes de ce joueur.

Les marqueurs **Nul** sont ignorés, même pour déterminer les majorités. Ils servent à tromper les autres joueurs sur son véritable vote.

Note de l'auteur : utilisez les marqueurs Nul avec précaution, car ils peuvent faire croire à tort que vous votez pour un candidat. Cela peut provoquer des égalités et repousser l'élection au prochain tour.

Quand un candidat est élu, on place le marqueur de titre correspondant à côté de sa carte **SEIGNEUR**.

1.4 ÉLECTIONS DES ÉVÊQUES



Le plateau est divisé en 5 évêchés, numérotés de 1 à 5.

Ce chiffre est imprimé dans

la mitre correspondante sur le bord du plateau, et l'évêché est représenté avec une frontière de même couleur. Si tous les villages d'un évêché sont contrôlés par les joueurs (5.1) et que son titre d'évêque n'est pas attribué, une élection a lieu.

Candidats : tout seigneur homme non marié (1.1), qui n'est pas prisonnier (6.2.1), excommunié (1.6), roi (1.7) ou déjà évêque peut se porter candidat. Il n'est pas nécessaire qu'il soit présent dans l'évêché.

Voix : chaque joueur dispose de :

- 2 voix s'il contrôle le **chef-lieu** (le village de l'évêché dont le nom est inscrit en gros),
- 1 voix pour chacun des autres villages de l'évêché qu'il contrôle,
- 2 voix pour chaque évêque qu'il avait au début du tour et qui n'est pas prisonnier. Les évêques élus ce tour-ci ne peuvent pas voter,
- 3 voix pour chaque cardinal et pour le pape. Un évêque élu ce tour-ci qui est devenu cardinal ne peut pas voter.

Seul le plus haut titre est pris en compte.

Exemple : **FRANCK** contrôle le chef lieu de l'évêché (2 voix) et trois autres villages (3 voix). Il dispose donc de 5 voix pour l'élection de cet évêque.

Exemple : un seigneur qui est cardinal est aussi évêque. Seul son titre de cardinal est pris en compte. Il apporte donc 3 voix pour le vote.

1.4.1 RESULTAT D'UNE ÉLECTION D'ÉVÊQUE

Un candidat est élu s'il a la majorité relative (majorité relative = plus de voix que chacun des autres candidats). En cas d'égalité le titre n'est pas attribué ce tour-ci et un nouveau vote aura lieu le tour suivant.

Un évêché dont l'évêque est en place est considéré **gouverné**.

Un évêque est élu à vie, sauf s'il est excommunié par le pape (1.7).



Exemple : on vote pour le titre d'évêque de l'évêché n° 5 constitué de 4 villages, dont le chef-lieu **SIGY**.

MAXIMILIEN contrôle les villages de **ST PAUL** et **SIGY**, soit 3 voix. **SABINE** contrôle les 2 villages de **ST CIERS D'ABZAC** et **BEAUJEU**, soit 2 voix. **FRANCK** contrôle l'évêque de **BOURG**, soit 2 voix. **SABINE** et **FRANCK** votent pour **FRANÇOIS**, le candidat de **SABINE**, ce qui lui donne 4 voix. **MAXIMILIEN** donne ses 3 voix à un autre candidat. **FRANÇOIS** a la majorité relative, il est élu.

La crosse d'évêque n°5 est placée à côté de sa carte SEIGNEUR.

Si plus d'un titre d'évêque est disponible, les élections ont lieu l'une après l'autre, dans l'ordre croissant des numéros d'évêché.

Si un titre d'évêque redevient disponible (mort ou excommunication de l'évêque précédent) et que tous les villages de l'évêché sont toujours contrôlés par les joueurs, une nouvelle élection a lieu lors de la prochaine phase élection.

L'ÉVÊQUE

- doit être un homme non marié,
- peut avoir des titres de fief (4.3),
- peut devenir cardinal ou pape,
- donne 2 voix pour l'élection d'autres évêques.
- donne 1 voix pour l'élection du roi,
- peut prélever la dime sur son évêché en jouant une carte **IMPÔT** (2.4.4),
- s'il n'est pas emprisonné, peut tenter de calmer les révoltes dans son évêché, même s'il ne s'y trouve pas (10.1). Pour chaque révolte qu'il tente de calmer, le joueur jette 1D6 :
 - ➔ sur un résultat de 3 à 6, la révolte est calmée et la carte est défaussée.
 - ➔ sur un résultat de 1 ou 2, la tentative échoue, la révolte a lieu et l'évêque est lapidé (il meurt). Sa crosse d'évêque est remise à sa place sur le plateau dans l'attente de l'élection de son remplaçant.

1.5 LES CARDINAUX

Contrairement aux titres d'évêque et de pape, ceux de cardinal ne sont pas attribués par élection.

Il y a deux manières d'obtenir un titre de cardinal :



1. 3 cartes titre de cardinal se trouvent parmi les cartes **PERSONNAGE**. Un joueur qui pioche une de ces cartes peut la poser à tout moment sur n'importe quel évêque en jeu, ce qui en fait immédiatement un cardinal. Il conserve son titre d'évêque.

Placez la carte cardinal jouée sous un des marqueurs cardinal disponible (pas celui achetable). Prenez ce marqueur et placez-le au dessus de la carte du seigneur.



2. Un quatrième marqueur cardinal est lui achetable. Il est placé sur son emplacement spécifique lors de l'installation du jeu. Ce titre peut être acheté pour 5 écus lors de la phase **Achats** (4.5). Il doit être immédiatement attribué à un évêque en place.

En 1305, Bertrand de Got, évêque de Bordeaux mais pas cardinal, est élu pape sous le nom de Clément V. Suite à un conflit entre la papauté et la couronne de France, il sera le premier des 7 papes qui résideront à Avignon, France, au lieu de Rome ! Né à Villandraut en Gironde il meurt en 1314 à l'âge de 60 ans. Il contribua à la dissolution de l'ordre des Templiers durant son pontificat.



Exemple : FRANÇOIS, évêque de SIGY est devenu cardinal. Il peut maintenant voter lors de l'élection du pape.

Le marqueur cardinal est placé au dessus de sa carte SEIGNEUR.

La carte cardinal qui a été jouée est placée sur le bord du plateau, en dessous de l'emplacement du marqueur. Cette carte sera remplacée dans la défausse à la mort du cardinal.

LE CARDINAL

- doit être un évêque (il conserve le titre),
 - peut devenir pape,
 - donne 3 voix pour l'élection des évêques,
 - donne 1 voix pour l'élection du pape. Seuls les cardinaux votent pour élire le pape,
 - donne 1 voix pour l'élection du roi,
 - Si le pape est en jeu, il faut son accord préalable pour placer un nouveau titre de cardinal (jouer une carte ou acheter le titre disponible à l'achat). S'il refuse, le joueur ne peut pas jouer la carte ou acheter le titre,
 - peut prélever la dîme (2.4.6) sur **n'importe quel évêché gouverné** en jouant une carte IMPÔT. Le premier cardinal à le faire a la priorité sur le pape et les autres cardinaux, mais l'évêque de cet évêché a priorité sur lui.
 - peut tenter de calmer les révoltes sur n'importe quel évêché, en payant 3 écus, même s'il ne s'y trouve pas. Pour chaque révolte qu'il tente de calmer, le joueur lance 1D6.
 - ➔ Sur un résultat de **3 à 6**, la révolte est calmée et la carte défaussée.
 - ➔ Sur un résultat de **1 ou 2**, la tentative échoue et la révolte a lieu. *Note de l'auteur : le cardinal ne meurt pas, car il envoie ses sbires faire le sale boulot !*
- Si un cardinal ne veut (ou ne peut) pas dépenser 3 écus, il peut tout de même tenter de calmer une révolte dans son propre évêché en tant qu'évêque. Mais s'il échoue, il sera lapidé !

1.6 MORT DES ÉVÊQUES ET CARDINAUX

Si un seigneur titré évêque ou cardinal meurt, le marqueur ÉVÊQUE (crosse) et/ou CARDINAL (coiffe) est remplacé sur son emplacement sur le bord du plateau.

Dans le cas d'un des trois marqueurs CARDINAL non achetables, la carte associée est remplacée dans la défausse.

1.7 ÉLECTION DU PAPE

Si le titre est disponible, qu'au moins 2 cardinaux non prisonniers (6.2.3) sont en jeu et qu'au moins un évêque ou un cardinal se porte candidat, une élection a lieu.

Candidats : tout évêque ou cardinal non prisonnier peut se porter candidat.

Note de l'auteur : Les élections se tiennent dans un ordre déterminé, les évêques avant le pape. Un évêque qui vient juste d'être élu peut dans le même tour être élu pape.

Voix : chaque cardinal non prisonnier donne 1 voix.

1.7.1 RÉSULTAT DE L'ÉLECTION DU PAPE



Un candidat est élu s'il obtient la majorité absolue (plus de la moitié des votes exprimés). Le marqueur pape est placé à côté de sa carte SEIGNEUR.

Le pape est élu à vie. S'il meurt, un nouveau pape peut être élu lors de la prochaine phase élection.

Exemple : le cardinal FRANÇOIS, évêque de SIGY est élu pape. Le marqueur pape est placé à droite du marqueur cardinal.

LE PAPE

- doit être évêque ou cardinal,
- garde ses autres titres et rapporte 1 PV,
- donne 3 voix pour l'élection des évêques,
- donne 1 voix pour l'élection du roi,
- un nouveau titre de cardinal ne peut être attribué sans son accord préalable. S'il refuse, le joueur ne peut pas jouer la carte ou acheter le titre,
- peut **annuler immédiatement un mariage** à la demande d'un des deux époux. Si un prince héritier a été mis en jeu (1.8.2) et même s'il est décédé depuis, le Pape ne peut pas annuler le mariage royal (mariage consommé).
- peut prélever la dîme sur **tous** les évêchés gouvernés en jouant une carte IMPÔT. Mais les évêques et cardinaux ont la priorité(2.4.6). **Exemple :** le pape joue une carte IMPÔT pour prélever la dîme sur tous les évêchés gouvernés. L'évêque titulaire de l'évêché n° 3 joue lui aussi une carte IMPÔT. Il a la priorité. le pape ne percevra la dîme que sur les autres évêchés gouvernés.
- peut **excommunier** un seigneur **une fois par tour**, à n'importe quel moment. **Il ne peut y avoir qu'1 seul seigneur excommunié à la fois.** *Note :* il pourrait changer d'avis contre une généreuse donation !
- un **seigneur excommunié** ne peut plus voter ni être candidat à aucune élection. Il perd ses éventuels titres ecclésiastiques (évêque et cardinal). Le marqueur **Excommunié** est placé sur sa carte SEIGNEUR. Le pape peut lever l'excommunication à tout moment. Si le pape meurt, l'excommunication est levée. Un seigneur dont l'excommunication a été levée peut de nouveau obtenir des titres ecclésiastiques et participer aux votes.
- ne peut être ciblé par la carte JUSTICE (10.4).



Le 1er juillet 987, le comte de Paris, Hugues Capet, est élu roi des Francs sous le nom d'Hugues 1er. Il sera sacré par l'évêque de Reims deux jours plus tard. Quelques mois après son élection, il fait élire son fils Robert en tant que successeur.

1.8 ÉLECTION DU ROI

Si le titre de roi est disponible et qu'au moins un candidat se présente, une élection a lieu.

Candidats : tout seigneur homme titré, sans titre ecclésiastique, non prisonnier et non excommunié peut se porter candidat.

Voix : chaque seigneur titré non prisonnier et non excommunié, homme ou femme, donne 1 seule voix, quels que soient ses titres.

Résultat de l'élection : un candidat est élu s'il obtient la majorité relative (plus de voix que chacun des autres candidats), au moins 3 voix, dont au moins :

- les voix de 2 évêques, ou
- la voix d'1 cardinal, ou
- la voix du pape.



Quand un seigneur est élu roi, on place le marqueur **ROI** à côté de sa carte **SEIGNEUR**. Le roi est élu à vie.

1.8.1 LA REINE



Si le roi est marié lors de son élection ou se marie ensuite, sa femme devient immédiatement reine. On place le marqueur **REINE** à côté de sa carte **SEIGNEUR**.

Si le roi meurt et qu'il n'y a pas de prince héritier (1.8.2), la reine devient régente et gagne les pouvoirs du roi (*voir encadré à droite*).

Un nouveau roi peut être élu normalement quand il y a une reine régente. Elle perd alors ce titre et celui de reine, mais aucun autre titre qu'elle possède.

1.8.2 LE PRINCE HÉRITIER



Si le joueur qui contrôle la famille de la reine met en jeu un nouveau seigneur homme **alors que le roi est en vie** et que la reine n'est pas prisonnière, il peut décider d'en faire le prince héritier. Le marqueur **PRINCE HÉRITIER** est placé à côté de sa carte **SEIGNEUR**.

Si le roi meurt, le prince héritier devient immédiatement roi, mais il n'obtient pas ses titres de fief. La reine perd alors son titre.

Si la reine meurt, le prince héritier reste prince héritier.

LE ROI

- garde tous ses autres titres et rapporte 1 PV.

POUVOIRS DU ROI

- peut décider de réduire le coût d'achat de n'importe quel titre de fief à 0 écu. Note de l'auteur : le roi peut négocier pour cela des *faveurs*, par exemple une partie du coût normal du titre,
- peut prélever la taille sur un fief non gouverné, en jouant une carte **IMPÔT**,
- ne peut être ciblé par la carte **JUSTICE**.

LA REINE

- garde tous ses titres, ne rapporte aucun PV supplémentaire.

POUVOIRS DE LA REINE (RÉGENTE)

- reçoit 2 écus lors de la phase **Revenus**,
- peut donner naissance au prince héritier, si le roi est en vie et qu'elle n'est pas prisonnière,
- devient reine régente si le roi meurt et qu'il n'y a pas de prince héritier. Elle gagne alors les pouvoirs du roi listés ci-dessus,
- ne peut être ciblée par la carte **JUSTICE**.

LE PRINCE HÉRITIER

- est le fils premier né du roi après son élection. Il ne peut y avoir qu'un seul prince héritier en jeu à la fois,
- perd son statut de prince héritier s'il obtient un titre religieux (évêque ou cardinal),
- devient immédiatement roi à la mort de son père. Sa mère perd alors son titre de reine,
- ne peut être ciblé par la carte **JUSTICE**.

2.0 PHASE 2. CARTES

2.1 DÉFAUSSE ET TIRAGE

Il est toujours souhaitable d'obtenir de nouvelles cartes **PERSONNAGE** (dos marron) ou **ÉVÈNEMENT** (dos gris). Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut :

- défausser toutes ou partie des cartes de sa main. Il les montre aux autres joueurs puis les place dans la défausse correspondante.

2

A B C D

fief fief fief fief 1 fief 2 fief 3 fief

DÉFAUSSE DES CARTES PERSONNAGE PIOCHE DES CARTES PERSONNAGE PIOCHE DES CARTES ÉVÈNEMENT ET CALAMITÉ PISTE DES CARTES CALAMITÉ DÉFAUSSE DES CARTES ÉVÈNEMENT ET CALAMITÉ

Les défausses ne peuvent **pas** être inspectées.

◦ puis piocher de nouvelles cartes : 2 cartes maximum dont 1 seule carte **PERSONNAGE**. Exemple : **FRANCK** pioche une carte **ÉVÈNEMENT**, la regarde, puis décide de piocher une carte **PERSONNAGE**.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 cartes en main.



CARTE
ÉVÈNEMENT



CARTE
CALAMITÉ

Quand un joueur veut obtenir une nouvelle carte **ÉVÈNEMENT**, il doit piocher dans la pioche des cartes **ÉVÈNEMENT** et **CALAMITÉ**.

Certaines cartes **ÉVÈNEMENT** s'appliquent sur tout un évêché : **Bonnes récoltes** (2.4.2), **Beau temps** (2.4.3) et **Impôt** (2.4.4).

D'autres ne s'appliquent que sur 1 village ou 1 seigneur : **Révolte** (10.1), **Souterrain** (10.2), **Assassinat** (10.3), **Justice** (10.4) et **Embuscade** (10.5).

Les cartes **CALAMITÉ** sont de 3 types : **Mauvais temps**, **Famine** et **Peste**. Elles affectent tout un évêché, déterminé au hasard.

Quand un joueur pioche, il prend la carte du dessus, qui peut être une carte **CALAMITÉ**. Les cartes **CALAMITÉ** ne sont pas prises en compte dans la limite des cartes qu'un joueur peut piocher. Il continue de piocher jusqu'à ce qu'il obtienne le nombre de cartes **ÉVÈNEMENT** souhaité.

Les cartes **CALAMITÉ** piochées sont placées face cachée sans les regarder sur les emplacements de la piste des cartes **CALAMITÉ** dans l'ordre 1, 2, 3. Si les 3 emplacements sont déjà occupés, la carte est défaussée.

Un joueur n'est jamais obligé de piocher des cartes, il peut choisir de ne pas le faire si les cartes qu'il a en main lui conviennent, ou s'il veut éviter de piocher des cartes **CALAMITÉ**.

Quand le premier joueur a fini de défausser puis piocher des cartes, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite.

Exemple : **FRANCK** pioche une carte **SEIGNEUR**, et veut une carte **ÉVÈNEMENT** comme deuxième carte. Mais la carte au-dessus de la pile des cartes **ÉVÈNEMENT** et **CALAMITÉ** est une calamité. Il la prend et la place sans la regarder sur le premier emplacement libre de la piste des calamités. La carte suivante est encore une calamité, qu'il place sur le deuxième emplacement libre de la piste des calamités. La carte suivante est une carte **ÉVÈNEMENT**, qu'il prend dans sa main.

2.2 PIOCHE ÉPUISEE

Lorsque un joueur souhaite piocher une carte mais que la pioche est épuisée, reformez-en une en mélangeant les cartes de la défausse correspondante.

Note de l'auteur : les cartes **SEIGNEUR** défaussées (personnages morts) qui reviennent ainsi en jeu représentent un autre seigneur qui porte le même nom.

2.3 RÉSOLUTION DES CALAMITÉS

Lorsque les joueurs ont terminé de défausser et piocher des cartes, Les cartes calamités placées sur la piste des calamités sont l'une après l'autre retournées face visible, et leur effet est résolu.

Note de l'auteur : si certains joueurs sont débutants, nous vous conseillons de défausser les calamités sans les résoudre lors du tout premier tour.

Pour chaque calamité, on lance 1D6 pour déterminer sur quel évêché elle se produit. (Chaque évêché a un numéro associé, imprimé sur une mitre au bord du plateau.) Placez la carte **CALAMITÉ** à coté de la mitre de l'évêché visé.

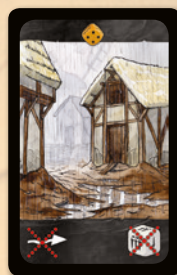
Un résultat de 6 correspond à une fausse alerte, la carte est simplement défaussée.

Un même évêché ne peut pas être affecté par plusieurs calamités du même type. Si cela arrive, on défausse la carte.

Par contre, plusieurs calamités de type différent peuvent affecter simultanément le même évêché.

Une calamité affecte tous les joueurs présents dans l'évêché, jusqu'à la fin du tour.

2.3.1 MAUVAIS TEMPS (4 CARTES)



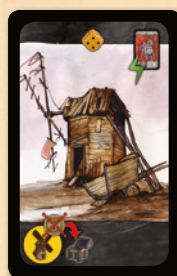
Aucune bataille et aucun mouvement ne sont possibles dans l'évêché affecté, y compris pour y entrer ou en sortir.

Une carte **Beau temps** (2.4.3) peut être jouée pour annuler un mauvais temps. Les deux cartes sont alors défaussées.

On ne peut pas jouer une carte **Bonnes récoltes** (2.4.2) sur un évêché où sévit un mauvais temps.

Les révoltes (10.1) et les mouvements par souterrain (10.2) ne sont pas affectés par un mauvais temps.

2.3.2 FAMINE (4 CARTES)



Les moulins de l'évêché ne rapportent aucun revenu pendant la phase **Revenus**.

Une carte **Bonnes récoltes** (2.4.2) peut être jouée pour annuler une famine. Les deux cartes sont alors défaussées.

On ne peut pas jouer une carte **Beau temps** (2.4.3) sur un évêché où sévit une famine.

Attention ! les famines peuvent causer des révoltes (10.1).

2.3.3 PESTE (2 CARTES)



Tous les villages de l'évêché sont touchés par la peste ! On lance 1D6 pour chaque seigneur présent.

➤ Sur un résultat de 4 à 6, il survit.

➤ Sur un résultat de 1 à 3, il meurt.

Dans chaque village de l'évêché, chaque armée présente perd la moitié de ses pions, arrondi à l'inférieur. C'est le propriétaire qui décide quels pions il retire. Les engins de siège ne sont pas pris en compte.

Exemple : **OLIVIER** a une armée dans un village touché par la peste. Elle est constituée de 3 sergents et 2 chevaliers. $3 + 2 = 5$. Divisé par 2 arrondi à l'inférieur, cela donne 2, il doit retirer 2 pions. Il choisit de retirer 2 pions **SERGENTS**.

Dans un autre village touché par la peste, il a seulement 1 pion **SERGENTS**. 1 divisé par 2 arrondi à l'inférieur, cela donne 0. Il garde donc son pion dans ce village.

Note de l'auteur : les concentrations de population favorisaient le développement de l'épidémie. Plus les troupes sont concentrées, plus les pertes sont importantes.

Tout seigneur qui entre dans un évêché touché par la peste doit aussi jeter le D6 pour voir s'il succombe à la maladie, mais un seigneur n'a besoin de faire le test qu'une fois dans le même tour, même s'il sort puis entre de nouveau dans une zone pestiférée, qu'elle soit la même ou une autre.

De même, les troupes qui entrent dans une zone pestiférée sont réduites de moitié, arrondi à l'inférieur. Cela ne s'applique également qu'une fois dans le tour.

Les troupes qui arrivent en renfort dans une zone pestiférée ne sont pas affectées. Note de l'auteur : elles ont été recrutées parmi les survivants.


De même, les nouveaux seigneurs posés dans la zone lors de la phase **Cartes** (2.4.1) ne sont pas affectés.


Les cartes **CALAMITÉ** restent en place et actives jusqu'à la fin du tour. Elles sont alors mises dans la défausse (7.0).

2.4 JOUER DES CARTES

Une fois que toutes les calamités ont été placées sur les évêchés, les joueurs peuvent jouer tout ou partie des cartes qu'ils ont en main, dans l'ordre du tour.

Toutes les cartes ÉVÈNEMENT ont un des deux symboles suivants :

Les cartes avec le symbole  peuvent être jouées seulement durant cette phase. Une telle carte peut ne pas être jouée et gardée en main, mais dans ce cas elle ne pourra plus être jouée avant la phase Jouer des cartes du tour suivant.

Les cartes avec le symbole  sont des cartes SURPRISE, elles peuvent être jouées à tout moment à n'importe quelle phase à l'exception de la phase Tirage (voir la description des cartes sections 9.0 et 10.0).

2.4.1 SEIGNEURS (18 CARTES)



Jouer une carte SEIGNEUR permet à un joueur de mettre en jeu un nouveau membre de sa famille. On ne peut pas avoir plus de 4 seigneurs à la fois dans sa famille.

Par contre il est possible de garder des cartes SEIGNEUR supplémentaires dans sa main. Les cartes SEIGNEUR ne peuvent être jouées que pendant cette phase.

Le joueur place la carte SEIGNEUR jouée sur son plateau **Famille**, prend le pion SEIGNEUR correspondant et le place dans un des châteaux (4.2) ou cités (4.3) qu'il contrôle, ou à défaut dans un village où se trouve déjà un de ses seigneurs, ou à défaut sur un village qu'il contrôle, ou à défaut sur un village libre ou contrôlé par un autre joueur avec l'accord de celui-ci. Le nouveau seigneur est immédiatement opérationnel.

Note de l'auteur : les seigneurs peuvent se trouver seuls dans un village, mais cela les rend très vulnérables aux révoltes (10.1) et pendant les batailles. Ils sont immédiatement tués par une révolte, et capturés dans une bataille.

2.4.2 BONNES RÉCOLTES (5 CARTES)



Une carte **Bonnes récoltes** peut être jouée sur n'importe quel évêché, sauf ceux touchés par un **Mauvais temps** (2.3.1) :

• Si une carte **FAMINE** se trouve déjà sur l'évêché, elle l'annule. Les deux cartes sont défaussées.

• S'il n'y a pas de carte **FAMINE** sur l'évêché, on place la carte **Bonnes récoltes** sur le bord du plateau, à côté du numéro de l'évêché. Chaque

moulin dans l'évêché rapporte à son propriétaire **1 écu de plus** lors de la phase **Revenus**.

Tous les joueurs bénéficient de cet effet.

Exemple : une carte **Bonnes récoltes** est jouée sur un évêché où se trouve une carte **FAMINE**. Les deux cartes sont défaussées, l'effet de la famine est annulé.

2.4.3 BEAU TEMPS (5 CARTES)



Une carte **Beau temps** peut être jouée sur n'importe quel évêché, sauf ceux touchés par une **famine** (2.3.2) :

• Si une carte **Mauvais temps** se trouve déjà sur l'évêché, elle l'annule. Les deux cartes sont défaussées.

• S'il n'y a pas de mauvais temps sur l'évêché, on place la carte **Beau temps** sur le bord du plateau, à côté du numéro de l'évêché. Chaque

moulin dans l'évêché rapporte à son propriétaire **1 écu de plus** lors de la phase **Revenus**.

Tous les joueurs bénéficient de cet effet.

Exemple : une carte **Beau temps** peut être jouée pour annuler un mauvais temps, puis une carte **Bonnes récoltes** pour augmenter les revenus des moulins de l'évêché.

TAILLE ET DÎME

Au Moyen Âge la **taille** est un impôt direct prélevé par le seigneur sur les serfs de son domaine en échange de sa protection. En 1439 est créée la **taille royale** payée au roi pour financer l'armée royale lors de la guerre de cent ans.

La **dîme** est un impôt dû au clergé calculé sur les produits agricoles afin de pourvoir à l'entretien des paroisses et de leur clergé.

2.4.4 IMPÔT (5 CARTES)



Un joueur peut jouer une carte **IMPÔT** sur un fief pour y prélever la taille ou sur un évêché pour y prélever la dîme, et ce même si le seigneur détenteur du titre est prisonnier.



MARQUEUR
IMPÔT DU
JOUEUR
BLANC

La carte jouée est défaussée, et le joueur place un de ses marqueurs **IMPÔT** sur le fief ou l'évêché concerné.



Attention ! Prélever la dîme ou la taille peut provoquer des révoltes (10.1).

2.4.5 LA TAILLE

Elle peut être prélevée par :

- un seigneur titré **sur son propre fief**,
- le roi sur **n'importe quel fief non gouverné** (le roi n'a pas besoin de contrôler les villages de ce fief).

Le joueur qui joue la carte place un de ses pions **IMPÔT** sur le fief.

Durant la phase **Revenus**, la taille rapporte :

- **+2 écus** pour chaque village du fief, même s'il est contrôlé par un autre joueur et/ou assiégé.

Exemple : un des seigneurs de **SABINE** est le roi. **SABINE** joue une carte **IMPÔT** pour prélever la taxe royale sur le fief de **BOURG**.

FRANCK contrôle 3 des 4 villages du fief et **OLIVIER** contrôle le quatrième. Lors de la phase **Revenus**, **SABINE** recevra 8 écus (2 écus pour chaque village). **FRANCK** et **OLIVIER** recevront 1 écu par village contrôlé (3.0), soit 3 écus pour **FRANCK** et 1 écu pour **OLIVIER**.

2.4.6 LA DÎME

Elle peut être prélevée par :

- un évêque **sur son propre évêché**,
- un cardinal **sur n'importe quel évêché gouverné**,
- le pape **sur TOUS les évêchés gouvernés**.

Le joueur qui joue la carte place un de ses pions **IMPÔT** sur l'évêché concerné, ou au centre du plateau en cas de dîme papale.

Si plusieurs joueurs ont joué une carte **IMPÔT** pour prélever la dîme sur le même évêché, un seul en touchera les bénéfices, par ordre de priorité :

→ L'évêque en titre > un cardinal > le pape.

Lors de la phase **Revenus**, la dîme permet de percevoir les revenus associés à **TOUS** les moulins de l'évêché, à la place de leur propriétaire.

2.4.7 PRÉSENCE DE PLUSIEURS CARTES ÉVÈNEMENT

Plusieurs cartes **ÉVÈNEMENT** peuvent être jouées sur le même évêché, mais le bonus d'un type donné ne peut s'appliquer qu'une fois.

Exemple : une carte **Bonnes récoltes** et une carte **Beau temps** sont jouées sur le même évêché. Chaque moulin de l'évêché produira un bonus de +2 écus lors de la phase **Revenus**, soit un total de 4 écus par moulin.

Exemple : la famine sévit sur l'évêché n°1. Elle affecterait OLIVIER. Heureusement il a deux cartes **Bonnes récoltes** en main. Il joue la première pour annuler la famine, puis la deuxième pour obtenir le bonus de +1 écu par moulin lors de la phase **Revenus**.

S'il n'y avait pas eu de famine, OLIVIER n'aurait pu jouer qu'une des deux cartes **Bonnes récoltes** sur cet évêché.

3.0 PHASE 3. REVENUS

Chaque joueur perçoit les revenus suivants (les joueurs expérimentés peuvent le faire simultanément) :

- 1 écu pour chaque village non assiégé (6.4.1) qu'il contrôle (5.1),
- 2 écus pour chaque moulin situé dans un village qu'il contrôle,
- chaque moulin produit un bonus de +1 écu pour chaque carte **Beau temps** ou **Bonnes récoltes** qui affecte l'évêché dans lequel il se trouve (2.4.7).
- la **taille** donne au joueur qui l'a jouée un bonus de +2 écus par village du fief concerné (même si le village est contrôlé par un autre joueur).
- La **dîme** permet de percevoir tous les revenus des moulins de l'évêché à la place de leur propriétaire (2.4.6).
- 2 écus pour le titre de reine.

Les joueurs placent leur argent sur le plateau **FAMILLE**. Il reste visible et peut être, à tout moment, donné ou échangé librement entre joueurs.

Quand tous les joueurs ont reçu leurs revenus, ils récupèrent leurs marqueurs **IMPÔT** placés sur le plateau et les cartes **ÉVÈNEMENT** sont défaussées. Les cartes **CALAMITÉ** restent en place jusqu'à la fin du tour.

4.0 PHASE 4. ACHATS

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut acheter et placer de nouveaux bâtiments, titres et troupes, dans la limite de ceux disponibles.

Les rançons sont payées et les prisonniers libérés avant tout autre dépense (6.2.4).

4.1 TROUPES



Un pion **SERGENTS** coûte 1 écu, vaut 1 Point de Combat (PC) et est éliminé par 1 point de dégât.

Note de l'auteur : les sergents étaient des fantassins au service d'un seigneur, d'un évêque ou d'une cité.



Un pion **CHEVALIERS** coûte 3 écus, vaut 3 Points de Combat (PC) et est éliminé par 3 points de dégât.

Note de l'auteur : les chevaliers étaient des guerriers nobles à cheval.

Les troupes achetées sont immédiatement placées sur des villages où se trouvent des seigneurs non prisonniers (y compris des seigneurs assiégeants 6.4.1), un château ou une cité de la famille. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent se trouver dans un village. Cependant, **on ne peut placer lors de la phase Achats qu'un maximum de 4 nouvelles unités dans chaque village.**

Il est interdit de placer de nouvelles unités dans une cité ou un château assiégé(e).

Exemple : OLIVIER contrôle le village de **ST MÉDARD** avec son seigneur **THIERRY**, 4 sergents et 3 chevaliers. Il veut renforcer cette armée. Il achète 3 pions **SERGENTS** et 2 pions **CHEVALIERS** pour 9 écus (3 x 1 + 2 x 3). Il ne peut placer que 4 de ces pions à **ST MÉDARD**. Il décide d'y placer 2 chevaliers et 2 sergents. Il

devra placer le dernier sergent dans un autre village.

L'armée de **ST MÉDARD** est maintenant constituée de 6 sergents et 5 chevaliers.

4.2 BÂTIMENTS



Une tuile **CHÂTEAU** coûte 10 écus.

Une tuile **CHÂTEAU** est placée sur un village contrôlé par le joueur. Il ne peut y avoir qu'un château (ou cité) par village. Un château ne peut être détruit que par une révolte (10.1), mais son contrôle peut changer (5.1).



Un pion **MOULIN** coûte 3 écus.

Un pion **MOULIN** est placé sur un village contrôlé par le joueur. Il ne peut y avoir que 2 moulins par village.

4.3 TITRES DE FIEF

Un titre de fief peut être acheté par un joueur s'il contrôle tous les villages du fief et qu'au moins un château s'y trouve.

Le coût d'achat du titre est de 2 écus par village du fief.

S'il y a un roi en jeu, il peut décider de réduire ce coût à 0 écu !



Exemple : le Fief vert situé sur le coté droit du plateau comprend 3 villages.

Le coût d'achat du titre est de 3 x 2 = 6 écus.

Un fief de 4 villages est un duché, un fief de 3 villages un comté, et un fief de 2 villages une baronnie.

Un marqueur couronne, placé sur le bord du plateau dans la zone colorée du fief, représente le titre. Lorsqu'un joueur achète un titre de fief, il l'affecte à un de ses seigneurs en plaçant le marqueur au dessus de la carte **SEIGNEUR** correspondante, sur son plateau **FAMILLE**.

Le fief est maintenant gouverné.



Le joueur retourne maintenant une de ses tuiles **CHÂTEAU** qui se trouve dans le fief ; cela le transforme en **CITÉ FORTIFIÉE**. C'est désormais la capitale du fief.

Note de l'auteur : les cités fortifiées ne peuvent pas être achetées. Elles apparaissent uniquement quand un titre de fief est acheté. Il n'y a qu'une seule cité fortifiée par fief.

Si un autre joueur prend le contrôle de la cité fortifiée, il s'empare du titre.

Un seigneur peut avoir plusieurs titres, dont au maximum 2 titres de fief. Exemple : **CHARLES**, Duc de **BOURG**, Comte et Évêque de **SIGY**.

Si un seigneur a 2 titres de fief, il doit conserver le plus important, mais peut transmettre l'autre à un membre de sa famille.

Ordre décroissant d'importance :

- Duché > comté > baronnie.

Exemple : le seigneur **CHARLES** a 2 titres de fief : un comté et une baronnie. Il peut transmettre le titre de baron mais doit garder celui de comte.

4.3.1 MORT D'UN SEIGNEUR TITRÉ

Quand un seigneur meurt (peste 2.3.3, bataille 6.2, révolte 10.1, assassinat 10.3 ou justice 10.4), ses titres de fief sont immédiatement transmis à d'autres membres de sa famille, hommes ou femmes.


S'il était le dernier seigneur de sa famille mais marié, les titres reviennent à son conjoint. Si des troupes se trouvent dans la cité fortifiée d'un fief dont le titre est ainsi transmis à un autre joueur, ces troupes sont remplacées par leur équivalent de la nouvelle famille.

S'il n'était pas marié, le titre est laissé vacant et le marqueur couronne remis sur le plateau à son emplacement.

Le titre devra être récupéré (gratuitement) par sa famille si un nouveau seigneur entre en jeu et qu'elle contrôle toujours la cité fortifiée.

Note de l'auteur : ce titre peut être récupéré gratuitement par une autre famille, en prenant simplement le contrôle de la cité fortifiée !

4.4 TITRE DE CARDINAL

 Le titre de cardinal achetable coûte 5 écus. Il n'y a qu'un titre achetable ; le marqueur associé affiche une pièce de monnaie. Les trois autres titres sont obtenus en jouant une carte **CARDINAL**.

Lorsque le titre est acheté par un joueur, il doit placer immédiatement le marqueur au dessus de la carte du seigneur à qui il attribue le titre.

5.0 PHASE 5. DÉPLACEMENTS

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, déplace toutes ses troupes et seigneurs non prisonniers, puis on passe au joueur suivant.

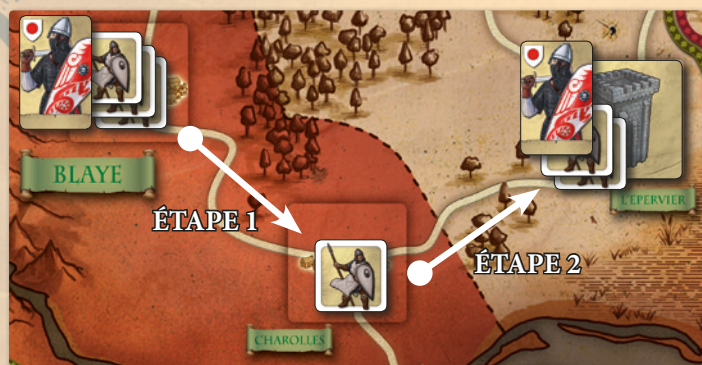
Les déplacements s'effectuent de village à village, en suivant toujours un chemin. Un déplacement entre deux villages s'appelle une étape.

Un seigneur ne peut effectuer que 2 étapes par tour, 3 si c'est une femme qui est d'ARC (9.1). Il est possible de faire un aller-retour entre deux villages pour 2 étapes.

Durant son mouvement, un seigneur peut emmener des troupes avec lui. **C'est le seul moyen de déplacer des troupes, elles ne peuvent pas se déplacer par elles-mêmes.** Elles peuvent être récupérées ou laissées dans un village en cours de route.

Attention ! Chaque unité et chaque seigneur ne pourra pas effectuer plus de 2 étapes durant le tour (3 en accompagnant d'ARC). On ne peut donc pas faire traverser la carte à une unité en la passant de seigneur en seigneur.

Un seigneur et ses troupes peuvent se déplacer sur un village occupé par un autre joueur.



Exemple : OLIVIER déplace son seigneur BEAUDOIN et 3 sergents de BLAYE à CHAROLLES (étape 1). Il laisse un sergent à CHAROLLES puis va avec les autres troupes à L'ÉPERVIER (étape 2).

On peut se déplacer librement sur les villages vides (sans troupe ni seigneur).

On ne peut croiser des troupes et seigneurs d'autres joueurs qu'avec leur accord. Cela concerne les pions qui contrôlent les villages, et les pions qui se trouvent à leur entrée sur les chemins empruntés.

Le joueur en phase doit déplacer ses pions jusqu'au village concerné, puis demander les autorisations aux joueurs concernés.

- S'il les obtient, il peut continuer son déplacement normalement.
- S'il ne les obtient pas, le joueur peut faire revenir ses troupes sur ses pas (cela compte comme une nouvelle étape) ou s'arrêter dans le village, à l'entrée, sur le chemin par lequel il est arrivé, mais il ne peut pas faire demi-tour en abandonnant des troupes sur place ! Il peut emmener avec lui d'éventuelles troupes déjà présente sur le village le tour dernier. Il pourra éventuellement combattre pendant la phase **Combats** (note : une chevauchée n'est plus possible puisqu'elle doit être déclarée au début du mouvement des troupes concernées).

Un combat entre les troupes de deux joueurs présents sur le même village n'est pas systématique. S'il a lieu, il sera résolu lors de la phase **Combats** (6.0).

Si un joueur souhaite déplacer des troupes depuis un village sur lequel des unités d'un autre joueur viennent d'arriver, il peut le faire, mais doit demander l'autorisation pour emprunter le même chemin (donc croiser les troupes adverses), ou jouer une carte **Souterrain** (10.2).

Aucun mouvement n'est possible pour sortir d'un château ou d'une cité assiégé(e) (6.4), sauf avec l'autorisation de l'assiégeant ou en jouant une carte **Souterrain**.

5.1 CONTRÔLER UN VILLAGE

Un village est soit libre (aucun joueur ne le contrôle), soit contrôlé par 1 joueur. Le contrôle d'un village ne peut jamais être partagé entre plusieurs joueurs !

Au début du jeu, la plupart des villages sont libres. Un village est contrôlé quand un joueur l'occupe avec des seigneurs et/ou des troupes.

Suite de l'exemple précédent : après son déplacement OLIVIER contrôle les villages de CHAROLLES et L'ÉPERVIER. Mais il n'occupe plus BLAYE, donc ne le contrôle plus.



Plusieurs joueurs peuvent avoir des troupes et/ou seigneurs sur le même village, mais c'est le premier arrivé qui en a le contrôle. Pour visualiser cela, le premier arrivé place ses troupes sur la case village, et les troupes des autres joueurs qui arrivent ensuite sont placées à côté de la case village, sur la route qu'elles ont empruntées.

Un seigneur sans troupes peut contrôler un village, mais est très vulnérable face aux révoltes et captures (10.1).

Le joueur qui contrôle un village peut décider à tout moment de céder le contrôle à un autre joueur présent dans le village.

Si le joueur qui contrôle le village part et que plusieurs autres joueurs sont présents, il doit décider lequel en prend le contrôle.

Quand un titre de fief a été acheté, le fief est gouverné. **Les villages non occupés d'un fief gouverné sont contrôlés par le joueur propriétaire du fief.**

La présence d'un château ou d'une cité fortifiée dans un village ne change rien aux règles de contrôle. Le contrôle de la fortification est lié au contrôle du village.

5.2 CHEVAUCHÉES

Plutôt que de demander l'autorisation à un joueur de croiser ses troupes, il est possible de tenter de forcer le passage en livrant

bataille pendant le mouvement. Cela s'appelle une **chevauchée**. Une chevauchée permet de combattre puis en cas de succès de poursuivre son mouvement.

On peut faire une chevauchée pour :

- Sortir d'un château ou d'une cité fortifiée assiégée,
- Croiser des troupes adverses sur un chemin, en quittant un village ou en le traversant.
- Traverser un village contrôlé par des troupes adverses. **Cela n'est pas possible s'il y a un château ou une cité fortifiée sur ce village.**

Une chevauchée ne peut être effectuée que par une force composée uniquement de seigneurs et de chevaliers. Cette force doit de plus être capable de bouger encore d'au moins 1 étape après la chevauchée.

Une armée ne peut donc faire une chevauchée qu'au début de son mouvement, et/ou après la première étape (et la deuxième pour d'ARC qui peut bouger de 3 étapes).

Un joueur ayant des troupes sur le passage d'une chevauchée peut décider de laisser passer les troupes, sans combattre mais l'attaquant peut tout de même choisir de déclencher un combat contre ces troupes.

Le combat est résolu **immédiatement** et non pas lors de la phase **Combats**, contrairement aux combats habituels.

Seul le défenseur peut bénéficier d'une alliance de circonstance (6.0). Ce qui veut dire que les alliés ne peuvent pas changer de camps, seulement quitter le combat.

Lors d'une chevauchée, le défenseur bénéficie d'un bonus de +1 dégât pour chaque dé de bataille qu'il lance (6.2).

Exemple : le défenseur a 2 chevaliers et 3 sergents, soit 9 PC. Il lance donc 2 dés (6.2). Il obtient 3 dégâts, auxquels il ajoute +2 car il a lancé 2 dés, pour un total de 5 dégâts.

Si l'armée qui fait la chevauchée gagne la bataille, et qu'il reste au moins un seigneur pour la commander, elle doit poursuivre son mouvement. Le joueur ne peut pas choisir de stopper son mouvement et rester sur place, mais il peut y laisser une partie de ses troupes pour contrôler le village.

Toute autre issue du combat provoque l'arrêt de la chevauchée. En cas d'échec d'une chevauchée, les seigneurs et troupes qui la composaient ne peuvent plus effectuer de mouvement ce tour-ci.

Si un joueur arrive à la fin de son mouvement dans un village occupé par un autre joueur, il ne peut pas faire de chevauchée, mais pourra combattre lors de la phase **Combats** (6.0).

Exemple : le seigneur BEAUDOIN se déplace avec 2 chevaliers de BLAYE à CHAROLLES (étape 1) où il fait une chevauchée, résolue immédiatement. Il gagne le combat sans perte. Le sergent bleu est retiré du plateau.



BEAUDOIN laisse un pion **CHEVALIERS** sur place et continue son mouvement en allant à **L'ÉPERVIER** avec son autre pion **CHEVALIERS**. Si le pion **SERGENTS** bleu qui s'y trouve n'est pas déplacé par son propriétaire d'ici là, une bataille pourra avoir lieu lors de la phase **Combats**.

6.0 PHASE 6. COMBATS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut déclarer une bataille dans chaque village où ses troupes sont en présence de troupes adverses. Une bataille n'est jamais obligatoire. Si aucun joueur ne souhaite attaquer, rien ne se passe.

Une bataille déclarée est résolue immédiatement. Le joueur peut ensuite décider d'en déclarer une autre et ainsi de suite.

Note de l'auteur : on peut attaquer un allié !

Les troupes qui ne sont pas avec un seigneur ne peuvent pas provoquer une bataille, mais elles se défendent si elles sont attaquées.

Si plus de 2 joueurs sont présents dans un village, certains peuvent décider de combattre ensemble contre d'autres joueurs présents.

Dans ce cas ils regroupent leurs forces. L'attaquant et le défenseur (celui dont la phase de Combat est en cours et le joueur ciblé initialement par l'attaquant) décident de la répartition des pertes, d'une possible rédition et du contrôle d'éventuels prisonniers.

Les alliances de circonstance sont décidées au début du combat. Un seigneur qui ne participe pas dès le départ au combat, ne peut pas le rejoindre en cours de route. Les seigneurs engagés dans une alliance de circonstance (sauf ceux de l'attaquant et du défenseur) peuvent passer dans le camp adverse à chaque fin de round. Ils peuvent également quitter le combat mais ne pourront alors plus le rejoindre.

Note de l'auteur : en cas de Siège, si un allié du défenseur rejoint le camp adverse, il ouvre alors les portes des fortifications et l'assiégeant n'a plus de malus dus aux fortifications (6.2.1).

Exemple : FRANCK et OLIVIER sont alliés par mariage, et ont tous les deux des troupes à BLAYE. SABINE amène des troupes à BLAYE pour attaquer OLIVIER. elle convainc FRANCK de rejoindre son camp. Ils combinent leurs Points de Combat (6.2) et gagnent contre les troupes d'OLIVIER. L'épouse du seigneur de FRANCK est tuée dans la bataille. FRANCK n'est du coup plus allié à OLIVIER !

6.1 DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

Une bataille se déroule en rounds successifs. Elle prend fin quand :

- Un des deux camps est éliminé, ou
- Un des deux camps se rend (6.3), ou
- Les joueurs impliqués décident d'arrêter le combat (6.3), ou
- 3 rounds successifs se sont déroulés sans aucune perte dans aucun camp.

Note de l'auteur : un joueur qui attaque un adversaire retranché dans une cité ou un château peut décider seul d'arrêter la bataille. Le défenseur pourra en provoquer une nouvelle en quittant la protection de la fortification à son tour (il effectue une sortie).

6.2 DÉROULEMENT D'UN ROUND

Chaque camp compte ses Points de Combat (PC) :

- 1 PC par pion **SERGENTS**.
- 3 PC par pion **CHEVALIERS**.
- 1 PC par seigneur **HOMME**.
- 1 PC par seigneur **FEMME TITRÉE** ou **d'ARC**.


Le nombre total de PC d'un camp détermine le nombre de dés de combat qu'il lance :



- 1 à 6 PC
- 7 à 12 PC
- 13 PC ou plus


Une femme **d'ARC** (9.1) ajoute automatiquement +1 . C'est le seul cas où un camp peut lancer 4 dés de combat.

Les joueurs qui combattent dans le même camp ajoutent leurs PC avant de déterminer le nombre de dés lancés.

6.2.1 MALUS DE L'ATTAQUANT

-1  si le défenseur est dans un château.

-2   si le défenseur est dans une cité fortifiée.

Ces malus sont annulés par les engins de siège (6.4.2). Les engins de siège présents dans une bataille annulent jusqu'à 2  de malus.

Jouer une carte *Souterrain* (10.2.1) permet d'annuler tous les malus !

Ces malus ne s'appliquent pas si c'est l'occupant de la fortification qui provoque la bataille, car dans ce cas il quitte la protection des remparts pour effectuer une sortie.

Exemple : OLIVIER occupe un château. Il est attaqué par FRANCK avec une armée de 15 PC, soit 3 dés de combat. Mais il attaque un château, ce qui lui donne un malus de -1 dé de combat. FRANCK ne lance donc finalement que 2 dés de combat.

6.2.2 APPLIQUER LES PERTES

Les deux camps lancent leurs dés de combat et les pertes sont appliquées simultanément. Chaque joueur choisit lesquels de ses pions il perd, mais il doit faire en sorte de perdre le plus de PC possibles pour atteindre le nombre de dégâts reçus.



Chaque dé de combat possède deux faces avec un symbole **f**, deux faces avec **deux** symboles **f** et deux faces avec **trois** symboles **f**.

Chaque **f** indique 1 dégât. Il faut 1 dégât pour éliminer un pion **SERGEANTS**, 3 pour éliminer un pion **CHEVALIERS**, et 1 pour éliminer un seigneur. Un pion **CHEVALIERS** n'est éliminé que s'il subit 3 dégâts. S'il en subit moins, cela n'a pas d'effet.

Il faut faire en sorte qu'un maximum de dégâts provoquent une élimination. Les joueurs peuvent choisir un mélange de sergents et chevaliers à éliminer. Les seigneurs ne sont éliminés que lorsque toutes les troupes de leur camp l'ont été. Donc s'il n'y a pas assez de dégâts pour éliminer le dernier pion **CHEVALIERS**, les seigneurs ne sont pas touchés.

Si un joueur fait juste assez de dégâts pour éliminer toutes les troupes du camp adverse mais pas les seigneurs, **ceux-ci sont faits prisonniers** (6.2.4).

Note de l'auteur : la capture d'un seigneur n'est pas obligatoire. Un joueur peut choisir de laisser le seigneur adverse libre. Il reste alors sur le village où il se trouve.

Suite de l'exemple précédent : FRANCK lance ses 2 dés de combat et obtient 1f et 3f = 4 dégâts. L'armée d'OLIVIER en défense est constituée de 2 sergents et 3 chevaliers. OLIVIER n'a pas le choix et doit retirer 1 pion **SERGEANTS et 1 pion **CHEVALIERS** pour éliminer l'équivalent en PC des 4 points de dégâts.**

Mais OLIVIER a lui aussi lancé ses dés de combat avant de subir les pertes. Ses 2 sergents et 3 chevaliers ont au total 11 PC, soit 2 dés de combat. Il obtient 3f et 2f = 5 dégâts. FRANCK perd 2 pions **SERGEANTS et 1 pion **CHEVALIERS**.**

Il reste des troupes dans les deux camps et FRANCK ne souhaite pas arrêter le combat, donc un nouveau round a lieu.

FRANCK n'a plus que 10 PC (15 - 5 pertes), donc ne lance plus qu'1 dé (2 - 1 malus pour le château).

OLIVIER a encore 7 PC (11 - 4 pertes), il lance toujours 2 dés.

Autre exemple : OLIVIER est attaqué. Son armée est composée du seigneur homme GAUVAIN, du seigneur femme non titrée BLANCHE, d'1 pion **SERGEANTS et d'1 pion **CHEVALIERS**.**

Si son adversaire obtient :

• **2 dégâts** : un dégât élimine le pion **SERGEANTS**. Le second dégât est ignoré, car il faut 3 dégâts pour éliminer le pion **CHEVALIERS**, et les seigneurs ne sont touchés que quand toutes les troupes ont été éliminées,

• **3 dégâts** : le pion **CHEVALIERS** est éliminé, car c'est la seule manière d'éliminer l'équivalent de 3 dégâts (S'il y avait eu 3

sergents et 1 chevaliers, OLIVIER aurait pu choisir d'éliminer les 3 sergents à la place). Les seigneurs ne sont pas touchés,

• **4 dégâts** : les pions **SERGEANTS** et **CHEVALIERS** sont éliminés, et les seigneurs faits prisonniers,

• **5 dégâts** : les pions **SERGEANTS** et **CHEVALIERS** sont éliminés, un seigneur tué et l'autre fait prisonnier,

• **6 dégâts ou +** : tous les seigneurs et troupes d'OLIVIER sont éliminés.

6.2.3. COMBATS ET SEIGNEURS SEULS

Si seulement des seigneurs de plusieurs joueurs sont présents (sans aucune troupe), aucune bataille n'a lieu. Le contrôle du village reste à celui qui l'avait (le premier arrivé).

De même si un seigneur est seul sur un village face à des troupes adverses. Tant que les troupes ne sont pas rejointes par un seigneur, elle ne peuvent pas engager le combat.

Si un seigneur seul est attaqué par un autre seigneur accompagné de troupes, le seigneur est immédiatement fait prisonnier, aucun dé n'est lancé.

6.2.4 PRISONNIERS



Quand un seigneur est fait prisonnier, on couche son pion sur le plateau, et on place un marqueur **PRISONNIER** sur sa carte **PERSONNAGE**. Il continue de compter dans la limite des 4 seigneurs par famille.

Le prisonnier est désormais contrôlé par le joueur qui l'a capturé. Il peut le déplacer avec ses seigneurs comme une de ses troupes. Il reste prisonnier tant qu'il se trouve avec des troupes et/ou seigneurs de ce joueur. Un prisonnier ne peut pas être tué sauf en jouant la carte **Assassinat** (10.3).

Un prisonnier peut être transmis par son geolier à un autre joueur tant que ce joueur possède des troupes à l'emplacement où se trouve le prisonnier.

Un prisonnier peut s'échapper si une carte **Souterrain** est jouée pour cela (même par un autre joueur). Il est libéré si une rançon est versée (6.2.4), ou si son geolier le décide.

Un prisonnier est libéré si les troupes et/ou seigneurs qui le retiennent prisonnier sont éliminés et qu'il n'est pas fait prisonnier par un autre joueur.

Un prisonnier libéré est placé dans un des châteaux ou cités que le joueur contrôle, ou à défaut dans un village où se trouve déjà un de ses seigneurs, ou à défaut sur un village qu'il contrôle, ou à défaut sur un village libre ou contrôlé par un autre joueur avec l'accord de celui-ci.

Un prisonnier conserve ses titres et PV associés, mais il ne peut voter ni être candidat à aucune élection.

Les impôts liés à ses titres peuvent toujours être levés.

Si la reine est prisonnière, le pion prince héritier ne peut pas être mis en jeu (1.8.1).

6.2.5 RANÇON

Les rançons sont payées au début de la phase **Achats** (4.0). La rançon d'un seigneur prisonnier est de 2 écus, plus 2 écus par titre (13.0) qu'il possède. **Exemple : la rançon d'un seigneur qui est évêque et baron est de 6 écus.**

Un joueur est obligé de payer les rançons de ses seigneurs prisonniers s'il a assez d'argent !

S'il n'a pas assez, il doit libérer en priorité les plus puissants (ceux dont la rançon est la plus forte). **Le joueur geolier est obligé d'accepter la rançon** et de libérer immédiatement le prisonnier.

Il est possible de proposer une rançon plus faible que la valeur réelle du seigneur, mais dans ce cas le geolier peut refuser. La négociation ne nécessite pas d'utiliser un pion **AMBASSADE**.

Exemple : le seigneur BAUDOIN de FRANCK est prisonnier. Sa valeur de rançon est 6 écus. FRANCK a 10 écus. Il peut négocier pour payer une rançon moindre, mais si le geolier refuse, il doit

payer 6 écus pour libérer BAUDOIN.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer une rançon, il peut utiliser l'argent qu'il a pour effectuer des achats.

Un joueur qui libère un de ses seigneurs le place immédiatement sur une cité ou un château qu'il contrôle, ou à défaut dans un village où se trouve déjà un de ses seigneurs, ou à défaut sur un village qu'il contrôle, ou à défaut sur un village libre ou contrôlé par un autre joueur avec l'accord de celui-ci.

Exemple : OLIVIER a 2 prisonniers qui appartiennent à FRANCK.

ARTHUR, cardinal et évêque de BLAYE, et la reine ALIENOR. La rançon d'ARTHUR est de 6 écus, celle d'ALIENOR de 4 écus. Mais FRANCK a seulement 8 écus, ce qui ne lui permettrait de libérer que ARTHUR. Il propose 8 écus à OLIVIER pour les deux prisonniers. OLIVIER accepte, les deux prisonniers sont libérés.

6.3 FIN D'UNE BATAILLE

- Si les deux camps ont des troupes, un camp peut choisir de se rendre. Toutes ses troupes sont retirées du plateau, et ses seigneurs faits prisonniers.
- Les deux camps peuvent se mettre d'accord pour arrêter le combat. Les troupes et seigneurs survivants restent en place, le contrôle du village ne change pas (sauf accord spécifique).
- Si le défenseur se trouve dans un château ou une cité fortifiée, l'attaquant peut décider seul d'arrêter le combat. (Le défenseur pourra provoquer une autre bataille en effectuant une sortie, mais dans ce cas il sera l'attaquant et ne bénéficiera plus des avantages défensifs de la fortification).
- S'il ne reste plus que des seigneurs dans les deux camps ou si le camp attaquant n'a plus de seigneur pour mener la bataille, celle-ci s'arrête. Le contrôle du village ne change pas.
- Si 3 rounds successifs ne provoquent aucune perte dans aucun camp, la bataille s'arrête. Le contrôle du village ne change pas.
- Si tout le monde est éliminé dans les deux camps. Le contrôle du village est déterminé par les règles habituelles (5.1).

6.4 SIEGES ET ENGIN DE SIEGE



Une fois toutes ses batailles résolues, un joueur peut déclarer un siège dans chaque village où il a des troupes, si ce village est contrôlé par un autre joueur et qu'il y a un château ou une cité fortifiée.

Il place alors 1 pion ENGIN DE SIEGE côté 1 dé de combat visible à côté de ses troupes assiégeantes.

Lors du tour suivant, après les batailles, s'il poursuit le siège, il retournera le pion côté 2 dés de combat visible.

Chaque joueur n'a que 2 pions ENGIN DE SIEGE, il ne peut donc mener que 2 sièges simultanément.

Si plusieurs joueurs décident d'assiéger le même village, chacun peut placer 1 pion ENGIN DE SIEGE, ce qui augmente leur efficacité (et rend donc les alliances utiles pour les sièges).



Exemple : SABINE a amené son seigneur et un pion CHEVALIERS à L'EPERVIER, mais estime que ses forces sont trop faibles pour attaquer, à cause du malus d'attaque lié au château.

Elle décide de ne pas attaquer, mais d'assiéger le château. Elle pose un pion ENGIN DE SIEGE, côté 1 dé de combat visible, à côté de ses troupes.

Autre exemple : FRANCK attaque un château, mais après 1 round de combat, il estime que ses chances de succès sont trop faibles. Il

décide de stopper le combat, puis d'assiéger le château. Il pose un de ses pions ENGIN DE SIEGE, côté 1 dé visible, à côté de ses troupes.

6.4.1 EFFETS D'UN SIEGE

- Un village assiégé reste sous le contrôle du joueur **assiégé**.
- Les revenus du village et des moulins présents ne sont plus perçus.
- L'**assiégé** ne peut pas poser de nouvelles troupes dans le village lors de la phase **Achats**. Il peut par contre y poser de nouveaux seigneurs (lors de la phase **Cartes**).
- L'**assiégeant** peut poser de nouvelles troupes dans ce village.
- Les troupes assiégées **ne peuvent pas bouger** sans l'autorisation de l'assiégeant, sauf en utilisant une carte **Souterrain** (10.2.1) ou en effectuant une **Chevauchée** (5.2).
- Le joueur assiégé ou tout autre joueur qui a l'accord du joueur assiégé peut amener des troupes en renfort lors de la phase **Déplacements**. On considère qu'elles rentrent dans la fortification automatiquement.
- L'**assiégeant** peut **piller** les moulins présents lors de la phase **Pillage** (6.5).

L'assiégé peut déclarer une bataille, mais dans ce cas il quitte la protection de la fortification, et son adversaire ne subit donc pas les malus de l'attaquant. Une bataille normale a lieu (6.0).

Le siège est immédiatement interrompu si l'assiégeant n'a plus de seigneur pour mener le siège. L'assiégeant peut également mettre fin au siège à tout moment. Dans tous les cas, tous les pions Engins de siège de l'assiégeant sont immédiatement retirés du plateau de jeu.

6.4.2 EFFET DES ENGIN DE SIEGE

Chaque dé de combat visible sur un pion ENGIN DE SIEGE annule 1 malus d'attaquant. Donc une armée avec un pion ENGIN DE SIEGE côté 1 dé visible ne subit aucune pénalité si elle attaque un château, et une pénalité de -1 dé de combat si elle attaque une cité fortifiée. Un pion ENGIN DE SIEGE côté 2 dés visible annule tous les malus de l'attaquant, même pour une cité (6.2.1).

- Les engins de siège n'augmentent pas les PC d'une armée (6.2), ils ne servent qu'à annuler les malus de l'attaquant liés aux fortifications.
- Les engins de siège ne prennent pas de dégât lors d'une bataille. Ils sont détruits si la bataille est perdue.
- Dès qu'un siège est levé, les pions ENGIN DE SIEGE présents sont retirés du plateau.

Suite de l'exemple précédent : SABINE assiège L'EPERVIER depuis le tour précédent. Elle décide d'attaquer, avec son seigneur, son pion CHEVALIERS et son pion ENGIN DE SIEGE. Elle ne subit aucun malus, car son pion ENGIN DE SIEGE annule le malus de l'attaquant de -1 dé lié au château.

Si au lieu d'attaquer, SABINE décide d'attendre un nouveau tour en continuant le siège, elle retourne son pion ENGIN DE SIEGE côté 2 dés visible. Si elle attaque le tour suivant, elle ne bénéficiera d'aucun bonus supplémentaire, car les engins de siège ne servent qu'à annuler les malus liés aux fortifications.

6.5 PILLAGE

Lorsque TOUTES les batailles sont résolues, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut **piller** les moulins présents sur les villages qu'il contrôle. Le joueur gagne 1 écu par moulin pillé. Le pion MOULIN est remis dans la réserve et pourra être racheté.

Exception : dans le cas d'un siège en cours, c'est l'assiégeant qui peut piller, pas l'assiégé.

Note de l'auteur : un joueur peut piller les moulins d'un territoire ennemi pour réduire les revenus de l'adversaire. Il peut également décider de piller ses propres moulins dans une stratégie de terre brûlée, s'il pense que l'ennemi risque de s'en emparer !

7.0 PHASE 7. FIN DU TOUR

Les cartes CALAMITÉS présentes sur le plateau sont défaussées (2.2).

On vérifie les conditions de victoire pour chaque joueur :

- 1 PV ♀ pour chaque titre de fief dans sa famille (4.3),
- 1 PV ♀ pour le titre de roi (1.8),
- 1 PV ♀ pour le titre de pape (1.7).

On peut gagner seul, ou allié à un autre joueur.

S'il n'y a pas de vainqueur, le premier joueur passe le rôle à son voisin de gauche, et on fait un nouveau tour.

7.1 VICTOIRE EN SOLITAIRE ♀ ♀ ♀

Un joueur gagne en solitaire s'il a au moins 3 PV ♀ ♀ ♀ à la fin d'un tour.

Attention ! On ne peut pas gagner en solitaire si on est allié, sauf dans le cas particulier des parties à 3 joueurs, voir ci-dessous.

Exemple : un joueur peut gagner à la fin d'un tour s'il a 3 titres de fief, ou 2 titres de fief et le titre de roi ou de pape, ou encore 1 seul fief et le titre de roi et celui de pape.

7.2 VICTOIRE EN ALLIANCE ♀ ♀ ♀ ♀

Une alliance de 2 joueurs (par un mariage) gagne s'ils ont à eux deux au moins 4 PV ♀ ♀ ♀ ♀ à la fin d'un tour.

Une victoire en alliance n'est possible que dans les parties de 4 joueurs et plus.

Un joueur qui fait partie d'une alliance ne peut pas gagner en solitaire (exception : partie à 3 joueurs, voir ci-dessous).

Note de l'auteur : dans les parties à 3 joueurs, on peut toujours s'allier par un mariage, mais seules les conditions de victoire en solitaire s'appliquent. Qu'on soit allié ou pas, il faut donc avoir soi-même au moins 3 PV.

7.3 DÉPARTAGE

Une victoire en solitaire l'emporte toujours sur une victoire en alliance.

S'il y a encore égalité, le vainqueur est le joueur ou le camp qui possède : le titre de roi, sinon de pape, sinon de reine régente, sinon le plus de titres de fief, sinon le plus de titres d'évêque, sinon le plus de villages.

Exemple : à la fin d'un tour, aucun joueur n'est allié. FRANCK a 4 titres de fief, INGRID 1 titre de fief, OLIVIER 1 titre de fief, et SABINE 2 titres de fief et le titre de roi. FRANCK et SABINE ont chacun au moins 3 PV. SABINE gagne au départage car elle a le titre de roi.

Autre exemple : FRANCK et INGRID sont alliés. FRANCK a 3 titres de fief, INGRID 1 titre de fief et celui de roi. OLIVIER n'est pas allié et a 3 titres de fief. FRANCK est allié donc ne peut pas gagner en solitaire, même s'il a 3 PV. L'alliance de FRANCK et INGRID a 5 PV, donc remplit les conditions de victoire en alliance. OLIVIER a 3 PV et remplit donc les conditions de victoire en solitaire. C'est OLIVIER qui gagne, car une victoire en solitaire l'emporte toujours sur une victoire en alliance.

8.0 DIPLOMATIE

Fief est un jeu de diplomatie. Les joueurs peuvent discuter entre eux, échanger argent et cartes, planifier des actions communes et passer des alliances.



Chaque joueur a 3 pions AMBASSADE. À n'importe quel moment durant la partie (même lors de la résolution d'un effet de carte SURPRISE), un joueur peut jouer un pion AMBASSADE pour :

- échanger un ou plusieurs cartes avec un autre joueur.

Rappel : la main d'un joueur ne peut jamais dépasser 3 cartes !

- provoquer une discussion privée avec le ou les joueurs de son choix. Les joueurs s'isolent et peuvent échanger des cartes et de l'argent en secret pendant cette discussion. Chaque pion AMBASSADE joué donne droit à 3 minutes de discussion. Des pions supplémentaires peuvent être dépensés pour prolonger la discussion si besoin. Les autres joueurs peuvent librement discuter entre eux pendant ce temps, mais pas s'échanger des cartes.

9.0 CARTES PERSONNAGE SURPRISE

Ces cartes se trouvent dans la pioche des cartes PERSONNAGE. Elle peuvent être jouées à n'importe quel moment **sauf** durant la phase Tirage (2.1), contrairement aux cartes SEIGNEUR qui doivent elles être jouées pendant la phase Jouer des cartes (2.4).

9.1 D'ARC (1 CARTE)



La carte d'ARC peut être jouée à tout moment sur une femme non mariée, qui peut appartenir à un autre joueur.

Note de l'auteur : d'ARC fait référence à *Jeanne d'Arc*.

Le pion d'ARC est placé au dessus de la carte SEIGNEUR de la femme concernée, et la carte à coté.

Une femme d'ARC a les pouvoirs suivants :

- Elle peut se déplacer de 3 étapes au lieu de 2. Les troupes, prisonniers et autres seigneurs qui l'accompagnent bénéficient de ce bonus.
- Elle donne 1 dé de combat supplémentaire dans toutes les batailles. C'est le seul cas où un joueur peut lancer 4 dés de combat.
- Elle vaut 1 PC, comme un seigneur homme.

Une femme d'ARC ne peut jamais se marier.

Si elle meurt, la carte D'ARC est placée dans la défausse des cartes PERSONNAGE et le pion D'ARC remis sur son emplacement sur le bord du plateau.

Exemple : FRANCK joue la carte D'ARC sur MIREILLE qui devient MIREILLE d'ARC !

9.2 CARDINAL (3 CARTES)



Une carte CARDINAL peut être jouée à n'importe quel moment sur un évêque. La carte est échangée contre un pion CARDINAL, qu'on place au dessus de la carte SEIGNEUR de l'évêque ciblé. Ce seigneur devient immédiatement cardinal (1.5).

S'il meurt, le pion est remis à sa place et la carte défaussée.

Note de l'auteur : n'oubliez pas qu'un 4^{ème} titre de cardinal est disponible à l'achat.

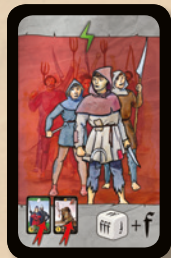
Si le pape est en poste, il faut son autorisation préalable pour mettre en place un nouveau cardinal. S'il refuse, le joueur ne peut pas jouer la carte ou acheter le titre (1.7).

10.0 CARTES ÉVÈNEMENT SURPRISE

Ces cartes ont un symbole ⚡. Elles peuvent être jouées à n'importe quel moment sauf durant la phase Tirage (2.1).

Les autres cartes ÉVÈNEMENT ont un symbole ♦. Elles peuvent être gardées en main mais ne peuvent être jouées que pendant la phase Jouer des cartes (2.4).

10.1 RÉVOLTE ⚡ (4 CARTES)



Une carte **Révolte** peut être jouée à tout moment sur un village qui est :

- touché par un impôt, **Taille**, ou **Dîme** (2.4.4),
- touché par la **Famine** (2.3.2).

Un joueur ne peut pas jouer une révolte si c'est lui qui a joué la cause de la révolte.

Exemple : un joueur joue une dîme sur un de ses évêchés. Il ne peut pas jouer une révolte en prenant comme cause cette dîme, car c'est lui qui l'a jouée. Par contre, si une famine touche également cet évêché, il peut jouer une révolte dessus en donnant comme cause la famine.

Lorsqu'une révolte est jouée sur un village, les troupes présentes sont immédiatement attaquées avec 1 dé de combat +1 dégât de bonus (pour un résultat de 1 à 4 dégâts), et ce même si cela se passe en dehors de la phase **Combats**.

Si des troupes de plusieurs joueurs sont présentes, le joueur qui a joué la carte révolte choisit quel joueur est attaqué en premier.

Les malus à l'attaquant des châteaux et cités fortifiées s'appliquent. Une carte **souterrain** peut également être joué pour annuler ces malus (10.2.2). Note de l'auteur : si aucun dé n'est lancé en raison des malus à l'attaquant, le bonus de +1 dégât de la révolte ne s'applique pas, elle est annulée.

Le mauvais temps n'affecte pas les révoltes.

Une carte **Révolte** peut être jouée avant le début d'une bataille pour affaiblir un des camps.

Plusieurs cartes **Révolte** peuvent être jouées en même temps sur un même village, et ce par plusieurs joueurs. Leurs effets se cumulent et les dés sont lancés en même temps.

Exemple : 3 cartes Révolte sont jouées sur le même village ce qui donne un résultat de 3 à 12 dégâts (3 dé de combat qui font entre 0 et 3 dégâts chacun, plus le bonus de +1 dégât par dé).

Si une révolte élimine toutes les troupes présentes dans un village, alors :

- Tous les seigneurs présents (prisonniers compris) sont tués, pas de prisonnier !
- Tous les moulins et l'éventuel château présent sont détruits. Les cités fortifiées ne sont pas affectées.

Une fois la révolte résolue, la carte est défaussée.

Exemple : THIERRY joue une carte Révolte sur le village de MAZILLES, sur lequel se trouve un château et 2 pions SERGENTS. L'attaque est de 1 dé de combat +1 dégât bonus, mais le malus à l'attaquant de -1 dé du château s'applique, soit un total de 0 dé !

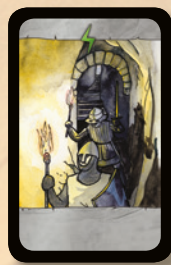
La révolte n'aurait donc aucun effet. Mais THIERRY s'était auparavant entendu avec FRANCK qui joue lui aussi une carte **Révolte**. Les effets des 2 cartes s'additionnent, ce qui donne : 2 dés de combat - 1 dé malus dû au château = 1 dé de combat, + 1 dégât de bonus.

THIERRY lance le dé et obtient 1+1 = 2 dégâts. Les 2 pions **SERGENTS** sont éliminés et le château détruit.

Les évêques (1.4) et cardinaux (1.5) peuvent tenter de calmer

chaque révolte (une par une), se référer aux chapitres indiqués.

10.2 SOUTERRAIN ⚡ (3 CARTES)



Une carte **Souterrain** a plusieurs effets possibles, selon le moment où elle est jouée. Ces effets sont détaillés ci-dessous. Une fois l'effet résolu, la carte est défaussée.

10.2.1 PENDANT LA PHASE MOUVEMENT

Jouée pendant la phase **Mouvement**, la carte permet à un seigneur et les troupes et/ou seigneurs qui l'accompagnent, au choix :

- **de fuir d'un château ou d'une cité assiégé(e)**

Le seigneur et ses troupes quittent le village assiégé sans combattre pour se rendre dans un village voisin. Ce n'est pas un mouvement supplémentaire, mais la première étape (normalement interdite) du mouvement. Une deuxième étape peut ensuite être effectuée normalement.

- **d'effectuer un mouvement d'une étape par mauvais temps**

Permet à un seigneur et les troupes qui l'accompagnent de bouger d'une étape par mauvais temps. Cela inclut les mouvements qui permettent d'entrer ou de sortir de la zone de mauvais temps. Les règles habituelles de mouvement s'appliquent.

- **de croiser un ennemi sans combattre**

Plusieurs cas de figure sont possibles : quitter un village par la route par laquelle une troupe ennemie vient d'arriver, traverser un village contrôlé par un adversaire sans lui demander l'autorisation ni faire de chevauchée (5.2).

10.2.2 PENDANT LA PHASE COMBATS

Quand la carte **Souterrain** est jouée lors d'une bataille, elle permet :

- **d'attaquer par les souterrains**

Cela permet d'attaquer un château ou une cité fortifiée sans tenir compte des malus à l'attaquant.

Exemple : SABINE attaque un château avec 5 PC, ce qui lui donne 1 dé de combat, moins le malus de -1 dé du château, soit 0 dé de combat, ce qui rend l'attaque impossible. En jouant une carte Souterrain, elle peut ignorer le malus de -1 dé, et donc attaquer avec 1 dé de combat.

10.2.3 N'IMPORTE QUAND

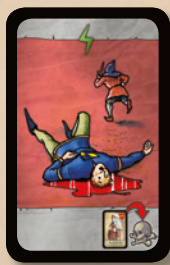
La carte **Souterrain** peut également être jouée à tout moment pour :

- **Faire s'évader un prisonnier** - Le prisonnier s'évade sans payer de rançon (6.2.4). Il peut également libérer d'autres prisonniers présents à ses côtés. Un joueur dont un des seigneurs s'évade le place immédiatement sur une cité ou un château qu'il contrôle,



ou à défaut dans un village où se trouve déjà un de ses seigneurs, ou à défaut sur un village qu'il contrôle, ou à défaut sur un village libre ou contrôlé par un autre joueur avec l'accord de celui-ci.

10.3 ASSASSINAT ⚡ (1 CARTE)



La carte **Assassinat** peut être jouée à tout moment pour éliminer un seigneur, y compris le roi, la reine ou le pape ! Le succès est automatique.

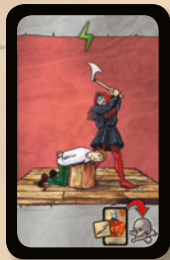
Un joueur peut éliminer ainsi des seigneurs de la famille avec laquelle il est allié, mais jamais des seigneurs de sa propre famille.

Le joueur qui joue la carte assassinat doit désigner un de ses seigneurs comme le commanditaire de l'assassinat. Il pose un marqueur ASSASSIN (couteau ensanglanté) sur sa carte SEIGNEUR pour l'identifier.

Le commanditaire pourra être rattrapé par la justice (10.4).

Une fois son effet résolu, la carte **Assassinat** est défaussée.

10.4 JUSTICE ⚡ (1 CARTE)

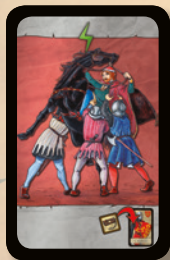


La carte **Justice** peut être jouée à n'importe quel moment sur un seigneur commanditaire d'un assassinat. Justice est rendue et le seigneur coupable décapité en place publique (tué et sa carte défaussée) !

Le roi, la reine (régente ou pas), le prince héritier et le pape ne peuvent pas être ciblés par la carte **Justice**.

Note de l'auteur : vous avez dit justice !?

10.5 EMBUSCADE ⚡ (1 CARTE)



La carte **Embuscade** peut être jouée par un joueur pendant une bataille dans laquelle il a au moins un seigneur d'engagé. Un seigneur de son choix présent dans la bataille est immédiatement fait prisonnier. Si ses troupes se retrouvent seules, celles-ci restent tout de même sur le plateau.

Note de l'auteur : les troupes seules ne peuvent que se défendre mais pas attaquer, et encore

moins monter une embuscade ! Il faut un seigneur pour les diriger.

11.0 RÈGLES OPTIONNELLES

Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent ajouter tout ou partie des règles suivantes.

11.1 RELIQUES

Note : les reliques sont des parties du corps des saints (cheveux, ossements) ou des objets leur ayant appartenu. Les reliques sont précieusement conservées par l'Église.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur village et se sont placés, posez au hasard les 5 pions RELIQUE sur les 5 chef-lieux d'évêché : SIGY, BLAYE, TOURNUS, ST GÉRÔME et BOURG.

Une relique peut être récupérée par l'évêque titulaire de l'évêché où elle se trouve, n'importe quel cardinal, ou le pape. Il faut pour cela qu'il se rende dans le village où se trouve la relique.

Si le village est occupé et contrôlé par un autre joueur, il faut sa permission.

Chaque relique a un pouvoir unique, décrit ci-dessous (11.1.1).

Une fois récupérée, une relique peut être transportée par le seigneur qui la détient.

Exemple : l'évêque de l'évêché n°4 ne peut récupérer que la relique qui se trouve à BOURG.

Un seigneur peut vendre ou donner une relique à tout autre

seigneur présent sur le même village que lui, même à un seigneur non ecclésiastique.

Une relique présente dans un village avec seulement des troupes (par exemple si le seigneur qui la transportait meurt de la peste) reste contrôlée par ces troupes.

Une relique ne peut jamais être détruite.

Si une relique se retrouve seule dans un village (par exemple suite à une bataille), le premier seigneur qui s'y rend la récupère.

Le pouvoir d'une relique ne s'exerce que si un seigneur la contrôle. Dans une bataille avec une alliance, si le dernier seigneur d'un joueur possède une relique et meurt, la relique revient à un autre seigneur de l'alliance.

Note de l'auteur : nous conseillons aux débutants de ne pas jouer avec les reliques.

11.1.1 POUVOIRS DES RELIQUES

LE SAINT GRAAL



Le **Saint Graal** protège l'armée qui le contrôle lors d'une bataille si elle est en défense. Le résultat de chaque dé de combat lancé par le camp adverse est réduit de 1.

Exemple : le seigneur d'OLIVIER contrôle le **Saint Graal** et est accompagné de troupes. FRANCK l'attaque avec 3 dés de combat. Il obtient 0f, 1f et 3f. Le **Saint Graal** réduit ces résultats à 0f, 0f, et 2f, pour un total de 2 dégâts.

Ce pouvoir ne s'applique que si le joueur qui contrôle le Graal n'a pas initié la bataille, ni ne fait partie du camp qui l'a initié.

La coupe sacrée dans lequel le Christ a bu lors du dernier repas, et qui a recueilli son sang lors de sa crucifixion.

LES YEUX DE SAINTE ROSELINE



Le joueur qui contrôle cette relique peut tenter de déplacer chaque carte **Mauvais temps** en jeu, à la fin de la phase **Cartes** (2.0).

Pour chaque mauvais temps qu'il tente de déplacer, il lance 1D6. S'il obtient le numéro d'un autre évêché, le mauvais temps s'y déplace. S'il y a déjà un mauvais temps, la carte est défaussée.

Sainte écriture : "Après une longue période de sécheresse, la pluie revient... Tout cela grâce à une procession avec les reliques de Sainte Roseline de Villeneuve." (Château d'Arcs, 1263-1329).

DENT DE SAINT GÉRONCE



Le joueur qui contrôle cette relique peut l'utiliser une seule fois pour ressusciter n'importe quel seigneur qui vient de mourir, où qu'il soit.

Cette action doit être annoncée immédiatement après la mort du seigneur. La relique est défaussée, le seigneur reste vivant et conserve tous ses titres.

Saint Gerence était un évêque missionnaire de Talco (près de Séville en Espagne), qui fut emprisonné et mourut en martyr vers la fin de l'âge Apostolique autour de 100 après JC. Il est le saint patron de Bourg, un port de la Dordogne dans le nord de l'Aquitaine, ville d'origine de l'auteur Philippe Mouchebeuf.

LA SAINTE LANCE



L'armée à laquelle appartient le seigneur qui contrôle cette relique gagne un bonus de +1 dégât au total de ses dés de combats, à chaque fois qu'elle combat.

Exemple : MAXIMILIEN contrôle la **Sainte Lance** dans une bataille où il lance 2 dés de combat. Il obtient 1f et 3f soit un total de 4 dégâts. La **Sainte Lance** passe ce total à 5 dégâts.

Note de l'auteur : si aucun dé de combat n'est lancé, le bonus de

+1 dégât ne s'applique pas.

La Sainte Lance fut découverte sous une dalle dans l'église Saint Pierre d'Antioche (Turquie). Cette découverte faite lors de la première croisade en 1098 galvanisa les Croisés dans leur combat contre les sarrasins.

OS DE SAINTE RADEGONDE



Le joueur qui contrôle cette relique peut tenter de supprimer les famines en place à la fin de la phase **Cartes**.

Il lance 1D6 pour chaque famine qu'il souhaite supprimer. La famine disparaît et la carte famine est défaussée sur un résultat de 4, 5 ou 6.

Écritures Saintes : le miracle de l'avoine... "Essayant de se cacher dans un champ d'avoine fraîchement semé, l'avoine poussa instantanément pour la dissimuler". Radegonde Reine des Francs (529-587) fonda l'abbaye de Sainte-Croix de Poitiers.

11.2 BROUILLARD DE GUERRE



DOS D'UN PION
DU JOUEUR
JAUNE

Tous les pions troupes sont posés sur le plateau face cachée, pour dissimuler leur type (sergents ou chevaliers). Les joueurs ne peuvent pas contrôler la nature des pions adverses avant le début d'une bataille.

Les joueurs doivent annoncer et montrer quelles troupes ils achètent lors de la phase **Achats**. Mais ils les placent face cachée sur le plateau.

Note de l'auteur : cette règle est à réserver aux joueurs aguerris.

11.3 DIPLOMATIE LIBRE

Les pions **AMBASSADE** ne sont pas utilisés. Les joueurs peuvent discuter et échanger des cartes ou de l'argent sans aucune restriction.

Note de l'auteur : attention, cela peut augmenter considérablement la durée du jeu !

12.0 F.A.Q.

Un joueur qui n'a plus de seigneur ni de pion sur la carte est-il éliminé ?

Non, il peut continuer à jouer : piocher des cartes, en jouer, négocier, etc. Il ne peut pas acheter de troupe ou de bâtiment car il ne peut pas les placer sur le plateau. S'il pose un nouveau seigneur, il doit le placer sur un village non contrôlé de son choix, ou un village contrôlé par un autre joueur avec son accord. Dès qu'il a un seigneur placé sur le plateau, il rejoue normalement.

L'argent des joueurs est-il visible ou caché ?

Il est visible. Si tous les joueurs sont d'accord, on peut jouer en cachant l'argent.

Est-ce que la cession d'un village à un adversaire qui y possède des troupes peut se faire à tout moment ? L'adversaire peut-il céder à nouveau ce village lors de l'événement suivant ? Y a-t-il une limitation par tour/phase ?

La cession peut se faire à tout moment (effet surprise) et il n'y a pas de limitation à cet effet.

PHASE 1. OYEZ, OYEZ !

Peut-on rompre une alliance ?

Pas directement. Si on souhaite casser une alliance, il faut casser le mariage ! Soit en faisant en sorte qu'un des deux époux meurt, soit en obtenant son annulation auprès du pape (1.6).

Peut-on attaquer son allié ? Lui prendre un château, une cité et le titre qui va avec ? Et l'assassiner ?

Oui à tout cela, mais l'alliance restera en place tant que le mariage ne sera pas rompu (par décès d'un des époux ou annulation par le pape) !

Y a-t-il des mariages dans les parties à 3 joueurs ?

Oui, mais un joueur ne gagnera qu'en remplissant les conditions de victoire en solitaire, même s'il est allié. Donc le seul intérêt de se marier est la possibilité d'hériter des titres de son conjoint, ou dans le cadre d'un accord pour devenir roi et reine.

Peut-on s'abstenir lors d'un vote ?

Tout à fait, en ne posant que son pion **VOTE Nul**, ou aucun pion.

Comment les pions **VOTE Nul** sont-ils pris en compte lors d'un vote ?

Seuls les pions **VOTE Pour** sont pris en compte, y compris pour déterminer la majorité. Les pions **VOTE Nul** sont simplement ignorés.

Quand un seigneur devient cardinal ou pape, conserve-t-il ses autres titres religieux ?

Oui.

Un seigneur peut-il avoir plusieurs titres d'évêque, ou de cardinal ?

Non, mais un cardinal est obligatoirement évêque, et le pape est obligatoirement évêque, et peut aussi être cardinal.

La reine rapporte-t-elle 1 PV, notamment si elle est régente ?

Non, qu'elle soit régente ou pas.

Le mariage royal peut-il être annulé par le pape ?

Oui, à la demande d'un des deux époux, donc le roi ou la reine, mais seulement si aucun prince héritier n'a encore été mis en jeu pour ce couple. Sinon cela veut dire que le mariage a été consommé, et qu'on ne peut donc plus l'annuler !

Est-il possible d'agir entre la déclaration des candidats et le vote pour jouer une **Ambassade** et des cartes **Surprise** ?

Oui, ce sont deux effets différents dans le déroulement du jeu.

PHASE 2. CARTES

Peut-on jouer une carte **SURPRISE** lors de la phase Défausse ?

Oui, pour l'utiliser au lieu de la défausser.

Peut-on jouer une carte **SURPRISE** lors de la phase de Pioche ?

Non.

Toutes les cartes **PERSONNAGE** ont été piochées, mais certaines cartes **SEIGNEUR** sont dans la défausse car le personnage est mort. Puis-je en piocher une ?

Dès qu'un joueur souhaite piocher des cartes dans une pioche épuisée, on la reconstitue en mélangeant les cartes de la défausse correspondante.

Note de l'auteur : une carte **SEIGNEUR** qui revient en jeu ne représente pas le même seigneur ressuscité, mais un autre qui porte le même nom !

Je voudrais jouer une carte **CARDINAL** mais le pape refuse, que se passe-t-il ? La carte ne peut simplement pas être jouée tant que le pape n'est pas d'accord.

Une carte **SURPRISE** peut-elle interrompre la résolution d'un autre carte **SURPRISE** ?

Non. La première carte jouée doit être résolue en intégralité avant qu'une autre puisse être jouée.

Si un prince héritier meurt, peut-il y en avoir un nouveau ?

Oui, en respectant les règles de pose d'un prince héritier.

Dans le cas du décès du dernier Seigneur d'une famille qui est marié. Que se passe-t-il si le conjoint possède déjà 2 titres de Fief ?

Le conjoint peut transmettre un des deux titres qu'il possède déjà comme spécifié dans les règles de transmission, puis recevoir un titre de son défunt conjoint. Sinon, la transmission n'est pas possible et le titre reste dans la famille du défunt. La transmission au conjoint ne s'étend jamais à la famille du conjoint.

PHASE 3. REVENUS

Si un seigneur titré ayant demandé un impôt meurt avant la phase de Revenus (assassinat, révolte, justice) ou perd son titre (excommunication pour les ecclésiastiques), où va l'argent de l'impôt ?

L'impôt est lié au titre ; si le titre reste dans la famille du joueur (héritage), l'impôt est prélevé normalement, sinon il est annulé.

PHASE 4. ACHATS

Que se passe-t-il si je veux acheter quelque chose mais qu'il n'y a plus de pion disponible ?

L'achat est tout simplement impossible ! Cela s'applique à tous les pions achatables : moulins, châteaux, engins de siège, chevaliers et sergents, ainsi qu'à l'unique titre de cardinal achetable. Cela arrive régulièrement pour les moulins, attention à investir quand il en reste encore !

Le roi accepte de réduire à 0 écu le coût d'achat d'un titre de fief que je convoite, mais exige 2 écus et le contrôle d'un village en échange. A-t-il le droit de faire ça ? Tout à fait, tous les marchandages sont envisageables. Il est toujours possible de refuser, et de payer le coût normal du titre !

Comment se passent les achats pour un joueur sans Seigneur ni troupes sur le plateau (et donc sans aucun village où il est présent) ?

Il ne peut acheter ni troupes, ni bâtiments.

PHASE 5. MOUVEMENTS

Plusieurs joueurs se trouvent sur une case par laquelle je veux passer. A qui dois-je demander l'autorisation ?

Un des joueurs contrôle la case (ses pions sont dessus), les autres joueurs sont posés à côté, sur un des chemins d'accès. Il faut demander l'autorisation obligatoirement au joueur qui contrôle la case, et à ceux qui se trouvent sur les chemins qu'on veut emprunter. Si un seul refuse, le passage est refusé, il faudra renoncer, ou utiliser un souterain ou faire une chevauchée.

Peut-on déclarer une chevauchée, effectuer un combat, puis choisir de rester sur place au lieu de poursuivre son déplacement ?

Non, on doit continuer obligatoirement son mouvement, mais ce peut être en faisant demi-tour. Par contre on peut laisser une partie de ses troupes sur place.

Peut-on effectuer un combat de chevauchée sur la case d'arrivée finale du déplacement ?

Non, un tel combat aura lieu normalement, lors de la phase **Combats**.

Peut-on faire une chevauchée en partant d'un château ou d'une cité assiégé(e) ?

Oui ! La troupe qui sort (uniquement seigneurs et chevaliers dans le cadre d'une chevauchée) effectue immédiatement un combat contre l'assiégeant. En cas de victoire elle doit quitter le château et se déplacer sur un village voisin.

Pour plus de clarté concernant le placement des troupes, est-il bienvenu de

rapprocher les troupes qui étaient sur des chemins vers le centre du village à la fin du tour de jeu ?

Oui.

Si un Seigneur reste aux portes d'un village suite au refus de passage et qu'il décide au tour suivant de quitter le village avec une partie de ses troupes uniquement (et donc en laissant sur place) est-ce possible ?

Oui, seul le refus de passage oblige à repartir avec toutes ses troupes. Pouvoir laisser des troupes seules en garnison pour bloquer ou retarder l'ennemi est possible.

Est-ce qu'une troupe déjà présente dans le village avant la phase 5 peut partir par n'importe quel chemin sans avoir à demander l'autorisation de croiser les troupes des autres joueurs présents dans le village ?

Oui, tant qu'une troupe est présente dans le village avant la phase de déplacement (qu'il y ait eu achat de troupes supplémentaires ou pas), elle peut quitter le village sans demander l'autorisation des joueurs ayant des troupes dans ce village. On considère que la «co-habitation» donne accès à tous les chemins connectés au village. Elle doit évidemment demander l'autorisation de troupes adverses présentes sur le chemin emprunté, arrivées ce tour.

PHASE 6. COMBATS

Un seigneur se retrouve seul face à une armée. Combat-il avec 1 PC, donc 1 dé de combat ?

Non, les seigneurs isolés face à une armée lors de la phase Combats sont immédiatement faits prisonniers.

Est-ce qu'une bataille s'arrête quand l'attaquant n'a plus de seigneurs mais que les joueurs dans son alliance de circonstance en ont encore ?

Non, les seigneurs engagés même en tant qu'alliés peuvent continuer la bataille.

Des troupes d'un même joueur arrivent par 2 chemins différents dans un village, elles sont stoppées à 2 entrées du village par 2 routes différentes. Comment gérer ces troupes ?

Lors d'une bataille, toutes les troupes d'un même joueur présentes dans le village sont regroupées pour combattre (elles doivent toutes participer à la bataille). Après le combat, les troupes survivantes sont placées, rassemblées, aux abords du village si elles n'en ont pas pris le contrôle.

13.0 LEXIQUE

Contrôlé (5.1) : Un village occupé par des seigneurs et/ou troupes d'un joueur est contrôlé par ce joueur. Un village vide situé dans un fief gouverné est contrôlé par le joueur qui détient le titre du fief.

Famille : les seigneurs d'un joueur (4 maximum). Attention, dans le cadre d'un mariage, l'époux est d'une autre famille (contrôlé par un autre joueur) !

Fortifications : Les châteaux et les cités fortifiées. Les termes *cité* et *cité fortifiée* sont équivalents.

Gouverné (4.3) : se dit d'un évêché dont le titre d'évêque est attribué, ou d'un fief dont le titre est attribué.

Titre (1.2) : un seigneur titré est un seigneur qui possède au moins un titre de fief (duc, comte ou baron), un titre religieux (évêque, cardinal ou pape) ou un titre royal (roi, reine ou prince héritier). D'Arc n'est pas considéré comme un titre.

Troupes (4.1) : Les pions SERGENTS et CHEVALIERS.

- **Auteur :** Philippe Mouchebeuf.
- **Développement :** Philippe Mouchebeuf, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha, Uwe Eickert.
- **Direction Artistique & PAO :** Olivier Chanry.
- **Rédaction des Règles :** Uwe Eickert, Thierry Matray, Olivier Chanry.
- **Illustrations & Design graphique :** Boite ; Stéphane Poinot. Cartes ; Patrick Dallanegra. Plateau ; Yann Rodolphe. Pions & pictogrammes ; Emmanuel Bourdelais & Elise Catros.
- **Tests & relecture :** Vincent Blanchet, Maxence Voleau, Ludovic Marc, Samuel Bouchet, Anthony Loizeau, Guillaume Rousselot, Ronan Kerivin et les Ludopathes, Etienne Hemmerdinger, Vincent Cleux, Jérôme Péricat, Yoann Matray, Sophie Alexis, Olivier G., Sabine Saverys. Merci à la Maison des jeux de Nantes. Ivano Brindisi, Jay Christensen, Mark Davis, Richard A. Edwards, Simone Ferrari, Alvin Gunkel, Paul Hendricks, Mats Karlöf, Kurt Keckley, Rölöf Konijnenberg, Larry 'Joe' Kopen, James LaRue, Jeremiah May, Mike Mihalas, 'the Mowrys', Njal Nordmark, Øyvind Ølberg, James Palmer, John Parker, Dallas Petersen, Grant Rodiek, Cody Sayre, Dexter Thompson, Jim Toland.

«Je tiens à remercier chaleureusement Les Kalbargoets : David, Yannick et Alain pour m'avoir redonné goût à la création ludique ; François et Jean-François du Relais Descartes de Bordeaux pour leur soutien indéfectible ; Laurent S. et tous ses amis sur Bordeaux et ses environs pour leur participation chaleureuse aux beta-tests ; Jason (pour lui j'ai ajouté 2 femmes : Aliénor et Guenièvre !), Guillaume, Fabrice et tous ceux de son petit groupe de joueurs passionnés ; Bruno S., Yosh de Toulon pour leurs précieux conseils ; Faycal L. et ses amis ainsi que tous les joueurs rencontrés durant les festivals de jeux à Cannes, Toulouse, Lille, Parthenay ou Libourne pour leurs encouragements.»

Philippe Mouchebeuf

INDEX

• Achats.....	4.0
• Alliance	1.1
• Alliance (victoire en).....	7.2
→ Pas à 3 joueurs	
• Annulation d'un mariage.....	1.7 - Pape
• Assassinat.....	10.3
• Attaquant (malus).....	6.2.1
• Beau temps (carte).....	2.4.3
• Bonnes récoltes (carte)	2.4.2
• Brouillard de guerre (option)...	11.2
• Cardinal	1.5, 9.2
• Cardinal (achetable).....	4.4
• Châteaux	4.2
• Chef-Lieu.....	page 1
• Chevauchée	5.2
• Chevaliers	4.1
• Cité fortifiée, Cité	4.3
• Contrôler un village	5.1
• Combats.....	6.0
• D'ARC.....	9.1
• Dé de combat	6.2
• Dégâts.....	6.2.2
• Départage (victoire)	7.3
• Déplacements.....	5.0
• Dîme.....	2.4.6
• Diplomatie.....	8.0, 11.3
• Elections	1.3
• Elections des évêques.....	1.4
• Election du pape	1.7
• Election du roi.....	1.8
• Embuscade	10.5
• Engins de siège.....	6.4.2
• Épuisée (pioche)	2.2
• Evasion	10.2.1, 10.2.3
• Évêché	page 3, 1.4
• Événement (cartes).....	2.4.2, 2.4.3 2.4.4, 10.0
• Excommunié	1.7- Pape
• Fief.....	page 3
• Famine (carte).....	2.3.2
• Fief (titre).....	4.3
• Gouverné	1.4.1, 4.3
• Impôt.....	2.4.4
• Justice (carte)	10.4
• Mauvais temps (carte).....	2.3.1
• Mariage	1.1
• Mariage (annulation)	1.7 - Pape
• Moulins	4.2
• Peste (carte)	2.3.3
• Pillage.....	6.5
• Piocher des cartes	2.1
• Prince héritier	1.8.2
• Prisonnier	6.2.2, 6.2.4
• Rançon	6.2.5
• Reine.....	1.8.1
• Reliques (option)	11.1
• Revenus.....	3.0
• Révolte (carte).....	10.1
• Roi	1.8
• Sergents.....	4.1
• Seigneur (carte)	2.4.1
• Sièges	6.4
• Solitaire (victoire en).....	7.1
• Souterrain	10.2
• Surprise (carte)	9.0, 10.0
• Taille	2.4.5
• Victoire.....	7.1, 7.2
• Voter	1.3



Rev. 2015

ASYNCRON games
223 rue de l'Yser
59200 TOURCOING
SAV : support@asyncon.fr
www.asyncon.fr
facebook/asyncon.games
twitter.com/ASYNCRON_games

