



MARK SWANSON

FEUDUM

UN JEU FÉROCE ET ANIMÉ SUR LES FIEFS ET
LES SEIGNEURS FÉODaux POUR 2 À 5 JOUEURS

Sacrebleu ! Vous et vos gars avez été injustement bannis et dépouillés de tout ce que vous aviez à l'exception d'une poignée de shillings et de quelques miettes. Imperturbable, vous voyagez à travers des contrées étranges pour récupérer votre dû et votre honneur perdu.

Sous le regard d'acier de Sa Majesté, la Reine Anne, vous devez tracer votre chemin vers la gloire et la renommée. Cultiverez-vous la terre ? Combattrez-vous comme un chevalier ou essaieriez-vous de vous emparer de vos propres fiefs?*

Quel que soit votre destin, une chose est sûre : la vie au Moyen-Âge n'est pas un long fleuve tranquille. Les terres fertiles sont rares, la nourriture est en train de diminuer et des créatures fantastiques vous imaginent bien comme devenant leur dîner !

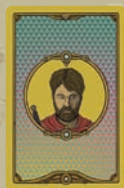
Heureusement, tout ce qui a à voir avec les fiefs (hum)... n'est pas futile. Si vous prenez le contrôle des guildes locales, vous pourriez devenir la personne la plus vénérée du royaume.

*Au cas où votre latin du Moyen-Âge serait un peu rouillé, un feudum est un fief – une terre attribuée par un seigneur féodal !

LES ÉLÉMENTS



1 plateau de jeu



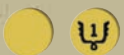
55 cartes action
11 dans chacune des 5 couleurs



16 cartes « ordonnance royale »



15 pions
3 dans chacune des 5 couleurs



20 disques joueurs/préfets
4 dans chacune des 5 couleurs



100 marqueurs d'« influence »
20 dans chacune des 5 couleurs



24 tuiles « région »/« paysage »



9 navires
3 de chaque sorte



44 disques « lieu »
avant-postes, fermes, villes et fiefs



17 « sceaux du Roi » / « perle de rosaire »



12 cibles pour tirer à l'arc



1 marqueur d'époque



1 marqueur de premier joueur



50 shillings en « or » et en « argent »
43 « argent » « 1 » et 7 « or » « 5 »



1 dé « progrès »



5 sacs pour les joueurs
1 dans chacune des 5 couleurs



30 marchandises « salpêtre »



30 marchandises « soufre »



30 marchandises « fer »



30 marchandises « bois »



50 marchandises « nourriture »



1 havresac



2 monstres
1 béhémot, 1 serpent de mer

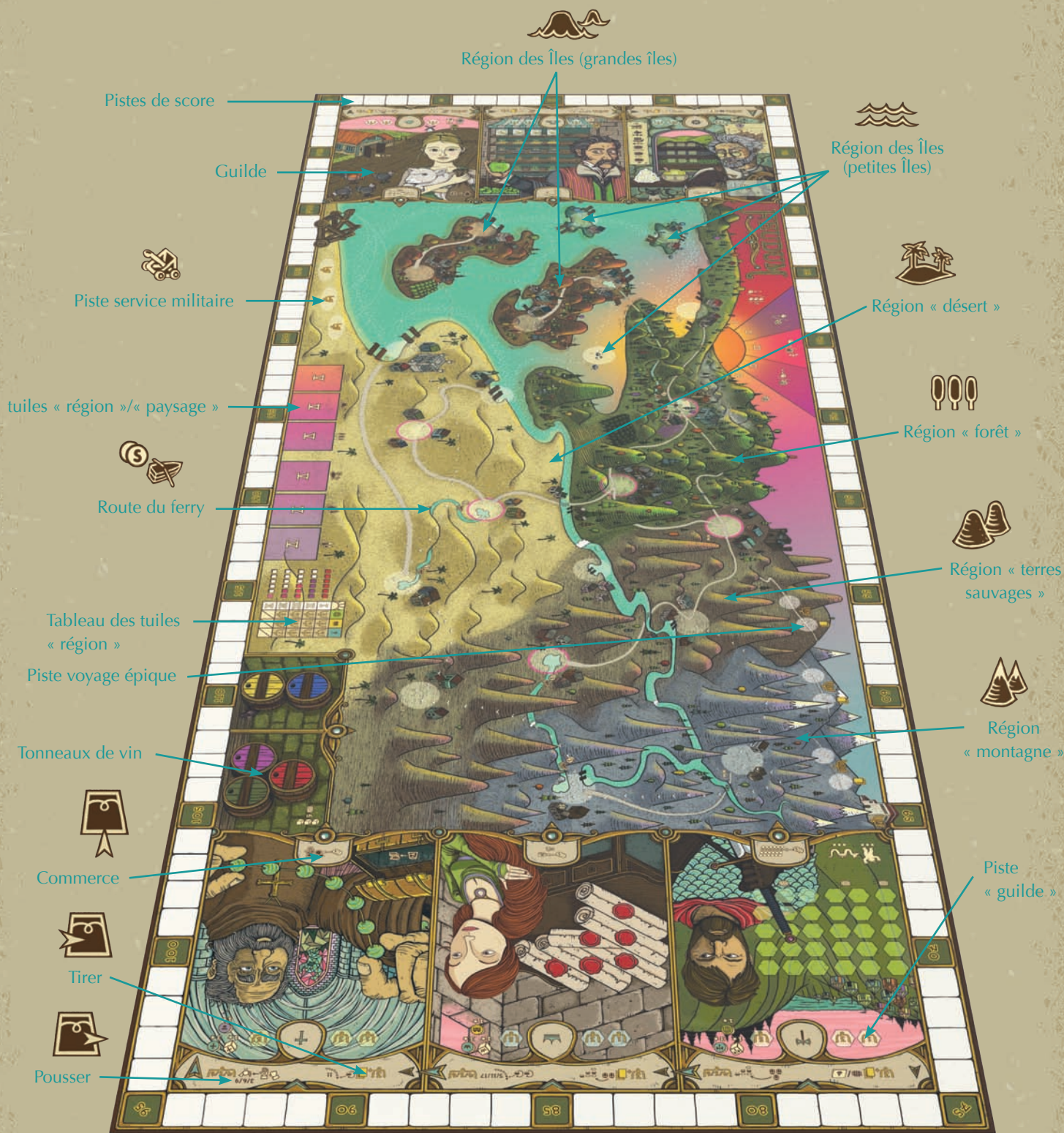


3 livrets de règles, 15 cartes aide de jeu
(allemand, anglais et français)

LE PLATEAU DE JEU

Le territoire du Roi Daniel est divisé en 6 régions (mer, île, forêt, désert, terres sauvages et montagnes) et bordées par 6 guildes du Moyen-Âge (Fermier, Marchand, Alchimiste, Chevalier, Noble et Moine).

Le plateau comporte aussi 22 cases pour les disques « lieu » (avant-postes, fermes, villes et fiefs) et vous y trouvez aussi d'autres zones fonctionnelles utiles au déroulement du jeu.



MISE EN PLACE

Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et place les éléments suivants dans sa réserve : 3 pions, 4 disques joueurs/préfets, 11 cartes action, 7 marqueurs d'« influence », 7 « nourriture », 7 shillings, 1 sac and 1 carte aide de jeu ①. Chaque joueur place son disque de joueur vierge ② sur la piste de score.

Maintenant, créez une réserve générale composée des ressources suivantes : Placez les navires ③ à côté de la guilde des alchimistes. Placez les marqueurs d'« influence » et les monstres ④ à côté de la guilde des chevaliers. Placez les sceaux du Roi/perles de rosaire ⑤ à côté de la guilde des nobles. Placez les shillings et les cibles pour le tir à l'arc ⑥ à côté du plateau de jeu.

Mélangez les cartes « ordonnance royale » ⑦ et placez-les face cachée. Créez six pistes de tuiles « région » ⑧ dans l'ordre décroissant. Retirez les disques « lieu » double face y compris les 12 fiefs ⑨ et placez-les dans la réserve générale. Mélangez les lieux restants ⑩ et placez ceux marqués d'un cercle sur les cases encadrées en rose. Placez les lieux restants sur les cases de la carte restantes. Enfin, retournez tous les disques « lieu » face visible.

Placez les marchandises dans la guilde des marchands ⑪ comme indiqué, en laissant assez de place pour les rangées vides de « salpêtre » et de « soufre ». Placez les marchandises dans la guilde des alchimistes ⑫ comme indiqué, laissant 2 cases vides dans le chariot de nourriture et 2 cases vides dans le bol de « soufre ». Piochez aussi 2 navires au hasard et placez-les dans la guilde. Mettez le reste des marchandises dans le havresac ⑬. À partir de la réserve générale, placez 2 marqueurs d'« influence » par joueur dans la guilde des chevaliers ⑭ comme indiqué. S'il y a moins de 4 joueurs, ajoutez des rangées « fantômes » pour qu'il y ait au moins 4 couleurs en jeu.



Mélangez les 17 sceaux du Roi (face rouge visible) et piochez-en 4 que vous placez sur les parchemins dans la **guilde des nobles** 15 comme indiqué. Piochez-en 4 de plus et retournez-les pour révéler les **perles de rosaire**. Placez-les dans la **guilde des moines**. 16 Piochez-en 1 de plus, retournez-le pour révéler une perle de rosaire et placez-le sur un poulet dans la **guilde des fermiers** 17.

Placez le **marqueur d'époque** 18 sur la case de l'époque 1 (le premier rayon de soleil). Choisissez au hasard 6 **marchandises** 19 dans le havresac et placez-en 1 dans chaque région à côté des lieux possédant la lettre « N ». Choisissez au hasard le premier joueur et donnez-lui le **marqueur de premier joueur** ainsi que le **dé « progrès »** 20.

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur choisit **3 marchandises différentes** provenant du havresac. Si un joueur choisit une marchandise « soufre », il doit choisir s'il la place sur un tonneau de vin (cela aide pour nourrir vos pions) ou dans sa réserve personnelle (cela vous laisse jouer deux actions d'affilée). Plus de détails là-dessus plus tard !


Dans l'ordre du tour de jeu, choisissez le symbole personnage d'un de vos pions et placez-le face visible à côté d'un des 6 lieux de départ entouré en rose. Placez immédiatement un marqueur d'« influence » de votre réserve personnelle sur l'hexagone **5 pv** de la guilde possédant le même symbole que celui de votre pion. Si l'hexagone est occupé, placez-le sur l'hexagone **3 pv** Vous êtes maintenant prêt pour jouer au jeu de base ou au jeu en mode avancé.

Les règles avancées apparaissent dans ces jolis petits parchemins.



JOUER

L'objectif dans Feudum est de devenir la personne « la plus vénérée du royaume ». De manière plus prosaïque,

 les joueurs essaient de marquer le plus de **points de vénération (pv)** pendant 5 époques – en général entre 7 et 10 manches. Lors de chaque manche, les joueurs utilisent des cartes action pour déplacer les pions, influencer les lieux, interagir avec les guildes et toute une série d'autres choses.

Pendant la partie, vous allez assurer votre statut de membre dans les différentes guildes en plaçant des **pions** et/ou en mettant en jeu des **fiefs**. Vous allez aussi faire la course pour diriger des lieux, car cela renforce votre statut dans les guildes et cela permet de débloquent des actions supplémentaires. Les retardataires devront s'installer comme serf – mais ceci peut s'avérer très avantageux !

Les joueurs qui se dépêchent d'améliorer les lieux de chaque région sont immédiatement récompensés par des **pv** et de précieuses **tuiles « région »** ! Les tuiles peuvent être échangées contre une marchandise ou être utilisées par vos serfs pour entretenir les paysages. Quand les tuiles sont piochées, cela déclenche le crépuscule de chaque époque et les **pv** pour les statuts dans les guildes sont marqués pour les paysages entretenus et les régions dans lesquelles vous êtes actif.

JOUER UNE MANCHE

Chaque époque est composée de 1 manche ou plus. Chaque manche est constituée de 5 étapes, brièvement décrites ci-dessous :

Phase 1 : réaliser des actions

Tous les joueurs choisissent secrètement 4 de leurs 11 **cartes actions**. Ensuite, chaque joueur réalise les actions des cartes, une à la fois, dans l'ordre du tour de jeu.

Phase 2 : nourrir les pions

Tous les joueurs doivent nourrir les pions sur le plateau avec de la **nourriture** et/ou du **vin**.

Phase 3 : lancer le dé « progrès »

Lancez le **dé « progrès »** pour déterminer une tuile « région » à retirer.

Si vous êtes ambitieux, vous pouvez acquérir un fief pour devenir vassal et pour grandement augmenter votre statut de guildes. Cependant, vous devez ensuite payer un hommage au Roi en venant à bout des adversaires tout au long du jeu pour éviter les **pv** négatifs pour déloyauté.

Tous les joueurs peuvent échanger avec les guildes pour recevoir les marchandises dont ils ont besoin. Cependant, seuls les membres des guildes peuvent déplacer des marchandises de guildes en guildes pour recevoir en retour des **pv** ! Vous pouvez décider d'empêcher la circulation des marchandises, mais faites attention, un joueur peut vous envoyer un « banquet » et réaliser vos pouvoirs de guildes pendant que vous êtes neutralisé. Lorsqu'une pile de tuiles « région » est épuisée, la partie se termine et les **pv** finaux (tels que ceux sur les « **ordonnances royales** ») sont marqués.

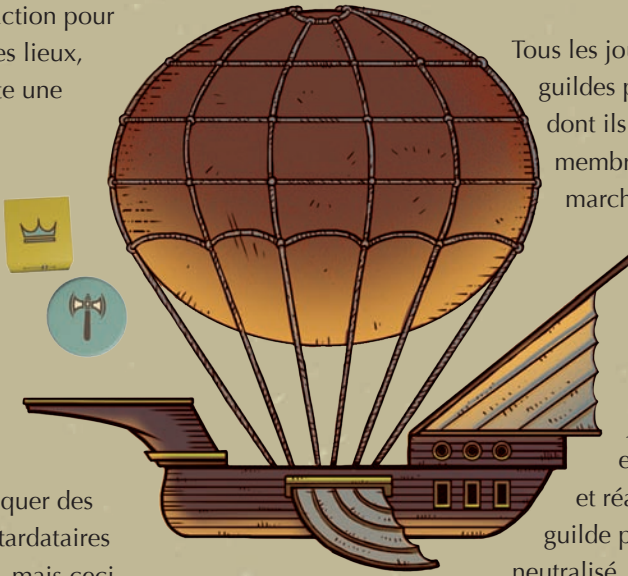
Les chemins pour atteindre la victoire sont nombreux ! Allez-vous diriger des lieux ou bien allez-vous humblement entretenir les paysages ? Serez-vous un vassal obéissant ou allez-vous éviter les obligations royales ? Allez-vous fortifier vos fiefs ou bien allez-vous étendre votre royaume ? Soyez certain votre prévoyance et que votre finesse porteront leurs fruits. À moins que vous ne soyez involontairement écrasé par la marche pesante d'un béhémoth. Vive le Roi !

Phase 4 : avancer le marqueur d'époque & marquer l'époque (si déclenché)

Si une nouvelle époque est déclenchée, avancez le **marqueur d'époque**, marquez des points de vénération et réapprovisionnez le plateau avec des ressources comme indiqué. Autrement passez à l'étape 5.

Phase 5 : fin de la manche ou fin de la partie & décompte final des points

Passez le **marqueur de premier joueur** dans le sens horaire et commencez une nouvelle manche. Si l'époque 5 a été déclenchée pendant la manche, la partie est terminée. Après avoir marqué des points pour l'époque, passez au décompte final des points.

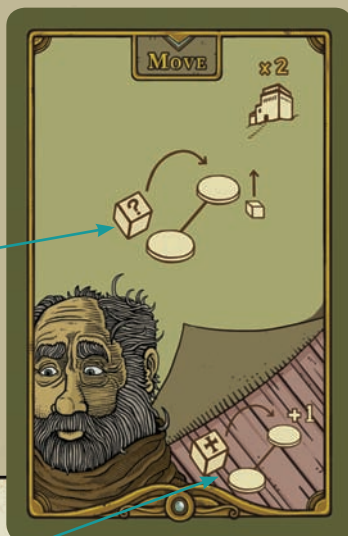


ÉTAPE 1 : RÉALISER DES ACTIONS

Tous les joueurs choisissent secrètement 4 cartes dans leur pioche pour créer une main pour la manche. Les cartes non sélectionnées sont mises de côté. Lorsque tout le monde est prêt, le premier joueur joue 1 carte face visible et réalise son action. Le jeu se poursuit dans le sens horaire, une carte à la fois, jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes les cartes qu'ils ont choisies.

Action de base

Le joueur réalise l'action de base décrite sur la partie haute de la carte.





Capacité spéciale (mode avancé)


La possession de certaines marchandises ou le fait d'avoir un pion particulier en jeu vous donne la possibilité de réaliser la capacité spéciale décrite en bas de la carte. Les capacités spéciales améliorent ou remplacent l'action de base. *Par exemple, cette carte action « déplacement » décrit le pion « moine » et sa capacité.*


Symboles des cartes

Les symboles suivants apparaissent sur certaines cartes action et représentent les choses suivantes :

 cette carte peut être jouée à nouveau en utilisant la carte action « répéter » plus tard dans cette manche.

 cette carte ne peut pas être jouée à nouveau pendant la même manche, même si la carte action « répéter » est jouée

 cette carte ne peut pas être la dernière carte que vous révélez pendant cette manche.


 réalisez l'action de base ou la capacité spéciale, mais pas les deux.


 marquez des points de vénération (pv).

Action supplémentaire ou consécutive

Pendant le choix des cartes, vous pouvez jouer une marchandise « salpêtre » ou « soufre » pour gagner un bonus pendant cette manche. Placez la marchandise choisie sur votre **sac de joueur** pour signaler le bonus que vous avez l'intention d'utiliser :



 **Action supplémentaire :** jouer un « salpêtre » vous permet d'ajouter une cinquième carte action à votre main.

 **Action consécutive :** jouer un « soufre » vous permet de jouer 2 cartes action consécutivement en un seul tour. Le « soufre » stocké sur un tonneau NE peut PAS être utilisé pour des actions consécutives (*voir Nourrir les pions en page 20*).

Après avoir réalisé l'action supplémentaire ou consécutive, retirez la marchandise de votre sac de joueur et défaussez-la dans le havresac. Vous ne pouvez jouer qu'une seule action supplémentaire ou une action consécutive par manche, mais PAS les deux.

Remarque: vous devez jouer au moins 1 carte action choisie à chaque tour, cependant vous pouvez abandonner l'action.

Longue vie au Roi

Si vous le souhaitez, vous pouvez attendre pour voir si quelqu'un avant vous dans l'ordre du tour a placé un « salpêtre » ou un « soufre » sur son sac de joueur, avant de finaliser votre sélection de cartes.

Protégez vos cartes en utilisant des protège-cartes 71 clear « Standard European » (59 x 92 mm).



ONZE CARTES ACTION

Choisissez parmi les 11 cartes action décrites ci-dessous.

1. Action « migrer »

Vous pouvez migrer 1 de vos pions venant du plateau ou sur le plateau. Si vous choisissez de migrer un pion sur le plateau, «**dépensez**» une «**nourriture**» pour le voyage. Prenez maintenant un pion de votre réserve personnelle, en le faisant pivoter pour que 1 des 6 personnages soit visible. Enfin, placez-le à côté d'un lieu contenant déjà 1 de vos pions ou de vos marqueurs d'«**influence**». Si aucun de ces éléments n'est en jeu, placez votre pion à côté de 1 des 6 lieux de départ entourés de rose.



Si vous migrez un pion venant du plateau de jeu, remettez-le dans votre réserve personnelle sans pénalité de «**nourriture**».

Remarque : avoir un pion en jeu fait gagner au joueur un statut dans 1 des 6 guildes (voir *Appartenance à une Guilde* en page 16).

« Parent éloigné » (jeu mode avancé)

Si vous avez un pion **alchimiste** déjà placé sur le plateau, à la place, vous pouvez migrer un nouveau pion sur le plateau sur un des 6 lieux de départ (même si vous n'y avez pas de pions ou de marqueurs d'«**influence**»).



Les six pions « personnage »



Fermier



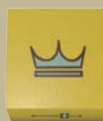
Alchimiste



Marchand



Chevalier



Noble



Moine

2. Action « Se déplacer »

Votre autorisation totale de déplacement est égale au nombre de pions que vous avez sur le plateau de jeu. Les déplacements peuvent être répartis entre plusieurs pions. Les pions se déplacent de 1 lieu vers le prochain et ils peuvent se déplacer le long des routes ou des voies maritimes spéciales.



Voler des ressources


À la fin de votre action «**se déplacer**», si un des pions que vous avez déplacés est à côté d'un lieu contenant une ressource, vous pouvez voler 1 ressource de cette case. Cela comprend les ressources sur des tuiles «**paysage**» telles que marchandises, cibles ou shillings. Vous ne pouvez pas voler une ferme que vous dirigez ou un paysage que vos serfs entretiennent (il y a une limite de 1 ressource volée par action «**se déplacer**»).

Navires et Routes des navires

Si vous avez un navire dans votre réserve personnelle, vous pouvez le placer sous 1 de vos pions sur le plateau de jeu. Le pion reste sur le navire jusqu'à ce que le pion parte de cette route. Déployer un navire ne compte pas comme une action et cela peut être fait à tout moment pendant votre tour. Dès que le vaisseau est placé, il ne peut plus être retiré du plateau.

 Voie pour sous-marin



 Voie navigable



 Route aérienne



Navires abandonnés

Si vous utilisez un navire et que vous décidez de continuer votre déplacement vers un autre lieu qui nécessite un autre moyen de transport, vous pouvez abandonner le navire et vous continuez le déplacement sur une route ou en déployant un autre vaisseau venant de votre réserve personnelle. Lors d'un prochain tour, un joueur (vous y compris) peut monter à bord du navire abandonné pendant une action de «**déplacement**».

Les Ferries

Les routes des ferries peuvent être utilisées par n'importe quel joueur contre un paiement de 2 **shillings** à la réserve générale. Chaque paiement garantit un seul voyage aller. **Important** : les routes des ferries sont fermées si l'alchimiste a 1 navire ou plus en vente dans sa guilde !

Voyage épique

Si vous réussissez à jouer l'action « se déplacer » deux fois dans une seule manche (voir l'action « répéter », page 14), prenez 1 de vos disques joueur et placez-le sur la première case de la piste « voyage épique ». Si vous êtes déjà sur la piste, avancez votre disque sur la case suivante. Au moment d'atteindre une case marquée d'un symbole de « carte », piochez 2 « ordonnances royales » et gardez-en 1. Remettez l'autre sous la pile.



La piste « voyage épique » est divisée en plusieurs sections. À la fin de la partie, le disque de joueur le plus avancé dans chaque section marquera la valeur la plus élevée des points de vénération imprimée dans cette section (3/5, 7/9, 11/13 pv). Si deux disques sont à égalité, ils marquent tous les deux la valeur la plus élevée. La quatrième section ne comporte que 1 case : le monastère. Un disque qui atteint cette case recevra 17 pv. **Remarque** : un pion doit se déplacer d'au moins 1 case pour que l'action « se déplacer » soit réussie.

« Bon vent ! » (jeu mode avancé)

Si vous avez un pion « moine » sur le plateau, ce pion peut se déplacer de 1 case de + à la fin de votre action « se déplacer » de base. Le pion « moine » ne doit pas forcément faire partie de votre action « se déplacer » de base. Si vous avez plusieurs « moines », choisissez en 1 pour réaliser cette capacité.



3. Action « Influencer »

Vous pouvez ajouter 1 marqueur d'« influence » à chaque lieu contenant un de vos pions. Par exemple, si tous vos pions étaient dans des lieux différents, vous pourriez ajouter 3 marqueurs d'« influence ».

Pendant la partie, un lieu peut contenir un maximum de 3 marqueurs d'« influence » appartenant à 2 joueurs différents. Aucun joueur ne peut avoir plus de 2 de ses propres marqueurs sur un lieu.



Dirigeants, Sujets et Serfs

Si vous êtes le premier à ajouter un marqueur d'« influence » à un lieu, placez votre marqueur SUR le disque pour en devenir le dirigeant. Si vous êtes le deuxième joueur (et différent du premier) à ajouter un marqueur, placez-le à côté du disque pour devenir un serf. Cela vous offre le droit d'entretenir un paysage (voir Entretenir un paysage, page 11).

Lors d'un prochain tour, un joueur peut ajouter un dernier marqueur d'« influence ». Si vous êtes déjà le dirigeant, ajoutez un marqueur à côté du disque pour renforcer votre domination en tant que sujet. Si vous êtes un serf, vous faites tomber le dirigeant et il devient un serf, laissez votre nouveau marqueur sur le lieu en tant que nouveau dirigeant.



Statut de guilde & Régions actives

Les lieux que vous dirigez augmentent votre statut de guilde et vous font gagner des points de vénération pour les régions actives (voir étape 4 page 21).

« L'argent c'est l'influence » (jeu mode avancé)

Si vous utilisez votre pion marchand pour influencer un lieu dirigé par un SEUL marqueur d'un adversaire, vous pouvez payer 1 shilling à la réserve générale pour déplacer son marqueur en position de serf et pour placer le vôtre en tant que dirigeant (même si vous étiez simplement à égalité pour l'influence). Si vous avez plusieurs marchands, choisissez-en 1 pour réaliser cette capacité.



4. Action « Améliorer »

Dépensez la ressource nécessaire pour améliorer un lieu que vous dirigez de la manière suivante :

- Avant-poste en ferme (bois)
- Ferme en ville (fer)
- Ville en fief (sceau du Roi)



Remplacez le disque de lieu par le NOUVEAU venant de la réserve générale et placez votre marqueur d'« influence » de dirigeant dessus. Si vous améliorez une ville en fief, choisissez-en une avec un symbole en lien avec la guildes dans laquelle vous voulez gagner du statut (voir *Appartenance à une guildes* page 16).



Avant-poste Ferme Ville Fief

Remarque : si vous améliorez une ferme en ville, défaussez toutes les marchandises qui étaient sur la ferme dans le havresac.

Tuiles « région » et points de vénération

Comme récompense pour l'amélioration, piochez la première tuile « région » de la pile qui correspond à la région dans laquelle l'amélioration a eu lieu. La tuile doit être de l'époque en cours ou d'une époque précédente, sinon c'est interdit. Les symboles de région à la base de chaque pile correspondent aux régions de la carte (voir le plateau en page 3).



Consultez le **tableau des tuiles « région »** et marquez des points de vénération en fonction du numéro de l'époque et du nouveau lieu. Par exemple, si vous avez amélioré une ferme en VILLE et que la tuile piochée avait le chiffre romain I dessus, vous gagnez 3 pv comme indiqué sur le tableau.

				?
I	2	3	4	
II	3	4	5	
III	4	5	6	
IV	5	6	7	
V				

Si la tuile est interdite, piochez alors une tuile d'une époque précédente dans une pile de tuiles « région » différente. Vous NE marquez PAS de points pour la récupération de cette tuile. S'il n'y a pas de tuiles d'époques précédentes disponibles, alors vous ne piochez pas de tuile.

Tuiles joker

Les tuiles « région » récupérées sont considérées comme des « jokers » et elles peuvent remplacer n'importe quelle marchandise (nourriture, bois, fer, soufre ou salpêtre) à n'importe quel moment. Autrement, elles peuvent être utilisées comme « paysage » (voir *Entretenir un paysage* en page 11).



Remarque : le fait de retirer des tuiles « région » peut déclencher l'arrivée de la nouvelle époque (voir page 21).

Fiefs, Vassaux & Service militaire

Au moment où vous dirigez un fief, vous devenez un **vassal**, ce qui vous fait gagner un puissant statut dans la guildes concernée. Cependant, vous devez maintenant rendre hommage au Roi sous la forme du service militaire. Si vous ne réalisez pas plusieurs actions de conquête avant la fin de la partie, vous pourriez perdre des points de vénération pour déloyauté. **Conseil :** même une seule action de conquête aidera grandement un vassal.



Les détails concernant comment conquérir sont présentés plus loin (voir page 13), mais le service militaire fonctionne de la manière suivante : quand vous venez à bout d'un adversaire, vous pouvez placer 1 de vos disques joueur (face vierge visible) sur la PREMIÈRE case projectile de catapulte sur la piste de service militaire. Après chaque action de conquête suivante, placez un autre de vos disques sur la DEUXIÈME case et ainsi de suite.



Si vous ne réussissez pas à faire des conquêtes avant le crépuscule des époques désignées par les symboles de catapulte, vous devrez soustraire les pv inscrits dans la case catapulte de l'époque correspondante, ainsi que la valeur négative dans les cases non recouvertes, qui se trouvent avant. De cette manière, les pénalités pour déloyauté sont cumulatives. Vous pouvez satisfaire à votre service militaire plus tôt (ou plus tard) que l'époque désignée.



Par exemple, l'époque 4 vient juste d'être déclenchée. Le joueur jaune a un fief, mais il n'est pas sur la piste de service militaire. Au crépuscule de chaque époque, il perd 3 pv. Maintenant, il va perdre 4 pv, plus 3 pv pour ne pas avoir recouvert la première case catapulte. Jusqu'ici, jaune a perdu 10 pv. S'il ne réussit pas à avoir un disque de joueur sur la piste avant la fin de la partie, il perdra encore 12 pv, pour un total de 22 pv perdus tout au long de la partie.

Non-vassaux

Si vous ne dirigez pas (ou vous ne dirigez plus) de fiefs, vous n'êtes pas sujet aux déductions de points. Même sans un fief, un joueur peut toujours mettre des disques sur la piste militaire pour chaque action de conquête réussie en anticipant le fait de devenir un vassal plus tard.

« Entretenir un paysage » (jeu mode avancé)

Si vous dépensez du **bois** dans le havresac, vous pouvez placer 1 de vos paysages récupérés à côté d'un lieu où vous êtes serf et vous marquez **2 pv**. 1 seule tuile est autorisée par lieu. Les paysages ne peuvent pas être remplacés.

Important : jouez ceci à la place de l'action de base de l'amélioration.

Immédiatement au moment de placer un paysage ET au crépuscule de chaque époque suivant (après le décompte des points), prenez les 3 ressources désignées et ajoutez-les à la tuile. À chaque fois, vous pouvez choisir de récupérer toutes les ressources que vous avez accumulées ou vous pouvez laisser les ressources continuer à prospérer. Quand vous décidez de récupérer les ressources, vous devez payer 1 ressource au dirigeant du lieu. Les paysages et leurs ressources sont :



Verger: nourriture



Butte pour Archers: cibles



Mine d'argent: shillings



Mine de soufre: soufre

Remarque : les cibles sont échangées contre des marqueurs d'« influence » venant de la réserve générale lorsque vous collectez les ressources.

Au crépuscule de chaque époque (avant d'ajouter des ressources), marquez des points de vénération pour chaque paysage entretenu par vos serfs. Marquez **2 pv** par paysage vide et **4 pv** par paysage contenant 1 ressource ou plus. Pour marquer la valeur la plus élevée, les joueurs peuvent sacrifier immédiatement une collection de ressources. Bien sûr, soyez conscient que les autres joueurs peuvent voler les ressources !

Remarque : les paysages entretenus comptent dans les **régions actives** lors du décompte des points d'une époque.

5. Action « Explorer »

Si vous dirigez un avant-poste, vous pouvez jouer l'action « explorer ». Piochez 2 cartes « **ordonnance royale** », +1 carte pour chaque avant-poste et/ou fief que vous dirigez. Gardez-en 1. Remettez l'autre carte sous la pile.



Ordonnances Royales

Il y a deux sortes de cartes

« ordonnance royale » : **Mandats**

and **Chartes**. Les mandats vous procurent des ressources (venant de la réserve générale) ou une force d'attaque et ils peuvent nécessiter que vous dépensiez une marchandise (précisé dans un carré) ou que vous parveniez à un statut de guildes pour pouvoir réaliser la récompense. Les chartes vous procurent des points de vénération de fin de partie en fonction des objectifs remplis. Les mandats sont déjà marqués du **sceau du Roi** et ils peuvent être joués et défaussés à tout moment ; cependant pour que les chartes soient valides, vous devez obtenir un sceau du Roi que vous placez sur la carte à la FIN de la partie. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes « ordonnance royale » à la fois, mais vous pouvez défausser les cartes inutilisées en les plaçant sous la pile à tout moment (voir les Ordonnances royales en page 24).



Les chartes vous procurent des points de vénération de fin de partie en fonction des objectifs remplis. Les mandats sont déjà marqués du **sceau du Roi** et ils peuvent être joués et défaussés à tout moment ; cependant pour que les chartes soient valides, vous devez obtenir un sceau du Roi que vous placez sur la carte à la FIN de la partie. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes « ordonnance royale » à la fois, mais vous pouvez défausser les cartes inutilisées en les plaçant sous la pile à tout moment (voir les Ordonnances royales en page 24).

« Pelles et épées » (jeu mode avancé)

Si vous dépensez un **fer** dans le havresac, piochez 2 cartes supplémentaires et gardez-en une autre !



Remarque : cela se fait APRÈS que l'action normale « explorer » a été réalisée.

Les « buttes » étaient des champs utilisés pour l'entraînement au tir à l'arc pendant le Moyen-Âge.

6. Action « Récolter »

Si vous dirigez une ferme, vous pouvez jouer l'action « récolter » pour piocher au hasard 5 marchandises dans le havresac que vous placez à côté de 1 de vos fermes et marquez 1 pv. Ajoutez +1 marchandise pour chaque ferme et/ou fief supplémentaire que vous dirigez, et +2 à +5 marchandises pour chaque perle de rosaire en votre possession.



Remarque : le maximum récolté autorisé sur une seule action est de 10 marchandises – même si le résultat du calcul est supérieur.

Remarque : si une ferme a plus de 10 marchandises, vous ne pouvez pas récolter ici tant que la ferme ne descend pas sous les 10 marchandises.



Lors d'un prochain tour, vous pouvez jouer l'action de la guilde (échanger) pour déplacer toutes les marchandises d'une ferme dirigée à la guilde des fermiers pour acquérir 1 « nourriture » ou 1 shilling pour chaque série de 2 marchandises échangée (voir Action de la guilde en page 15)

Faveurs

Au lieu de placer la récolte totale sur 1 des fermes que vous dirigez, vous pouvez choisir de piocher au hasard et de placer ici une récolte partielle et ensuite vous piochez au hasard et vous placez les marchandises restantes (faveurs ou « pots-de-vin ») dans votre réserve personnelle. Consultez le [tableau des récoltes](#) pour savoir comment une récolte totale se décompose en une récolte partielle plus des faveurs.

Récolte totale	5	6	7	8	9	10
Récolte partielle	4	5	5	5	6	6
Faveur(s)	1	1	2	3	3	4



Perles de rosaire

Les perles de rosaire augmentent le résultat de votre récolte totale de +2 à +5 marchandises supplémentaires tant que vous possédez la/les perle/s. Cependant, si vous prenez les faveurs attribuées (un acte plutôt impie), vos perles sont immédiatement retournées et deviennent des sceaux du Roi (vous abandonnez de futurs bonus de récolte, mais vous gagnez des sceaux du Roi).



« Inspecter la récolte » (jeu mode avancé)

Si vous avez un pion « fermier » en jeu, vous pouvez visiblement choisir vos faveurs après avoir pioché au hasard la récolte totale.



7. Action « Taxes »



Si vous dirigez une ville, vous pouvez jouer l'action « taxes » pour récupérer 2 shillings.



Ajoutez +1 shilling pour chaque ville et/ou fief que vous dirigez.

« Renforts » (jeu mode avancé)

Si vous avez un pion « chevalier » sur le plateau, vous pouvez aussi récupérer 1 marqueur d'« influence » venant de la réserve générale ou venant de la guilde des chevaliers si la réserve générale est épuisée. Si vous avez plusieurs chevaliers, vous ne recevez que 1 seul marqueur d'« influence ».



8. Action « Conquérir »

Si 1 de vos pions ou plus occupe le même lieu que celui d'un pion adverse ou d'un fief, vous pouvez tenter de conquérir et de le retirer du jeu.

Important : l'action « conquérir » peut ne pas être votre dernière action dans une manche. Vous devez aussi savoir que les avant-postes, les fermes et les villes ne peuvent JAMAIS être ciblés.



Une action « conquérir » réussie vous permet de marquer 2/4 pv et vous permet de déplacer 1 de vos disques joueurs sur la piste de service militaire (voir *Fiefs, Vassaux et Service militaire* en page 10).

Les joueurs peuvent attaquer ou défendre avec plusieurs pions ; cependant, un seul pion ou fief peut être ciblé. Les pions ou serfs appartenant à un troisième joueur ne rentrent pas en ligne de compte pour le combat. Pour gagner, votre valeur d'attaque doit être supérieure à la valeur de défense de votre adversaire. Une égalité est considérée comme une action manquée.

Conquérir un pion

Quand vous attaquez un pion, les joueurs additionnent les valeurs d'attaque et de défense de :



- Pion(s) personnage + 1 « attaque », + 2 « défense »
- Pion(s) monstre + 1 « attaque », + 1 « défense »

Si l'attaque est réussie, marquez 2 pv, redonnez le pion conquis à l'adversaire, ajustez le statut de guilde et, si vous le souhaitez, déplacez 1 de vos disques joueur (face vierge visible) sur la piste de service militaire. Si le pion était sur un navire, le navire reste sur le plateau.

Conquérir un fief

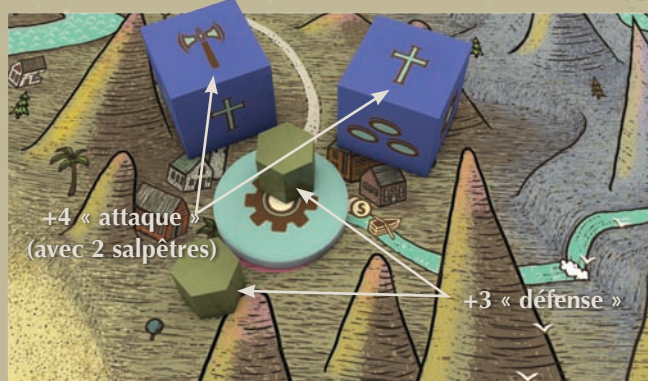
Quand vous attaquez un fief, les joueurs additionnent les valeurs d'attaque et de défense de :

- Pions personnage et/ou monstre,
- Fief dirigé : +2 « défense »
- Sujet défenseur : +1 « défense »
- Serf (de l'attaquant) qui se rebelle : +1 « attaque »

Si l'attaque est réussie, marquez 4 pv, remplacez le fief par un avant-poste, ajustez le statut de guilde et, si vous le souhaitez, déplacez un de vos disques joueur sur la piste de service militaire. Redonnez tous les marqueurs d'« influence » à leurs propriétaires respectifs à moins que vous ayez eu un serf qui s'est rebellé. Si c'est le cas, placez le serf sur l'avant-poste pour le diriger. Les tuiles « paysage » ou « marchandise » présentes restent en place.

Salpêtre et armes

Dépensez 1 « salpêtre » dans le havresac pour augmenter votre attaque de +1. **Important :** en général, vous ne pouvez utiliser que 1 seul « salpêtre ». Cependant, si votre « chevalier » est impliqué dans l'attaque, vous pouvez en utiliser autant que nécessaire ! De plus, vos pions peuvent utiliser de *armes* pour augmenter votre attaque de +1 ou +2. Le « salpêtre » et/ou les armes peuvent être ajoutés même après que votre adversaire a révélé une carte action « se défendre ».



Par exemple, le joueur bleu attaque un fief vert qui a une défense de +3 (+2 pour le fief et +1 pour un sujet qui défend). La valeur d'attaque de bleu est +2 (+1 pour chaque pion). Comme le « chevalier » mène l'attaque, bleu joue 2 « salpêtres » pour porter sa valeur d'attaque à +4. Comme vert n'a pas joué d'action « se défendre » le fief est détruit et il est remplacé par un avant-poste. Bleu marque 4 pv et place un disque de joueur sur la piste de service militaire.

« Affamer le peuple » (jeu mode avancé)

Si vous avez un pion « noble » à côté d'un lieu avec un sujet ou un serf adverse, vous pouvez conquérir 1 d'entre eux et vous le redonnez à son propriétaire.



Important : jouez ceci au lieu de l'action de base « conquérir ». Vous ne gagnez pas de points de vénération (car cet acte est ignoble), mais vous pouvez déplacer un de vos disques de joueur sur la piste de service militaire.

Important : après une action « affamer le peuple » réussie, retirez TOUTES les aumônes (les disques perle de rosaire) sur les poulets et remettez-les dans la réserve générale.

9. Action « Se défendre »

Si un adversaire attaque 1 de vos pions ou fiefs et que vous aviez choisi l'action « se défendre », vous pouvez la retourner en dehors de votre tour et vous ajoutez +1 à votre défense et vous marquez 1 pv. Si personne ne vous attaque pendant la manche, vous récupérez quand même 1 pv.



« Immunité Royale » (jeu mode avancé)

Si vous dépensez une « nourriture » dans le havresac, vous pouvez jouer cette action en dehors de votre tour pour annuler une action « affamer le peuple » dirigée contre vous. De plus, placez un sceau du Roi venant de la réserve générale sous votre sujet ou votre serf pour indiquer l'« immunité royale » contre de futures attaques par le biais de « affamer le peuple » ! Vous pouvez retirer et utiliser le sceau du Roi à n'importe quel moment ; cependant, votre sujet ou votre serf reviendra à un statut sans protection.



Par exemple, le joueur bleu décide de conquérir le marchand rouge avec un « noble », un « moine » et un « salpêtre ». La valeur d'attaque de bleu est de +3 comparée au +2 de rouge en défense.

Cependant, rouge avait anticipé l'action de bleu et il avait joué une action défense et il retourne la carte (en dehors de son tour) pour annuler la tentative de conquête.

10. Action « Répéter »

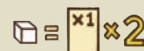
L'action « répéter » vous permet d'exécuter à nouveau une carte action que vous avez déjà jouée pendant cette manche, pourvu qu'elle ait le symbole (x2) en haut.



« Déjà vu » (jeu mode avancé)

Si vous dépensez un « salpêtre » dans le havresac, vous pouvez « répéter » (jouer une deuxième fois) une carte qui n'a pas le symbole (x2). Par exemple, l'action « migrer » pourrait être jouée une deuxième fois lors de la même manche pour faire entrer un deuxième pion sur le plateau.

Remarque : les actions « conquérir » et « se défendre » ne peuvent jamais être jouées deux fois lors d'une même manche comme indiqué par le symbole (x2).



11. Action de guilde

Une action de guilde permet aux joueurs d'interagir avec 1 des 6 guildes qui bordent le plateau de jeu. Un aperçu des actions de guilde est présenté ici.

(Pour plus de détails, reportez-vous à la partie intitulée *Les Six Guildes* en page 17.).



Fonctions des Guildes

Une action de guilde vous permet de réaliser 1 des 3 fonctions de guilde :

échanger, pousser ou tirer. Un joueur peut **échanger** les marchandises décrites en bas de chaque guilde. Le joueur qui a le statut le plus élevé dans une guilde, est le maître de la guilde et il peut alors réaliser la fonction « **pousser** ». Le joueur ayant le deuxième statut est l'ouvrier et il peut réaliser la fonction « **tirer** ». **Remarque :** dans une partie à 4 joueurs ou plus, le joueur classé troisième est l'apprenti (voir *Appartenance à la guilde* en page 16).

Répéter l'action de la guilde

Si un joueur joue l'action « répéter » pour réaliser à nouveau l'action de la guilde, il doit interagir avec une guilde **différente**.

1. Échanger (n'importe quel joueur)

Vous pouvez « **échanger** » pour obtenir des ressources dans une guilde (même si vous n'en êtes pas membre).



- **Guilde des fermiers :** « nourriture » (du havresac) ou shilling pour chaque série de 2 marchandises envoyée à la guilde des fermiers.
- **Guilde des marchands :** 1 à 3 marchandises pour le prix indiqué en shillings.
- **Guilde des alchimistes :** 1 navire pour 3 shillings.
- **Guilde des chevaliers :** 1 rangée de marqueurs d'« influence » pour 3 shillings.
- **Guilde des nobles :** 1 ou 2 sceaux du Roi pour 3/6 shillings.
- **Guilde des moines :** 1 perle de rosaire pour 3 shillings.

Procédure pour échanger

Lorsque vous échangez des shillings contre des ressources, vous devez payer les membres de la guilde en fonction de leur rang. Par exemple, si le coût total est de 3s (3 shillings), vous devrez payer :

- 1 shilling au maître de la guilde
- 1 shilling à l'ouvrier
- 1 shilling sur le côté opposé du plateau de jeu dans la bourse du fermier ou dans le coffre de l'église. (La part de l'apprenti est TOUJOURS pour les bonnes œuvres.)

Si les membres de la guilde sont absents, remettez leurs shillings dans la réserve générale (sauf pour la part de

l'apprenti). Si le coût des ressources est supérieur à 3 shillings, répétez simplement la séquence jusqu'à ce que le coût soit atteint **Important :** bien que les membres de guilde qui font un échange avec leur propre guilde se paieront eux-mêmes, ils **DOIVENT** toujours avoir la somme totale de shillings demandée pour faire l'achat.



Par exemple, le joueur violet (ouvrier) achète pour 5 shillings de marchandises. Il paie le 1^{er} shilling au joueur bleu (maître de la guilde), le 2^e pour lui, le 3^e dans le coffre de l'église, le 4^e encore à bleu et le dernier est pour lui-même. Bien qu'il ait eu en retour 2 shillings, il se devait d'avoir 5 shillings pour réaliser la transaction.

2. Tirer (ouvrier)

L'ouvrier **tire** des ressources **dans** sa guilde (de la guilde sur la gauche) pour marquer 3 pv et pour piocher 2 cartes « **ordonnance royale** », en gardant 1 pour lui. Remettez l'autre carte sous la pioche. **Remarque :** la guilde des moines est à gauche de la guilde des fermiers et la guilde des alchimistes est à gauche de la guilde des chevaliers.



3. Pousser (Maître de la guilde)

Le maître de la guilde **pousse** des ressources en dehors de sa guilde (vers la guilde sur sa droite) pour marquer 4, 5, ou 6 pv en fonction du résultat (voir *Les Six Guildes* en page 17).



« Banquet » (jeu avancé)

Si vous dépensez un « **soufre** » venant de vos tonneaux de vin dans le havresac, vous pouvez organiser un banquet pour n'importe quel pion ou propriétaire de fief à côté de votre pion. Réalisez sa fonction pousser/tirer pour marquer ses points habituels **+3 pv**. Si une fonction « pousser » déclenche la distribution du coffre de l'église ou de la bourse du fermier, prenez sa part de shillings (voir *Les Six Guildes* en page 17).



APPARTENANCE À UNE GUILDE

L'appartenance à une guilde est un élément essentiel du jeu. Non seulement cela vous permet de réaliser les fonctions « pousser » / « tirer » pendant une action de guilde pour recevoir immédiatement des points de vénération, cela vous permet de gagner des **pv** récurrents au crépuscule de chaque époque. L'appartenance à une guilde est réalisée en gagnant les étoiles de statut correspondantes, comme indiqué ci-après :



- Chaque **pion** correspondant en jeu : +1★ (primaire)
- Chaque **fief** correspondant dirigé : +3 ★ (primaire)
- Chaque **lieu** dirigé correspondant: +1 ★ (secondaire)

Vous devez avoir au moins 1 des critères de guilde primaire (pion ou fief) en jeu AVANT que le lieu correspondant à la guilde (avant-poste, ferme ou ville) compte pour votre statut dans cette guilde. (Reportez-vous aux symboles de lieux inscrits dans chaque guilde.)

Piste de guilde

Si vous avez gagné 1 étoile de statut ou plus dans une guilde, vous DEVEZ immédiatement placer un marqueur d'« influence » venant de votre réserve personnelle sur la **piste de guilde** correspondante. Si vous n'avez pas de marqueurs d'« influence » dans votre réserve personnelle, placez-en un dans la guilde dès que vous en avez un. Les marqueurs d'« influence » présents dans les guildes ne peuvent pas être retirés volontairement.



Statut de guilde

Le joueur qui a le plus d'étoiles de statut place son marqueur sur la case la plus à droite de la piste de guilde indiquant ainsi qu'il est le **maître de guilde**. Les joueurs avec le deuxième total et troisième total d'étoiles de statut placent leur marqueur à gauche dans l'ordre décroissant et ils sont alors reconnus comme étant respectivement **l'ouvrier** et **l'apprenti**. Le maître de guilde, l'ouvrier et l'apprenti marqueront respectivement 5, 3 ou 1 **pv** au crépuscule de chaque époque. **Remarque :** la case de l'apprenti N'est PAS utilisée dans les parties à moins de 4 joueurs. Si la case est occupée ou pas, la part de l'apprenti est TOUJOURS envoyée sur le côté opposé du plateau dans le coffre de l'église ou dans la bourse du fermier.



Vous devez dépasser un autre joueur (ne pas être à égalité) pour les étoiles de statut pour pouvoir prendre sa place sur la piste de guilde. Lorsque cela se produit, remplacez son marqueur par le vôtre et reculez son marqueur de 1 case vers la gauche (ou rendez-lui son marqueur s'il ne reste pas de cases).



Par exemple, le joueur rouge dirige un fief avec un noble (+3★) et une ville (+1★) pour un total de +4★, ce qui fait de lui le maître de la guilde. Vert a un pion « noble » (+1★) et une ville (+1★) en jeu pour un total de +2★, ce qui fait de lui l'ouvrier. Plus tard, rouge perd son fief et soudain sa ville ne compte plus dans son total d'étoiles. Rouge perd son appartenance à la guilde et vert devient le maître de guilde. Plus tard, rouge fait migrer un pion « noble » sur le plateau(+1★). Soudainement, sa ville compte à nouveau dans son total, mais il est maintenant à égalité avec vert avec +2★ et il doit prendre le statut d'ouvrier.

Préfets (jeu mode avancé)



Lorsque vous réalisez une fonction d'ouvrier « tirer » ou une fonction du maître de guilde « pousser », vous pouvez ajouter un maximum de 1 disque **préfet** à la guilde (respectivement en haut à gauche ou en haut à droite) pour immédiatement marquer un bonus de +1 **pv**. Si un de vos préfets est déjà présent dans cette guilde, gagnez +1 **pv** pour ce préfet ET un autre +1 **pv** pour votre deuxième préfet qui est en jeu dans une autre guilde !

Remarque : les joueurs qui lancent des « banquets » NE marquent PAS de points pour les préfets de leurs adversaires.

Si vous passez d'ouvrier à maître de guilde ou vice versa, déplacez votre préfet de ce côté de la guilde. Si vous redescendez au statut d'apprenti (parties à 4 ou 5 joueurs), ou si vous êtes éjecté de la guilde, remettez votre préfet dans votre réserve personnelle.

Remarque : l'utilisation de vos préfets peut vous limiter pour entrer sur les pistes du voyage épique et du service militaire !

LES SIX GUILDES

Quand vous jouez une action de guilde, vous devez choisir 1 des 3 fonctions de guilde. Les 6 guildes et leurs fonctions sont décrites lors des pages suivantes et elles sont résumées au dos de votre [carte aide de jeu](#). **Remarque :** *il y a des ressources limitées dans le jeu et une pénurie peut affaiblir ou empêcher une action de guilde.*



Miss Allison

1. Guilde des fermiers

1. Échanger avec une guilde

Un joueur peut envoyer toutes ses marchandises d'une des fermes qu'il dirige à la guilde des fermiers pour recevoir 1 « nourriture » ou 1 shilling pour chaque série de 2

marchandises envoyées. **Remarque :** *la nourriture ou les shillings acquis sont pris dans le havresac et/ou dans la réserve générale.*

Surplus

Toutes les marchandises envoyées à la guilde des fermiers au-dessus de la limite de 10 sont remises dans le havresac, À MOINS qu'il y ait des perles sur les poulets. La somme des perles correspond ici au nombre de marchandises qui se « déversent » au hasard d'abord dans la guilde des marchands et ensuite dans la guilde des alchimistes si l'espace le permet. Ce qui reste ou ce qui ne va pas retourner, dans le havresac.



2. Tirer dans une guilde

L'ouvrier de la guilde des fermiers tire 2 perles de rosaire de la guilde des moines avec les valeurs les plus élevées et les plus basses et les donne à un adversaire qui les répartit secrètement dans ses deux poings fermés. L'ouvrier choisit un poing et place la perle choisie (aumône) sur une case poulet vide dans la guilde des fermiers et remplace l'autre dans le rosaire.

Si la nouvelle somme de perles sur les poulets est de 5 ou plus, marquez 3 pv et piochez 2 cartes « ordonnance royale » pour n'en garder que 1. Remettez l'autre carte sous la pioche.

3. Pousser en dehors d'une guilde

Le maître de la guilde des fermiers déplace 5 marchandises (moins si c'est impossible) de la guilde des fermiers vers la guilde des marchands. Placez les marchandises dans leur corbeille respective. S'il n'y a pas de place pour une marchandise particulière, vous ne pouvez pas la transférer. Si vous terminez 1/2/3 rangées ou colonnes, vous recevez 4/5/6 pv. (Vous pouvez terminer des rangées/colonnes qui étaient partiellement remplies.) **Remarque :** *pendant cette fonction, vous pouvez terminer des rangées ou des colonnes, mais pas les deux, car une marchandise ne peut pas compter deux fois dans votre objectif.*

Bourse du fermier

Quand le maître de guilde de la guilde des fermiers réalise la fonction « pousser », il partage les shillings de la [bourse du fermier](#) avec l'ouvrier, gardant pour lui le chiffre impair. S'il n'y a pas d'ouvrier, cette part reste dans la bourse pour la prochaine distribution.





Lord Brett

2. Guilde des marchands

1. Échanger avec une guilde

Un joueur peut acheter un maximum de 3 marchandises du marché. Le coût en shillings est situé sous la marchandise elle-même.



2. Tirer dans une guilde

L'ouvrier à la guilde des marchands déplace 3 marchandises (moins si c'est impossible) de la guilde des fermiers à la guilde des marchands. Placez simplement les marchandises dans leurs corbeilles respectives. S'il n'y a pas de place pour une marchandise particulière, vous ne pouvez pas la transférer. Si vous terminez au moins 1 rangée ou colonne, marquez 3 pv et piochez 2 cartes « ordonnance royale » pour n'en garder que 1. Remettez l'autre carte sous la pioche.



3. Pousser en dehors d'une guilde

Le maître de la guilde des marchands déplace 4 marchandises (moins si c'est impossible) de la guilde des marchands vers la guilde des alchimistes. Placez simplement les marchandises dans leur chariot et/ou pile respectifs. S'il n'y a pas de place pour une marchandise particulière, vous ne pouvez pas la transférer. Si vous terminez 1/2/3 chariots et/ou piles, vous recevez 4/5/6 pv.



Lord Arthur

3. Guilde des alchimistes

1. Échanger avec une guilde

Un joueur peut acheter un maximum de 1 navire de la guilde des alchimistes pour 3 shillings.



2. Tirer dans une guilde

L'ouvrier à la guilde des alchimistes déplace 2 marchandises (moins si c'est impossible) de la guilde des marchands à la guilde des alchimistes. Placez simplement les marchandises dans leur carré respectif. S'il n'y a pas de place pour une marchandise particulière, vous ne pouvez pas la transférer. Si vous terminez au moins 1 chariot et/ou pile, marquez 3 pv et piochez 2 « ordonnance royale » pour n'en garder que 1. Remettez l'autre carte sous la pioche.



3. Pousser en dehors d'une guilde

Le maître de la guilde des alchimistes termine 1 à 3 inventions (soit des navires et/ou des barils de krud) en retirant les marchandises disponibles des chariots/piles en fonction du tableau de production pour les remettre dans le havresac.



Tableau de production

- Navire: 1 « nourriture » + 2 bois
- Sous-marin: 1 « nourriture » + 2 fers
- Machine volante: 1 « nourriture » + 1 fer + 1 bois
- 1^{er} baril de krud: 2 salpêtres + 1 soufre
- 2^e baril de krud: 1 salpêtre + 1 soufre
- 3^e baril de krud: 1 bois

Si vous terminez 1/2/3 inventions vous recevez respectivement 4/5/6 pv. **Remarque:** alors que le premier baril de krud coûtera toujours 3 marchandises, les barils suivants ont été créés avec plus de facilité.

Navires et routes de ferries fermées

Quand les navires sont terminés, le créateur les empile sur la case navire, recouvrant le symbole de ferry.

Remarque: si le symbole est recouvert par un navire ou plus, les routes des ferries sont FERMÉES !

Barils de krud

Quand les barils de krud (poudre à canon) sont inventés, le créateur remplit la première section des barils dans la rangée de tous les joueurs avec des marqueurs d'« influence » à la guilde des chevaliers ! Chaque joueur a une rangée divisée en sections de barils. Le premier baril contient 1 marqueur par joueur, le deuxième contient 2 marqueurs et le dernier baril en contient 3. Si au moins 1 joueur a une rangée entière vide, 3 barils peuvent être inventés – autrement la création de barils est limitée. **Remarque:** certains joueurs peuvent recevoir moins de marqueurs par baril créé en fonction des sections de leur rangée qui sont vides ou partiellement remplies.



Par exemple, le maître de la guilde des alchimistes crée 1 baril. Il ajoute zéro marqueur d'« influence » à la rangée du joueur vert en haut, 3 à la rangée de bleu, 1 à la rangée de rouge, 2 à la rangée de jaune et 1 sur la rangée vide (joueur violet).



« Krud » est un mot de l'ancien danois qui est synonyme de poudre à canon. Le krud était créé en mélangeant du salpêtre, du soufre et du bois sec.



Sir Marcus

4. Guilde des chevaliers

1. Échanger avec une guilde

Un joueur peut payer 3 shillings pour obtenir tous les marqueurs d'« influence » de sa rangée.



Dompter la Bête (jeu mode avancé)



Après avoir acheté une rangée de 3 marqueurs d'« influence » ou plus, vous pouvez en remettre 3 pour contrôler 1 seul monstre. Remettez-en 2 dans la réserve générale et placez le troisième marqueur sur le symbole du monstre correspondant pour indiquer que vous le possédez. Ensuite, déployez immédiatement le monstre sur un lieu contenant un de vos marqueurs d'« influence » ou pion (le Serpent de mer doit être sur un port en bordure d'une rivière ou de la mer).

Le Serpent de mer est limité aux voies maritimes et submersibles. Le béhémoth est limité aux routes des machines volantes. Si un des monstres est vaincu, remettez-le dans la guilde des chevaliers pour pouvoir le réutiliser et pour récupérer votre marqueur d'« influence ».

Béhémoth et Serpent de mer

Les monstres ajoutent à votre prime de « déplacement » et ils peuvent voler, conquérir et utiliser des armes tout comme les pions. Il y a cependant des différences :

- Les monstres bloquent les pions des adversaires à moins que le pion ne migre en dehors du plateau ou qu'il réussisse à vaincre le monstre.
- Les monstres ont seulement une défense de +1.
- Les monstres NE peuvent PAS influencer les lieux, réaliser des banquets ou utiliser des navires.
- Vous n'avez pas besoin de les nourrir (ils mangent des gens).

2. Tirer dans une guilde



L'ouvrier à la guilde des chevaliers tire des marchandises de la guilde des alchimistes pour inventer soit 1 baril de krud pour ajouter des marqueurs d'« influence », ou 1 navire pour le placer dans la guilde des alchimistes. Dans tous les cas, marquez 3 pv et piochez 2 cartes « ordonnance royale » pour n'en garder que 1. Remettez l'autre carte sous la pioche.

3. Pousser en dehors de la guilde



Le maître de la guilde des chevaliers pousse 1 à 3 marqueurs d'« influence » de couleurs différentes dans la réserve générale et il les échange contre des sceaux du Roi qu'il place sur les parchemins de la guilde des nobles (sans regarder les valeurs inscrites en dessous).

Si vous terminez 1/2/3 rangées ou colonnes, vous recevez respectivement 4/5/6 pv. **Remarque :** pendant cette fonction, vous pouvez terminer des rangées ou des colonnes, mais pas les deux, car le sceau du Roi ne peut pas compter deux fois dans votre objectif.



Queen Anne

5. Guilde des nobles

1. Échanger avec une guilde

Un joueur peut acheter 1 ou 2 sceaux du Roi pour 3/6 shillings.

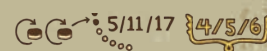


2. Tirer dans une guilde



L'ouvrier à la guilde des nobles tire 2 marqueurs d'« influence » de couleurs différentes de la guilde des chevaliers pour les placer dans la réserve générale pour les échanger contre des sceaux du Roi. Si vous terminez au moins 1 rangée ou 1 colonne de parchemins avec le sceau, vous marquez 3 pv et vous piochez 2 cartes « ordonnance royale » pour n'en garder que 1. Remettez l'autre carte sous la pioche.

3. Pousser en dehors de la guilde



Le maître de la guilde des nobles pousse 2 sceaux du Roi (moins si c'est impossible) sur la guilde des moines. Il les retourne pour révéler des perles de rosaire. Si la somme des nombres inscrits sur les perles de rosaire atteint au moins 5/11/17, marquez respectivement 4/5/6 pv.





Brother Justinus

6. Guilde des moines

1. Échanger avec une guilde



Un joueur peut payer 3 shillings pour avoir la chance de récupérer une perle de rosaire favorable. Prenez 2 perles de rosaire avec la valeur la plus

haute et la valeur la plus basse et donnez-les à un adversaire qui va secrètement placer les perles dans ses poings fermés. Choisissez un poing et placez la perle dans votre réserve personnelle, remettez l'autre dans le rosaire. Les perles de rosaire augmentent le rendement de vos récoltes pendant l'action « récolter » (voir *Perles de rosaire en page 12*).

2. Tirer dans une guilde



L'ouvrier de la guilde des moines déplace 1 sceau du Roi (concession de terre) du château sur le rosaire et il la retourne pour révéler une perle de rosaire.

Si la somme du rosaire est maintenant de 11 ou plus, marquez 3 pv et piochez 2 cartes « ordonnance royale » pour n'en garder que 1. Remettez l'autre carte sous la pioche.

3. Pousser en dehors de la guilde



Le maître de la guilde des moines prend 2 perles du rosaire avec la valeur la plus haute et la valeur la plus basse. Il les donne à un adversaire qui les place dans ses poings fermés. Choisissez un poing et placez la perle choisie (aumône) sur la case poulet dans la guilde des fermiers et en remettant l'autre perle dans le rosaire.

Si la nouvelle somme de perles sur les poulets est d'au moins 3/6/9 marquez respectivement 4/5/6 pv.

Coffre de l'église

Quand le maître de guilde de la guilde des moines réalise la fonction « pousser », il partage les shillings du coffre de l'église avec l'ouvrier, en gardant le nombre impair pour lui. S'il n'y a pas d'ouvrier, cette part reste dans le coffre de l'église pour la prochaine distribution.



ÉTAPE 2: NOURRIR LES PIONS

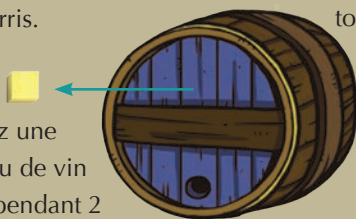
Après que la dernière carte action d'une manche a été jouée, vous devez nourrir vos pions avec de la nourriture et/ou du vin (l'utilisation d'une tuile joker est optionnelle). Les pions qui ne sont pas nourris retournent dans votre réserve personnelle. Si la perte d'un pion vous fait sortir d'une guilde, alors vous reprenez votre marqueur d'« influence » dans cette guilde.

Nourriture

Pour nourrir un pion avec de la nourriture, dépensez 1 « nourriture » dans le havresac. Les monstres contrôlés par des joueurs n'ont pas besoin d'être nourris.

Vin

Pour nourrir un pion avec du vin, retirez une marchandise « soufre » de votre tonneau de vin et placez-le sur le pion pour le nourrir pendant 2 manches complètes. À la fin de la manche suivante,



retirez simplement le soufre du pion pour satisfaire la condition « nourrir » (le pion est redevenu sobre). Alors que le vin est le moyen le plus efficace pour nourrir les pions, il comporte un risque !

Important : pendant la première manche où le pion porte le soufre, ses capacités d'attaque et de défense sont réduites à 0.

Tonneaux de vin et soufre



Au moment d'acheter, de voler ou d'acquérir du soufre, vous devez décider si vous le placez dans votre réserve personnelle ou si vous le placez sur votre tonneau de vin. Votre tonneau de vin peut contenir un maximum de 3 marchandises « soufre ».

Le vin du Moyen-Âge était conservé en plaçant du soufre dans les tonneaux.

ÉTAPE 3: LANCER LE DÉ PROGRÈS

Après avoir nourri les pions, lancez le dé « progrès » et retirez une tuile « région » qui correspond à la région obtenue. La tuile à retirer doit être de l'époque en cours ou d'une époque précédente. Si ce




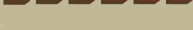


n'est pas le cas, relancez le dé jusqu'à ce qu'une tuile soit retirée. S'il ne reste plus de tuiles « région » de l'époque en cours ou d'une précédente, ne lancez pas le dé « progrès ».

ÉTAPE 4: AVANCER LE MARQUEUR D'ÉPOQUE & MARQUER L'ÉPOQUE (SI DÉCLENCHÉE)

Après avoir lancé le dé « progrès », consultez le [tableau des tuiles](#) « région » pour voir si une nouvelle époque a été déclenchée en fonction des critères suivants :

Critères d'avancement d'époque

- Époque II : 4 tuiles époque II doivent être visibles, 
- Époque III : 3 tuiles époque III doivent être visibles, 
- Époque IV : 2 tuiles époque IV doivent être visibles, 
- Époque V : 1 case époque V doit être visible. 



Si une nouvelle époque a été déclenchée, avancez le [marqueur d'époque](#) sur le rayon de soleil suivant et faites les choses suivantes :



1. Marquer l'époque (crépuscule de toutes les époques)

- **Statut de guilde** : 1/3/5 pv.
- **Paysages**
 - Paysage vide : 2 pv
 - Paysages avec au moins une ressource : 4 pv
- **Régions actives** : 1/3/5/7/9/11 vp (marquez pour chaque région occupée soit par un dirigeant soit par un serf qui entretient le paysage).

2. Retirer les points de déloyauté

(époques 2, 4 & 5 seulement)



Retirez les points pour déloyauté (- 3/- 4/- 5 pv) si vous

dirigez un fief, mais que vous n'avez pas atteint la case catapulte de l'époque en cours. De manière cumulative, vous devez aussi retirer les points pour les cases précédentes que vous n'avez pas atteintes.

3. Réapprovisionner les paysages

(crépuscule de toutes les époques)

Ajoutez 3 ressources appropriées à chaque tuile « paysage ». Les serfs doivent décider s'ils veulent récupérer toutes les ressources accumulées ou s'ils les laissent sur la tuile. Lorsque les serfs récupèrent les ressources, ils doivent payer 1 ressource au dirigeant du lieu.



4. Réapprovisionner la carte

(époque 2, 3 & 4 seulement)

Choisissez des marchandises au hasard dans le havresac et placez-en 1 dans le lieu le plus au sud, le plus à l'est et la plus à l'ouest de chaque région par symbole de direction dans le rayon de soleil. Cherchez les lieux contenant les lettres S, E ou W (les marchandises sont placées sur les lieux du nord au début de la partie). Les marchandises placées sur les fermes font partie de la récolte de la ferme.



5. Réapprovisionner les guildes

(crépuscule de l'époque 3 seulement)

Au crépuscule de l'époque 3, réapprovisionnez les 6 guildes avec des ressources pour qu'elles recouvrent les cases indiquées lors de la mise en place. Laissez les ressources supplémentaires où elles sont.

ÉTAPE 5: FIN DE LA MANCHE / DE LA PARTIE & DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

À la fin de la manche, passez le [marqueur de premier joueur](#) dans le sens horaire, reprenez toutes vos cartes action et commencez une nouvelle manche.

Cependant, si l'époque 5 a été déclenchée pendant la manche, la partie est presque terminée. Terminez toutes les actions restantes et marquez les points de l'époque comme d'habitude.



Passez ensuite au [décompte final des points](#) de la manière suivante :

- **Voyage épique** : 3/5, 7/9, 11/13, 17 pv
Marquez la valeur supérieure si vous êtes en tête (ou à égalité) dans une section.
- **Grands empires**
 - Chaque avant-poste, ferme ou ville dirigés : 1 pv
 - Chaque fief dirigé : 3 pv
 - 3 lieux identiques dirigés : 3 pv (ici un fief est un « joker » et peut soit correspondre à lui-même ou à un autre type de lieu).
- **3 Shillings** : 1 pv
- **Ordonnance Royale avec sceau du Roi** : ? pv

LE VAINQUEUR

Le joueur qui a le plus de pv est proclamé, « le plus vénéré de tout le pays ! » S'il y a une égalité, le joueur qui a le plus de soufre restant dans son tonneau l'emporte (la sobriété est

la chose la plus honorable).

S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.





Les Reines avant elle avaient été séduites par la couture royale et elles portaient leur statut comme un manteau royal. Les autres étaient attirées par la coutellerie raffinée et par les somptueux linges venant des chambres.

Mais pas la **Reine Anne**.. Non, cette souveraine aux cheveux roux aimait autre chose : l'or. De son diadème étincelant à ses bagues de pieds dorées, aucune autre reine n'avait été aussi emportée par le métal jaune. Cela n'avait pas été toujours le cas. Le bon Roi avait fait la cour à une personne qui avait un cœur bon et généreux, sans appétit pour les besoins matériels. Mais à mesure que la beauté de la reine fanait, elle se surrait au bras de jeunes hommes flatteurs et par un ou deux rendez-vous dans la salle des trésors.



Le **Roi Daniel** était généreux et sans méchanceté. Ses sujets affirmaient que les dieux eux-mêmes lui avaient conféré cette bienveillance. Cependant, la Reine Anne qui avait des intentions moins nobles pour diriger le royaume déplorait tant d'altruisme.

Inconscient de sa loyauté faiblissante, le Roi Daniel lui laissa la charge du royaume alors qu'il partit pour une noble expédition avec Sir Marcus. « Je vous fais mes adieux mon amour » dit-il à sa reine. Et sur ce, il l'embrassa, ne réalisant pas qu'il n'y avait plus d'amour sur ces lèvres (ni dans ces hanches d'ailleurs).



Sir Marcus était un courageux chevalier, usé par la guerre, et grandement admiré dans tout le royaume. Dans le calme de la journée, il rêvait à une servante de ferme qui avait atteint la majorité. Cependant, son allégeance au trône n'avait jamais faibli. Au service de son Roi, Sir

Marcus recrutait des troupes et appliquait consciencieusement les taxes qui permettaient la création des avant-postes aux limites du royaume. Avec Sir Marcus à ses côtés, le Roi Daniel fit passer des lois pour plusieurs ordonnances royales – des chartes qui développaient le royaume et des mandats qui récompensaient l'ingéniosité de ses sujets.

Pendant son absence, le Roi confia la mission d'accorder des fiefs à sa Reine. Ainsi, il lui laissa son sceau royal, une bague dont le sceau trempé de la cire chaude pouvait transformer en un seul coup de simples roturiers en vassaux dévoués. La Reine Anne fut souvent aperçue à regarder par la fenêtre de la tour royale, en faisant courir ses doigts sur sa chevelure rousse et chuchotant à son serpent de compagnie, **Samuel**. « Rien ne sied mieux à mes prétendants que l'or », émit-elle – et son compagnon acquiesça, « Ssssssss. »



Quand une famine frappait le pays, le cœur du bon Roi était troublé. Il implorait les moines de prier pour une récolte abondante et il accordait des terres et des richesses à l'église pour que les aumônes puissent être données aux pauvres. Son loyal sujet et confident sacré, **Frère Justinius**, manifestait sa gratitude quand le Roi jetait une bourse pleine de shillings dans le coffre de l'église. « Le peuple chérit votre bienveillance, mon bon Roi ! Que les choeurs et que Chaucer fassent le récit de votre nom ! » Le tintement des pièces se répercutait dans toute la basilique, « Ka-chink. Ka-Chink. »





En face de son public, la Reine feignait la sympathie pour le penchant du Roi à cette bienveillance. Mais secrètement, elle exérait l'idée d'appauvrir le trésor royal ! Revêtant un manteau sombre, émeraude elle partit en douce par une nuit glaciale pour rechercher

Lord Arthur, Comte d'alchimie. Le

comte était célèbre pour ses rouages de métier à tisser, ses pouliés et ses machines, mais des rumeurs plus sombres faisaient de lui un sorcier qui pouvait provoquer des explosions et qui pouvaient transformer des éléments communs en or.

Un soir, le comte et son chat **Norrin** furent surpris par quelqu'un



qui frappa à la porte. « C'est votre Reine, mon bon Comte » révéla-t-elle. « Je suis venue pour partager quelques breuvages que j'ai réalisés ». La Reine lui parlait avec une toute petite voix, le pressant de révéler les secrets de son alchimie. Mais lorsque le Comte lui interdit l'obtention de la formule instable,

elle vola discrètement son journal et s'en alla. Alors qu'elle s'éloignait, le Comte lui exprima son opposition, « Qu'une terrible maladie s'abatte sur vous qui êtes une véritable menace pour ce royaume. » Norrin avait été le témoin du méfait de la Reine et il miaula sa désapprobation.

Frustrée par la bienveillance de son époux, la Reine Anne fit saisir toutes les aumônes mises de côté pour les pauvres et elle rétablit le lustre passé du trésor royal. Non seulement sa trahison déclencha la famine parmi le peuple, mais cela fit grimper les prix des marchandises. Cela permit d'enrichir les poches du fringant **Lord Brett**, le plus riche marchand du pays. « De bons petits écuyers qui comme les écureuils ne gaspillent rien, » nota le marchand en plaisantant et en donnant un coup de pied à un rat qui se trouvait sur le tonneau de pomme. « Squeak ! »



Présumant de la gravité de la famine imminente, le Roi invita la servante de ferme et amie des pauvres, **Miss Allison** à sa cour. La jeune fille avait des manières simples, mais sa beauté était sans égal. Ses yeux châtain étaient des puits tourbillonnants et sans fond dans lesquels



on voulait se perdre. Ses lèvres pures et rondes pouvaient mettre fin à une crise de colère. Même ses clavicules se soulevaient pour vous accueillir avec un « Bonjour » chaleureux qui venait du fond du cœur. Quand le moment de s'adresser au Roi fut venu, alors qu'elle tenait un agneau dans ses bras et parla ouvertement au nom de ses compatriotes qui mourraient de faim, « Bannissez-nous avant que la faim ne devienne le fléau de notre existence. » Son agneau bêla doucement « Bêêê... »

...La fable continue dans l'extension **Moulins et Catapultes**.

CRÉDITS



J'aimerais remercier mes tout premiers testeurs : Arthur Hartle, Samuel Tham, Brett Barton, Dan Fritz, Andy White, Justin Viessman et James Gall pour avoir joué à ce jeu bien avant qu'il ne soit terminé et brillant et aussi pour m'avoir fournis des retours prestigieux – même à 2h du matin ! Je suis aussi reconnaissant à ma « deuxième vague » de testeurs et à mes correcteurs du livret de règles : Tim Maylander, Glen Greeson, Eric Gerdts, Michael Gallo, Phil Shearrer et Travis D. Hill. Des montagnes de gratitude pour mon illustrateur, Justin Schultz, qui m'a émerveillé avec ses étonnantes illustrations, sa sensibilité taquine et les « gemmes » cachées dans ses œuvres. Pour tout cela, Justin lui-même est un joyau ! Et enfin, je voudrais remercier mes merveilleux enfants Elizabeth, Rosalind et Penny pour avoir laissé papa disparaître dans le sous-sol de la maison pour travailler sur « son jeu ».

AUTEUR: Mark Swanson

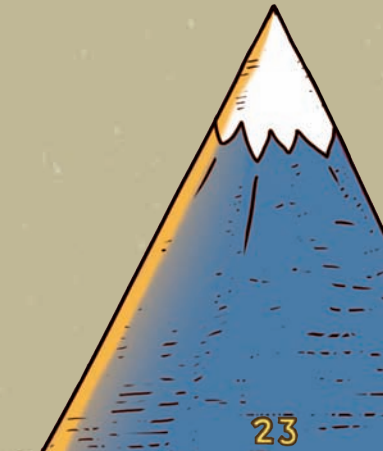
ARTISTE: Justin Schultz

©2017 Odd Bird Games

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud

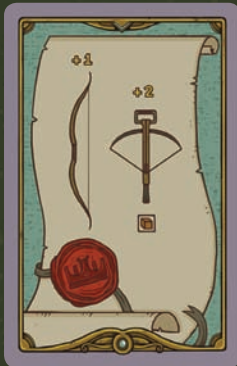
odd
bird



ORDONNANCES ROYALES

Mandats (joués une fois n'importe quand)

Chartes (joués à la fin de la partie)



Utilisez l'arc gratuitement :
+1 « attaque »
Dépensez du bois : +2 « attaque »



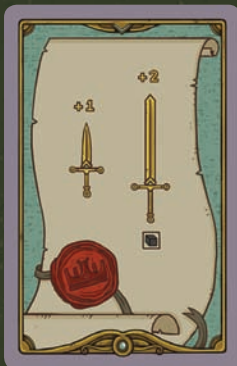
Dépensez de la nourriture :
machine volante*
Dépensez du bois : bateau*



Fin de la partie avec 2 ou 3
soufre sur un tonneau : 5/7 pv



Royaume de l'est (par lieu dirigé) :
3/5/7/9 pv



Utilisez une épée gratuitement :
+1 « attaque »
Dépensez du fer : +2 « attaque »



Dépensez du bois : bateau*
Dépensez du fer : sous-marin*



Si vous réussissez à vaincre un
monstre pendant la partie : 7pv



Royaume de l'ouest
(par lieu dirigé) : 3/5/7/9 pv



Dépensez de la nourriture : 3s
Dépensez du bois & de la
nourriture : 7s



Atteignez 3★ dans 1 guilde
pour gagner
3 marchandises, 3s ou un navire*



Royaume du nord (par lieu dirigé) :
3/5/7/9 pv



Royaume central (par lieu dirigé) :
3/5/7/9 pv



Dépensez du fer, du bois & de la
nourriture : 9s
Dépensez du soufre, du fer, du bois
et de la nourriture : 13s



Atteignez 3★ dans 1 guilde
pour gagner
3 influence*, 1 sceau* or 1 perle*



Royaume du sud (par lieu dirigé) :
3/5/7/9 pv



Royaume isolé (par lieu dirigé) :
5/11/17 pv

* Pioché dans la réserve générale.