



LE DILEMME DU ROI™

AVERTISSEMENT

Ce jeu se déroule dans un monde **fictif** et souvent **cruel**. Il a été conçu pour vous plonger dans des situations mettant votre **sens moral à rude épreuve**, et vous placer face à des **choix difficiles**. De nombreux dilemmes qui vous seront présentés impliqueront des choix éthiques et moraux liés à des **sujets sensibles** qui pourraient heurter votre sensibilité ou celle des **autres joueurs**, comme l'injustice, la violence, l'esclavage ou la discrimination. Tout à fait sciemment, le jeu vous met parfois devant un **choix inconfortable**, opposant **ce qui vous semble juste** et ce qui semble le **mieux pour gagner**. Rappelez-vous qu'il ne s'agit que d'un **jeu**, et que vous incarnez un personnage de fiction. Même si le monde du jeu propose des éléments rappelant notre monde, rien de tout cela n'est réel.

Aucune des atrocités décrites dans Le Dilemme du Roi™ n'est encouragée ou promue, ou même considérée comme acceptable par l'éditeur, les auteurs, rédacteurs, traducteurs et distributeurs de ce jeu.

UNE EXPÉRIENCE SIMILI-LEGACY

Le Dilemme du Roi est une **expérience narrative, interactive et unique**, remplie de fils narratifs enchevêtrés qui mènent à plusieurs fins. Le jeu vous demandera de **signer de façon permanente** cartes, autocollants et paravents de joueur. Le plateau sera **irréversiblement altéré** par les événements de jeu. Le nombre de parties jouables est **fini et varie** en fonction des **choix** effectués pendant votre aventure. En moyenne, vous jouerez une quinzaine d'heures, pour environ quinze parties. Lorsque l'histoire touche à sa fin, le **jeu est terminé** et il **ne peut pas être réinitialisé** et rejoué depuis le début.

Note : Pour profiter au mieux de l'expérience du Dilemme du Roi™, nous vous recommandons fortement de jouer toute la campagne avec le même groupe. Cependant, si un joueur manque quelques parties, ce n'est pas problématique. Le jeu contient plus de paravents de Maison que nécessaire pour une partie, permettant à plusieurs personnes de rejoindre le jeu (jusqu'à douze en tout).



DILEMMA CARD SYSTEM

Le Dilemme du Roi™ est un jeu basé sur le **Dilemma Card System™**. Le Dilemma Card System™ est un système de jeu développé par Horrible Guild, et ouvrant sur des expériences de jeu interactives et narratives.

CONTENU



Ce livret de règles



75 enveloppes



15 cartes Vote
(5 cartes Oui-Da,
5 cartes Passe,
5 cartes Nenni)



6 cartes Objectif secret



12 paravents de Maison



1 marqueur Stabilité



5 marqueurs
Progression
(recto verso)



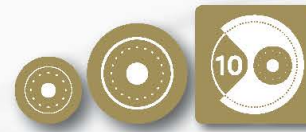
5 jetons Objectif public positif



5 jetons Objectif public négatif



1 carte du monde (recto verso)



72 pièces ●
(de valeur 1, 5 et 10)



65 jetons Pouvoir ●
(de valeur 1, 5 et 10)



3 planches d'autocollants secrets
(chacune comportant 4 autocollants secrets)



1 tuile Cache



5 marqueurs
Ressource



12 marqueurs Issue



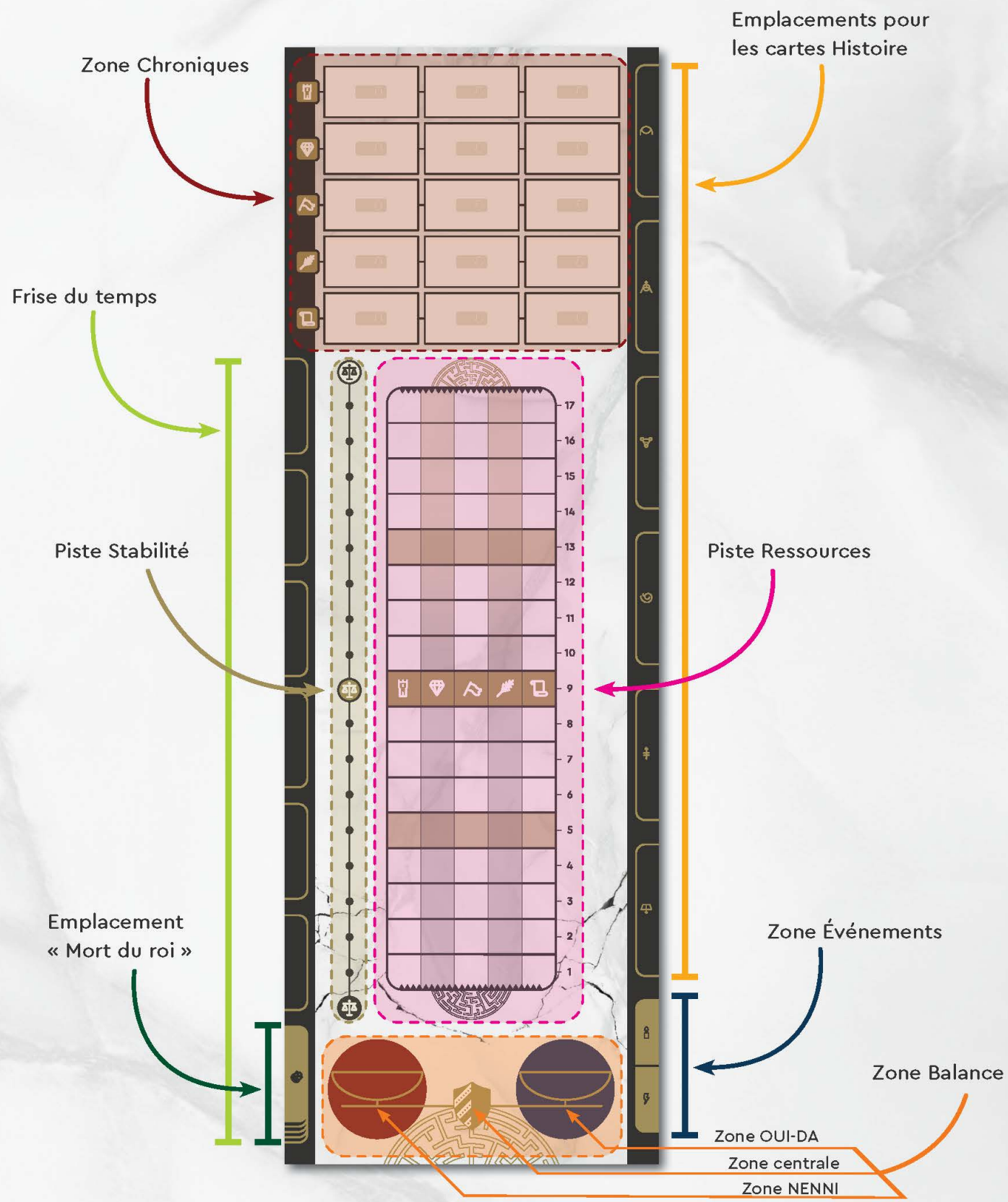
1 bloc d'autocollants
(177 autocollants Chronique)



1 jeton Meneur



1 jeton Modérateur



1 plateau Royaume

TYPES DE CARTES

Cartes Histoire



Recto
(carte Histoire normale)



Recto
(carte Épilogue)



Les cartes Épilogue sont marquées d'une bannière dorée dans le coin supérieur droit.



Verso

Cartes Dilemme



Recto



Verso

Les cartes Dilemme sont le type de carte le plus courant dans le jeu. Leur recto vous met face à un problème, vous pose une question et vous montre un aperçu des deux issues possibles (OUI-DA et NENNI). Leur verso décrit les deux issues plus en détail. Pour déterminer quelle issue sera choisie, vous devrez procéder à un vote (voir page 16).

Cartes Événement



Les cartes Événement se trouvent uniquement dans des enveloppes spéciales (voir page 27). Elles doivent être placées dans la zone Événements du plateau de jeu. Elles décrivent les règles correspondant à un événement de jeu. Vous devrez peut-être conserver ces cartes d'une partie à l'autre jusqu'à ce que l'événement soit terminé.

Cartes Immédiat



Les cartes Immédiat se trouvent la plupart du temps dans des enveloppes spéciales (voir page 27), à quelques exceptions près. Elles sont en général mélangées au paquet Dilemme et déclenchent des événements spéciaux lorsqu'elles sont piochées. Parfois, vous devrez les conserver d'une partie à l'autre jusqu'à ce que les événements soient terminés.



APERÇU DU JEU

Dans **Le Dilemme du Roi**, les joueurs incarnent les représentants de diverses **familles influentes** (ou « Maisons ») qui siègent au **Conseil du roi**. Historiquement, les rois d'Anclisse ont toujours placé leur entière confiance dans le Conseil. Le **véritable pouvoir** repose entre leurs mains : ce sont eux qui **gouvernent** Anclisse.

À chaque manche, vous **piochez une carte** du dessous du paquet Dilemme et **faites avancer l'histoire**. Chaque carte est unique et vous posera un **problème** (ou **Dilemme**) que le Conseil doit résoudre à la place du roi. Vous devrez discuter, négocier et prendre des décisions qui **forgeront l'histoire** du jeu et **détermineront la destinée** du royaume d'Anclisse. À chaque fois qu'une carte Dilemme est résolue, elle est **retirée de façon permanente** du paquet Dilemme. De temps en temps, vos décisions vous feront ajouter de **nouvelles cartes** au paquet, débloquent de **nouveaux événements** à venir, qui reflètent les conséquences de vos **décisions**.

Vous devrez **assurer le fonctionnement du royaume** tout en servant **les intérêts de votre Maison** ; cette **lutte de pouvoir** peut mener le royaume à la guerre, à la famine ou à l'insurrection, mais aussi à la prospérité et au bien-être. Tout dépendra de vos **choix** ! Chaque décision a des **conséquences**, cependant : ce qui est bon pour le royaume ne l'est pas forcément pour votre Maison. Agirez-vous pour le **bien commun**, ou penserez-vous seulement à **vous** ?

À la fin de chaque partie, vous marquerez des points d'Objectif (🏆). Les points d'Objectif sont utilisés pour déterminer le gagnant d'une partie. De plus, selon votre rang dans le jeu et les circonstances qui ont déclenché la fin de la partie, que vous ayez gagné ou non, vous marquerez aussi des **points de Prestige** (👑) et/ou des **points de Convoitise** (👑) que vous devez inscrire sur votre paravent de Maison. Les deux types de points sont des « **points de fin de partie** » qui vous aideront à forger le destin d'Anclisse, et qui détermineront le **grand gagnant** de votre campagne.



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

1. Préparez le paquet Dilemme de départ

Ouvrez l'**enveloppe 00** (voir page 26) et sortez-en le contenu (①). Lisez la première carte incluse dans l'enveloppe (la **carte Histoire**), posez-la sur le plateau Royaume, dans l'**emplacement Histoire** portant le même symbole (②). Ensuite, **mélangez** le restant des **cartes Dilemme** (③) et recouvrez-les avec la **tuile Cache** (④). Ce sera votre **paquet Dilemme** de départ ; utilisez-le lorsqu'on vous demandera de prendre le paquet Dilemme pendant l'étape 7 de la mise en place (voir page 9). Faites bien attention à toujours garder les cartes Dilemme **côté recto** sans jamais en lire le verso, à moins que vous y soyez **expressément invités** (voir page 15) !



2. Choisir un paravent de Maison

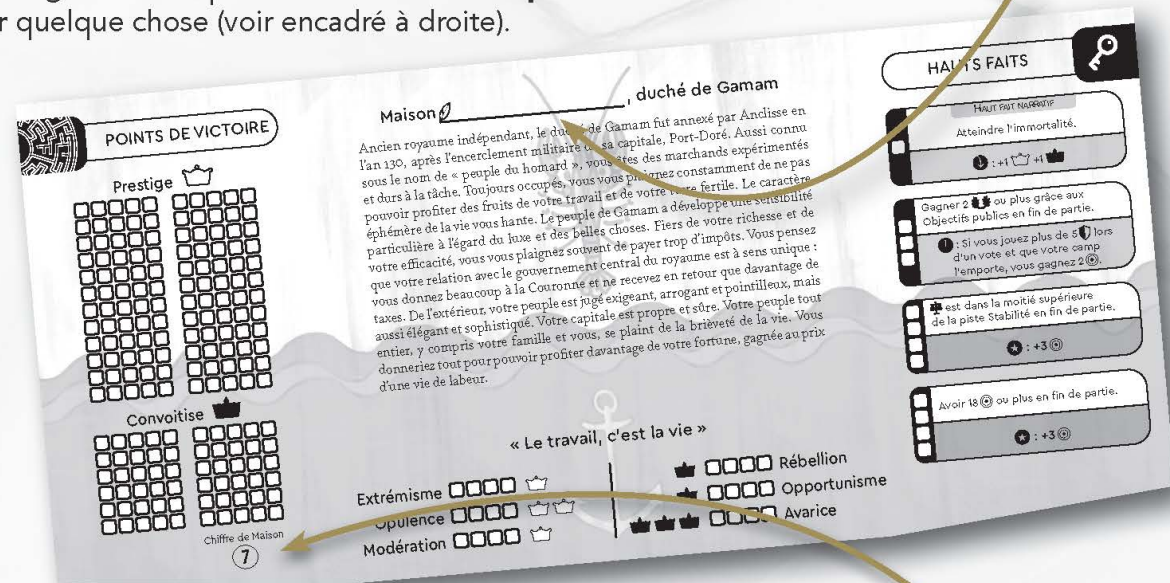
Une fois que vous aurez choisi un paravent de Maison, il sera à **vous** pour toujours, et vous devrez l'utiliser pour le reste de la campagne. Cela vous permettra de garder le compte de votre score de **Prestige**  et de **Convoitise**  pendant que vous progressez dans l'histoire (voir page 33). Il liste aussi des **hauts faits** : ce sont les **objectifs à long terme** de votre Maison. Pour plus de détails sur les hauts faits de votre paravent de Maison, voir page 13.

Note : Vous pouvez ajouter de nouveaux joueurs à votre campagne après avoir effectué quelques parties, mais ils doivent tout de même choisir une nouvelle Maison avant de jouer leur première partie du Dilemme du Roi, et l'utiliser pendant chaque partie suivante. Cependant, pour profiter au mieux de l'expérience de jeu, nous vous recommandons fortement de jouer la campagne entière avec le même groupe de joueurs.

Avant d'aller plus loin, **écrivez le nom de votre Maison** sur votre paravent. Lorsque vous choisissez votre nom de Maison, vous pouvez utiliser votre **vrai nom de famille** (par exemple, Maison « Houppier »), une **version fantastique** (par exemple, Maison « Houppelier »), ou un **nom fictionnel** de votre choix (par exemple, Maison « Mauvaiscore »). Rappelez-vous qu'il s'agit du nom que vous utiliserez **à chaque fois** que le jeu vous demandera de **signer** quelque chose (voir encadré à droite).

SIGNER



Le jeu vous demandera parfois de signer quelque chose (une carte Histoire, un autocollant Chronique, etc.). Signer des autocollants Chronique et des cartes Histoire signifie que vous êtes responsable de vos décisions et de leurs conséquences. Elles sont déterminées par votre vote pour résoudre les Dilemmes rencontrés durant une partie et font progresser l'histoire d'une façon ou d'une autre.



Maison Houppelier, duché de Gamam

Ancien royaume indépendant, le duché de Gamam fut annexé par Ancilisse en l'an 130, après l'encercllement militaire de sa capitale, Port-Doré. Aussi connu sous le nom de « peuple du homard », vous êtes des marchands expérimentés et durs à la tâche. Toujours occupés, vous vous plaignez constamment de ne pas pouvoir profiter des fruits de votre travail et de votre terre fertile. Le caractère éphémère de la vie vous hante. Le peuple de Gamam a développé une sensibilité particulière à l'égard du luxe et des belles choses. Fiers de votre richesse et de votre efficacité, vous vous plaignez souvent de payer trop d'impôts. Vous pensez que votre relation avec le gouvernement central du royaume est à sens unique : vous donnez beaucoup à la Couronne et ne recevez en retour que davantage de taxes. De l'extérieur, votre peuple est jugé exigeant, arrogant et pointilleux, mais aussi élégant et sophistiqué. Votre capitale est propre et sûre. Votre peuple tout entier, y compris votre famille et vous, se plaint de la brièveté de la vie. Vous donneriez tout pour pouvoir profiter davantage de votre fortune, gagnée au prix d'une vie de labeur.

TRANCHER LES ÉGALITÉS DE PRESTIGE

Pendant la partie, on pourra vous demander qui a le Prestige le **plus élevé** ou le **moins élevé**. Dans ces cas-là, regardez combien de **points de Prestige**  sont cochés sur votre paravent de Maison. Un **nombre plus élevé de  indique un Prestige plus élevé**. En cas d'égalité, regardez le **chiffre de Maison** en bas à gauche de votre paravent de Maison. Un **chiffre de Maison plus élevé signifie que vous avez un Prestige plus élevé** en cas d'égalité.

Chiffre de Maison

7

MISE EN PLACE

① Placez le **plateau Royaume** au centre de la table. Posez chaque **marqueur Ressource** sur l'emplacement correspondant au centre de la **piste Ressources**. Déterminez aléatoirement sur **quelle face** placer chaque marqueur (lancez-les comme si vous jouiez à pile ou face pour obtenir leur couleur).

② Placez le **marqueur Stabilité** au centre de la **piste Stabilité**.

Les marqueurs Ressource représentent l'état global du royaume, selon six valeurs : l'Influence, la Prospérité, le Moral, le Bien-être, la Connaissance et la Stabilité.



L'**Influence** représente la force de votre armée, votre réputation aux yeux des autres pays, mais aussi votre efficacité à faire respecter la loi. Et, enfin, le respect que le peuple d'Anclisse voue à votre autorité.



La **Prospérité** représente la quantité d'argent dans la trésorerie royale, la quantité de ressources de luxe dont vous disposez, la qualité de vie des classes supérieures et votre capacité à acheter auprès des autres pays.



Le **Moral** représente la joie de votre peuple. Ont-ils une opinion positive sur leur propre vie et leur condition, croient-ils en un avenir radieux, peuvent-ils trouver refuge dans la religion ? Voilà la prérogative du Moral.



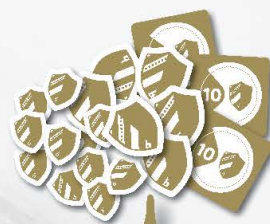
Le **Bien-être** représente la santé de votre population et la quantité et la disponibilité de ressources nécessaires, comme la nourriture et l'eau. Cette piste représente aussi l'absence de maladies et la population de votre royaume.



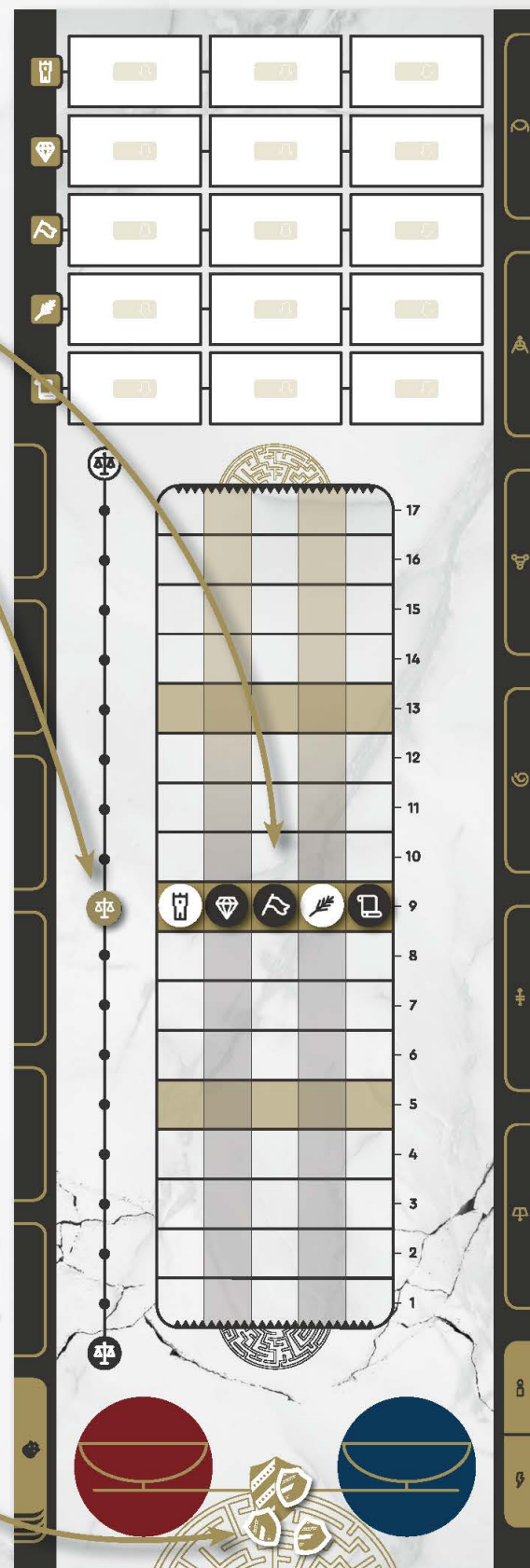
La **Connaissance** représente la qualité et la quantité des avancées technologiques et médicales de votre royaume, mais aussi l'expression artistique et culturelle, sans oublier votre degré de connaissance sur l'histoire du monde.



La **Stabilité** représente l'équilibre de votre société. Elle est au mieux lorsqu'elle est au centre de la piste, indiquant que le royaume est parfaitement équilibré. Lorsqu'elle descend vers le bas de la piste, les choses se déroulent très mal, avec des tensions sociales notables. Lorsqu'elle est dans la partie supérieure, certaines factions accumulent plus de pouvoir que d'autres, causant de l'instabilité.



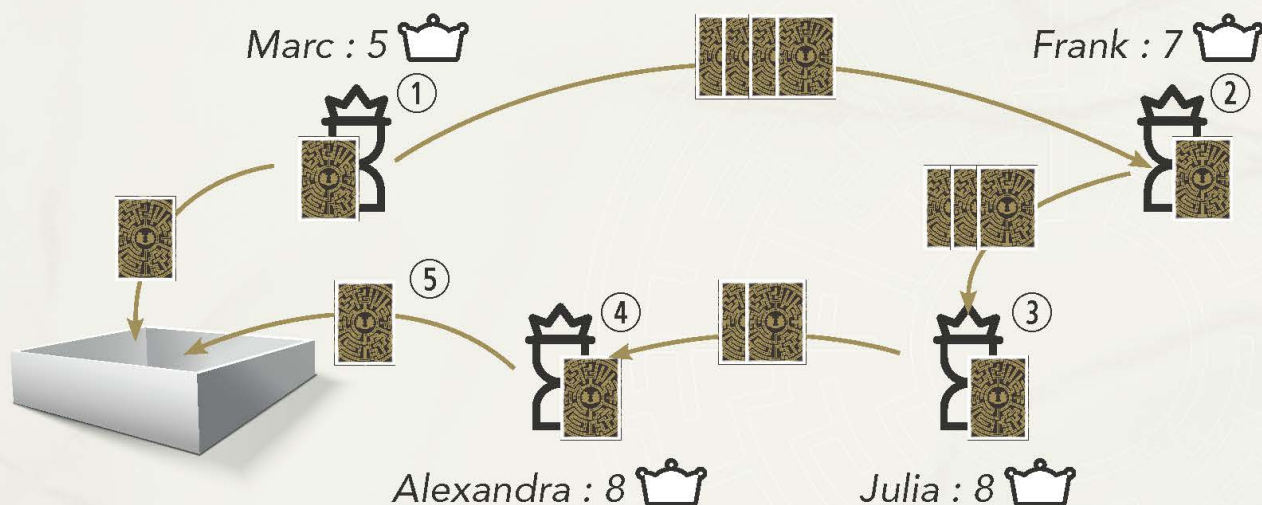
③ Placez le reste des jetons et des marqueurs près du plateau Royaume. Ceci est appelé la réserve générale. Prenez **3 jetons Pouvoir** de la réserve générale et placez-les sur la **zone au centre de la Balance** sur le plateau Royaume.



④ Placez votre **paravent de Maison** devant vous puis prenez **1 carte OUI-DA**, **1 carte NENNI** et **1 carte PASSE**, et placez-les **face visible** devant votre paravent. Elles seront utilisées lors de la **phase de Vote**. Remettez toute carte inutilisée dans la boîte.

⑤ Placez **8 jetons Pouvoir** et **10 pièces** derrière votre paravent de Maison. Notez que toutes les Maisons commencent avec le **même montant** de Pouvoir et de pièces au début de la campagne, mais, dans des parties ultérieures, en fonction des **hauts faits** que vous débloquentez et d'**autres facteurs**, le montant de votre Pouvoir et de vos pièces de départ peut **changer** (pour plus de détails, voir pages 13-14). Rappelez-vous de toujours **vérifier** si vous avez **débloqué des hauts faits** exploitables au début de chaque partie !

⑥ Le joueur avec le Prestige **le plus bas** (en cas d'égalité, voir page 6) mélange toutes les cartes **Objectif secret** et en retire **1 au hasard**. Ce joueur **choisit ensuite 1** des cartes restantes. Après que le premier joueur a choisi sa carte Objectif secret, donnez le paquet d'Objectifs secrets au joueur avec le **second Prestige le plus bas**. Ce joueur doit choisir un Objectif secret du paquet restant, et ainsi de suite jusqu'à ce que **tous les joueurs** aient choisi **1 carte Objectif secret**. L'Objectif secret est votre **source principale** de points d'Objectif en fin de partie (voir page 30). Remettez toutes les cartes **inutilisées** dans la boîte **sans les consulter**. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.



① Avec 5 , Marc est le joueur avec le moins de Prestige. Il prend les 6 cartes Objectif secret, en retire une au hasard et choisit la carte Objectif secret **Modération**. ② Le prochain joueur à choisir une des cartes Objectif secret restantes est Frank, avec 7 , ③ suivi par Julia (8 et chiffre de Maison de 2), puis ④ par Alexandra (8 et chiffre de Maison de 5). ⑤ Toutes les cartes inutilisées sont remises dans la boîte sans être révélées.

CE QUE SIGNIFIE VOTRE OBJECTIF SECRET

Votre Maison a plusieurs objectifs à long terme. Les atteindre vous prendra beaucoup de parties (des décennies ou des générations auront passé), mais ils ne changent pas. Vous jouez toujours un représentant de votre Maison, et il est dans votre intérêt d'atteindre ces objectifs, mais vous incarnez une personne différente à chaque partie, chacune avec son alignement moral personnel et ses idéaux. Ceux-ci sont représentés par les Objectifs secrets. Pendant une partie, « Jean Houppelier Premier » pourrait avoir pour but la Modération, mais, pendant la partie suivante, « Jean Houppelier Second » pourrait vouloir l'Extrémisme.

ALIGNEMENT DE MAISON

Lorsque vous choisissez votre Objectif secret, gardez à l'esprit qu'utiliser le même Objectif dans plusieurs parties vous permettra de débloquent un petit haut fait (voir page 13). Chaque paravent de Maison montre aussi l'alignement de votre Maison, vos deux cartes Objectif secret « préférées ». Débloquent les hauts faits correspondants vous donnera un bonus plus gros comparativement aux autres hauts faits.

Extrémisme

Opulence

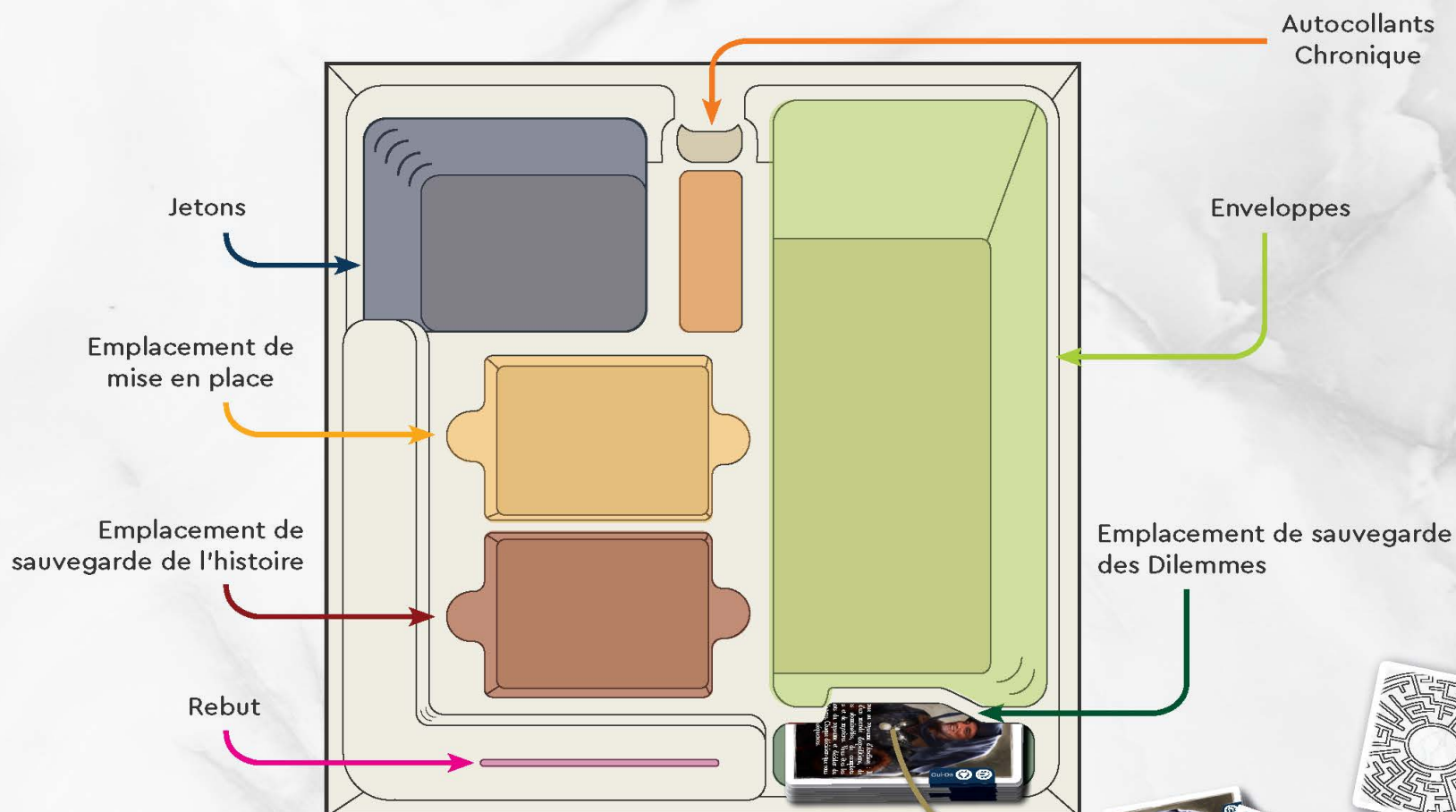
Modération

Rébellion

Opportunisme

Avarice

- 7 Prenez le **paquet Dilemme** (composé de **cartes Dilemme** et de cartes **Immédiat** ⚡) sur l'emplacement de sauvegarde des Dilemmes (①) et mélangez-le (②) avant de placer la **tuile Cache** (③) par-dessus, sans consulter la première carte du paquet. Faites bien attention à toujours garder les cartes Dilemme **côté recto** sans **jamais** en lire le verso, à moins que vous y soyez **expressément invités** (voir page 15) !



①

②

③



- 8 Le joueur avec le **Prestige le plus élevé** (en cas d'égalité, voir page 6) prend le **jeton Meneur** (utilisé pour déterminer qui **joue le premier tour** durant une phase de Vote, et qui **signera** la décision à la fin de la phase de Vote).



- 9 Le joueur avec le **Prestige le plus bas** (en cas d'égalité, voir page 6) prend le **jeton Modérateur** (qui tranche les **égalités** durant les votes).

- 10 Si ce n'est **pas votre première partie**, vérifiez si vous devez appliquer un ou plusieurs **effets de succession à la mise en place** (pour plus de détails, voir page suivante). Sinon, votre mise en place s'arrête là.

LES EMPLACEMENTS DE SAUVEGARDE

Une fois que vous aurez terminé votre partie du *Dilemme du Roi*, vous utiliserez l'emplacement de sauvegarde des Dilemmes dans la boîte pour stocker le paquet Dilemme dans son état actuel (incluant donc toutes les cartes Immédiat ⚡ actives) et l'emplacement de sauvegarde de l'histoire pour stocker les cartes Événement ⚡ en cours et toutes les cartes Histoire débloquées. De cette manière, vous pouvez « sauvegarder votre partie » et la reprendre au même endroit lors de la partie suivante !

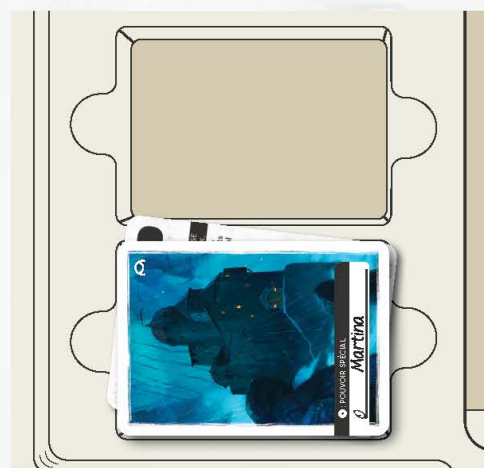
... Vous êtes prêts à commencer !

EFFETS DE SUCCESSION À LA MISE EN PLACE

Mise en place des cartes Histoire et Événement

Prenez les cartes **Événement** et les cartes **Histoire** posées sur l'**emplacement de sauvegarde de l'histoire** de la boîte de jeu (s'il y en a). Mettez en place les cartes Événement en suivant les règles indiquées par les cartes elles-mêmes. Ensuite, triez les cartes Histoire par **arc narratif** (le symbole dans le coin supérieur droit) en différents paquets, par ordre croissant (le **plus grand nombre sur le dessus**) et posez-la sur les emplacements avec les **symboles correspondants** au bord du **plateau Royaume**.

Note : Il peut être utile de lire toutes les cartes Histoire au début de chaque partie pour rappeler à tous les joueurs des événements qui se sont déroulés dans votre royaume, et qui en est responsable. Il est vraiment recommandé de faire cela si de nouveaux joueurs entament une campagne déjà commencée !



Autocollants Chronique

Les autocollants Chronique représentent **des événements ayant des répercussions à long terme** causés par vos décisions. Ils peuvent être **positifs** (barre-titre blanche) ou **négatifs** (barre-titre noire). Ils apparaissent lors de la résolution d'une carte Dilemme et doivent être collés sur le **plateau Royaume**, dans la ligne portant le **symbole de ressource** correspondant à celui qui est imprimé dans le **coin supérieur gauche**. En revanche, ils sont **sans effet immédiat**. S'il y a des autocollants Chronique sur votre plateau Royaume, appliquez ces effets de succession avant de commencer la partie :

VIELLISSEMENT DES CHRONIQUES

Cochez 1 case de chaque autocollant Chronique collé sur la zone Chroniques du plateau Royaume. Les coches indiquent l'âge de l'événement qui a déclenché la Chronique, et la probabilité que les gens l'oublie.



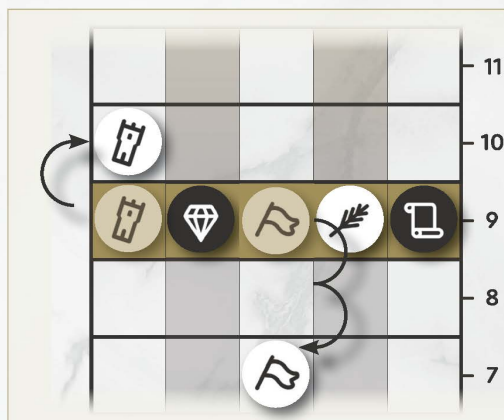
Vous devez cocher 1 case de chaque autocollant Chronique du plateau. Le plus ancien autocollant négatif (à gauche) a maintenant 2 cases cochées, tandis que l'autocollant positif, le plus récent (à droite), en a une seule.



APPLIQUER LA SUCCESSION AUX RESSOURCES

Pour chaque ressource, comptez combien d'**autocollants Chronique positifs** sont collés sur la zone Chroniques du plateau Royaume dans la **ligne** correspondant à cette ressource, et **déplacez le marqueur Ressource vers le haut** sur la piste Ressources **d'autant de cases**. Puis, comptez combien d'**autocollants Chronique négatifs** sont collés sur le plateau Royaume et **déplacez le marqueur Ressource correspondant vers le bas** sur la piste Ressources **d'autant de cases**.

Note : Laissez le marqueur Stabilité au milieu de la piste Stabilité et ne retournez pas les marqueurs Ressource pendant cette étape.

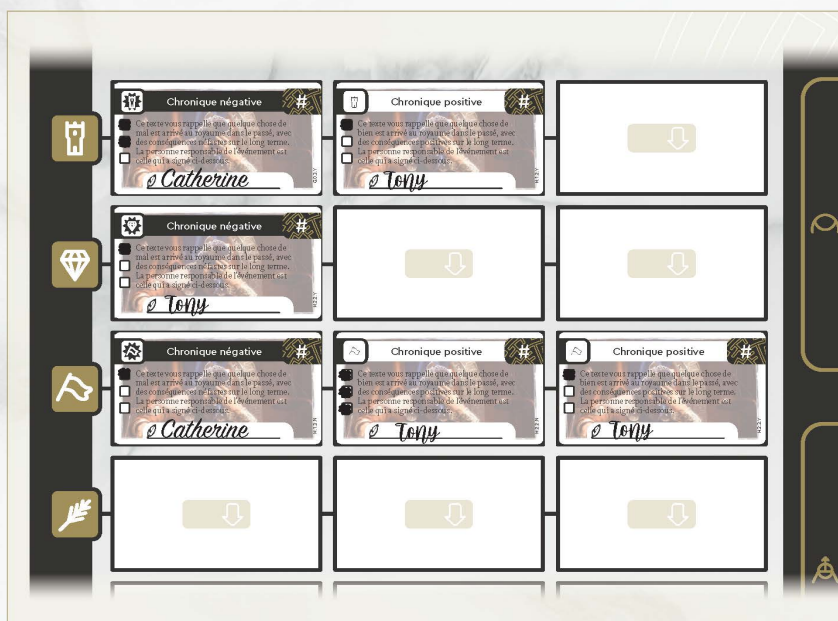


Exemple : Au début de cette partie, il y a 3 autocollants Chronique pour l'Influence : 2 sont positifs, 1 est négatif. Le marqueur Ressource de l'Influence doit être monté de 2 cases et baissé de 1. Montez-le simplement d'une case.

Il y a aussi 2 autocollants Chronique pour la Prospérité, 1 positif et 1 négatif (le marqueur Prospérité ne bouge pas), et 2 autocollants Chronique pour le Moral qui sont négatifs (le marqueur Moral descend de 2 cases).

APPLIQUER LA SUCCESSION AU POUVOIR

Vérifiez les **signatures** sur les autocollants de la zone Chroniques sur le plateau Royaume. Pour **chaque autocollant positif** signé par un joueur, ce joueur prend **1 Pouvoir** de la réserve générale et **l'ajoute à sa réserve personnelle** (derrière son paravent de Maison) ; pour **chaque autocollant négatif**, ce joueur prend **1 Pouvoir de sa réserve personnelle** (de derrière son paravent) **et le défausse** dans la réserve générale. Il peut arriver qu'un joueur commence avec **aucun Pouvoir**.



Exemple : Tony a signé 3 autocollants Chronique positifs et 1 négatif. Il gagne donc $3 - 1 = 2$ Pouvoir au début de la partie.

Catherine n'a signé que 2 autocollants Chronique négatifs, elle défausse donc 2 Pouvoir de sa réserve au début de la partie.

ASSIGNER LES OBJECTIFS PUBLICS

Pour chaque ressource, **vérifiez les signatures** sur les autocollants Chronique du plateau Royaume.

Le joueur participant à la partie en cours ayant signé **le plus récent autocollant Chronique positif** pour cette ressource (celui qui a le **moins de coches**) reçoit le jeton **Objectif public positif**. En cas d'égalité, le joueur qui a signé l'autocollant **le plus à droite** parmi les joueurs à égalité gagne l'égalité. Le joueur participant à la partie en cours ayant signé **le plus récent autocollant Chronique négatif** pour cette ressource reçoit le jeton **Objectif public négatif** correspondant. En cas d'égalité, le joueur qui a signé l'autocollant **le plus à droite** parmi les joueurs à égalité gagne l'égalité. Les autocollants signés par les joueurs qui ne participent pas à la partie en cours sont **ignorés** pendant cette étape.

Note : Il est possible qu'un joueur ait déjà reçu un Objectif public suite à l'effet d'une carte Histoire (voir page 10). Dans ce cas, l'effet de la carte Histoire prévaut, et l'autocollant Chronique le plus récent est ignoré pour cet Objectif public.

Placez les jetons Objectif public reçus **devant votre paravent de Maison** afin que tous les joueurs puissent les voir. Les jetons Objectif public contribuent à votre **score de fin de partie**, déterminant le gagnant de chaque partie (voir page 30).

Chaque joueur peut recevoir **jusqu'à 2 jetons Objectif public positifs** et **jusqu'à 2 jetons Objectif public négatifs** pendant une partie donnée. Si un joueur devait en recevoir **plus**, à la fin de cette étape, il choisit lesquels **garder** et **défausse** les autres. Les jetons Objectif public défaussés de cette manière ne sont **pas réattribués** à un autre joueur pendant cette partie, et peuvent être **rangés dans la boîte**.

Note : Il peut être utile de lire les autocollants Chronique au début de chaque partie pour rappeler à tous les joueurs des événements qui se sont déroulés dans votre royaume, et qui en est responsable. Il est vraiment recommandé de faire cela si de nouveaux joueurs entament une campagne déjà commencée !

OBJECTIFS PUBLICS

Le peuple se souvient de ceux qui ont agi pour le bien (ou le mal) du royaume. Les Objectifs publics représentent ces souvenirs. Par exemple, si vous avez ruiné l'économie du royaume dans une partie précédente, les gens vous blâmeront si l'économie reste faible à la fin de cette partie-ci. D'un autre côté, si vous avez fait passer de bonnes lois qui ont amélioré l'influence du royaume et qu'elle continue à rester forte, on vous en attribuera le mérite. Cela se traduit par un bonus (ou un malus) de points d'Objectif en fin de partie.



Exemple : Laura a signé 1 autocollant Chronique positif pour l'Influence. Charles a aussi signé 1 autocollant Chronique positif pour l'Influence, mais il ne participe pas à cette partie et est donc ignoré. Le jeton Objectif public de l'Influence est attribué à Laura. Aucun autocollant Chronique négatif pour l'Influence n'est collé sur le plateau Royaume, le jeton Objectif public négatif pour l'Influence n'est donc pas assigné.

Si l'on regarde les autocollants Chronique du Moral, Martina, Valentine et Noah sont à égalité avec 1 autocollant Chronique négatif chacun. L'autocollant de Martina est le plus vieux, avec 3 coches. Elle perd l'égalité. Les deux autres autocollants n'ont qu'une coche (ils ont été placés lors de la partie précédente), mais celui de Noah est le plus récent (à droite). Il gagne donc l'égalité et prend le jeton Objectif public négatif pour le Moral.

Succession et histoire

Beaucoup de cartes Histoire comportent des **capacités spéciales** similaires à celles que vous débloquez avec les hauts faits de votre paravent de Maison. Seule la capacité de la carte Histoire **sur le dessus de la pile** est active : lorsqu'une **nouvelle carte Histoire recouvre la précédente**, l'ancienne capacité spéciale est **immédiatement désactivée**.

Comme les hauts faits de Maison, les capacités spéciales octroyées par les cartes Histoire peuvent donner des **bonus uniques** lorsqu'elles sont débloquées, changer le nombre de **Pouvoir** ou de **pièces** avec lesquels on commence la partie, ou encore être des capacités « normales » que vous pouvez **activer à volonté** ou qui se déclenchent dans des **circonstances particulières**.

Voici un aperçu de tous les types de capacités spéciales présents sur les paravents de Maison et les cartes Histoire.



Tant que cette carte est la carte du dessus de sa pile, son signataire gagnera 2 pièces au début de chaque partie, et lorsqu'un joueur (pas seulement le signataire) gagne des pièces pour l'Objectif public, il gagne 1 pièce supplémentaire (voir page 30).

LÉGENDE DES CAPACITÉS SPÉCIALES

- ⬇️ : Ces capacités sont **immédiatement déclenchées** lorsque le haut fait correspondant est **débloqué** ou que la carte Histoire correspondante est **jouée sur le plateau**.
- ★ : Ces capacités sont déclenchées **au début de chaque partie** (les capacités des cartes Histoire qui ne sont pas sur le dessus de leur pile sont **ignorées**).
- ! : Ces capacités sont déclenchées **lorsqu'une certaine condition est remplie** pendant ou à la fin d'une partie (les capacités des cartes Histoire qui ne sont pas sur le dessus de leur pile sont **ignorées**).
- ☐ : Les capacités avec des cases à cocher se trouvent uniquement sur les **cartes Histoire**. Lorsqu'une capacité spéciale a 1 ou plus de ces cases à cocher, vous devez **cocher 1 case** à chaque fois que la capacité est **utilisée ou activée**. Lorsque **toutes les cases sont cochées**, la capacité **ne peut plus être utilisée**.
- +X 👑 / 👑 : **Cochez ce nombre de Prestige** / **Convoitise** sur votre paravent de Maison (seul le **signataire** le fait lorsqu'il s'agit d'une carte Histoire).
- +X 🪙 : Prenez **autant de pièces** qu'indiqué dans la réserve générale et placez-les **dans votre réserve** (seul le **signataire** le fait pour une carte Histoire).
- +X 🛡️ : Prenez **autant de Pouvoir** qu'indiqué dans la réserve générale et placez-le **dans votre réserve** (seul le **signataire** le fait pour une carte Histoire).
- +X 🗡️ / 🗡️ : Ces capacités se trouvent uniquement sur des **cartes Épilogue** (voir page 27). Toutes les valeurs de Cohésion et de Dissension présentes sur les cartes Épilogue compteront pendant le **Grand final** de la campagne.


JOUER UNE PARTIE



Une partie se joue en plusieurs manches, chacune d'entre elles étant divisée en 5 phases :

1. **Piochez** et **lisez** une **carte** du **paquet Dilemme**.
2. **Placez** les **marqueurs Issue** sur la **Balance**.
3. **Vote** du **Conseil**.
4. **Résolution** du **vote**.
5. **Résolution** du **Dilemme**.

Elles sont toutes liées à la carte piochée du **paquet Dilemme** au début de la manche. Dans la plupart des cas, ce sera une **carte Dilemme** qui décrira un **problème** auquel le royaume fait face. Un Dilemme vous pose une **question** à laquelle vous devez simplement répondre par **OUI-DA** ou **NENNI** en **votant** (voir page 16). La carte est ensuite **retournée**, révélant les **conséquences** du choix que vous avez fait (voir page 23).

À la fin du tour, la carte piochée sera mise sur la **Frise du temps** pour marquer le passage des **années**, et une **nouvelle manche** commencera : vous **piocherez** une **nouvelle carte** du paquet Dilemme. La partie peut se terminer de deux façons :

- **Le roi abdique** si la  atteint une des extrémités de la piste Stabilité (pour plus d'informations sur la Stabilité, voir page 24).
- **Le roi meurt** si la carte est posée sur le **dernier emplacement** de la **Frise du temps** et que certaines conditions sont remplies (voir page 29).

Le score de chaque joueur est déterminé par sa carte **Objectif secret** (voir page 30) et ses jetons **Objectif public** (voir page 32). Des **points d'Objectif bonus** sont attribués aux joueurs avec le plus de **Pouvoir**  et/ou de **pièces**  dans leur réserve à la fin de la partie. Le joueur avec le **plus de points l'emporte**.

PHASES D'UNE MANCHE

1. Piochez et lisez une carte du paquet Dilemme

C'est la **première chose** que vous faites à chaque tour. Piochez 1 carte Dilemme du **dessous du paquet** (assurez-vous de bien lire seulement le recto, et que vous **ne montrez pas le verso** aux autres joueurs !) et **lisez-la à haute voix** pour que les autres joueurs l'entendent. **Qui lit la carte** n'est pas vraiment important. Vous pouvez donner cette tâche au joueur possédant le **jeton Meneur**, ou alterner dans l'**ordre des aiguilles d'une montre**, ou avoir un « **narrateur** » **unique**, car ce joueur a du bagou et sait raconter les histoires... choisissez **comme il vous sied** !



2. Placez les marqueurs Issue sur la Balance

Maintenant que vous avez lu la carte Dilemme du tour, regardez les **symboles** sur les emplacements **OUI-DA** et **NENNI**. Placez les **marqueurs Issue** correspondants sur les deux plateaux de la **Balance** (voir illustration). Ils indiquent les **conséquences les plus évidentes** des deux décisions que vous pourriez prendre et servent de **rappel** pour tous les joueurs, même ceux qui sont loin de la carte Dilemme et ne peuvent pas la consulter. Les issues possibles qui peuvent apparaître ici comprennent l'augmentation ou la baisse de **ressources** (conséquences immédiates) et l'application d'un **autocollant Chronique** (conséquences à long terme).



Exemple : Cette carte suggère qu'approuver une réduction des taxes pendant une famine réduira les réserves monétaires (issue OUI-DA), mais rejeter cette proposition réduira le bien-être du peuple, avec une conséquence à long terme représentée par l'autocollant négatif (issue NENNI).

Les marqueurs Issue correspondants sont placés sur les deux plateaux de la Balance.

LÉGENDE DES ISSUES DES DILEMMES

Issues pour les ressources : Lorsqu'un de ces symboles apparaît dans une zone OUI-DA ou NENNI sur le recto d'une carte Dilemme, la valeur de la ressource correspondante **augmentera** (conséquences positives) ou **diminuera** (conséquences négatives) si cette issue est choisie pendant la phase de Vote.



Issues positives



Issues négatives

Autocollants Chronique : Lorsque ce symbole apparaît dans une zone OUI-DA ou NENNI sur le recto d'une carte Dilemme, un **autocollant Chronique** sera collé sur le plateau Royaume si cette issue est choisie pendant la phase de Vote.



Autocollant Chronique positif



Autocollant Chronique négatif

CONSÉQUENCES IMPRÉVUES

Attention ! Toutes les conséquences ne seront pas explicitement indiquées dans les zones OUI-DA et NENNI sur le recto d'une carte. Vous devriez analyser le texte de chaque carte Dilemme avec précaution pour en prédire des conséquences inattendues.

3. Vote du Conseil

Une fois le Dilemme en cours analysé et discuté, il est temps de procéder à la **phase de Vote**. En commençant par le Meneur (le joueur possédant le jeton Meneur) et dans le sens des aiguilles d'une montre, vous déclarez si vous **VOTEZ OUI-DA**, **VOTEZ NENNI**, **PASSEZ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** ou **PASSEZ POUR DEVENIR MODÉRATEUR** :

VOTER OUI-DA

Vous votez pour **soutenir** la proposition mentionnée à la fin de la carte Dilemme. Pour ce faire, vous devez placer **1 Pouvoir** ou plus sur la **carte OUI-DA** devant votre paravent de Maison.

Pour VOTER OUI-DA, prenez 1 Pouvoir ou plus de votre réserve et placez les jetons sur votre carte Vote OUI-DA.

VOTER NENNI

Vous votez pour **rejeter** la proposition mentionnée à la fin de la carte Dilemme. Pour ce faire, vous devez placer **1 Pouvoir** ou plus sur la **carte NENNI** devant votre paravent de Maison.



Pour VOTER NENNI, prenez 1 Pouvoir ou plus de votre réserve et placez les jetons sur votre carte Vote NENNI.



PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR

Vous **ne soutenez ni ne rejetez** la proposition à la fin de la carte Dilemme, et vous dépensez votre énergie afin de **rassembler plus de Pouvoir** pour les votes futurs. **Prenez 1 pièce** de la réserve générale et placez-la sur votre **carte PASSE**. Vous participerez à la **distribution du Pouvoir** posé sur **l'emplacement central de la Balance** à la fin de la phase de Vote. Ce Pouvoir sera **équitablement distribué** entre tous les joueurs qui ont **PASSÉ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** (voir page 21).

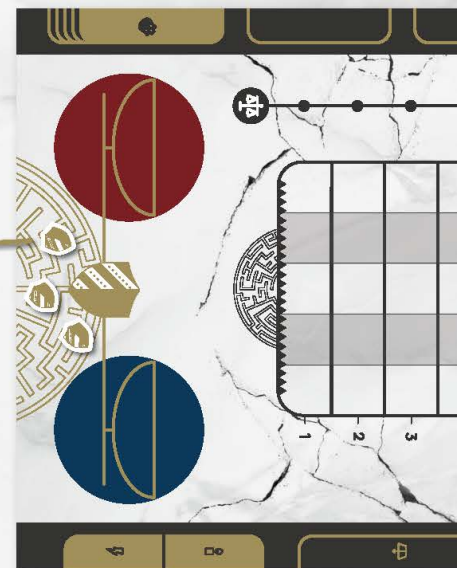
RÉSERVE GÉNÉRALE



1. Pour **PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR**, prenez immédiatement 1 pièce de la réserve générale et placez-la sur votre carte Vote **PASSE**.



2. À la fin de la phase de Vote, vous participez à la répartition du Pouvoir de la zone au centre de la Balance.



PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR

Vous **ne soutenez ni ne rejetez** la proposition à la fin de la carte Dilemme, et vous **n'amassez pas de Pouvoir** à la fin de la phase. Vous devenez le nouveau **Modérateur** à la place (le joueur qui tranche les égalités pendant tous les votes). **Prenez le jeton Modérateur** au joueur qui le possède (ce peut être vous). Prenez aussi **1 pièce** de la réserve générale et mettez-la sur votre **carte PASSE**.

Vous devenez **immédiatement le nouveau Modérateur** (et pouvez utiliser son effet dès à présent). Aucun autre joueur ne peut vous prendre le jeton Modérateur pour le **reste de cette phase de Vote**. Cependant, vous ne participerez pas à la distribution de Pouvoir à la fin de la phase de Vote.

RÉSERVE GÉNÉRALE

Vous ne pouvez **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR** que si personne n'a effectué cette action pendant cette phase de Vote. Si vous le faites, prenez immédiatement 1 pièce de la réserve générale et le jeton Modérateur. Placez-les sur votre carte **PASSE**.



ANCIEN MODÉRATEUR



À la fin de votre phase de Vote, si vous êtes le joueur avec **le plus de Pouvoir** sur votre vote (quel que soit le côté choisi), prenez **immédiatement** le **jeton Meneur**. Ne prenez **pas** le jeton Meneur si vous êtes à **égalité avec le joueur ayant misé le plus de Pouvoir**. La position du jeton Meneur est cruciale pour déterminer quand la phase de Vote se termine.

La phase de Vote prend fin à **la fin du tour** du joueur à **droite du Meneur**. Cependant, comme le jeton Meneur peut **changer de position** pendant la phase de Vote, il est possible que certains (ou tous) joueurs aient **plusieurs tours** de vote, puisque vous **continuez à voter** en allant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la phase se finisse, même si le jeton Meneur **change de propriétaire**. *Rappel : Vous devenez **instantanément le Meneur** lorsque vous devenez le joueur qui a misé le plus de Pouvoir pendant cette phase de Vote.*

Lorsque votre tour revient, vous **ne pouvez pas changer** votre vote (si vous avez voté PASSE au premier tour, vous ne pouvez pas décider de voter OUI-DA ou NENNI dans un autre tour de vote cette manche-ci, et vous **ne faites rien** lorsque vient votre tour de voter). Tout ce que vous pouvez faire, c'est **ajouter plus de Pouvoir** à votre vote, ou « **vous coucher** » et **ne rien faire**. Si vous choisissez de « vous coucher », vous n'êtes **pas exclu du vote** et pouvez toujours ajouter plus de Pouvoir si vous **rejouez** un tour de vote. La phase de Vote continue **autant que nécessaire** jusqu'à la fin du tour du joueur à **droite du Meneur**.

NÉGOCIER

Pendant la phase de Vote, les joueurs peuvent **librement négocier** et **faire des arrangements**. Vous ne pouvez jamais échanger de Pouvoir directement, **ni échanger le jeton Meneur ou Modérateur**, mais vous pouvez **donner ou accepter des pièces** pour « différents services ». Par exemple, vous pouvez demander à un autre joueur de **voter comme vous**, ou lui demander de **PASSER** au lieu de se joindre au vote, en échange de pièces. Vous pouvez aussi « **acheter le droit** » de **signer** quelque chose au Meneur, ou payer le Modérateur pour **trancher une égalité en votre faveur**.

Notez que lorsque les joueurs se sont **mis d'accord** sur les termes d'un accord et que les **pièces ont été échangées** pour le conclure, les termes **doivent** être respectés. Attention, cependant : les **déclarations d'intention informelles** sans échange pourraient être du **bluff** et **n'engagent à rien** !

Théodore

Armin

Frances

Diana

Julius

①

②

③

④

The diagram shows four players: Théodore, Armin, Frances, and Diana. Each has three cards: NENNI (red), PASSE (green), and OUI-DA (blue). A hand icon (Meneur) is shown above Julius. Arrows indicate the flow of the Meneur token: from Théodore to Julius (1), from Julius to Théodore (2), from Théodore to Julius (3), and from Julius to Armin (4).

Théodore a le jeton Meneur. Il joue en premier pendant cette phase de Vote. Il n'est pas intéressé par les issues de la carte Dilemme. Il décide de **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR** (①), puis prend le jeton Modérateur à Julius et le place sur sa carte PASSE. Aucun autre joueur ne pourra prendre le jeton Modérateur à Théodore cette manche-ci. Julius joue ensuite. Il vote **OUI-DA** (②) en plaçant 1 Pouvoir sur sa carte OUI-DA. Comme il est maintenant le joueur ayant misé le plus de Pouvoir, il prend le jeton Meneur à Théodore (③). C'est maintenant au tour d'Armin de jouer. Il décide de voter **NENNI** (④) et choisit de ne placer que 1 Pouvoir sur sa carte NENNI. Julius garde donc le jeton Meneur.





Le prochain joueur à voter est Diana. Elle décide de voter OUI-DA (④) et place 1 Pouvoir sur sa carte OUI-DA. Julius garde le jeton Meneur, mais le camp OUI-DA est devant, 2 Pouvoir contre 1. Le seul joueur à devoir voter est Frances, qui vote NENNI (⑤) en plaçant 4 Pouvoir sur sa carte NENNI ! Comme elle est maintenant le joueur ayant misé le plus de Pouvoir, elle devient Meneuse et prend le jeton à Julius (⑥). NENNI mène 5 Pouvoir à 2, mais la phase de Vote n'est pas encore terminée.

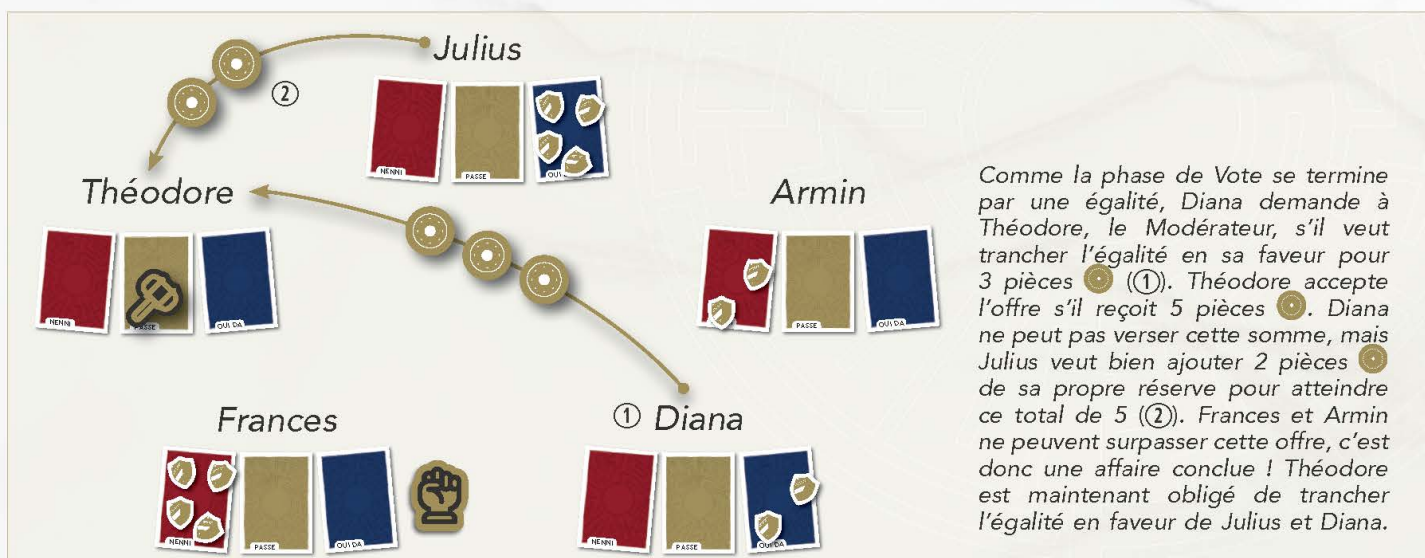
Théodore a passé pendant le premier tour de vote, il ne peut plus voter. Julius augmente la force de son vote en plaçant 3 Pouvoir supplémentaires (⑦) pour un total de 4. Les camps sont à égalité, 5 contre 5, mais ce n'est pas assez pour prendre le rôle de Meneuse à Frances. Armin joue ensuite. Il n'a plus beaucoup de Pouvoir, mais décide d'ajouter 1 Pouvoir à son vote (⑧), mettant le camp NENNI à 6 votes contre 5. Diana a seulement 1 Pouvoir restant derrière son paravent, elle peut seulement mettre les deux factions à égalité, 6 contre 6 (⑨). Comme Frances est Meneuse, la phase de Vote se termine à la fin du tour de Diana.

L'égalité sera tranchée pendant la phase de résolution du vote.




4. Résolution du vote

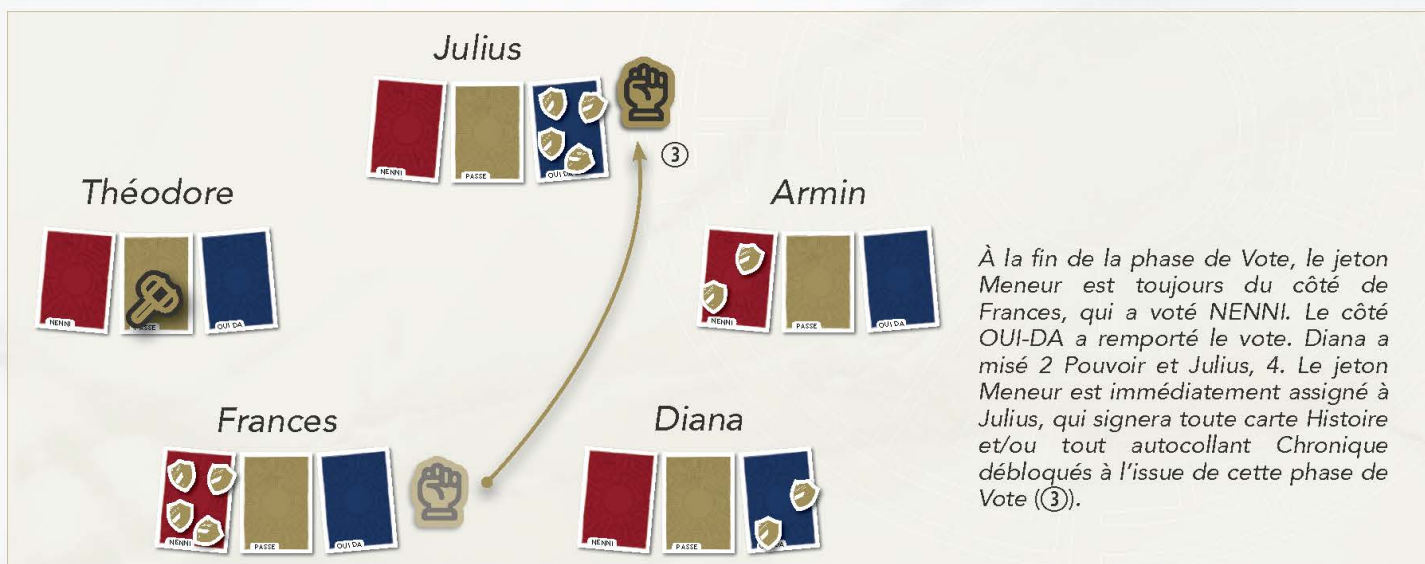
La phase de Vote prend fin à la fin du tour du joueur à droite du Meneur. Totalisez le **Pouvoir**  joué sur les cartes **OUI-DA** et sur les cartes **NENNI**. Le côté qui a le **plus de Pouvoir**  l'emporte, ce qui détermine l'**issue** de la carte Dilemme. En cas d'**égalité**, l'issue doit être déterminée par le **Modérateur**, qui décide quel camp gagne le vote. Si **tous les joueurs** ont choisi de **PASSER** durant le vote, le **Modérateur décide de l'issue** du vote ; le Modérateur est **responsable** de cette décision et prend le jeton Meneur.

Si le **jeton Meneur** est détenu par un joueur du **côté perdant**, le jeton Meneur est **immédiatement donné** au joueur du **côté gagnant** qui a investi le **plus de Pouvoir**  sur sa carte **OUI-DA/NENNI**. Si les gagnants **sont à égalité**, le jeton Meneur revient à la personne désignée par le **Modérateur**, qui peut **négoier** avec les **joueurs à égalité** pour déterminer qui aura le jeton Meneur, s'il le souhaite (voir page 18).



The diagram shows five players: Julius, Theodore, Armin, Frances, and Diana. Each player has three cards: NENNI (red), PASSE (green), and OUI-DA (blue). Julius has 2 gold pieces (Pouvoir) on his OUI-DA card. Theodore has 3 gold pieces on his OUI-DA card. Armin has 1 gold piece on his NENNI card. Frances has 4 gold pieces on her NENNI card. Diana has 1 gold piece on her OUI-DA card. A key icon is on Theodore's PASSE card. A fist icon is on Frances's PASSE card. Diana is offering 5 gold pieces to Theodore, indicated by an arrow and a circled 1. Theodore has accepted, indicated by a circled 2 and an arrow pointing to his OUI-DA card. A large gold key icon is shown on Theodore's OUI-DA card.

Comme la phase de Vote se termine par une égalité, Diana demande à Théodore, le Modérateur, s'il veut trancher l'égalité en sa faveur pour 3 pièces  (①). Théodore accepte l'offre s'il reçoit 5 pièces . Diana ne peut pas verser cette somme, mais Julius veut bien ajouter 2 pièces  de sa propre réserve pour atteindre ce total de 5 (②). Frances et Armin ne peuvent surpasser cette offre, c'est donc une affaire conclue ! Théodore est maintenant obligé de trancher l'égalité en faveur de Julius et Diana.



The diagram shows the same five players as in the previous scenario. The key icon is now on Julius's OUI-DA card. A fist icon is on Frances's PASSE card. A large gold key icon is shown on Julius's OUI-DA card. An arrow points from the fist icon on Frances's card to the key icon on Julius's card, with a circled 3 next to it.

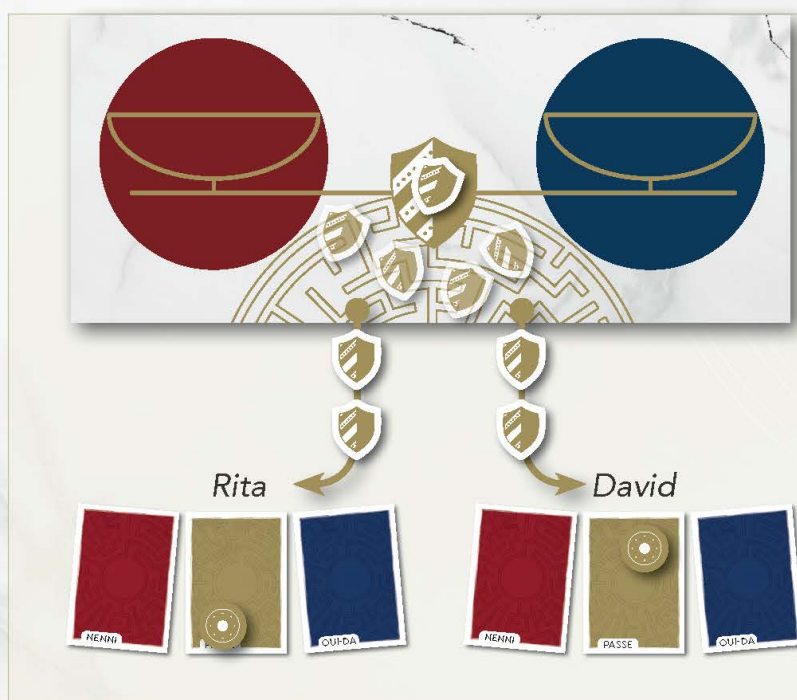
À la fin de la phase de Vote, le jeton Meneur est toujours du côté de Frances, qui a voté NENNI. Le côté OUI-DA a remporté le vote. Diana a mis 2 Pouvoir et Julius, 4. Le jeton Meneur est immédiatement assigné à Julius, qui signera toute carte Histoire et/ou tout autocollant Chronique débloqués à l'issue de cette phase de Vote (③).

NETTOYAGE APRÈS LE VOTE

Si, pendant la phase de Vote, un des joueurs a souhaité **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR**, assurez-vous que ce joueur retire le **jeton Modérateur** de sa carte **PASSE** et le place sur la table, **devant son paravent de Maison**, à la vue de tous les joueurs. L'option de vote **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR** sera de nouveau disponible pour les prochaines phases de Vote.

Tous les joueurs qui ont voté **PASSE** doivent **retirer la pièce** 🟡 de leur carte **PASSE** et la **placer dans leur réserve** (derrière leur paravent).



Après cela, s'il y a des jetons Pouvoir 🟡 au **centre de la Balance**, ils doivent être **distribués équitablement** entre tous les joueurs ayant **PASSÉ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR**. Tout **Pouvoir** 🟡 **restant** doit être **laissé sur la Balance**.



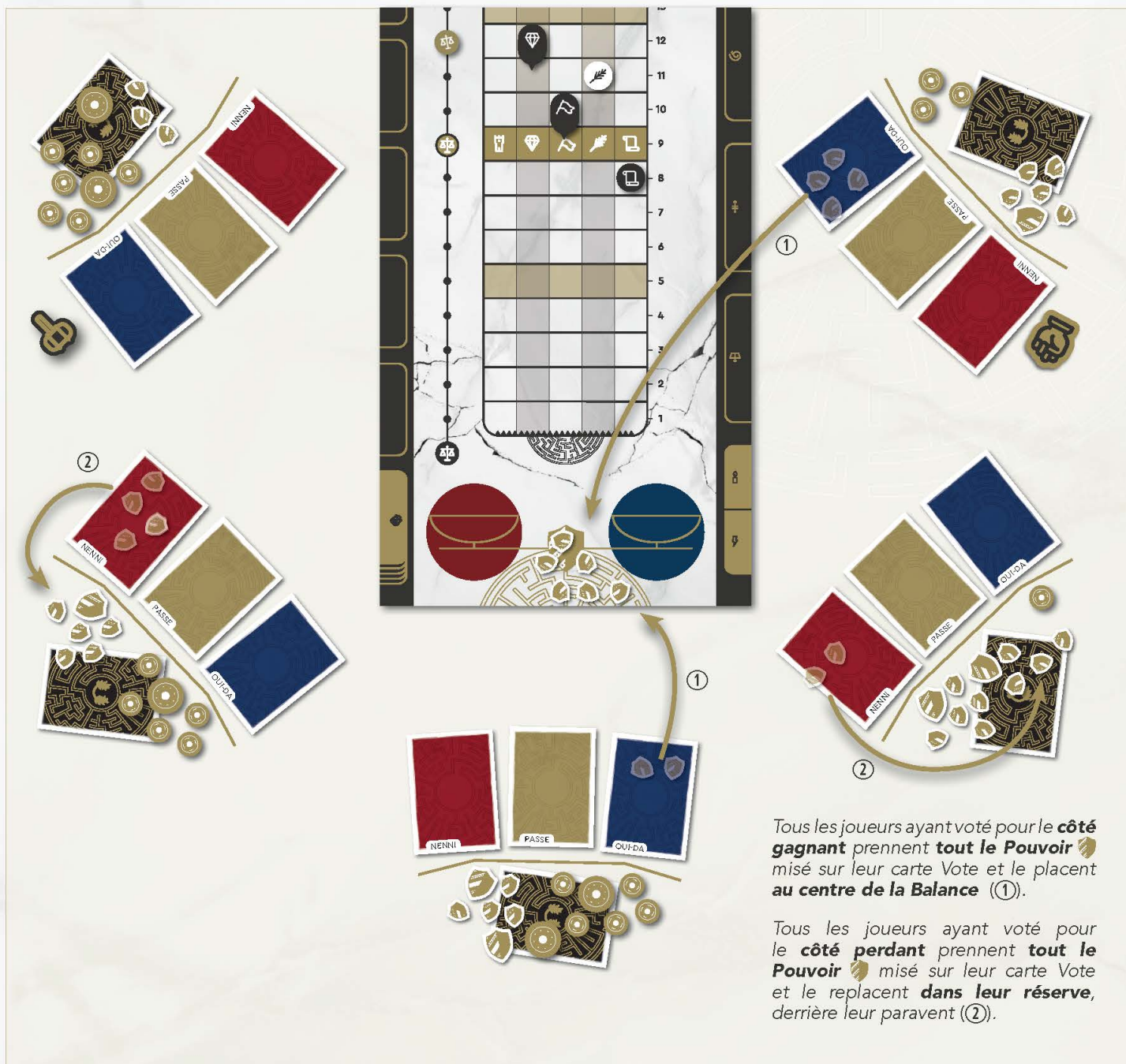
Rita et David ont tous deux **PASSÉ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** pendant cette phase de Vote. Il y a 5 Pouvoir 🟡 sur l'emplacement central de la Balance à la fin de la phase de Vote. Rita et David prennent 2 Pouvoir 🟡 chacun. Le Pouvoir 🟡 restant ne peut être partagé. Il reste donc sur l'emplacement central de la Balance.






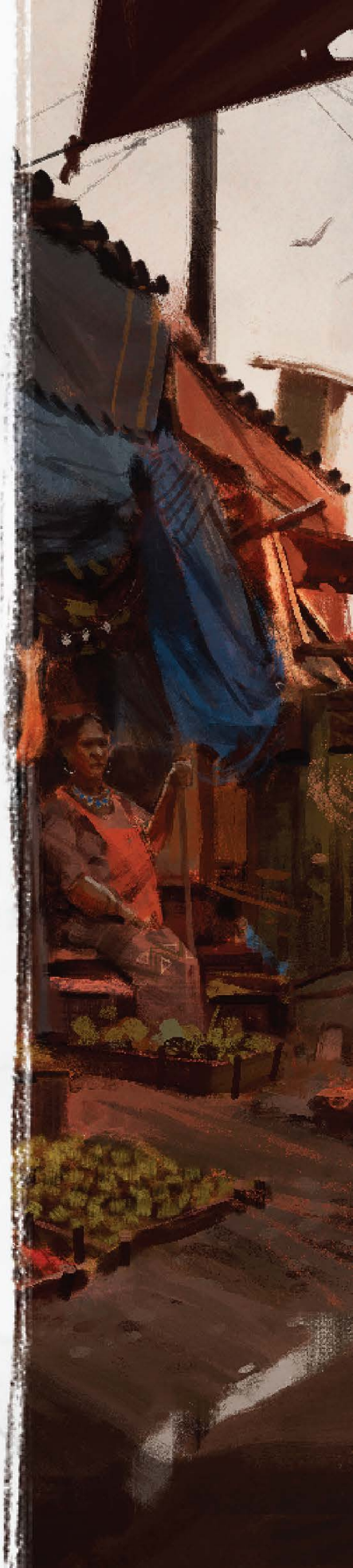
Enfin, tous les joueurs qui ont voté pour le **côté perdant** prennent le **Pouvoir**  placé sur leur carte OUI-DA/NENNI et le **remettent dans leur réserve**. Tous ceux qui ont voté pour le **côté gagnant** prennent le **Pouvoir**  placé sur leur carte OUI-DA/NENNI et le posent sur l'**emplacement central de la Balance**. Ces jetons ne sont **pas partagés** entre les joueurs ayant choisi de PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR cette manche-ci. Ils seront disponibles lors de la **prochaine phase de Vote** pour les joueurs qui choisissent de PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR.

*Note : Si une grande quantité de **Pouvoir**  a été mise pendant une phase de Vote, beaucoup de joueurs seront tentés de **PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** pendant la **prochaine phase de Vote** !*



Tous les joueurs ayant voté pour le **côté gagnant** prennent **tout le Pouvoir**  mis sur leur carte Vote et le placent **au centre de la Balance** (①).

Tous les joueurs ayant voté pour le **côté perdant** prennent **tout le Pouvoir**  mis sur leur carte Vote et le replacent **dans leur réserve**, derrière leur paravent (②).



5. Résolution du Dilemme

Une fois l'issue du vote déterminée, vous devez **résoudre le Dilemme en cours**. Ce processus est divisé en **étapes** :

- Lisez l'issue** du côté ayant gagné le vote (OUI-DA ou NENNI) au verso de la carte Dilemme.
- Appliquez les changements** aux **ressources**, à la **stabilité**, et à la **progression** comme indiqué par l'issue.
- Collez l'autocollant Chronique correspondant** (si indiqué).
- Ouvrez l'enveloppe correspondante** (si indiqué).
- Placez la carte Dilemme** sur la **Frise du temps**.
- Fin de la manche** (vérifiez si le roi abdique ou meurt, ce qui mettrait fin à la partie).

A. LIRE L'ISSUE AU VERSO DE LA CARTE DILEMME

Retournez la carte Dilemme, dans le sens indiqué par le symbole du côté gagnant (OUI-DA/NENNI), comme indiqué ci-dessous, puis **lisez l'issue** de la décision prise par le Conseil. Après avoir lu l'issue, **appliquez ses effets** (voir ci-dessous).

Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.

Oui-Da

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Oui-Da » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau bleu ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

43
-3

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Nenni » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau rouge ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.



Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.

Nenni

Nenni

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Nenni » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau rouge ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

43
-3

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Oui-Da » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau bleu ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.



Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.

Nenni



B. DÉPLACER LES RESSOURCES ET LA STABILITÉ, METTRE À JOUR LA PROGRESSION

La principale conséquence d'une carte Dilemme est le **déplacement des marqueurs Ressource**. Par exemple, si une carte Dilemme indique « +3☞ », vous devez monter le marqueur Influence de 3 cases. Si elle indique « -3☞ », vous devez baisser le marqueur de 3 cases à la place. Les effets de l'issue doivent être résolus **un par un**, de gauche à droite, comme indiqué par la carte Dilemme. En plus de déplacements suite à l'issue du Dilemme, vous devrez peut-être déplacer un marqueur de **1 case supplémentaire ou 2** en fonction de sa **progression** (voir ci-dessous). Chaque fois que vous déplacez un marqueur Ressource, vérifiez si vous devez **changer** sa progression ensuite.

Lorsqu'une ressource est déplacée, le **marqueur Stabilité** doit se déplacer **d'autant de cases (y compris les cases dues à la progression, voir ci-dessous)**.

*Attention : Si le marqueur Ressource atteint une extrémité de la piste Ressources, son mouvement s'arrête, mais le marqueur Stabilité doit toujours être bougé du nombre de cases complet. Si le marqueur Stabilité atteint **une des extrémités** de la piste Stabilité, le **roi abdique** et la fin de la partie est déclenchée **à la fin de la manche** (après que toutes les phases de la manche en cours ont été résolues, phase F de la résolution des Dilemmes incluse. Voir page 28). Le marqueur Stabilité, lui, ne se déplacera plus, même si vous devez déplacer d'autres marqueurs Ressource.*

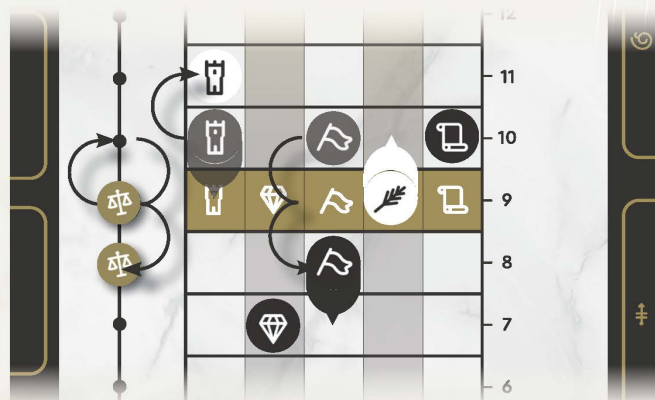
PROGRESSION

Chaque ressource a tendance à monter si elle a déjà monté, ou à descendre plus si elle descendait déjà. C'est ce que l'on appelle la **progression**, et elle est indiquée par la couleur du marqueur Ressource. Si le marqueur est côté blanc, la progression est **positive**, ce qui signifie que la ressource augmente, et si le marqueur est côté noir, la progression est **négative**, signifiant que la ressource baisse.

Si un marqueur Ressource se déplace dans la **même direction que sa progression** (par l'effet d'un Dilemme, par exemple), il se déplace de **1 case supplémentaire** et vous ajoutez un **marqueur Progression de la même couleur** (blanc = vers le haut, noir = vers le bas). Tant que le marqueur Progression est attaché à une ressource, si cette ressource doit se déplacer de nouveau dans le sens pointé par la progression, elle se déplace de **2 cases supplémentaires à la place**. Un marqueur Ressource ne peut **jamais** avoir plus d'un **marqueur Progression**.

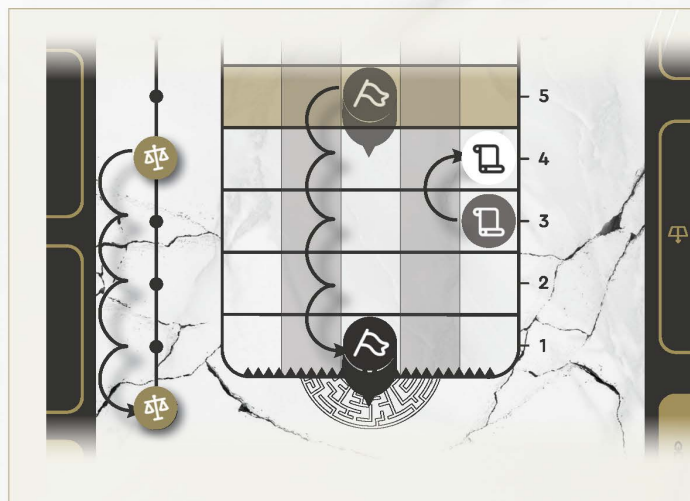
La progression est **perdue** si la ressource **change de direction**. Retournez le marqueur Ressource de l'autre côté et retirez l'éventuel marqueur Progression qui lui est attaché. Par exemple, si une ressource avec une progression positive et un marqueur Progression **descend**, le marqueur Ressource est retourné **côté noir** et le marqueur Progression est **retiré**.

L'issue d'une carte Dilemme fait monter l'Influence de 1 case et fait descendre le Moral de 1 case. Le marqueur Influence a une progression négative (sur le côté noir) et a aussi un marqueur Progression (noir). L'Influence augmente de 1 case, le marqueur Progression est retiré et le marqueur Influence est retourné côté blanc pour montrer le changement de progression. Le marqueur Stabilité est aussi monté de 1 case.




Le marqueur Moral a une progression négative, mais pas de marqueur Progression. Le marqueur Moral descend de 1 case à cause du Dilemme et de 1 case supplémentaire à cause de la progression négative. De plus, un marqueur Progression noir doit être placé contre lui. Si le Moral descend encore, il baissera de 2 cases supplémentaires (1 pour la progression négative et 1 pour le marqueur Progression noir). Après que le marqueur Moral a été déplacé, le marqueur Stabilité baisse de 2 cases.






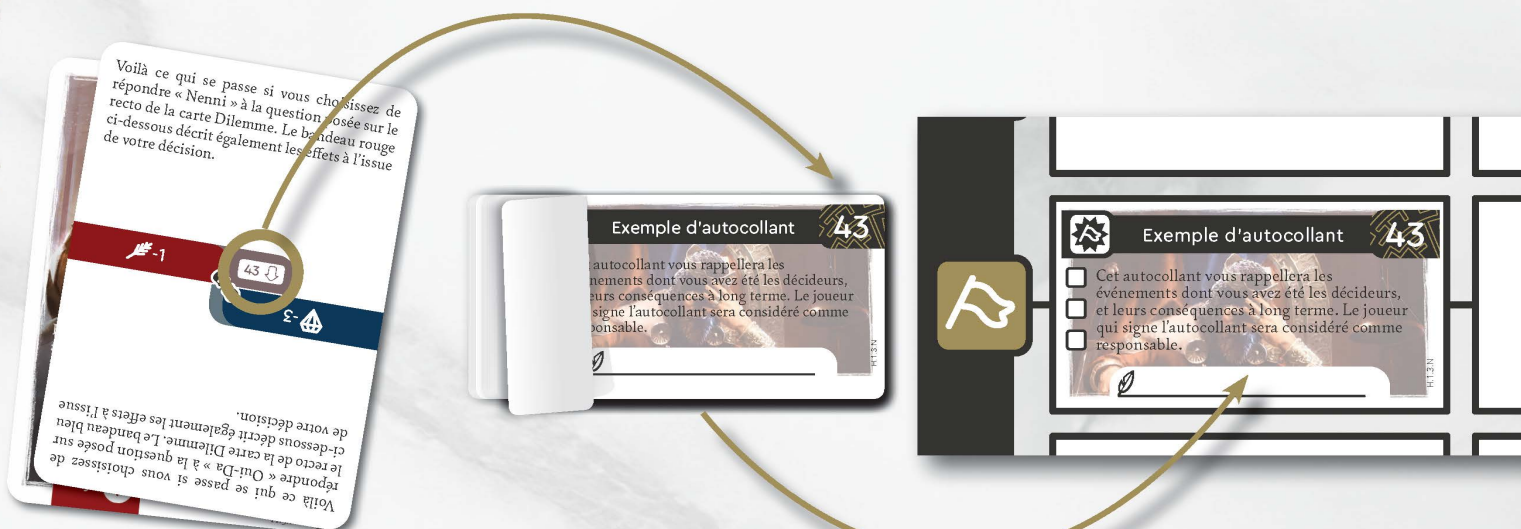
Dans cet exemple, l'issue d'une carte Dilemme fait baisser le Moral de 2 et monter la Connaissance de 1. Le Moral ayant une progression négative et un marqueur Progression noir, il baisse de 4 cases. Le marqueur Stabilité doit lui aussi descendre de 4 cases, ce qui l'amène en bas de la piste Stabilité. La fin de la partie est déclenchée. L'effet du Dilemme sur la Connaissance doit être appliqué, mais le marqueur Stabilité ne se déplace pas : le roi a déjà abdicqué.

C. COLLER UN AUTOCOLLANT CHRONIQUE

Lorsque l'issue d'une carte présente ce genre d'icône , vous devez **coller un autocollant Chronique sur le plateau Royaume**. Prenez le bloc d'autocollants Chronique, trouvez l'autocollant Chronique dont le numéro est indiqué par la carte Dilemme et lisez-le à voix haute. Le Meneur actuel doit **signer cet autocollant** (voir l'encadré page 6) et sera responsable de ses effets (qu'ils aient un impact positif ou un impact négatif sur le royaume).

Une fois que l'autocollant Chronique a été signé, vous devez le coller sur la ligne **portant le symbole de ressource** indiqué dans le **coin supérieur gauche** de l'autocollant dans la **zone Chroniques** du plateau Royaume. Vous devez le coller sur **l'emplacement vide** le plus à **gauche** de cette ligne. S'il n'y a **pas d'emplacement vide**, vous devez le coller sur l'autocollant avec **le plus de cases cochées** (le plus vieil autocollant de la ligne). En cas d'égalité, collez-le sur l'autocollant à égalité **le plus à gauche**.

Les autocollants Chronique vous donnent des **bonus et des malus de Pouvoir**  et déterminent comment les jetons **Objectif public** sont distribués au début de la partie suivante, mais n'ont **pas d'effet immédiat** pendant une partie donnée.



D. OUVRIR UNE ENVELOPPE

Si l'issue d'une carte présente ce genre de symbole , vous devez chercher l'**enveloppe portant le chiffre correspondant** dans la boîte et l'ouvrir. Une enveloppe classique contient **1 carte Histoire** et **3 cartes Dilemme**.



Lorsque vous ouvrez une **enveloppe normale**, vous devez suivre ces étapes :

- ① **Lisez la carte Histoire.**
- ② Le **Meneur** doit **signer la carte Histoire** (si besoin).
- ③ **Posez la carte Histoire** sur l'emplacement **Arc narratif** correspondant du plateau Royaume.
- ④ **Mélangez les 3 cartes** restantes de l'enveloppe que vous venez d'ouvrir **dans le paquet Dilemme**.



ENVELOPPES SPÉCIALES

Si vous ouvrez une **enveloppe spéciale** (la première carte que vous trouvez en ouvrant cette enveloppe comporte la phrase « Ceci est une enveloppe spéciale ! »), **suivez les instructions** inscrites sur les cartes de cette enveloppe au lieu de suivre la procédure standard précédemment décrite.



CARTES ÉPILOGUE, HAUTS FAITS NARRATIFS ET BONUS DE SIGNATAIRE MAJORITAIRE

Chaque arc narratif se conclut par une des **cartes Épilogue**. En plus des **capacités spéciales** (1) qu'elles peuvent présenter sur leur recto, comme les cartes Histoire normales, les cartes Épilogue peuvent avoir d'autres propriétés :

② **Cohésion** (☞) / **Dissension** (☞) : Dans le coin supérieur droit d'une carte Épilogue, vous trouverez la valeur de **Cohésion** (☞) ou de **Dissension** (☞). Elle comptera pendant le Grand final de la campagne (voir page 35).

③ **Événement narratif** : Si une 🔑 est présente sur le verso de la carte, un **haut fait narratif** est débloqué pour l'une des Maisons. Certains de ces événements sont **mutuellement exclusifs** : si un joueur débloque le sien, vous pourriez bien ne plus avoir accès au vôtre !

④ **Bonus de signataire majoritaire** : Lorsqu'une carte Épilogue est jouée **pour la première fois** sur le plateau, vérifiez **toutes les autres cartes Histoire** de cet arc narratif pour voir quel joueur **a signé la majorité** d'entre elles (carte **Épilogue** comprise). Ce joueur reçoit **immédiatement** le **bonus de signataire majoritaire** indiqué sur la carte Épilogue. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus.



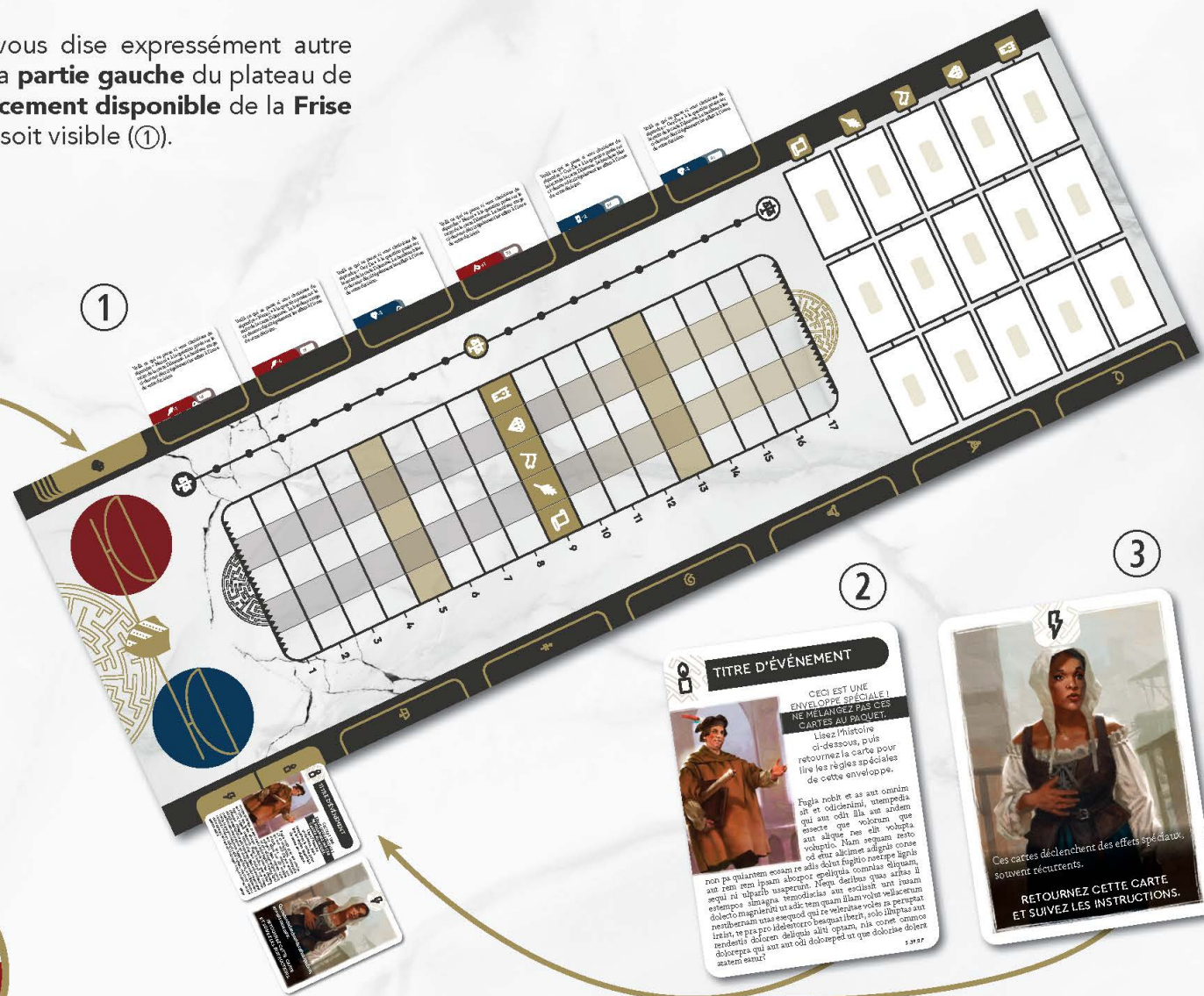
Bonus de signataire majoritaire : +3

« Haut fait narratif »

Lex n'a signé qu'une carte de cet arc narratif. Angela en a signé 2. Avec 3 cartes signées, John a signé le plus de cartes de cet arc narratif. Il gagne le bonus de signataire majoritaire indiqué sur la carte et marque 3 sur son paravent de Maison.

E. PLACER LA CARTE DILEMME SUR LA FRISE DU TEMPS

À moins que la carte Dilemme ne vous dise expressément autre chose, glissez la carte Dilemme sous la **partie gauche** du plateau de jeu, **verso visible**, au prochain **emplacement disponible** de la **Frise du temps**, pour que l'issue gagnante soit visible (1).



Il y a deux types de cartes Dilemme spéciales qui ne doivent **jamais être placées sur la Frise du temps** : les **cartes Événement** (2) et les **cartes Immédiat** (3). Elles doivent être placées sur la **zone Événements** du plateau Royaume. Suivez les **instructions** de ces cartes lorsque vous les rencontrez !

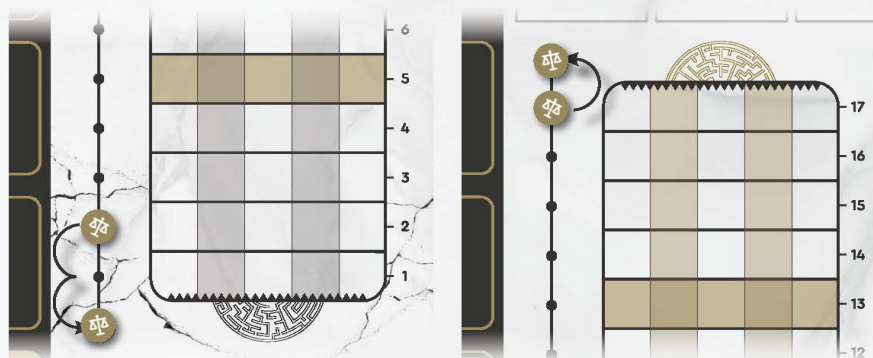
F. FIN DE LA MANCHE

Lorsque vous appliquez les effets de l'issue d'une carte Dilemme, vérifiez si le **roi abdicque** (voir page 29). Si le roi n'a pas abdicqué mais que la dernière carte a été posée sur l'emplacement marqué du symbole ♠, vérifiez si le **roi est mort** (voir page 29) (4). Si aucune de ces conditions n'est remplie, **commencez une nouvelle manche** en piochant une autre carte du dessous du paquet Dilemme.

DÉCLENCHER LA FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

① **Le roi abdique** : Si le marqueur Stabilité atteint **une des extrémités** de la **piste Stabilité** lorsque vous appliquez l'issue d'une carte Dilemme, le roi abdique et la **fin de la partie est déclenchée**. Les changements de ressources restants **doivent être appliqués**, mais le marqueur Stabilité **ne se déplace plus**.



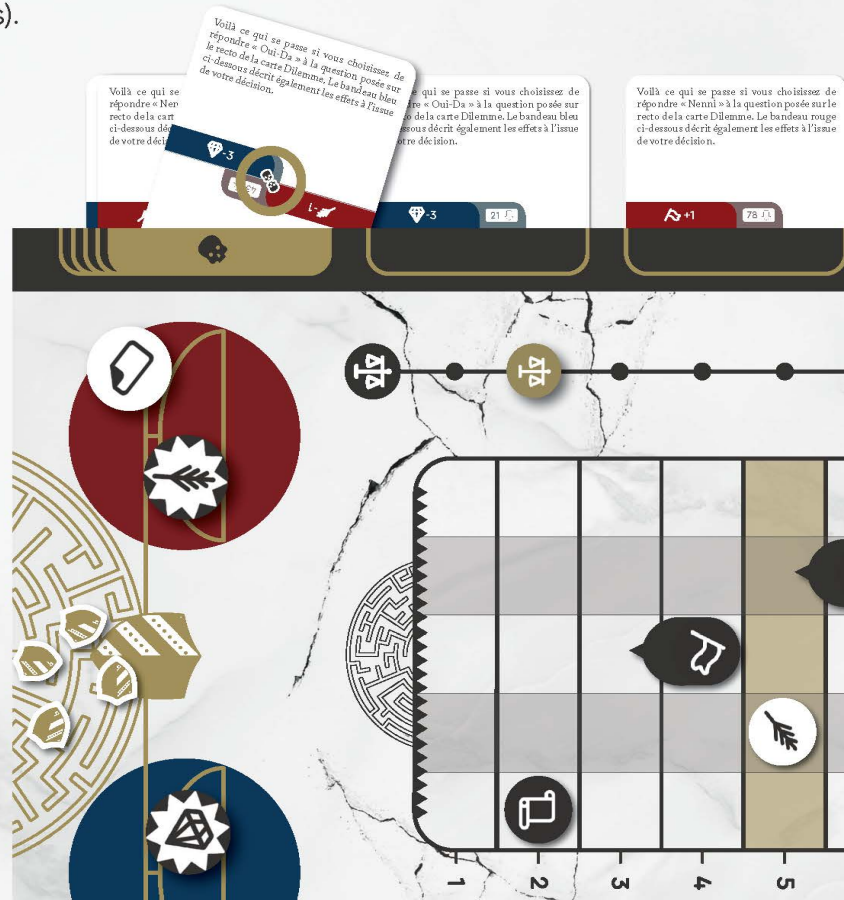
Lorsque les choses se passent bien mais que le pouvoir est réparti inégalement entre les factions du roi, le Conseil a assez de pouvoir pour forcer le roi à abdiquer. D'un autre côté, le roi peut aussi décider d'abdiquer (ou y être forcé) si les choses tournent au vinaigre, pour qu'un autre souverain tente de redresser le royaume.

② **Le roi est mort** : Si la dernière carte Dilemme a été posée sur l'emplacement de la **Frise du temps** marqué d'un ☠️, vérifiez s'il y a un symbole ☠️ **au centre** du verso de la carte Dilemme résolue, **ET/OU** s'il s'agit de la **cinquième carte** posée sur cet emplacement. Dans ces deux cas, **le roi est mort** et la **fin de la partie est déclenchée**. Si la carte placée sur l'emplacement ☠️ ne **déclenche pas** la mort du roi, les cartes Dilemme sont **ajoutées sur cet emplacement** pour le reste de la partie (jusqu'au déclenchement de la mort du roi par une carte portant le symbole ☠️ ou si la **cinquième carte** est jouée sur cet emplacement). La partie peut tout de même se finir sur une abdication (voir ci-dessus).

Note : Tout effet d'une carte Dilemme déclenchant la fin de la partie doit être appliqué intégralement avant de procéder à la résolution de la fin de la partie. Cela signifie que :

- les **autocollants Chronique débloqués** doivent être collés,
- les **enveloppes (normales ou spéciales) débloquées** doivent être ouvertes et **correctement intégrées au jeu** (en lisant la carte Histoire et en mélangeant les autres cartes dans le paquet Dilemme),
- les **Événements** déclenchés par la carte doivent être résolus,

avant de procéder à la résolution de la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie se déroule en 5 étapes :

1. **Calculer** les scores.
2. **Marquer** les scores sur les Chroniques du Royaume.
3. **Vérifier** les hauts faits de Maison.
4. **Ajuster** les alignements de Maison.
5. **Sauvegarder** la partie.

1. Calculer les scores

Le score de chaque joueur est déterminé par sa carte **Objectif secret** et ses jetons **Objectif public**. Des **points d'Objectif bonus** 🌿 sont attribués au joueur avec le **plus de Pouvoir** 🏹 dans sa **réserve** à la fin de la partie.

A. CARTES OBJECTIF SECRET

Chaque carte Objectif secret présente deux conditions de score : un **objectif de ressources** lié à la **position des marqueurs Ressource** à la fin de la partie, et un **objectif de richesse** lié au **nombre de pièces** 🪙 qu'il vous reste en fin de partie par rapport aux autres joueurs. Le nombre de **points d'Objectif** que vous gagnez grâce à votre carte Objectif secret dépend de votre **performance** quant à ces deux objectifs.

OBJECTIF DE RESSOURCES

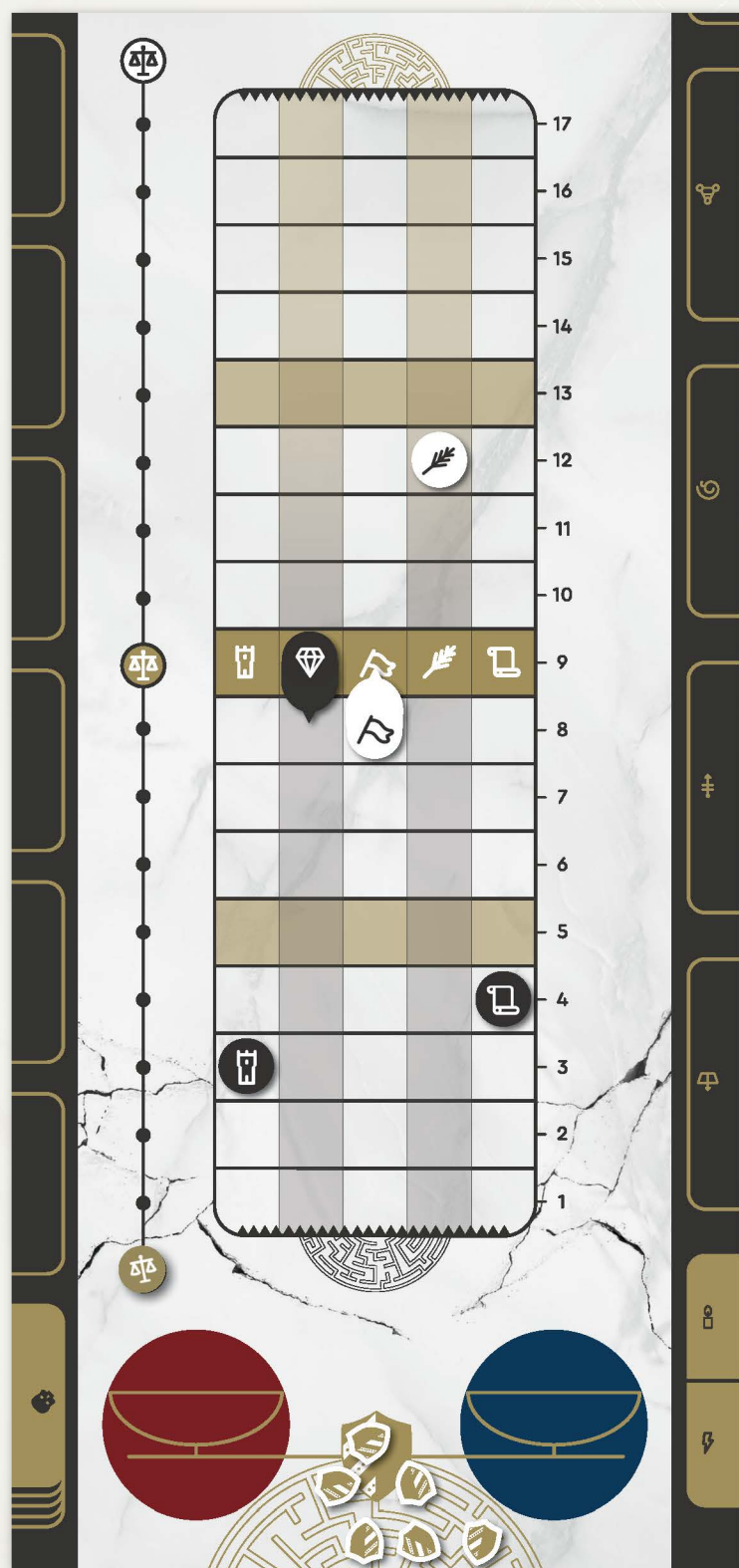
L'objectif de ressources vous récompense pour avoir gardé un certain nombre de marqueurs Ressource sur des **zones spécifiques** de la **piste Ressources**. L'interaction entre les différents intérêts générés par ces objectifs vous encouragera à **soutenir** les autres joueurs ou à **entrer en conflit** avec eux pour conserver ou déplacer les marqueurs Ressource dans la position **que vous souhaitez**. Un joueur spécifique peut être **votre allié** pendant une phase de Vote, mais peut **s'opposer à vous** pendant une autre, suivant ses intérêts personnels du moment. Essayez de **décrypter les intentions** des autres joueurs et de **déduire** quel est leur Objectif secret pour tirer parti de cette connaissance à chaque phase de Vote.

OBJECTIF DE RICHESSE

La moitié inférieure de chaque carte Objectif secret indique combien de points d'Objectif 🌿 vous gagnez si vous êtes **le premier, le deuxième ou le troisième** joueur avec le **plus de pièces** 🪙 à la fin de la partie. Les différents Objectifs secrets ont des **scores différents** quant à l'argent. Par exemple, l'Avarice octroie beaucoup de 🌿 pour l'objectif de richesse. Un joueur avec cet Objectif secret sera plus enclin à **accepter de l'argent** des autres joueurs durant les négociations. Inversement, un joueur avec Rébellion marque peu de 🌿 avec l'objectif de richesse. Il sera plus enclin à **dépenser des pièces** 🪙 pour « acheter » les autres joueurs et faire tourner les choses à son avantage. Dans le cas d'une égalité, **tous les joueurs concernés** se partagent la place sur le podium (et gagnent les points indiqués sur leur carte Objectif secret).



- ① Nom de l'objectif
- ② Diagramme de l'objectif de ressources
- ③ Points de l'objectif de ressource
- ④ Points de l'objectif de richesse



Martina



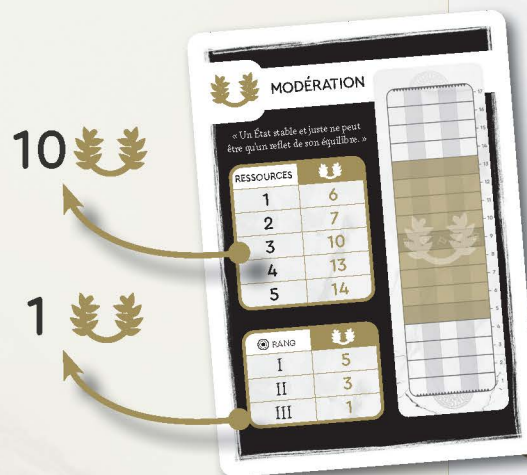
Théodore



Valentine

Cette partie à trois joueurs s'est terminée parce que le roi a abdiqué (♁ a atteint le bas de la piste Stabilité).

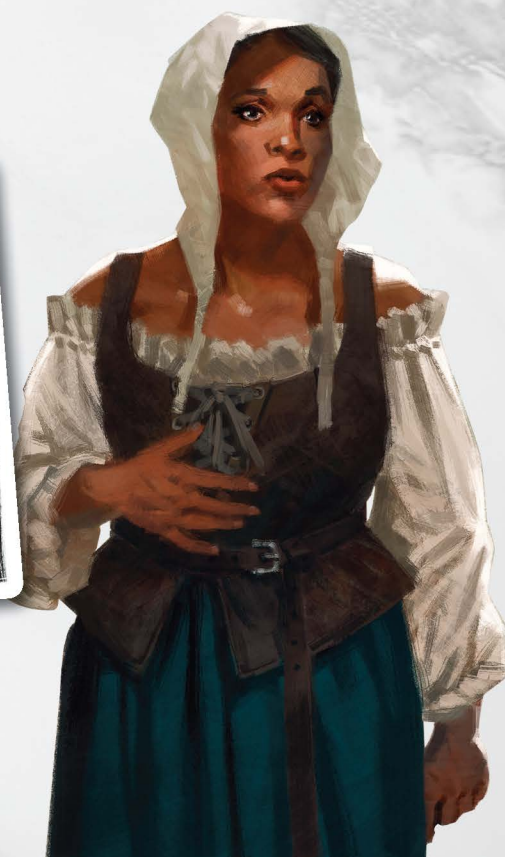
Valentine avait l'objectif Modération. La zone marquée par sa carte Objectif secret contient 3 marqueurs Ressource. Elle gagne donc 10 🌿 pour son objectif de ressources. Avec 4 pièces 🌿 derrière son paravent, elle n'est que 3^e pour le nombre de pièces 🌿. Elle marque 1 🌿 supplémentaire pour son objectif de richesse.



MARQUER DES POINTS DANS DES SITUATIONS DIFFICILES

Il peut arriver qu'**aucune** carte Dilemme comportant les ressources qui vous intéressent ne sorte du paquet, et que vous **ne puissiez pas** faire pencher la balance en votre faveur. Si cela arrive, rappelez-vous que **moins vous gagnez de 🌿**, plus les autres joueurs prendront facilement **votre parti**. Dans des situations désespérées, si vous êtes sûr que vous n'allez pas marquer beaucoup de 🌿, vous pouvez toujours essayer de **faire abdiquer le roi** afin de **faire baisser les écarts de Prestige 🌿 et de Convoitise 🌿** entre les joueurs à la fin de la partie (voir le tableau page 33).

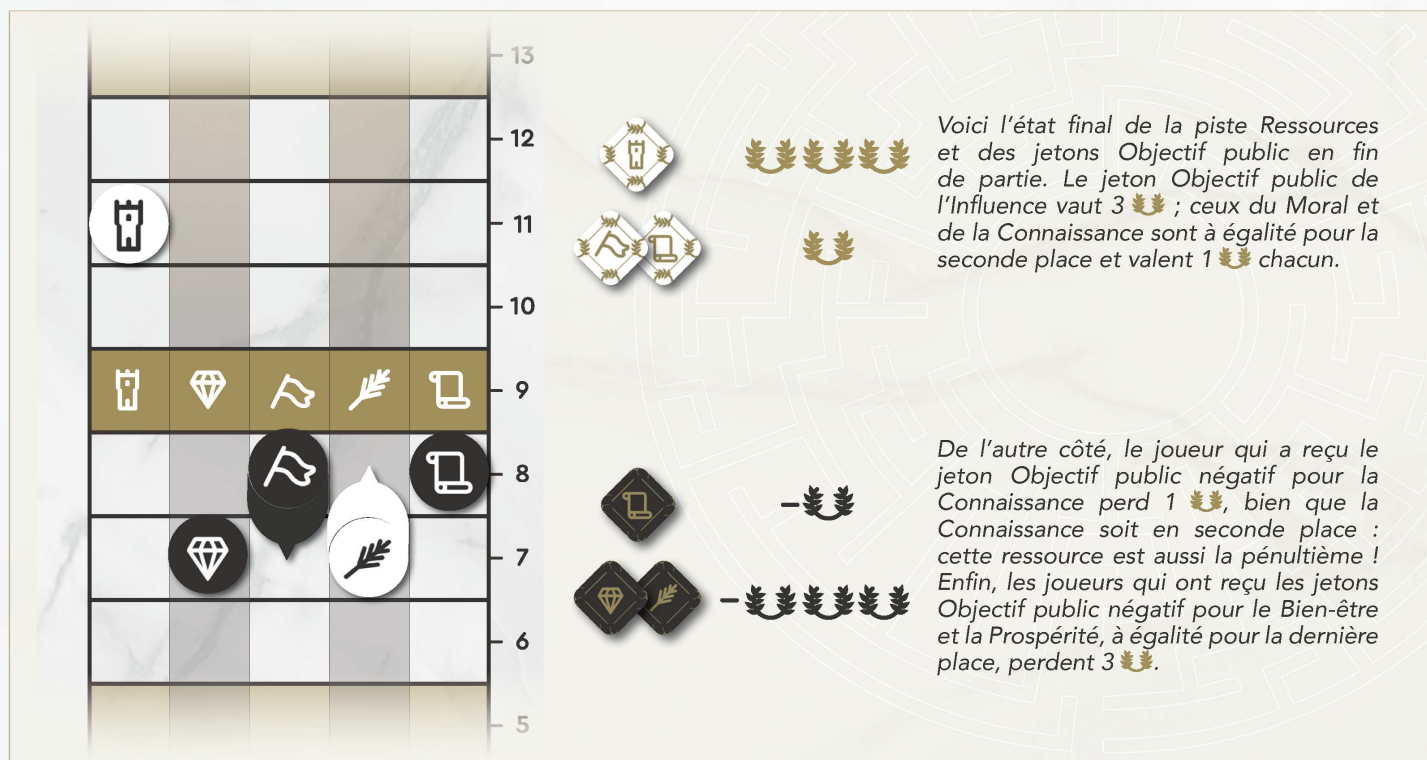
Enfin, souvenez-vous que ce qui compte sur la durée de la campagne n'est pas la quantité de 🌿 que vous marquez pendant une **seule** partie, mais la **somme** de **Prestige 🌿** et de **Convoitise 🌿** que vous obtiendrez sur **plusieurs parties**. Pensez toujours sur le **long terme**.



B. JETONS OBJECTIF PUBLIC

Chaque jeton Objectif public est associé à une **ressource** spécifique (Bien-être, Moral, Influence, Connaissance ou Prospérité) et peut être soit **positif** soit **négatif**.

- Pour chaque **Objectif public positif** que vous détenez, vous **gagnez** des points 🌿 si le marqueur Ressource correspondant est le **plus haut (3 points)** ou le **deuxième plus haut (1 point)** sur la piste Ressources du plateau Royaume. En cas d'**égalité**, toutes les ressources à égalité donnent le **même bonus**.
- Pour chaque **Objectif public négatif** que vous détenez, vous **perdez** des points 🌿 si le marqueur Ressource correspondant est le **plus bas (-3 points)** ou le **deuxième plus bas (-1 point)** sur la piste Ressources du plateau Royaume. En cas d'**égalité**, toutes les ressources à égalité donnent le **même malus**.



C. MAJORITÉ DE JETONS POUVOIR

Le ou les joueurs avec le **plus de Pouvoir** 🛡️ derrière leur paravent gagnent **2 points d'Objectif supplémentaires**. Le ou les joueurs avec la **deuxième quantité de Pouvoir** 🛡️ la plus grande derrière leur paravent gagnent **1 point d'Objectif supplémentaire**. En cas d'**égalité**, tous les joueurs à égalité marquent le bonus pour la **position à égalité**.



2. Marquer les scores sur les Chroniques du royaume

Utilisez le premier tableau de score disponible de la section **Chroniques du royaume** de ce livret de règles (voir page 44) pour inscrire tous les points d'Objectif 🌿 que vous aurez pu accumuler pendant cette partie et totalisez-les. Le joueur avec le **plus de points** 🌿 remporte la partie ! L'héritier de sa Maison aura l'honneur d'épouser l'héritier du roi, et le prochain monarque portera son sang. En cas d'égalité, la victoire est **partagée** et le Modérateur choisit qui des joueurs à égalité a le privilège d'épouser la lignée royale.

| 🏆 Roi Harald V | | Date 08/04 | | | | |
|-----------------|-----------|-----------------|---------------------|---------------------|--------------------|-------|
| # | Maison | Objectif public | Objectif ressources | Objectif richesse 🌿 | Majorité Pouvoir 🏰 | Total |
| 1 ^{er} | Valentine | -1 | +10 | +1 | +2 | 12 |
| 2 ^e | Martina | +1 | +7 | +3 | 0 | 11 |
| 5 ^e | Armin | +3 | +3 | 0 | +1 | 7 |
| 4 ^e | Charles | -3 | +12 | 0 | 0 | 9 |
| 3 ^e | Théodore | +1 | +7 | +1 | +1 | 10 |

En plus de déterminer le gagnant de la partie en cours, ce rang est utilisé pour déterminer le montant de points de Prestige 🏰 et de Convoitise 🏰 que les joueurs doivent reporter sur leur paravent de Maison.

Tous les joueurs participant à cette partie doivent **reporter leurs scores de campagne** au dos de leur paravent de Maison, suivant le tableau ci-dessous :

| Rang durant cette partie | Le roi est mort | | Le roi a abdiqué | | | |
|---|--------------------|----------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------|----------------------|
| | Points de Prestige | Points de Convoitise | 🏰 est en haut de la piste | 🏰 est en bas de la piste | Points de Prestige | Points de Convoitise |
| 1 ^{er} | 🏰🏰🏰 | - | 🏰🏰 | - | - | 🏰🏰 |
| 2 ^e | 🏰🏰 | - | 🏰🏰 | - | - | 🏰🏰 |
| 3 ^e (seulement à 4-5 joueurs) | 🏰🏰 | 🏰 | 🏰 | - | - | 🏰 |
| 4 ^e (seulement à 5 joueurs) | 🏰🏰 | 🏰 | 🏰 | - | - | 🏰 |
| Dernier | - | 🏰🏰 | - | 🏰🏰 | 🏰🏰 | - |

En cas d'égalité de 🌿, tous les joueurs à égalité gagnent les **mêmes** 🏰 et/ou 🏰. De plus, il y a toujours un joueur à la « dernière place », quel que soit le nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, si deux joueurs sont à égalité pour la **quatrième place** (et qu'il n'y a donc personne derrière eux), ils sont **tous deux considérés comme « derniers »** (dans ce cas, ils gagnent chacun 2 🏰 au lieu de marquer le score de la 4^e place). Ces scores, enregistrés à la fin de chaque partie, déterminent qui est le **grand gagnant** lorsque vous atteignez le dernier épilogue à la **fin de la campagne** ! Suivant vos choix pendant la partie, le **Prestige** 🏰 et la **Convoitise** 🏰 que vous obtenez pendant la campagne auront **différentes valeurs** (voir encadré ci-dessus).

Enfin, le gagnant de cette partie peut **choisir le nom** du monarque qui **régnera pendant la prochaine partie**. Écrivez ce nom sur l'emplacement 🏰 du tableau de score que vous utiliserez lors de la prochaine partie (par ex. : « Roi Jehan Premier, de la Maison Houppelier ». Encore une fois, n'hésitez pas à utiliser votre **vrai nom** ou un **nom inventé**, mais utilisez toujours le **nom de Maison** que vous avez inscrit sur votre **paravent de Maison**).

POINTS DE PRESTIGE

ET POINTS DE CONVOITISE

Même si les points de Convoitise 🏰 sont marqués par les joueurs finissant derniers, ce ne sont pas des « points négatifs ». Le Prestige 🏰 et la Convoitise 🏰 compteront pour votre victoire finale en fin de campagne.

Le Prestige 🏰 représente les choses que vous avez accomplies pour augmenter le prestige et la stature du royaume, et la gloire que votre Maison a acquise en conséquence. La Convoitise 🏰, en revanche, représente la « soif de pouvoir » de votre Maison. Elle est liée à des actes égoïstes que vous avez entrepris pendant vos décennies de lutte au bénéfice de votre seule Maison et pour vous venger d'être moins influent que les autres.

La somme des deux types de points représente le pouvoir de votre Maison, et vous aurez besoin des deux pour gagner, mais, suivant vos choix pendant le jeu, vous aurez sans doute des valeurs très différentes. Si le royaume prospère grâce au progrès et à la coopération entre les peuples, un Prestige 🏰 plus élevé octroie un plus grand bonus à votre Maison. Si l'histoire du royaume tend vers l'inégalité sociale, la haine et le chaos, le bonus que vous recevrez dépendra alors de la Convoitise 🏰 de votre Maison.



3. Vérifier les hauts faits de Maison

Vérifiez si vous avez rempli les conditions d'un ou plusieurs **hauts faits** de votre paravent de Maison. Si c'est le cas, **cochez 1 case** sur chacun des hauts faits accomplis (voir page 13). De nombreux hauts faits font référence à la **position des ressources** à la fin de la partie. En cas d'égalité, toutes les ressources à égalité **ont la même position**. Si une capacité spéciale est débloquée, elle peut être appliquée immédiatement (voir page 14).

4. Ajuster les alignements de Maison

Cochez 1 case du haut fait correspondant à l'Objectif secret que vous avez utilisé pendant cette partie **dans la section Alignement de Maison** de votre paravent. Si le haut fait était déjà débloqué, **ne cochez rien**.

Extrémisme  


Opulence  

Modération  

  Rébellion

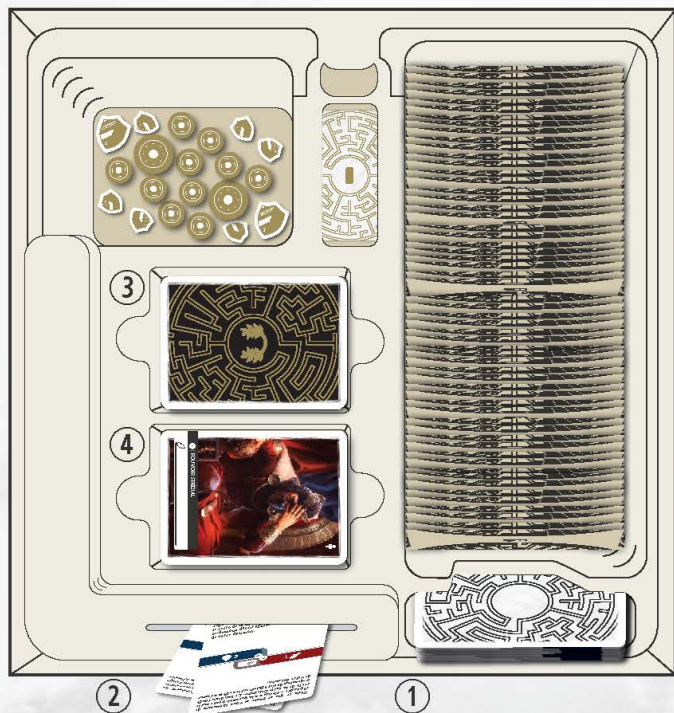
  Opportunisme



  Avarice

Catherine a joué l'Opulence. Elle coche la dernière case du haut fait correspondant, débloquant 2  qu'elle doit reporter immédiatement sur son paravent de Maison. Comme elle a déjà débloqué le haut fait pour l'Avarice, elle ne cochera aucune autre case si elle rejoue une partie avec cet Objectif secret.

5. Sauvegarder la partie !

Il y a quelques étapes à suivre **à la fin de chaque partie** du *Dilemme du Roi*. Cela vous permettra de ranger le jeu et de **sauvegarder son état** pour pouvoir **reprendre votre histoire** exactement là où vous l'avez laissée. Suivez cette procédure avant de remettre les éléments de jeu dans la boîte :



- ① Prenez les **cartes Immédiat**  placées sur la zone Événements pendant cette partie (s'il y en a) et **mélangez-les** au **paquet Dilemme**. Prenez le paquet Dilemme entier et la tuile Cache, et posez-les sur l'**emplacement de sauvegarde des Dilemmes** de la boîte de jeu pour « sauvegarder votre partie » jusqu'à la prochaine fois.
- ② Prenez toutes les **cartes Dilemme** résolues durant cette partie et présentes sur la Frise du temps. **Mettez-les au rebut** en les glissant dans l'ouverture appropriée. Ces Dilemmes se sont déjà déroulés dans votre royaume, et ne réapparaîtront jamais plus !
- ③ Mettez toutes les cartes **Objectif secret** et **Vote** sur l'**emplacement de mise en place**.
- ④ Mettez toutes les **cartes Histoire** débloquées et les **cartes Événement**  en cours sur l'**emplacement de sauvegarde de l'histoire**.