



## Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Chaque phase est effectuée joueur par joueur en commençant par le premier joueur puis en sens horaire.

### PHASE 1 : OYEZ OYEZ

#### 1. MARIAGES ET ALLIANCES

- Les joueurs qui ont convenu d'un mariage, **l'annoncent** = alliance qui perdure jusqu'à ce qu'un des 2 époux meure ou que le mariage soit annulé par le pape.
- **Max 1 mariage** / joueur.
- Unit 2 seigneurs femme (non mariée et **pas D'Arc**) & homme (non marié **et pas dans les ordres**) de 2 joueurs
- Si le mari est **roi**, l'épouse devient **reine**.  
Si l'épouse est reine **régente**, le mari ne devient pas roi.
- Placer le **marqueur** mariage de chaque joueur sur les cartes seigneur.

#### 2. ELECTIONS ET VOTES

- Chacun annonce s'il souhaite présenter un **candidat** parmi ses seigneurs.
- Chaque joueur qui dispose de voix place 1 ou ses 2 **pions vote** face cachée sur les candidats  
Blanc = vote pour / Noir = nul (leurre) (on peut donc s'abstenir)
- **Retourner** les pions voix
- Chaque vote pour donne les voix de son proprio
- Si élu, placer la carte sous la carte seigneur

##### 1) Election des évêques

- 1 titre évêque / **évêché**
- **Election** :  
On ne peut attribuer 1 titre que **si tous les villages de l'évêché sont contrôlés** par les joueurs. Si c'est le cas, une élection a lieu dans l'ordre croissant des évêchés.
- **Candidat** :  
Tout **seigneur homme, non marié, non roi, non prisonnier et pas évêque**.
- **Voix** :  
Chaque **village contrôlé = 1 voix**  
**Chef lieu** de l'évêché = **2 voix** (à la place d'1)  
Chaque **évêque** déjà en place au début du tour = **2 voix**  
Chaque **cardinal & le pape = 3 voix**
- **Conditions d'élection**  
1 candidat l'emporte s'il a la **majorité relative** (= plus de voix que chacun des autres candidats).  
**Egal** : le titre n'est pas attribué ce tour-ci.
- **Pouvoir**  
Calmer les **révoltes** :
  - Lancer 1 d6
    - $\geq 3$  : révolte calmée
    - $\leq 2$  : révolte a lieu et évêque meurt (lapidé)
  - Ne peut **pas se marier**
- Un évêque le reste à vie sauf s'il est excommunié. Une élection aura alors lieu si les conditions sont remplies à la prochaine phase d'élection pour élire son successeur.

##### 2) Election du pape

- **Election** :  
la présence de **2 cardinaux**  
Si le titre de pape n'est **pas déjà attribué**  
Min 1 **candidat** se présente
- **Candidat** :  
**Evêque ou cardinal**
- **Voix** :  
Chaque **cardinal non prisonnier = 1 voix**
- **Condition d'élection** :  
**Majorité absolue**.
- **Pouvoir**
  - Le pape peut **annuler 1 mariage** à la demande d'un des 2 époux
  - Il peut **excommunier** 1 seigneur (max 1):
    - Y placer le pion excommunication
    - Il ne peut plus être candidat à une élection
    - Il perd ses titres religieux car il est défroqué
    - L'excommunication finit si le pape meurt
    - Le pape peut lever l'excommunication à tout moment
- Pape à vie sauf s'il meurt → nouvelle élection si conditions OK

### 3) Election du Roi

- Election :  
Si personne n'est Roi et qu'un **candidat** se présente, 1 élection a lieu.
- Candidat :  
Tout **seigneur homme titré non prisonnier qui n'est pas dans les ordres**
- Voix :  
Chaque **seigneur (homme ou femme) titré non prisonnier = 1 voix**  
**Inclus les titres religieux**
- Condition d'élection :  
1 candidat doit obtenir au moins **3 voix**  
Avoir la **majorité relative**.  
Avoir les voix d'au **min 1 cardinal ou 2 évêques**
- Si élu : carte Roi sous carte seigneur
- **Marié** → épouse = reine // S'il se marie plus tard, son épouse devient reine
- Roi à vie.
- S'il **meurt** :  
Prince héritier = roi  
Sinon, reine = régente & récupère tous les pouvoirs du roi jusqu'à ce qu'un nouveau soit élu.

### PHASE 2 : CARTES

- Max 3 cartes en main (personnage et/ou événement)

#### 1. RETIRER LES CALAMITES ENCORE EN PLACE

Chaque un à son tour, effectue les 2 actions suivantes :

#### 2. DEFAUSSE

Chaque un peut se défausser de tout ou partie de ses cartes.

#### 3. TIRAGE

*Il est interdit de jouer 1 carte durant cette phase*

- Chaque un peut tirer **max 2 cartes** dont **max 1 personnage** sans dépasser **3 cartes en main**.
- Si on tire 1 **Calamité** (dos noir et logo blanc) dans la pile événement, la placer face cachée sur 1 place Calamité vide (/3) de l'aide de jeu. (si toutes remplies → défausse (↓))
- Les cartes calamités ne comptent pas dans la limite de 2 cartes max et le joueur peut continuer à en tirer jusqu'à 2.

#### 4. RESOLUTION DES CALAMITES

- **Retourner** les cartes Calamités
- Jeter 1 **D6** qui détermine l'évêché touché : poser la carte Calamité à côté  
6 = fausse alerte

##### 1) Mauvais temps

Aucun **mouvement** partant de ou arrivant à un village de l'évêché / aucune **bataille** dans l'évêché possibles (sauf carte souterrain).

##### 2) Famine

Les **moulins** de l'évêché ne donnent plus aucun revenu  
*Ceci peut provoquer 1 révolte*

##### 3) Peste

Tous les villages de l'évêché sont touchés.

- On jette **1D6** pour chaque **seigneur** présent : **1-2-3 : il meurt**
- Les **armées** perdent la  $\frac{1}{2}$  de leurs troupes en nombre de pions, arrondi à l'inférieur. Le propriétaire choisit celles qu'il perd.
- La peste est active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée
- Tout **seigneur entrant** dans cet évêché doit lancer 1 **D6** pour voir s'il meurt.  
Un seigneur qui quitte et ré-entre ne doit pas relancer le dé.
- Toute **armée rentrant** dans cet évêché perd la  $\frac{1}{2}$  de ses troupes



## 5. POSE DES CARTES



Chaqu'un à son tour peut poser des cartes.  
Les cartes surprise peuvent être jouées à tout moment.  
Les cartes jouées sur 1 évêché sont placées sur son bord  
Il est interdit de placer 2 mêmes cartes au même endroit.

### 1) Carte Seigneur

Max 4 seigneurs en jeu / joueur

- Mettre en jeu un nouveau seigneur dans sa famille :  
Placer la carte devant soi et le pion correspondant dans 1 château ou 1 cité que le joueur contrôle
  - A défaut : sur un village où se trouve 1 de ses seigneurs
  - A défaut sur 1 village qu'il contrôle
- Si le joueur contrôle la reine, que le nouveau seigneur est un homme et que le roi est en vie et non prisonnier, le joueur peut décider que le nouveau seigneur = le prince héritier : y placer le pion prince héritier.  
Le prince héritier est immédiatement Roi si le roi meurt.



### 2) Carte Bonnes Récoltes



Se joue sur un évêché.

Annule 1 famine en cours ou donne 1 revenu supplémentaire de 1 ecu à tous les moulins si aucun mauvais temps n'est présent.  
A défausser en fin de phase revenus.

### 3) Carte beau temps



Se joue sur un évêché.

Annule 1 mauvais temps en cours ou donne 1 revenu supplémentaire de 1 ecu à tous les moulins si aucune famine n'est présente.  
A défausser en fin de phase revenus.

### 4) Carte impôt



Se joue sur un fief (taille) ou sur un évêché (dîme).

*Ceci peut provoquer 1 révolte*

- En tant que dîme (sur un évêché)  
Permet de percevoir les revenus de tous les moulins de l'évêché à la place du proprio habituel.
  - Peut être jouée par 1 évêque sur son évêché
  - Peut être jouée par 1 cardinal sur un évêché constitué (dont l'évêque est en poste) où aucun pion dîme d'un autre cardinal ne se trouve pas.
  - Poser 1 pion impôt du joueur sur la mitre concernée & défausser la carte.
  - Peut être jouée par le pape sur tous les évêchés constitués : Placer son pion impôt sur l'aide de jeu sous le pape (mais cardinal et évêque prioritaires).
  - Si plusieurs dîmes sur 1 même évêché, 1 seule est touchée dans cet ordre : 1) Evêque 2) cardinal 3) pape
- En tant que taille (sur un fief)  
Rapport un revenu supplémentaire de 2 écus par village contrôlé du fief
  - Peut être jouée par 1 seigneur sur 1 de ses fiefs
  - Peut être jouée par le Roi sur un fief non constitué (titre non attribué)
  - Poser 1 de ses pions impôt sur le fief & défausser la carte.



## PHASE 3 : REVENUS

Chacun reçoit des revenus :

- 1 ecu par village contrôlé
- 2 écus par moulin contrôlé + bonus pour beau temps et/ou bonnes récoltes (+1 par bonus et par carte)  
♦ Si la dîme est perçue, les moulins ne rapportent rien à leur proprio mais à celui qui perçoit la dîme
- La taille : 2 écus supplémentaires par village contrôlé du fief
- Titres de Roi & de Pape : 5 écus
- Titre de reine : 3 écus

Récupérer les pions impôts, & défausser les cartes beau temps & bonnes récoltes

## **PHASE 4 : ACHATS**

### **1. TROUPES**

- Sergent : 1 écu & 1 pt de combat
- Chevalier : 3 écus & 3 pts de combat
- Placer le pion troupe sur les villages avec 1 château/cité/1 seigneur non prisonnier
- Max 4 pions troupes posés en renfort / tour / village

### **2. ENGIN DE SIEGE**

- Coût : 5 écus
- Placé comme les troupes
- Se déplacent de max 1 étape par tour
- Annule 1 dé de malus dû à la défense d'un château / cité
- Ne subissent aucun dégât mais si vaincu : détruits à la fin de la bataille

### **3. MOULINS**

- Coût : 3 écus
- Max 2 moulins / village

### **4. CHATEAUX**

- Max 1 château ou cité / village

### **5. TITRES DE FIEF**

- Peut être acheté par un joueur s'il contrôle tous les villages du fief & possède au min 1 château sur 1 de ces villages.
- Le coût est de 2 écus / village du fief :
  - Baronnie : 4 écus
  - Comté : 6 écus
  - Duché : 8 écus
- Un roi peut choisir d'offrir le titre au joueur.
- Placer la carte sous un des seigneurs du joueur
- Un des châteaux est transformé en cité = capitale du fief
- Si 1 autre joueur prend le contrôle de cette cité, il s'empare également du titre.
- Un seigneur peut posséder plusieurs titres. Mais 1 seigneur peut en offrir à d'autres seigneurs de sa famille à condition de garder le plus haut grade.
- Quand 1 seigneur titré meurt, le fief revient à un autre membre de sa famille.  
Si c'était le dernier membre d'une famille et qu'il était marié, le titre revient à son conjoint.  
Sinon, son titre revient au roi (ou à la régente) qui l'attribue au seigneur de son choix lors de la prochaine phase d'achat.

### **6. TITRE DE CARDINAL**

- Coût : 5 écus
- Il n'y a qu'1 seul titre de cardinal à vendre.
- Max 1 titre de cardinal / seigneur
- Un joueur ne peut l'acheter que s'il l'attribue directement à un évêque en jeu (il garde sa carte évêque et est toujours évêque pour la priorité sur son évêché)
- Si le pape est en jeu, la carte ne peut être jouée qu'avec son accord
- Si le seigneur meurt, replacer sa carte dispo pour la vente

## **PHASE 5 : DEPLACEMENTS**

- Déplacer tout ou partie de ses seigneurs non prisonniers de village en village = 1 étape
- 1 seigneur : 2 étapes max par tour
- 1 seigneur femme d'Arc : 3 étapes max par tour
- Durant son déplacement, 1 seigneur peut déplacer des troupes avec lui et des engins de siège (max 1 étape / tour). Ces unités peuvent être laissées ou récupérées en cours de route.  
Chaque unité ne peut se déplacer que max 2 ou 3 étapes (avec femme d'Arc) par tour
- On peut quitter un village dans le quel se trouvent des troupes / seigneurs d'autres joueurs mais pas dans la direction d'où un seigneur est arrivé dans ce village.
- On ne peut pas quitter 1 château/cité assiégé
- On peut demander l'autorisation pour traverser pacifiquement un village quand on arrive au pied du village :
  - Demander au joueur qui contrôle la cité & à celui qui se trouve sur le chemin qu'on veut prendre
  - Si le joueur accepte : on peut continuer
  - S'il refuse, on peut revenir sur ses pas (ce qui compte comme une étape) ou s'arrêter dans le village et éventuellement combattre.

## Chevauchées

Plutôt que de demander l'autorisation, essayer de forcer le passage en livrant bataille durant la phase de déplacement (La chevauchée est une exception)

- Que par une troupe composée uniquement de **seigneurs et/ou chevaliers**
- La troupe **peut combattre** lors de sa première étape et/ou deuxième pour D'Arc.
- Combat résolu immédiatement
- **Bonus de +1 à chaque dé pour le défenseur**
- Si la troupe qui fait la chevauchée gagne et qu'elle a 1 seigneur, elle peut continuer.
- **Interdit** de faire une chevauchée sur un **château / cité**
- On peut effectuer une chevauchée sur le **village de départ** de la troupe afin d'aller dans la direction d'où vient la troupe ennemie. (également en quittant 1 château assiégé)

## PHASE 6 : COMBATS

Chaqu'un à son tour indique s'il engage 1 bataille pour chaque village sur lequel il a des troupes avec des ennemis.

- Il est possible d'attaquer des troupes de son **allié**
- Si plus de **2 joueurs** ont des troupes dans un village, ils peuvent combattre **ensemble**. Ils doivent s'entendre pour les pertes.
- Chaqu'un choisit **l'ordre** dans lequel il résout ses combats.

### **1. DEROULEMENT D'UN ROUND DE BATAILLE**

#### **1) Points de combat & dés:**

- 1 point par pion **Sergents**
- 3 points par pion **Chevaliers**
- 1 point par seigneur homme
- 1 point par seigneur femme **titrée**
- 1 à 6 pts : 1 dé
- 7 à 12 pts : 2 dés
- 13 pts et plus : 3 dés
- + 1 dé pour D'Arc

#### Modificateurs :

- - 1 dé pour l'attaquant si le défenseur est dans 1 **château**
- - 2 dés pour l'attaquant si le défenseur est dans 1 **cité**

#### Sauf:

- Sauf si celui qui est dans 1 cité/château est **l'attaquant**
- Sauf : 1 **engin de siège** annule 1 malus d'1 dé
- Un **souterrain** annule tous les malus

#### **2) Jet des dés**

Chaque F = 1 pt de perte

Chacun décide des troupes qu'il perd de manière à éliminer, si possible, le **même nombre de points de combats**.

- On élimine les **seigneurs** qu'une fois tous les soldats éliminés
- Ex : 1 chevalier & 1 sergent & 1 seigneur homme & 1 seigneur femme non titrée:
- 1 F = uniquement le sergent meurt
- 2 F = uniquement le sergent meurt
- 3 F = uniquement le chevalier meurt
- 4 F = élimine chevalier & sergent & 2 seigneurs prisonniers
- 5 F = tout + seigneur homme sont éliminés & femme prisonnière
- 6 F = tous éliminés

Les **pertes** sont appliquées simultanément.

#### **3) Fin d'un round et fin de bataille éventuelle**

Nouveau round sauf si:

- 1 camp peut se **rendre** :
  - Tous les **seigneurs sont prisonniers**
  - Toutes les **troupes sont éliminées**
- S'il ne **reste que des seigneurs** d'un camp :
  - Tous les seigneurs sont **prisonniers**
- Si **3 rounds successifs sans perte** :
  - La bataille s'arrête sur un **status quo**



## 2. SIEGES

Si fin de la phase de déplacements sur un **château ou cité** : décider d'assiéger :

- **Retourner la tuile** château ou cité
- **Ils peuvent lever** le siège quand ils veulent

### Effets d'un siège :

- **Plus de revenus** de ce village et/ou moulins
- Les troupes **assiégées** ne peuvent **plus bouger** sauf si souterrain ou chevauchées
- On **ne peut y placer aucune troupe recrutée** dans la phase d'achat sauf un seigneur. Le défenseur peut par contre y faire **venir des troupes** d'ailleurs qui rentrent directement dans les remparts.
- **L'assiégeant** peut par contre y placer ses **renforts**
- **L'assiégeant** pourra **piller les moulins** à la phase pillage
- **L'assiégé** peut engager le combat mais sans les **protections** du château alors.

## 3. PRISONNIERS

1 seigneur prisonnier : son pion est **couché** & contrôlé par son geôlier & sa **carte est pivotée**.

### S'échapper :

- Il peut **s'évader** grâce à une carte **souterrain**
- Il peut être **libéré** contre **rançon** ou **accord** diplomatique
- Il est **libéré** si les **troupes** qui l'accompagnent sont **vaincues**

### Droits

- Il compte dans la **limite des 4 seigneurs** en jeu
- Il conserve son **titre** et ses **revenus** mais ne peut **ni être candidat, ni voter**.
- **Roi** prisonnier, le prince héritier ne peut pas entrer en jeu

## 4. PILLAGES

Après les combats, les joueurs peuvent choisir de piller les **moulins** qu'ils **contrôlent** ou **assiègent**.

- Chaque moulin pillé est **détruit** et rapporte **1 écu**

## PHASE 7 : CONDITIONS DE VICTOIRE

⊕ Chaque titre de fief = 1 pv

⊕ Roi / Pape = 1 pv

### 1. SI PAS ALLIE

⊕ 3 pv = gagnant (s)

⊕ Si aucun joueur ne gagne en solitaire alors on regarde les alliés :

### 2. SI MARIÉS

⊕ 4 pv à 2

⊕ On ne peut **pas gagner seul** si on est marié (sauf à 3 joueurs)

### 3. SI EGAL (2 joueurs seuls ou 2 camps)

- ⊕ Celui qui est Roi
- ⊕ Celui qui est pape
- ⊕ Celle qui est Régente
- ⊕ Celui qui a le plus de fiefs
- ⊕ Celui qui a le plus de duchés
- ⊕ Celui qui a le plus de comptés

### 4. SI PERSONNE NE GAGNE

Premier joueur au voisin de gauche & nouveau tour



## CARTES SURPRISES

### 1. D'ARC

- Jouée sur une femme **non mariée** (à soi ou d'un autre)

### 2. CARDINAL

- Jouée sur n'importe que **évêque** en jeu
- Si le **pape** est en jeu, la carte ne peut être jouée qu'avec son **accord**
- Il peut tenter de **calmer 1 révolte** : pour chaque carte révolte :
  - Payer **3 écus**
  - Lancer **1 dé6** :  $\geq 3$  : révolte calmée



### 3. REVOLTE



- Jouée sur un **village** qui se trouve dans une zone sur laquelle une **cause de révolte** est en cours :
  - **Impôt (taille & dîme)**
  - **Famine**
  - A condition que la cause n'a **pas été jouée par le joueur** qui joue la révolte
- **Attaque de 1 dé + 1 F**
- Les **modifications des châteaux/cités** s'appliquent sauf si les révoltés utilisent 1 souterrain.
- Ils peuvent combattre même avec 1 **mauvais temps**
- Chaque **carte révolte supplémentaire** donne 1 dé + 1 F
- Si l'attaque **détruit toutes les troupes** ou **qu'aucune troupe** ne s'y trouvait avant :
  - les révoltés **détruisent moulins & châteaux** (mais **pas les cités**)
  - Les **seigneurs meurent**

### 4. ASSASINAT



- Tue n'importe qui
- Désigner le **seigneur commanditaire** : y placer 1 pion assassin

### 5. JUSTICE



- Se joue sur un **assassin qui meurt**
- Le **roi, la reine, le prince héritier et le pape ont l'immunité**

### 6. SOUTERRAIN

#### 1) Pendant un déplacement

- a) Evasion
  - Le ou les prisonniers présents au même endroit et sont placés dans **1 village à 1 étape** de leur lieu de détention
  - On peut **cumuler** l'effet évasion avec mouvement par mauvais temps ou fuite d'un château
- a) Mouvement par mauvais temps
  - Permet à 1 ou plusieurs seigneurs et les troupes de faire 1 mouvement par mauvais temps.
  - Ce n'est **pas un mouvement supplémentaire**
- a) Fuite d'un château ou d'une cité assiégée
  - Sans combattre
- a) Eviter une troupe sur un village

#### 2) Pendant 1 combat : attaque par les souterrains d'un **château/cité sans malus.**

### DIVERS

#### 1. PLUS DE SEIGNEUR (p22)

#### 2. L'ARGENT EST VISIBLE

#### 3. ALLIANCE

- 1) **On peut attaquer son allié**
- 2) **On peut se marier dans 1 partie à 3 joueurs**

Permet la transmission des titres, femme du roi etc mais aucune alliance ne compte pour les conditions de victoire.

#### 4. DIPLOMATIE

- 3 pions ambassade =
  - o discussions en privé de **3 minutes**
  - o **échanger/donner des cartes**
  - o transfert **d'argent secret**

#### 5. ECHANGES ENTRE JOUEURS

- Les dons et échanges de **cartes sont interdits** sauf lors d'une discussion **d'ambassade**. Par contre, certaines cartes peuvent être jouées au profit d'un autre joueur.
- Le don ou le prêt **d'argent** est **autorisé** entre les joueurs.

#### 6. CONTROLER UN VILLAGE

- Un village est soit libre soit contrôlé par 1 joueur.
- Un village **occupé par 1 seul** joueur est contrôlé par ce joueur (dès qu'il entre dans le village, il le contrôle)
- Si plusieurs joueurs dans 1 village, celui qui le contrôle est le premier à y être entré. Un joueur place toujours ses troupes sur le pourtour du village sur le chemin par lequel il est arrivé.
- Pour **prendre le contrôle** d'un village déjà contrôlé il faut **s'y retrouver seul**
- Lorsqu'un **fief** est constitué, **tous les villages inoccupés** sont considérés contrôlés par le proprio du fief.