



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
 - ≥ 3 : révolte calmée
 - ≤ 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



Chaque 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** : ≥ 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



- 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
- 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**
- Fuite d'un château ou d'une cité assiégée
 - Sans combattre
- 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.