



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

## PHASE 1 : ACTIONS

Chacun effectue 1 action à son tour en précisant avec lequel de ses chevaliers il joue jusqu'à :

→ Soit tous les chevaliers sont placés dans les lieux de pouvoir

→ Soit toutes les cases des lieux de pouvoirs sont occupées (par des chevaliers ou des jetons temps noirs)

S'il n'y a plus de jeton temps blanc dispo sur les lieux de pouvoirs, on ne peut pas effectuer les action 1), 2), 3)

### 1) Récolte

→ Prendre les ressources indiquées en haut à gauche d'une des tuiles terres & Retourner la tuile

→ Prendre 1 jeton temps blanc d'un lieu de pouvoir → sous le chevalier

### 2) Recrutement militaire

→ Payer 1 tissu + 1 métal (+ 1 influence si le chevalier a déjà min 5 soldats) & placer 1 pion soldat

→ Prendre 1 jeton temps blanc d'un lieu de pouvoir → sous le chevalier

### 3) Croissance familiale : lancer le dé & choisir 1 symbole

→ **Sablier** : Prendre 1 jeton temps blanc d'un lieu de pouvoir → sous le chevalier / On peut relancer le dé

→ **Femme** : Placer 1 Damaisselle (cube rouge) sur votre lignée / On peut relancer le dé

→ **Homme** : réaliser 1 des actions suivantes :

- Si pas d'héritier : retourner la tuile chevalier.

Si le père est proprio d'un terrain ou d'un château : il y a 1 mariage :

- Tous les joueurs cachent des ressources dans leur main puis les révèlent

- Celui qui a fait la meilleure offre = celui qui a le + de cubes. Si égal :

Si encore égal : rien ne se passe : le mariage a lieu avec une anonyme

- Si le joueur qui a fait la meilleure offre ≠ joueur actif :

- Le joueur actif prend la moitié des cubes arrondi au supérieur & le reste → réserve.

- Les autres joueurs reprennent leurs offres

- Le joueur de la dote retire 1 Damaisselle & gagne 2 (s'il n'a pas de Damaisselle, il ne gagne pas 2 )

- Si le joueur qui a fait la meilleure offre = joueur actif :

- Il met son offre dans la réserve & retire une Damaisselle (parente éloignée)

- Si il a déjà un héritier : placer 1 nouveau chevalier sur la prochaine case dispo face sans héritier + pion chevalier.

Au lieu de lancer le dé, on peut légitimer 1 bâtard :

- Rendre 1 privilège ou payer 1 Or

- Retourner la tuile chevalier ou placer 1 nouveau si la tuile est déjà retournée

### 4) Pose d'un chevalier sur un lieu de pouvoir

Le monastère & les croisades n'ont aucune limite de chevaliers.

Dès qu'un joueur choisit l'action, il ne peut plus effectuer les actions 1), 2), 3)

→ Sur une case vide : sans frais

→ Sur 1 jeton temps (noir ou blanc) : payer 1 Or ou défausser 1 privilège

### 5) Passe

On peut encore réaliser des actions par après.

→ Soit retourner 1 jeton temps blanc sur sa face noire

→ Soit poser 1 jeton temps noir sur une case libre d'un lieu de pouvoir

## PHASE 2 : HOMMAGES

- Chaque joueur reçoit l'Or éventuellement indiquée en bas à droite de ses terres.
- Chaque terre rapporte 1 nourriture à son Souverain (de la réserve)
- Chaque joueur retourne toutes ses tuiles terre

## PHASE 3 : POLITIQUE

Le joueur avec la majorité de chevalier dans chaque lieu de pouvoir reçoit 1 avantage. Si égal : celui le plus à gauche.

- **Cour** : Jeton premier joueur + 1 influence + 2
- **Marché** : 1 Or + 1
- **Guerre** : Le pion Soldat du Roi (même valeur qu'un soldat) qu'il place devant 1 de ses chevaliers + 1
- **Clergé** : Le pion archevêque (immunité contre vassalisation & guerre) devant 1 de ses chevaliers + 2

## PHASE 4 : LIEUX DE POUVOIR

Si plusieurs cases sont occupées, on procède de gauche à droite.

### 1) Monastères

Chaque chevalier peut prendre le voile : retirer 1 Damaïsselle de la lignée. Il peut en défausser d'autres en défaussant 2 privilèges / Damaïsselle (la 1<sup>re</sup> = gratuite)

### 2) Cour : Chaque chevalier peut réaliser 1 des actions suivantes :

➔ Gagner 2 influences

➔ Tenter de vassaliser le chevalier d'un joueur si les conditions suivantes sont bonnes :

- La cible n'est pas déjà un vassal
- Le chevalier actif n'est pas vassal de la famille cible
- Le chevalier actif possède plus de soldats que les soldats + terres + château de la cible (Les Soldats du Roi comptent (+1))
- La cible n'est pas protégée par l'archevêque

La cible offre alors visiblement Or & d'influence qu'elle le souhaite. Le chevalier actif peut alors :

- Prendre la moitié de l'offre (arrondie au supérieur) & défausser le reste. La cible reçoit 2 pour sa résistance.
- Dépasser l'offre en quantité ou en qualité mais il doit donner au moins autant d'Or. La cible doit accepter la moitié (arrondie sup) & défausser le reste. La vassalisation est un succès.
- Offrir une de ses terres en fief : si le chevalier actif n'est pas vassal et que la cible détient moins de 2 terres. La vassalisation est un succès.


Si la vassalisation réussit :

- Le Souverain pose un jeton famille sur la tuile de son vassal & gagne 2
- Le Souverain gagne 4 pour chaque terre contrôlée par la cible avant la vassalisation.
- Le vassal gagne 4 s'il a reçu un fief.
- Le Souverain qui offre 1 fief ni ne gagne, ni ne perd de (il fait « -4+4 »)

3) **Marché** : Chaque chevalier peut réaliser 1 des actions suivantes :

→ **Commercer** : échanger max 4 ressources selon le barème (on ne peut pas rééchanger)

→ **Construire 1 château** :

- Le **joueur actif** initie les enchères.
- **Plus petite offre valable** = 1 nourriture + 1 tissu + 1 métal (elle doit au min contenir ces cubes)
- Ici, on ne peut pas miser d'influence
- **Tous les joueurs** (même ceux non présents au marché) qui ont min 1 case libre pour 1 château peuvent soit passer soit l'augmenter en quantité ou qualité (mais on doit miser au min les **mêmes cubes** que l'offre de départ)
- Le **joueur actif** peut faire une offre finale.
- Le joueur qui a fait la **meilleure offre** paie les ressources & **gagne 4**  + le château qu'il place chez un chevalier (vassal ou pas) **sans château**.
- Les **autres** joueurs **recupèrent** leurs offres.
- Si ce n'est pas le **joueur actif** qui a gagné les enchères, il peut **commercer**.

4) **Guerre** : Chaque chevalier peut réaliser 1 des actions suivantes :



→ **Attaquer 1 terre libre**

- Choisir 1 terre au dessus d'une des 2 piles
- La **force** du chevalier (3/soldats + 1/nourriture défaussée + 1/influence défaussée) doit > valeur de défense de la terre (plateau + valeur de défense de la terre éventuelle)
- **Poser la terre** devant un de ses chevaliers ou un vassal ou la défausser


→ **Attaquer 1 terre d'un autre joueur à condition** :

- Un **vassal** ne peut jamais attaquer ni la **famille** de son **Suzerain**, ni les **vassaux** de son **Suzerain**
- Un **Suzerain** ne peut jamais attaquer ses **vassaux** (mais les autres membres de la famille oui)
- On ne peut pas attaquer 1 chevalier **sans terre**
- On ne peut pas attaquer 1 chevalier qui reçoit l'**archevêque**




L'attaquant doit payer autant d'influence que sa cible possède de **Damoiselle**, ensuite :

- Si l'attaquant ou le défenseur est **vassal**, son **Suzerain** peut décider de prendre part à la guerre si le vassal est **d'accord**.
- Tous les joueurs impliqués prennent dans leur **main** des **nourritures** + **influence** puis les révèlent
- Y ajouter les valeurs d'attaque & de défense : 3/soldats + 3 pour **Soldats du Roi** + **nourritures** & **influence** + toutes les terres du défenseur ayant 1 valeur de défense
- Le + de **force** **gagne, égal** : le **défenseur** **gagne**
- Chacun **défausse** les cubes utilisés
- Si l'**attaquant** **gagne** il peut soit **placer la terre** devant l'un de ses chevaliers ou vassaux soit la **défausser**. S'il a demandé de l'**aide à son Suzerain**, c'est lui qui **décide** où placer la terre parmi les chevaliers & vassaux de l'attaquant (! Max 2 terres / chevalier).
- Si le gagnant a **battu** le(s) joueur(s) le **plus riche** que lui en , il **gagne 2** 

Chaque fois qu'1 chevalier gagne/perd 1 terre grâce à la guerre, il **gagne/perd 4** . (il doit l'avoir placée chez un de ses chevaliers)

Si ce chevalier est 1 vassal, son **Suzerain** **gagne/perd 4** 

### 5) Clergé

- ➔ Lors de cette phase, *tous* les joueurs, qu'ils aient ou non 1 chevalier au clergé (on un *don en Or* à l'église caché en main puis révélé.
- ➔ Le(s) joueur(s) avec la *meilleure offre gagnent 6*  & *défaussent l'Or*.
- ➔ Les autres joueurs choisissent entre :
  - *Prendre leur Or* (obligé s'ils ont offert 0 Or : jamais de points si 0 Or)
  - *Le défausser & recevoir X* .  $X=6$ -la différence entre le meilleur don et le leur. S'ils ont offert le *plus petit don*, ils gagnent  $X-2$  


Ensuite, *chaque chevalier* peut réaliser *1 des actions suivantes* :

- ➔ *Obtenir 1 privilège* : placer 1 jeton famille sur votre lignée
- ➔ *Faire élire une Damselle Absente* : retirer 1 Damselle & gagner 1 influence

### 6) Croisade

*Chaque chevalier* gagne 1 influence & est protégé contre l'hiver

### PHASE 5 : HIVER

- *Lancer le dé*. Si le résultat est  : tout chevalier sans terre & sans château & pas en croisade *meurt*.
- Toutes les familles avec au moins 1 soldat ou 1 château en face de *chacun* de leurs chevaliers reçoivent 1 privilège.
- *Prendre tous ses chevaliers* du plateau
- *Remplir toutes les cases des lieux de pouvoirs* avec des *jetons temps blancs*
- *L'archevêque & les soldats du roi retournent* sur leur emplacement de départ
- *Avancer le marqueur* tour d'1 case.

### MORT D'UN CHEVALIER

S'il reçoit son 4<sup>ème</sup> *jeton temps blanc* ou pendant *l'hiver* sans château ni terre:

- *Jetons temps* → *réserve*
- S'il a 1 *héritier* : *retourner la tuile chevalier* sur sa face sans héritier
- S'il n'a *pas d'héritier* : *perdre 4*  (les terres,... reviennent à 1 parent éloigné)
- S'il n'a *ni héritier ni propriété*, *perdre 4*  & *retirer la tuile & jeton chevalier* de son plateau ainsi que la tuile de *vassalité* éventuelle.

