



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 pouvoir 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 pouvoir, on ne peut pas effectuer les actions 1), 2), 3)

1) Récroûte

- 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

- **Soldier** : Prendre 1 jeton temps blanc d'un lieu de pouvoir → sous le chevalier / On peut relancer le dé
- **Femme** : Placer 1 Dameoiselle (cible 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 date retire 1 Dameoiselle & gagne 2 (si il n'a pas de Dameoiselle, 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 Dameoiselle (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) Poser 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) Passer

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) Mosquées

Chaque chevalier peut prendre le voile : **retirer 1 Damoiselle de la lignée**. Il peut en défausser d'autres en défaussant **2 priviléges / Damoiselle** (la 1^{re} = 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 »)



1 2 3 4

5 10

15

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

→ Commerces : 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 récupèrent 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 :

→ Atttaquer 1 terre libre

- Choisir 1 terre au dessus d'une des 2 piles
- La force du chevalier ($3/\text{soldats} + 1/\text{nourriture défaussée} + 1/\text{influence défaussée}$) 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

→ Atttaquer 1 terre d'un autre joueur à condition :

- Un vassal ne peut jamais attaquer ni la famille de son Sénéchal, ni les vassaux de son Sénéchal
- Un Sénéchal 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 Dame de Damoiselle, ensuite :

- Si l'attaquant ou le défenseur est vassal, son Sénéchal 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 : $3/\text{soldats} + 3 \text{ pour Soldats du Roi} + \text{nourritures} + \text{influence} + \text{toutes les terres du défenseur ayant 1 valeur de défense}$
- 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 Sénéchal, 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'un 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 Sénéchal gagne/ perd 4

5) Clergé

- Lors de cette phase, **tous** les joueurs, qu'ils aient ou non 1 chevalier au clergé font un **don en Or** à l'église caché en main puis révélé.
- Le(s) joueur(s) avec la meilleure offre gagnent 6 & déposent l'Or.
- Les autres joueurs choisissent entre :
 - Reprendre leurs Or (obligé si ils ont offert 0 Or : jamais de points si 0 Or)
 - Le déposer & 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 **Damoiselle Abbesse** : retirer 1 Damoiselle & 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.
- ▷ Reprendre 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 **tours** d'1 case.

MORT D'UN CHEVALIER

S'il reçoit son 4^e 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.

