
THE
OLD
KING'S
CROWN
Un conte de royauté,
de révolte et
de ruses.
RÈGLES DU JEU

TABLE DES MATIÈRES

Introduction **3**
Matériel **4**
Mise en place **6**
Concepts principaux **8**
Aperçu du matériel **10**
Séquence de jeu **16**
Début de l'année 16
Printemps 18
Été 25
Automne 31
Hiver 33
Gagner la partie **34**
Un royaume morcelé **34**
Ordres **37**
Compétences **41**
Précisions **43**
Durée de la partie et Mise en place avancée ..**48**
Glossaire **49**

CRÉDITS

Copyright Eerie Idol Games 2025

Conception du jeu, illustrations, règles :
Pablo Clark

Développement :
Pablo Clark, Andrew McKelvey et Neo Teng Whay

Mode Solo :
Pablo Clark et Richard Wilkins

Conception graphique :
Andrew McKelvey et Ken Clark

Équipe artistique :
Hazel France (Assistant coloriste et Conception de modèles) et **Siobhan A. Hermitage** (Dos des cartes et Héraldique des plateaux Joueur)

Coordinatrice des relectures : **Liz Davidson**

Relectures et corrections :
Miguel Conceição, Ryan Lord, Caleb Hobson, Marcin Drzewiecki et Iain Clark

Traduction VF : **Antoine Prono (Transludis)**

Relecture VF : **Valentin Le Lay**

Mise en Page VF : **Elise Tredan**

Remerciements

La communauté de testeurs

Merci à tous nos testeurs et à toute la communauté. Leurs efforts enthousiastes, tests et propositions nous ont permis d'aboutir à un meilleur jeu, mais aussi de prendre plus de plaisir à le concevoir. Merci en particulier à :

Adam "7even" September, Alexander Shrimpton, Andrew Bykov, Ben Northaway, Board2Laughter, Caleb Hobson, Cutty Reynolds, David Hartmann, David McClung, Derikari, Erik Ravaglia, Filip Bartoszewski, Finlay Freir, Hersh Patel, Iain McClung, Irina Shrimpton, James Eddy, James King, James White, Jonah Hart, Jonathan Delf, Yes, Kristopher Reynolds, Mark L, Marko Hrvoic, Mathias Jensen , Mathias S. Håland, Matthew Garner, Matthew Mulenga, Modews, Noah Watson, Richard George, Shmuel Lamm, Stuart Fraser, The Czar of Taipalsaari, Will Roberts

Leder Games

Un grand merci du fond du cœur à Cole Wehrle pour ses conseils, son soutien et son apport lors du développement du jeu, ainsi qu'à Nick Brachmann, Patrick Leder et le reste de l'équipe de Leder Games. Leur aide et leurs conseils furent un précieux atout lors de la conception de The Old King's Crown et nous leur devons beaucoup.

Remerciements additionnels

Dan Joplin et James Hunter, de Senet. Dan Thurot, Javier R. "Mishi", Austin, Zac et toute l'équipe de IV Games, Judson Cowan, Kyle Frost, Mark Dainty, Chris Matthew, Fred Serval, Matt Jarvis, Lord of the Board, John Clowdus, Ian O'Toole, Lily (Play It Solo), Adam Richards, Piotr Wojtasiak, Callum Rankin, Dougal Freir, Gavin White, Stacey Bentley, Ethan Robson, Andy Eadie et Drew Wehrle. À l'amour de nos familles, au soutien de nos amis, à la patience de nos partenaires.

À nos contributeurs

Nous exprimons notre gratitude la plus profonde à nos contributeurs pour leur soutien. Vos contributions et votre foi dans ce projet en ont fait une réalité. Merci de nous avoir aidés à amener ce royaume à la lumière !



LE VIEUX ROI N'EST PLUS.

Certains disent qu'il s'est éteint dans son sommeil, entouré de l'amour de ses conseillers et de ses sujets. « Il était en âge de faire ses adieux », dit-on. D'autres avancent qu'après bien des années de règne, ce tyran devenu vieux et fragile s'est enfui dans la lande pour y finir ses jours dans la folie et la solitude. D'autres encore évoquent des réunions nocturnes à la lueur des astres où l'on aurait entendu ses conseillers et parents fomenter un régicide. La rumeur prétend même qu'il s'est retiré en secret à bord d'un navire décoré de plumes et d'écume, et mis les voiles vers les landes secrètes bordées d'azur et d'or.

Quoi qu'il en soit, le trône est maintenant vacant, et la couronne n'a plus de propriétaire légitime.

La nouvelle se propage dans toutes les terres anciennes. Elle voyage le long des côtes sauvages et parcourt les hautes cimes des ormes du royaume. Elle dévale les coteaux plantés de pins et voyage le long des chemins qui s'enfoncent dans des forêts d'épicéas, de cendres et d'ossements. Elle atteint les villages les plus délabrés et les villes les plus lointaines, réveillant de vieilles rivalités et faisant renaître des voix qui s'élèvent, complotent et résistent. Elle parvient même aux oreilles des anciennes statues de pierre qui se souviennent de tout, et notamment des hérauts d'hier et d'aujourd'hui.

Le vieux roi n'est plus, et dans le royaume, une question est sur toutes les lèvres.

QUELLE SERA VOTRE COURONNE ?

Vous êtes un héritier du royaume, à la tête de votre faction. Faites preuve de force, de ruse et de charisme pour rallier suffisamment de partisans et vous imposer au détriment de vos rivaux. Utilisez des espions et des agents pour surveiller vos arrières. Prenez le contrôle des lieux stratégiques du royaume par le fer ou par l'esprit, tout en cherchant à égarer vos adversaires. Loin des lignes de front, votre peuple parcourt les routes d'antan qui sillonnent le pays à la recherche de potentiels alliés, d'artefacts et de lieux stratégiques. Chaque héritier cherche la même chose : rassembler suffisamment d'influence pour revendiquer la couronne du vieux roi.



MATÉRIEL

Livret de règles
et Feuillets de référence



x1

x2

Pions Conflit



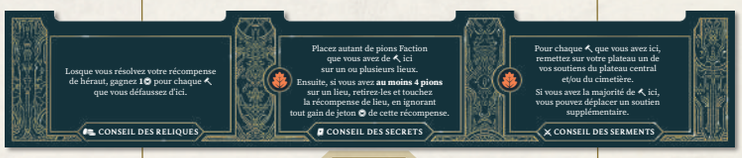
x3

Plateau Royaume



x1

Tuile des Conseils



x1

Pion Joueur actif



x1

Jetons Influence



x32

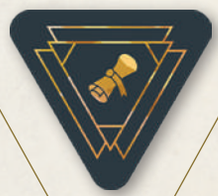
(valeur 1)



x16

(valeur 5)

Jetons Savoir



x20

Pion Faveur du Royaume



x1

Pion Compte-tours



x1

Pion Saison



x1

Cartes Royaume



x51

Plateaux Joueur



x4 (1 par faction)

Tuiles Tactique



x16 (4 par faction)

Decks de faction



x4

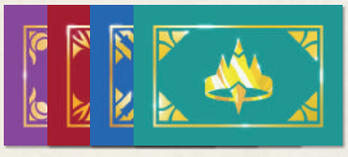
(19 cartes par faction)

Tuiles Sanctuaire



x4 (1 par faction)

Pions Faction en carton



x40 (10 par faction)

Hérauts



x4 (1 par faction)

Pions Ordre du tour



x4 (1 par faction)

Pions Taille de la main



x4 (1 par faction)

Soutiens



x20 (5 par faction)

MISE EN PLACE

Avant la mise en place, les joueurs doivent décider de la durée de la partie :

- **Partie standard (cinq manches) - La durée recommandée**
- Partie courte (quatre manches) ou partie longue (six manches) (voir Durée de la partie et Mise en place avancée p.48)

A Créez la zone de jeu centrale

Placez le plateau Royaume au centre de la table, avec la tuile des Conseils juste au-dessus.

B Peuplez la Route Royale

Mélangez toutes les cartes Royaume et placez-les face cachée sur l'emplacement le plus à gauche de la Route Royale. Vous venez de former la pioche Royaume. Ensuite, piochez la carte du dessus du paquet et placez-la face visible sur l'emplacement disponible le plus à droite de la Route Royale. Répétez la manœuvre jusqu'à ce qu'il y ait une carte face visible dans chacun des trois emplacements. Enfin, retournez la carte du dessus de la pioche Royaume de manière à ce qu'il y ait quatre cartes Royaume visibles sur la Route Royale.

C Créez la réserve commune

Rassemblez les jetons Influence et Savoir et placez-les à proximité du plateau Royaume pour former la réserve commune.

D Faveur du Royaume

Placez le pion Faveur du Royaume sur le lieu Domaine du plateau Royaume.

E Pion Saison

Placez le pion Saison sur l'emplacement Printemps du plateau, avec l'icône ✦.

F Pion Compte-tours

Placez le pion Compte-tours sur la case **1** de la piste compte-tours.

G Pions Conflit

Formez une pile avec les trois pions Conflit, avec le **III** tout en bas, surmonté du **II**, puis du **I**. Placez cette pile à l'endroit indiqué du plateau.

H Choisissez les factions

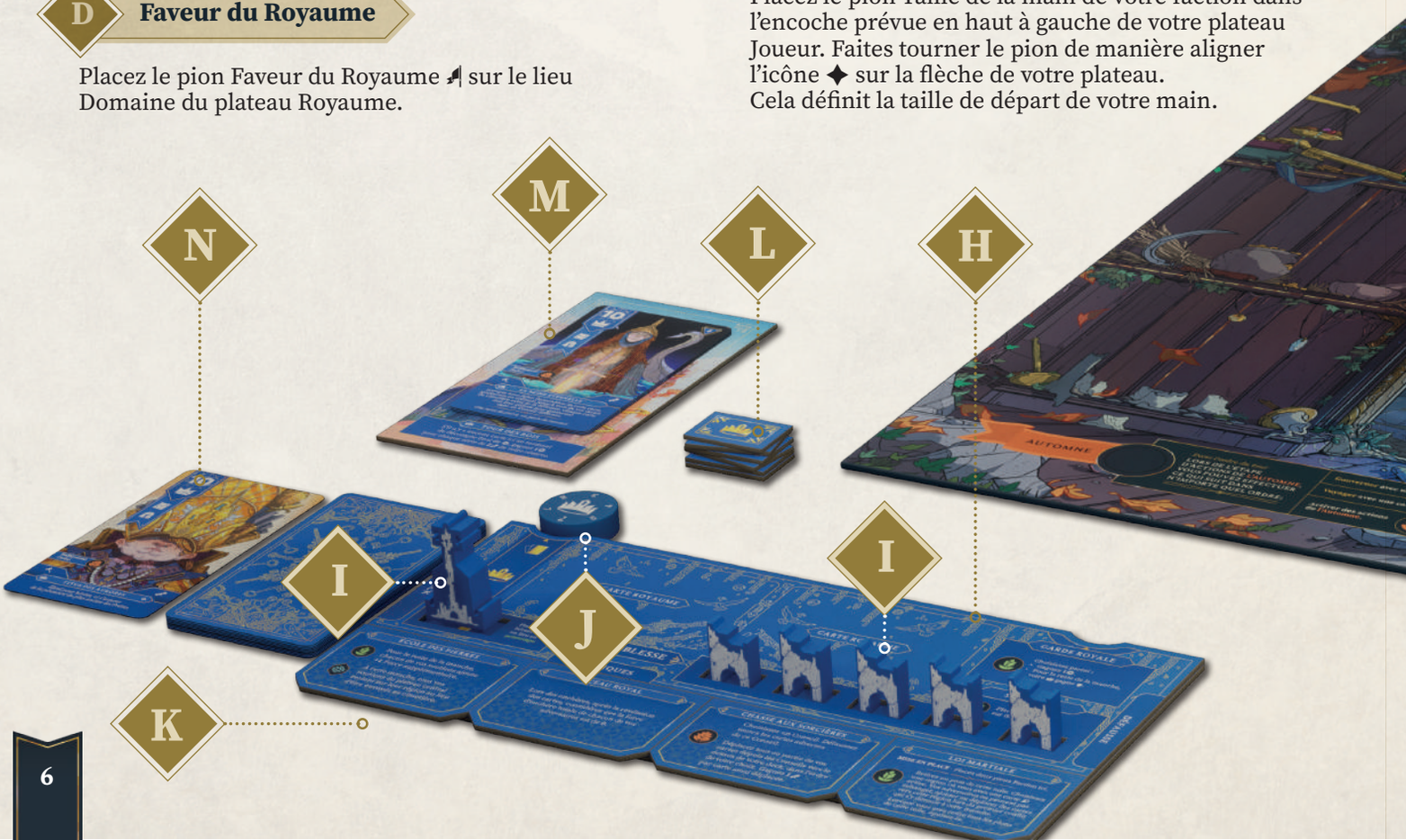
Les joueurs peuvent tirer au sort les factions, ou s'entendre pour que chacun prenne une faction de son choix (voir Factions p. 34 pour un aperçu détaillé de chaque faction). Ensuite, chaque joueur prend le plateau Joueur correspondant à sa faction et le place devant lui.

I Hérauts et soutiens

Prenez le pion Héraut et les cinq pions Soutien propres à votre faction et placez-les dans les emplacements correspondants de votre plateau Joueur.

J Pion Taille de la main

Placez le pion Taille de la main de votre faction dans l'encoche prévue en haut à gauche de votre plateau Joueur. Faites tourner le pion de manière aligner l'icône ✦ sur la flèche de votre plateau.
Cela définit la taille de départ de votre main.



K Tuiles Tactique

Prenez les quatre tuiles Tactique associées à votre faction et placez-les dans l'emplacement du bas de votre plateau Joueur dans n'importe quel ordre, côté non-épuisé visible (le côté qui affiche du texte). Veillez à appliquer les éventuelles instructions de **MISE EN PLACE** de vos tuiles Tactique.

L Pions Faction

Formez une pile avec vos pions Faction à proximité de votre plateau Joueur.

M Sanctuaires

Placez la tuile Sanctuaire associée à votre faction à côté de votre plateau Joueur.

Cartes Sanctuaire

Prenez votre deck de faction et cherchez les cartes avancées et QG qui s'y trouvent. Ces cartes sont reconnaissables à leur coût en savoir ▽ imprimé en haut à droite. Les cartes QG ont en plus une icône ▟ à droite de leur titre. Formez une pile face visible avec ces cartes et placez-les sur votre tuile Sanctuaire.
Chaque faction dispose de cinq cartes Sanctuaire.

N Piochez votre main de départ

Cherchez votre carte Héritier ♛ dans votre deck de faction, identifiée par une icône ✦ à droite de son titre. Mettez-la de côté. Mélangez le reste de vos cartes Faction et placez-les face cachée sur l'emplacement indiqué sur la gauche de votre plateau Joueur. Enfin, prenez en main la carte Héritier ♛ mise de côté, puis piochez des cartes de votre deck jusqu'à avoir six cartes en main.

O Déterminez l'ordre de départ

Déterminez l'ordre des joueurs selon la *loi de succession de primogéniture absolue* : le plus âgé en premier, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi tirer au sort l'ordre des joueurs. Les joueurs placent leur pion Ordre du tour dans l'ordre ainsi déterminé.

P Pion Joueur actif

Le premier joueur de la piste d'ordre du tour prend le pion Joueur actif.

Vous êtes prêts à commencer la partie.



CONCEPTS PRINCIPAUX

BUT DU JEU

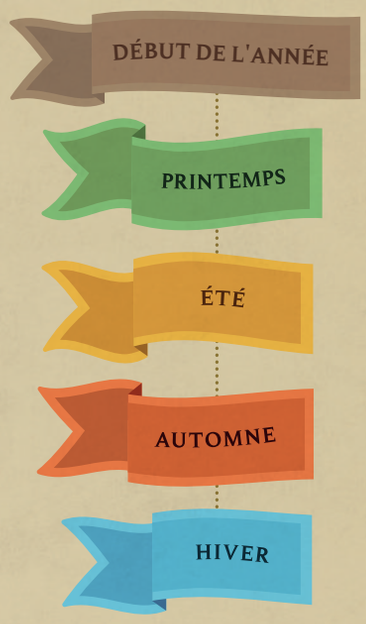
Affrontez les autres joueurs pour accumuler plus d'influence qu'eux au fil du jeu. L'influence est représentée par les jetons ◉. À l'issue de la dernière manche, le joueur avec le plus de ◉ dans sa réserve personnelle est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque partie de The Old King's Crown se divise en plusieurs manches, chacune représentant une année. Chaque manche se divise en phases, elles-mêmes subdivisées en étapes. Les joueurs progressent tous ensemble dans la manche ; chaque étape doit être terminée par l'ensemble des joueurs avant de pouvoir passer à la suivante.

Pendant certaines étapes, vous devrez résoudre des instructions précises. Certains effets et ordres ne peuvent être résolus qu'à un moment donné. Enfin, vous aurez parfois l'occasion d'utiliser des actions et ordres optionnels. Certaines étapes sont *simultanées*, d'autres doivent être résolues *dans l'ordre du tour*.

Phases de jeu



Étapes *simultanées*

Lorsqu'une étape doit être résolue *simultanément*, tous les joueurs la résolvent en même temps. Les différentes parties d'une étape *simultanée* sont obligatoires, sauf mention contraire.

Étapes *dans l'ordre du tour*

Lorsqu'une étape doit être résolue *dans l'ordre du tour*, résolvez-la un joueur après l'autre, en commençant par le joueur qui possède le pion Ordre du tour le plus élevé sur la piste d'ordre du tour, puis de haut en bas.

Une fois qu'un joueur a terminé une telle étape, il donne le pion Joueur actif au joueur suivant *dans l'ordre du tour*, qui résout à son tour cette étape. Une fois que le dernier joueur a terminé cette étape, le premier joueur de la piste d'ordre du tour récupère le pion Joueur actif.

ACTIONS

Les joueurs peuvent effectuer toute une variété d'actions pendant ces étapes. Toutefois, chaque action est associée à une étape donnée et ne peut être utilisée que durant celle-ci.

Les étapes d'action sont résolues *dans l'ordre du tour*. Les actions sont identifiées par une bordure circulaire ●.

Les joueurs peuvent utiliser autant d'actions disponibles qu'ils le veulent lors de l'étape d'actions correspondante. Une fois qu'un joueur a terminé ses actions, il passe la main au joueur suivant *dans l'ordre du tour*.

Toutes les actions sont facultatives et peuvent uniquement être utilisées une fois par manche et par joueur.

Il y a trois étapes d'actions dans une manche.

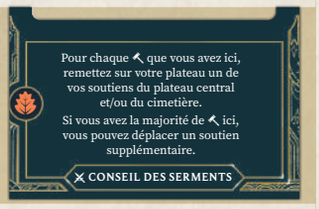
ÉTAPE D'ACTIONS DU PRINTEMPS durant laquelle les ACTIONS et ORDRES peuvent être utilisés.



ÉTAPE D'ACTIONS DIURNE durant laquelle les ACTIONS et ORDRES peuvent être utilisés.



ÉTAPE D'ACTIONS DE L'AUTOMNE durant laquelle les ACTIONS et ORDRES peuvent être utilisés.



EFFETS

Différents effets peuvent se produire lors de ces étapes. Toutefois, chaque effet se déclenche uniquement lors d'une étape précise.

Les étapes d'effets sont résolues *simultanément* pour tous les joueurs. Les effets sont identifiés par une bordure hexagonale ⬢.

Tous les effets sont déclenchés automatiquement lors de l'étape d'effets qui leur est associée.

Tous les effets sont obligatoires et peuvent être déclenchés plus d'une seule fois par manche.

Il y a deux étapes d'effets lors d'une manche.

ÉTAPE D'EFFETS NOCTURNE durant laquelle les EFFETS et ORDRES sont déclenchés.



ÉTAPE D'EFFETS DE L'HIVER durant laquelle les EFFETS et ORDRES sont déclenchés.



ORDRES

En plus des actions et effets, vous avez accès à six différents ordres : **Embuscade**, **Retraite**, **Contournement**, **Ralliement**, **Déploiement** et **Mortel**. Ces ordres apparaissent en **gras**.

Ces ordres sont imprimés sur (ou gagnés par) certaines cartes Faction. Il n'y a aucune limite au nombre d'ordres qu'une carte Faction peut posséder. Une carte avec un ordre imprimé peut gagner le même ordre (voir Imprimé, Gagné et Annulé p. 46) ; cependant, leurs effets ne se cumulent pas.

Les ordres indiquent l'étape lors de laquelle ils sont utilisés ou déclenchés. Certains ordres peuvent être utilisés ou déclenchés plusieurs fois par manche (ils le précisent alors ; voir Ordres p. 37).

- **Embuscade**
- **Retraite**
- **Contournement**
- **Ralliement**
- **Déploiement**
- **Mortel**



CAPACITÉS

Les capacités sont des éléments de jeu à disposition des joueurs. Ce terme englobe tous les pouvoirs du jeu qui ne sont pas des effets, actions ou ordres. Les effets, actions ou ordres sont nécessairement associés à l'étape d'une phase. Les capacités, quant à elles, vous indiquent quand et comment vous pouvez les utiliser.

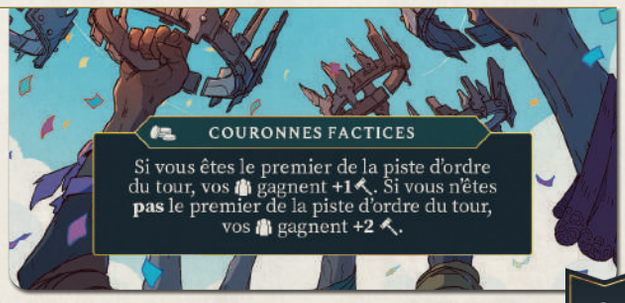
Ces capacités peuvent être :

- Des capacités passives qui procurent des avantages permanents. Une capacité passive est perdue si la carte ou l'élément qui vous l'accorde est défaussé. Ces capacités sont obligatoires, sauf mention contraire.
- Des capacités qui exigent une condition avant de pouvoir être utilisées. Si une capacité indique « doit », elle est obligatoire et se déclenche automatiquement lorsque sa condition est remplie. Si une capacité indique « peut », elle est facultative et peut être utilisée (ou non) lorsque sa condition est remplie.

Dans le rare cas où plusieurs joueurs souhaiteraient utiliser des capacités exactement au même moment, par exemple, après qu'un conflit a été résolu, mais avant l'attribution des récompenses, les joueurs résolvent leurs capacités *dans l'ordre du tour*.

> **REMARQUE** - Plusieurs joueurs peuvent avoir accès à des cartes ou éléments qui proposent des actions, ordres ou capacités avec le même intitulé. La limite « Une fois par manche » n'empêche pas un joueur d'utiliser une action, un ordre ou une capacité qui a déjà été effectué(e) par un autre joueur lors de cette manche.

Vous pouvez uniquement utiliser ou déclencher des actions, effets, ordres et capacités que vous contrôlez, sauf mention contraire.



APERÇU DU MATÉRIEL

Le plateau Royaume

Le plateau Royaume forme la majorité de la zone de jeu. Vous y trouverez les éléments suivants :

A La piste d'ordre du tour

La piste d'ordre du tour affiche l'ordre de résolution des étapes à résoudre *dans l'ordre du tour*. Lors de la mise en place, vous déterminez l'ordre de départ. Par la suite, la piste d'ordre du tour connaîtra des ajustements en fonction du nombre de ◉ que possède chaque joueur dans sa réserve lors de chaque phase Début de l'année. Les joueurs qui possèdent plus de ◉ seront placés plus haut sur cette piste, et donc joueront avant les joueurs qui possèdent moins de ◉, qui occuperont les places les plus basses de la piste.

B La Route Royale

La Route Royale abrite le marché des cartes Royaume ; vous pourrez acquérir ces cartes au printemps. Elles représentent les habitants, zones et artefacts qui viennent de tous horizons, et qui peuvent vous procurer de nouvelles actions et capacités.

C Le plateau central

Il est constitué de six lieux, théâtres de tous les conflits. Le plateau central se divise en trois rangées : les régions. Chaque région se divise en deux lieux. À chaque manche, vous allez disputer des conflits dans chaque région. Le vainqueur du conflit pourra récupérer la récompense de l'un des lieux de la région ainsi contestée.

- La région des **HAUTEURS** abrite les lieux suivants : **CHÂTEAU** et **LANDE**.
- La région de la **PLAINE** abrite les lieux suivants : **DOMAINE** et **CHAMP DE BATAILLE**.
- La région des **MARAIS** abrite les lieux suivants : **TEMPLE** et **NÉCROPOLE**.

D La piste compte-tours

La piste compte-tours est composée de six cases, une par manche. À la fin de chaque manche, le compte-tours avance d'une case. À la fin de la dernière manche (en fonction de la durée de la partie), la partie se termine, et l'on détermine le vainqueur.

De plus, un pion Saison permet de suivre la progression de chaque manche sur le plateau (phases et étapes).



E La tuile des Conseils

Les Conseils sont les sièges du pouvoir au sein du royaume, chacun disposant de sa propre spécialité.

- **Conseil des Reliques**
- **Conseil des Secrets**
- **Conseil des Serments**

Au fil du jeu, vous aurez l'occasion de gouverner, ce qui vous permettra de placer vos cartes Faction au sein de ces Conseils. Les cartes des Conseils permettent de faire passer des votes (🔨) et chaque Conseil rapporte un avantage d'autant plus intéressant que vous y avez de 🔨.

F La défausse Royaume

La défausse Royaume est un espace commun accessible à tous les joueurs. Les cartes Royaume sont défaussées face visible dans la défausse Royaume et leur information est publique.

G Le cimetière

Le cimetière est un espace commun qui doit être à portée de tous les joueurs. Au cours du jeu, il est possible que des cartes Faction et des soutiens soient envoyés au cimetière. Certaines capacités permettent d'aller y récupérer vos cartes Faction et soutiens. Les cartes du cimetière sont une information publique et sont visibles à tous les joueurs.

H La réserve commune

La réserve commune est un espace commun à prévoir lors de la mise en place. Elle doit être accessible à tous les joueurs. La réserve commune abrite les jetons ⬤ et 🔨. Les ⬤ et 🔨 de la réserve commune n'appartiennent à aucun joueur. Lorsqu'un joueur gagne des ⬤ ou des 🔨, il les prend dans la réserve commune et les place dans sa propre réserve.



Zone de jeu et plateau Joueur

Chaque joueur a sa propre zone de jeu, comprenant un plateau Joueur qui correspond à sa faction et qui abrite différents éléments, ainsi qu'une zone à part à côté de son plateau Jeu pour constituer sa réserve personnelle.

A Réserve

Votre réserve est l'espace autour de votre plateau Joueur. Lorsque vous allez faire l'acquisition de certaines cartes, tuiles ou jetons, il vous sera parfois demandé de les placer dans votre réserve. Tout jeton et gagné doit être rangé dans votre réserve. Sauf mention contraire, les autres joueurs ne peuvent pas interagir avec celle-ci.

B Pion Taille de la main

Ce pion permet de tenir le compte de la taille maximum de votre main. Celle-ci peut changer en cours de partie. Lorsque cela survient, faites pivoter le pion pour le faire correspondre à la taille indiquée.

C Emplacements de cartes Royaume

Au fil du jeu, vous allez acquérir des cartes Royaume. Vous pouvez conserver jusqu'à deux cartes Royaume simultanément sur votre plateau Joueur. C'est aussi sous cette section du plateau Joueur que vous allez glisser les cartes Faction que vous utilisez pour occuper chaque carte Royaume.

D Action de Faveur du Royaume

Vous aurez la Faveur du Royaume à certains moments de la partie. Cela vous permettra d'accéder à une action de faction spécifique, imprimée à cet endroit de votre plateau Joueur.

E Deck

Placez votre deck de cartes Faction face cachée à gauche de votre plateau Joueur.

F Emplacement de héraut

Cet emplacement est réservé à votre pion Héraut.

G Emplacements de soutiens

Ces emplacements sont réservés à vos cinq pions Soutien.

H Défausse

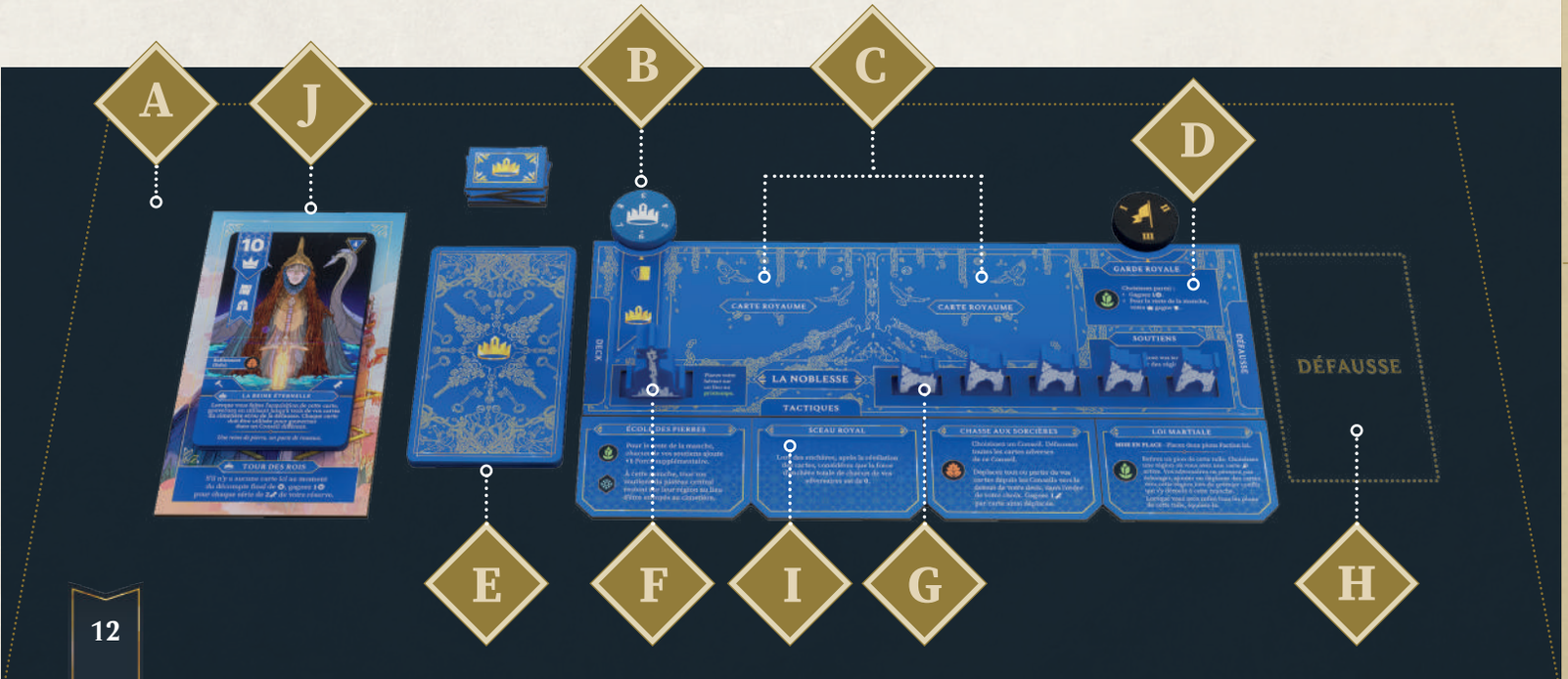
Votre défausse doit être placée à droite de votre plateau Joueur : vous y placerez vos cartes Faction jouées face visible.

I Emplacements tactiques

Ces emplacements sont réservés aux quatre tuiles Tactique uniques de votre faction.

J Sanctuaire

Conservez votre sanctuaire à côté de votre plateau, mais en dehors de votre réserve. Votre sanctuaire abrite les cartes Faction avancées de votre faction, ainsi que vos cartes QG. Vous pouvez acquérir ces cartes en dépensant des depuis votre réserve.



Cartes Faction

Les cartes Faction sont vos ressources les plus importantes et ont plusieurs usages.
Il existe des cartes Faction **de base** et des cartes **avancées**.

CARTES FACTION DE BASE - Au début de la partie, votre deck ne contient que ce type de cartes. Les cartes de base de chaque faction sont identiques (les différences sont purement cosmétiques).

CARTES FACTION AVANCÉES - Les cartes Faction avancées commencent la partie dans votre sanctuaire, mais il existe des moyens de les ajouter à votre deck. Les cartes avancées de chaque faction sont uniques.

Carte Faction de base



Force
La force est représentée par une valeur et est utilisée lors des enchères et des conflits.

Compétences
Les compétences représentent les capacités intrinsèques de la carte et fournissent des avantages spécifiques. Une carte peut avoir plus d'une compétence.

Ordres
Certaines cartes Faction ont des ordres qui s'activent ou se déclenchent lors de l'étape d'actions ou d'effets correspondante.

Votes
Nombre de votes/ ajoutés par cette carte lorsqu'elle est placée dans un Conseil.

Icône de faction
Faction à laquelle cette carte appartient.

Archétype
L'archétype d'une carte Faction en lui-même n'a pas d'effet particulier. Toutefois, certaines capacités du jeu ciblent ou affectent des archétypes en particulier.

Titre
Nom de la carte.
Ce nom n'a aucun impact sur le jeu.

Savoir
Montant de savoir/ généré par cette carte lorsqu'elle est utilisée pour voyager. Le est une ressource utile pour acquérir des cartes Faction avancées et des cartes QG depuis votre sanctuaire.

Texte d'ambiance
Un petit texte thématique, toujours imprimé en *italique*. Ce texte n'a aucun impact sur le jeu.

Règles
Certaines cartes Faction indiquent des règles spécifiques. Il peut s'agir d'actions, d'effets ou d'autres capacités.

Les cartes marquées de ce symbole commencent la partie dans votre main.

Carte Faction avancée



Coût en savoir
Seules les cartes Faction avancées et les cartes QG ont cette icône. Ces cartes commencent la partie dans votre sanctuaire. La valeur imprimée indique combien de vous devez dépenser pour acquérir cette carte.

Cartes QG

Les cartes QG se reconnaissent à leur icône . Ces cartes commencent la partie sur votre sanctuaire, avec vos cartes Faction avancées. Vous pourrez les acquérir au fil du jeu en dépensant leur coût en . Contrairement aux cartes Faction, les cartes QG n'ont ni force, ni compétence, ni archétype, mais rapportent des capacités supplémentaires à votre faction. Lorsque vous récupérez une carte QG depuis votre sanctuaire, placez-la dans votre réserve plutôt que dans votre main. Ses capacités s'appliquent jusqu'à ce que la carte soit retirée.

Icône de carte QG
Cette icône indique que cette carte est une carte QG.

Titre
Nom de la carte. Ce texte n'a aucun impact sur le jeu.

Icône de faction
Faction à laquelle cette carte appartient.



Coût en savoir
Les cartes QG commencent la partie dans votre sanctuaire. La valeur imprimée indique combien de vous devez dépenser pour acquérir cette carte.

Règles
Les cartes QG indiquent des règles spécifiques. Il peut s'agir d'actions, d'effets ou d'autres capacités.

Texte d'ambiance
Un petit texte thématique, toujours imprimé *en italique*. Ce texte n'a aucun impact sur le jeu.

Cartes Royaume

Les cartes Royaume vous rapportent des capacités et avantages uniques. Lors de chaque manche, au printemps, vous enchérissez sur des cartes Royaume. Elles s'acquièrent depuis la Route Royale et il est possible de les voler aux autres joueurs. Les cartes Royaume en votre possession doivent normalement être rangées sur votre plateau Joueur, et occupées (défendues) par une carte Faction. Il peut arriver que des cartes Royaume soient placées sur le plateau central ou dans la réserve d'un joueur.

Famille de carte Royaume (, ou)
Chaque carte Royaume appartient à une famille. Les familles n'ont pas de règle spéciale, ni de bonus associé, mais permettent de classer les cartes selon ce qu'elles vous rapportent.

- Ces cartes vous font gagner des et des . Utilisez-les pour vous enrichir, amasser de l'or, et développer la richesse et les réserves de votre faction.

- Ces cartes font appel à la ruse et la manipulation de vos cartes et capacités. Trouvez les sentiers cachés du royaume, placez des pièges et égarez vos rivaux.

- Ces cartes se concentrent sur le contrôle des régions via la puissance militaire. Renforcez vos troupes, éliminez vos rivaux et améliorez vos défenses.

Titre
Nom de la carte. Ce texte n'a aucun impact sur le jeu.

Règles
Les cartes Royaume indiquent des règles spécifiques. Il peut s'agir d'actions, d'effets ou d'autres capacités.



Tuiles Tactique

Chaque faction a accès à un ensemble unique de quatre tuiles Tactique qui aident à définir leur style de jeu. Au début de la partie, vos tuiles Tactique sont « non-épuisées », donc prêtes à servir. Vous pouvez utiliser autant de tuiles non-épuisées que vous le souhaitez lors d'une même manche. La plupart des tuiles Tactique doivent être retournées côté épuisé après utilisation. Quelques-unes peuvent cependant être utilisées plusieurs fois avant d'être épuisées. Placez des pions Faction dessus lors de la mise en place pour compter le nombre de charges dont elles disposent. Seules certaines capacités spécifiques permettent de réactiver des tuiles Tactique.

Titre
Nom de la tuile Tactique.
Ce texte n'a aucun impact sur le jeu.



Côté épuisé



Règles
Le texte du côté non-épuisé d'une tuile Tactique décrit son action, effet ou capacité.

Influence et Savoir

Jetons Influence (⬤) : les jetons ⬤ mesurent la quantité d'influence que vous possédez. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de ⬤ dans sa réserve personnelle est déclaré vainqueur. De plus, le montant de ⬤ de la réserve d'un joueur permet de déterminer sa position sur la piste d'ordre du tour. Les gros jetons vous permettent de faire de la monnaie : à tout moment, vous pouvez échanger cinq petits jetons ⬤ contre un seul gros jeton de valeur 5.



Jetons Savoir (🔧) : les jetons 🔧 mesurent la quantité de savoir 🔧 que vous possédez. Vous gagnez des jetons 🔧 en voyageant et via l'utilisation de certaines capacités. Vous pouvez dépenser les 🔧 de votre réserve pour acquérir des cartes Faction avancées ou QG depuis votre sanctuaire. Vous pouvez dépenser des 🔧 de votre réserve chaque fois que vous gagnez un ou plusieurs 🔧. Tout 🔧 dépensé est remis dans la réserve commune.



SÉQUENCE DE JEU

The Old King's Crown se joue en un nombre de manches fixe. Tous les joueurs progressent au même rythme dans la manche, une phase après l'autre, et une étape après l'autre. La section Séquence de jeu de ce livret explique en détail chacune des phases et étapes d'une manche. Vous trouverez d'abord ci-dessous un aperçu d'une manche complète.

DÉBUT DE L'ANNÉE	Les joueurs piochent des cartes et déterminent l'ordre du tour de cette manche. Ignorez cette phase lors de la première manche.
PRINTEMPS	Les joueurs acquièrent de nouvelles cartes Royaume, placent leur héraut sur le plateau central, placent des cartes à côté des régions, et peuvent utiliser des actions et ordres .
ÉTÉ	Les joueurs résolvent les conflits sur les trois régions du plateau. Les joueurs qui remportent ces conflits gagnent une récompense.
AUTOMNE	Les joueurs peuvent gouverner et voyager, ce qui leur permet respectivement d'accéder aux Conseils ainsi que de gagner des cartes Faction avancées et des cartes QG. De plus, les joueurs peuvent utiliser des actions et ordres .
HIVER	Les joueurs résolvent tout effet , défaussent toute carte active restante, résolvent une phase d'entretien et font progresser le compte-tours.

DÉBUT DE L'ANNÉE

REMARQUE - Ignorez cette phase lors de la première manche.

1. Piocher des cartes

Tous les joueurs piochent *simultanément* des cartes Faction de leur deck. **Vous devez piocher jusqu'à atteindre la taille de votre main.**

Pion Taille de la main



Attrition

Subir de l'attrition - Si, quelle que soit la phase jouée, vous devez piocher une carte de votre deck et que celui-ci est épuisé, vous subissez de l'attrition.

> **REMARQUE** - Si vous déclenchez volontairement une capacité qui vous demande de piocher dans votre deck et que celui-ci est vide, vous subissez également de l'attrition.

Résoudre l'attrition - Pour résoudre l'attrition, mélangez votre défausse pour former un nouveau deck. Ensuite, réduisez la taille de votre main d'un cran en faisant pivoter votre pion Taille de la main d'un cran dans le sens horaire. Enfin, piochez des cartes jusqu'à atteindre cette nouvelle limite de cartes en main.

2.

Déterminer l'ordre du tour

Ajustez la piste d'ordre du tour si nécessaire, en fonction du nombre de ⓜ que possède chaque joueur dans sa réserve. Le joueur avec le plus de ⓜ place son pion Ordre en première position. Le joueur qui, après lui, possède le plus de ⓜ, se place en deuxième position, et ainsi de suite. En cas d'égalité, inversez l'ordre que les joueurs à égalité avaient lors de la manche précédente.

Le premier joueur de la piste d'ordre du tour prend le pion Joueur actif.



Exemples d'ordre

A. *Voici la position des joueurs lors de la phase Début de l'année, au début de la deuxième manche. L'ordre initial avait été établi lors de la mise en place.*



B. *Lors de la première manche, le joueur Noblesse (bleu foncé) a marqué 3ⓜ tandis que le joueur Clans (turquoise) n'a marqué que 2ⓜ. Le joueur Assemblée (violet) a marqué 1ⓜ et le joueur Insurrection (rouge) n'a pas encore le moindre ⓜ dans sa réserve.*

Les joueurs ajustent la piste d'ordre. Puisque le joueur Noblesse a le plus de ⓜ en réserve, il prend la place du joueur Clans à la tête de la piste. Le joueur Clans occupe donc la deuxième position.

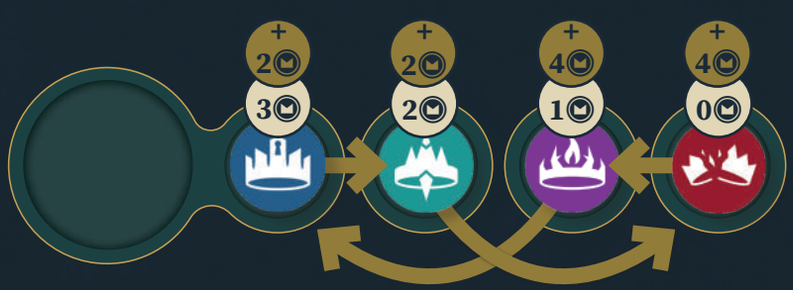
Les pions Ordre Assemblée et Insurrection n'ont pas besoin d'être ajustés puisque le joueur Assemblée a plus de ⓜ que le joueur Insurrection, et est déjà mieux placé que lui sur la piste.



C. *Nous sommes maintenant à la phase Début de l'année de la troisième manche. Le joueur Noblesse a 5ⓜ dans sa réserve, tandis que le joueur Clans a 4ⓜ, le joueur Assemblée 5ⓜ, et le joueur Insurrection 4ⓜ.*

La Noblesse et l'Assemblée sont donc à égalité pour le plus grand nombre de ⓜ. Puisque la Noblesse était devant l'Assemblée lors de la manche précédente, c'est l'Assemblée qui doit être placée devant la Noblesse à cette manche.. Le pion Ordre du tour de l'Assemblée occupe maintenant la première place et le pion de la Noblesse la deuxième.

Le joueur Clans et le joueur Insurrection sont eux aussi à égalité de ⓜ. Comme le joueur Clans était devant lors de la manche précédente, il cède la priorité à son adversaire à cette manche.. Le joueur Insurrection passe donc devant le joueur Clans sur la piste d'ordre du tour. Le pion Ordre du tour du joueur Insurrection occupe maintenant la troisième place de la piste, et le pion du joueur Clans la dernière.



D. *Voici donc l'état de la piste d'ordre du tour à la troisième manche après la résolution de cette phase.*



PRINTEMPS

1. Placer les enchères

Au début du printemps, les joueurs placent leurs enchères pour acquérir des cartes Royaume.
Tous les joueurs choisissent *simultanément* une carte Faction de leur main.
La carte que vous choisissez est votre carte d'enchère. Placez-la face cachée devant vous.

2. Résoudre les enchères

Une fois que tous les joueurs ont placé leur enchère, toutes les cartes sont révélées *simultanément*.

Faites la somme de la valeur de votre carte + tout bonus de force éventuellement accordé par une capacité. Le résultat est votre force d'enchères.

> **REMARQUE** - Lorsque vous résolvez une enchère, le seul critère à prendre en compte sur une carte est sa valeur de force. Les autres attributs tels que l'archétype, les compétences ou les capacités ne doivent pas être prises en compte.

Le joueur avec la force d'enchères la plus élevée résout son enchère le premier. Une fois qu'il l'a résolue, le joueur avec la deuxième force d'enchères résout son enchère. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que toutes les enchères aient été résolues. En cas d'égalité de valeur, la priorité est donnée au joueur le mieux placé sur la piste d'ordre du tour.

Exemple d'enchère



6	4
FORCE	FORCE

*Le joueur Assemblée a révélé une carte de force **6** tandis que le joueur Clans a révélé une carte de force **4** . Aucun joueur ne profite d'une capacité qui ferait augmenter la valeur de son enchère. C'est donc le joueur Assemblée qui résout son enchère le premier.*



Pour résoudre votre enchère, choisissez l'une des options suivantes :

I **Choisir une carte Royaume de la Route Royale et l'occuper.**

II **Voler une carte Royaume à un adversaire et l'occuper.**

III **Renvoyer votre carte d'enchère dans votre main.**

I Choisir une carte Royaume de la Route Royale et l'occuper

Prenez une carte Royaume face visible depuis la Route Royale, puis occupez-la avec votre carte d'enchère.



*Le joueur Assemblée choisit la carte Royaume Corne du Chant du Cygne et l'occupe avec sa carte d'enchère de force **6**.*

Occuper une carte Royaume

Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte Royaume, soit en la prenant depuis la Route Royale, soit en la volant à un adversaire, vous devez, sauf mention contraire, l'occuper immédiatement.

Pour occuper une carte Royaume, choisissez un emplacement de votre plateau Joueur et placez-y la carte Royaume. Ensuite, glissez votre carte d'enchère en dessous. La carte Royaume est maintenant occupée par la carte d'enchère.

> **REMARQUE** - Certaines cartes Royaume commencent par un texte d'instructions en **gras**. Ces instructions indiquent ce que vous devez faire avant d'acquérir cette carte. Vous devez intégralement les résoudre. Dans certains cas, cela peut vous forcer à défausser votre carte d'enchère, ou à l'affecter d'une manière ou d'une autre.

Lorsque vous placez une carte Royaume sur un emplacement de votre plateau Joueur, vous pouvez choisir un emplacement libre ou déjà pris par une autre carte Royaume occupée.

Dans le deuxième cas, défaussez la carte Royaume qui se trouve sur cet emplacement et reprenez en main la carte qui l'occupait (voir cartes Royaume p. 50). Enfin, placez dans l'emplacement ainsi libéré votre nouvelle carte Royaume et occupez-la avec votre carte d'enchère.



II Voler une carte Royaume à un adversaire et l'occuper.

Lorsque vous résolvez votre enchère, vous pouvez essayer de voler une carte Royaume occupée par un adversaire.

Pour voler une carte Royaume occupée chez un adversaire, votre force d'enchère doit être **supérieure** à la force de la carte Faction qui occupe cette carte Royaume (en prenant en compte ses modificateurs, le cas échéant).
Si c'est le cas, déplacez la carte Royaume volée sur votre propre plateau Joueur et occupez-la avec votre carte d'enchère. Votre adversaire reprend en main la carte qui occupait sa carte Royaume.

Le joueur Insurrection résout sa carte d'enchère de force 8. Au lieu de prendre une carte depuis la Route Royale, il décide de voler le Palais oublié au joueur Noblesse. En effet, sa force de 8 est largement suffisante pour dépasser la force de la carte qui occupe le Palais oublié (5). Le joueur Insurrection s'empare donc de cette carte. Il déplace la carte Palais oublié sur son propre plateau Joueur et l'occupe avec sa carte d'enchère. Le joueur Noblesse, quant à lui, reprend sa carte de force 5 en main.



III Renvoyer votre carte Enchère dans votre main.

Au lieu de prendre une carte Royaume depuis la Route Royale ou de voler une carte Royaume à un adversaire, vous récupérez votre carte d'enchère.

Repeupler la Route Royale

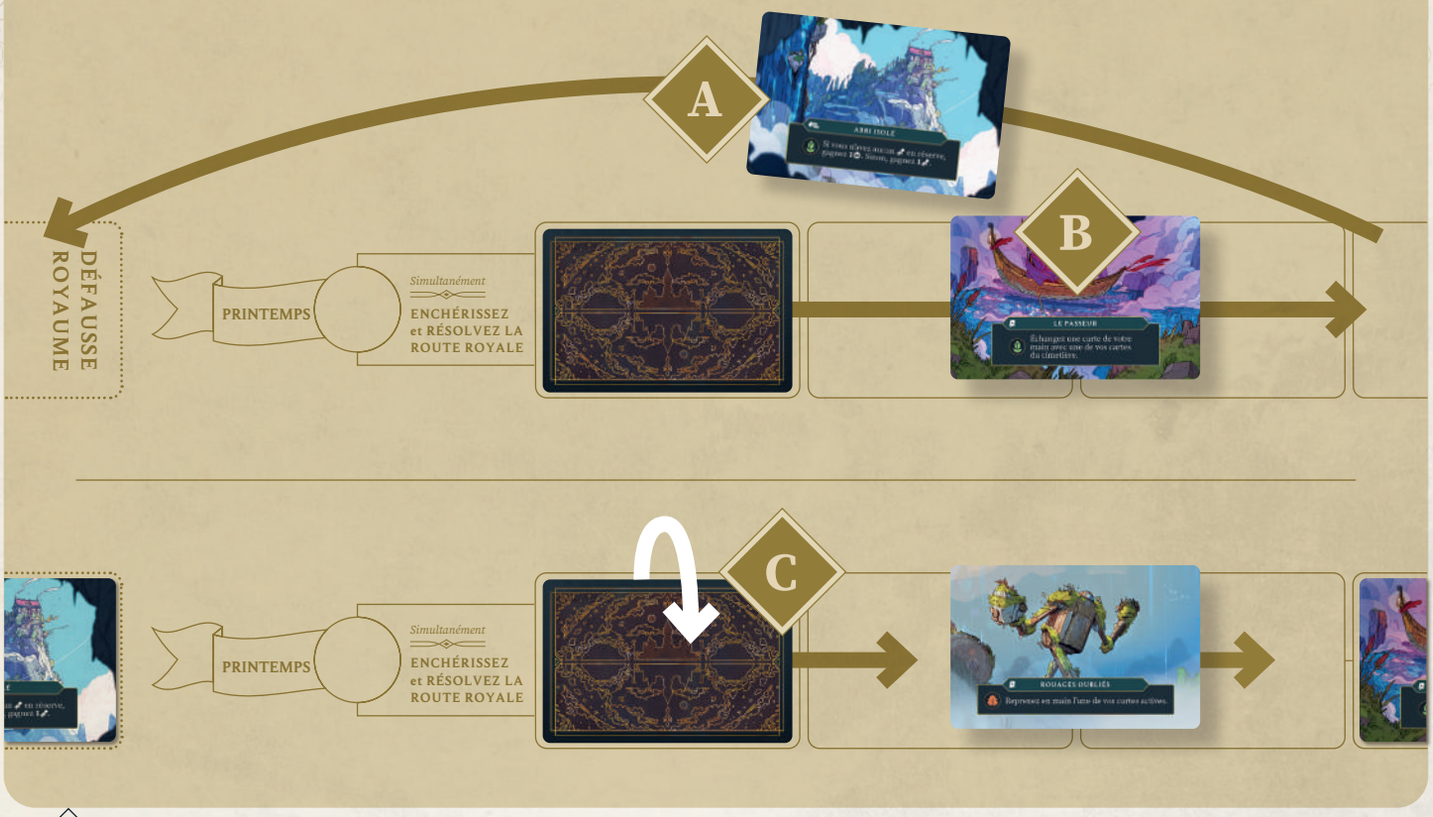
Une fois que tous les joueurs ont résolu leur enchère, procédez comme suit, dans l'ordre.

1. Si les joueurs ont pris une ou plusieurs cartes depuis la Route Royale, défaussez la carte restante la plus à droite (A). Décalez les cartes Royaume restantes d'un cran vers la droite, une par une, afin de combler les emplacements vacants (B).

Si aucune carte n'a été prise depuis la Route Royale lors de cette phase, défaussez les deux cartes Royaume les plus à droite au lieu d'une seule.

2. Ensuite, révélez de nouvelles cartes Royaume depuis la pioche. Placez-les sur la Route Royale une par une, de droite à gauche, jusqu'à avoir comblé tous les emplacements. Enfin, révélez la carte du sommet de la pioche Royaume. Il doit maintenant y avoir quatre cartes face visible sur la Route Royale (C).

> **REMARQUE** - Il peut arriver que des cartes Royaume sortent de la Route Royale en dehors de la phase de résolution des enchères. Lorsqu'une capacité retire une ou plusieurs cartes de la Route Royale en dehors des enchères, repeuplez-la comme indiqué ci-dessus, mais sans défausser la carte (ou les cartes) la plus à droite.



3. Placement des hérauts et des cartes

Procédez comme suit, dans l'ordre.

A Placez votre héraut

Chaque joueur place son héraut sur un lieu, *dans l'ordre du tour*.



Placement des hérauts

Lorsque vous placez votre héraut sur le plateau central, vous pouvez le placer sur n'importe quel lieu, y compris des lieux déjà occupés par un ou des hérauts, pions et/ou cartes.

Lorsque vous résoudrez les conflits de cette manche, votre héraut vous permettra de gagner des ◉ supplémentaires et de voler des ◉ aux hérauts de vos adversaires qui occupent le même lieu (voir Attribution des récompenses p. 30).

En hiver, lors de la phase d'entretien, les hérauts déployés sur le plateau central seront renvoyés sur le plateau Joueur de leur propriétaire (voir Hiver p. 33).

Une fois que chaque joueur a placé son héraut sur un lieu, passez à l'étape suivante.

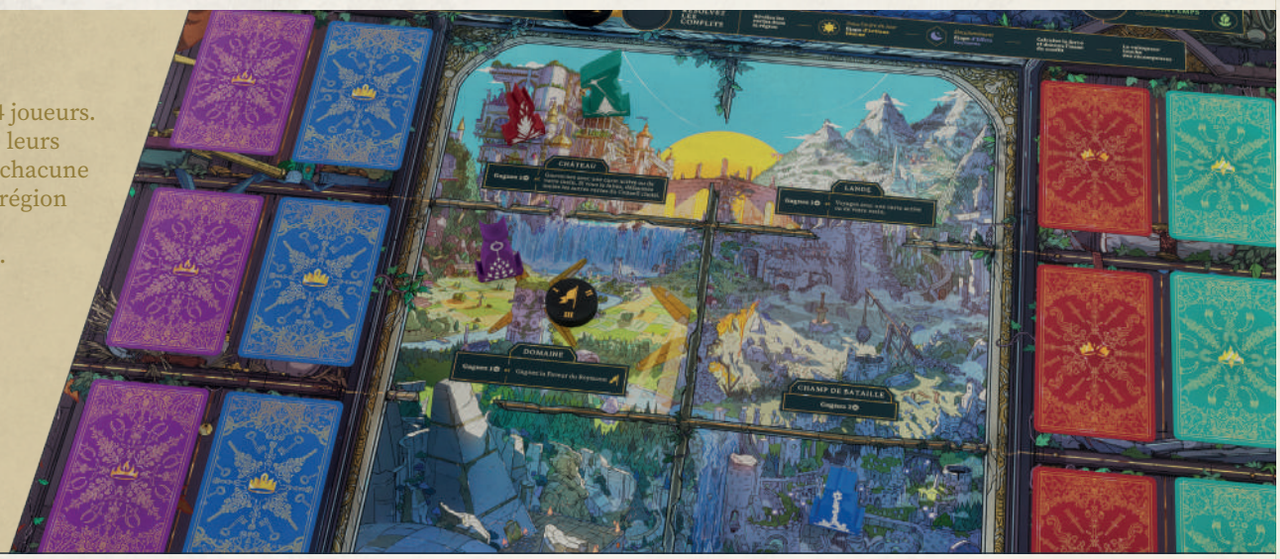
B Placer des cartes près des régions

Les joueurs placent *simultanément* des cartes de leur main à côté des trois régions du plateau central, face cachée.

- Chaque joueur **doit** placer **une** carte Faction face cachée à côté de chaque région du plateau central, pour un total de trois cartes Faction chacun.
- Vous pouvez regarder vos propres cartes, mais jamais celles des autres.
- Si vous avez moins de trois cartes en main lors de cette étape, vous devez placer vos cartes avant les autres joueurs.
  - Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, résolvez cette étape *dans l'ordre du tour*.

REMARQUE - Vous pouvez placer vos cartes à gauche ou à droite du plateau central. Cela n'a aucune importance.

Exemple de partie à 4 joueurs. Les joueurs ont placé leurs trois cartes à côté de chacune des régions : chaque région accueille une carte d'une faction donnée.



4.

Étape d'actions du printemps (🌱)

Chaque joueur effectue son étape d'actions du printemps 🌱 *dans l'ordre du tour.*

Lors de votre étape d'actions 🌱, vous pouvez utiliser autant d'actions et ordres 🌱 disponibles que vous le souhaitez.

Placer des soutiens

Placer des soutiens est une action 🌱.



Pour placer des soutiens, déplacez un ou des pions Soutien depuis votre plateau Joueur vers autant de régions que vous voulez.

Contrairement aux hérauts qui occupent un lieu précis, les soutiens sont envoyés dans la région tout entière.

Lorsque vous placez vos soutiens sur le plateau central, vous pouvez les placer sur n'importe quelle région, dont des régions qui contiennent déjà des soutiens, hérauts, pions et/ou cartes.

Il n'y a aucune limite au nombre de soutiens qui peuvent occuper une même région.

Les soutiens contribueront à votre force totale lors du premier conflit qui se déroulera dans cette région (voir Résoudre les conflits p. 25).

En hiver, lors de la phase d'entretien, les soutiens déployés sur le plateau central seront renvoyés au cimetière (voir Hiver p. 33).

Exemple de placement des soutiens



Le joueur Assemblée, qui est premier dans l'ordre du tour, effectue son étape d'actions. Il décide d'utiliser ses actions et place deux soutiens dans la région de la Plaine A, car il souhaite y renforcer sa présence.

C'est maintenant le tour du joueur Noblesse, qui n'a plus de soutiens à déployer. Il ne peut donc pas faire ce type d'action. D'autres actions sont cependant à sa disposition ; nous ne y attardons pas pour cet exemple. Une fois qu'il a résolu ces actions, il passe le pion Joueur actif au joueur Insurrection, le suivant dans l'ordre du tour.

Le joueur Insurrection place ses cinq soutiens dans la région des Hauteurs B et ne fait aucune autre action.

Enfin, le joueur Clans, dernier dans l'ordre du tour, utilise lui aussi ses actions. Il place un soutien dans chacune des trois régions, espérant les contester aux autres joueurs lorsque viendra l'été C.

Exemple d'étape d'actions du printemps



Le joueur Clans joue son étape d'actions et utilise les actions suivantes.

A *D'abord, il choisit d'activer sa tactique École des Tempêtes. C'est une action. Il compte utiliser cette capacité lors des conflits à venir de l'été.*

B *Ensuite, il utilise l'action de l'une de ses cartes Royaume occupées : Fausse grâce royale.*

C *Enfin, il place trois soutiens sur le plateau, à raison d'un par région.*

Ne souhaitant plus utiliser d'actions ou ordres, il doit maintenant passer le pion Joueur actif au joueur suivant. Cependant, comme il est lui-même le dernier joueur, cela signifie que tous les joueurs ont terminé leur étape d'actions. C'est donc le premier joueur dans l'ordre du tour qui récupère le pion Joueur actif.

Une fois que le joueur qui possède le pion Joueur actif a terminé son étape d'actions, il passe son pion au joueur suivant *dans l'ordre du tour*, qui résout alors à son tour son étape d'actions.

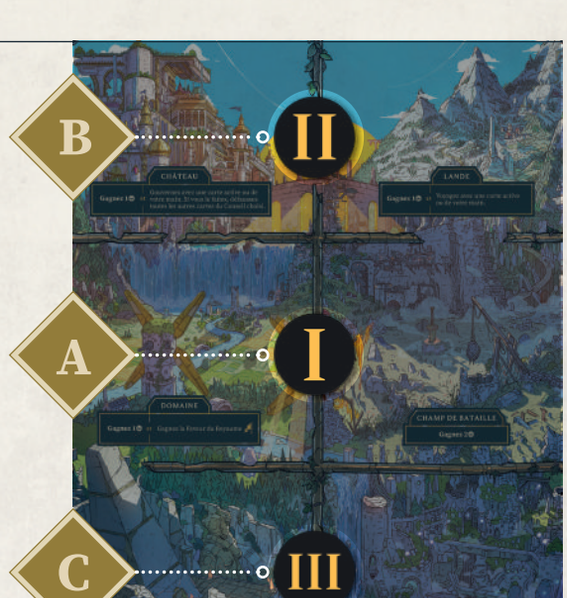
Le printemps se termine une fois que tous les joueurs ont résolu leur étape d'actions et que le premier joueur a récupéré le pion Joueur actif. On passe alors à l'été.

ÉTÉ

1. Placer des pions Conflit

Le dernier joueur de la piste d'ordre du tour place un pion Conflit sur chacune des trois régions du plateau central pour indiquer leur ordre de résolution. Les conflits sont ensuite résolus un par un, en commençant par la région avec le pion **I** et en terminant par la région avec le pion **III**.

Dans cet exemple, le joueur Clans, dernier de la piste d'ordre du tour, décide de l'ordre des résolutions des conflits. Il place les pions Conflit de manière à les résoudre dans l'ordre suivant : Plaine (A), Hauteurs (B), et Marais (C).



2. Résoudre les conflits

Pour résoudre les conflits d'une région, procédez comme suit :

A **Révélez les cartes**

B **Étape d'actions diurne**

C **Étape d'effets nocturne**

D **Calculez la force et donnez l'issue du conflit**

E **Attribution des récompenses**

A Révélez les cartes

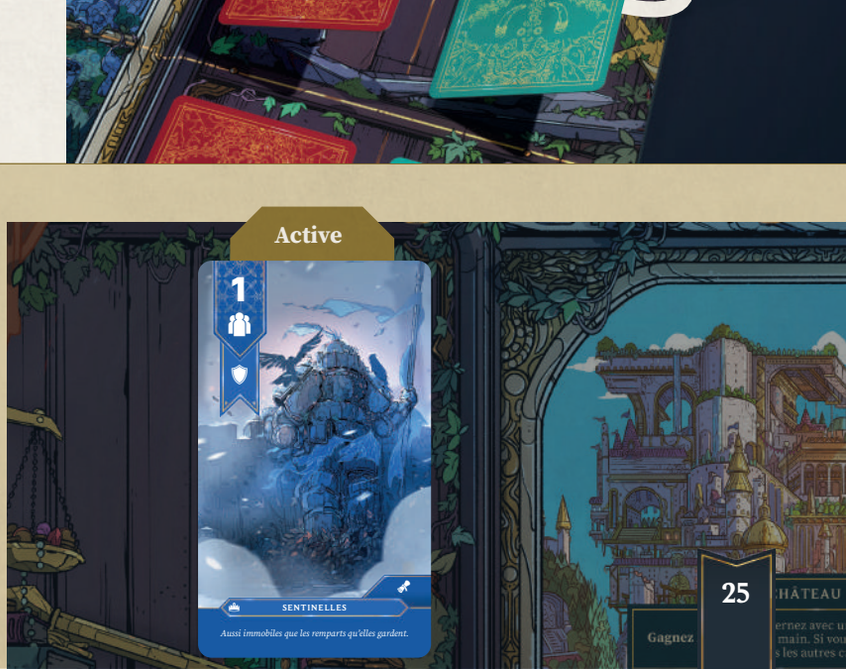
Tous les joueurs révèlent *simultanément* leur carte Faction de la région en cours de résolution. Ces cartes sont maintenant actives.



Cartes actives

Toute carte face visible située à côté d'une région est considérée comme active.

Les cartes actives d'une région qui n'ont pas déjà participé à un conflit précédent dans cette région lors de la même manche (voir Égalité p. 29) apportent leur valeur et leur effet au conflit en cours. Une carte reste active jusqu'à ce qu'elle ne soit plus à côté d'une région.



B Étape d'actions diurne

Chaque joueur effectue son étape d'actions diurne *dans l'ordre du tour.*

Lors de votre étape d'actions, vous pouvez utiliser autant d'actions et ordres disponibles que vous le souhaitez.

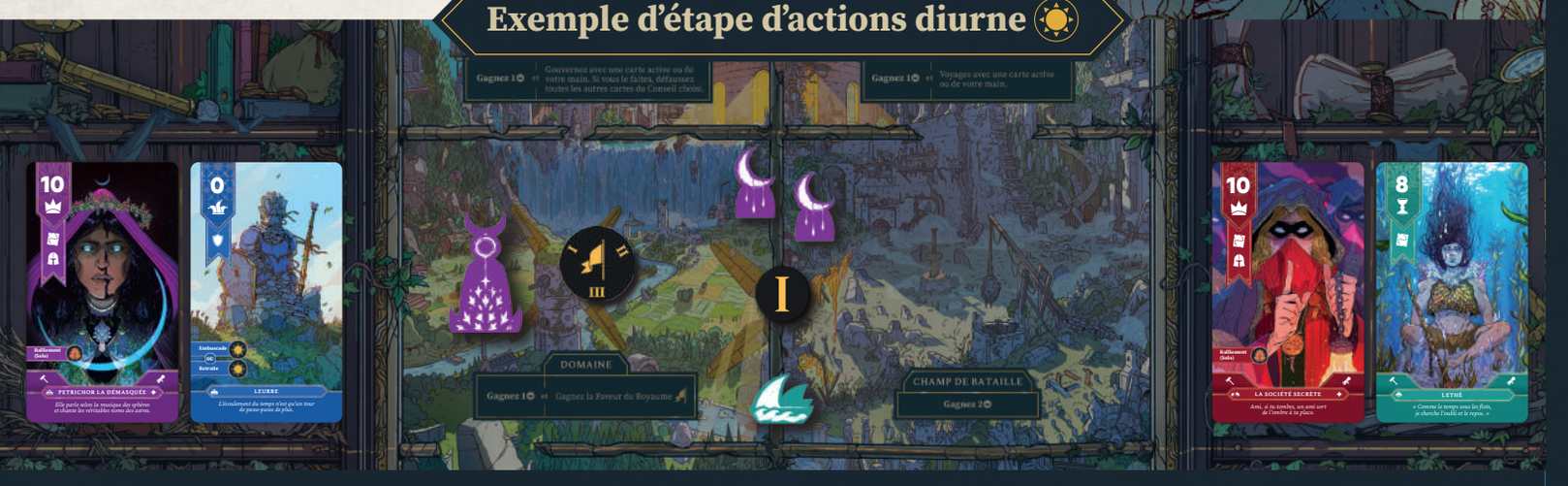
> **REMARQUE** - Pour utiliser une action ou un ordre imprimé ou gagné par une carte Faction, cette carte doit être active dans le conflit en cours.

Une fois que le joueur qui possède le pion Joueur actif a terminé son étape d'actions, il passe son pion au joueur suivant *dans l'ordre du tour*, qui résout alors à son tour son étape d'actions.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur étape d'actions, toutes les cartes Faction qui ont été ajoutées face cachée au conflit sont révélées *simultanément*. Les joueurs peuvent alors utiliser les actions et ordres de ces cartes, *dans l'ordre du tour.*

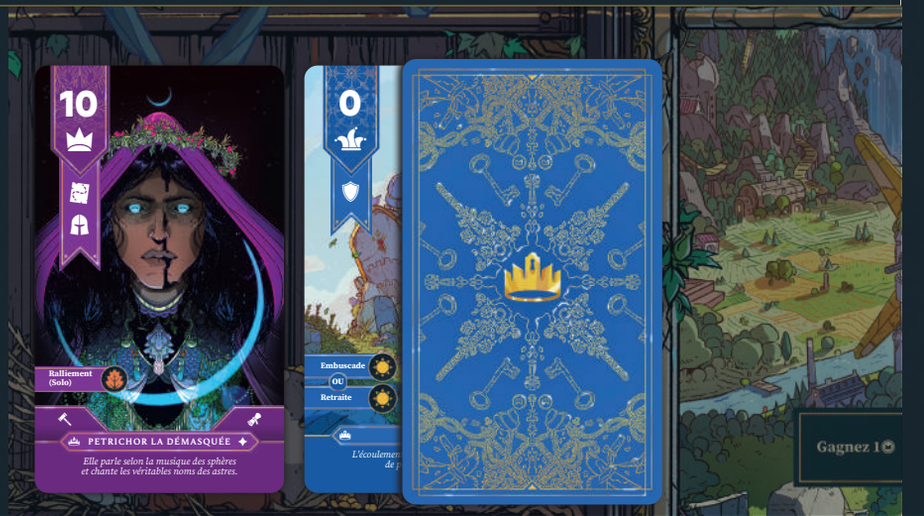
> **REMARQUE** - Seuls les actions et ordres imprimés ou gagnés des cartes qui viennent d'être révélées peuvent être utilisés. Aucune autre action, ni aucun autre ordre des cartes des autres régions, tactiques ou cartes Royaume ne peuvent être utilisés à ce moment-là, sauf mention contraire.

Exemple d'étape d'actions diurne



A. *Tous les joueurs viennent de révéler leurs cartes dans une région. Le joueur Assemblée, premier sur la piste d'ordre du tour, a révélé un . Il résout son étape d'actions en premier. Puisqu'il ne dispose d'aucune action ni ordre, il passe le pion Joueur actif au joueur Noblesse, le suivant dans l'ordre du tour.*

B. *Le joueur Noblesse utilise un ordre : l'ordre* **Embuscade** *du qu'il a révélé. L'ordre* **Embuscade** *lui permet de jouer une autre carte Faction de sa main, face cachée, dans le conflit (voir* **Embuscade** *p. 37). Bien qu'il dispose d'autres actions, il préfère ne pas les utiliser et passe le pion Joueur actif au joueur suivant dans l'ordre du tour.*



C. *Le joueur Insurrection a lui aussi révélé un ♛. La carte que le joueur Noblesse vient d'ajouter face cachée l'inquiète. Pour protéger son ♛, il décide d'utiliser l'action ☀ imprimée sur l'une de ses tactiques non-épuisées : Cachettes. Cela permet à son ♛ de gagner l'ordre ☀* **Retraite**, *et ainsi de retirer cette précieuse carte du conflit pour la récupérer en main (voir* **Retraite** *p. 38). Il passe ensuite le pion Joueur actif au joueur Clans, dernier dans l'ordre du tour.*



D. *Le joueur Clans a révélé une ⧗. Il décide d'utiliser sa tactique Voies maritimes pour obtenir une action ☀ qui permet à l'une de ses cartes Faction actives de gagner l'ordre ☀* **Contournement** *pour cette manche. Il choisit d'attribuer cet ordre à sa ⧗ nouvellement révélée pour l'éloigner de la carte face cachée du joueur Noblesse, afin d'éviter une mauvaise surprise.* **Contournement** *permet de déplacer une carte du conflit en cours vers une région non résolue (voir* **Contournement** *p. 38). Puisque le prochain conflit concernera les Hauteurs (le pion Conflit* **II** *s'y trouve), le joueur Clans y déplace sa carte et met un terme à son étape d'actions ☀.*



E. *Tous les joueurs ont maintenant terminé leur étape d'actions ☀. Il est temps de révéler les cartes qui ont été ajoutées au conflit en cours. Dans notre exemple, il n'y en a qu'une : celle du joueur Noblesse. Il la révèle donc, justifiant les craintes de ses adversaires : en effet, il s'agit d'une carte ⚔ qui comporte un ordre* **Mortel** *! Les joueurs passent à l'étape suivante.*



C Étape d'effets nocturne

Tous les joueurs résolvent *simultanément* les effets déclenchés à cette étape. Tous les effets sont obligatoires et se déclenchent automatiquement.

> **REMARQUE** - Pour qu'un effet ou un ordre imprimé ou gagné par une carte Faction se déclenche, cette carte doit être active dans le conflit en cours.

Exemple d'étape d'effets nocturne

Poursuivons l'exemple précédent, qui traitait des actions. Nous passons maintenant à l'étape des effets. Tous les joueurs déclenchent leurs effets. Dans cet exemple, il n'y a qu'un seul effet à résoudre.

La carte du joueur Noblesse affiche l'ordre **Mortel** *(voir* **Mortel** *p. 40) :*

« - Si cette carte est active lors du conflit en cours, elle élimine toutes les cartes actives adverses du conflit en cours. Les cartes éliminées sont retirées du conflit et placées au cimetière. »

La carte élimine (envoie au cimetière) toutes les cartes actives adverses du conflit en cours ; ici, il s'agit uniquement de la carte du joueur Assemblée. Comme on l'a vu lors de l'étape d'actions précédente, le joueur Insurrection et le joueur Clans avaient utilisé des actions pour retirer leur carte du conflit et ainsi leur éviter un funeste destin.

Tous les effets ont maintenant été résolus. Passez à l'étape suivante.



D Calculez la force et donnez l'issue du conflit

Tous les joueurs calculent *simultanément* leur force totale. Dans un conflit, votre force totale est la somme des éléments suivants :

Force de toutes vos cartes actives de cette région, pourvu qu'elles n'aient pas déjà participé à un autre conflit de cette région lors de cette manche. **(+9 ici)**



+1 Force pour chacun de vos soutiens de la région qui n'ont pas déjà participé à un autre conflit de cette région lors de cette manche. **(+3 ici)**



Les points de force de vos actions ou capacités. **(+5 ici)**



FORCE TOTALE **17**

Le joueur avec la force la plus **élevée** remporte le conflit.

> **REMARQUE** - Un joueur sans aucune carte active dans un conflit peut tout de même être considéré comme y participant. La force de ses cartes actives est alors de **0**.

Égalité

Si deux joueurs (ou plus) sont à égalité pour la force la plus élevée dans une région, ces joueurs choisissent l'une des options suivantes *dans l'ordre du tour* :

- **Jouer une carte Faction de leur main face cachée dans la région**
- **Passer**

Si au moins un joueur choisit de jouer une carte face cachée, un nouveau conflit survient entre les joueurs à égalité. Répétez les points **A** à **D** pour résoudre le nouveau conflit.

Si un joueur passe (et donc ne joue pas de carte), on considère qu'il participe tout de même à ce nouveau conflit.

Toutefois, si tous les joueurs à égalité passent, parce qu'ils ne veulent pas ou ne peuvent pas ajouter une carte, le conflit en cours se termine sur une égalité. Aucun nouveau conflit n'est lancé dans cette région lors de cette manche, et aucune récompense n'est attribuée.

> **REMARQUE** - Lorsqu'un joueur joue une carte pour lancer un nouveau conflit, séparez-le bien du conflit précédent. Il s'agit d'un nouveau conflit à tous égards. Les cartes Faction et les soutiens qui ont participé à un conflit précédent dans cette région lors de cette manche n'ont aucun effet sur le nouveau conflit.
>
> De plus, les actions, effets, ordres ou capacités qui ont été utilisés ou déclenchés lors d'un conflit précédent dans cette région lors de cette manche ne comptent pas pour ce nouveau conflit, sauf mention contraire.

*Dans cet exemple de partie à 2 joueurs, le joueur Noblesse et le joueur Assemblée ont une force totale de **6** dans le conflit. La Noblesse a une force de **5** sur sa carte Faction, **+1** grâce à son soutien. L'Assemblée a une carte ⧗ de force **6**. Puisque c'est une égalité, les joueurs peuvent lancer un nouveau conflit s'ils le désirent. Le joueur Noblesse, premier dans l'ordre du tour, doit décider s'il ajoute une carte face cachée pour lancer ce conflit, ou s'il passe.*





*Il décide de jouer une carte Faction de sa main, face cachée, déclenchant de fait un nouveau conflit. Le joueur Assemblée décide à son tour s'il joue une carte face cachée, ou s'il passe. Il décide également de jouer une carte, et celles-ci sont ensuite révélées : 2 pour la Noblesse, 4 pour l'Assemblée. Au moment de résoudre l'étape d'actions ☼ de ce conflit, le joueur Assemblée est donc en tête avec une force de **4**.*



E Attribution des récompenses

Si vous remportez un conflit dans une région, procédez comme suit :

I CHOISIR UN LIEU
Choisissez l'un des deux lieux de la région. Vous recevez les récompenses du lieu choisi.

II RÉCOMPENSES DE HÉRAUT
Si votre héraut est sur le lieu choisi, gagnez **1**. Ensuite, volez **1**, si possible, à chaque adversaire qui possède un héraut dans ce lieu.

III RÉCOMPENSES DE LIEU
Gagnez les indiqués sur la récompense de lieu associée au lieu choisi. Ensuite, vous pouvez résoudre tout effet supplémentaire de ce lieu.



Une fois que les récompenses de lieu ont été attribuées, la région est considérée comme résolue. Aucun autre conflit ne s'y déroulera lors de cette manche.

3. Autres régions

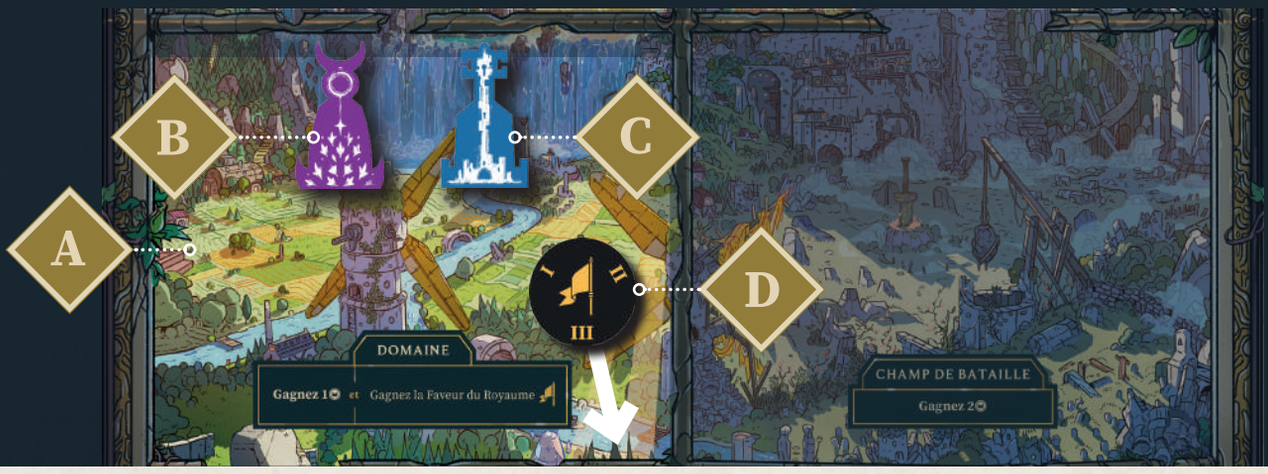
Une fois que le conflit de la région **I** est terminé, retournez le pion sur son côté pour indiquer que cette région est résolue. Renouvelez les étapes **A** à **E** de la rubrique **Résoudre les conflits** pour la région **II**, puis la région **III**.

Exemple d'attribution des récompenses

Poursuivons l'exemple précédent. Le joueur Assemblée a remporté le conflit de la région de la Plaine. Il choisit le lieu Domaine pour en toucher les récompenses A.

Puisque son héraut se trouve dans ce lieu, le joueur Assemblée peut aussi toucher une récompense de héraut. Il gagne **1** *de la réserve* B *et vole* **1** *au joueur Noblesse car son héraut se trouvait lui aussi dans le lieu Domaine* C.

Enfin, le joueur Assemblée touche la récompense de lieu imprimée sur le Domaine. Il gagne **1** *et reçoit la Faveur du Royaume depuis le Domaine* D.



Une fois que tous les conflits ont été résolus, passez à l'automne.

AUTOMNE

Étape d'actions de l'automne

Chaque joueur effectue son étape d'actions de l'automne *dans l'ordre du tour*. Vous pouvez faire ce qui suit dans n'importe quel ordre :

- Gouverner (une fois) avec une carte **de votre main**.
- Voyager (une fois) avec une carte **de votre main**.
- Utiliser autant d'actions et d'ordres disponibles que vous le souhaitez.

> **REMARQUE** - Vous pouvez combiner ces options comme vous le souhaitez. Vous pouvez par exemple utiliser une action, puis gouverner, puis utiliser deux actions ou ordres différents, puis voyager, et ainsi de suite.

Gouverner

Lorsque vous voulez gouverner, déplacez l'une de vos cartes Faction pourvue d'une ou plusieurs icônes sur un Conseil de votre choix. Chaque Conseil vous offre un bonus unique qui dépend du nombre de que vous y placez (voir Conseils p. 43).

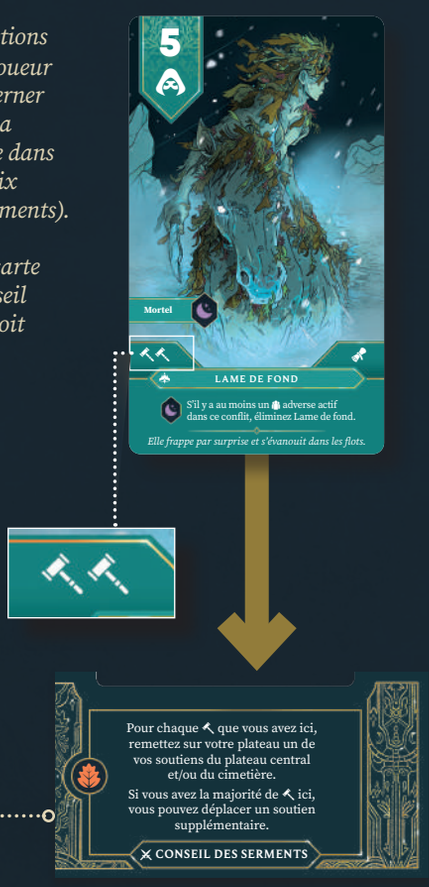
Par défaut, vous pouvez gouverner une fois pendant l'automne en utilisant une carte Faction de votre main. Toutefois, certaines capacités et récompenses vous permettent de gouverner d'une autre façon, à d'autres moments.

Vous pouvez choisir n'importe quel Conseil, et vous pouvez avoir des cartes dans plusieurs Conseils à la fois.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que chaque joueur peut avoir dans un Conseil.

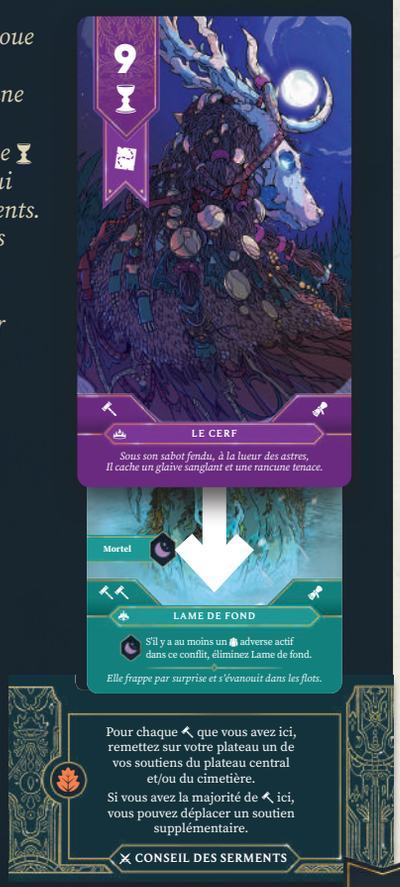
Lors de son étape d'actions de l'automne, le joueur Clans choisit de gouverner avec une carte de sa main. Il place la carte dans un Conseil de son choix (ici, le Conseil des Serments).

Les deux de cette carte s'exercent sur ce Conseil jusqu'à ce qu'elle en soit retirée.



Tuile des Conseils

Le joueur Assemblée, qui joue en deuxième, effectue son étape d'actions de l'automne et choisit lui aussi de gouverner. Il choisit une dans sa main et l'envoie lui aussi au Conseil des Serments. Il place sa carte par-dessus celle du joueur des Clans, en laissant néanmoins dépasser les icônes pour que toutes restent visibles.



Voyager

Lorsque vous voulez voyager, choisissez l'une de vos cartes Faction avec une ou plusieurs icônes et envoyez-la au cimetière. Ajoutez ensuite autant de jetons à votre réserve personnelle que le nombre d'icônes qui apparaissent sur la carte ainsi utilisée. Ces peuvent ensuite être dépensés pour acquérir des cartes Faction avancées et des cartes QG de votre sanctuaire.

Par défaut, vous pouvez voyager une fois pendant l'automne en utilisant une carte Faction de votre main. Certaines capacités ou récompenses vous fourniront d'autres occasions de voyager.

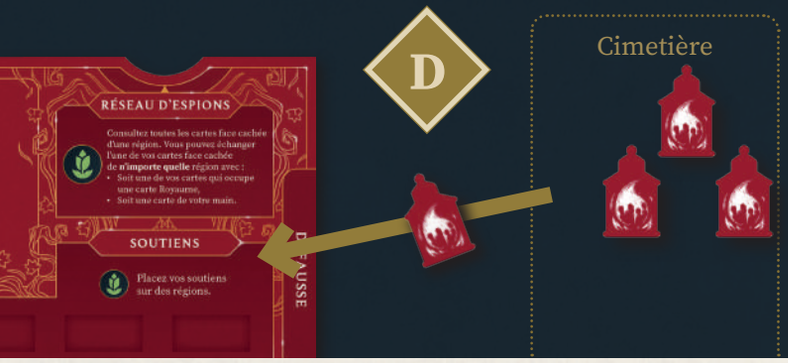
Lorsque vous ajoutez des à votre réserve (pas nécessairement lorsque vous voyagez), vous pouvez immédiatement dépenser tout ou partie de vos jetons de votre réserve pour acquérir une ou plusieurs cartes de votre sanctuaire en payant leur coût en (voir Sanctuaire p. 44).

Lors de son étape d'actions de l'automne, le joueur Insurrection choisit de voyager avec une carte Faction de sa main. Cette carte est envoyée au cimetière. Puisqu'elle dispose d'une icône, le joueur Insurrection ajoute 1 jeton à sa réserve personnelle.



Exemple d'étape d'actions de l'automne





C'est au tour du joueur Insurrection de résoudre son étape d'actions de l'automne. Il décide de voyager en dépensant une carte de sa main. Il envoie cette carte au cimetière et gagne **1** *(A). Il active ensuite l'ordre* **Ralliement (Solo)** *de sa carte active et la reprend en main (B). Ensuite, il décide de gouverner avec la carte qu'il vient de reprendre en main. Il la place au Conseil des Serments (C). Enfin, comme dernière action, il active le Conseil des Serments, ce qui lui permet de récupérer sur son plateau Joueur des soutiens dépensés au préalable (D).*

L'automne se termine une fois que tous les joueurs ont résolu leur étape d'actions de l'automne et que le premier joueur a récupéré le pion Joueur actif. Passez alors à l'hiver.

HIVER

1. Étape d'effets ❄ de l'hiver

Tous les joueurs résolvent *simultanément* les effets ❄ déclenchés à cette étape. Tous les effets ❄ sont obligatoires et se déclenchent automatiquement.



2. Entretien

Tous les joueurs résolvent *simultanément* les étapes d'entretien suivantes dans l'ordre :

A Retirer les hérauts et soutiens

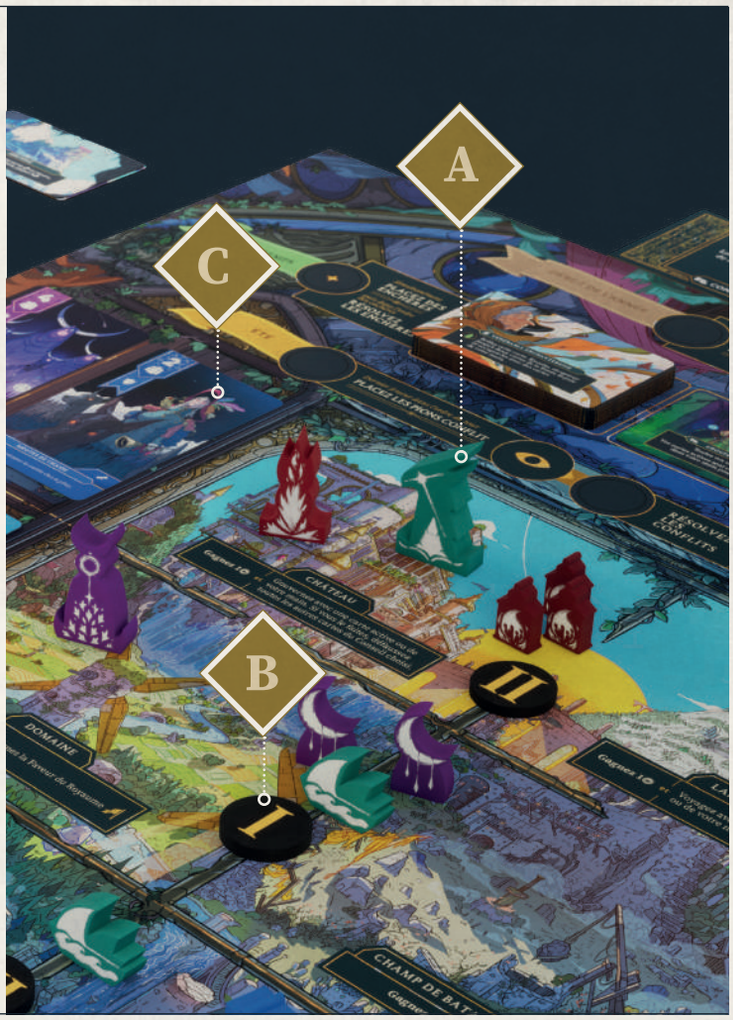
Remettez les hérauts déployés sur le plateau central sur leur plateau Joueur respectif. Envoyez les soutiens déployés sur le plateau central au cimetière.

B Retirer les pions Conflit

Retirez les pions Conflit du plateau central pour former une pile sur l'emplacement indiqué du plateau Royaume.

C Retirer les cartes actives

Placez les cartes actives qui n'ont plus aucun ◉ dans leur défausse respective. Puis, retirez **1**◉ de chaque carte active qui a encore au moins un ◉.



3. Avancez le compte-tours

Faites progresser le compte-tours d'un cran sur la piste. Si le compte-tours est déjà sur la dernière case de la piste, la partie est terminée (voir Gagner la partie p. 34). Sinon, une nouvelle manche commence.



GAGNER LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la dernière manche.



Chaque joueur fait la somme de tous les ◉ de sa réserve.



= 14

Le joueur qui a le total de ◉ le plus élevé gagne la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité de ◉, l'égalité est tranchée en faveur du joueur à égalité qui a la Faveur du Royaume. Si aucun des joueurs à égalité n'a la Faveur du Royaume, l'égalité est tranchée en faveur du joueur le plus haut placé sur la piste d'ordre du tour.

UN ROYAUME MORCELÉ

Avec la disparition du roi, le royaume connaît une période de troubles et de division, et les appels au changement se font plus insistants. Sans chef, le peuple se range sous les bannières de différentes factions aux intérêts opposés. Les vieilles statues et monuments d'autrefois, témoins d'héritages millénaires et d'ordres anciens, traversent une nouvelle crise de régime.

Dans The Old King's Crown, chaque joueur est à la tête d'une des quatre factions dominantes et cherche à gagner suffisamment d'influence pour conquérir le trône.

Chaque faction commence la partie avec un deck de cartes Faction de base aux fonctions identiques, même si elles n'ont pas le même aspect. Toutefois, chaque faction a un style de jeu qui lui est propre. Ainsi, selon la faction jouée, vous devrez adapter votre stratégie pour récupérer et améliorer de nouvelles cartes :

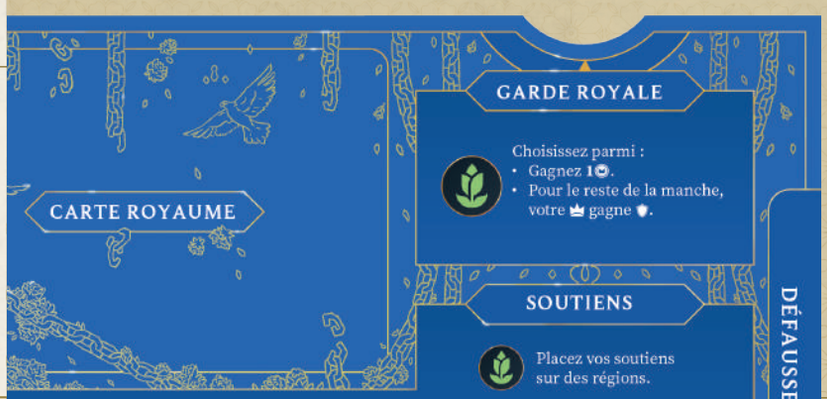
- Les **cartes Faction avancées** s'acquièrent avec du et s'ajoutent au deck de départ d'une faction. Elles représentent de puissants alliés qui viennent rejoindre votre cause.
- Les **cartes QG** s'acquièrent également avec du et rejoignent votre réserve. Elles y exercent un effet permanent qui améliore les capacités de votre faction.
- **Les tactiques** sont de puissantes capacités qui peuvent faire basculer le jeu en votre faveur. La plupart des tactiques doivent être épuisées après utilisation, mais certaines bénéficient d'activations multiples (placez-y des pions Faction).
- La **Faveur du Royaume** représente le soutien populaire. Tant que vous en bénéficiez (), vous avez accès à une action propre à votre faction qui fait bon usage de sa spécificité.

LA NOBLESSE

La Noblesse rassemble les vieux héritiers du royaume. Ils représentent l'ordre établi d'antan ; ce sont les derniers d'une lignée sclérosée qui s'accroche à ses domaines. Leur gloire passée s'efface sous la poussière. La végétation recouvre les murs de leurs châteaux où le temps semble s'être arrêté, alors qu'à l'extérieur, la vie continue.

Leurs domestiques sont partis depuis longtemps. Toutefois, un jeune héritier voit la situation d'un œil ambitieux. Le temps est peut-être venu de faire renaître la gloire d'autrefois, quand la noblesse avait la haute main sur les affaires du royaume. La Maison des Aurores est prête à revenir dans la course au trône.

Choisissez la Noblesse si vous souhaitez un style de jeu qui favorise la défense et le contrôle.





LES CLANS

Les Clans se rassemblent aux abords des mers extérieures, prêts à mettre les voiles vers le cœur du royaume. Ce peuple des steppes et des océans vient de commencer sa grande migration.

Tous se sont ralliés à leur noble doyenne, mère de tous les exilés, et naviguent dans son sillage. Leurs bannières multicolores flottent dans les embruns salés de l'océan alors que leurs navires s'élancent, la proue dardée vers les terres qu'ils ont perdues il y a fort longtemps.

Les chants qui s'élèvent à bord des bateaux, et les lances qui en dépassent, portent les espoirs de tout un peuple.

Choisissez les Clans si vous souhaitez un style de jeu qui favorise la mobilité, le rythme et la force brute.





L'INSURRECTION

L'Insurrection gronde dans les allées et les ruelles. C'est une mèche allumée au cœur de la nuit. Des codes, des mots cryptés, des messages à l'encre invisible. Un index pressé sur des lèvres fermées. Des silhouettes encapuchonnées qui se faufilent dans les rues, d'une porte à l'autre. Leurs syndicats impriment des tracts en secret et les distribuent à la faveur de l'obscurité. C'est dans la vapeur et le tumulte des machines des villages, des ports et des usines qu'est née l'Insurrection, prête à se révéler au grand jour.

Après des générations de peine et de labeur, elle sort de l'ombre et prend les armes.

Choisissez l'Insurrection si vous souhaitez un style de jeu qui favorise l'intrigue, la dissimulation et l'élimination ciblée.





L'ASSEMBLÉE

Les rangs de l'Assemblée grossissent chaque nuit.

Les égarés et les reclus errent dans la forêt, attirés par d'étranges effigies. Ils forment une véritable procession de somnambules qui arpentent les sentiers cachés au pied des arbres, et tous font le même rêve : celui d'une ombre dans la nuit, animée d'une lumière sans étoiles.

Un culte, une congrégation. Une silhouette s'y dresse et tourne son visage démasqué vers le ciel, puis tous tournent leur visage à l'unisson avec elle, comme un seul être.

Choisissez l'Assemblée si vous souhaitez un style de jeu qui favorise la manipulation des cartes, la subversion et l'accumulation progressive de pouvoir.





ORDRES

Les ordres sont imprimés en **gras** sur vos cartes Faction. Certaines capacités permettent à des cartes Faction de gagner temporairement des ordres supplémentaires.

Chaque ordre indique l'étape durant laquelle il peut être joué, s'il est obligatoire (Mortel) ou facultatif (tous les autres), et s'il peut être utilisé ou déclenché plus d'une fois par manche.



Embuscade

Si cette carte est active lors du conflit en cours et n'a pas déjà activé son ordre **Embuscade** lors de ce conflit, vous pouvez ajouter une carte Faction de votre main, face cachée, au conflit.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur étape d'actions, toute carte face cachée ajoutée au conflit (soit par **Embuscade**, soit par d'autres moyens), est révélée. Ces cartes sont maintenant actives. S'il y a des actions ou des ordres sur les cartes ainsi révélées, vous pouvez les utiliser *dans l'ordre du tour*.

Utiliser un ordre Embuscade est facultatif. Chaque carte peut utiliser cet ordre une fois par conflit. Cet ordre peut cependant être activé par la même carte plusieurs fois par manche.

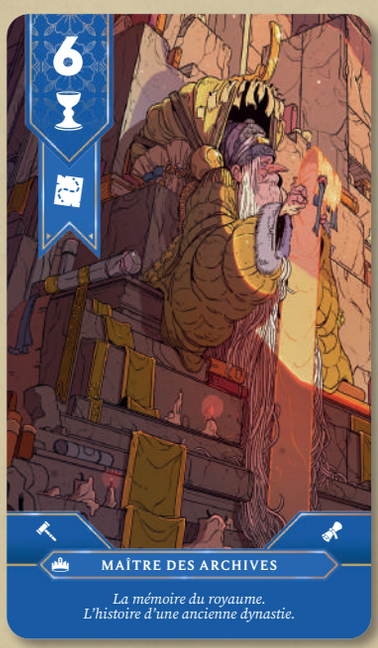


*Dans ce conflit, le joueur Insurrection a révélé une carte de force **0** A.*

*Voyant que le joueur Noblesse, en face a révélé une carte Faction de force **6**, il choisit d'utiliser l'ordre* **Embuscade** *de sa carte.*

*Il joue une carte de force **8** depuis sa main, face cachée, dans la région où se déroule ce conflit. Le joueur Noblesse passe sans utiliser d'actions et/ou d'ordres. L'étape d'actions se termine. La carte jouée par le joueur Insurrection est alors révélée et devient active dans ce conflit B.*

Il ne reste aucun effet à résoudre. Le joueur Insurrection remporte ce conflit puisqu'il a la force la plus élevée.

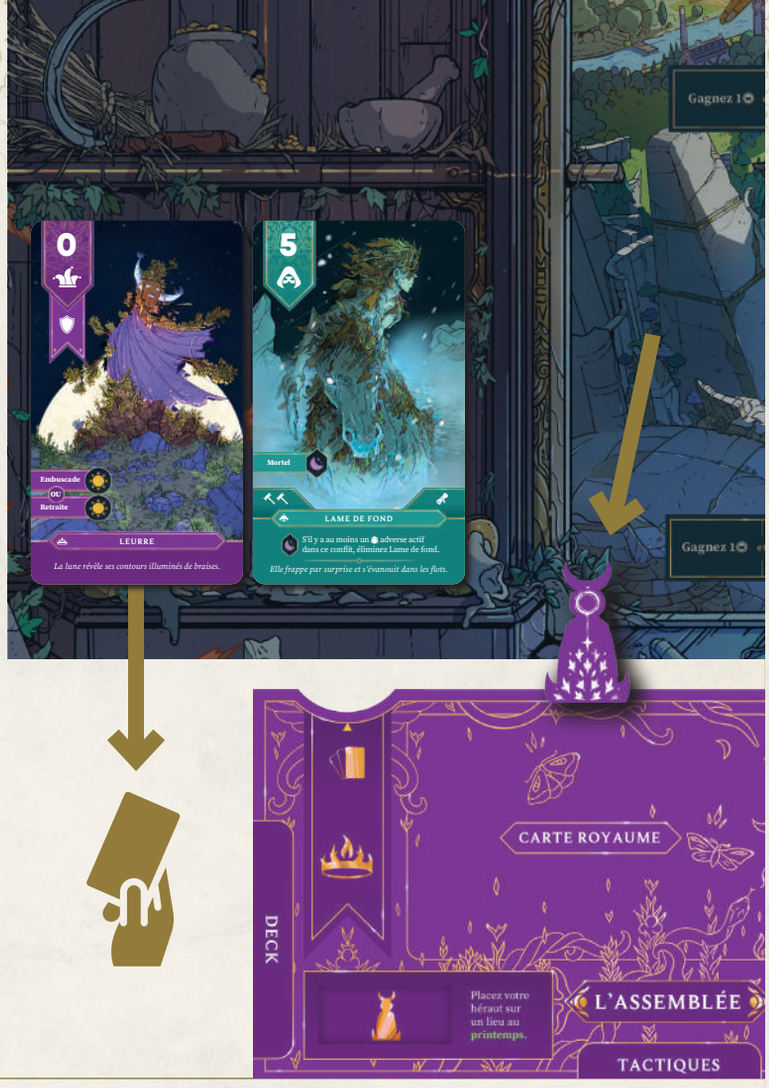


Retraite

Si cette carte est active lors du conflit en cours, vous pouvez reprendre en main autant de cartes actives que vous le souhaitez depuis cette région, dont cette carte. De plus, vous pouvez reprendre sur votre plateau Joueur votre héraut et autant de soutiens que vous le souhaitez depuis cette région.

Utiliser un ordre Retraite est facultatif. Chaque carte peut activer cet ordre une fois par conflit. Cet ordre peut cependant être activé par la même carte plusieurs fois par manche.

Le joueur Assemblée a révélé une carte . Il constate que le joueur Clans a révélé une carte avec l'ordre **Mortel** *. Craignant pour sa carte, et n'ayant pas de carte satisfaisante en main, le joueur Assemblée choisit de faire* **Retraite** *plutôt que de tendre une* **Embuscade**. *Il reprend en main sa carte , retire son héraut du lieu Temple, et le remet sur son plateau Joueur.*



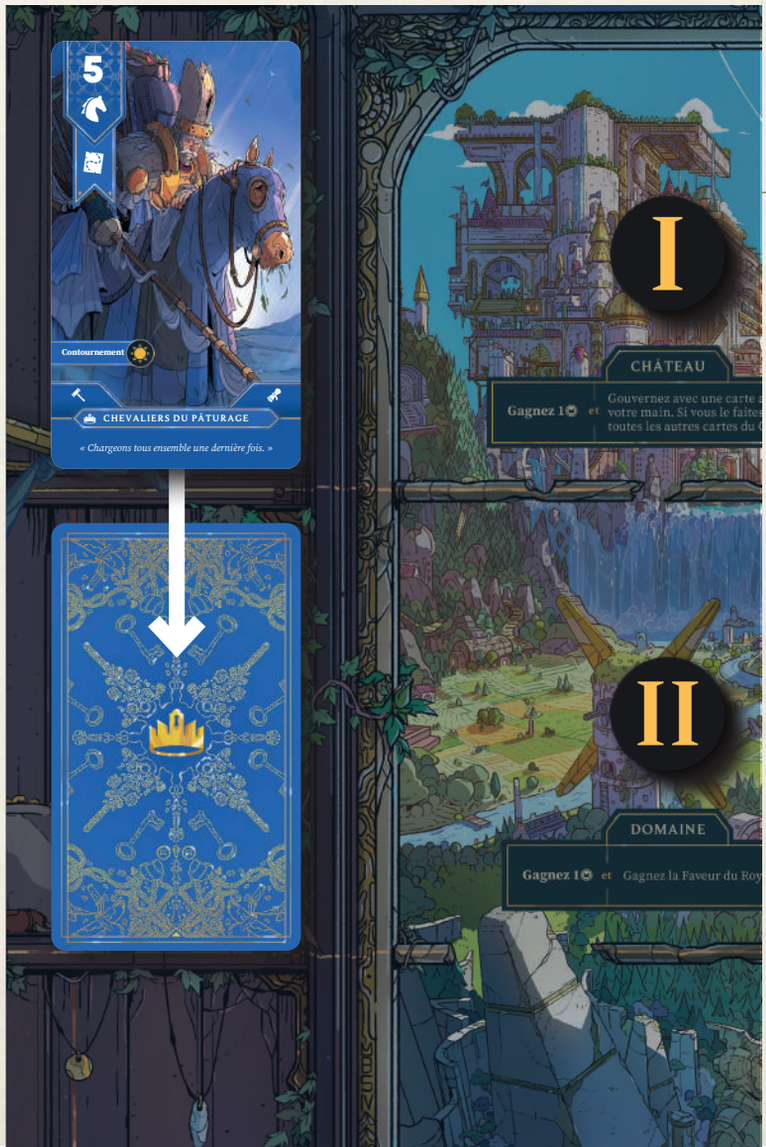
Contournement

Si cette carte est active lors du conflit en cours, vous pouvez la déplacer vers une région **non résolue**. Une carte déplacée vers une nouvelle région suite à un **Contournement** est active dans la nouvelle région et ne fait plus partie du conflit en cours.

S'il ne reste aucune région non résolue à cette manche, **Contournement** ne peut pas être utilisé et la carte doit rester dans la région où elle se trouve.

Utiliser un ordre Contournement est facultatif. Chaque carte peut activer cet ordre une fois par conflit. Cet ordre peut cependant être activé par la même carte plusieurs fois par manche.

Le joueur Noblesse révèle une carte dans la première région à résoudre, les Hauteurs. Il espère en réalité faire un coup de force contre la Plaine, juste en dessous. En conséquence, lors de son étape d'actions , il choisit d'utiliser l'ordre **Contournement** *de sa carte pour la déplacer sur la Plaine et y ajouter une force de* **5**.



Ralliement

L'ordre **Ralliement** est souvent suivi d'une précision entre parenthèses. Lorsqu'un texte se réfère à **Ralliement**, il se réfère à tous les cas de **Ralliement**, quelle que soit la précision.

> **Ralliement (Solo)** - Si cette carte est active, vous pouvez la reprendre en main.
>
> **Ralliement (X au choix)** - Si cette carte est active, vous pouvez reprendre X ~~cartes~~ en main, dont cette carte si vous le souhaitez.

Utiliser un ordre Ralliement est facultatif. Chaque carte peut activer cet ordre une fois par conflit.

A Dans ce premier exemple, la carte du joueur Insurrection est active à l'automne. Lors de son étape d'actions, il décide d'utiliser l'ordre **Ralliement (Solo)** *pour reprendre en main sa carte.*



B Dans ce second exemple, le joueur Assemblée choisit d'utiliser l'ordre **Ralliement (2 au choix)** *de sa carte. Cela lui permet de reprendre en main sa carte et sa carte active.*



Déploiement (X)

Si cette carte est dans votre main, vous pouvez la placer face visible près d'une région. Cette carte est à présent active. Ensuite, placez sur cette carte, depuis la réserve, à hauteur de la valeur de **Déploiement** indiquée (X).

Utiliser un ordre Déploiement est facultatif. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que vous pouvez déployer lors d'une manche.

Le joueur Noblesse effectue son étape d'actions. Il choisit d'utiliser l'ordre **Déploiement (1)** *de la carte Malheur ()qu'il a en main.*

Il décide de la placer à côté de la région des Hauteurs et place 1 sur cette carte depuis la réserve. En hiver, lors de l'étape d'entretien, il retire ce jeton et le renvoie dans la réserve. La carte reste cependant active dans les Hauteurs, ce qui renforce la présence de la Noblesse dans cette région.



Mortel

Si cette carte est active lors du conflit en cours, elle élimine toutes les cartes actives adverses du conflit en cours. Les cartes éliminées sont retirées du conflit et placées au cimetière.

Cet ordre est obligatoire et se résout *simultanément*.

En conséquence, il peut arriver que plusieurs cartes avec l'ordre **Mortel** s'éliminent mutuellement. Lorsque cela arrive, on considère qu'elles ont toutes causé l'élimination.

Les cartes qui ont d'autres effets les résolvent tout de même, même éliminées, puisque tous les effets se résolvent *simultanément.* Notez que la plupart des cartes **Mortel** sont particulièrement fragiles face aux cartes , car la simple présence d'un est suffisante pour les éliminer, tout en restant Invulnérable à leur effet ! Ce point de règle est expliqué sur les cartes **Mortel** concernées.

Chaque carte peut déclencher son ordre Mortel une seule fois par conflit. Toutefois, sous certaines conditions, il est possible de déclencher cet ordre dans plusieurs conflits de la même manche.

Dans ce conflit, le joueur Noblesse a révélé une carte , tandis que les joueurs Assemblée et Insurrection ont révélé des cartes .

Lors de l'étape d'effets , chacune de ces cartes déclenche automatiquement son ordre **Mortel**.

Toutes les cartes du conflit sont donc éliminées. On considère que le joueur Assemblée et le joueur Insurrection ont éliminé les cartes de ce conflit.





COMPÉTENCES

Les compétences sont directement imprimées sur certaines cartes Faction. Grâce à certaines capacités, il est possible de faire gagner des compétences à telle ou telle carte Faction. Contrairement aux actions, effets et ordres qui s'activent ou se déclenchent lors d'une étape spécifique, les compétences sont passives et considérées comme faisant toujours effet.

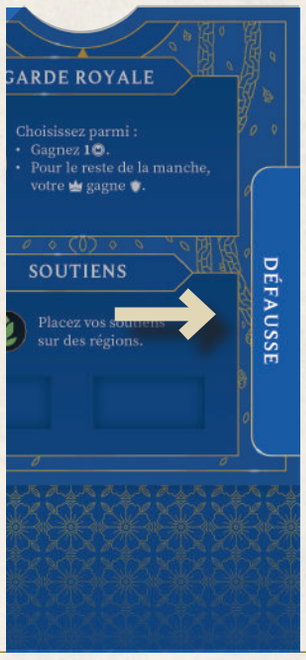


Résilient

Lorsque cette carte est éliminée, placez-la dans votre défausse au lieu de l'envoyer au cimetière.

Ici, la carte de la Noblesse a été éliminée par un adversaire lors de l'étape d'effets d'un conflit.

Cette carte est donc retirée du conflit. Cependant, puisqu'elle dispose de la compétence , le joueur Noblesse la place dans sa défausse au lieu de l'envoyer au cimetière.





Invulnérable

Cette carte est immunisée contre l'effet d'élimination des ordres **Mortel** ou de toute autre action ou capacité qui provoquerait son élimination.

*Le joueur Assemblée a révélé une carte . Le joueur Insurrection a quant à lui révélé une carte avec un ordre **Mortel**. Enfin, le joueur Clans a révélé une carte avec la compétence .*

*Lors de l'étape d'effets , l'ordre **Mortel** se déclenche automatiquement. Normalement, un tel ordre élimine toutes les cartes adverses du conflit. Toutefois, puisque la carte du joueur Clans a la compétence , elle n'est pas affectée par l'élimination.*

La carte de l'Assemblée, en revanche, est éliminée et envoyée au cimetière.



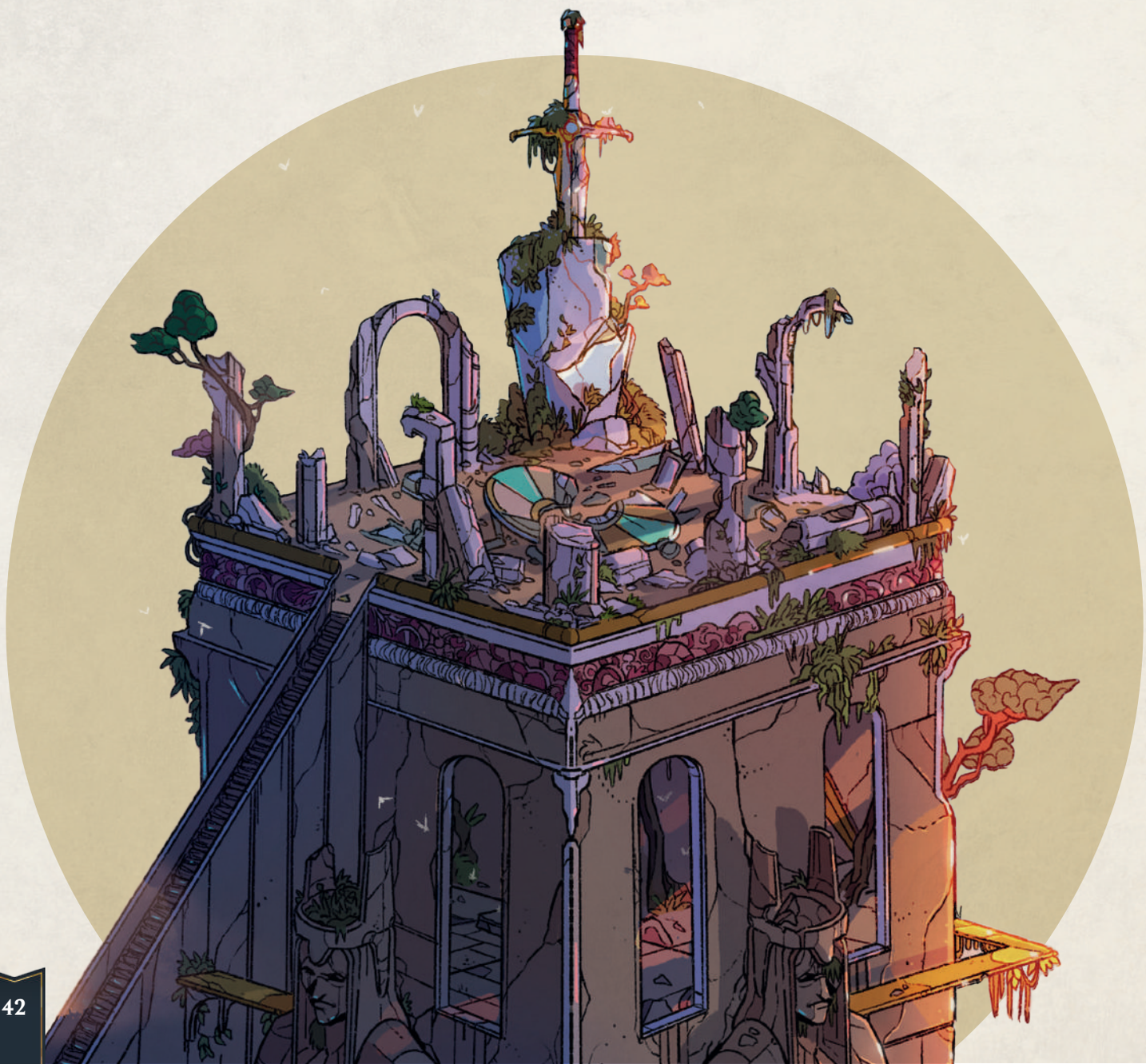
Éclaireur

Si cette carte est utilisée pour voyager, placez-la dans votre défausse au lieu de l'envoyer au cimetière. Vous gagnez des 🔭 normalement.

Le joueur Clans choisit de voyager avec une carte ✊ qui dispose de la compétence 🗺. Au lieu de l'envoyer au cimetière, il la place dans sa défausse.

Le joueur Clans gagne ensuite 2🔭 de la réserve commune et les place dans sa propre réserve.





PRÉCISIONS

Règle d'or

Si le texte d'une carte contredit ce livret de règles, la carte a priorité sur les règles.

Cartes actives

Une carte active désigne une carte face visible placée à côté d'une région.



Les cartes Faction **ne sont pas** actives lorsqu'elles sont :

- Face cachée près d'une région.
- Dans votre main.
- Dans votre deck.
- Dans votre sanctuaire (*voir Sanctuaires p. 44*).
- Dans votre réserve.
- Dans votre défausse.
- Au cimetière.
- En train d'occuper une carte Royaume.
- Dans un Conseil.
- Brûlées (*voir Brûler un élément ci-dessous*).

Brûler un élément

Certaines capacités du jeu vous demandent de brûler un élément. Lorsque cela arrive, cet élément est retiré du jeu et rangé dans la boîte. Un élément brûlé n'a plus aucun effet sur le jeu, sauf mention contraire.

Conseils

La tuile des Conseils rassemble trois Conseils différents.

Les Conseils, comme les cartes Royaume, appartiennent à une famille (/ /). Les familles n'ont pas de règle spéciale, ni de bonus associé. Elles donnent une idée du type de capacité que le Conseil offre.

Chaque Conseil dispose d'une capacité unique. Vous y accédez si vous avez au moins un dans ce Conseil ; plus vous avez de dans un Conseil, plus cette capacité est puissante. Le moyen le plus courant d'ajouter des dans un Conseil est d'utiliser des cartes pour gouverner, bien que certaines capacités vous permettent d'ajouter des d'une autre façon.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes de chaque Conseil.

Déplacer une carte dans un Conseil - Vous pouvez ajouter des cartes à un Conseil comme suit :

- Obtenir la récompense du lieu Château. Cela vous permet de gouverner avec une carte active ou une carte de votre main avec au moins un .
- Faire l'action Gouverner en automne, en utilisant une carte de votre main avec au moins un .
- Utiliser une capacité qui vous permet de déplacer des cartes sur un Conseil, ou vous fournit des actions Gouverner supplémentaires.

> **REMARQUE** - Certaines capacités vous permettent d'ajouter une carte à un Conseil sans faire une action Gouverner. Les cartes déplacées de cette façon n'ont pas besoin d'avoir des icônes .

> **REMARQUE** - Lorsque vous placez une carte dans un Conseil, assurez-vous de ne pas recouvrir intégralement les cartes qui s'y trouvent déjà. L'ordre des cartes n'a aucune importance, mais pour qu'il soit plus facile de les lire, vous devez laisser leurs icônes visibles. Cela vaut pour tous les Conseils.

Retirer des cartes d'un Conseil - Vous retirez des cartes d'un Conseil lors des occasions suivantes :

- Obtenir la récompense du lieu Château. En effet, si vous déplacez une carte dans un Conseil de cette façon, vous retirez toutes les autres cartes qui s'y trouvent, y compris les vôtres.
- Utiliser une action ou capacité qui permet de retirer les cartes d'un Conseil.

> **REMARQUE** - Toute carte retirée d'un Conseil, quelle qu'en soit la raison, rejoint la défausse de son propriétaire, sauf mention contraire.

*Ici, la Noblesse a **2** au Conseil des Secrets et **1** au Conseil des Serments.*

*L'Assemblée a **1** au Conseil des Secrets.*



Précisions au sujet des Conseils

Conseil des Reliques - Le Conseil des Reliques vous permet de gagner des supplémentaires lorsque vous récupérez votre récompense de héraut.

Lorsque vous récupérez votre récompense de héraut, vous pouvez retirer autant de vos cartes et/ou jetons que vous désirez de ce Conseil pour gagner autant de que le nombre total de défaussés ainsi. Cet effet s'exerce en plus des normalement récupérés grâce à votre récompense de héraut.

Les cartes retirées de cette façon rejoignent votre défausse, sauf mention contraire. Les jetons retirés de cette façon rejoignent votre zone de jeu, sauf mention contraire.

> **REMARQUE** - Si une carte ou un pion rapporte deux ou plus, vous devez la retirer du Conseil pour bénéficier des correspondants.

Conseil des Secrets - Le Conseil des Secrets vous permet de récupérer une récompense de lieu en dehors d'un conflit, en vous offrant une action qui convertit vos en pions Faction sur ce lieu.

- Choisissez un ou plusieurs lieux ; vous pouvez y placer autant de pions Faction de votre réserve que vous possédez de dans ce Conseil. Vous pouvez placer tous vos pions sur un seul lieu, ou les répartir à votre convenance.

Après avoir placé vos pions, vérifiez si un ou plusieurs lieux contiennent au moins quatre de vos pions. Si oui, retirez-les tous et résolvez la récompense de lieu, **en ignorant les de cette récompense**. Si plusieurs lieux sont concernés, résolvez-les un par un dans l'ordre de votre choix. Les pions retirés de cette façon rejoignent votre zone de jeu. Les pions Faction sont illimités. Si vous en manquez, utilisez des équivalents.

Vos pions Faction restent sur le plateau central d'une manche sur l'autre. Seule la procédure expliquée ci-dessus permet de les retirer, et ils ne sont pas affectés si vos cartes sont retirées du Conseil des Secrets.

Le Conseil des Secrets vous permet uniquement de récupérer une récompense de lieu. Il ne vous permet pas de récupérer une récompense de héraut, même si votre héraut se trouve sur le lieu choisi.

> **REMARQUE** - Les pions Faction placés sur les cartes d'un lieu ou d'une région ne comptent pas pour le Conseil des Secrets.

Conseil des Serments - Le Conseil des Serments vous offre une action qui permet de récupérer des soutiens sur votre plateau Joueur.

Vous pouvez récupérer sur votre plateau Joueur autant de soutiens du plateau central et/ou du cimetière que vous possédez de dans ce Conseil.

De plus, si vous avez la **majorité** de dans ce Conseil lorsque vous l'activez, vous pouvez récupérer un soutien supplémentaire.

> **REMARQUE** - Vous devez avoir au moins un dans ce Conseil pour être éligible à la majorité de .

Sanctuaires

Chaque faction dispose de son propre sanctuaire. Votre sanctuaire fait partie de votre zone de jeu, mais est distinct de votre plateau Joueur et de votre réserve. Les cartes Faction avancées et les cartes QG de votre faction commencent la partie dans votre sanctuaire. Vous pouvez les acquérir en cours de jeu en dépensant des .

De plus, si votre sanctuaire est vide à la fin de la partie, vous pouvez convertir tout restant dans votre réserve en (à 2:1).

Acquérir des cartes de votre sanctuaire

Lorsque vous placez des 🔧 dans votre réserve, notamment en voyageant ou en utilisant certaines capacités, vous pouvez immédiatement dépenser tout ou partie des 🔧 de votre réserve pour acquérir des cartes de votre sanctuaire. Vous pouvez acquérir plusieurs cartes à la fois tant que vous êtes capable de payer les coûts en savoir requis. Déplacez tout 🔧 ainsi dépensé de votre réserve à la réserve commune.

Vous pouvez uniquement dépenser des 🔧 lorsque vous ajoutez des 🔧 à votre réserve. Si vous choisissez de ne pas dépenser vos 🔧 à ce moment-là, ces 🔧 restent dans votre réserve, et vous pourrez seulement les dépenser la prochaine fois que vous ajouterez un ou plusieurs 🔧 à votre réserve.

- **Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte Faction avancée**, prenez-la immédiatement en main. Si vous avez déjà autant de cartes en main que votre limite de cartes, placez-la à la place au sommet de votre deck (voir Taille de la main p. 47).
- **Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte QG**, placez-la immédiatement dans votre réserve.

*Ici, le joueur Insurrection a déjà **1**🔧 dans sa réserve. Il gagne **1**🔧 supplémentaire, ce qui lui fait un total de **2**🔧 dans sa réserve.*



Comme il vient de gagner un ou plusieurs 🔧, il peut choisir d'en dépenser pour acquérir une ou plusieurs cartes de son sanctuaire. Il peut aussi choisir de les garder pour plus tard.

*Dans cet exemple, le joueur Insurrection décide d'acquérir la carte Arche enflammée depuis son sanctuaire. Le coût requis en savoir est de **2** 🔧. Il paie donc 2 🔧 de sa propre réserve à la réserve commune et prend la carte Arche enflammée en main.*



Sanctuaire épuisé

S'il ne reste aucune carte dans votre sanctuaire (parce que vous les avez déjà toutes acquises ou retirées du jeu via d'autres moyens), votre sanctuaire gagne la capacité suivante :

À la fin de la partie, avant de compter les totaux de ⭘, si le sanctuaire ne contient aucune carte, gagnez 1⭘ pour chaque série de 2🔧 de votre réserve.



Faveur du Royaume

La Faveur du Royaume vous permet de faire l'action spécifique à votre faction indiquée sur votre plateau Joueur lorsque vous êtes en possession du pion .

Obtenir la Faveur du Royaume

Lorsque vous obtenez la récompense du lieu Domaine, vous pouvez récupérer la Faveur du Royaume , que le pion s'y trouve ou non (il peut être sous le contrôle d'un autre joueur). Déplacez le pion sur l'emplacement correspondant de votre plateau Joueur, avec le **III** placé comme indiqué.

> **REMARQUE** - Si vous récupérez la Faveur du Royaume alors que vous l'avez déjà, réinitialisez son nombre d'utilisations possible en faisant pivoter la valeur du pion sur sa valeur **III**.

Activer la Faveur du Royaume

La Faveur du Royaume vous offre une action spécifique propre à votre faction. Lorsque vous activez votre , appliquez les instructions indiquées et faites pivoter le disque dans le sens horaire pour afficher la valeur immédiatement inférieure. Si vous faites pivoter le disque en deçà de sa valeur **I**, activant ainsi sa troisième et dernière utilisation, remettez immédiatement la Faveur du Royaume sur le lieu Domaine.



*Le joueur Clans récupère le et aligne la valeur **III** avec la petite flèche qui se trouve en haut à droite de son plateau Joueur.*



*Le joueur Clans utilise son action Faveur du Royaume et fait pivoter son sur la valeur **II**, ce qui lui rappelle qu'il ne lui reste que deux utilisations.*

Imprimé, Gagné et Annulé

Imprimé

Ce terme se réfère à toute information directement imprimée sur une carte ou tout autre élément.
Les capacités peuvent cibler ou affecter des informations imprimées, comme une valeur de force, une compétence, une action, un effet, un ordre, ou d'autres capacités.

Gagné

Lorsqu'une carte ou un élément **gagne** de la force, des compétences, actions, effets, ordres ou autres capacités, ces éléments ne sont pas considérés comme imprimés sur la carte ou sur l'élément. Tout effet qui ciblerait ou affecterait des informations imprimées **ne s'applique pas** sur des éléments gagnés.



*La compétence Invulnérable est **imprimée** sur cette carte Faction.*



*Cette même carte Faction a maintenant **gagné** l'ordre **Mortel** pour toute la durée de la manche. Cet ordre n'est pas considéré comme imprimé sur la carte.*

Mortel

Annulé

Si une capacité annule un ou plusieurs éléments de texte d'une carte ou d'un élément, alors ces éléments sont ignorés et n'ont plus aucun effet de jeu. Il peut arriver qu'une capacité annule uniquement les éléments imprimés d'une carte.

Utiliser et Déclencher

Le verbe Utiliser est en général associé à des actions, ordres ou capacités optionnelles qui doivent être résolues *dans l'ordre du tour*.



Le verbe Déclencher est en général associé à des effets, ordres ou capacités obligatoires qui doivent être résolues *simultanément*.



Gagner / Voler / Déplacer des ◉ / 🔨

Gagner des ◉ / 🔨

Lorsqu'il vous est demandé de gagner des ◉ et/ou des 🔨, prenez le nombre de jetons indiqué depuis la réserve commune et placez-les dans votre propre réserve.

Voler des ◉ / 🔨

Lorsqu'une capacité vous permet de voler des ◉ et/ou des 🔨, prenez le nombre de jetons indiqué depuis la réserve de l'adversaire et placez-les dans votre propre réserve. Vous ne pouvez pas voler un élément de la réserve commune.

Déplacer des ◉ / 🔨

Lorsqu'une capacité permet de déplacer des ◉ et/ou des 🔨 d'une zone à l'autre, elle vous dit en général d'où partent les jetons et où ils doivent aller.

Taille de la main

Dépasser la taille de sa main

Vous ne pouvez pas avoir plus de cartes en main que le nombre défini par votre taille de main actuelle, sauf mention contraire.

- Si vous êtes déjà à la limite de votre taille de main et que vous voulez ajouter une ou plusieurs cartes à votre main, vous devez placer ces cartes au sommet de votre deck à la place.
- Si, à tout moment, vous avez plus de cartes en main que votre taille de main ne le permet (par ex. si vous subissez de l'attrition et que vous avez plus de cartes que votre nouvelle taille de main), vous devez immédiatement défausser des cartes de votre main pour revenir à votre limite de cartes.

Limite haute et basse de cartes en main

Vous ne pouvez jamais augmenter votre taille de main au-delà de **huit** cartes.

Vous ne pouvez jamais diminuer votre taille de main en deçà de **trois** cartes.

Cette règle est absolue. Si un effet de jeu vous conduit à excéder ces limites, ne l'appliquez pas.

Aucune carte restante dans un conflit

Si vous n'avez plus aucune carte dans un conflit, soit parce que vos cartes ont été éliminées, soit parce qu'elles ont été retirées du conflit d'une manière ou d'une autre, vous participez tout de même encore au conflit. Considérez que la force de vos cartes Faction dans un tel conflit est de **0**. À cette force s'ajoute celle de vos soutiens et/ou de toute capacité qui pourrait vous être utile.

Informations publiques, privées et cachées

Informations privées

Ces informations sont exclusivement réservées au joueur qui contrôle les éléments de jeu associés. Ce joueur peut accéder à ces informations à tout moment.
Les informations suivantes sont privées :

- Cartes Faction en main.
- Cartes Faction posées face cachée pour enchérir au printemps.
- Cartes Faction posées face cachée près des régions.

> **REMARQUE** - Vous avez le droit de discuter des informations privées que vous possédez, mais ne pouvez jamais montrer ces informations à vos adversaires (en dévoilant physiquement une carte, par exemple).

Informations cachées

Ces informations sont cachées à tous les joueurs. Sauf mention contraire, aucun joueur n'a le droit de consulter des informations cachées, même s'il a le contrôle des éléments de jeu associés.
Les informations suivantes sont cachées :

- Deck de cartes (quel qu'en soit le propriétaire).
- Cartes Royaume face cachée de la pioche Royaume.

> **REMARQUE** - Si une capacité vous permet de consulter une information cachée, vous avez le droit de discuter de cette information, mais vous n'avez pas le droit de la révéler physiquement (en dévoilant une carte, par exemple).

Tout autre type d'information est **public** et peut être consulté par les joueurs à n'importe quel moment.

Cibler des cartes

Joueur(s) - Lorsqu'une capacité cible ou affecte un ou plusieurs joueurs, elle peut être utilisée sur n'importe quel joueur, dont celui qui utilise cette capacité.

Adversaire(s) - Lorsqu'une capacité cible ou affecte un ou plusieurs adversaires, elle peut être utilisée exclusivement sur d'autres joueurs, et non sur celui qui utilise cette capacité.

DURÉE DE LA PARTIE ET MISE EN PLACE AVANCÉE

Avant de commencer la mise en place, les joueurs peuvent choisir trois options différentes pour la durée de la partie.

Partie standard (cinq manches) - La durée recommandée. L'équilibrage du jeu est conçu pour convenir à tous les styles de jeu avec ce nombre de manches. Les joueurs ont de nombreuses opportunités pour gagner en influence, mais doivent tout de même faire attention à ne pas subir l'attrition.

Partie courte (quatre manches) - Une escarmouche rapide et intense. L'attrition joue généralement un rôle moins important. Les joueurs ont moins de temps pour élaborer leur stratégie et gagner en influence, et doivent donc prendre leurs décisions avec prudence.

Partie longue (six manches) - Une véritable guerre totale. Ce rythme plus lent signifie que les joueurs ont plus d'opportunités pour gagner en influence et acquérir des ressources, mais l'attrition représente une menace plus importante. La durée plus longue de la partie doit également être prise en compte.

Mise en place avancée

La mise en place avancée est recommandée aux joueurs expérimentés qui ne craignent pas de jouer avec des positions de départ asymétriques. **Les règles de mise en place avancée peuvent être utilisées dans toutes les durées de partie.**

Pour utiliser la mise en place avancée, ajoutez les étapes suivantes lors de la mise en place :

I Après l'**Étape A** de la mise en place, chaque joueur reçoit cinq cartes Royaume face cachée. Chaque joueur peut regarder ses cartes et en parler librement, sans toutefois les montrer aux autres joueurs. **Reprenez ensuite la mise en place standard.**

II Lors de l'**Étape N** de la mise en place, chaque joueur décide, après avoir regardé les cartes de sa main, s'il souhaite piocher les cartes sa main de nouveau (faire un mulligan) ou non. Une fois que tous les joueurs ont pris leur décision, ceux qui souhaitent piocher de nouveau leur main procèdent comme suit :

A. Ils remettent toutes les cartes de leur main sans le symbole ✦ sur le haut de leur deck.

B. Ils mélangent leur deck puis piochent des cartes jusqu'à atteindre la taille maximum de leur main. **Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une fois.**

III Chaque joueur choisit ensuite l'une des cinq cartes Royaume reçues après l'étape A et la place face cachée sur l'un des emplacements de cartes Royaume de son plateau Joueur. Il place ensuite face cachée une carte Faction de sa main sur cette carte Royaume. Les cartes Royaume non choisies sont mélangées au reste de la pioche Royaume (en laissant de côté la carte face visible du dessus jusqu'à ce que le mélange soit terminé).

IV Lors de l'Étape O, déterminez l'ordre de départ comme d'habitude. Une fois cet ordre établi, révélez toutes les cartes Royaume face cachée ainsi que les cartes Faction face cachée placées dessus. Les cartes Royaumes deviennent alors occupées par les cartes Faction placées dessus.

> **REMARQUE** - S'il y a des instructions indiquées en **gras** sur ces cartes Royaumes, elles sont résolues *dans l'ordre du tour*.

V Si nécessaire, les joueurs piochent des cartes jusqu'à atteindre la taille maximum de leur main.

Les joueurs sont maintenant prêts à commencer la partie.



GLOSSAIRE

- **Action** - Indiquée par un cadre et à utiliser lors de l'étape d'actions qui lui est associée. Utiliser une action est facultatif. Chaque joueur peut utiliser les actions sous son contrôle une seule fois par manche, sauf mention contraire. Il n'y a aucune limite au nombre d'actions qu'un joueur peut utiliser lors d'une manche. *Actions, p. 8*
- **Active** - Les cartes Faction placées face visible à côté d'une région sont considérées comme actives. De nombreux effets et capacités ciblent les cartes actives ou interagissent avec. Tout placé sur une carte active en est retiré si la carte cesse d'être active. *Cartes actives, p. 43*
- **Archétype** - L'icône qui apparaît directement sous la valeur de force d'une carte Faction. L'archétype d'une carte vous donne une idée générale du rôle qu'elle joue. Certaines capacités se réfèrent à des archétypes spécifiques, ou ne ciblent qu'un archétype en particulier. En dehors de cela, l'archétype d'une carte n'a aucun impact sur le jeu. *Cartes Faction, p. 13 Liste des archétypes* - Agent, Capitaine, Cavalerie, Champion, Disciple, Héritier, Ruse, Négociant, Machine de guerre.
- **Attrition** - Un joueur subit de l'attrition lorsqu'il doit piocher dans son deck alors que celui-ci est épuisé. L'attrition ne survient pas au moment où le deck s'épuise, mais au moment où le joueur doit piocher dans un deck épuisé. Chaque fois qu'un joueur subit de l'attrition, il réduit sa taille de main d'un cran. La taille de main d'un joueur ne peut jamais tomber en deçà de trois cartes. *Attrition, p. 16 / Taille de la main, p. 47*
- **Automne** - La quatrième phase d'une manche. Les joueurs y résolvent l'étape d'actions de l'automne *dans l'ordre du tour*. Lors de l'étape d'actions de l'automne, les joueurs peuvent utiliser autant d'actions facultatives qu'ils le veulent. De plus, les joueurs peuvent gouverner en utilisant une carte Faction de leur main, et/ou voyager en utilisant une carte Faction de leur main. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. *Automne, p. 31 / Gouverner, p. 31 / Voyager, p. 32*
- **Brûler** - Lorsqu'il vous est demandé de brûler un élément (carte, jeton, etc.), mettez cet élément de côté, en dehors de la zone de jeu. On considère que cet élément n'est plus en jeu : il ne peut pas être ciblé et il est impossible d'interagir avec, sauf mention contraire. Les éléments brûlés sont connus de tous. *Brûler un élément, p. 43*
- **Cartes Faction** - Il y a deux types de cartes Faction : Les cartes Faction de base sont celles de votre deck (ou de votre main) au début de la partie. Les cartes Faction avancées, identifiées par l'icône, se trouvent dans votre sanctuaire. Vous pouvez acquérir ces cartes en dépensant des de votre réserve (à hauteur de la valeur indiquée dans l'icône). Le terme carte Faction se rapporte à toutes les cartes Faction, de base et avancées, sauf mention contraire. Au cours du jeu, ces cartes permettent de résoudre des enchères, occuper des cartes Royaume, participer à des conflits, gouverner (pour ajouter des à un Conseil) et voyager (pour ajouter des à votre réserve). Les cartes Faction deviennent actives lorsqu'elles sont placées face visible près d'une région. *Cartes Faction, p. 13 / Résoudre les enchères, p. 18 / Occuper une carte Royaume, p. 19 / Résoudre les conflits, p. 25 / Gouverner, p. 31 / Voyager, p. 32 / Conseils, p. 43 / Sanctuaires, p. 44*
- **Cartes QG** - Les cartes QG se reconnaissent à leur icône. Au début de la partie, elles se trouvent dans votre sanctuaire. Les joueurs peuvent les acheter en cours de jeu en payant leur coût en. Les cartes QG n'ont ni archétype, ni valeur de force, ni compétence. Elles accordent en revanche une capacité unique une fois acquises. Contrairement aux cartes Faction avancées (que vous prenez en main), les cartes QG doivent être stockées face visible dans votre réserve. Les cartes QG de votre réserve y restent, sauf mention contraire. *Sanctuaires, p. 44*
- **Cartes Royaume** - Les cartes Royaume sont des cartes neutres récupérables depuis la Route Royale. Les joueurs peuvent aussi se les voler à certaines occasions. Chaque carte Royaume rapporte une capacité unique et appartient à l'une des trois familles (, ,). La manière la plus simple d'interagir avec une carte Royaume est de l'occuper. Pour occuper une carte Royaume, vous devez y jouer une carte Faction ; une carte Royaume occupée prend un emplacement de votre plateau Joueur. Un joueur peut uniquement avoir deux cartes Royaume occupées sur son plateau Joueur. Pour voler une carte Royaume, un joueur doit avoir une force d'enchère totale plus élevée que la force de la carte Faction qui occupe la carte convoitée. Lorsqu'un joueur cesse d'occuper une carte Royaume, quelle qu'en soit la raison, il reprend en main la carte Faction qui l'occupait. Les cartes Royaume ne sont pas des cartes actives. *Cartes Royaume, p. 14 / Résoudre les enchères, p. 18*
- **Cartes Royaume du plateau central** - Certaines cartes Royaume peuvent vous demander de les placer sur le plateau central (région ou lieu). Il n'y a aucune limite au nombre de cartes Royaume qui peuvent occuper la même région ou le même lieu en même temps. Si une carte Royaume est défaussée du plateau et qu'elle comporte un ou des jetons, ces jetons sont retirés. Vous pouvez utiliser des pions Faction pour vous souvenir de qui contrôle quelle carte, mais ces pions ne comptent pas pour le Conseil des Secrets. *Conseil des Secrets, p. 44*
- **Cimetière** - Le cimetière contient des cartes Faction face visible et les soutiens qui ont été dépensés. Les cartes éliminées par l'ordre **Mortel** ou par d'autres moyens, de même que les cartes utilisées pour voyager, sont envoyées au cimetière. Certaines capacités ou actions peuvent aussi envoyer des cartes au cimetière. Les cartes du cimetière y sont envoyées face visible et sont publiques. Contrairement aux cartes des défausses des joueurs, les cartes du cimetière ne sont pas remises dans le deck lors qu'un joueur subit de l'attrition. Les cartes du cimetière ne sont pas actives. De plus, tous les soutiens qui sont sur le plateau central au moment de l'hiver sont envoyés au cimetière. *Voyager, p. 32 / Mortel, p. 40 / Informations publiques, privées et cachées, p. 47*
- **Compétences** - Les compétences sont des icônes imprimées sur des cartes Faction, ou gagnées par celles-ci. Ces icônes apparaissent en haut à gauche, juste en dessous de la force et de l'archétype de chaque carte. Les compétences sont permanentes, et résoudre leur effet est obligatoire. *Compétences, p. 41*
- **Conflit** - Lors de la phase d'été, les joueurs résolvent les conflits de chaque région. Il y aura toujours au moins un conflit par région à chaque manche. L'issue d'un conflit dépend de la force totale de chaque joueur engagé dans le conflit. La force totale d'un joueur dans un conflit est déterminée par la force cumulée de toutes ses cartes actives et soutiens dans la région concernée (exception faite des cartes et soutiens déjà engagés dans un conflit de cette région lors de cette manche), plus toute force supplémentaire que lui rapporteraient d'autres capacités. Chaque conflit se divise en une étape d'actions diurne où des actions facultatives peuvent être utilisées, et une étape d'effets nocturne où des effets obligatoires se déclenchent. Si un conflit se termine par une égalité, les joueurs à égalité peuvent relancer un nouveau conflit dans la même région. Le vainqueur d'un conflit récupère les récompenses de héraut et de lieu de la région. *Résoudre les conflits, p. 25*
- **Conflit en cours** - Certains textes se réfèrent au conflit en cours. Cela désigne le conflit que les joueurs sont en train de résoudre. Il ne peut y avoir qu'un seul conflit en cours. *Résoudre les conflits, p. 25*
- **Conseils** - La tuile Conseils se divise en trois Conseils distincts : le Conseil des Reliques, le Conseil des Secrets et le Conseil des Serments. Chaque Conseil accorde un bénéfice unique aux joueurs qui disposent d'un ou plusieurs votes dans ce Conseil ; plus un joueur possède de votes, plus le bénéfice est intéressant. Les joueurs doivent gouverner pour ajouter des cartes dans un Conseil. Toute carte retirée d'un Conseil, quelle qu'en soit la raison, rejoint la défausse de son propriétaire, sauf mention contraire. *Conseils, p. 43*
- **Dans l'ordre du tour** - Cette expression est utilisée lors de la résolution de certaines étapes et instructions. Elle apparaît en *italique*. Les étapes et instructions à résoudre *dans l'ordre du tour* doivent être résolues par les joueurs une par une, en commençant par le premier joueur de la piste d'ordre du tour, suivi du deuxième joueur, et ainsi de suite. Chaque joueur résout intégralement l'étape ou instruction concernée avant de passer la main au joueur suivant *dans l'ordre du tour*. *Étapes dans l'ordre du tour, p. 8*
- **Début de l'année** - La première phase d'une manche. Les joueurs doivent piocher des cartes Faction jusqu'à atteindre la taille de leur main. Ensuite, les joueurs ajustent leurs positions sur la piste d'ordre du tour en fonction du nombre de en leur possession. C'est dans cet ordre que seront résolues les étapes et instructions à résoudre *dans l'ordre du tour* lors de cette manche. Ignorez la phase Début de l'année lors de la première manche. *Début de l'année, p. 16*
- **Deck** - Le deck d'un joueur est constitué de cartes Faction (de base et avancées). Ces cartes sont des informations cachées, aussi le deck doit-il toujours rester face cachée. Si un joueur doit piocher des cartes dans son deck mais que celui-ci est épuisé, il subit de l'attrition. *Cartes Faction, p. 13 / Attrition, p. 16*
- **Défausse** - La défausse de chaque joueur est face visible. Les informations des cartes qui s'y trouvent sont publiques. Il est possible d'accéder aux cartes de la défausse via la récompense de lieu Nécropole ou d'autres capacités. Les cartes de la défausse ne sont pas actives. S'il est demandé à un joueur de défausser une ou plusieurs cartes, il déplace ces cartes dans sa défausse. S'il est demandé à un joueur de mélanger sa défausse, il le fait face cachée. Si un joueur subit de l'attrition, il crée un nouveau deck en mélangeant l'intégralité de sa défausse.
- **Défausse Royaume** - La défausse Royaume accueille toutes les cartes Royaume défaussées. Cette défausse est face visible. Les cartes qui s'y trouvent sont publiques. Si les joueurs doivent remélanger la défausse, ils le font face cachée.

- **Diurne** - Une étape d'actions qui se déroule lors de la phase d'été, pendant un conflit, durant laquelle un joueur peut utiliser autant d'actions qu'il le souhaite avant de passer. Il y a une étape d'actions pour chaque conflit, ce qui signifie qu'il y a plusieurs étapes d'actions lors d'une même manche. Cette étape se résout *dans l'ordre du tour*. *Étape d'actions diurne, p. 26*
- **Effets** - Indiqués par un cadre . Se déclenchent automatiquement lors de l'étape d'effets associée. Les effets sont obligatoires et peuvent se déclencher plus d'une fois par manche. *Effets, p. 9*
- **Éliminer / Élimination** - Les cartes éliminées sont retirées du conflit et placées au cimetière. Les cartes qui déclenchent l'ordre Mortel lors de l'étape d'effets nocturne éliminent toutes les cartes actives adverses du conflit en cours. D'autres capacités ont des effets d'élimination. Une carte Faction avec la compétence Invulnérable (imprimée ou gagnée) est immunisée contre l'élimination. Une carte Faction avec la compétence Résilient (imprimée ou gagnée) qui se fait éliminer est envoyée dans la défausse de son propriétaire et non au cimetière. *Mortel, p. 40 / Invulnérable, pg. 41 / Résilient, pg. 41*
- **Enchère / Enchérir** - Au printemps, les joueurs jouent une carte Faction de leur main pour placer une enchère. La force d'enchère totale d'un joueur est déterminée à partir de la valeur de force de la carte qu'il a jouée, à laquelle viennent s'ajouter d'éventuels effets ou capacités qui concernent les enchères. L'archétype d'une carte placée en enchère, de même que ses compétences, ordres ou toute autre information ou capacité, n'est jamais utilisé à ce moment-là. Les enchères sont résolues de la carte de la force la plus élevée vers la plus faible. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur le mieux placé sur la piste d'ordre du tour. Lorsqu'un joueur résout son enchère, il peut décider de prendre une carte Royaume de la Route Royale, voler une carte Royaume occupée à un adversaire, ou reprendre en main sa propre carte d'enchère. *Placer les enchères, p. 18 / Résoudre les enchères, p. 18*
- **Épuisée / Non-épuisée** - Les tuiles Tactiques peuvent être épuisées ou non-épuisées. Toutes les tuiles Tactique commencent la partie sur leur côté non-épuisé, côté règles imprimées visible. La plupart des tuiles Tactique doivent être retournées côté épuisé une fois que leur capacité a été utilisée. Toutefois, quelques-unes peuvent être utilisées plusieurs fois avant d'être épuisées. Dans ce cas, placez des pions Faction dessus lors de la mise en place. Seules certaines capacités spécifiques permettent de réactiver des tuiles Tactique. *Tuiles Tactique, p. 15*
- **Étape** - Chacune des cinq phases du jeu se divise en une ou plusieurs étapes. Chaque étape peut demander à être résolue *dans l'ordre du tour* ou *simultanément*. Lors d'une étape d'actions, les joueurs peuvent utiliser des actions et ordres correspondant à l'étape en cours. Lors d'une étape d'effets, les joueurs doivent déclencher les effets et ordres correspondant à l'étape en cours. *Étapes simultanées, p. 8 / Étapes dans l'ordre du tour, p. 8*
- **Étapes d'actions** - À résoudre *dans l'ordre du tour*. Chaque joueur utilise autant d'actions facultatives disponibles qu'il le souhaite avant de terminer son étape d'actions et de passer la main au joueur suivant *dans l'ordre du tour*. Ces étapes d'action sont : étape d'actions du printemps, étape d'actions diurne et étape d'actions de l'automne. *Actions, p. 8*
- **Étapes d'effet** - Se résolvent *simultanément*. Chaque joueur déclenche les effets obligatoires de ses cartes. Il y a deux étapes d'effets : Étape d'effets nocturne, Étape d'effets de l'hiver. *Effets, p. 9*
- **Été** - La troisième phase d'une manche. En été, le dernier joueur sur la piste d'ordre du tour va placer un pion Conflit sur chaque région. Ces pions déterminent l'ordre de résolution des régions lors de cette manche. Chaque région est ensuite résolue une par une ; il peut y avoir plusieurs conflits dans une ou plusieurs régions. Les vainqueurs de ces conflits touchent les récompenses associées aux lieux où ils se sont déroulés. *Été, p. 25*
- **Famille** - Les cartes Conseil et les cartes Royaume appartiennent toutes à une famille (parmi trois) : , ou . Ces familles n'ont pas de règles spécifiques mais certaines capacités peuvent les cibler ou y faire référence. De plus, chaque famille est associée à un type d'effets. : croissance des revenus et acquisition de ressources. : manipulation de cartes et contournement des restrictions. : force brute, élimination et conflits. *Cartes Royaume, p. 14 / Conseils, p. 43*
- **Faveur du Royaume** - Un disque avec une icône qui doit être placée sur le lieu Domaine lors de la mise en place. La récompense de lieu du Domaine permet à un joueur de récupérer la Faveur du Royaume. Il la place alors sur son plateau Joueur (ou la réinitialise s'il l'avait déjà), ce qui lui permet d'utiliser l'action unique de sa faction liée à la Faveur du Royaume. Chaque fois qu'un joueur utilise l'action Faveur du Royaume de sa faction, il dépense une utilisation en faisant pivoter le. En cas d'égalité de à la fin de la partie, l'avantage est donné au joueur qui a le pion Faveur du Royaume. *Gagner la partie, p. 34 / Faveur du Royaume, p. 46*
- **Force** - La force est la valeur numérique utilisée pour déterminer l'issue d'une enchère ou d'un conflit. La valeur de force d'une carte Faction est imprimée en haut à gauche. Chaque soutien présent dans une région ajoute **+1** Force au premier conflit de la manche dans lequel il est engagé. Certaines capacités ou certains effets de jeu augmentent la force d'une carte. *Résoudre les enchères, p. 18 / Occuper une carte Royaume, p. 19 / Résoudre les conflits, p. 25*
- **Gouverner** - Lorsqu'un joueur fait l'action Gouverner, il place l'une de ses cartes Faction avec une ou plusieurs icônes dans un Conseil de son choix. Selon le moment de la manche et le moyen utilisé, la carte utilisée pour gouverner ne viendra pas du même endroit. Lors de l'étape d'actions de l'automne, les joueurs peuvent gouverner une fois en utilisant une carte **de leur main**. La récompense de lieu du Château permet aux joueurs de gouverner en utilisant **une carte active** ou **une carte de leur main**. Il n'y a aucune limite au nombre d'actions Gouverner qu'un joueur peut utiliser lors d'une manche. *Automne, p. 31 / Conseils, p. 43 / Votes, p. 51*
- **Hauteurs** - La région supérieure du plateau central. Elle abrite les lieux Château et Lande.
- **Héraut** - Les joueurs placent leur héraut sur un lieu lors de la phase du printemps. Il n'y a aucune limite au nombre de hérauts qui peuvent occuper le même lieu. Les hérauts peuvent gagner des et voler des aux hérauts adverses lors de la résolution des récompenses de héraut. Le Conseil des Reliques fait augmenter le montant de des récompenses de héraut. Les hérauts retournent sur le plateau Joueur de leur propriétaire en hiver. *Printemps, p. 18 / Résoudre les conflits, p. 25*
- **Hiver** - La cinquième et dernière phase d'une manche. Lors de l'hiver, les joueurs déclenchent *simultanément* tous les effets obligatoires de l'étape d'effets de l'hiver. Ensuite, tous les joueurs résolvent une étape d'entretien : les hérauts déployés sur le plateau regagnent leur plateau Joueur. Les soutiens du plateau sont envoyés au cimetière. Toutes les cartes actives restantes qui n'ont pas de jeton regagnent la défausse de leur propriétaire. Les cartes actives avec au moins 1, en revanche, perdent **1** au lieu d'être défaussées. Enfin, le compte-tours avance d'un cran. S'il s'agissait de la dernière manche, la partie est terminée. *Hiver, p. 33*
- **Influence** - L'influence est représentée par l'icône . À l'issue de la dernière manche, le joueur avec le plus de dans sa réserve personnelle est déclaré vainqueur. Au début de la partie, tous les jetons sont dans la réserve commune. Lorsqu'un joueur gagne des, il prend le nombre de jetons indiqué depuis la réserve commune et les place dans sa propre réserve. Un joueur ne peut jamais avoir moins de **0** dans sa réserve. Les jetons peuvent être placés sur des éléments pour matérialiser l'effet de certaines capacités, par exemple, un ordre Déploiement. Ces ainsi placés ne font pas partie de la réserve du joueur concerné. *Gagner la partie, p. 34 / Déploiement, p. 39*
- **Lieu** - Chaque région du plateau central est constituée de deux lieux. C'est là que doivent être placés les hérauts. Lorsqu'un joueur gagne un conflit dans une région, il choisit le lieu de la région dont il veut récupérer la récompense. Chaque lieu offre une récompense de lieu unique. *Placement des hérauts, p. 21 / Attribution des récompenses, p. 30*
- **Main** - La main de cartes Faction de chaque joueur est privée. Les joueurs n'ont pas le droit de dévoiler leurs cartes, mais ils peuvent en parler librement. Les cartes de la main d'un joueur ne sont pas actives. *Informations publiques, privées et cachées, p. 47*
- **Manche** - La partie se joue en un nombre fixe de manches (par défaut, cinq). À la fin de chaque manche, avancez le compte-tours d'un cran. Une manche représente une année dans l'univers du jeu.
- **Marais** - La région inférieure du plateau central. Elle abrite les lieux Temple et Nécropole.
- **Nocturne** - Une étape d'effets qui se déroule lors de la phase d'été, pendant un conflit, durant laquelle les effets obligatoires se déclenchent. Il y a une étape d'actions pour chaque conflit, ce qui signifie qu'il y a plusieurs étapes d'effets lors d'une même manche. Les effets de cette étape sont résolus *simultanément*. *Étape d'effets nocturne, p. 28*
- **Occuper** - Une carte Faction peut occuper une carte Royaume. Une carte Faction qui occupe une carte Royaume n'est pas active. Son texte et ses capacités ne sont pas considérés comme en jeu, sauf mention contraire. Il n'est pas possible d'occuper une carte Royaume avec plus d'une carte Faction. Lorsqu'une carte Faction cesse d'occuper une carte Royaume, son propriétaire la reprend en main. *Occuper une carte Royaume, p. 19*
- **Ordres** - Les ordres sont soit imprimés sur des cartes Faction, soit gagnés par celles-ci. Tous les ordres apparaissent en **gras**. Chaque ordre indique s'il est facultatif ou obligatoire, lors de quelle étape d'actions ou d'effets il peut être utilisé ou déclenché, et s'il peut être utilisé ou déclenché plus d'une seule fois par manche (contrairement aux actions, certains ordres peuvent être utilisés plusieurs fois par manche). Il existe six ordres différents : **Contournement**, **Déploiement**, **Embuscade**, **Mortel**, **Ralliement**, **Retraite**. *Ordres, p. 9 / Ordres (Précisions), p. 37*
- **Phase** - Une manche est constituée de cinq phases : Début de l'année, Printemps, Été, Automne et Hiver. Les joueurs résolvent ces phases une par une, dans cet ordre, en s'aidant du pion Saison. Chaque phase se divise elle-même en une ou plusieurs étapes. *Début de l'année, p. 16 / Printemps, p. 18 / Été, p. 25 / Automne, p. 31 / Hiver, p. 33*
- **Pions Conflit** - Le dernier joueur dans l'ordre du tour les place sur le plateau

central lors de l'été, à raison d'un pion par région. Ces pions déterminent l'ordre de résolution des régions lors de cette manche. *Placer des pions Conflit, p. 25*

- **Pion Joueur actif** - Ce pion est détenu par le joueur le mieux placé sur la piste d'ordre du tour. Lorsque vous devez résoudre une étape *dans l'ordre du tour*, le possesseur du pion Joueur actif devient joueur actif. Une fois qu'il a résolu cette étape, il passe le pion Joueur actif au prochain joueur dans l'ordre du tour, qui devient joueur actif. Une fois que tous les joueurs ont terminé cette étape, le premier joueur de la piste d'ordre du tour récupère le pion Joueur actif. *Étapes dans l'ordre du tour, p. 8 / Déterminer l'ordre du tour, p. 17*
- **Pioche Royaume** - La pioche Royaume est constituée de cartes Royaume. Elle reste face cachée sur son emplacement. Les cartes qu'elle contient sont une information cachée. Lorsque vous peuplez la Route Royale pour la première fois ou qu'elle est repeuplée en cours de jeu, retournez face visible la carte du sommet de la pioche. Cette carte peut être acquise au même titre que les autres cartes visibles de la Route Royale. Si les joueurs doivent tirer une carte de cette pioche et qu'elle est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche Royaume.
- **Piste d'ordre du tour** - La piste d'ordre du tour accueille les pions Ordre du tour des joueurs et détermine l'ordre dans lequel certaines étapes et instructions doivent être résolues. L'ordre de départ est déterminé lors de la mise en place et ajusté lors de la phase Début de l'année de chaque manche suivante. L'ordre sur la piste change en fonction du nombre de ◉ que possède chaque joueur dans sa réserve : plus un joueur en possède, mieux il sera placé. Les étapes et instructions à résoudre *dans l'ordre du tour* doivent être résolues en commençant par le premier joueur de la piste d'ordre du tour, suivi du deuxième joueur, et ainsi de suite. Le dernier joueur sur la piste d'ordre du tour, de son côté, a le pouvoir de choisir dans quel ordre seront résolus les conflits en été, en plaçant un pion Conflit numéroté sur chaque région. En cas d'égalité lors du décompte final, et si aucun joueur à égalité n'a la Faveur du Royaume, le joueur à égalité le mieux placé sur la piste d'ordre du tour l'emporte. *Déterminer l'ordre du tour, p. 17 / Placer des pions Conflit, p. 25 / Gagner la partie, p. 34*
- **Plaine** - Région centrale du plateau principal. Elle abrite les lieux Domaine et Champ de bataille.
- **Plateau central** - Le plateau central désigne la partie centrale du plateau Royaume et représente le monde de The Old King's Crown. Il est constitué de trois rangées, les régions, elles-mêmes constituées de deux lieux chacune. Les hérauts et soutiens (entre autres), lorsqu'ils sont utilisés, sont envoyés sur le plateau central.
- **Plateau Joueur** - Chaque joueur dispose d'un plateau Joueur qui correspond à sa faction et abrite plusieurs éléments de jeu : son héraut, ses soutiens, deux emplacements pour occuper des cartes Royaume, un emplacement pour le pion Taille de la main, un autre pour la Faveur du Royaume, et quatre tuiles Tactiques propres à sa faction. Le plateau Joueur fait partie de la zone de jeu d'un joueur, avec son deck, sa défausse, son sanctuaire et sa réserve.
- **Plateau Royaume** - Le plateau Royaume est le plateau principal du jeu. On y retrouve la piste d'ordre du tour, la Route Royale, le plateau central, et la piste compte-tours. Il prévoit aussi de la place pour accueillir les cartes que vous allez placer près de chaque région. Le pion Saison du plateau Royaume permet de mesurer la progression de chaque manche, étape après étape.
- **Printemps** - La deuxième phase d'une manche. C'est au printemps que se déroulent les enchères. Chaque joueur place son enchère, puis les enchères sont résolues, en partant de la plus forte. Lorsqu'un joueur résout son enchère, il décide s'il prend une carte Royaume de la Route Royale, s'il vole une carte Royaume occupée chez un adversaire, ou s'il reprend en main sa propre carte d'enchère. Une fois que toutes les enchères ont été résolues, les joueurs placent, *dans l'ordre du tour*, leurs hérauts sur le plateau central. Ensuite, les joueurs placent *simultanément* trois cartes Faction de leur main à côté des trois régions du plateau central, face cachée, à raison d'une carte par région. Enfin, *dans l'ordre du tour*, chaque joueur résout l'étape d'actions du printemps . Il utilise autant d'actions facultatives disponibles qu'il le souhaite avant de passer la main au joueur suivant *dans l'ordre du tour*. *Printemps, p. 18*
- **Récompenses de lieu** - Les récompenses de lieu s'obtiennent en général en remportant des conflits, mais aussi grâce à d'autres capacités. Elles sont distinctes des récompenses de héraut. Tout gain de ◉ indiqué par une récompense de lieu est obligatoire. Le reste (notamment les capacités) est facultatif. *Attribution des récompenses, p. 30*
- **Région** - Le plateau central se divise en trois régions : les Hauteurs, la Plaine et les Marais. Chaque région est une rangée qui abrite deux lieux. Les régions sont le théâtre des conflits de l'été. Les soutiens doivent être placés sur les régions, tandis que les cartes Faction doivent être placées à côté.
- **Réserve commune** - Réserve partagée de ◉ et de . Lorsque les joueurs gagnent des ◉ ou des , ils les prennent dans la réserve commune et les stockent dans leur réserve personnelle. Il n'y a aucune limite au nombre de jetons que peut contenir la réserve. Si vous tombez à court de ◉ ou de , utilisez des équivalents. *Gagner / Voler / Déplacer des ◉ / , p. 47*
- **Réserve personnelle** - Chaque joueur dispose de sa réserve personnelle, au sein de sa zone de jeu : il y stocke ses ◉, ses , ses cartes QG et certaines cartes Royaume. Certaines capacités permettent à des joueurs de voler ou de retirer des ◉ ou des de la réserve personnelle d'un autre joueur. Les cartes Royaume de votre réserve personnelle ne peuvent pas être volées, sauf mention contraire. À la fin de la partie, avant de compter les totaux de ◉, et si votre sanctuaire ne contient aucune carte, chaque série de **2** de votre réserve personnelle peut être convertie en **1**◉. Ensuite, chaque joueur compte le nombre total de ◉ de sa réserve personnelle. Le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur. Les éléments de la réserve personnelle d'un joueur sont publics. Aucune carte de la réserve personnelle d'un joueur n'est active.
- **Route Royale** - La Route Royale propose des cartes Royaume qui peuvent être acquises lors des enchères du printemps. La Route Royale se divise en quatre emplacements qui permettent d'accueillir les cartes Royaume. L'emplacement le plus à gauche accueille la pioche Royaume depuis laquelle les joueurs piochent des cartes pour repeupler la Route Royale. Au début de la partie, il y a quatre cartes Royaume sur la Route Royale. Chaque printemps, après la résolution des enchères, repeuplez-la. Si un joueur utilise une capacité pour gagner une carte Royaume de la Route Royale en dehors de la phase des enchères, il repeuple la Route Royale immédiatement. *Cartes Royaume, p. 14 / Placer les enchères, p. 18 / Résoudre les enchères, p. 18 / Repeupler la Route Royale, p. 20 / Pioche Royaume, p. 50*
- **Sanctuaires** - Chaque joueur dispose d'une tuile Sanctuaire qui fait partie de sa zone de jeu. Elle est cependant distincte de sa réserve personnelle. Les cartes Faction avancées et les cartes QG de chaque joueur commencent la partie dans son sanctuaire. Pour les acquérir, leur propriétaire doit dépenser des de sa propre réserve. Les cartes d'un sanctuaire ne sont pas actives. Si le sanctuaire d'un joueur est vide à la fin de la partie, il gagne **1**◉ pour chaque série de **2** de sa réserve. *Savoir, p. 15 / Sanctuaires, p. 44*
- **Savoir** - Le savoir est représenté par l'icône . Il s'acquiert en faisant l'action Voyager ou via d'autres capacités. Les joueurs dépensent des de leur réserve pour acquérir des cartes Faction avancées et des cartes QG de leur sanctuaire. Au début de la partie, tous les jetons sont dans la réserve commune. Lorsqu'un joueur gagne des , il prend le nombre de jetons indiqué depuis la réserve commune et les place dans sa propre réserve. Lorsqu'un joueur ajoute un ou plusieurs à sa réserve, il peut immédiatement dépenser autant de qu'il le souhaite de sa réserve pour acquérir une carte. S'il ne le fait pas, il renonce à cette occasion et devra attendre le prochain gain de pour être autorisé à en dépenser. En dehors de ce cadre, un joueur ne peut pas dépenser de , sauf mention contraire. Tout dépensé est remis dans la réserve commune. De plus, si le sanctuaire d'un joueur est vide à la fin de la partie, il peut convertir tout restant dans sa réserve en ◉ (à 2:1). *Voyager, p. 32 / Sanctuaires, p. 44*
- **Taille de la main** - Le pion Taille de la main permet de rappeler la limite de cartes en main d'un joueur. Au début de la partie, cette limite est définie par la valeur située en face de l'icône ✦. Au fil du jeu, la taille de la main d'un joueur peut augmenter ou diminuer. Le nombre de cartes d'un joueur ne peut jamais excéder la taille de sa main. *Attrition, p. 16 / Taille de la main, p. 47*
- **Tuiles Tactique** - Chaque faction a quatre tuiles Tactique, toutes différentes. Chaque tuile Tactique offre une action ou capacité spécifique, propre à sa faction. Les tuiles Tactique commencent la partie sur leur côté non-épuisé (texte visible). Au fil du jeu, les joueurs vont utiliser ces tuiles Tactique. Une fois qu'un joueur a utilisé une tactique, il la retourne côté épuisé (sans texte), sauf mention contraire. Certaines capacités permettent de retourner une tactique épuisée sur son côté non-épuisé. *Tuiles Tactique, p. 15*
- **Votes** - Les votes sont des icônes imprimées sur des cartes Faction, ou gagnées par celles-ci. Les cartes Faction ajoutées à un Conseil (en général via une action Gouverner) ajoutent leurs icônes à ce Conseil. Avoir des votes dans un Conseil offre des capacités spéciales à leur propriétaire. *Gouverner, p. 31 / Conseils, p. 43*
- **Voyager** - Lorsqu'un joueur fait l'action Voyager, il choisit l'une de ses cartes Faction avec une ou plusieurs icônes et l'envoie au cimetière. Il ajoute ensuite autant de jetons à sa réserve personnelle que le nombre d'icônes qui apparaissent sur la carte ainsi utilisée. Ces peuvent ensuite être dépensés pour acquérir des cartes Faction avancées et des cartes QG de son sanctuaire. Les cartes Faction avec la compétence utilisées pour voyager sont défaussées au lieu d'être envoyées au cimetière. Selon le moment de la manche et le moyen utilisé, la carte utilisée pour voyager ne viendra pas du même endroit. Lors de l'étape d'actions de l'automne , les joueurs peuvent voyager une fois en utilisant une carte **de leur main**. La récompense de lieu de la Lande permet aux joueurs de voyager en utilisant **une carte active** ou **une carte de leur main**. Il n'y a aucune limite au nombre d'actions Voyager qu'un joueur peut utiliser lors d'une manche. *Savoir, p. 15 / Automne, p. 31 / Sanctuaires, p. 44*

Publishing Technology & Solution
1 Chemin de la Coume,
09300 LAVELANET
kolossalgames.com

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

SÉQUENCE DE JEU

DÉBUT DE L'ANNÉE



1. **Piocher des cartes** - Piochez *simultanément* jusqu'à atteindre la taille de votre main.
2. **Déterminer l'ordre du tour** - Ajustez la piste d'ordre du tour selon les totaux de de chaque joueur.

PRINTEMPS



1. **Placer les enchères** - Placez *simultanément* une carte de votre main face cachée et placez votre héraut par-dessus.
2. **Résoudre les enchères** - Révélez *simultanément* vos enchères. Résolvez ensuite chaque enchère, une par une, de la force la plus élevée à la plus faible. Pour résoudre une enchère, choisissez entre :
   - **I.** Prendre une carte Royaume face visible depuis la Route Royale.
   - **II.** Voler une carte Royaume.
   - **III.** Renvoyer votre carte d'enchère dans votre main
3. **Placer les hérauts et les cartes** -
   - **A.** Placer les hérauts - Dans l'ordre du tour, placez votre héraut sur un lieu.
   - **B.** Placer des cartes près des régions - Placez simultanément une carte de votre main face cachée, à côté de chaque région.
4. **Étape d'actions du printemps** - Utilisez *dans l'ordre du tour* vos actions et/ou ordres .

ÉTÉ



1. **Placer des pions Conflit** - Le dernier joueur sur la piste d'ordre du tour place un pion Conflit sur chaque région. Cela détermine l'ordre dans lequel ces conflits vont être résolus.
2. **Résoudre les conflits** - Résolvez les trois régions dans l'ordre défini au préalable. Le vainqueur du conflit de chaque région touche les récompenses associées.



AUTOMNE



1. **Étape d'actions de l'automne** - *Dans l'ordre du tour,* chaque joueur effectue son étape d'actions de l'automne dans n'importe quel ordre :
   - **Gouverner** - Vous pouvez déplacer une carte Faction avec une ou plusieurs icônes depuis **votre main** vers un Conseil.
   - **Voyager** - Vous pouvez déplacer une carte Faction avec une ou plusieurs icônes depuis **votre main** vers le cimetière. Gagnez autant de jetons que le nombre d'icônes de la carte.
   - Utilisez autant d'actions et/ou d'ordres disponibles que vous le souhaitez.

HIVER



1. **Étape d'effets de l'hiver** - Résolvez *simultanément* les effets .
2. **Entretien** - Effectuez *simultanément* les étapes suivantes :
   - **Retirer les hérauts et soutiens** - Reprenez votre héraut et envoyez les soutiens du plateau central au cimetière.
   - **Retirer les pions Conflit** - Remettez les pions Conflit sur leur emplacement du plateau Royaume.
   - **Retirer les cartes actives** - Placez les cartes actives sans dans leur défausse respective. Si une carte active a encore au moins un , retirez-lui **1**.
3. **Avancer le compte-tours**

GAGNER LA PARTIE



La partie se termine après la dernière manche. Chaque joueur fait la somme de tous les de sa réserve. Le joueur qui a le plus de est déclaré vainqueur.



Si plusieurs joueurs sont à égalité, l'égalité est tranchée en faveur du joueur à égalité qui a la Faveur du Royaume . Si aucun des joueurs à égalité n'a la Faveur du Royaume , l'égalité est tranchée en faveur du joueur le plus haut placé sur la piste d'ordre du tour.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr