

CONCEPTION DU JEU ET RÉDACTION : BOBBY HILL
ILLUSTRATIONS ET CONCEPTION GRAPHIQUE : SAM PHILLIPS

COPYRIGHT 2024 GARPHILL GAMES / PIXIEGAMES (VF)

TRADUCTION : JEAN DORTHE
RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS

WWW.GARPHILL.COM

Introduction

À la fin de l'an 1135, Henri Ier, roi d'Angleterre, meurt subitement sans laisser d'héritier mâle pour lui succéder. Sa fille, l'impératrice Mathilde, pense être l'héritière légitime. Cependant, le neveu préféré du défunt roi, Étienne de Blois, accède au trône avant elle et, avec l'aide de son frère, l'évêque de Winchester, est couronné roi.

Les fidèles de l'impératrice sont furieux du couronnement d'Étienne et ne l'acceptent pas comme nouveau souverain. Au cours des 18 années qui suivent, l'Angleterre connait un effondrement de la loi et de l'ordre, tandis que la guerre civile s'étend à tout le pays. Cette période est connue sous le nom de *The Anarchy*...

Dans *The Anarchy*, les joueurs jouent le rôle de nobles anglais fidèles au roi Étienne. Au cours de 5 manches, ils doivent construire leur domaine, défendre leur château contre les attaques des armées des Angevins qui approchent, et prendre d'assaut les forteresses loyales à Mathilde avec leurs propres armes de siège.

Le joueur qui aura accumulé le plus de bravoure, de loyauté, d'influence et de puissance, tout en évitant la grogne, prouvera au roi Étienne qu'il est son allié le plus loyal, et celui-ci lui accordera son plus grand comté.

Bobby Hill souhaite remercier les auteurs suivants pour leur aide dans ses recherches sur cette période historique :
Jim Bradbury (Stephen and Matilda – The Civil War of 1139-53).
Charles Phillips (The Medieval Castle).

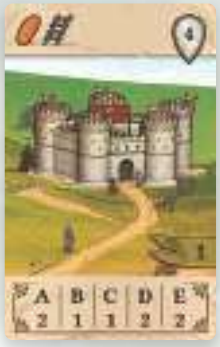
But du jeu

Le but de *The Anarchy* est d'être le joueur avec le plus de PV (points de victoire) en fin de partie. Ces PV sont gagnés principalement en augmentant les attributs, en évitant la Grogne, et en se concentrant avec succès sur les 5 cartes Chemin gagnées tout au long de la partie.

Au cours des 5 manches, les joueurs utiliseront leurs Ouvriers et leurs ressources pour développer et défendre leur domaine, et peut-être même pour assiéger quelques châteaux ennemis.



Matériel



1 deck Scénarios
(64 cartes Scénario)



25 cartes Chemin



4 aides de jeu



36 cartes
Attaque



6 cartes
Assaut final



96 cartes
Domaine
(24 par joueur)



12 jetons
Rassemblement



25 Pièces



30 jetons
Matériau



30 jetons
Nourriture



4 Tentes



1 marqueur
1er joueur



4 tuiles Château



120 Ouvriers *(30 Serfs jaunes, 20 Artisans noirs, 25 Mécènes gris, 25 Soldats rouges, 20 Chevaliers bleus)*

1 bloc de feuilles de jeu
(double face)

1 livre de Campagne
(mode Solo)



4 dés
Douves



4 dés
Porte



16 dés
Mur



16 dés
Tour

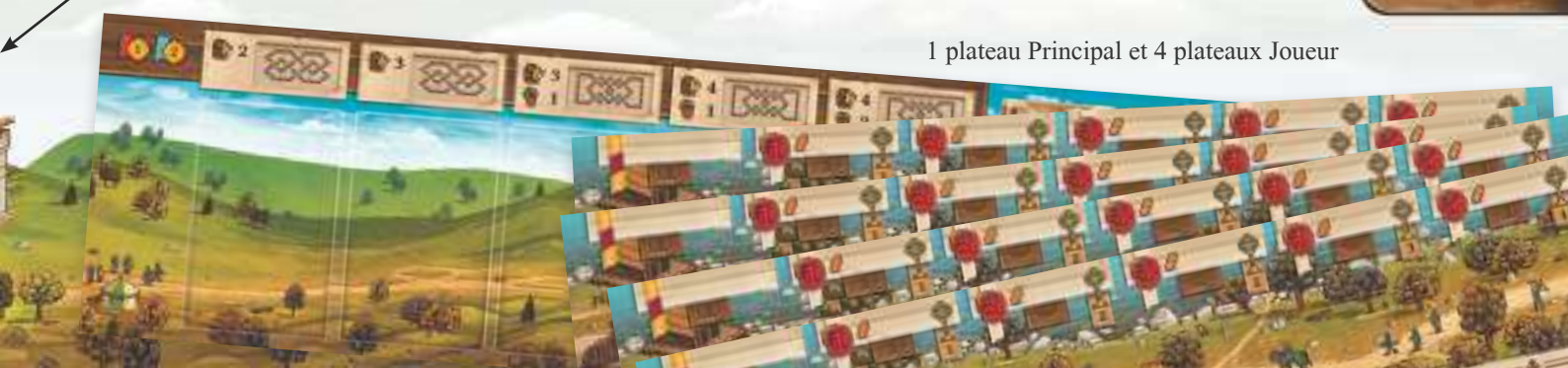


5 tuiles
Petit butin



5 tuiles
Grand butin

1 plateau Principal et 4 plateaux Joueur



Mise en place de la zone de chaque joueur

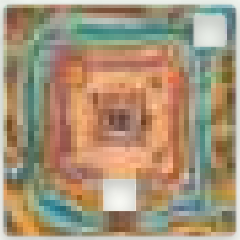
Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments suivants :

- 2 feuilles de jeu de bloc de feuilles. Il en place une face recto visible, comme feuille de gauche et l'autre face verso visible, comme feuille de droite *(comme illustré ci-dessous).*
- 1 plateau Joueur et 1 tuile Château. Il les place au-dessus des 2 feuilles de jeu, comme illustré.
- 1 dé Porte, 1 dé Douves, 4 dés Tour et 4 dés Mur. Il les place à proximité de la tuile Château.
- 1 aide de jeu et les 24 cartes Domaine de sa couleur. Il mélange ces dernières et forme une pioche, face cachée.
- 1 Tente de sa couleur. Elle sera placée à l'extrémité gauche du plateau Principal.



Si vous jouez à 2 joueurs ou plus, déterminez, au hasard, un joueur de départ et donnez-lui le marqueur 1er joueur.













Mise en place du plateau Principal

Pour installer le plateau Principal, suivez les étapes ci-dessous :

1. Placez le plateau Principal au centre de l'aire de jeu.
2. Mélangez les 25 cartes Chemin et formez une pioche, face cachée, près du plateau Principal.
3. Mélangez les 6 cartes Assaut final et formez une pioche, face cachée, sur l'emplacement désigné du plateau Principal.
4. Mélangez les 36 cartes Attaque et formez une pioche, face cachée, sur l'emplacement à droite des cartes Assaut final. Notez que les dos des cartes Attaque varient, c'est intentionnel.
5. Séparez les tuiles Butin selon leur type *(les petits ont 2 ressources, les grands en ont 3)*. Mélangez chaque set et placez 1 seule tuile Grand butin sur chacun des 2 emplacements les plus à gauche, en haut du plateau Principal. Placez 1 seule tuile Petit butin sur chacun des 3 autres emplacements. Remettez les 5 tuiles Butin restantes dans la boite.
6. Placez la Tente de chaque joueur à l'extrémité gauche du plateau Principal.
7. Placez tous les jetons Rassemblement, les Ouvriers et les ressources *(Pièces, jetons Matériau et jetons Nourriture)* à proximité pour former la réserve principale. Tous ces éléments sont considérés comme illimités.
8. Enfin, effectuez toutes les autres étapes de mise en place décrites dans le scénario choisi, comme placer les 5 cartes Château ennemi *(voir ci-dessous)*.





N'oubliez pas de choisir le scénario ! Voir la page suivante pour plus d'informations.

Ajustement en mode Solo

Si vous jouez en solo, utilisez, si nécessaire, une Tente d'une autre couleur pour votre Rival. Placez-la au même endroit que la vôtre.



Mise en place du scénario

À la mise en place de *The Anarchy*, les joueurs doivent choisir le scénario auquel ils vont jouer. Le jeu comprend 2 modes de jeu ainsi qu'une campagne solo complète. Si vous jouez en multijoueur ou 1 partie isolée en solo, choisissez 1 des 6 scénarios ci-dessous. Si vous jouez à la campagne solo, reportez-vous au chapitre choisi dans le livre de campagne.

Tous les scénarios présentent une rangée de 5 cartes numérotées. Celles-ci doivent être prises dans le deck Scénarios et placées, face visible, sur le plateau Principal, dans l'ordre indiqué. Chaque carte Scénario porte un petit numéro sur son bord droit *(sur le petit drapeau vert olive)*, ce qui permet de la retrouver plus facilement dans le deck Scénarios.



Certains scénarios comportent également d'autres étapes, telles que la remise des Tentes dans la boite, l'obtention de ressources supplémentaires ou l'ajout de cartes Scénario près du plateau Principal. Ces étapes sont particulièrement fréquentes dans la campagne solo.

Pour la première partie, nous recommandons le mode classique facile. Ceux qui ont déjà joué au jeu *Mur d'Hadrien* pourront commencer avec le mode classique standard. Et pour ceux qui souhaitent une première partie un peu plus simple, ils peuvent essayer le mode siège facile ; c'est un mode de jeu plus simple qui supprime toutes les règles d'attaque des châteaux ennemis. Voir à la p. 26 pour les changements de règles du mode siège.

Mode classique facile
Cartes du plateau Principal :
1 2 3 4 5

Mode classique standard
Cartes du plateau Principal :
6 7 8 9 10

Mode classique difficile
Cartes du plateau Principal :
11 12 13 14 15

Mode siège facile
Cartes du plateau Principal :
16 17 18 19 20
Autres changements :
Remettez toutes les Tentes et les tuiles Butin dans la boite.

Mode siège standard
Cartes du plateau Principal :
21 22 23 24 25
Autres changements :
Remettez toutes les Tentes et les tuiles Butin dans la boite.

Mode siège difficile
Cartes du plateau Principal :
26 27 28 29 30
Autres changements :
Remettez toutes les Tentes et les tuiles Butin dans la boite.

Si vous jouez en solo, retirez la carte Émissaire de la pioche des cartes Chemin.





Illustration du plateau Principal après une mise en place d'une partie à 4 joueurs en mode classique facile.

Aperçu du jeu



The Anarchy se joue en 5 manches. Au début de chacune d'elles, chaque joueur reçoit de nouvelles cartes Attaque et 1 nouvelle carte Chemin. Puis, il gagne les ressources et les Ouvriers indiqués sur la carte Chemin choisie ainsi que sur ses pistes Production. Ensuite se déroule la phase *Actions*, durant laquelle les joueurs entreprennent simultanément des actions en défaussant des Ouvriers et des ressources pour remplir les différentes cases de leurs feuilles. En général, chaque joueur continue à agir jusqu'à ce qu'il soit à court d'Ouvriers et de ressources.

Quand chaque joueur a cessé d'agir, le jeu passe à la phase *Défense du château*. Ici, chaque joueur devra résoudre les cartes Attaque présentes au-dessus de son propre plateau Joueur pour savoir s'il a bien défendu son château. Chacun obtiendra ainsi une combinaison de Bravoure, de Loyauté et peut-être même d'un peu de Grogne.

Enfin, il reste quelques étapes rapides de nettoyage avant d'entamer une nouvelle manche.



Début de la manche – Distribution des cartes Attaque

Au début de chaque manche, assurez-vous que la pioche des cartes Assaut final et celle des cartes Attaque ont été remélangées. Distribuez à chaque joueur 1 carte Assaut final qu'il place, face visible, sur l'emplacement le plus à gauche au-dessus de son plateau Joueur. Toutes les cartes Assaut final sont identiques, à l'exception des 2 côtés grisés du château sur lesquels chaque carte se concentre.

Tirez des cartes Attaque du haut de la pioche et distribuez-en *(comme décrit ci-dessous)* à chaque joueur un nombre égal au numéro de la manche en cours *(1 carte à la 1re manche, 2 cartes à la 2e manche, et ainsi de suite)*. Comme toutes les cartes Attaque et Assaut final sont défaussées à la fin de chaque manche, il y aura, par exemple, un total de 6 cartes au-dessus de chaque plateau Joueur à la 5e manche *(1 carte Assaut final et 5 cartes Attaque)*.

Notez que 2 de ces emplacements situés au-dessus des plateaux Joueur indiquent que les cartes Attaque doivent être placées face cachée *(la barre marron montre un œil fermé au lieu d'un œil ouvert)*. Les joueurs ne peuvent regarder le recto des cartes Attaque face cachée qu'en utilisant les connaissances de leurs espions *(sur la feuille de droite)*. Cependant, le dos des cartes Attaque fournit des informations utiles aux joueurs.



Exemple de manche 1



Exemple de manche 5

Étiquette des cartes Attaque

Comme le dos des cartes Attaque contient des informations utiles, le joueur qui les distribue pourrait manipuler le hasard en sa faveur. Il est donc préférable qu'il respecte les règles suivantes lors de la distribution :

- Il doit mélanger les cartes Attaque sans regarder la carte qui se retrouve sur le dessus.
- Il doit distribuer d'abord les cartes Attaque au joueur qui détient le marqueur 1er joueur, puis aux autres joueurs dans le sens horaire.
- Il doit veiller à toujours placer les cartes Attaque dans l'ordre du tirage, de gauche à droite, au-dessus du plateau Joueur de chaque joueur *(sans oublier de respecter les emplacements où les cartes doivent rester face cachée)*.



Début de la manche - Draft des nouvelles cartes Chemin

Quand tous les joueurs ont reçu leurs nouvelles cartes Attaque, révélez autant de cartes Chemin du haut de la pioche qu'il y a de joueurs dans la partie. Voir la note ci-dessous pour connaitre les changements en solo. Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte Chemin, qu'il conserve pour l'instant à côté de son plateau Joueur.

Pour les scénarios où les joueurs n'ont pas de Tente sur le plateau Principal, les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui détient le marqueur 1er joueur.

Pour les scénarios où les joueurs ont des Tentes, la position relative de ces Tentes définit l'ordre du tour. Le joueur dont la Tente est le plus à droite choisit en premier sa carte Chemin. S'il y a plusieurs Tentes sur une même case, tous les joueurs de cette case choisissent l'un après l'autre dans le sens horaire à partir du 1er joueur. Quand le/les joueurs de la case la plus à droite ont choisi leur carte, les joueurs restants passent à la 2e case la plus à droite où il y a des Tentes, et ainsi de suite. Si un joueur ne bouge jamais sa Tente pendant toute la partie, il sera probablement le dernier joueur à choisir une carte Chemin à chaque manche.



Dans cet exemple, au début de la 4e manche, Vert détient le marqueur 1er joueur. Comme Bleu et Rouge sont les plus avancés le long du plateau Principal, ils auront le premier choix de leur carte Chemin. Rouge est assis directement à gauche de Vert, il choisira donc en premier, suivi de Bleu. Ensuite, c'est au tour de Vert de choisir 1 des 2 cartes Chemin restantes. Enfin, Jaune, dont la Tente est la plus à gauche, prend la dernière carte Chemin proposée.

Règles en mode Solo

Si vous jouez en solo, comparez la position de votre Tente avec celle de votre Rival. Si votre Tente se trouve sur la même case que lui, révélez 2 cartes Chemin, choisissez-en 1 à conserver *(ce sera toujours le cas au tour 1)* et défaussez l'autre. Si votre Tente est plus à gauche que celle de votre Rival, ne révélez que 1 carte Chemin, que vous devez prendre. Dans les 2 cas, avancez ensuite la Tente de votre Rival de 1 case. Si vous jouez un scénario sans Tentes, tirez toujours 2 cartes Chemin, choisissez-en 1 à conserver et défaussez l'autre.

Production

Pendant cette phase, chaque joueur gagne simultanément tous les Ouvriers et ressources indiqués sur sa nouvelle carte Chemin ainsi que sur ses pistes Production. Toutes les pistes Production sont regroupées dans la partie grise de la feuille de gauche.

Ce joueur gagnerait ce qui suit :

- 5 Serfs
- 2 Artisans
- 5 jetons Matériau
- 4 Mécènes
- 4 Pièces
- 2 jetons Nourriture
- 2 Soldats
- 1 Chevalier





Chaque joueur prend ses Ouvriers et ses ressources dans la réserve principale et les place sur son plateau Joueur.

Après avoir obtenu tous ses Ouvriers et ressources de la manche, chaque joueur glisse sa nouvelle carte Chemin sous son plateau Joueur, à l'emplacement vide le plus à gauche. Vous trouverez ci-dessous un exemple de ce que cela pourrait donner lors de la 3e manche.





Actions – Concepts généraux

En règle générale, la plupart des actions demandent à un joueur de défausser *(dans la réserve principale)* une combinaison d'Ouvriers et de ressources de son plateau Joueur. Ensuite, il remplit la case correspondante sur ses feuilles. Le terme « case·s » fait référence aux espaces blancs sur les feuilles de jeu. Il peut s'agir de carrés, de cercles ou d'autres formes. Certaines cases sont vides, tandis que d'autres ont des icônes imprimées à l'intérieur. Dans la plupart des cas, chaque fois qu'un joueur remplit une case contenant une ou plusieurs icônes, il gagne les éléments qu'il vient de couvrir.

Pistes

De nombreuses zones des feuilles sont des pistes. Cela inclut les pistes Attribut et Production sur la feuille de gauche, les lignes Commandement sur la feuille de droite, etc. Toutes ces pistes doivent être remplies de gauche à droite.



La ligne Commandement Gouvernance *est un exemple de piste. Quand un joueur remplit la 1re case, il gagne 1 Pièce, quand il remplit la 2e case, il n'y a pas de récompense immédiate, mais la 3e l ui rapporte 1 point de Loyauté.*

Bâtiments

La feuille de droite contient des bâtiments. Pour utiliser un bâtiment, un joueur doit d'abord le construire. Cela nécessite toujours qu'un certain nombre de cases aient déjà été remplies sur la ligne Commandement associée et qu'un coût en Ouvriers et en ressources soit payé. Une fois qu'un bâtiment a été bâti, il n'y a plus que des cases uniques à remplir, à droite du coût. Ces cases permettent souvent à un joueur de gagner de l'Influence ou une autre récompense immédiate.

Dès qu'un joueur a construit un bâtiment, il peut l'utiliser. Ces derniers fonctionnent de la même manière que les pistes. Il y a un coût sur le côté gauche et des cases à remplir sur le côté droit. Chaque fois que le joueur paye le coût, il remplit la case vide la plus à gauche. Il existe quelques règles mineures spécifiques à chaque bâtiment, mais elles seront détaillées plus tard.

Les petites écuries sont un exemple de bâtiment qui, une fois bâti et entièrement rempli, fournit à son propriétaire le cheval noir pour le reste de la partie.



Les bâtiments ont souvent une petite, une moyenne et une grande taille, appelées « niveaux ». Les joueurs doivent construire chaque type de bâtiment en respectant l'ordre des niveaux *(croissant)*. De plus, il ne suffit pas de les bâtir dans l'ordre, mais toutes les cases d'un niveau doivent être remplies avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Cartes Domaine

Certaines actions exigent d'un joueur qu'il révèle un certain nombre de cartes Domaine du haut de sa pioche de cartes Domaine. Quand il a résolu les cartes révélées, il les défausse *(à côté de sa pioche de cartes Domaine)*. Si la pioche d'un joueur est épuisée, il mélange toutes les cartes de sa défausse pour former une nouvelle pile.



Fortifications *(Porte, Tours, Murs et Douves)*

Bien qu'elles interagissent chacune avec une section différente de la tuile Château, ces 4 pistes suivent des règles très similaires. Après avoir payé le coût à gauche, le joueur doit remplir la case suivante sur la piste associée, en résolvant les icônes couvertes. Il s'agit souvent d'ajouter un nouveau dé sur la tuile Château ou d'augmenter la valeur d'un dé existant. En outre, un joueur peut gagner de la Puissance, des Mécènes et des jetons Matériau.



Deux sections de ces pistes ne peuvent pas être remplies tant que la grue requise n'a pas été construite. Dès qu'un joueur possède la petite grue *(noire)*, il peut accéder à la section centrale. Dès qu'il a la grande grue *(blanche)*, il peut accéder à la section de droite.

Porte

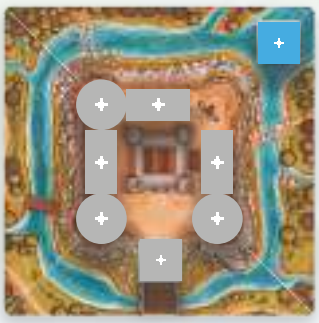
Lorsqu'un joueur remplit la première case de la piste Porte, il place le dé Porte sur l'emplacement inférieur de sa tuile Château, avec une valeur de 1. Pour chaque case suivante remplie sur la piste Porte, il augmente la valeur du dé Porte de 1.

Tours

Lorsqu'un joueur remplit une case sur la piste Tours, il place un nouveau dé Tour avec une valeur de 1, ou il augmente 1 dé Tour existant de 1 à 2.

Murs

Lorsqu'un joueur remplit une case sur la piste Murs, il place un nouveau dé Mur avec une valeur de 1 ou il augmente 1 dé Mur existant de 1.



Il existe une règle importante pour les dés Mur : la différence de valeur entre chaque dé Mur adjacent ne peut jamais être supérieure à 1. Les emplacements sans dé Mur ont une valeur de 0.

Dans cet exemple, la prochaine case Mur remplie peut être utilisée soit pour ajouter le dernier dé Mur sur l'emplacement du bas, soit pour augmenter le dé Mur du haut à 2 (puisque les 2 dés Mur adjacents seraient toujours à une différence maximale de 1). *Les dés Mur de gauche et de droite ne peuvent pas être augmentés actuellement, car leur valeur serait supérieure de 2 à l'emplacement du bas dont la valeur est toujours 0.*

Douves
Les cases de la piste Douves n'offrent pas toutes une récompense immédiate. Lorsqu'un joueur remplit la 2e case de cette piste, il place le dé Douves sur la case en haut à droite de sa tuile Château, avec une valeur de 1. Pour chaque case avec l'icône de douves remplie ensuite, il augmente le dé Douves de 1.

Carrière & Forêt, Fermes, et Terrains d'entrainement

Chaque case de ces 3 pistes nécessite de défausser 1 Serf pour être remplie. Ces pistes fournissent des ressources immédiates, des Soldats et de la Loyauté, ainsi qu'une augmentation de la production de Matériaux, de Nourriture ou de Soldats.



Tactiques préparées

Elles doivent d'abord être recherchées dans la zone Tactiques de la feuille de droite *(voir page 18)*. Une fois les recherches effectuées, un joueur peut défausser des jetons Matériau pour préparer sa tactique. Quand il le fait, il cercle autant de cases disponibles qu'il a dépensé de jetons Matériau *(dessine les cercles sur les pointillés blancs)*, de gauche à droite. Les tactiques préparées peuvent être utilisées pendant la phase *Défense du château*, en remplissant les cases cerclées pour indiquer qu'elles ne sont plus disponibles.

En début de partie, chaque rangée possède 1 case cerclée *(prête)*. Cependant, celle-ci ne peut pas être utilisée tant que la tactique associée n'a pas été recherchée.



Ce joueur a effectué des recherches sur les pierres et les bûches. Il a déjà dépensé 2 pierres et en a 3 de plus, prêtes à être utilisées. Il n'a pas créé de bûches supplémentaires, mais il peut dépenser la première bûche en cas de besoin.

Le nombre de cases Tactique préparée n'est pas limité. Si un joueur remplit une rangée entière, il peut continuer à préparer des tactiques supplémentaires en les cerclant ailleurs *(par exemple, sur une feuille blanche)*.

Pistes Production



Chacune de ces pistes augmente la production d'un type de ressource ou d'un Ouvrier spécifique. Dès qu'un joueur remplit une case qui contient 1 des 8 icônes affichées à gauche de ces pistes, il remplit la case prochaine vide, le long de la piste Production correspondante.

Note : si une icône de production est gagnée, mais que la piste Production associée est déjà pleine, cette icône est ignorée.

Pistes Attribut

La plupart des actions du jeu permettent aux joueurs d'augmenter leurs attributs. À la fin de la partie, chaque case Attribut remplie vaut 1 PV. Chaque fois qu'un joueur gagne 1 point de Bravoure, de Loyauté, d'Influence ou de Puissance, il doit remplir la case la plus à gauche de la piste Attribut correspondante. Cela peut également lui permettre de gagner plus d'Ouvriers de la réserve principale ou des points Attribut supplémentaires dans d'autres domaines. Tous les points Attribut gagnés au-delà de 24 sont perdus.



Châteaux ennemis vaincus

À droite des pistes Attribut se trouvent des cases pour indiquer le nombre de châteaux ennemis qu'un joueur a vaincus. Il n'est pas crucial que les joueurs remplissent ces cases *(il est facile de l'oublier)*, mais la carte Chemin Conquérant y fait référence pour l'attribution des PV.

Action Libre-échange

Il est également rappelé à droite des pistes Attribut que les joueurs peuvent à tout moment défausser 2 ressources pour en gagner 1 différente. Notez que cela ne s'applique qu'aux ressources, et non aux Ouvriers.



Roue de la fortune

Cette partie de la feuille de gauche est le principal endroit où les joueurs peuvent utiliser leurs Pièces. La roue de la fortune est découpée en 4 quartiers distincts. Le coût pour remplir une case de la roue de la fortune est toujours de 1 Pièce, comme indiqué en son centre. Un joueur ne peut remplir que les cases reliées par une fine ligne blanche au centre de la roue ou à une case de la roue déjà remplie.

Les mercenaires, les hommes de guilde et les alliés rapportent des Ouvriers et augmentent les productions de Mécènes, d'Artisans et de Chevaliers.



Les fabricants d'armes se concentrent sur le développement et la construction de grues et d'armes de siège pour attaquer les châteaux ennemis, et sur le renforcement des infrastructures. Quand un joueur a développé une grue ou une arme de siège *(en payant des Pièces)*, il doit encore défausser les Artisans et les jetons Matériau indispensables à la construction de l'objet. Cette construction ne nécessite pas de Pièces supplémentaires et n'a pas besoin d'être effectuée immédiatement après le développement. Certaines armes de siège exigent également la petite ou la grande grue pour être construites.

Un joueur n'est pas obligé d'effectuer les développements des armes de siège dans l'ordre. Il peut remplir n'importe quelle case du moment qu'elle est reliée par une ligne blanche à une case précédemment remplie.

Le joueur de cet exemple a déjà rempli quelques cases dans le quartier des alliés. Il a également rempli 4 cases dans le quartier des fabricants d'armes. Il n'a pas encore construit la petite grue, ce qui signifie qu'il ne pourra pas fabriquer le bélier. Cependant, il peut continuer à effectuer des développements au-delà de ce point. Plus tard, il peut décider de revenir développer et construire la baliste, ou choisir de l'ignorer complètement.

Le saviez-vous ?
Les artisans étaient normalement des hommes libres, c'est-à-dire qu'ils n'étaient pas liés à la terre d'un seigneur et avaient la liberté de posséder des biens de manière indépendante. Ils se spécialisaient généralement dans des métiers ou des compétences spécifiques, en se concentrant sur des domaines tels que la forge, la charpenterie ou la maçonnerie. Ils appartenaient souvent à des guildes, qui étaient des associations d'artisans et de marchands, organisées pour réglementer leur métier, fixer des normes de qualité et protéger leurs intérêts.

Lignes Commandement

Chacune de ces 4 lignes Commandement indépendantes fonctionne de la même manière, donnant accès à différents bâtiments et à d'autres zones de la feuille de droite.

Pour remplir une case sur une des lignes Commandement, un joueur doit soit défausser 1 Mécène de son plateau Joueur dans la réserve principale, soit remplir la dernière case d'un donjon. Dans les 2 cas, le joueur doit remplir ces pistes de gauche à droite. Grâce aux cases qu'il remplit en cours de route, il gagne des Ouvriers, des ressources, des points d'Attribut ou d'autres avantages.

Notez que certaines bannières sur les lignes Commandement sont colorées, tandis que d'autres sont marron. Les bannières colorées sont là pour rappeler aux joueurs qu'un nouveau bâtiment est désormais disponible dans cette zone particulière.

De nombreuses actions sur la feuille de droite exigent qu'un joueur ait un minimum de cases remplies sur la ligne Commandement indiquée. C'est ce que l'on appelle la « mesure » de cette ligne Commandement.



Donjon *(bâtiment)*

La construction de chaque niveau du donjon nécessite une certaine mesure en Gouvernance, 1 Artisan et 1 jeton Matériau. Les niveaux les plus grands nécessitent également la petite ou la grande grue.

Une fois qu'un joueur a construit un niveau du donjon, il peut défausser des Mécènes pour remplir les cases de celui-ci. La première case de chaque niveau du donjon rapporte toujours 1 Chevalier, la deuxième offre 1 ressource au choix, alors que la dernière permet de remplir d'autres lignes Commandement et de gagner plus d'Influence. Notez que la dernière case du petit donjon fournit 1 point de Guerre, 1 point de Culte ou 1 point de Divertissement au choix, plus 1 point d'Influence.

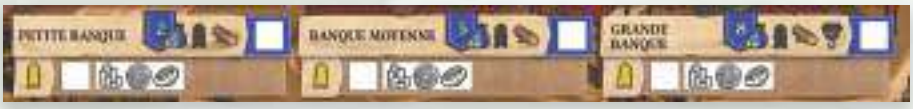


Rappel des règles : chaque niveau d'un bâtiment doit être construit et entièrement rempli avant de bâtir le niveau suivant.

Banque *(bâtiment)*

La construction de chaque niveau de la banque nécessite une certaine mesure en Gouvernance, 1 Artisan et 1 jeton Matériau. Le plus grand niveau exige également la petite grue.

Une fois qu'un joueur a construit un niveau de la banque, il peut défausser des Serfs pour remplir les cases de celui-ci. La première case ne rapporte jamais rien, mais la seconde augmente de 1 la production d'Argent, rapporte 1 Pièce et 1 point d'Influence.

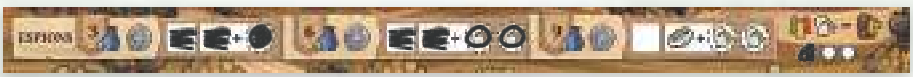


Espions

Les espions n'ont pas besoin d'être construits. Cependant, ils doivent toujours être remplis de gauche à droite. Il existe 3 niveaux d'espions, chacun nécessitant une certaine mesure en Gouvernance.

Un joueur peut défausser des Pièces pour remplir des cases sur la piste Espions. La première case ne rapporte jamais rien, mais la seconde offre 1 point d'Influence et 1 ou 2 points de connaissance. Lorsqu'un joueur gagne 1 point de connaissance ainsi, il doit cercler le ou les icônes de connaissance correspondant à la case qui les lui a fait gagner. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser les connaissances cerclées avant de remplir les cases situées plus loin sur la piste Espions.

À n'importe quel moment de la phase *Actions*, un joueur peut utiliser sa connaissance pour révéler une carte Attaque face cachée. Lorsqu'un joueur utilise 1 connaissance, il doit d'abord remplir complètement la case Connaissance cerclée. La carte Attaque choisie est ensuite retournée et laissée face visible pour la manche. S'il s'agit d'une de ses propres cartes Attaque, il n'y a pas d'autre avantage que de connaître tous les détails de l'attaque à venir. S'il s'agit de la carte Attaque d'un adversaire, le joueur qui a utilisé sa connaissance remplit aussi 1 des petites cases à droite de sa piste Espions et gagne 1 point de Bravoure. Un joueur ne peut pas aider plus de 3 autres joueurs de cette façon, par partie.



Le joueur de cet exemple a rempli 4 cases sur sa piste Espions. Il a déjà utilisé sa première connaissance pour aider un autre joueur, et il lui reste 2 connaissances disponibles.



Tactiques

Les tactiques n'ont pas besoin d'être construites. Elles doivent cependant toujours être remplies de gauche à droite. Il existe 5 niveaux de tactique, chacun exigeant une certaine mesure en Guerre.

Un joueur peut défausser des Mécènes ou des Chevaliers pour remplir les cases de la piste Tactiques. Chaque case remplie lui permet d'effectuer 1 recherche pour 1 des 5 tactiques sur la feuille de gauche, ce qui lui rapporte immédiatement 1 Soldat *(voir page 13)*. La dernière case de la piste Tactiques offre en plus 1 point d'Influence. Notez que la recherche pour les carreaux nécessite également d'avoir 1 baliste déjà construite.



Remparts

Les remparts n'ont pas besoin d'être construits. Ils doivent cependant être remplis de gauche à droite. Il existe 6 niveaux de rempart, chacun exigeant une certaine mesure en Guerre.



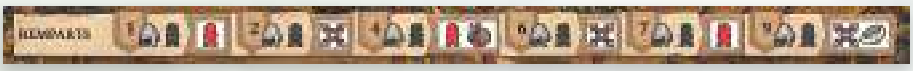
Jeton actif



Jeton inactif

Un joueur peut défausser des Artisans pour remplir les cases de la piste Remparts. Certaines cases augmentent la production de Soldats, rapportent des Soldats, de l'Influence ou *(et c'est son objectif principal)* des jetons Rassemblement. Lorsqu'un joueur remplit une case avec une icône de jeton Rassemblement, il prend 1 jeton Rassemblement de la réserve principale et le place face active visible près de sa tuile Château.

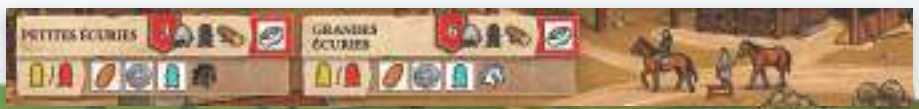
Lors de la phase *Défense du château*, chaque jeton Rassemblement permet à son propriétaire de déplacer 1 Ouvrier en défense *(voir page 29)*.



Écuries *(bâtiment)*

La construction de chaque niveau des écuries nécessite une certaine mesure en Guerre, 1 Artisan et 1 jeton Matériau.

Une fois qu'un joueur a bâti un niveau des écuries, il peut défausser des Serfs ou des Soldats pour remplir les cases de celui-ci. Une fois les 3 cases des petites écuries remplies, le joueur a accès à son cheval noir. De même, si les 3 cases des grandes écuries sont remplies, le joueur a accès au cheval blanc. Ces chevaux sont nécessaires pour attaquer certains châteaux ennemis sur le plateau Principal.



Chapelle *(bâtiment)*



La construction de chaque niveau de la chapelle nécessite une certaine mesure en Culte, 1 Artisan et 1 jeton Matériau. Les niveaux les plus grands exigent également la petite ou grande grue. La petite chapelle permet, en outre, d'accéder aux formations des Chevaliers.

Une fois qu'un joueur a construit un niveau de la chapelle, il peut défausser des ressources pour remplir les 3 cases carrées de celui-ci. Ces ressources peuvent être dépensées dans n'importe quel ordre *(pas forcément de gauche à droite)*. Une fois qu'un joueur dépense la 3e ressource d'un niveau, il remplit également la case plus large en dessous. Il augmente ainsi sa production de Mécènes et gagne 1 Mécène et 1 point d'Influence.

Rappel des règles : chaque niveau d'un bâtiment doit être construit et complètement rempli avant de bâtir le niveau suivant.

Formations des Chevaliers

Un joueur ne peut pas utiliser les formations des Chevaliers tant que la petite chapelle n'a pas été construite *(elle n'a pas besoin d'être remplie)*. Il existe 6 niveaux de formation des Chevaliers, chacun exige une certaine mesure en Culte, et ils doivent être remplis dans l'ordre, de haut en bas.

Un joueur peut défausser des Mécènes pour remplir les cases des formations des Chevaliers. Chaque case remplie rapporte immédiatement 1 Chevalier, et le joueur doit révéler les 2, 3 ou 4 premières cartes Domaine *(selon les indications sur le parchemin violet correspondant)* de sa pioche.

Pour cette action, le joueur regarde la première ligne *(depuis le haut)* des cartes Domaine révélées. Il existe 4 icônes associées aux formations des Chevaliers, et le joueur espère révéler des cartes de types différents *(avec des icônes différentes)*. Comme indiqué au bas de la zone des formations des Chevaliers, cette action peut augmenter la production de Chevaliers, rapporter des Soldats et de la Puissance. Si toutes les cartes Domaine révélées affichent une même icône, elles ne rapportent rien.



Festivals de la Saint-Valentin

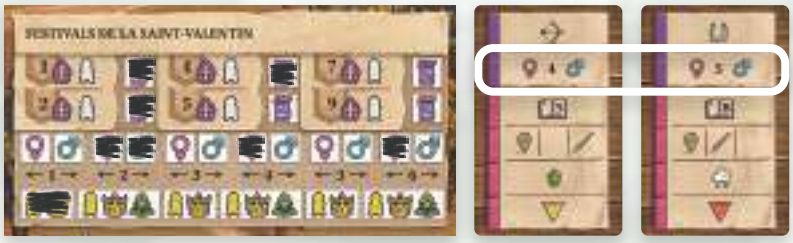
Les festivals de la Saint-Valentin n'ont pas besoin d'être construits. Toutefois, ils doivent être remplis dans l'ordre croissant. Les festivals de la Saint-Valentin comprennent 6 niveaux, chacun exigeant une certaine mesure en Culte.

Un joueur peut défausser des Mécènes pour remplir les cases des festivals de la Saint-Valentin. Chaque case remplie indique au joueur qu'il doit révéler les 2 premières cartes Domaine de sa pioche.

Pour cette action, le joueur regarde la 2e ligne de ses cartes Domaine révélées. Il existe 6 valeurs différentes. L'objectif du joueur est de faire en sorte que des paires de villageoises et de villageois tombent amoureux.

La première carte Domaine révélée fournit une valeur pour la femme, et la seconde, une valeur pour l'homme. Le joueur remplit les 2 cases indiquées *(femme et homme)* dans la zone des festivals de la Saint-Valentin. Si une case a déjà été remplie, il peut « se déplacer de 1 place à gauche ou à droite autour du mât de mai ». Cela signifie qu'il peut augmenter ou diminuer de 1 la valeur révélée pour remplir 1 des 2 cases adjacentes du même genre. Cela ne s'applique qu'aux 2 cases adjacentes. Si celles-ci le sont déjà, le joueur ne peut pas remplir d'autres cases. Les cases 1 et 6 sont considérées comme adjacentes.

Dans cet exemple, le joueur a révélé un 4 pour la femme et un 5 pour l'homme. Comme la case Femme 4 a déjà été remplie, il peut changer la valeur en un 3 ou un 5. Il choisira probablement un 5, car il formera immédiatement un couple avec le 5 de l'homme.



Lorsqu'un joueur crée un couple, il doit remplir la case la plus à gauche en bas des festivals de la Saint-Valentin. Il gagne 1 Serf et 1 point de Loyauté, et, parfois aussi, augmente la production de Serfs de 1.

Le saviez-vous ?
Les Ouvriers *Mécènes* représentent les nobles et le clergé de l'époque. Dans l'Angleterre médiévale, ils constituaient les classes dirigeantes, chacune exerçant une influence dans sa sphère respective. Les nobles possédaient des terres qui leur avaient été concédées par le roi, et ils avaient l'autorité politique et judiciaire sur leur domaine. En retour, ils devaient soutenir militairement la couronne en temps de conflit, en fournissant des chevaliers et des soldats pour combattre dans les guerres ou défendre des régions du pays. Ils menaient souvent leurs propres troupes au combat et jouaient un rôle crucial dans l'élaboration de la stratégie militaire. Les membres du clergé assurent l'encadrement spirituel et constituent les premiers éducateurs et érudits. Ils jouaient un rôle central dans la prestation de services caritatifs et pouvaient exercer une influence politique importante.

Fêtes de la Saint-Michel

Les fêtes de la Saint-Michel n'ont pas besoin d'être construites. Toutefois, elles doivent toujours être remplies dans l'ordre croissant. Les fêtes de la Saint-Michel comprennent 6 niveaux, chacun exigeant une certaine mesure en Divertissement.



Un joueur peut défausser des Serfs pour remplir les cases des fêtes de la Saint-Michel. Chaque case remplie indique au joueur qu'il doit révéler les 2 premières cartes Domaine de sa pioche.

Pour cette action, le joueur regarde la 3e ligne de ses cartes Domaine révélées. Il existe 8 valeurs différentes. Son objectif est d'écrire ces nombres de manière à créer des additions qui correspondent à des sommes spécifiques. Après avoir révélé ses 2 cartes Domaine, le joueur doit écrire le nombre de chacune d'elles sur 1 emplacement # disponible des fêtes de la Saint-Michel. Ces 2 valeurs peuvent être placées dans 1 même case ou dans 2 cases différentes. Dès que le joueur a complété l'addition d'une somme, il remplit la case de droite, gagnant ainsi les ressources, l'Influence ou la Joie indiquées.



Il y a également, en haut de la zone d'additions, 2 cases d'additions qui ne demandent pas de somme spécifique. Elles requièrent aussi 2 nombres *(au choix)*, mais ne fournissent que 1 ressource.

Dans cet exemple, un joueur a révélé un 7 et un 4 pour les fêtes de la Saint-Michel. Le 7 ne peut pas être utilisé immédiatement pour compléter une somme, il le place alors dans la ligne de la somme de 12, en attendant qu'un 5 arrive plus tard. Il peut associer le 4 au 2 déjà présent pour obtenir la somme de 6, ce qui lui permet de remplir la case de droite et d'obtenir 2 ressources de son choix.

Le saviez-vous ?
Dans l'Angleterre médiévale, la Saint-Michel marquait le passage à une nouvelle année financière après les récoltes. Le bailli ou l'intendant du manoir établissait alors les comptes de l'année.

Le saviez-vous ?
Le serf était un élément essentiel du système féodal de l'Angleterre médiévale. Il constituait l'épine dorsale de la production agricole et fournissait de la main-d'œuvre à la noblesse. Il était lié à la terre sur laquelle il travaillait et avait diverses obligations envers son seigneur. En échange, les serfs bénéficiaient de protection et de sécurité. Le seigneur était chargé de défendre le domaine et sa population contre les menaces extérieures, telles que les raids ou les invasions.

Tournois



Les tournois n'ont pas besoin d'être construits. Toutefois, ils doivent toujours être remplis dans l'ordre croissant. Il existe 6 niveaux de tournois, chacun exigeant une certaine mesure en Divertissement.

Un joueur peut défausser des jetons Nourriture et des Pièces pour remplir les cases des tournois. Chaque case remplie rapporte immédiatement au joueur 1 Chevalier, plus parfois 1 point de Bravoure et même 1 point d'Influence dans les derniers niveaux. Elle lui indique aussi qu'il doit révéler les 2 premières cartes Domaine de sa pioche. Selon le résultat, le joueur peut répéter ce tirage jusqu'à 2 fois supplémentaires *(3 tirages au maximum)*.

Pour cette action, le joueur regarde la 4e ligne de ses cartes Domaine révélées. Il y a 2 icônes différentes *(bouclier et lance)* qui apparaissent à diverses positions. L'objectif du joueur est de désarçonner son adversaire, sans tomber lui-même de son cheval.

La première carte Domaine révélée indique au joueur les positions de sa lance et de son bouclier, et la seconde carte Domaine indique la position de la lance et du bouclier de son adversaire. Le coup d'un jouteur *(le joueur ou son adversaire)* est réussi si la position de sa lance est différente de la position du bouclier de son opposant.

- Si le joueur ou l'adversaire réussit à toucher sans être touché, il remporte le tournoi.
- Si les 2 joueurs touchent, ou si les 2 joueurs manquent, il y a égalité. Dans ce cas, tirez 2 nouvelles cartes Domaine et évaluez de nouveau.
- Si après 3 tirages, le résultat final est toujours une égalité *(3 égalités consécutives)*, le joueur gagne le tournoi.



Victoire de l'adversaire, dont la lance touche le joueur au côté gauche.



Victoire du joueur, dont la lance touche son adversaire au côté droit.



Égalité : chaque jouteur touche son opposant au côté droit.



Égalité : les 2 jouteurs parent l'attaque avec leur bouclier.

Si le joueur perd le tournoi, il ne gagne plus rien de plus. S'il triomphe, il remplit également la case située à droite de l'icône du trophée de la ligne correspondante, et gagne le point d'Influence ou de Puissance, le Soldat et, éventuellement, le point de Joie indiqués.

Brasserie

La brasserie n'a pas besoin d'être construite. Certaines cases de la ligne Commandement *Divertissement* permettent aux joueurs de placer des ingrédients dans leur brasserie.



Chaque fois qu'un joueur remplit une case avec l'icône de brasserie, il doit révéler les 2 premières cartes Domaine de sa pioche.

Pour cette action, le joueur regarde la 5e ligne de ses cartes Domaine révélées. Il existe 4 ingrédients différents. Son objectif est de remplir les ingrédients de manière à compléter des lignes et des colonnes de la brasserie *(mais il peut le faire dans l'ordre de son choix)*. Chaque fois qu'il remplit une ligne ou une colonne, il doit cercler l'icône de bière de cette ligne ou de cette colonne.



La bière peut être utilisée pendant la phase *Défense du château* pour donner, si nécessaire, un peu plus de force aux Soldats et aux Artisans. Quand un joueur utilise une bière, il doit remplir complètement la case cerclée correspondante.

Pour chaque ingrédient qu'un joueur gagne, il peut remplir n'importe quelle case correspondante encore visible. Il ne peut pas gagner plus de 4 ingrédients de chaque type. S'il en gagne plus, ceux-ci sont gaspillés.



Dans cet exemple, le joueur dispose déjà de 1 bière. Avec les cartes Domaine révélées, en remplissant la levure (icône de mousse) *de la 2e ligne de sa brasserie, il peut compléter sa 3e colonne et cercler la bière correspondante. Il peut aussi remplir le houblon de la 2e ou la 3e ligne.*

Le saviez-vous ?
Dans l'Angleterre médiévale, les brasseurs savaient que la levure était nécessaire à la fermentation, mais ne comprenaient pas vraiment d'où elle venait. La levure, ou écume de levure, était raclée sur le dessus de la bière en fermentation, conservée et utilisée pour la fabrication du lot de bières suivant.

Jours du Lammas

Les jours du Lammas n'ont pas besoin d'être construits. Toutefois, ils doivent toujours être remplis dans l'ordre croissant. Il existe 6 niveaux de jours du Lammas au bas de la feuille de droite, chacun exigeant une certaine mesure en Divertissement.

Un joueur peut défausser des Serfs pour remplir les cases des jours du Lammas. Chaque case remplie indique au joueur qu'il doit révéler les 2 premières cartes Domaine de sa pioche.

Pour cette action, le joueur regarde la 6e ligne de ses cartes Domaine révélées. Il existe 4 couleurs de fanions différentes. Pour chaque carte révélée, le joueur doit remplir un fanion de la couleur indiquée *(dans l'ordre de son choix)*. Un joueur ne peut pas remplir plus de 3 fanions de chaque couleur. S'il devait en remplir plus dans une couleur donnée, celle-ci est gaspillée. Chaque fois qu'un joueur a rempli les 2 fanions de part et d'autre d'une case blanche « suspendue », il remplit également cette case et gagne le point de Loyauté ou de Joie indiqué.

Dans cet exemple, le joueur vient de révéler un fanion jaune et un fanion violet. Il peut remplir le fanion jaune sur la corde du milieu pour gagner à la fois 1 point de Loyauté et 1 point de Joie des 2 cases adjacentes. Il peut ensuite remplir un fanion violet sur l'une des 2 autres cordes.



Le saviez-vous ?
Le jour du Lammas ou « loaf-mass » *(messe du pain)* trouve son origine chez les Anglo-Saxons et les Celtes. Dans l'Angleterre médiévale, ce jour était considéré comme la fête des moissons, au cours de laquelle des miches de pain étaient fabriquées à partir des nouvelles céréales consacrées par l'Église.

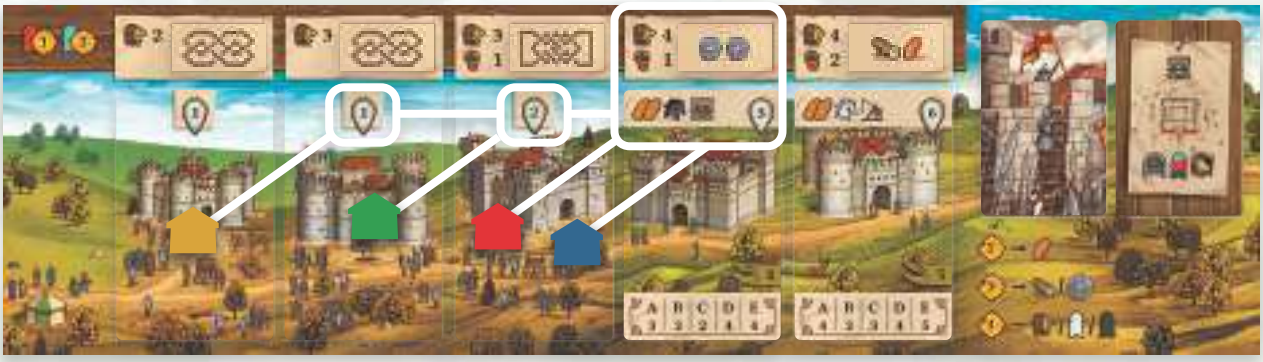


Attaquer les châteaux ennemis

En plus des actions déjà expliquées sur les 2 feuilles de jeu, les joueurs peuvent entreprendre une action pour attaquer le château ennemi de la manche en cours *(et uniquement celui-ci)*. Il s'agit du château de la 1re carte Scénario depuis la gauche, qui n'a pas encore été retournée et qui comporte un numéro sur le petit drapeau vert, au bas à droite de la carte. Notez que cette action n'est possible que si le scénario choisi utilise des Tentes sur le plateau Principal.

Pour attaquer le château ennemi, un joueur doit défausser des Ouvriers afin de produire une force égale ou supérieure aux défenses de ce château. Il doit également défausser les jetons Nourriture indiqués, et avoir les chevaux et les armes de siège nécessaires. S'il parvient à satisfaire toutes ces exigences, il déplace sa Tente sur la carte Scénario du château attaqué et gagne les récompenses correspondantes. Cela inclut la Bravoure et éventuellement la Puissance de l'emplacement de la carte ainsi que les ressources indiquées sur la tuile Butin associée. Cette dernière n'est pas défaussée *(ni retournée pour l'instant)*, et tous les joueurs qui attaquent ce château avec succès, lors de cette manche, bénéficient de toutes les récompenses correspondantes.

La défense d'un château est la somme de la valeur imprimée sur le bouclier argenté de toutes les cartes Scénario *(face visible ou non)*, depuis celle juste à droite de la Tente de l'attaquant jusqu'à celle du château attaqué.



Dans l'exemple ci-dessus, pour attaquer le château ennemi de la manche en cours (manche 4), *Jaune a besoin d'au moins 8 points de force. Vert a besoin d'au moins 7 points de force. Bleu et Rouge, qui sont sur la carte qui précède le château ciblé, n'en ont besoin que d'au moins 5. Tous les joueurs doivent également défausser 2 jetons Nourriture, et posséder leur cheval noir ainsi que leur bélier prêt à l'emploi. Notez que les chevaux et les armes de siège ne sont pas dépensés, mais simplement nécessaires. Attaquer ce château ennemi rapporterait 4 points de Bravoure, 1 point de Puissance et 2 Pièces.*

Comme indiqué en haut à gauche du plateau Principal, chaque Soldat fournit 1 point de force, et chaque Chevalier fournit 2 points de force pour attaquer un château ennemi. Ces Ouvriers sont défaussés dans la réserve principale lorsqu'ils sont utilisés pour produire la force requise pour une attaque de château ennemi.

Écrasement

Un joueur peut dépenser de la force supplémentaire lors de son attaque pour obtenir une récompense d'écrasement. Ces récompenses sont indiquées sur le plateau Principal, à droite du dernier château ennemi *(5e carte Scénario)*. Le joueur ne peut résoudre que 1 seule de ces récompenses, et 1 seule fois. *Par exemple, il ne pourrait pas dépenser 4 de force pour gagner 2 jetons Nourriture.*

Défense du château - Aperçu



Une fois que tous les joueurs ont cessé d'agir, le jeu passe à la phase *Défense du château.* Chaque joueur doit réaliser toutes les étapes de cette phase *(qui sont rappelées sur la feuille de gauche)*, dans l'ordre. Ces dernières sont les suivantes :

1. Payer autant de jetons Nourriture que le numéro de la manche en cours. Pour chaque nourriture qu'un joueur ne peut pas payer, il gagne 1 point de Grogne.
2. Déployer ses Artisans, Soldats et Chevaliers restants sur les côtés de sa tuile Château. À n'importe quel moment de cette phase, chaque Artisan et Soldat peut utiliser au maximum 1 bière.
3. Défausser tous ses Ouvriers et ressources restants dans la réserve principale.
4. Révéler toutes ses cartes Attaque encore face cachée, puis les résoudre l'une après l'autre, de droite à gauche.
5. Gagner immédiatement 1 point de Bravoure pour chaque attaque violente *(cartes Attaque avec une icône de crâne)* que le joueur réussit à repousser.
6. Une fois que toutes ses cartes Attaque ont été résolues, gagner autant de points de Loyauté que la Détermination de la manche *(indiquée par l'ostensoir doré, le long de la partie supérieure du plateau Joueur)* moins les attaques qu'il n'a pas pu défendre *(minimum 0).*
7. Gagner ensuite autant de points de Grogne que la Détermination de la manche, moins le nombre de points de Loyauté qu'il a gagnés au point 6.
8. Enfin, défausser les Artisans, Soldats et Chevaliers survivants, en gagnant 1 Serf par tranche de 3 points de force défaussés. Les Artisans et les Soldats fournissent chacun 1 point de force, alors que les Chevaliers en fournissent 2.

N'importe quand durant cette phase, un joueur peut aussi utiliser des jetons Rassemblement actifs en sa possession.

Chacune de ces étapes est expliquée en détail ci-après. Les joueurs peuvent les effectuer simultanément. S'il s'agit de la première partie pour certains d'entre eux, il est recommandé de résoudre la phase *Défense du château* de chaque joueur dans l'ordre du tour *(au moins pour la 1re manche)*, afin de s'assurer que tout le monde a bien compris les règles.

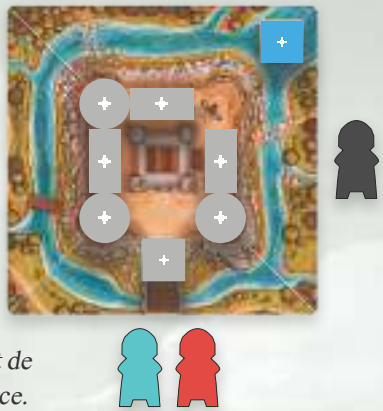
En mode siège

Dans ce mode, il n'y a pas de château ennemi à attaquer. À la place, au début de chaque phase *Défense du château*, les joueurs doivent repousser l'armée en marche en payant chacun *(en plus de la nourriture habituelle)* la nourriture indiquée sur le ruban rouge de la carte Scénario de la manche en cours. Chaque joueur gagne 1 point de Grogne par jeton Nourriture qu'il ne peut pas payer. Après avoir résolu toutes les attaques ennemies, chaque joueur gagne de la Bravoure en fonction du nombre de cartes Attaque qu'il a réussi à défendre. Ce gain est inscrit sur la partie haute de la carte Scénario de la manche en cours.



Défense du château - Préparation

Pour préparer la Défense du château, un joueur doit d'abord payer *(défausser)* autant de jetons Nourriture que le numéro de la manche en cours. Ce coût est rappelé en haut des plateaux Joueur. Le joueur peut placer des jetons Nourriture sur ces emplacements pour se rappeler de ne pas les utiliser. Pour chaque jeton Nourriture qu'un joueur ne peut pas payer, il gagne 1 point de Grogne.



Chaque joueur déploie ensuite tous ses Artisans, Soldats et Chevaliers restants sur les 4 côtés de sa tuile Château. Comme nous l'expliquerons plus tard, les cartes Attaque ciblent souvent des côtés spécifiques du château. À chaque manche, les joueurs utilisent une combinaison de fortifications, de tactiques et d'Ouvriers pour défendre leur château.

Les Artisans et les Soldats fournissent chacun 1 point de force.
Les Chevaliers fournissent 2 points de force.

Dans cet exemple, le joueur a déployé 1 Artisan sur le côté droit pour fournir 1 point de force, et 1 Soldat avec 1 Chevalier sur le côté inférieur pour fournir 3 points de force.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Artisans, de Soldats et de Chevaliers qu'un joueur peut déployer. Une fois déployés, les Ouvriers ne peuvent plus être déplacés, à moins d'utiliser des jetons Rassemblement.

Une fois que chaque joueur a déployé ses Artisans, Soldats et Chevaliers, toutes les ressources et tous les Ouvriers restants *(Serfs et Mécènes)* doivent être défaussés dans la réserve principale.

Défense du château - Révéler les cartes Attaque

Ce n'est qu'une fois que chaque joueur a entièrement résolu sa préparation qu'il révèle les cartes Attaque encore face cachée, qui se trouvent au-dessus de son plateau Joueur. C'est à ce moment qu'il voit s'il a déployé ses Ouvriers sur les bons côtés !



Remarquez que le dos des cartes Attaque fournit des informations sur le type d'attaque et sur les défenses qui peuvent être utilisées contre celle-ci.

Par exemple, nous savons que la baliste attaquera 2 côtés opposés et que des tours, des Ouvriers et des carreaux peuvent être utilisés contre elle. Mais tant que la carte Attaque n'est pas révélée, nous ne savons pas quels seront les 2 côtés attaqués ni s'il s'agit d'une attaque violente ou non.

Défense du château – Résoudre les cartes Attaque

Chaque joueur résout les cartes Attaque au-dessus de son plateau Joueur dans l'ordre, de droite à gauche. De cette manière, la carte Assaut final est toujours la dernière attaque résolue. Lors de la résolution de chaque carte Attaque, un joueur doit d'abord déterminer la force et la direction de l'attaque à venir, comme indiqué par les lettres A, B, C, D et E sur les flammes de chaque carte Attaque. Ces lettres renvoient à celles figurant en bas de la carte Scénario de la manche en cours.





Cette carte Scénario correspond à la 3e manche du mode classique facile. Elle indique 2 pour B et C, 3 pour A et D et 4 pour E. Pour cette carte Attaque Baliste*, cela signifie que les côtés gauche et droit du château sont attaqués avec une force de 2. La carte Attaque indique également les éléments qui peuvent être utilisés pour se défendre ; les tours, les carreaux et les Ouvriers.*

Assigner les dégâts

Pour défendre avec succès une carte Attaque, un joueur doit être capable de résister à la force de l'attaque dans son intégralité. Toutes les cartes Attaque indiquent les éléments qui peuvent être utilisés. Il peut s'agir :

- Des fortifications *(porte, tours, murs, douves).* Celles-ci sont colorées lorsqu'elles sont applicables. Chaque niveau d'une fortification apporte 1 défense à son côté du château *(les murs ne défendent qu'un seul côté, alors que les tours défendent les 2 côtés adjacents).* Les fortifications applicables absorbent toujours le plus de force possible correspondant à leur position et elles sont toujours prêtes pour la prochaine carte Attaque, si nécessaire. Elles ne faiblissent pas après avoir défendu le château.

- Des tactiques. Quand elles peuvent être utilisées, elles sont indiquées au milieu de l'illustration du château. Chaque tactique préparée utilisée fournit 1 défense. Leur utilisation est facultative. Un joueur peut choisir de ne pas utiliser ses tactiques préparées afin de les conserver pour une carte Attaque ultérieure, ou parce que leur utilisation ne suffirait pas à défendre l'attaque dans son intégralité. Quand un joueur utilise une tactique préparée, il remplit la case cerclée correspondante sur la feuille de gauche pour indiquer qu'elle n'est plus disponible.

- Des Ouvriers. Quand ils peuvent être utilisés, ils sont indiqués au bas de la carte Attaque. Chaque Artisan ou Soldat fournit 1 défense, et chaque Chevalier en fournit 2. Les Ouvriers doivent toujours être défaussés en cas de besoin, même si la carte Attaque en cours de résolution ne peut pas être défendue en totalité. En d'autres termes, si un joueur possède des Ouvriers et que l'attaque n'est pas encore repoussée, il doit les dépenser et ne peut pas les garder pour une attaque ultérieure. Les Ouvriers utilisés de cette façon doivent être défaussés dans la réserve principale.

Si un joueur réussit à défendre une carte Attaque, il doit la défausser au sommet de la pioche correspondante *(cartes Attaque ou cartes Assaut final)*. Si la carte Attaque était une attaque violente *(avec une icône de crâne dans le coin supérieur droit)*, le joueur gagnerait immédiatement 1 point de Bravoure.

Si un joueur ne défend pas entièrement une carte Attaque, celle-ci n'est pas encore défaussée, mais il peut la retourner face cachée pour montrer qu'il a fini de la résoudre. Rappelez-vous que cela peut encore entraîner la défausse de certains Ouvriers s'ils se trouvaient du côté du château attaqué par cette carte.

Qu'un joueur ait réussi à défendre une carte Attaque ou non, il doit passer à la carte Attaque suivante *(à gauche)* et la résoudre de la même manière. Chaque joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il les ait toutes résolues. Chacun s'efforcera de ne plus avoir de cartes Attaque au-dessus de son plateau Joueur, mais il y aura probablement des moments où il en restera encore.

Défense du château - Ouvriers, bière et jetons Rassemblement

Chevaliers
Si un Ouvrier utilise toute sa force dans une défense, il est défaussé dans la réserve principale. Chaque Chevalier a 2 points de force. Si 1 seul point de force était nécessaire pour la défense, le Chevalier survivrait au combat et pourrait aider à défendre contre une prochaine attaque qui ciblerait le côté où il se trouve. Pour indiquer qu'il ne lui reste plus que 1 point de force, couchez-le.

Bière
Lors de la résolution d'une carte Attaque, un joueur peut donner 1 bière à ses Artisans et à ses Soldats *(jamais aux Chevaliers)*. Pour chaque bière utilisée, le joueur remplit une case cerclée dans sa brasserie. Cela procure 1 point de force supplémentaire à l'Artisan ou au Soldat *(ce qui le rend aussi fort qu'un Chevalier)*. Comme pour les Chevaliers, si un Artisan ou un Soldat survit à une attaque avec 1 point de force restant, couchez-le pour indiquer qu'il a encore 1 point de force et qu'il peut encore défendre. Chaque Artisan et Soldat ne peut jamais consommer plus de 1 bière.

Jetons Rassemblement
Avant de résoudre une carte Attaque, un joueur peut tourner 1 ou plusieurs jetons Rassemblement actifs sur leur côté inactif. Chaque jeton ainsi retourné lui permet de déplacer 1 Ouvrier *(y compris 1 Ouvrier couché)* de son côté actuel vers n'importe quel autre côté du château.

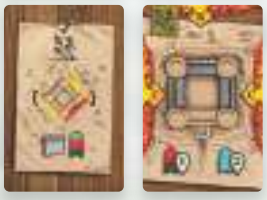
Chaque joueur peut avoir jusqu'à 3 jetons Rassemblement. Ceux-ci sont rafraichis à la fin de chaque manche, ce qui signifie qu'un joueur peut utiliser chaque jeton Rassemblement 1 fois par manche.



Défense du château - Types de cartes Attaque



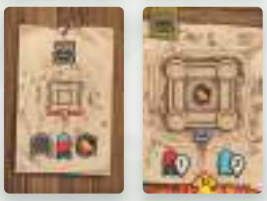
Échelle
Attaque 1 des 4 côtés. À défendre avec des murs, des pierres et des Ouvriers. Les cartes Assaut final sont semblables à ce type de cartes Attaque, mais elles ciblent 2 murs différents avec la même force au lieu de 1 seul.



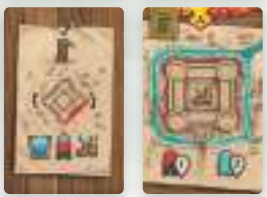
Flèches
Attaquent 3 des 4 côtés, le côté attaqué du milieu l'est avec une force égale ou supérieure à celle des 2 autres. À défendre avec des murs et des Ouvriers.



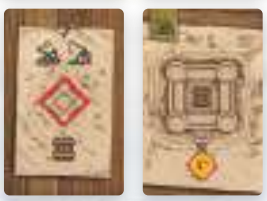
Baliste
Attaque 2 côtés opposés. À défendre avec des tours, des carreaux et des Ouvriers. Notez que les tours sont situées aux angles du château et qu'elles peuvent défendre les 2 côtés auxquels elles sont adjacentes.



Bélier
Attaque toujours le côté du bas. À défendre avec la porte, la poix brûlante et des Ouvriers.



Tour de siège
Attaque 1 des 4 côtés. À défendre avec les douves, les bûches et des Ouvriers.



Catapulte et Trébuchet
Attaquent le château entier *(pas des côtés spécifiques)*. À défendre avec les couverts. Notez que ce sont les seules cartes Attaque qui ne peuvent pas être défendues avec des fortifications et/ou des Ouvriers.



Aide de jeu
Le verso de l'aide de jeu indique aux joueurs la force potentielle de chaque type de carte Attaque. *Par exemple, les échelles auront toujours la valeur A pour une attaque normale et la valeur E pour une attaque violente.*



Attaques violentes
Quand un joueur réussit à se défendre contre une attaque violente, il gagne 1 point de Bravoure.
Dans la plupart des cas, une attaque violente a 1 point de force de plus qu'une attaque normale.

Défense du château - L'après-coup



Quand tous les joueurs ont résolu toutes leurs cartes Attaque, il est temps d'évaluer les performances de chacun.

Tout d'abord, chaque joueur gagne autant de points de Loyauté que la Détermination de la manche en cours, moins 1 par carte Attaque encore présente au-dessus de son plateau Joueur (jusqu'à un minimum de 0).



La Détermination est indiquée par l'ostensoir doré en haut des plateaux Joueur. *Comme indiqué ci-dessus, la Détermination pour les manches 2 et 3 est de 2, mais elle passe à 3 pour la manche 4.*

Après avoir gagné de la Loyauté, chaque joueur gagne autant de points de Grogne que la Détermination de la manche en cours, moins les points de Loyauté qu'il vient de gagner. De ce fait, le total Loyauté + Grogne gagnées par un joueur lors d'une manche sera toujours égal à la Détermination de cette manche.

Exemples à la manche 3
Si le joueur n'a plus de cartes Attaque (il a tout défendu) = *2 points de Loyauté, 0 point de Grogne.*
S'il lui reste 1 carte Attaque non défendue = 1 point de Loyauté, 1 point de Grogne.
S'il lui reste 2 cartes Attaque non défendues ou plus = 0 point de Loyauté (jamais moins de 0), *2 points de Grogne.*

De l'épée à la charrue
Ensuite, chacun défausse dans la réserve principale tous ses Ouvriers qui ont été déployés pour défendre le château durant cette manche et qui ont survécu *(pas ceux qui ont été gagnés en remplissant les cases des pistes Attribut).* Chaque joueur gagne 1 Serf pour chaque 3 points de force défaussés ainsi *(Artisan et Soldat = 1 point de force, Chevalier = 2 points de force).* Note : si un Chevalier *(ou un Artisan/Soldat qui a bu une bière)* a été couché après avoir subi 1 dégât, il ne compte que pour 1 point de force.

Enfin, chaque joueur défausse toutes les cartes Attaque encore présentes au-dessus de son plateau Joueur.

Gagner des Ouvriers
Il est possible de gagner des Ouvriers pendant la phase *Défense du château.* Cela peut se faire en remplissant des cases sur les pistes Attribut, ou en gagnant des Serfs pendant l'après-coup. Tous les Ouvriers qu'un joueur gagne ainsi sont placés sur son plateau Joueur pour la prochaine manche. Les Ouvriers doivent aussi être gagnés durant la dernière manche, car ils servent à départager les joueurs en cas d'égalité lors du décompte final.

Défense du château – Exemple complet

L'illustration de la page 33 nous donne un exemple de la zone de jeu d'un joueur à l'entame de la phase *Défense du château* de la 5e manche.

Préparation et révélation des cartes Attaque

Pour commencer, le joueur doit défausser 5 jetons Nourriture, mais il n'en a que 4. Il gagne donc 1 point de Grogne. Il déploie ses Artisans, Soldats et Chevaliers autour de son château, puis révèle les 2 cartes Attaque encore face cachée.

Résolution des cartes Attaque

1. *La 1re carte Attaque est du type Flèches. Elle vise les côtés gauche, droit et inférieur du château avec 3 points de force chacun. Son mur droit peut absorber les 3 points de force, mais il manque 1 point de force à ses murs gauche et inférieur. Il défausse l'Artisan pour le 3e point de force sur le côté gauche. Il donne 1 bière au Soldat du mur inférieur. Ce Soldat survit, mais perd 1 point de force et doit être couché. Il peut ainsi défausser cette 1re carte Attaque.*

2. *La carte suivante est du type Bélier. Elle attaque le côté inférieur avec une force de 4. Sa porte fournit 1 défense, et il peut dépenser 1 poix brûlante* (en remplissant la case correspondante de ses tactiques préparées) *pour 1 défense. Enfin, il défausse 1 Chevalier pour obtenir les 2 dernières défenses. Il peut ainsi défausser cette 2e carte Attaque.*

3. *C'est maintenant une carte du type Tour de siège qui attaque le côté gauche du château. Heureusement, elle n'a qu'une force de 4, ce qui permet à ses douves d'absorber totalement l'attaque. Il peut dès lors défausser la 3e carte Attaque.*

4. *Pendant qu'il était distrait sur le côté gauche, une autre attaque du type Tour de siège s'est développée sur le côté droit. Il s'agit d'une attaque violente avec une force de 5, à laquelle il n'était pas préparé. Ses douves fournissent 4 défenses, mais il lui en manque 1 de plus. Heureusement, il peut utiliser son jeton Rassemblement actif pour déplacer le Soldat précédemment couché sur le côté droit de son château, fournissant ainsi la défense manquante. Pour ce faire, il retourne le jeton Rassemblement, défausse le Soldat ainsi que la carte Attaque et gagne 1 point de Bravoure pour avoir repoussé une attaque violente.*

5. *La carte suivante, du type Trébuchet, provoque une attaque violente d'une force de 4. Les couverts sont la seule parade contre ce type d'attaque. Comme il s'y attendait, il remplit les 4 cases* Tactique préparée *correspondantes. Il peut ainsi défausser cette 5e carte Attaque et gagner 1 point de Bravoure supplémentaire.*

6. *Enfin vient la carte Assaut final. Elle cible le haut et le bas de son château pour 4 points de force chacun. Chaque mur offre une défense de 2 sur son côté respectif. Avec le dernier Chevalier qu'il lui reste, il peut compléter les 2 dernières défenses nécessaires sur le côté inférieur, mais il manque encore 2 points de défense en haut. Tout n'est pas perdu, puisqu'il avait préparé 2 pierres qu'il peut utiliser pour se défendre complètement contre l'attaque* (en remplissant les 2 cases Tactique préparée correspondantes)*. Finalement, il défausse la carte Assaut final.*











Le joueur a défendu son château contre toutes les attaques. Cela lui a coûté 4 Ouvriers, 1 bière et toutes les tactiques qu'il avait préparées, mais il l'a fait ! Comme la Détermination de cette manche est de 4, il gagne 4 points de Loyauté et ne reçoit pas de Grogne.

Le saviez-vous ?

Les soldats constituaient le gros des armées médiévales. Ils provenaient principalement des classes inférieures et étaient formés à la tactique de l'infanterie. Ils combattaient à pied en utilisant une variété d'armes et de formations, et jouaient un rôle crucial dans les sièges, les batailles et les escarmouches. Outre les soldats servant dans les forces armées régulières, les mercenaires étaient également courants dans l'Angleterre médiévale. Il s'agissait de soldats professionnels qui se battaient pour un salaire plutôt que par loyauté envers un seigneur ou un monarque. Ils étaient souvent engagés par des rois, des nobles ou des villes pour compléter leurs propres forces ou pour fournir des compétences spéciales.

Grogne et Joie

Les joueurs peuvent obtenir de la Grogne et de la Joie à partir de différentes sources. Celles-ci doivent être reportées au bas de la feuille de gauche.

- Lorsqu'un joueur reçoit 1 point de Grogne, il doit soit remplir une case ronde qui est barrée d'un X *(Joie)*, soit cercler une nouvelle case *(dans cet ordre de priorité)*.

  Un joueur reçoit de la Grogne s'il ne paye pas la nourriture nécessaire lors de l'étape de préparation de la phase *Défense du château*, s'il ne défend pas toutes les cartes Attaque et/ou s'il n'attaque pas le château ennemi à chaque manche.

- Lorsqu'un joueur gagne 1 point de Joie, il doit soit remplir une case qui est cerclée *(Grogne)*, soit tracer un X dans une nouvelle case *(dans cet ordre de priorité)*.

  Un joueur gagne de la Joie aux jours du Lammas, aux fêtes de la Saint-Michel et lors des tournois.

À la fin de la partie, chaque joueur perd des PV pour toute Grogne qu'il lui reste *(= Grogne finale)*. Cela ne concerne que les cases cerclées *(les cases remplies ne sont pas prises en compte)*. La Joie n'est pas comptabilisée en fin de partie, mais elle est nécessaire dans certains scénarios de la campagne solo.



En fin de partie, ce joueur a gagné un total de 5 points de Grogne et 2 points de Joie. Il a donc une Grogne finale de 3 points, ce qui lui fait perdre 4 PV.

Le saviez-vous ?
Dans l'Angleterre médiévale, les chevaliers occupaient une position influente dans la société, incarnant les idéaux de la chevalerie, des prouesses martiales et du service à leur seigneur. Ils étaient formés à l'art de la guerre dès leur plus jeune âge, apprenant les tactiques martiales, à monter à cheval, à manier l'épée, ainsi qu'à lire et à écrire. Les chevaliers jouaient un rôle central lors des batailles, menant souvent la charge.

Les chevaliers participaient également à des tournois, qui étaient des simulacres de batailles ou des concours d'adresse organisés à des fins de divertissement et d'entraînement. Les tournois permettaient aux chevaliers de montrer leurs prouesses martiales, d'acquérir une certaine renommée et d'affiner leurs compétences au combat dans un environnement contrôlé.

Fin de manche

Quand chaque joueur a fini la phase *Défense du château*, suivez ces étapes finales pour conclure la manche :

1. La carte Scénario et la tuile Butin de la manche en cours sont retournées. Si des Tentes se trouvaient sur la carte Scénario, il suffirait de les remettre sur la carte, une fois celle-ci retournée.

2. Chaque joueur reçoit 1 point de Grogne par carte Scénario retournée à droite de sa Tente *(la carte Scénario sur laquelle la Tente est posée non incluse)*. Ainsi, les joueurs qui n'attaquent pas les châteaux ennemis reçoivent de plus en plus de Grogne à chaque manche.

3. Chaque joueur qui a des jetons Rassemblement inactifs les retourne pour les réactiver.

4. Le marqueur 1er joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

5. Si c'est la fin de la 5e manche, les joueurs passent au décompte final. Sinon, ils entament une nouvelle manche.



Dans cet exemple, à la fin de la 3e manche, la carte Scénario et la tuile Butin viennent d'être retournées. Jaune reçoit 2 points de Grogne et Vert en reçoit 1. Rouge et Bleu ne reçoivent pas de Grogne, puisqu'ils ont attaqué le château ennemi lors de cette manche.

Fin de partie

La partie se termine après la 5e manche. Chaque joueur utilise la feuille de gauche pour calculer son score final. Celui qui obtient le score le plus élevé est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le moins de Grogne est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui a le plus d'Ouvriers est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité partagent la victoire.

Exemple de calcul de score

Ce joueur gagne 23 PV pour sa Bravoure, 16 PV pour sa Loyauté, 5 PV pour son Influence, 11 PV pour sa Puissance, et 12 PV pour ses cartes Chemin. Il perd 6 PV pour ses 4 points de Grogne finale, ce qui lui fait un total de 61 PV.



Si vous jouez en solo, comparez votre résultat au tableau de scores ci-dessous. Si vous vous en sortez suffisamment bien, il est peut-être temps de vous lancer dans la campagne solo !

0-59 PV = Vassal
60-74 PV = Chevalier
75-84 PV = Baron
85-99 PV = Comte
100+ PV = Seigneur Haut Intendant



Cartes Chemin

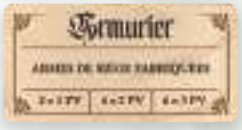
Chaque carte Chemin a un objectif de score unique. En fonction de la manière dont un joueur atteint l'objectif des cartes Chemin, il obtient de 0 à 3 PV par carte.



Il rapporte des PV pour les niveaux de la chapelle complétés.
Complété = Construit avec toutes les cases remplies.



Il rapporte des PV pour les niveaux du donjon complétés.
Complété = Construit avec toutes les cases remplies.



Il rapporte des PV pour les armes de siège fabriquées.
Elles doivent non seulement être développées sur la roue de la fortune, mais aussi construites.
Les grues ne sont pas considérées comme des armes de siège.



Il rapporte des PV pour la Grogne finale.



Il rapporte des PV pour les lignes Commandement complétées *(Gouvernance, Guerre, Culte et Divertissement).*
Complétée = Toutes les cases de la ligne remplies.



Il rapporte des PV pour les jetons Rassemblement collectés.



Il rapporte des PV pour les tournois gagnés.
Il y a un maximum de 6 tournois, mais seules 4 victoires suffisent pour maximiser le score de cette carte Chemin.



Il rapporte des PV pour la Puissance finale.

Cartes Chemin



Il rapporte des PV pour les châteaux ennemis vaincus.
Il y a un total de 5 châteaux ennemis *(1 par manche)*, mais seules 4 attaques victorieuses suffisent pour maximiser le score de cette carte Chemin.



Il rapporte des PV pour les pistes Carrière & Forêt, Fermes, et Terrains d'entrainement complétées.
Complétée = Toutes les cases de la piste remplies.



Il rapporte des PV pour les murs construits.
Le joueur doit compter les points sur les dés Mur de son château pour trouver le nombre final de murs construits.



Il rapporte des PV pour les espions gagnés.
Le fait que la connaissance des espions ait été utilisée ou non n'a pas d'importance.



Il rapporte des PV pour le nombre d'aides apportées à des adversaires avec des espions.
Un joueur peut effectuer cette opération jusqu'à 3 fois au cours d'une partie.



Il rapporte des PV pour les douves construites.
Le joueur doit compter les points sur le dé Douves de son château pour trouver le nombre final de douves construites.



Il rapporte des PV pour les fanions remplis aux jours du Lammas.
Il s'agit des fanions colorés qui ont été remplis, et non des cases blanches suspendues.



Il rapporte des PV pour la Bravoure finale.



Il rapporte des PV pour des ensembles de tours et de portes construites.
Un joueur doit faire les 2 pour maximiser les PV de cette carte Chemin. *Par exemple, pour marquer 2 PV, il doit avoir au moins 6 points sur ses dés Tour et 4 sur son dé Porte.*

Cartes Chemin



Il rapporte des PV pour l'Influence finale.



Il rapporte des PV pour les formations des Chevaliers complétées.
Complétée = Chaque case remplie. Un joueur peut le faire jusqu'à 6 fois au cours d'une partie.



Il rapporte des PV pour les additions complétées aux fêtes de la Saint-Michel *(y compris les additions qui ne nécessitent pas de somme spécifique).*
Complétée = Les 2 cases # de l'addition remplies.



Il rapporte des PV pour les niveaux de la banque complétés.
Complété = Construit avec toutes les cases remplies.



Il rapporte des PV pour la Loyauté finale.



Il rapporte des PV pour les couples formés aux festivals de la Saint-Valentin.
Il s'agit des cases remplies au bas des festivals de la Saint-Valentin. Il y a un maximum de 6 couples, mais seuls 4 suffisent pour maximiser le score de cette carte Chemin.



Il rapporte des PV pour les quartiers des mercenaires, des alliés et des hommes de guilde complétés à la roue de la fortune.
Complété = Toutes les cases du quartier remplies.



Il rapporte des PV pour les tactiques recherchées.
Il y a un maximum de 5 tactiques qui peuvent être recherchées, mais seules 4 suffisent pour maximiser le score de cette carte Chemin.



ICONOGRAPHIE

- Serf
- Artisan
- Mécène
- Soldat
- Chevalier
- Jeton Matériau
- Pièce
- Jeton Nourriture
- 1 ressource au choix
- Tirer 1 carte Domaine
- Attaque violente
- Détermination
- Production de Serfs
- Production d'Artisans
- Production de Mécènes
- Production de Soldats
- Production de Chevaliers
- Production de Matériaux
- Production d'Argent
- Production de Nourriture
- Petite grue
- Grande grue
- Cheval noir
- Cheval blanc
- Gouvernance
- Guerre
- Culte
- Divertissement
- Force
- Défense
- Porte
- Tour
- Mur
- Douves
- Joie
- Grogne
- Bravoure
- Loyauté
- Influence
- Puissance
- Jeton Rassemblement
- Les autres joueurs
- Connaissance
- Tactique
- Victoire de tournoi
- Bière
- Brasserie

VF - V1.00 du 13.10.24