30’ 2-5 10+

Un jeu de Marc André
Illustré par Claire Conan

Middle-Ages

Vous êtes à la tête d’un fief et son avenir est entre vos mains. Serez-vous un Seigneur bienveillant qui construit des remparts et protège ses villages ? Allez-vous développer l’agriculture à l’aide de champs et de moulins ? Ou bien deviendrez-vous un Seigneur pieux bâtisseur d’églises ? Peut-être préférerez-vous festoyer dans vos somptueux palais ? Ou partirez-vous en guerre en recrutant dans vos casernes ? Développez vos terres à votre image et devenez le Seigneur le plus prospère du royaume.



But du jeu

Être le joueur le plus riche à la fin du seizième tour.

Matériel

Pour chacune des 5 couleurs de joueur :



1 plateau **Fief**



1 pion **Seigneur**



1 pion **Éclaireur**



84 tuiles Parcelle, numérotées de 1 à 23 et réparties en deux tas : l’un de 52 tuiles (verso bleu) et l’autre de 32 tuiles (verso orange). Il y a 8 types de tuiles Parcelle différents, représentant chacun un Domaine de votre plateau Fief.



Champs (x 14)



Moulin (x 13)



Village (x 12)



Rempart (x 11)



Marché (x 10)



Caserne (x 9)



Église (x 8)



Palais (x 7)

95 jetons **Monnaie** :



8 jetons **Parcelle**



8 jetons **Pièce supplémentaire**



15 cartes **Évènement**



40 **pièces** de valeur 1



18 **pièces** de valeur 5



36 **rubis** de valeur 10



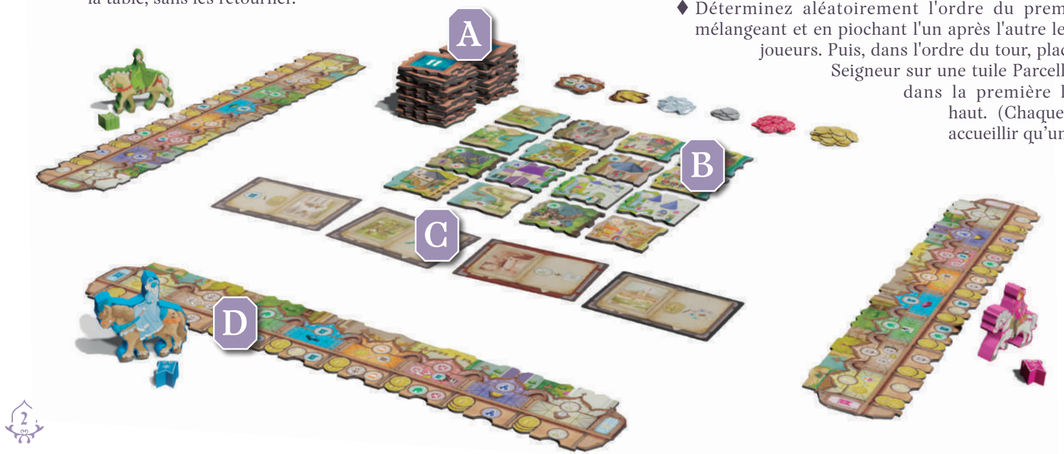
18 **diamants** de valeur 50

Mise en place

Si vous êtes 4 ou 5 joueurs, mettez le tas de 32 tuiles Parcelle (verso orange) de côté. Si vous êtes 2 ou 3 joueurs, laissez-le dans la boîte, vous ne vous en servirez pas.

A ♦ Mélangez les 52 tuiles Parcelle (verso bleu) et placez-les en une pile, face numéro visible. (Vous pouvez faire plusieurs piles pour des raisons pratiques, mais piochez toujours dans la même pile avant de passer à la suivante.)

B ♦ Piochez autant de tuiles que de joueurs + 1 (par exemple 4 tuiles pour une partie à 3 joueurs) et placez-les en ligne horizontale au centre de la table, sans les retourner.



♦ Disposez-les par ordre croissant : du plus petit chiffre à gauche au plus grand chiffre à droite. Puis retournez-les.

♦ Faites de même en-dessous, 3 fois, de manière à avoir 4 lignes au total, sans oublier de bien les classer par ordre croissant.

C ♦ Mélangez les cartes Évènement, tirez-en 4 et placez-les face visible, en-dessous de la quatrième ligne. Remettez les cartes Évènement restantes dans la boîte, elles ne serviront plus de la partie.

D ♦ Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Fief ainsi que les pions Seigneur et Éclaireur correspondants.

♦ Déterminez aléatoirement l'ordre du premier tour de jeu, en mélangeant et en piochant l'un après l'autre les pions Éclaireur des joueurs. Puis, dans l'ordre du tour, placez chacun votre pion Seigneur sur une tuile Parcelle vide de votre choix dans la première ligne en partant du haut. (Chaque tuile Parcelle ne peut accueillir qu'un seul pion Seigneur.)

Déroulement d'un tour de jeu

1 ♦ Défaussez la tuile Parcelle vide sur la ligne où se trouvent les pions Seigneur.

2 ♦ L'ordre du tour est déterminé par la position des pions Seigneurs sur la ligne, de gauche à droite. Le joueur dont le pion Seigneur est le plus à gauche joue donc en premier.

♦ À votre tour, effectuez dans l'ordre les actions suivantes :

❖ Replacez immédiatement votre pion Seigneur sur la tuile Parcelle vide de votre choix, dans la ligne en-dessous. (Aux 4e, 8e et 12e tours, replacez-le sur la ligne du haut. Le 16e tour étant le dernier, ne replacez pas votre pion Seigneur.)

❖ Prenez la tuile Parcelle que vous venez de quitter et placez-la au-dessus du Domaine de même type dans votre plateau Fief **A**.

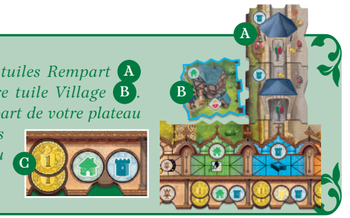
Note : *chacune des 8 colonnes de votre plateau représente un Domaine au-dessus duquel seront placées toutes les tuiles du Domaine correspondant. Tous les Domaines ont un Effet spécial et un Revenu.*



❖ Appliquez son Effet spécial **B**. Les effets spéciaux sont uniques et détaillés page 4.

❖ Obtenez son Revenu **C**. Les Revenus fonctionnent tous de la même manière : vous gagnez la somme indiquée (2 ou 3 pièces) pour chaque tuile de ce Domaine, ainsi que de tout autre Domaine qui serait éventuellement indiqué.

Exemple : *vous avez deux tuiles Rempart* **A** *et vous posez votre première tuile Village* **B**. *Chaque tuile Village et Rempart de votre plateau Fief vous rapporte deux pièces* **C** *: vous obtenez un Revenu total de 2 x 3 = 6 pièces.*



3 ♦ Quand tous les pions Seigneurs ont été replacés, remplissez la ligne qui est maintenant vide en piochant des tuiles et en les classant par ordre croissant avant de les révéler.

♦ Ignorez cette étape à partir du 13e tour, les lignes pour les 3 derniers tours du jeu étant déjà révélées.

Note : *nous vous conseillons de désigner un joueur qui sera chargé de remplir les lignes vides pour toute la partie.*

♦ En cas de pioche épuisée :

❖ **dans une partie à 3 joueurs :** mélangez les tuiles défaussées pour former une nouvelle pioche.

❖ **dans une partie à 4 joueurs :** remplacez-la par le tas de 32 tuiles (dos orange).

❖ **dans une partie à 5 joueurs :** remplacez-la par le tas de 32 tuiles (dos orange). Une fois ce dernier épuisé, mélangez la totalité des tuiles défaussées pour former une nouvelle pioche.

4 ♦ À la fin des 4e, 8e, 12e et 16e tours, appliquez l'effet de la carte Évènement visible la plus à gauche et retournez-la face cachée. Les effets des cartes Évènement sont décrits page 8.



Descriptif des Domaines

Rappel : appliquez intégralement l'Effet Spécial d'un Domaine avant d'obtenir son Revenu. (Cela peut avoir un impact pour le Village, l'Église ou le Palais). S'il est impossible d'appliquer l'Effet spécial, obtenez simplement le Revenu.



Champs

Effet : Gagnez 1 pièce pour chaque symbole Paysan présent sur les tuiles Parcelle de l'ensemble de votre plateau Fief.



Revenu : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile Champs dans votre plateau Fief.



Moulin

Effet : Tous vos adversaires ayant moins de tuiles Moulin que vous doivent vous donner 2 pièces.



Revenu : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile Moulin dans votre plateau Fief.



Village

Effet : Choisissez une tuile Parcelle dans votre Cimetière (voir page 5) et placez-la dans votre plateau Fief sans en déclencher l'effet.

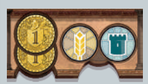


Revenu : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile Village et chaque tuile Rempart dans votre plateau Fief.



Rempart

Effet : Placez votre pion Eclaireur sur n'importe quelle tuile Parcelle d'une autre ligne que celle où se trouve votre pion Seigneur (y compris les lignes au-dessus) pour la réserver. Les autres joueurs ne pourront pas y poser leur pion Seigneur.



Revenu : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile Champs et chaque tuile Rempart dans votre plateau Fief.

Précision sur les Remparts : *vous pouvez placer votre pion Seigneur sur une autre tuile Parcelle que celle que vous avez réservée lorsque vous jouez sur la ligne concernée. Retirez alors votre pion Éclaireur dès que vous placez votre pion Seigneur.*



Marché

Effet : Gagnez 1 pièce pour chaque symbole Coffre présent sur les tuiles Parcelle de l'ensemble de votre plateau Fief.



Revenu : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile Moulin et chaque tuile Marché dans votre plateau Fief.



Caserne

Effet : Vous attaquez tous les joueurs ayant moins de tuiles Rempart que vous n'avez de tuiles Caserne. Les joueurs affectés placent la tuile la plus à gauche (la plus haute) de leur plateau Fief dans leur Cimetière et vous donnent 2 pièces.



Revenu : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile Village et chaque tuile Caserne dans votre plateau Fief.

Quand une parcelle est détruite pendant la partie (à cause d'une Caserne ou d'une carte Évènement), le joueur victime la place à droite de son plateau Fief. Cette zone est appelée **le Cimetière**. Les parcelles dans le Cimetière ne reviennent jamais dans la pioche. Elles peuvent seulement revenir dans le plateau Fief grâce au pouvoir des Villages.





Église

Effet : Placez un jeton *Pièce supplémentaire* dans un des emplacements libres sous votre plateau Fief. (Chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul jeton *Pièce supplémentaire.*) Chaque fois que vous obtenez le Revenu de ce Domaine, gagnez une pièce de plus par tuile Parcelle concernée.



Exemple : *vous placez votre jeton* Pièce supplémentaire *sous votre Domaine Village. Le Revenu de ce Domaine vous rapporte à présent une pièce de plus par tuile Village et tuile Rempart présentes dans votre plateau Fief.*



Revenu : Gagnez 3 pièces pour chaque tuile Église dans votre plateau Fief.

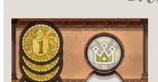


Palais

Effet : Choisissez l'un des jetons *Parcelle* et placez-le dans un des emplacements libres sous votre plateau Fief, dans un Domaine où son symbole n'apparait pas déjà. (Chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul jeton *Parcelle.*) Le jeton *Parcelle* ajoute un type de tuile Parcelle concerné par l'effet du Revenu.



Exemple : *vous choisissez un jeton* Parcelle *de type Champs, vous ne pouvez pas le placer dans les Domaines Champs et Rempart qui comportent déjà son symbole.*



Revenu : Gagnez 3 pièces pour chaque tuile Palais dans votre plateau Fief.

Exemple d'un premier tour à 3 joueurs

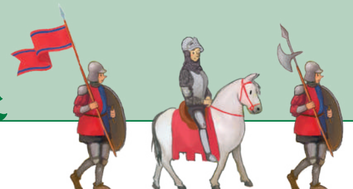
1 ♦ La joueuse rose est désignée première joueuse. En commençant par elle, chaque joueur place son pion Seigneur sur une tuile libre de la première ligne (la plus haute).



❖ La joueuse rose se place sur la tuile .
❖ La joueuse bleue se place sur la tuile .
❖ Le joueur vert se place sur la tuile .



2 ♦ La tuile vide de la première ligne est défaussée.





3 ♦ La joueuse bleue étant positionnée le plus à gauche, elle joue en premier et place son pion Seigneur sur la tuile de la ligne d'en-dessous.



4 ♦ Elle prend ensuite la tuile , la positionne au-dessus de son plateau Fief et en applique les effets.



❖ **Effet spécial :** n'ayant pas encore de tuile avec un symbole Paysan , l'Effet spécial ne lui rapporte rien.



❖ **Revenu :** elle reçoit 2 pièces pour sa tuile .



5 ♦ Le joueur vert place son pion Seigneur sur la troisième tuile de la seconde ligne ().



6 ♦ Il positionne la tuile au-dessus de son plateau Fief et applique son effet.





❖ **Effet spécial :** lui permet de placer son pion Éclaireur. Il choisit de le poser sur la tuile de la troisième ligne, cette tuile lui est réservée.



❖ **Revenu :** il obtient 2 pièces pour sa tuile .



7 ♦ La joueuse rose positionne son pion Seigneur sur la première tuile de la deuxième ligne ().



8 ♦ Elle place la tuile au-dessus de son plateau Fief et applique son effet.



❖ **Effet Spécial :** elle attaque tous les joueurs qui ont moins de qu'elle n'a de . Elle n'a qu'un seul donc seule la joueuse bleue, qui n'a aucun , est ciblée. Cette dernière donne 2 pièces à la joueuse rose et place son unique tuile dans son Cimetière.



❖ **Revenu :** la joueuse rose obtient 2 pièces pour sa tuile .



9 ♦ Le premier tour de jeu est terminé. Le joueur vert est désigné pour reconstituer les lignes. Il pioche quatre nouvelles tuiles Parcelle et les classe par ordre croissant à l'aide du chiffre sur leur dos avant de les révéler.



10 ♦ Le second tour de jeu commence avec la joueuse rose. La tuile vide est défaussée. Les joueuses rose et bleue ne peuvent pas positionner leur pion Seigneur sur la tuile qui est réservée au joueur vert grâce à son pion Éclaireur.

Fin de la partie

La fin de partie se déclenche au terme du seizième tour, une fois que l'effet de la quatrième et dernière carte Évènement est appliqué et qu'elle est retournée face cachée.

Important : chaque joueur perd 10 pièces pour chacun de ses Domaines ne comportant aucune tuile Parcelle.

Chaque joueur fait la somme des pièces qu'il a gagnées. Le joueur le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Palais l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur ayant le plus d'Eglises qui l'emporte, et ainsi de suite en comparant les Domaines vers la gauche.

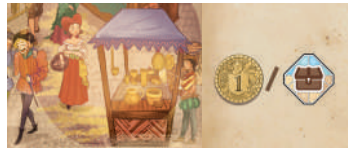


Effets des cartes Évènement



Métiers qualifiés

Chaque joueur gagne 1 pièce pour chaque Paysan présent dans l'ensemble de son plateau Fief.



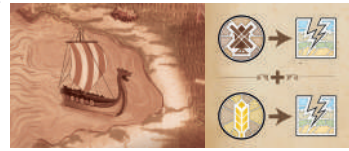
Marchandises précieuses

Chaque joueur gagne 1 pièce pour chaque Coffre présent dans l'ensemble de son plateau Fief.



Alliance

Chaque joueur gagne 3 pièces pour chaque tuile Église et chaque tuile Palais dans son plateau Fief.



Invasion barbare

Chaque joueur place dans son Cimetière 1 tuile Moulin ET 1 tuile Champs (s'il en a).



Peste noire

Chaque joueur place dans son Cimetière 1 tuile Village ET 1 tuile Caserne (s'il en a)



Nouvelles défenses

Chaque joueur gagne 3 pièces pour chaque tuile Rempart dans son plateau Fief.



Retour triomphant

Chaque joueur gagne 2 pièces pour chaque tuile Marché et chaque tuile Caserne dans son plateau Fief.



Pic de natalité

Chaque joueur gagne 2 pièces pour chaque tuile Moulin et chaque tuile Village dans son plateau Fief.



Révolte paysanne

Chaque joueur place dans son Cimetière 1 tuile Palais (s'il en a).



Restauration

Chaque joueur choisit une tuile Parcelle de son Cimetière et la place dans son plateau Fief sans en déclencher l'effet.



Bonnes récoltes

Chaque joueur gagne 2 pièces pour chaque tuile Champs dans son plateau Fief.



Aide à la reconstruction

Chaque joueur gagne 3 pièces pour chaque tuile Parcelle présente dans son Cimetière.



Seigneurie étendue

Chaque joueur gagne 2 pièces pour chaque tuile Parcelle de Domaine différent dans son plateau Fief.



Cérémonies dispendieuses

Chaque joueur perd 2 pièces pour chaque tuile Eglise ET chaque tuile Palais présentes dans son plateau Fief.



Tremblement de terre

Chaque joueur place dans son Cimetière 1 tuile Rempart (s'il en a).