

Edition Royale

Barony



∞ Règles ∞



Barony - Royal Edition

✂ 2-5 joueurs 🏰 Âge 14+ ⌚ 60 min

Aux confins les plus reculés de l'Empire, cinq barons se livrent à une lutte acharnée pour le pouvoir.

À la tête de leurs armées de valeureux chevaliers, ils s'érigent en conquérants, étendant leurs territoires et fondant des villages, des forteresses et des cités.

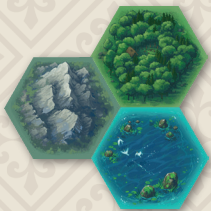
Au terme de cette guerre, seul l'un d'entre eux sera couronné souverain.



But du jeu

Chaque joueur doit conquérir des territoires en construisant et en protégeant des Villages, des Forteresses et des Cités. Quand au moins un joueur devient Duc (ou Duchesse), le joueur avec le plus de points Victoire est couronné Roi (ou Reine) et remporte la partie !

Contenu du jeu



50 tuiles Terrain



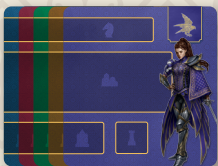
1 Plateau de score



100 jetons Ressource



1 jeton Premier joueur



5 Aides de jeu
(1 par joueur)



35 Chevaliers
(7 par joueur)



70 Villages
(14 par joueur)



10 Forteresses
(2 par joueur)



25 Cités
(5 par joueur)



5 marqueurs Score
(1 par joueur)



9 tuiles Sort *



24 cartes Héros *



30 jetons Magie *



25 jetons Contrôle*
(5 par joueur)

Note : les éléments marqués d'un * ne sont nécessaires que pour les modules d'extension détaillés à la fin de ce livret de règles. Laissez-les dans la boîte pour votre première partie. Cinq des tuiles Terrain (de couleur violette, représentant des Lieux mystérieux) doivent également être laissées dans la boîte pour votre première partie, et sont expliquées plus tard dans les règles.

Concepts importants

Les tuiles Terrain

Les tuiles Terrain sont utilisées pour construire le plateau de jeu (voir *Mise en place en page 4*). Ce plateau peut être configuré différemment à chaque fois que vous jouez : ainsi, chaque partie sera légèrement différente. Les tuiles Terrain sont composées de 3 hexagones indépendants. Chaque hexagone représente une case du plateau et contient l'un des cinq types de terrain : montagne, forêt, plaine, champ ou lac. (Les Lieux mystérieux ne sont utilisés que dans les parties avec l'extension Sorcery. Ils sont expliqués en détail plus loin dans le livret de règles et ne sont pas inclus ici.) Chaque type de terrain, à l'exception du lac, est associé à un type de jeton Ressource correspondant (voir page 6).



Montagne

Si un joueur a un pion de n'importe quel type placé sur une case Montagne, les pions des autres joueurs ne peuvent pas être placés sur ou se déplacer à travers cette case.



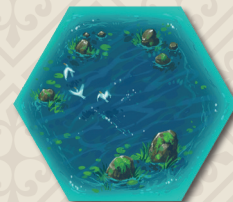
Forêt

Aucune Cité ne peut être placée ou construite sur une case Forêt.



Plaine et Champ

Ce sont les territoires les plus prospères. Les ressources que les joueurs peuvent collecter dans les plaines et les champs facilitent l'obtention d'un rang lorsque vous effectuez l'action « Titre de Noblesse » (voir page 7).



Lac

Une case Lac ne peut jamais être traversée ou occupée par des pions de quelque type que ce soit pendant la partie. Elles font effet de barrières.

Les Pions des joueurs

Chaque joueur commence la partie avec 3 Cités et 2 Chevaliers sur le plateau (comme expliqué dans la mise en place du jeu en page 4). Tous les autres pions commencent la partie hors du plateau, dans la réserve personnelle de chaque joueur. Chaque pion est construit/recruté différemment et possède des capacités et des effets différents, comme indiqué ci-dessous. (Ceci est un résumé pour une référence rapide - les actions et les effets énumérés ci-dessous sont expliqués plus loin dans les règles.)

Chevaliers

Recrutement : Les Chevaliers sont recrutés dans une Cité. Voir l'action A : Recruter (p.5).

Action - Déplacement : Les Chevaliers se déplacent d'une case à une autre pour revendiquer un territoire, attaquer des adversaires ou défendre. Voir l'action B : Déplacer (p.5).

Construction : Un Chevalier peut être remplacé par un Village ou une Forteresse. Voir l'action C : Construire (p.6).

Défense : Un Chevalier peut être détruit par deux pions adverses de la même couleur.

Forteresse

Construction : Un joueur peut remplacer l'un de ses Chevaliers sur le plateau par une nouvelle Forteresse. Voir l'action C : Recruter (p.5).

Défense : Une case occupée par une Forteresse est inaccessible aux Chevaliers adverses.

Villages

Construction : Un joueur peut remplacer l'un de ses Chevaliers sur le plateau par un nouveau Village. Voir l'action C : Construire (p.6).

Action - Nouvelle Cité : Un Village peut être converti en Cité. Voir l'action D : Nouvelle Cité (p.6).

Défense : Un Village peut être détruit par deux Chevaliers adverses de la même couleur (p.5).

Cités

Construction : Un Village peut devenir une nouvelle Cité. Chaque nouvelle Cité rapporte 10 points Victoire à un joueur. Voir l'action D : Nouvelle Cité (p.6).

Défense : Une case occupée par une Cité est inaccessible aux Chevaliers adverses.

Action - Recrutement : Les Chevaliers sont recrutés dans les Cités. Voir l'action A : Recruter (p.5).

Mise en place

1. Prenez 9 tuiles Terrain par joueur tirées au hasard et placez-les aléatoirement pour construire le plateau de jeu ①. Toutes les tuiles inutilisées ainsi que les tuiles violettes représentant les Lieux mystérieux violets doivent être rangées dans la boîte. La disposition du plateau de jeu est aux choix des joueurs. Toutes sortes de formes sont autorisées, mais pour votre première partie, nous vous recommandons de créer un plateau qui est approximativement de la même largeur que hauteur.
2. Placez tous les jetons Ressource à côté du plateau de jeu ②. Ceci est une réserve générale pour tous les joueurs.
3. Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui les éléments correspondants : 5 Cités, 2 Forteresses, 7 Chevaliers et 14 Villages ③ ainsi qu'une Aide de jeu ④.
4. Placez les marqueurs Score du joueur sur la case 0 du Plateau de score ⑤.
5. Le joueur le plus jeune choisit qui jouera en premier (il peut choisir de jouer en premier lui-même). Le premier joueur prend le jeton Premier joueur ⑥. L'ordre de jeu se déroulera dans le sens horaire, en commençant par ce joueur.
6. Avant le début de la partie, chaque joueur place 3 Cités et 3 Chevaliers sur le plateau ⑦.

Placement des Cités et Chevaliers

Après avoir examiné le plateau, le premier joueur place une Cité et un Chevalier dans une seule case de son choix. Ensuite, dans le sens horaire, chaque autre joueur fait de même, à l'exception du dernier joueur qui place trois Cités et Chevaliers au lieu d'une (sur trois cases différentes). Puis, en procédant dans le sens anti-horaire, chaque autre joueur place deux Cités et Chevaliers sur deux cases différentes de son choix. Lorsque la partie commence chaque joueur possédera ainsi trois cases du plateau contenant l'une de ses Cités et l'un de ses Chevaliers. Les pions restants sont conservés hors du plateau dans la réserve personnelle de chaque joueur.

Lorsque vous choisissez une case pour placer une Cité (et un Chevalier), rappelez-vous des limitations suivantes :



❌ Les Cités (ou Chevaliers) ne sont jamais autorisées sur les cases Lac.

❌ Aucune Cité n'est autorisée sur les cases Forêt.

❌ Aucune Cité ne peut être placée sur la même case qu'une autre Cité ou sur une case adjacente à une autre Cité.



Un exemple de configuration pour une partie à 3 joueurs.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en une succession de tours joués dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Lors de son tour, un joueur peut effectuer une seule des six actions suivantes :

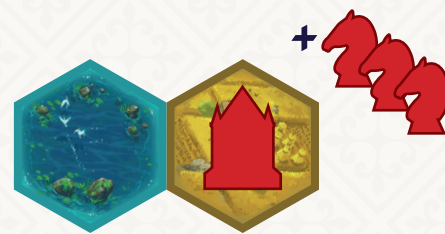
A - Recruter **B - Déplacer** **C - Construire** **D - Nouvelle Cité** **E - Expédition** **F - Titre de Noblesse**

A - Recruter

Le joueur choisit l'une de ses Cités sur le plateau et place jusqu'à 2 Chevaliers pris dans sa réserve personnelle sur la même case que la Cité. Si la case de la Cité est adjacente à un ou plusieurs lacs, le joueur peut placer jusqu'à 3 Chevaliers à la place.

Il n'y a pas de limite au nombre de Chevaliers d'une même couleur autorisés sur une case avec une Cité appartenant au même joueur.

Si un joueur ne possède aucun Chevalier dans sa réserve, il ne peut pas effectuer l'action Recruter.



La Cité rouge est adjacente à un lac. Ainsi, le joueur rouge peut recruter 3 Chevaliers.

B - Déplacer

Le joueur déplace 1 ou 2 de ses Chevaliers vers des cases adjacentes. Les deux déplacements sont complètement indépendants (les cases de départ et d'arrivée de chacun des Chevaliers peuvent être différentes). Cependant, le même Chevalier ne peut pas être déplacé deux fois.

Il n'y a pas de limite au nombre de Chevaliers de la même couleur pouvant être présents dans la même case.

Les règles de déplacement ci-dessous doivent être suivies à chaque fois que les Chevaliers sont déplacés (ces points sont également résumés sur les Aides de jeu).



Le joueur bleu déplace 2 Chevaliers.

Un Chevalier ne peut pas se déplacer vers les cases suivantes :



Un Lac



Une Montagne contenant le pion d'un adversaire



Une case contenant au moins 2 des autres pions appartenant au même adversaire.
(2 Chevaliers ou 1 Chevalier et 1 Village)



Une case contenant la Cité ou la Forteresse d'un adversaire



Le Chevalier vert ne peut se déplacer que vers l'une des deux cases indiquées par les flèches.



a) Le joueur jaune déplace un Chevalier dans une case qui contient déjà un Chevalier jaune, un Chevalier rouge et un Village bleu.



b) Les 2 Chevaliers jaunes ont vaincu le Chevalier et le Village adverses. Le joueur jaune prend un jeton Ressource du joueur bleu (dont le Village a été vaincu).

Cohabitation et conflit :

- Dans une seule case, des Chevaliers de différents joueurs peuvent cohabiter tant qu'un joueur n'a pas plus d'un Chevalier ou Village sur la case.
- Si un joueur qui a déjà un Chevalier ou un Village dans une case déplace un Chevalier dans cette case (de sorte qu'il ait maintenant soit 2 Chevaliers, soit 1 Chevalier et 1 Village dans la case), tous les Chevaliers et Villages adverses dans cette case sont vaincus et retirés du plateau. Les Chevaliers et Villages vaincus sont renvoyés dans les réserves de leurs propriétaires.

Important : Lorsqu'un joueur a vaincu le Village d'un adversaire, il prend un jeton Ressource (voir page 6) de la réserve du joueur attaqué et le place dans sa propre réserve. Le joueur attaquant choisit le jeton Ressource à prendre.

Si le joueur attaqué n'a pas de jetons Ressource, l'attaquant ne prend rien (aucun jeton Ressource n'est gagné lorsque qu'un joueur détruit le Chevalier d'un adversaire).

🏰 C - Construire

Le joueur remplace n'importe quel nombre de ses Chevaliers (même tous) sur le plateau de jeu par un Village ou une Forteresse de sa réserve personnelle. Les Chevaliers ainsi remplacés sont renvoyés dans la réserve du joueur.

Pour chaque construction, le joueur gagne immédiatement 1 jeton Ressource correspondant au type de terrain de la case sur laquelle le Village ou la Forteresse a été construit(e).

Les règles de construction ci-dessous doivent être suivies à chaque fois que cette action est entreprise (ces points sont également résumés sur les Aides de jeu).

Vous ne pouvez pas construire...



S'il y a déjà un Bâtiment sur la case (Village, Forteresse ou Cité), peu importe le propriétaire.



Si le Chevalier d'un adversaire est présent sur la case.

Notes : si 2 Chevaliers de la même couleur se trouvent dans la même case, seul l'un d'entre eux sera remplacé. Les Bâtiments sont limités à la quantité disponible dans la réserve de chaque joueur. Si un joueur n'a plus de Forteresses ou de Villages, il ne peut pas en construire davantage. Vous ne pouvez pas retirer du plateau un Bâtiment précédemment construit pour simplement le reconstruire ailleurs.

Jetons Ressource :



Montagne



Forêt



Plaine



Champ

Les montagnes, forêts, plaines et champs accordent tous aux joueurs un jeton Ressource correspondant après avoir effectué l'Action C : Construire. Chacun des 4 jetons différents vaut des points qui peuvent être utilisés lors de l'Action E : Titre de Noblesse (le chiffre doré), ou conservés et ajoutés au score du joueur à la fin de la partie (le chiffre argenté).

🏰 D - Nouvelle Cité

Le joueur remplace l'un de ses Villages sur le plateau par une Cité de sa réserve, en remettant le Village remplacé dans sa réserve.

Lorsqu'un joueur construit une nouvelle Cité, il gagne immédiatement 10 points Victoire et doit déplacer son marqueur Score d'une case vers le bas sur le Plateau de score.

Note : Si un joueur n'a plus de Cités dans sa réserve, il ne peut pas effectuer cette action.

Les règles de construction en haut de la page de droite doivent être suivies à chaque fois qu'une nouvelle Cité est construite (ces points sont également résumés sur les Aides de jeu).



Il n'y a que deux cases dans lesquelles le joueur rouge peut construire des Forteresses ou des Villages.



Le joueur rouge remplace un Chevalier par une Forteresse et l'autre par un Village, puis prend 1 jeton Ressource Montagne et 1 jeton Ressource Plaine.



Dans cette situation, seuls deux Villages bleus peuvent être remplacés par des Cités.

Une Cité ne peut pas être construite...



Si le Village se trouve dans une Forêt.



Si le Village se trouve dans une case adjacente à une autre case contenant une Cité (peu importe qui possède la Cité).



Si le Chevalier d'un adversaire est présent sur la case.



Après avoir remplacé un Village par une Cité et remportant ainsi 10 points Victoire, le joueur bleu déplace son marqueur Score vers le bas d'une case.

✠ - Expédition

Le joueur prend deux Chevaliers de sa réserve. L'un d'eux est définitivement retiré de la partie (remis dans la boîte de jeu), et l'autre est placé sur une case vide de son choix au bord du plateau de jeu.

Pendant l'action Expédition, le Chevalier ne peut pas être placé...



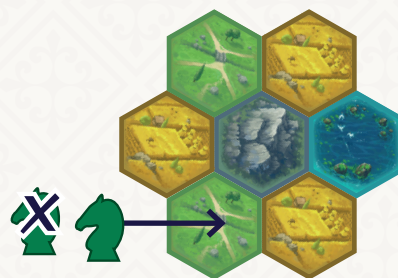
Sur un Lac.



Sur une case qui n'est pas au bord du plateau.



Sur une case contenant un autre pion de n'importe quel type, peu importe son propriétaire. La case doit être vide.



Le joueur vert retire de la partie 1 Chevalier de sa réserve, puis en place 1 autre sur une case vide au bord du plateau de jeu.

✠ - Titre de Noblesse

Tous les joueurs commencent la partie avec le titre de Baron / Baronne. Ils peuvent effectuer cette action pour obtenir un titre plus élevé, devenant ainsi Vicomte / Vicomtesse > Comte / Comtesse > Marquis / Marquise et enfin > Duc / Duchesse.

Pour effectuer cette action, le joueur doit défausser des jetons Ressource d'une valeur minimale de 15 points (les chiffres dorés présents sur les jetons Ressource), puis déplacer son marqueur Score d'une case vers la droite sur le Plateau de score. Les jetons Ressource défaussés sont renvoyés dans la réserve générale.

Précisions importantes :

- La réserve générale ne « rend pas la monnaie » si plus de 15 points Ressource sont dépensés !
- Un joueur ne peut pas avancer de plus d'un rang à la fois, même s'il dispose de suffisamment de points Ressource pour le faire.



Le joueur jaune dépense 16 points Ressource et avance d'une case vers la droite sur le Plateau de score. Il a ainsi été promu du rang de Comte à celui de Marquis, et possède désormais 45 points.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur devient un Duc / une Duchesse (la dernière colonne sur le Plateau de score avec les valeurs de 60, 70 et 80 points), continuez jusqu'à la fin de la manche de sorte que chaque joueur ait joué le même nombre de tours (par exemple, si le premier joueur devient Duc en premier, chaque autre joueur aura un tour de plus. Cependant, si c'est le joueur à droite du premier joueur qui est le premier à devenir un Duc, la partie se terminera immédiatement, puisque tous les joueurs auront eu le même nombre de tours).

Chaque joueur ajoute ses points Ressources non dépensés (les chiffres argentés sur les jetons Ressource qu'ils détiennent à la fin de la partie) aux points Victoire qu'ils ont gagnés sur le Plateau de score. Le joueur ayant le plus de points totaux régnera en tant que Roi ou Reine du pays et gagne la partie !



Le joueur jaune a 70 points sur le Plateau de score et lui reste trois jetons Ressource avec 4 points (argentés) chacun. Le score final du joueur jaune sera donc de 74 points !

Note : En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui est le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre des tours qui gagne.

Extension - Sorcery

*Un vent magique souffle sur les baronnies !
Jamais la lutte pour la domination de ces terres n'a été aussi féroce...*

L'extension Sorcery ajoute une nouvelle dimension au jeu : la magie ! En lançant des sorts, les joueurs pourront effectuer des mouvements spectaculaires qui changeront le cours de la partie... mais seulement si leurs adversaires leur laissent suffisamment de temps pour le faire !

Éléments supplémentaires

Ces éléments supplémentaires sont nécessaires pour jouer à Barony avec l'extension Sorcery :



5 Lieux mystérieux :

Les Lieux mystérieux accordent des jetons Magie à un joueur lorsqu'il y place des Chevaliers.

Les joueurs ne peuvent pas construire de Villages, de Forteresses ou de Cités sur un Lieu mystérieux.

Note : Les Lieux mystérieux ont chacun une illustration différente, mais ils possèdent tous le même effet. Leur arrière-plan est de couleur violette.



25 jetons Contrôle :

Ces jetons sont utilisés pour indiquer qu'un joueur a déjà visité un Lieu mystérieux.

À la fin de la partie, chaque jeton Contrôle placé sur un Lieu mystérieux rapporte 3 points Victoire à son propriétaire.

Un joueur ne peut placer qu'un seul jeton Contrôle sur chaque Lieu mystérieux.



30 jetons Magie :

Ces jetons sont utilisés par les joueurs pour lancer des sorts.

Ils sont obtenus en visitant des Lieux mystérieux.



9 tuiles Sort :

Chaque sort permet aux joueurs d'effectuer une action spéciale.

Les sorts sont divisés en trois catégories : Déplacement (cartes cyan), Recrutement (cartes marron) et Construction de nouvelles Cités (cartes orange).

Le « coût » en jetons Magie pour lancer un sort est indiqué du côté gauche de chaque sort.

❧ Modifications pour la mise en place ❧

Mettez le jeu en place tel qu'expliqué au début de ce livret de règles, mais avec les modifications suivantes :

- Comme lors d'une partie normale, sélectionnez et placez aléatoirement 9 tuiles Terrain par joueur pour construire le plateau de jeu. Cependant, assurez-vous d'inclure le bon nombre de tuiles Terrain représentant des Lieux mystérieux lors de la construction du plateau, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Nombre de Lieux mystérieux à inclure :

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
3	4	5	5

- Chaque joueur prend les 5 jetons Contrôle correspondant à sa couleur.
- Prenez 5 tuiles Sort au hasard et placez-les face visible à côté du plateau de jeu. Remettez les 4 autres Sorts dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés.
- Placez les jetons Magie près du plateau dans une réserve générale.

Placement des Cités et Chevaliers :

Durant la mise en place, en plus des limitations habituelles, les Cités ne peuvent pas être placées sur une case adjacente à un Lieu mystérieux (cependant, cela devient possible pendant le déroulement de la partie lorsque qu'un joueur effectue l'action D : Nouvelle Cité).



❧ Changements de gameplay ❧

❧ Explorer les Lieux mystérieux

Chaque fois qu'un Chevalier se déplace sur un Lieu mystérieux, le propriétaire du Chevalier place un jeton Contrôle sur le Lieu et reçoit des jetons Magie. Ils peuvent être utilisés pour lancer des sorts lors d'un tour ultérieur.

Le joueur reçoit :



- **3 jetons Magie** s'il est le premier à visiter ce Lieu mystérieux (c'est-à-dire s'il n'y a pas déjà de jeton Contrôle)
- **2 jetons Magie** s'il est le deuxième à visiter ce Lieu mystérieux
- **1 jeton Magie** s'il est le troisième à visiter ce Lieu mystérieux

Un Lieu mystérieux ne peut contenir qu'un maximum de 3 jetons Contrôle. Si un Chevalier se déplace sur un Lieu mystérieux contenant déjà 3 jetons Contrôle, son joueur n'y ajoutera pas de jeton Contrôle supplémentaire et ne recevra pas de jetons Magie de ce Lieu mystérieux.

Important : Une fois qu'un joueur a placé un jeton Contrôle sur un Lieu mystérieux, il ne peut plus en placer un deuxième sur le même lieu et ne peut donc pas recevoir à nouveau de jetons Magie de ce Lieu. Cela signifie également que dans une partie à deux joueurs, chaque Lieu mystérieux ne peut contenir qu'un maximum de 2 jetons Contrôle (un par joueur).

À la fin de la partie, chaque jeton Contrôle sur un Lieu mystérieux accorde 3 points Victoire à son propriétaire (comme indiqué sur les jetons).



Le joueur vert déplace son Chevalier sur un Lieu mystérieux et y place un jeton Contrôle.

Puisqu'il est le premier joueur arrivé sur cette case, il reçoit 3 jetons Magie.

6 - Lancer des sorts

Durant votre tour, au lieu de prendre l'une des six actions de base, vous pouvez choisir une nouvelle action : Lancer des sorts. Avec cette action spéciale, vous pouvez soit lancer un sort unique, soit combiner différents sorts de la même catégorie.

Pour lancer un sort unique, vous devez d'abord payer son coût en dépensant le nombre de jetons Magie indiqué sur la tuile Sort. Ensuite, utilisez immédiatement l'effet de ce sort. Pour combiner des sorts, vous devez d'abord payer le coût de tous les sorts que vous souhaitez combiner (tous ces sorts doivent être de la même catégorie). Ensuite, effectuez l'action correspondante avec les avantages supplémentaires de chaque sort que vous combinez.

Notes :

- Les joueurs ne peuvent pas lancer le même sort plus d'une fois lors de la même action.
- Les sorts restent disponibles à tous les joueurs, même après avoir été lancés.
- Certains sorts font référence à des Chevaliers ou des Villages « isolés ». Le pion d'un joueur est « isolé » lorsqu'il est le seul pion sur une case.

Sorts de Recrutement :



Charme Coût : 1 jeton Magie

Effectuez l'action **R - Recruter** pour recruter jusqu'à 1 Chevalier dans toutes vos Cités.



Illusion Coût : 1 jeton Magie

Effectuez l'action **R - Recruter** pour recruter dans une Forteresse comme s'il s'agissait d'une Cité. (Si ce sort est combiné avec le sort Charme, recrutez jusqu'à 1 Chevalier dans vos Cités et Forteresses.)



Portail Coût : 2 jetons Magie

Effectuez l'action **R - Recruter**. Tous les Chevaliers qui ont été retirés de la partie par l'action **É - Expédition** peuvent être recrutés avec cette action.

Sorts de Déplacement :



Vélocité Coût : 1 jeton Magie

Effectuez l'action **D - Déplacer** pour déplacer l'un de vos Chevaliers de 2 cases.



Téléportation Coût : 1 jeton Magie

Effectuez l'action **D - Déplacer** pour déplacer l'un de vos Chevaliers vers une case Montagne adjacente déjà occupée par un Village isolé de l'adversaire.



Tornade Coût : 2 jetons Magie

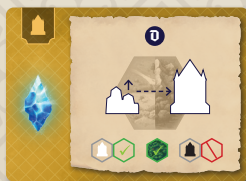
Effectuez l'action **D - Déplacer**. Un de vos Chevaliers peut vaincre n'importe quel Chevalier ou Village adverse isolé à la fois dans votre case de départ et dans votre case de destination.

Sorts Nouvelle Cité :



Abondance Coût : 1 jeton Magie

Effectuez l'action **É - Nouvelle Cité** et gagnez 1 jeton Ressource correspondant au terrain sur lequel la Cité a été construite.



Pétrification Coût : 1 jeton Magie

Effectuez l'action **É - Nouvelle Cité** pour construire une Cité sur une case Forêt et/ou adjacente à l'une de vos autres Cités, mais pas adjacente à une Cité adverse.



Sanctuaire Coût : 2 jetons Magie

Effectuez l'action **É - Nouvelle Cité** pour construire une Cité sur une case occupée par l'un de vos Chevaliers (et sans pion ennemi), comme s'il s'agissait d'un Village.

Exemples de combinaison de sorts :

- En combinant *Vélocité* et *Téléportation* et en dépensant 2 jetons Magie, un joueur peut déplacer l'un de ses Chevaliers de 2 cases (et non 3) vers une case Montagne occupée par un Village isolé de l'adversaire.
- En combinant *Abondance*, *Pétrification* et *Sanctuaire* et en dépensant 4 jetons Magie, un joueur peut construire une seule Cité (et non 2 ou 3) sur une case Forêt avec l'un de ses Chevaliers, et gagner le jeton Ressource correspondant.
- En combinant *Charme* et *Portail* et en dépensant 3 jetons Magie, un joueur peut recruter 1 Chevalier dans toutes ses Cités et utiliser notamment des Chevaliers qui ont été retirés de la partie pour ce faire.

Extension - Heroes

*Il est temps que le héros en vous se dresse fièrement et révèle sa vraie nature.
Êtes-vous prêt à régner sur ces terres ?*

24 cartes Héros sont incluses dans votre jeu. Elles peuvent être utilisées avec ou sans l'extension Sorcery. Les cartes Héros accordent à chaque joueur une capacité spéciale qu'ils peuvent utiliser une seule fois par partie. Une fois qu'un joueur a utilisé la capacité d'une carte Héros, celle-ci doit être retirée de la partie et ne peut plus être utilisée.

Pendant la mise en place, les joueurs reçoivent 4 cartes Héros, parmi lesquelles ils en sélectionnent 2 à conserver. (Si vous jouez à 5 joueurs sans l'extension Sorcery, les joueurs reçoivent à la place 3 cartes et en gardent 2). Les cartes Héros doivent être gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient révélées au moment où elles sont utilisées.

Notez qu'il y a deux exemplaires de chaque carte dans la pioche. Les joueurs peuvent choisir de garder les deux exemplaires de la même carte s'ils les reçoivent.

Auteur : Marc André

Illustrations : Bastien Jez, Samuel Bouvant, Ismael

Direction artistique : Denis Hervouet

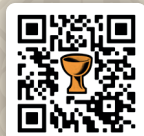
Direction éditoriale : Arnaud Charpentier

Design graphique : Antoine Morandi

Ce jeu a été en partie réalisé sur les terres des peuples Cadigal et Wangal.

Publishing Technology & Solutions

1 Chemin de la Coume, 09300 Lavelanet, FRANCE



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

www.grailgames.games

PO Box 4, Ashfield NSW 1800, AUSTRALIE
grailgames sur les réseaux sociaux et BGG

Barony est © 2025 Grail Games.

Le logo de Barony et le livret de règles sont © Grail Games.

Le calice Grail Games est une marque déposée et © Grail Games.

Tous droits réservés.



Glossaire des cartes Héros



1 - Le Capitaine

Lors de l'exécution de l'**action A - Recruter**, ce joueur peut recruter 2 Chevaliers d'un Village (3 Chevaliers si le Village est adjacent à un lac).



2 - Le Rassembleur

Lors de l'exécution de l'**action A - Recruter**, ce joueur peut recruter 1 Chevalier pour toutes ses Cités qui n'ont actuellement aucun Chevalier sur leurs cases.



3 - Le Sanguinaire

Lors de l'exécution de l'**action B - Déplacer**, l'un des Chevaliers de ce joueur compte pour deux pour attaquer un Village ou un Chevalier adverse. Volez un jeton Ressource au joueur attaqué si un Village est vaincu.



4 - Le Furtif

Lors de l'exécution de l'**action B - Déplacer**, ce joueur peut déplacer un seul Chevalier de 2 à 3 cases, sans aucune contrainte de déplacement. Le déplacement doit se terminer sur une case vide et qui n'est pas une case Lac.



5 - Le Maître d'œuvre

En tant qu'**action gratuite** pendant votre tour, échangez la position d'un de vos Villages placés avec celle de l'une de vos Forteresses placées. (Cet échange ne peut être réalisé s'il entraîne un Chevalier adverse à se retrouver de manière non autorisée par les règles sur la même case que votre Forteresse.)



6 - L'Expansionniste

En tant qu'**action gratuite** pendant votre tour, placez un Village directement sur une case vide adjacente à l'un de vos Villages déjà placés. Recevez immédiatement le jeton Ressource approprié.



7 - Le Bâtitteur

À la fin du tour de **n'importe quel** joueur et en tant qu'**action gratuite**, construisez une nouvelle Cité à partir d'un de vos Villages comme si vous effectuiez l'**action D - Nouvelle Cité**.



8 - L'Espion

Lors de l'exécution de l'**Action E - Expédition**, ce joueur peut effectuer l'action sur n'importe quelle case vide du plateau (qui n'est pas un lac).



9 - Le Charismatique

Lors de l'exécution de l'**action F - Titre de Noblesse**, ce joueur peut monter en rang de noblesse contre 12 points Victoire (au lieu de 15).



 Les cartes Héros suivantes ne doivent pas être utilisées sans l'extension Sorcery :



10 - Le Mage

Cette carte équivaut à 2 jetons Magie.



11 - L'Évanescent

En tant que sort, ce joueur peut déplacer son ou ses Chevaliers d'un Lieu mystérieux à un autre. (Coût : 2 jetons Magie.)



12 - Le Conjureur

Ce joueur peut effectuer gratuitement n'importe quel sort coûtant 1 jeton Magie (y compris les sorts de coût 1 qui ne sont pas utilisés dans la partie en cours). Ce sort peut être combiné avec d'autres sorts.