LIVRET DE RÈGLES

BRIAN BORU

GRAND ROI D'IRLANDE

CRÉATION DE PEER SYLVESTER

ILLUSTRATIONS DE DEIRDRE DE BARRA

L'Irlande est envahie de soi-disant rois, de prétendants avides de pouvoir et de souverains autoproclamés.
Les provinces sont en plein désarroi et les gens du peuple en payent le prix.
Le pays a besoin d'un dirigeant.

Dans *Brian Boru*, vous allez faire tout votre possible pour unir l'Irlande sous votre royaume, en vous assurant le contrôle par la puissance, la ruse et le mariage. Unissez vos forces pour repousser les envahisseurs vikings, construisez des monastères pour étendre votre influence et obtenez le soutien des villes et villages du pays. Pour devenir Grand roi de toute l'Irlande, vous devrez naviguer dans un réseau d'alliances changeantes, déjouer les plans de vos ennemis et tenir les rênes de l'histoire.

POINT HISTORIQUE DU CRÉATEUR

Brian Boru était Grand roi d'Irlande aux alentours de l'an 1000 de notre ère. Il s'est fait un nom en tant que guerrier en repoussant les invasions vikings, qui étaient fréquentes à cette époque, et en vainquant nombre de ses rivaux locaux sur le champ de bataille. Mais son statut légendaire n'est pas uniquement dû à sa maîtrise des tactiques militaires, il avait également un don pour la politique. Il a habilement marié les différents membres de sa famille pour forger d'importantes alliances (pratique que je ne cautionne ni ne recommande !). Il a également reconstruit de nombreux monastères qui avaient été pillés, s'attirant ainsi les faveurs de l'Église prédominante. Il est mort en 1014 lors de la bataille de Clontarf contre les danois, bien que ses forces armées aient remporté le combat.

On pourrait penser qu'un jeu consistant à remporter des majorités dans des régions est issu d'une vision très moderne de la démocratie ou de la théorie du jeu, mais quelque chose de similaire existait déjà au temps de Brian Boru. Les irlandais vivaient en clans. Les membres privilégiés de chaque clan élisaient le chef de leur conseil de clan, appelé Ri, qui, en temps de guerre, régnait avec un pouvoir absolu. Chaque Ri (qui équivaut à une ville dans le jeu) était voué à un roi, le Ruiri (qui n'est pas représenté dans ce jeu). Au-dessus du Ruiri se tenait le chef de la région, le Ri Ruirech. Les différents Ri Ruirech se combattaient entre eux, l'un après l'autre, pour obtenir le titre de Grand roi d'Irlande. Je n'ai pas utilisé les termes Ri et Ri Ruirech dans ce jeu pour éviter toute confusion.

Les danois aimaient s'installer là où ils avaient pillé auparavant en tant que « vikings » (terme qu'ils utilisaient lorsqu'ils faisaient des raids). Ils travaillaient même avec des autorités locales pour gagner en pouvoir politique et concluaient des marchés pour s'assurer que leurs nouvelles colonies soient laissées en paix.

Veuillez noter que les personnes figurant sur les cartes Mariage ne sont pas censées représenter la vraie royauté irlandaise ou danoise.

MATÉRIEL



25 CARTES ACTION

Couleur : La couleur de la carte est associée à certaines actions et villes du plateau.

- 7 cartes **Combat** (rouges) servent à combattre les vikings.
- 7 cartes **Église** (bleues) servent à gagner les faveurs de l'Église.
- 7 cartes **Cour** (jaunes) servent à organiser des mariages politiques.
- 4 cartes **Royauté** (blanches) sont des cartes joker. Elles peuvent servir à prendre le contrôle des villes de n'importe quelle couleur.

Valeur : La valeur de la carte détermine la réussite ou non d'un pli *(voir PLIS p.5)*.

Action primaire : La ou les actions que la carte vous permet d'effectuer lorsque vous gagnez un pli. *Prendre le contrôle d'une ville et autres bonus éventuels.*

Actions secondaires : Les actions que la carte vous permet d'effectuer lorsque vous perdez un pli. Vous devez choisir l'une des deux options et la résoudre entièrement. *Certaines cartes Royauté n'ont qu'une seule option d'actions secondaires.*



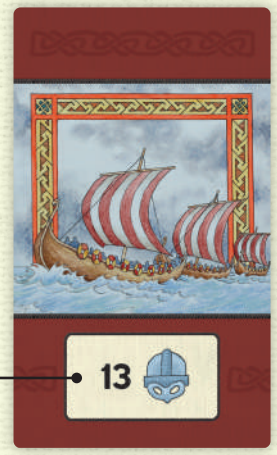
8 CARTES MARIAGE

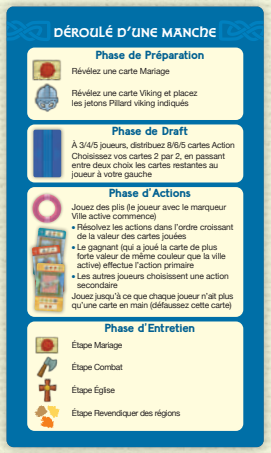
Récompense : L'avantage obtenu lorsque vous gagnez la carte grâce à un mariage.

*La **Princesse du Danemark** est une carte Mariage spéciale, recto-verso, qui représente une alliance avec les vikings (voir p.8).*

7 CARTES VIKING

Force d'invasion : Le nombre de jetons Pillard viking à placer dans la zone Combat lors de la phase de Préparation.





5 AIDES DE JEU



125 jetons Contrôle en bois
(25 de chaque couleur)



16 jetons Monastère



60 pièces



1 marqueur
Ville active



8 jetons Région



10 jetons Conquête viking

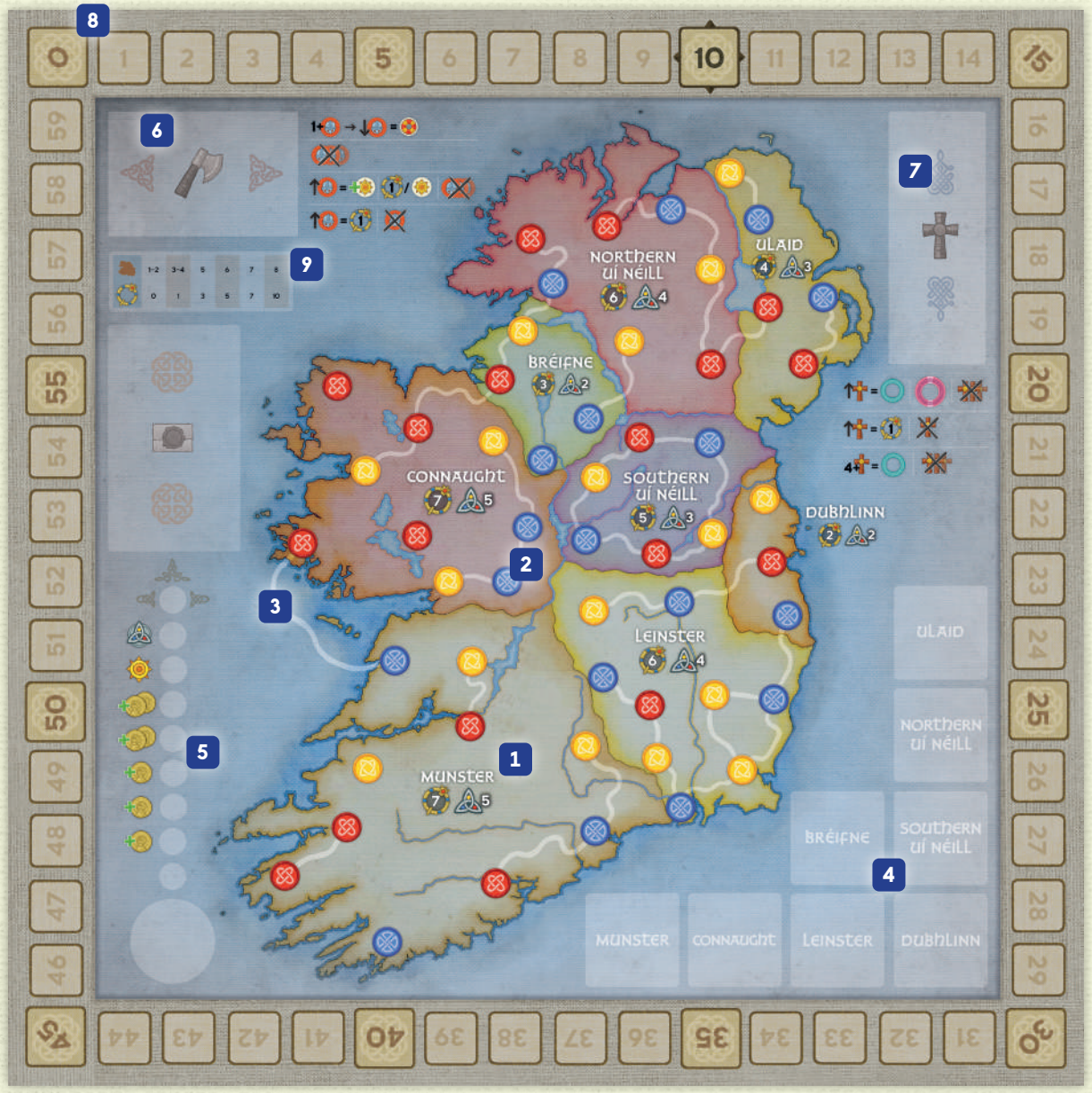


30 jetons Pillard viking



14 jetons Renommée

Le nombre de jetons n'est pas limité. Si vous tombez à court, prenez n'importe quels jetons de substitution.



Le plateau

1. **Régions :** L'Irlande est divisée en huit régions. Chaque région dispose d'une condition de revendication (le seuil) et d'une puissance (tous deux indiqués sur le jeton Région correspondant).

   Seuil : *nombre de villes qui doivent être contrôlées par un ou plusieurs joueurs pour qu'une région puisse être revendiquée.*

   Puissance : *Points gagnés si vous contrôlez la région en fin de partie.*

2. **Villes :** Chaque ville a une couleur propre, associée aux couleurs des cartes Action.

   Rouge, associée aux cartes ***Combat****.*

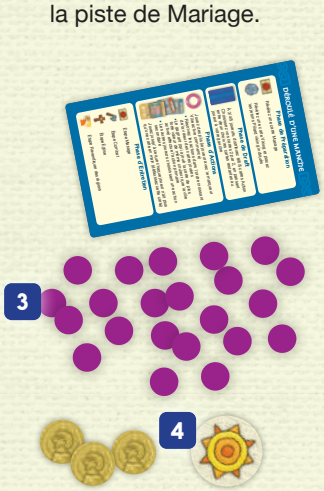
   Bleu, associée aux cartes ***Église****.*

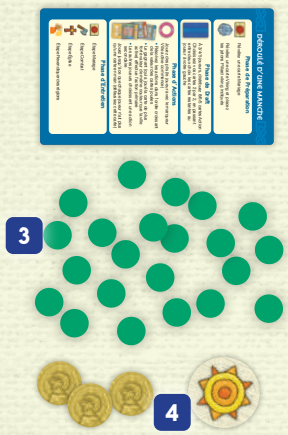
   Jaune, associée aux cartes ***Cour****.*

3. **Routes :** Certaines villes sont reliées entre elles par des routes pour faciliter les expansions.
4. **Emplacement des jetons Région**
5. **Piste de Mariage :** Pour organiser des alliances politiques par le biais de mariages.
6. **Zone Combat :** Pour combattre les vikings.
7. **Zone Église :** Pour gagner les faveurs de l'Église.
8. **Piste de Score :** Suivez l'avancée de vos Points pendant et en fin de partie.
9. **Tableau de Score par région :** Rappel des Points marqués en fin de partie selon les villes contrôlées dans les différentes régions.

MISE EN PLACE

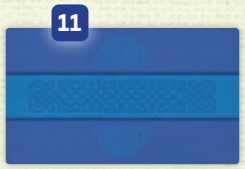
1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Triez les pièces, les jetons Renommée, les jetons Monastère, les jetons Pillard viking et les jetons Conquête viking par type et placez-les à côté du plateau pour former la **Réserve**.
3. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les 25 jetons Contrôle en bois de cette couleur.
4. Chaque joueur récupère 3 pièces et un jeton Renommée.
5. Placez un jeton Contrôle de votre couleur sur la première case de la piste de Mariage puis, placez-en un autre sur la case 10 de la piste de Score.
6. Placez chaque jeton Région, face grisée, sur son emplacement correspondant du plateau.
7. Triez les cartes Action (dos bleu), Viking (dos rouge), Mariage (dos jaune) et Aides de jeu par type.
8. Trouvez la carte Mariage Princesse du Danemark et placez-la à gauche de la piste de Mariage.
9. Mélangez les autres cartes Mariage, puis placez-en autant qu'indiqué ci-dessous sur la carte Princesse du Danemark, face cachée. Retirez les cartes restantes du jeu sans les regarder.
   - Trois joueurs : placez 2 cartes Mariage.
   - Quatre ou cinq joueurs : placez 3 cartes Mariage.
10. Mélangez les cartes Viking, puis placez-les face cachée au-dessus de la zone Combat.
11. Mélangez les cartes Action (dos bleu) et placez-les à droite du plateau.
12. Donnez une Aide de jeu à chaque joueur.
13. Déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui le marqueur Ville active.
14. Dans le sens horaire, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur place un jeton Contrôle de sa couleur sur l'emplacement d'une ville de son choix. Vous ne pouvez pas placer de jeton Contrôle dans la même région qu'un autre joueur.

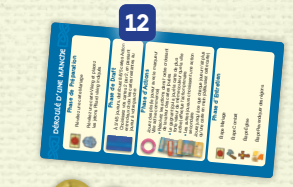














COMMENT JOUER

Une partie se joue **en trois manches** (dans une partie à trois joueurs) **ou quatre manches** (dans une partie à quatre ou cinq joueurs). À la fin de la partie, le joueur avec le plus de Points l'emporte.

Chaque manche est composée de quatre phases :

- **Préparation** : révélez de nouvelles cartes Mariage et Viking.
- **Draft** : choisissez des cartes afin de composer votre main pour la phase d'Actions.
- **Actions** : jouez des cartes sur le modèle d'un jeu de pli et effectuez des actions primaires et/ou secondaires.
- **Entretien** : arrangez des mariages, combattez des vikings, construisez des Monastères et revendiquez des régions.

PHASE DE PRÉPARATION

1- Révélez la première carte de la pioche Mariage (dos jaune) et placez-la sur son emplacement au-dessus de la piste Mariage.

Lorsque vous placez la dernière carte de la pioche Mariage, vous jouez la dernière manche de la partie.

La Princesse du Danemark est toujours la dernière carte Mariage à être révélée.

2- Révélez la première carte de la pioche Viking (dos rouge). Placez le nombre de jetons Pillard viking indiqué sur la carte dans la zone Combat du plateau, puis défaussez-la.

Passez ensuite à la phase de Draft.

PHASE DE DRAFT

Mélangez toutes les cartes Action (dos bleu) et distribuez-en à chaque joueur en fonction de leur nombre :

- 8 cartes à trois joueurs.
- 6 cartes à quatre joueurs.
- 5 cartes à cinq joueurs.

Dans une partie à trois ou quatre joueurs, placez les cartes restantes dans une défausse face cachée, à droite du plateau, sans les regarder.

Choisissez 2 cartes parmi celles que l'on vous a distribuées et placez-les face cachée, devant vous. Elles formeront votre main pour la phase d'Actions. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, passez vos cartes restantes au joueur qui se trouve à votre gauche.

Choisissez 2 cartes parmi celles que l'on vous a passées et placez-les face cachée, devant vous, avec les deux cartes que vous avez préalablement choisies. De nouveau, une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, passez vos cartes restantes au joueur qui se trouve à votre gauche.

Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été placées, face cachée, devant les joueurs. *À cinq joueurs, vous ne récupérez qu'une carte pendant le troisième draft.*

Prenez toutes les cartes devant vous dans votre main et passez à la phase d'Actions.

Note : Pendant le draft, vous pouvez regarder les cartes que vous avez préalablement choisies mais vous ne pouvez pas les échanger avec d'autres.

PHASE D'ACTIONS

La phase d'Actions est résolue en une série de plis.

Jouez des plis jusqu'à ce que chaque joueur n'ait plus qu'une seule carte Action en main. Défaussez cette dernière carte et passez à la phase d'Entretien. Vous allez donc jouer un pli de moins que le nombre de cartes en votre possession.

PLIS

Au début de chaque pli, le joueur qui possède le **marqueur Ville active** le place sur une ville de son choix dépourvue de jeton Contrôle. Cette ville devient la **ville active** pour ce pli.

Puis, il joue une carte de sa main. **Cette carte doit être de la couleur de la ville active ou être une carte Royauté (blanche).**

Dans le sens horaire, chacun des autres joueurs joue une carte de sa main. Elle peut être de n'importe quelle couleur ou valeur. Vous n'avez pas besoin de suivre celles de la carte jouée par le premier joueur. Mais attention, pour pouvoir gagner le pli et activer l'action principale, votre carte doit avoir **la valeur la plus élevée des cartes jouées dans la couleur de la ville active**.

Note : Les cartes Royauté (blanches) sont des jokers et sont toujours considérées comme étant de la couleur de la ville active.

Activez l'action des cartes jouées de la valeur la plus petite à la valeur la plus élevée (quelle que soit leur couleur). **Lorsque c'est au tour de votre carte d'être activée :**

Si vous avez gagné le pli (c'est-à-dire que vous avez joué la carte de la couleur de la ville active ou Royauté de la valeur la plus élevée), vous devez effectuer l'**action primaire** de votre carte (*en haut*).

Si vous n'avez pas gagné le pli (parce que vous avez joué une carte d'une autre couleur ou de la couleur mais de valeur plus petite, vous devez effectuer l'une des **actions secondaires** de votre carte. *Les actions secondaires sont indiquées au bas de la carte. Certaines cartes Royauté ne proposent qu'une seule action secondaire.*

Les actions sont expliquées page 6.

Une fois activée, placez votre carte face cachée sur la défausse à droite du plateau. Puis, c'est au tour du joueur dont la carte restante est de plus petite valeur d'activer son action.

Vous ne pouvez jamais consulter les cartes de la défausse.

Lorsque tous les joueurs ont activé l'action de leur carte, le pli prend fin.

Si les joueurs n'ont plus qu'une carte, la phase d'Actions prend fin. Sinon, le joueur qui possède désormais le marqueur Ville active (voir *Actions*, page 6) lance un nouveau pli.

ACTIONS

Chaque action primaire et secondaire présente un ou plusieurs symbole(s). Lorsque vous effectuez une action, vous devez en résoudre **tous** les symboles de la gauche vers la droite.

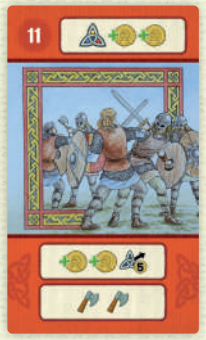
Symbole	Action
	Placez un jeton Contrôle de votre couleur sur la ville active et **récupérez le marqueur Ville active**. Vous contrôlez désormais cette ville. **Ce symbole n'apparaît que sur les actions primaires.**
	Prenez une pièce de la Réserve.
	Remettez une pièce dans la Réserve. Si vous n'avez plus de pièces, perdez 2 Points à la place. Si vous n'avez pas non plus de Points, ce symbole n'a aucun effet. **C'est le seul cas où des Points peuvent être dépensés à la place de pièces**.
	Prenez un jeton Renommée de la Réserve.
	Pour chaque symbole de ce type, placez un de vos jetons Contrôle dans la zone Église. Vous **pouvez** ensuite dépenser 2 pièces pour placer un jeton Contrôle supplémentaire dans la zone Église, autant de fois que vous le souhaitez.
	Pour chaque symbole de ce type, retirez un jeton Pillard viking de la zone Combat et placez-le devant vous. Vous **pouvez** ensuite dépenser 2 pièces pour prendre un jeton supplémentaire de la zone Combat, autant de fois que vous le souhaitez. S'il n'y a plus de Pillards vikings dans la zone Combat, ce symbole n'a aucun effet.
	Pour chaque symbole de ce type, déplacez le jeton Contrôle de votre couleur d'une case vers le haut de la piste Mariage. Vous **pouvez** ensuite dépenser 2 pièces pour le déplacer d'une case supplémentaire sur la piste Mariage, autant de fois que vous le souhaitez. Si votre jeton Contrôle se trouve sur la plus haute case de la piste Mariage, ce symbole n'a aucun effet. **Vous ne pouvez pas partager une case avec un autre jeton.** Après avoir entièrement résolu votre action, si votre jeton Contrôle est sur la même case que celui d'un autre joueur, reculez votre jeton jusqu'à atteindre une case vide ou la première case de la piste Mariage.
	Vous **pouvez** dépenser 5 pièces pour prendre le contrôle d'une nouvelle ville. Choisissez une ville non-contrôlée du plateau, reliée à l'une des vôtres par une route. Placez sur cette dernière un jeton Contrôle de votre couleur. Elle est maintenant sous votre contrôle.
	Retirez un jeton Conquête viking du plateau pour révéler le jeton Contrôle qui se trouve dessous. Cette ville est de nouveau sous le contrôle du joueur à qui le jeton appartient.

Exemple de phase d'actions

Lucy, Victoria, William et Renan viennent d'effectuer plusieurs plis, ainsi que les actions des cartes qu'ils ont choisi.

Pour le prochain pli, c'est Lucy qui possède le marqueur Ville active. Elle le place sur une ville disponible de Connaught. Étant donné que c'est une ville rouge, elle doit jouer une carte rouge (ou blanche). Elle joue la carte rouge de valeur 11.



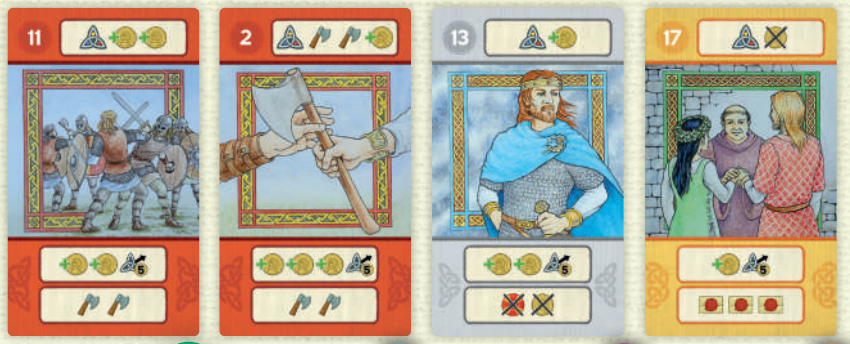


Lucy

Cela n'intéresse pas Victoria de gagner le pli, elle joue la carte rouge de valeur 2.

William souhaite gagner le pli, il joue donc la carte blanche de valeur 13.

Enfin, Renan qui ne souhaite pas monter sur le 13, joue la carte jaune de valeur 17.



Lucy **Victoria** **William** **Renan**

William a joué la carte de la valeur la plus élevée de même couleur que la ville active, **il gagne donc le pli**.

Rappel : Les cartes Royauté (blanches) sont des jokers. Elles prennent toujours la couleur de la ville active.

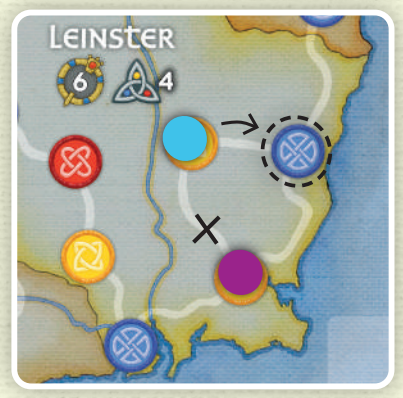
Ils effectuent maintenant des actions dans l'ordre croissant des numéros des cartes jouées.

C'est donc à Victoria de commencer (carte rouge 2). Elle n'a pas gagné le pli et doit donc choisir l'une des **actions secondaires** du bas de sa carte. Elle choisit la première action secondaire et prend ainsi trois pièces.



Elle **peut** également étendre son territoire sur une nouvelle ville en dépensant 5 pièces.

Victoria décide de le faire et choisit une ville du Leinster connectée par des routes à 2 villes adjacentes. Étant donné que l'une d'entre elles est déjà contrôlée par William (jeton violet), il n'y a qu'une seule ville sur laquelle elle peut étendre son influence. Elle dépense les 5 pièces et place l'un de ses jetons Contrôle bleus sur la ville du Leinster avant de défausser sa carte.



C'est ensuite à Lucy de jouer (carte rouge 11), elle choisit de résoudre la deuxième **action secondaire** du bas de sa carte et prend deux jetons Pillard viking de la zone Combat. Elle dépense également 4 pièces supplémentaires pour prendre 2 autres jetons (elle en a donc pris 4 au total).

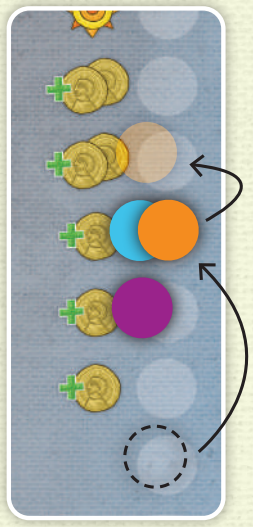


William a gagné le pli (carte royale 13), il doit effectuer l'**action primaire** de sa carte, il place l'un de ses jetons Contrôle violet sur la ville active et récupère le marqueur Ville active (il jouera donc en premier lors du prochain pli). Il prend également une pièce.

Enfin, Renan (carte jaune 17) résout une **action secondaire** de sa carte. Il choisit de déplacer son jeton Influence sur la piste Mariage et l'avance donc de 3 cases.



Il arrive sur la même case que Victoria (jeton bleu). Il doit alors choisir de dépenser 2 pièces pour avancer d'une case supplémentaire sur la piste ou reculer d'une case. Cependant, William (jeton violet) se trouvant sur la case qui précède celle de Victoria, Renan devrait reculer d'une case de plus. Il choisit donc de dépenser 2 pièces pour avancer sur la piste Mariage et se trouve ainsi une case devant Victoria.



Tous les joueurs ont résolu les actions de leur carte. Ils n'ont à présent plus qu'une seule carte en main. La phase d'Actions prend alors fin. Les joueurs défaussent leur dernière carte Action et passent à la phase d'Entretien.

PHASE D'ENTRETIEN

Effectuez ces quatre étapes dans l'ordre :
1. Mariage
2. Combat
3. Église
4. Revendiquer des régions

Puis, s'il n'y a plus de cartes dans la pioche Mariage, la partie prend fin. Sinon, passez à la phase de Préparation de la manche suivante.

MARIAGE

Si votre jeton Contrôle se trouve sur la plus haute case de la piste Mariage, cela signifie que vous avez arrangé une alliance politique avec succès !

Note : Vous n'avez pas besoin d'être sur la dernière case tout en haut de la piste Mariage. Il faut simplement que vous soyez au-dessus de tous les autres jetons Contrôle.

Prenez la carte Mariage dévoilée en début de manche, placez-la devant vous et gagnez **immédiatement** les avantages qui y sont indiqués. Replacez ensuite votre jeton Contrôle sur la première case, tout en bas de la piste Mariage.

Dans le rare cas où tous les joueurs sont sur la première case de la piste Mariage, retirez la carte Mariage du jeu et passez à l'étape Combat.

Symbole des cartes Mariage	Avantage
	Gagnez imméditement le nombre de Points indiqué.
	Prenez un jeton Renommée de la Réserve.
	Placez un jeton Contrôle de votre couleur sur n'importe quelle ville dépourvue de jeton Contrôle dans la région indiquée. Vous contrôlez désormais cette ville. Si toutes les villes de la région indiquée ont déjà un jeton Contrôle, ce symbole n'a aucun effet.

Les mariages sont des alliances politiques arrangées entre des membres de votre propre famille et d'autres nobles et membres de la royauté d'Irlande.

PRINCESSE DU DANEMARK



Lorsque vous arrangez un mariage avec la Princesse du Danemark, vous forgez une alliance avec les vikings. Le joueur qui récupère la carte choisit **immédiatement** l'une des options suivantes :



1. **Soutien militaire :** Lors de l'étape Revendiquer des régions, chaque ville contrôlée par les vikings compte comme étant contrôlée par vous. Cependant, elles **ne comptent pas** comme étant contôlées par vous lorsque vous comptabilisez le nombre de régions différentes dans lesquelles vous contrôlez des villes.



2. **Établir des échanges :** Lorsque vous comptabilisez le nombre de régions différentes dans lesquelles vous contrôlez des villes, celles contrôlées par les vikings comptent comme étant contrôlées par vous.
Cependant, elles **ne comptent pas** comme étant contrôlées par vous lorsque vous revendiquez une région.



3. **Rejeter la Princesse :** Rangez la carte Princesse du Danemark dans la boîte et gagnez quatre Points.

Une fois que la carte Mariage a été résolue, **les autres joureurs gagnent les avantages** indiqués sur la case de la piste Mariage sur laquelle se trouve leur jeton Contrôle.

Note : Le joueur qui résout la carte Mariage déplace son jeton Contrôle tout en bas de la piste de mariage. Il ne gagne pas d'avantage supplémentaire. Les autres joueurs restent sur leur emplacement pour la prochaine manche.

Symbole de la piste Mariage	Avantage
	Placez un jeton Contrôle sur n'importe quelle ville dépourvue de jeton Contrôle sur le plateau. Vous contrôlez désormais cette ville.
	Prenez un jeton Renommée de la Réserve.
	Prenez une pièce de la Réserve.

COMBAT

Si tous les jetons Pillard viking dans la zone Combat ont été récupérés par les joueurs, cela signifie que les vikings ont été repoussés ! Passez directement aux Butins de bataille.

Sinon, s'il reste au moins un jeton Pillard viking, une conquête viking se déclenche :

- Le joueur qui a le moins de jetons Pillard viking perd une ville au profit des vikings.

Note : Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour celui qui possède le moins de jetons Pillard viking, chacun perd une ville au profit des vikings.

- Le joueur qui a le plus de jetons Pillard viking choisit l'une des villes de ce dernier (elle peut avoir un Monastère, voir ci-contre) et place un jeton Conquête viking sur le jeton Contrôle qui s'y trouve. Les vikings contrôlent désormais cette ville .

Note : Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour celui qui possède le plus de jetons Pillard viking, ce sont le ou les joueurs qui perdent une ville qui choisissent la ville qu'ils perdent.

Puis, remettez les jetons Pillard viking restant de la zone Combat dans la Réserve et attribuez les Butins de bataille.

BUTINS DE BATAILLE

Que les vikings aient été repoussés ou non, les butins de bataille sont attribués :

Tout d'abord, **le joueur qui possède le plus de jetons Pillard viking** prend un jeton Renommée de la Réserve. Il gagne ensuite un Point par jeton Renommée qu'il possède (y compris le dernier obtenu) et remet tous ses jetons Pillard viking dans la Réserve.

Note : Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour celui qui possède le plus de jetons Pillard viking, aucun jeton Renommée ou Point n'est attribué et les jetons Pillard viking ne sont pas remis dans la Réserve. À la place, passez directement à la récompense suivante.

Ensuite, le ou les joueurs qui ont **désormais** le plus de jetons Pillard viking gagnent un Point chacun. Ils remettent ensuite chacun un jeton Pillard viking dans la Réserve.

Vous n'obtenez pas de récompense si vous n'avez pas de jeton Pillard viking.

ÉGLISE

Vous êtes maintenant récompensés pour votre mécénat de l'Église.

Tout d'abord, **le joueur qui possède le plus de jetons Contrôle dans la zone Église** place, si possible, un Monastère sur une ville qu'il contrôle. Il ne peut pas y avoir plus d'un Monastère sur une ville. Il prend ensuite le marqueur Ville active et récupère tous ses jetons Contrôle de la zone Église.

Note : Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour celui qui possède le plus de jetons Contrôle dans la zone Église, ces effets ne sont pas résolus. À la place, passez directement à la récompense suivante. Le marqueur Ville Active est donné au joueur qui le possédait à la manche précédente.

Ensuite, le ou les joueurs restants **qui ont le plus** de jetons Contrôle dans la zone Église gagnent chacun un Point. Puis, ils récupèrent chacun un jeton Contrôle de la zone Église.

Enfin, **si** un ou plusieurs joueurs possèdent encore au moins 4 jetons Contrôle dans la zone Église, ils placent un jeton Monastère sur une ville qu'ils contrôlent (en commençant par le joueur qui possède le marqueur Ville active, puis dans le sens horaire). Chaque joueur qui a placé un Monastère récupère ensuite tous ses jetons Contrôle de la zone Église.

REVENDIQUER DES RÉGIONS

Vous pouvez désormais revendiquer les régions disponibles dans lesquelles vous contrôlez plus de villes que les autres joueurs.

Tout d'abord vérifiez les **seuils** de revendication des régions : Comptabilisez pour chaque jeton Région encore **face grisée** sur le plateau, le nombre de villes contrôlées (y compris par les vikings) dans la région correspondante. Si le résultat est égal ou supérieur au seuil (indiqué dans la région et sur le jeton), retournez le jeton Région face dorée.



Puis, passez à la revendication des régions. Le joueur qui contrôle le plus de villes dans chaque région dont le jeton est **face dorée**, qu'il soit sur le plateau ou devant un joueur, le récupère et le place devant lui.



*Note : Si deux joueurs ou plus contrôle autant de villes dans une région, le jeton reste là où il est. Ainsi, vous ne pouvez perdre le contrôle d'une région que si un autre joueur contrôle, par la suite, **plus** de villes que vous.*

MONASTÈRES

Une ville avec un Monastère compte comme deux villes pour le calcul du seuil ou la revendication des régions (même si elle est contrôlée par les vikings).

Note : Vous ne marquez pas les points des régions lorsque vous les revendiquez, mais à la fin de la partie.

LES VIKINGS ET LA PRINCESSE DU DANEMARK

Si ce sont les vikings qui contrôlent le plus de villes dans une région, laissez le jeton Région sur le plateau (ou remettez-le face dorée sur le plateau s'ils l'ont arraché à un autre joueur).

Si un joueur a arrangé un mariage avec la Princesse du Danemark et a choisi le **soutien militaire**, toutes les villes contrôlées par les vikings comptent comme étant contrôlées par ce joueur.

Fin de la partie

S'il n'y a plus de carte Mariage à la fin de la phase d'Entretien, la partie prend fin et le décompte des Points a lieu.

Décompte des points



Le joueur qui possède **le plus de pièces marque 1 Point**.
Si plusieurs joueurs sont à égalité pour celui qui possède le plus de pièces, aucun Point n'est marqué.



Le joueur qui possède **le marqueur Ville active marque 1 Point**.



Marquez **1 Point par jeton Renommée** que vous possédez.



Marquez le nombre de **Points indiqué sur chacun des jetons Région**, face dorée, qui se trouvent devant vous.

Pour chaque jeton Région face dorée sur le plateau, les joueurs à égalité qui contrôle le plus de ville dans la région correspondante marquent la moitié du nombre de Points indiqués sur le jeton, arrondie à l'inférieur.

*Si la carte Princesse du Danemark se trouve devant vous, face **Soutien militaire** visible, les villes contrôlées par les vikings s'ajoutent aux vôtre..*

Les jetons Région face grisée ne rapportent aucun Point.



Marquez des Points en vous référant au tableau ci-dessous (ou sur le plateau), **en fonction du nombre de régions différentes** dans lesquelles vous contrôlez au moins une ville.

*Si la carte Princesse du Danemark se trouve devant vous, face **Établir des échanges** visible, les villes contrôlées par les vikings comptent comme étant contrôlées par vous.*

Nombre de régions où vous avez au moins 1 ville	1-2	3-4	5	6	7	8
Points	0	1	3	5	7	10

Le joueur qui possède le plus de Points gagne la partie et devient le Grand Roi d'Irlande.
En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de jetons Région l'emporte.
Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui possède le plus de cartes Mariage l'emporte.
Si l'égalité persiste toujours, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



Création : Peer Sylvester
Développement du jeu : Filip Hartelius et Anthony Howgego
Illustrations : Deirdre de Barra
Graphismes : James Hunter

Version française :
Origames
52 avenue Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine, France
01 77 37 60 47
sav@origames.fr
© 2022 Origames pour la version française sous licence Osprey Publishing
Traduction et adaptation : Ambre Poilvé
Cheffe de projet : Tifany Martin

First published in Great Britain in 2021 by OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA
OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd
© Peer Sylvester, 2021. This edition © 2021 Osprey Publishing Ltd
All rights reserved.
www.ospreygames.co.uk
Pour plus d'informations ou du SAV, email sav@origames.fr

RÈGLES RAPIDES

PHASE DE PRÉPARATION

PHASE DE DRAFT

PHASE D'ACTIONS

PHASE D'ENTRETIEN



MARIAGE

1. **Le plus haut sur la piste Mariage :** Récupère la carte Mariage de la manche et redescend au bas de la piste.
2. **Les autres joueurs :** Gagnent la récompense indiquée en face de leur case sur la piste.



COMBAT

1. **S'il reste des jetons Pillard viking dans la zone Combat :** Le joueur qui a le moins de jetons Pillard viking devant lui perd une ville au profit des vikings. Le joueur qui a le plus de jetons Pillard viking choisit la ville en question.
2. **Retirez tous les jetons Pillard viking de la zone Combat.**
3. **Le joueur avec le plus de jetons Pillard viking** gagne un jeton Renommée, puis, marque un Point pour chacun de ses jetons Renommée et remet ses jetons Pillard viking dans la Réserve. *À ignorer en cas d'égalité.*
4. **Le joueur restant avec le plus de jetons Pillard viking après l'étape 3** gagne un Point et remet un jeton Pillard viking dans la Réserve. *Tous les joueurs à égalité gagnent cette récompense.*



ÉGLISE

1. **Le joueur avec le plus de jetons Contrôle dans la zone Église** place un Monastère sur une ville qu'il contrôle, prend le marqueur Ville active et récupère tous ses jetons Contrôle. *À ignorer en cas d'égalité.*
2. **Le joueur restant avec le plus de jetons Contrôle dans la zone Église après l'étape 1** gagne un Point et récupère un seul jeton. *Tous les joueurs à égalité gagnent cette récompense.*
3. **Les joueurs qui possèdent encore au moins quatre jetons Contrôle dans la zone Église** placent un Monastère et récupère tous leurs jetons Contrôle.



REVENDIQUER DES RÉGIONS

1. Retournez sur leur **face dorée chaque jeton Région** dont le nombre de villes contrôlées est égal ou supérieur au seuil.
2. Le joueur qui contrôle le plus de ville dans une région **récupère le jeton Région face dorée et le place devant lui**. *En cas d'égalité, le jeton reste où il est.*

Les villes avec un jeton Monastère comptent pour deux Villes.

SYMBOLES

Symbole	Action
	Placez un de vos jetons Contrôle sur la Ville active.
	Gagnez une pièce.
	Payez une pièce. *Si vous n'avez plus de pièces, perdez 2 Points à la place.*
	Gagnez un jeton Renommée.
	Gagnez le nombre de Points indiqués.
	Placez un de vos jetons Contrôle dans la zone Église. Vous pouvez dépenser 2 pièces supplémentaires pour en rajouter un autre (autant de fois que vous le souhaitez).
	Prenez un Pillard viking de la zone Combat. Vous pouvez dépenser 2 pièces supplémentaires pour en prendre un autre (autant de fois que vous le souhaitez).
	Avancez d'une case sur la piste Mariage. Vous pouvez dépenser 2 pièces supplémentaires pour avancer davantage (autant de fois que vous le souhaitez). *Vous ne pouvez pas vous arrêter sur la même case qu'un autre joueur. Si la dernière case que vous souhaitez atteindre est occupée, reculez jusqu'à la prochaine case vide.*
	Vous **pouvez** dépenser cinq pièces pour placer un de vos jetons Contrôle sur une ville adjacente directement reliée par une route à une autre ville que vous contrôlez.
	Retirez un jeton Conquête viking.
	Placez un de vos jetons Contrôle sur une ville de votre choix.
	Placez un de vos jetons Contrôle sur une ville de la région indiquée.