

Philippe Mouchebeuf

KaTeX

# Livret de Règles

# Siemens

## England



INTERNATIONAL  
TEAM



# Qui gouvernera le royaume d'Angleterre ?

## Table des matières

Table des matières.....	2	15 Les cartes Événement.....	29
1 Présentation.....	3	16 Les cartes Serviteur.....	32
2 Mise en place.....	4	17 Les reliques.....	33
3 Contenu.....	6	18 Garde royale.....	34
4 Résumé d'un tour de jeu.....	7	19 Excalibur.....	34
5 Phase 2 Cartes.....	8	20 Sherwood.....	35
6 Phase 3 Revenus.....	10	21 Ordre de la Jarretière.....	36
7 Phase 4 Achats.....	10	22 Élimination d'un joueur.....	36
8 Phase 5 Déplacements.....	13	23 Placement aléatoire.....	36
9 Phase 6 Vikings.....	16	24 Calcul des points de victoire.....	36
10 Phase 7 Batailles.....	18	25 Fin de partie.....	36
11 Phase 8 Fin du tour.....	22	26 Détermination du vainqueur.....	36
12 Les Titres.....	22	27 Règle à 2 joueurs.....	37
13 Phase 1 Oyez oyez.....	24	28 Crédits.....	37
14 Les cartes Personnage.....	27		





## Présentation

Dans *Fief England*, chaque joueur dirige une famille de seigneurs du royaume d'Angleterre au Moyen Âge. Une famille est constituée de seigneurs, hommes et femmes, qui tentent d'obtenir des titres religieux ou nobiliaires. Ces titres apportent à leur famille richesse et pouvoir, mais aussi le droit d'élire ou de se faire élire roi ou reine d'Angleterre.

Le plateau de jeu représente des villes d'Angleterre, reliées par des routes permettant le déplacement des seigneurs et de leurs troupes. La carte est divisée en 6 régions de différentes couleurs, comprenant une partie terrestre et une partie maritime, numérotées de I à VI. Dans chacune de ces zones, se trouve une ville portuaire, indiquée par une ancre de marine (⚓). Chaque ville se situe à la fois dans une zone qui pourra être érigée en fief en cours de partie et dans l'un des deux évêchés ou l'un des deux archevêchés.

Un joueur qui contrôle toutes les villes d'une zone dans laquelle il y a un château peut acheter le titre de fief associé, et l'attribuer à un seigneur de sa famille. Chaque titre de fief, vicomte, comte ou duc, rapporte 1 point de victoire (PV) .

Un seigneur homme peut également obtenir un titre d'évêque ou d'archevêque pour diriger un évêché ou un archevêché. Un seigneur femme peut obtenir le titre d'abbesse et diriger une abbaye. Chaque seigneur titré d'un fief, homme ou femme, et les évêques ou les archevêques, peuvent donner une ou deux voix pour élire le roi ou la reine souveraine. On distinguera la reine épouse du roi et la reine souveraine, qui est élue reine d'Angleterre et possède les mêmes pouvoirs que le roi élu.

À chaque tour de jeu, les joueurs peuvent piocher une carte *PERSONNAGE* pour ajouter un seigneur à leur famille. Ils peuvent également piocher des cartes *ÉVÈNEMENTS* qui apportent des bonus ou permettent de déclencher des révoltes, des assassinats et autres vilénies. Mais, ils risquent également de piocher des cartes *CALAMITÉ* comme le *MAUVAIS TEMPS*, la *GRANDE FAMINE*, la *PESTE NOIRE* ou l'*INVASION DES VIKINGS*, qui viennent piller les villes du royaume.

Les joueurs perçoivent des revenus des villes, moulins et abbayes qu'ils contrôlent. Les seigneurs avec un titre reli-

gieux ou un titre de fief peuvent augmenter leurs revenus en prélevant des impôts sur leur domaine. Tous ces revenus permettent d'acheter de nouvelles troupes, des moulins, des châteaux et des titres de fief. Ils peuvent également servir à soudoyer ou aider d'autres joueurs. Les joueurs contrôlent les villes grâce à leurs unités, commandées par leurs seigneurs. Si des troupes de plusieurs joueurs se trouvent dans une même ville, une bataille peut avoir lieu.

Les religieux peuvent récupérer des reliques dans leur ville Cathédrale (ville avec le symbole ). La première relique remise au roi ou à la reine souveraine procure 1 point de victoire.

### But du jeu

Avoir la famille la plus puissante du royaume en récoltant le plus de points de victoire (PV). À partir du 5<sup>e</sup> tour de jeu, un joueur gagne seul avec 3 PV, 4 PV s'il a fait une alliance avec un autre joueur.

### Terminologie

**Seigneur** : personnage, homme ou femme, pouvant recevoir un titre.

**Seigneurs titrés** : seigneurs titulaires d'un fief, vicomte/vicomtesse, comte/comtesse ou duc/duchesse, ainsi que les religieux.

**Religieux** : abbesse, évêque et archevêque.

**Souverain** : roi ou reine souveraine.

**Reine souveraine** : reine élue.

**Reine** : épouse du roi.

**Prince consort** : époux de la reine souveraine.

**Famille royale** : roi, reine souveraine, reine, Prince de Galles. En terme de jeu, le prince consort ne fait pas partie de la famille royale.

**Fief non gouverné** : région non encore érigée en fief et donc sans vicomte/vicomtesse, comte/comtesse ou duc/duchesse à sa tête.

**Points de victoire** : indice d'évaluation de la victoire. Les points de victoire se gagnent en obtenant des titres de fief (vicomte/vicomtesse, comte/comtesse ou duc/duchesse) et/ou en remettant la première relique au roi ou à la reine souveraine.



# 2

## Mise en place

**1** Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Les 18 villes se situent dans l'une des 6 régions colorées, amenées à devenir des fiefs. À chaque région est associée une zone maritime numérotée de I à VI.

Chaque ville appartient à l'une des 4 circonscriptions ecclésiastiques : évêché d'Exeter, évêché de Norwich, archevêché de York et archevêché de Canterbury. Ces 4 villes possèdent une cathédrale .

Dans chaque région se trouvent une ville portuaire  et une ville susceptible de recevoir l'épée EXCALIBUR .

À gauche du plateau se trouve la RIVIÈRE, où sont stockées certaines cartes et marqueurs. À droite se trouvent un rappel des différentes phases de jeu ainsi que le compteur des tours et son marqueur.

**2** Triez et placez sous la rivière sur les emplacements correspondants :

les pions *Arbalétrier Flamand*, les pions *Arbalétrier Français*, les pions *Chevalier Royal*, les pions *Sergent Royal*, les pions *Ordre de la Jarretière*, le marqueur *Prince de Galles*, le marqueur *Point de Victoire*, les marqueurs *Poignard d'Infamie*, (les pions *Compagnons de Robin des Bois* + le standy de Robin des Bois : voir extension Robin des Bois).

**3** Posez ici la carte *PARLEMENT*.

**4** Mélangez toutes les cartes *ÉVÈNEMENT* et *CALAMITÉ* pour former la pioche *ÉVÈNEMENT* et placez-la sur son emplacement face cachée.

**5** Chaque joueur choisit une couleur, place devant lui le plateau individuel et le paravent correspondant, trie et pose sur leur emplacement les pions qui constituent sa réserve :

12 pions *Sergent*, 4 pions *Archer*, 8 pions *Chevalier*, 3 pions *Bombarde*, 2 pions *Trébuchet*, 1 pion *Mariage*, 2 pions *Vote*, 3 pions *Pigeon*, 2 pions *Trésor*.

**Il reçoit 5 écus qu'il cache derrière son paravent.**

**13** À l'aide du D6, un joueur détermine dans quelle région se trouve l'épée *Excalibur*. Il pose ensuite le marqueur (face « épée dans le rocher ») sur la ville avec le symbole *EXCALIBUR* .

**14** Dans l'ordre du tour, le 1<sup>er</sup> joueur choisit sa ville de départ dans la pioche : 1 tuile *Château*, 2 pions *Chevalier*, 2 pions *Archer*, 2 pions *Sergent* et ses 2 pions *seigneur*. Les pions sont posés face cachée. Les autres joueurs font ensuite de même, dans le sens horaire, chaque joueur choisissant une zone différente.

**Il est possible de procéder à un placement aléatoire (voir § 23).**



**6** Prenez le...  
Retirez 3 c...  
Distribuez...  
frère, sœur...  
Chaque jo...  
plateau inc...

12

Déterminez qui sera le premier joueur : celui qui pioche le Graal parmi les 4 pions reliques posés face cachée. Celui-ci prend le marqueur **PREMIER JOUEUR** et le place devant lui. Ensuite, mélangez les 4 pions **RELIQUE** face cachée et placez-les sur chacune des villes Cathédrale.

11

Triez et placez à côté du plateau de jeu :

- Les pions seigneur
- Les tuiles Château/Cité
- Les tuiles Abbaye/Abbaye royale
- Les pions Moulin
- Les pions Vikings
- Les pions Écu
- Les 6 dés de Bataille
- Le D6

10

Placez les cartes **TITRE** sur leur emplacement, face visible.

11

8

Mélangez les cartes **SERVITEUR** pour former la pioche. Placez-la sur son emplacement, face cachée. Chaque seigneur a droit à 1 serviteur.

7

Mélangez puis posez la pioche **PERSONNAGE** sur son emplacement.

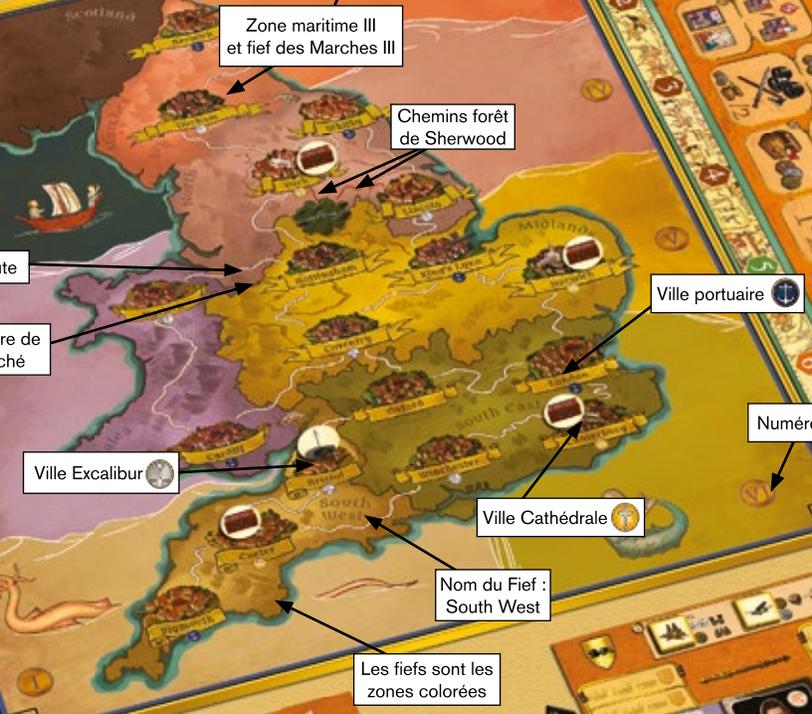
Note : ce paquet de cartes inclut : les cartes seigneur (hommes et femmes), 2 cartes Bourgeois, 1 carte Mercenaires Français, 1 carte Mercenaires Flamands, 3 cartes Abbaye, 2 cartes Evêque et 2 cartes Archevêque.

9

Chaque joueur pioche 1 carte, la lit à haute voix, puis l'attribue à l'un de ses seigneurs en la plaçant sur l'emplacement à droite du seigneur.

9

le paquet des cartes **PERSONNAGE**.  
 cartes hommes et 3 cartes femmes (elles ne servent plus dans la partie).  
 un homme et une femme à chaque joueur. Ces Seigneurs, considérés comme  
 , oncle ou tante, constituent leur famille de départ.  
 seigneur prend les pions *seigneur* correspondants puis pose ses cartes sur son  
 individuel.



# 3

## Contenu



1 plateau de jeu



4 plateaux individuels



1 livret de règles



4 aides de jeu



1 pion  
Point de victoire



1 tuile  
Château / Château royal



61 pions  
monnaie



9 tuiles  
Château / Cité



4 pions  
Chef viking/  
seigneur normand



20 pions  
Viking/Normand



4 marqueurs  
Rose des Vents



4 pions  
Ordre  
de la Jarretièrre



31 cartes  
Personnage



16 cartes  
Èvènèment



9 cartes  
CALAMITÉ



6 cartes  
Titre de fief



23 cartes  
Serviteur



1 carte  
Parlement



1 carte Titre  
Roi



3 cartes Titre  
Abbesse



1 carte Titre  
Reine  
souveraine



1 carte Titre  
Reine épouse



6 dÈs de bataille  
(3 blancs, 3 noirs)



1 dÈ en bois  
(1D6)



2 cartes Titre  
Archevêque



2 cartes Titre  
Èvêque



3 pions  
Mercenaire  
Arbalétrier flamand



3 pions  
Mercenaire  
Arbalétrier  
français



8 pions  
TrÈbuchet  
(2 par joueur)



12 pions  
Bombardè  
(3 par joueur)



16 pions  
Archers  
(4 par joueur)



48 pions  
Sergent  
(12 par joueur)



8 marqueurs  
Vote  
(2 par joueur)



32 pions  
Chevalier  
(8 par joueur)



12 pions  
Pigeon voyageur  
(3 par joueur)



4 marqueurs  
Alliance  
(1 par joueur)



2 marqueurs  
Poignard  
d'infamie



2 pions  
Chevalier royal



2 pions  
Sergent royal



20 standies  
seigneur  
(10 hommes,  
10 femmes)



1 marqueur  
Compte-tour



3 tuiles  
Abbaye / Abbaye royale



8 marqueurs  
TrÈsor  
(2 par joueur)



12 pions  
Moulin



1 marqueur  
Prince de Galles



1 pion  
Excalibur



1 marqueur  
Premier joueur



1 figurine  
Compte-tour



1 pion Relique  
Saint Graal



1 pion Relique  
Chasuble de  
Thomas Becket



1 pion Relique  
Crâne de  
Saint Caradoc



1 pion Relique  
Tibia de  
Sainte Eanswith



## 4 Résumé d'un tour de jeu

Une partie de Fief England se déroule en une succession de tours de jeu et se termine à l'issue du tour 7 ou à partir du tour 5, quand un joueur ou une alliance de deux joueurs possèdent suffisamment de points de victoire (PV).

Chaque tour de jeu se décompose en 8 phases.

**Ci-dessus, l'aperçu d'un tour complet tel qu'il est illustré sur le plateau de jeu.**

Chaque phase est effectuée, joueur par joueur, en commençant par le premier joueur puis en tournant dans le sens horaire. Lorsque tous les joueurs ont effectué une phase, on passe à la suivante.

**Phase 1 : Oyez oyez** (jouez chaque action dans cet ordre)

- A. Mariages et alliances
- B. Élections du roi ou de la reine souveraine
- C. Vote au Parlement de l'impôt royal.

**Phase 2 : Cartes** (Jouez chaque action dans cet ordre)

- A. Défausse
- B. Pioche
- C. Résolution des CALAMITÉS
- D. Pose de cartes

**Phase 3 : Revenus** (collecter simultanément)

- 1 écu par ville contrôlée,
- 2 écus en plus pour chaque ville d'un fief sur lequel on a joué une carte impôt,
- 2 écus pour chaque moulin et abbaye contrôlé(e),
- 1 écu supplémentaire par moulin et abbaye situé(e) dans une région où on a joué une carte Bonne Récolte ou Beau Temps.
- Un joueur récupère tous les revenus des moulins de l'évêché ou de l'archevêché sur lequel il a joué une carte impôt.
- 2 écus pour le titre de reine épouse du roi.

Les cartes *BEAU TEMPS* et *BONNE RÉCOLTE* sont défaussées à la fin de cette phase.

**Phase 4 : Achats** (dans l'ordre du tour)

Les joueurs peuvent acheter dans la limite des éléments encore disponibles :

- des titres de fief (4, 6 ou 8 écus)
- des sergents (1 écu),
- des archers ou des arbalétriers (2 écus)
- des chevaliers (3 écus)
- des trébuchets (5 écus)
- des châteaux (5 écus)
- des moulins (3 écus).

**Phase 5 : Déplacements** (dans l'ordre du tour)

Chaque seigneur peut se déplacer jusqu'à 2 villes de distance. Les troupes (sergents, archers et chevaliers) doivent se déplacer avec un seigneur, qui peut les prendre ou en laisser en cours de route.

**Phase 6 : Vikings**

- Renforts
- Débarquement
- Mouvements
- Batailles
- Rançons et conversions

**Phase 7 : Batailles** (Jouez les batailles dans l'ordre du tour)

Les troupes adverses dans une même ville peuvent engager une bataille. Une bataille peut durer plusieurs rounds.

- Hommes d'armes et archers = 1 point de combat (PC),
- Arbalétriers = 2 PC
- Chevalier = 3 PC,
- Chaque seigneur ou dame titrée = 1 PC,
- Au combat, utilisez le nombre de dés de bataille suivant pour le nombre correspondant de PC:  
1 à 6 PC = 1 dé de bataille, 7 à 12 PC = 2 dés de bataille, 13 PC ou plus = 3 dés de bataille.

**Phase 8 : Fin de tour**

Les cartes CALAMITÉ et Impôt sont retirées et placées dans la défausse.

S'il n'y a pas de gagnant, passez le marqueur du premier joueur à gauche et un nouveau tour commence : avancez le chevalier compte-tour d'une case.

**Conditions de victoire**

À partir du tour 5, les conditions de victoire sont contrôlées. Un joueur gagne s'il a 3 points de victoire, 4 s'il est allié à un autre joueur par mariage.



Cartes  
TITRE

Cartes  
PERSONNAGE

Cartes  
SERVITEUR

Cartes  
ÉVÈNEMENT/  
CALAMITÉ

Cartes  
CALAMITÉ

Défausse cartes  
ÉVÈNEMENT/  
CALAMITÉ

## 5 Phase 2. Cartes

Une nouvelle partie de Fief commence avec la phase 2, puisqu'il n'existe pas encore de seigneurs titrés requis pour la phase 1. Nous présenterons donc la phase 1 en dernier, après la phase 8. Ci-dessus se trouve la rangée de cartes telle qu'illustrée sur le plateau de jeu.

### 5.1. Défausse des cartes

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut défausser tout ou partie de ses cartes. Les cartes *PERSONNAGE* sont placées face cachée sous la pioche *PERSONNAGE*. Les cartes *ÉVÈNEMENT* et *CALAMITÉ* sont défaussées, face visible, dans la défausse des cartes *ÉVÈNEMENT/CALAMITÉ*, cette défausse ne peut pas être inspectée, seule la carte du dessus reste visible.

### 5.2. Pioche des cartes

Les joueurs peuvent piocher jusqu'à 2 cartes dans les pioches *PERSONNAGE* ou *ÉVÈNEMENT*, dont au maximum 1 carte *PERSONNAGE*.

Dans le cas où vous envisagez de piocher 2 cartes, vous pouvez piocher et regarder la première carte avant de décider de piocher ou non la seconde. Piocher n'est pas obligatoire.

Attention : Un joueur ne peut détenir que 3 cartes maximum dans sa main.

*Note : si vous voulez accélérer le jeu, rien ne vous empêche de jouer les sous-phases 1 et 2 en même temps.*

#### 5.2.1. Pioche TITRE



Cartes posées faces visibles. On sélectionne la carte que l'on souhaite attribuer à un seigneur : fief, évêque, archevêque, abbesse, roi, reine épouse du roi, reine souveraine.

#### 5.2.2. Pioche PERSONNAGE



La pioche *PERSONNAGE* est constituée de seigneurs hommes et femmes. Jouer une carte seigneur permet d'ajouter un membre à sa famille. Un même joueur ne peut y avoir que 3 seigneurs à la fois.

On y trouve aussi les titres d'ABBESSE, ÉVÊQUE et ARCHEVÊQUE, les cartes *MERCENAIRES* et *BOURGEOIS*.

Voir 14. *PERSONNAGE*

#### 5.2.3. Pioche SERVITEUR



La pioche *SERVITEUR* est constituée des serviteurs, homme et femme, attribués à chaque nouveau seigneur quand il arrive dans une famille.

#### 5.2.4. Pioche ÉVÈNEMENT



La pioche *ÉVÈNEMENT* est constituée de cartes *ÉVÈNEMENT* (bleue) et de cartes *CALAMITÉ* (rouge). Si vous souhaitez piocher une carte *ÉVÈNEMENT* mais que la carte du sommet de la pioche est une carte *CALAMITÉ*, vous devez piocher cette dernière sans l'ajouter à votre main et la placer face visible sur l'emplacement libre le plus à gauche des emplacements *CALAMITÉ*. Si les 3 emplacements sont occupés la carte est défaussée.

Les cartes *CALAMITÉ* ne sont pas prises en compte dans la limite du nombre de cartes que vous pouvez piocher : vous pouvez continuer de piocher des cartes *CALAMITÉ* jusqu'à obtenir une carte *ÉVÈNEMENT*.

#### 5.2.5. Pioche ÉVÈNEMENT épuisée

Lorsqu'un joueur souhaite piocher une carte *ÉVÈNEMENT* et que cette pioche est épuisée, mélangez la Défausse et placez-la comme nouvelle Pioche.

### Exemple

KIRSTEN pioche une carte *PERSONNAGE*, la regarde, la place dans sa main. Elle veut maintenant piocher une carte Événement pour sa deuxième carte. Cependant, la carte du dessus de la pioche *ÉVÈNEMENT* est une carte *CALAMITÉ* rouge. Elle pioche cette carte *CALAMITÉ* et la place sur la première case ouverte de la piste des cartes *CALAMITÉ*. La carte suivante est également une carte *CALAMITÉ*. Elle marque une pause, car si elle la pioche, des catastrophes peuvent lui arriver, à elle ou à ses alliés. Elle décide de prendre le risque, de piocher et de la placer sur la prochaine case ouverte de la piste des *CALAMITÉS*. Enfin, une carte Événement à dos bleu apparaît, qu'elle pioche, regarde et place dans sa main. Son tour est terminé. C'est au tour d'HUGO. De sa main, il défausse l'une de ses deux cartes *Personnage* sous la pile *Personnage*. Il veut maintenant piocher une carte Événement, mais la carte du dessus est une carte *CALAMITÉ* rouge. Il pioche cette carte *CALAMITÉ* et la place sur la dernière case de la piste des cartes *CALAMITÉ* restante. La carte suivante est à nouveau une carte *CALAMITÉ*. Il la pioche et la défausse face visible sur la pile de défausse, car il n'y a plus d'espaces libres sur la piste des cartes *CALAMITÉ*. Il peut enfin piocher sa deuxième carte Événement et son tour est terminé.

### 5.3. Résolution des *CALAMITÉS*



Lorsque les joueurs ont terminé de défausser et de piocher des cartes, les cartes *CALAMITÉ* sont résolues, l'une après l'autre, de la gauche vers la droite.

Le premier joueur jette un D6 pour déterminer sur quelle région la *CALAMITÉ* se produit.

Placez la carte *CALAMITÉ* dans la zone maritime à côté du numéro de la région déterminée par le dé, verticalement. Elle affecte à la fois la zone maritime et la zone terrestre adjacente (même couleur).

Une même région ne peut pas être affectée par plusieurs *CALAMITÉS* du même type. Si cela arrive la carte en doublon est défaussée. En revanche, plusieurs *CALAMITÉS* de types différents peuvent affecter simultanément la même région.

Une *CALAMITÉ* affecte tous les seigneurs et toutes les troupes de tous les joueurs présents dans la région. Les cartes *CALAMITÉ* restent en place et sont actives jusqu'à la fin du tour.

Les Vikings débarqueront au début de la phase *VIKINGS* (phase 6), dans le port de la région tirée au sort : on connaîtra alors le nombre de drakkars, de 0 à 3.

La carte *PESTE NOIRE* est résolue dès sa révélation.

**Pas de *CALAMITÉ* lors du premier tour de jeu.**

Au 1<sup>er</sup> tour de jeu, aucune *CALAMITÉ* n'est active. Elles sont posées horizontalement dans les zones maritimes. Au début du 2<sup>e</sup> tour, elles sont redressées et sont activées.

### 5.4. Jouer des cartes

Une fois que toutes les *CALAMITÉS* ont été résolues,

chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut jouer tout ou partie des cartes de sa main.



Les cartes avec un symbole *Éclair* sont des cartes dites *SURPRISE*. Elles peuvent être jouées à tout moment, excepté durant la phase *PIOCHE* des cartes. Un effet « surprise » interrompt l'action en cours et est résolu intégralement avant d'en résoudre un autre.

Note : la plupart des cartes *SURPRISE* se retrouvent dans le paquet *ÉVÈNEMENT*. Il y a également deux cartes *SURPRISE* dans la pioche *PERSONNAGE* : les cartes *MERCENAIRES*.

Les autres cartes (dont les cartes seigneur) ne peuvent être jouées que durant cette phase *JOUER DES CARTES*.

Note : il est possible de poser une carte *seigneur*, *ABBESSE*, *ÉVÊQUE* ou *ARCHEVÊQUE* dans la famille d'un joueur allié. Les autres cartes ne peuvent pas être données ou échangées entre les joueurs, sauf en ayant recours à un pigeon voyageur (voir 5.5).

### Plusieurs cartes *ÉVÈNEMENT* sur la même zone

Plusieurs cartes *ÉVÈNEMENT* peuvent être jouées en même temps sur la même zone, mais le bonus procuré par une carte jouée en plusieurs exemplaires ne s'applique qu'une seule fois.



### 5.5. Pigeon voyageur

Rappel : en temps normal, il est interdit d'échanger ses cartes avec un autre joueur.

L'envoi d'un pigeon voyageur permet soit :

- de donner 1 carte à un joueur ou
- de donner de l'argent à un joueur ou
- d'inviter un joueur à une réunion secrète d'une durée de 3 minutes. Durant cette réunion vous pouvez échanger des informations, mettre en place un plan de bataille, mais aussi troquer de l'argent et des cartes en respectant la limite des 3 cartes en main.

### Envoi du pigeon

À tout moment pendant le jeu, vous pouvez envoyer un *PIGEON VOYAGEUR* en plaçant un marqueur Pigeon devant vous. Si vous voulez donner une carte à un autre joueur, placez le marqueur sur cette carte posée face cachée devant vous. Annoncez quel est le destinataire (un seigneur d'une autre famille).

Immédiatement lancez 1D6 :

- 2+ Le pigeon arrive à destination et vous pouvez vous réunir immédiatement avec l'autre joueur, ou simplement lui donner de l'argent ou la carte.
- 1 Le pigeon s'est égaré : la réunion ne peut pas se tenir, la carte est perdue et défaussée, l'argent reste chez l'expéditeur. Le marqueur *PIGEON VOYAGEUR* est perdu.

Vous ou l'autre joueur pouvez décider de lancer un autre pigeon (gardez cependant à l'esprit que vous n'avez chacun que 3 pigeons pour toute la partie).



## Phase 3. Revenus

L'argent est représenté par des pièces de bronze d'1 écu, d'argent de 2 écus et d'or de 5 écus.



### 6.1. Calcul des revenus

- 1 écu pour chaque ville contrôlée dont le château ou la ville n'est pas assiégé(e),
- 2 écus pour chaque moulin et abbaye dans une ville contrôlée,
- +1 écu pour chaque moulin et abbaye dont la région est affectée par une carte Bonne Récolte et/ou Beau temps.
- La reine épouse du roi reçoit 2 écus

#### De plus, chaque abbaye gagne :

- 2 écus pour chaque religieux et seigneur titré dans l'abbaye
- 3 écus pour chaque membre de la famille royale (roi, reine, reine souveraine, prince de Galles) dans l'abbaye
- 3 écus pour chaque relique révélée dans l'abbaye
- 3 écus si *EXCALIBUR* est présente dans l'abbaye
- Les moulins situés à 1 étape de l'abbaye rapportent 1 écu supplémentaire.

### 6.2. Carte Impôt



Si une carte *IMPÔT* a été jouée, des revenus supplémentaires sont accordés, selon que la carte ait été jouée sur un fief ou un évêché/archevêché :

- l'impôt des seigneurs titrés d'un fief, rapporte 2 écus par ville du fief, même si la ville est contrôlée par un autre joueur.

- l'impôt de l'Eglise rapporte tous les revenus des moulins de l'évêché ou de l'archevêché au titulaire de la charge à la place de leur propriétaire. Les abbayes ne sont pas concernées ni les moulins qui s'y trouvent.

Voir 15.2.2. *IMPÔT* pour plus d'informations.

### 6.3. Présence viking

Les revenus sont divisés par 2 dans tout le royaume quand des Vikings s'y trouvent. Les revenus sont arrondis à l'entier supérieur, par exemple  $7/2=3,5$  donne 4 écus.

### 6.4. Terre brûlée

Pour éviter que ses moulins soient pris ou détruits par l'ennemi, ou pour acheter plus de troupes, il est possible de détruire ses propres moulins. Chaque moulin détruit permet de gagner 2 écus.

L'argent est gardé en secret derrière son paravent.

Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs revenus, les cartes *BONNE RÉCOLTE* et *BEAU TEMPS* sont défaussées. Les cartes *CALAMITÉ* et *Impôt* restent en place jusqu'à la fin du tour.



## Phase 4. Achats

Dans l'ordre du tour, chaque joueur paie ses rançons puis achète et place de nouveaux bâtiments, de nouvelles troupes et acquiert de nouveaux titres.

### 7.1. Rançon

C'est le moment de faire libérer (ou pas) ses personnages faits prisonniers en payant, au joueur qui les a capturés (appelé aussi géolier), 2 écus par seigneur et par titre.

Exemple : un seigneur avec les titres de roi et de comte vaut 6 écus. Un seigneur qui est évêque, vicomte et duc vaut 8 écus.

Rappel : un prisonnier peut être libéré contre rançon ou gratuitement ou avec l'aide des villageois (carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS*).

Il n'est pas obligatoire de faire libérer ses personnages prisonniers.

Un prisonnier libéré est placé comme s'il entrait en jeu, dans l'ordre de priorité suivant : dans une cité, dans un château ou une abbaye, près d'un seigneur de sa famille, sur une ville contrôlée ou libre, sur une ville avec l'accord du propriétaire.

## 7.2. Bâtiments

Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment (château, cité ou abbaye) + un moulin, par ville. Ils sont placés sur les villes contrôlées par le joueur. L'abbaye peut aussi être placée sur une ville libre ou contrôlée par une autre famille avec l'accord de celle-ci.

## 7.3. Tuile Château / Cité (9)



Le château est une fortification qui coûte 5 écus. Il ne rapporte pas d'argent mais protège ses occupants. Il est remplacé par la cité (verso de la tuile) quand le titre de fief est acheté. Le château assure une protection de -1 dé de Bataille ; la cité une protection de -2 dés de Bataille lors de la phase Corps à corps. Il ne peut y avoir qu'une seule cité par fief. Le château peut être détruit par une révolte ou les Vikings. La cité ne peut pas être détruite.

## 7.4. Tuile Château / Château Royal (1)



Comme le château, le château royal coûte 5 écus. Il ne peut être construit que par la famille du souverain, dans n'importe quelle ville du royaume, contrôlée ou non par un joueur, avec l'accord du propriétaire si la ville fait partie d'un fief, sinon l'accord est facultatif.

Le château royal donne le contrôle de la ville, qui n'est plus obligatoire pour ériger la région en fief. Seul le souverain peut y faire naître un nouveau seigneur et y mettre des troupes.

Quand le souverain change, les troupes se trouvant dans le château royal changent de camp : remplacez ces unités par des unités aux couleurs du nouveau souverain (dans la mesure du possible).

Lors de la phase *DÉPLACEMENTS*, le roi ou la reine souveraine, ainsi que les seigneurs de leur famille, peuvent se déplacer sur une tuile Château Royal à partir de n'importe quelle ville : cela compte pour 1 étape.

Le château et le château royal peuvent être détruits par une révolte ou les Vikings.

Le château royal ne peut pas devenir une cité. Il devient un château normal quand il est pris par un seigneur n'appartenant pas à la famille royale.

## 7.5. Pion Moulin (12)



Le moulin coûte 3 écus. Il ne peut y avoir qu'un seul moulin par ville.

Il rapporte au minimum 2 écus par tour de jeu.

Lors de la phase *REVENUS*, il est possible de détruire ses moulins pour récupérer 2 écus par moulin.

Le moulin peut être détruit par une révolte, les Vikings, un pillage ou une action de terre brûlée.

## 7.6. Tuile Abbaye / Abbaye royale (3)



L'abbaye est fondée par une abbesse au moment de sa nomination, dans une ville libre ou que sa famille contrôle, et ne comportant ni

château ni cité.

L'abbaye royale est fondée par une abbesse membre de la famille royale.

Lors de la phase *DÉPLACEMENTS*, le roi et la reine peuvent se rendre dans une abbaye royale à partir de n'importe quelle ville. Cela compte comme un déplacement de 2 étapes. Lors de ce déplacement, le roi et/ou la reine ne doivent être accompagnés ni de seigneur ni d'autres troupes que leur garde royale.

a) L'abbaye rapporte

- **2 écus** (+ bonus quand carte *BONNE RÉCOLTE* et/ou *BEAU TEMPS*)

- **+ 2 écus par visiteur titré, 3 écus pour les membres de la famille royale (roi, reine, Prince de Galles)**, quand le visiteur se trouve sur la ville avec l'abbaye au moment de la phase *REVENUS*. Les visiteurs prisonniers ne rapportent rien.

- **+ 3 écus par relique révélée et l'épée EXCALIBUR sortie de son rocher** qui s'y trouvent.

*Rappel : les moulins situés à 1 étape de l'abbaye rapportent 1 écu supplémentaire.*

b) Effets

- Elle protège de la révolte les seigneurs qui se trouvent sur la ville, mais pas les troupes.

- Elle protège un peu de la peste noire les seigneurs qui s'y trouvent, ils ne sont touchés que sur 1 ou 2.

- Elle protège de la carte *JUSTICE* les seigneurs qui s'y trouvent.

- Elle est impactée par la carte *GRANDE FAMINE*. De ce fait, seuls les visiteurs présents génèrent des revenus.

- Elle et le moulin qui s'y trouve ne sont pas soumis à l'impôt de l'évêque ou de l'archevêque.

c) Phase Combat

Si l'abbaye est attaquée et que l'attaquant remporte la bataille, l'abbaye peut être pillée : dans ce cas, elle est détruite et retirée du plateau de jeu. Le pillage rapporte 10 écus à l'attaquant, qui récupère également les reliques qui s'y trouvent. Le seigneur responsable du pillage reçoit le marqueur *POIGNARD D'INFAMIE* : il pourra être rattrapé par la justice.

L'abbaye peut être détruite par une révolte, les Vikings

ou un pillage. Mais elle pourra être reconstruite gratuitement par son abbesse lors de la phase Achat suivante sur n'importe quelle ville.

### 7.7. Unités

Les unités combattantes sont appelées « unités » ou « troupes ». Elles sont de cinq types : sergents, archers, chevaliers, bombardes et trébuchets. (voir 10.1 pour plus de détails sur les unités).



Un pion *Sergent* coûte **1 écu**.



Un pion *Archer* coûte **2 écus**.



Un pion *Chevalier* coûte **3 écus**.



Un pion *Bombarde* coûte **3 écus**.



Un pion *Trébuchet* coûte **5 écus**.

Les unités achetées sont immédiatement placées dans les villes où se trouvent des seigneurs non prisonniers, un château, une cité ou une abbaye de la famille. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent se trouver sur une ville. Mais, lors de la phase 4. *Achats*, il est interdit de placer plus de 4 nouvelles unités dans la même ville. Il est interdit de placer de nouvelles unités dans un château ou une cité assiégé(e).

### 7.8. Brouillard de guerre

Les joueurs doivent annoncer et montrer les troupes qu'ils achètent. Puis, ils les placent face cachée sur la plateau, afin de dissimuler leur type (sergent, archer, chevalier, bombarde ou trébuchet) au cours de la partie. Les joueurs ne peuvent contrôler la nature des pions adverses qu'au début d'une bataille.

### 7.9. Titres de fief : duché, comté et vicomté

Un joueur peut acheter un titre de fief s'il contrôle toutes les villes de ce fief et qu'au moins 1 château s'y trouve. Le contrôle de toutes les villes du fief n'est nécessaire qu'au moment de l'achat du titre : perdre le contrôle d'une ou plusieurs villes ne fait pas perdre le titre de fief.

Le prix d'un titre de fief est de **2 écus** par ville du fief.

- Un fief de 4 villes est un duché, le titre coûte **8 écus**
- Un fief de 3 villes est un comté, le titre coûte **6 écus**
- Un fief de 2 villes est une vicomté, le titre coûte **4 écus**.



La vicomté des Marches comprend 2 villes, Berwick et Durham. Le prix du fief est de  $2 \times 2 = 4$  écus.

Placez la carte avec la couronne sous un seigneur de votre famille. Sans seigneur, il n'est pas possible d'acheter un titre. Un seigneur peut détenir plusieurs titres.



La carte de titre « Vicomté des Marches » est placée sous la carte du seigneur. C'est ainsi qu'Henri est fait vicomte des Marches. Ce titre de fief donne 1 point de victoire (VP).

Au moment où un joueur peut acheter un titre, le roi ou la reine souveraine peuvent décider de lui offrir gratuitement ce titre de fief. Ceci ne peut être fait qu'une seule fois par tour de jeu.

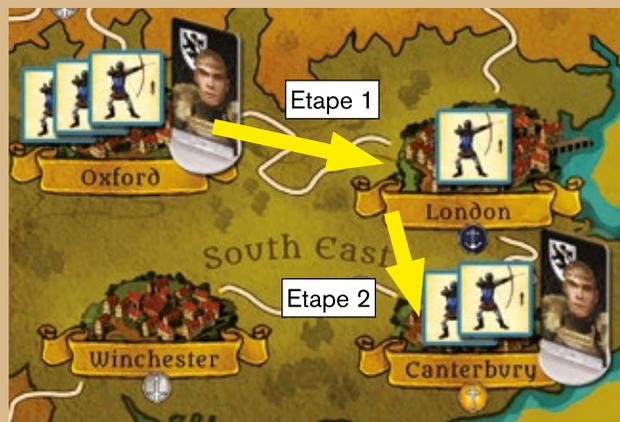


Retournez l'une des tuiles CHÂTEAU qui se trouve dans ce fief sur sa face CITÉ.

Lorsque vous achetez le titre d'un fief, retournez, sur sa face cité l'une des tuiles château qui se trouve dans ce fief. Cette ville est désormais la capitale du fief et la seule cité de ce fief.

Une famille qui perd son dernier seigneur garde son ou ses titres tant qu'elle contrôle la ou les cités associée(s). Elle continue aussi à percevoir l'impôt de ses fiefs.

**La prise d'une cité lors d'une bataille permet de prendre en même temps le titre de ce fief et de le donner à un seigneur de sa famille.**



### Contrôle des villes

*Benôît déplace son seigneur Guillaume et 3 archers d'Oxford à London (étape 1). Il laisse 1 archer à London puis va avec les 2 autres archers à Canterbury (étape 2). Benôît contrôle London et Canterbury mais pas Oxford où il n'a laissé aucune troupe.*

## 8.2. Déplacement terrestre

Une étape de déplacement terrestre s'effectue entre 2 villes adjacentes en empruntant la route qui les relie. Il est possible de faire un aller-retour entre 2 villes pour 2 étapes. Il est possible de passer par la forêt de Sherwood en empruntant les chemins qui y mènent (voir 20. Sherwood). Passer par SHERWOOD se fait en 1 étape. Un seigneur et ses troupes peuvent se déplacer sur une ville occupée par un autre joueur.

On peut se déplacer librement sur les villes vides de troupes et de seigneur et en prendre le contrôle en laissant une troupe ou un seigneur.

On ne peut croiser des troupes et seigneurs d'autres joueurs qu'avec leur accord. Cela concerne les pions qui contrôlent les villes et les pions qui se trouvent à leur entrée sur le chemin emprunté.

Le joueur actif doit déplacer ses pions jusqu'à la ville concernée, puis demander l'autorisation aux joueurs qui s'y trouvent. S'il l'obtient, il peut continuer son déplacement normalement ; s'il ne l'obtient pas, le joueur peut soit faire revenir ses troupes sur ses pas (cela compte comme une nouvelle étape) ou s'arrêter à l'entrée de la ville, sur le chemin par lequel il est arrivé, mais il ne peut pas opérer un demi-tour en abandonnant des troupes sur place ! Le joueur pourra éventuellement combattre pendant la phase Phase 7. Batailles s'il a choisi de s'arrêter à l'entrée de la ville.

Au tour suivant, il n'est plus nécessaire de demander l'autorisation pour poursuivre son déplacement.

Arrivé sur une ville où se trouve un château, une cité ou



Chaque joueur, en commençant par le joueur actif, puis dans l'ordre du tour, déplace ses seigneurs non prisonniers et leurs troupes.

### 8.1. Déplacement des seigneurs

Le déplacement d'un seigneur est décomposé en étapes. Chaque seigneur peut effectuer jusqu'à 2 étapes par tour. Il peut emmener d'autres unités avec lui et ainsi créer une armée ; il peut en récupérer ou en laisser dans une ville au cours de son déplacement. Les troupes sans seigneur ne peuvent pas se déplacer. Chaque unité peut effectuer jusqu'à 2 étapes durant le même tour, même en étant déplacée par des seigneurs différents. Les trébuchets ne peuvent pas se déplacer.

une abbaye, il faut avoir l'autorisation du propriétaire ou de l'abbesse pour entrer dans la place. Un seigneur y entre avec toute son armée. Cette autorisation est la condition pour qu'un religieux puisse récupérer une relique qui se trouve dans la cathédrale d'une ville fortifiée (château ou cité). Ou, qu'un allié vienne défendre la place. Une fois dans, la place s'il y a une bataille, les malus de fortification ne s'appliquent plus (voir 10. Phase 7. Batailles). Il n'est pas possible de sortir d'un château ou d'une cité assiégé(e), sauf avec l'autorisation de l'assiégeant ou en jouant une carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS*. Cette carte permet aussi de passer par une ville sans demander l'autorisation à un autre joueur.



Jane souhaite prendre le contrôle de London. Elle déplace son seigneur LUCIA accompagné de 2 chevaliers, de Winchester vers Canterbury contrôlé par Philippe et lui demande l'autorisation de passage pour aller à London.

Philippe refuse : soit LUCIA reste sur place et pourra déclarer une bataille ou attendre le prochain tour pour passer sans avoir à demander l'autorisation, soit elle retourne à Winchester (étape 2 B) avec toutes ses troupes.

Si Philippe avait accepté, le seigneur LUCIA aurait été dans l'obligation de terminer son déplacement à London (étape 2 A).

### 8.3. Chevauchée

La chevauchée est une bataille qui a lieu durant la phase 5. Déplacements.

Il est possible d'effectuer une chevauchée pour :

- sortir d'un château ou d'une cité assiégée,
- croiser des troupes adverses sur un chemin en quittant une ville ou en la traversant,
- effectuer une attaque surprise contre une ville, un château ou une cité.

Une chevauchée ne peut être effectuée que par une force composée **uniquement de seigneurs et de chevaliers**.

Le combat est résolu immédiatement, contrairement au

combat habituel. **On ajoute 1 F de dégât à chaque dé du défenseur.**

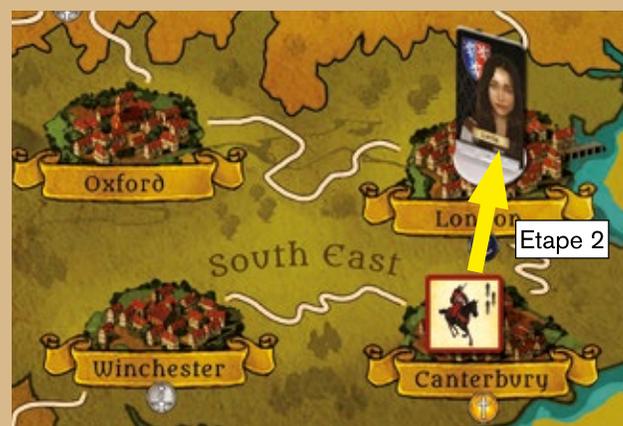
Si l'armée qui effectue la chevauchée gagne la bataille, elle peut poursuivre son mouvement sans avoir à demander l'autorisation de passer, rester sur place ou revenir à son point de départ (cela coûte une étape).

Il est possible d'effectuer une chevauchée à partir d'une ville portuaire.



#### Chevauchée

Puisque Philippe a refusé le droit de passage, Jane décide de forcer le passage : elle effectue une chevauchée accompagnée de ses 2 chevaliers. Jane et Philippe lancent 1 dé de Bataille. Résultat 2 F pour chacun, le sergent de Philippe est éliminé ainsi qu'un chevalier de Jane, puisque Philippe ajoute 1 F à son dé de défenseur dans le cas d'une chevauchée.



Jane décide de laisser son pion Chevalier sur place et continue son déplacement avec LUCIA sur London.

### 8.4. Contrôler une ville

Une ville se trouve toujours dans l'une des situations suivantes :

- contrôlée par une seule famille,
- libre de tout contrôle.

Au début de la partie, les villes qui n'ont pas été attribuées comme ville de départ sont libres. Une fois qu'un

fief est gouverné, les villes vides de ce fief sont considérées comme étant contrôlées par la famille qui possède le titre de fief de ce fief.

Une ville est contrôlée tant qu'une famille l'occupe avec au moins un seigneur, une troupe, ou qu'elle est vide et se situe dans un fief gouverné. La ville d'un fief occupée par une troupe étrangère est sous le contrôle de cette troupe : c'est elle qui touche les revenus de la ville et du moulin qui s'y trouve. Cependant, les impôts reviennent au titulaire du fief.

Une famille qui contrôle une ville :

- peut en céder le contrôle à une autre famille à tout moment, excepté lors de la résolution d'une bataille. Les pions présents sont remplacés dans la mesure du possible par ceux du nouveau propriétaire, ceux de l'ancien étant défaussés,
- est la seule famille à bénéficier des effets des bâtiments de cette ville,
- s'empare du titre de fief correspondant si la ville est une cité.

**Une cité ou une ville vide de tout seigneur ou troupe est contrôlée par le seigneur qui possède le titre du fief où elle se trouve.**

Les seigneurs seuls sur une ville, sans troupe, peuvent être faits prisonniers par une troupe ayant à sa tête un seigneur, sauf s'ils se trouvent dans un château, une cité ou une abbaye.

## 8.5. Déplacement naval

Une ville portuaire est une ville reconnaissable à son icône Ancre Marine .

Il existe 6 villes portuaires : Plymouth, Cardiff, Berwick, Whitby, King's Linn et London.

Les troupes qui prennent la mer doivent se trouver dans une ville portuaire depuis un précédent tour ou avoir été achetées et placées dans cette ville portuaire ce tour.

Une étape de déplacement naval s'effectue depuis une ville portuaire vers une autre ville portuaire d'une zone maritime contiguë ou vers une zone maritime contiguë.

Arrivées dans la ville portuaire, les troupes peuvent, avec l'accord du propriétaire de la ville, effectuer une seconde étape, terrestre cette fois-ci.

Arrivées dans la zone maritime contiguë, les troupes doivent débarquer dans la ville portuaire située dans une zone maritime contiguë à celle dans laquelle elles viennent d'entrer, ce qui constitue une seconde et dernière étape.



**Exemple 1** : au départ de Whitby (zone IV), étape 1 maritime : débarquement dans le port de King's Linn (zone V), étape 2 terrestre : arrivée à Coventry (zone V).

**Exemple 2** : toujours au départ de Whitby, étape 1 maritime dans la zone maritime V, puis étape 2 maritime : débarquement dans le port de London (zone VI).

*En passant par le Nord de l'Écosse, on ne tient pas compte de la zone non numérotée à gauche de Scotland. On peut ainsi joindre l'Est ou l'Ouest en passant par le nord de l'Écosse.*

**Exemple 3** : au départ de Brunswick (zone III), étape 1 maritime : port de Cardiff (zone II). Étape 2 terrestre : Harlech (zone II).

*Il est interdit d'entrer ou traverser une zone maritime où sévit le MAUVAIS TEMPS.*

*Une troupe qui arrive dans un port empêche qu'une autre troupe quitte le port sans son autorisation (croisement).*





## Phase 6. Vikings

**Vous pouvez utiliser au choix la face Viking ou la face Normand des pions.**



Il y a 24 pions, répartis en 4 clans, chacun constitué de 5 Vikings et d'un chef viking, le Jarl. **Les Vikings ne peuvent se déplacer et initier une bataille que s'ils ont un Jarl à leur tête (note : comme les Seigneurs).**

### 9.1. Renforts

Les Jarls présents dans le royaume depuis un tour précédent recrutent chacun 3 Vikings de leur clan au début de cette phase. Ces pions sont posés sur la ville dans laquelle se trouve le Jarl. Les Jarls ne peuvent recruter que des Vikings de leur clan, dans la limite des pions disponibles.

### 9.2. Débarquement des Vikings

Si une carte *INVASION VIKING* a été jouée durant ce tour (ou si le débarquement avait été retardé à cause du mauvais temps). Lancez 1 dé de bataille pour connaître le nombre de drakkars qui arrivent dans le port. 1 F correspond à 1 drakkar, soit un clan viking complet (5 Vikings et 1 Jarl) à prendre dans la réserve et à poser en face du port.

Si le dé donne 3 F, on pose trois clans vikings s'ils sont disponibles dans la réserve. Si le dé n'affiche pas de F, il s'agit d'une fausse alerte : la carte *INVASION VIKING* est défaussée.

En cas de *MAUVAIS TEMPS* dans cette zone, le débarquement est repoussé d'un tour. Ne lancez pas de dé de bataille : on ignore encore le nombre de Vikings qui vont débarquer. Si le débarquement a lieu dans un port infesté par la *PESTE NOIRE*, retirez la moitié des pions vikings (arrondi à l'entier inférieur) et lancez le D6 pour le Jarl : sur 1, 2 ou 3, il est éliminé.

### 9.3. Déplacements

Les Vikings se déplacent de 2 étapes dans l'ordre des zones où ils se trouvent. Ils n'accordent ni ne demande jamais de droit de passage.

S'il n'y a qu'une route possible, ils l'empruntent sinon on tire au sort la direction qu'ils prennent.



On utilise alors les pions **Rose des Vents** qui reprennent les 4 points cardinaux : Nord (N), Est (E), Sud (S) et Ouest (O ou W). On pioche un pion par clan, si le pion ne correspond pas à une route possible à partir de la ville où se trouve le clan, on en tire un autre. Dans le même tour ils ne peuvent pas revenir sur leurs



pas. Le résultat du tirage donne la situation de la ville vers laquelle le clan se dirigera.

*Exemple : les Vikings débarquent dans le port de King's Lynn. Si le tirage donne Nord, le clan va à Lincoln, s'il donne Ouest, le clan se dirige vers Coventry, pour Est, il ira à Norwich.*



Si plusieurs clans se trouvent sur la même ville, il faut remettre le pion tiré précédemment avant de procéder à un nouveau tirage. Plusieurs clans peuvent se diriger vers la même ville.

Ils ne peuvent pas utiliser les raccourcis qui passent par la forêt de Sherwood.

Les Vikings sont concernés par le *MAUVAIS TEMPS* et la *PESTE NOIRE* (le Jarl est considéré comme un seigneur). S'ils rentrent dans une zone où sévit la *PESTE NOIRE*, ils en subissent les effets.

**S'ils arrivent dans un port, ils quittent le royaume d'Angleterre après avoir éliminé les troupes qui s'y trouvent (même s'il ne leur reste plus d'étape de déplacement). S'ils ont un prisonnier, ils le libèrent dans le port.**

### 9.4. Bataille

- Un Viking vaut 2 PC (Point de Combat)
- Un Jarl vaut 3 PC

Les Vikings se déplacent et combattent immédiatement les troupes qu'ils rencontrent s'ils sont **supérieurs** en nombre (on compte les pions unités humaines sans les seigneurs, ni les bombardes et trébuchets).

#### **Calcul de supériorité**

*Un clan viking au complet, soit 6 unités, attaquent si l'adversaire ne compte pas plus de 5 unités, 3 chevaliers et 2 sergents ou 3 sergents et 2 archers.*

**Cas particulier : châteaux et cités.** Pour pouvoir attaquer un château ou une cité, les Vikings doivent, en plus, pouvoir le faire avec au moins 1 dé de bataille en tenant compte des malus de fortification (voir 10.5.2.).

Si les Vikings ne sont pas supérieurs en nombre (et ne peuvent pas lancer au moins 1 dé de bataille contre un château ou une cité), ils poursuivent leur route.

Ils peuvent profiter d'une carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS* fournie par un joueur.

#### **Attaque d'une cité**

*Un drakkar arrive dans une ville portuaire où se trouve une cité. Du drakkar débarquent 5 Vikings plus leur chef soit (5x2 + 3) 13 PC pour 6 unités. Ils peuvent attaquer la cité avec 1 dé de bataille (3 dés -2 malus de fortification = 1 dé) s'il n'y a que 5 unités dans la cité. S'il y a 6 unités ou davantage, les Vikings poursuivent leur déplacement. Si, après un premier round de combat, les Vikings n'ont plus de dé de Bataille ou sont inférieurs en nombre, ils quittent la cité et continuent leur déplacement d'une ou deux étapes.*

Les clans présents sur une même ville se regroupent pour mener une bataille.

S'il se trouve plusieurs familles sur une même ville, les Vikings les combattent l'une après l'autre, dans l'ordre du tour de jeu tant qu'ils sont supérieurs en nombre. Une fois la première famille éliminée, les Vikings attaquent la famille suivante, jusqu'à ce qu'ils soient en infériorité : ils cessent alors le combat et continuent leur chemin s'il leur reste encore une étape de déplacement.

Les Vikings ne lancent pas de projectiles.

Dans un combat, le pion Jarl est retiré en dernier, c'est-à-dire quand il n'y a plus de pion Viking à éliminer. En l'absence du Jarl de leur clan, les Vikings obéissent aux autres Jarls présents sur la ville pour se déplacer et attaquer.

Les pertes sont concentrées sur un seul clan quand il y en a plusieurs sur la même ville jusqu'à l'élimination du Jarl qui est éliminé en dernier.

À l'issue d'une phase de projectiles ou de corps à corps, si les Vikings ne sont plus en supériorité numérique, ils cessent alors le combat et continuent leur chemin s'il leur reste encore une étape de déplacement. S'ils se trouvent seuls dans un port, ils quittent le royaume et rentrent chez eux au Danemark (même s'il ne leur reste plus d'étape de déplacement). Les Vikings n'ont pas recours au siège mais, lorsqu'ils sont en supériorité numérique, ils attaquent toutes les troupes rencontrées et détruisent les moulins, abbayes, châteaux et reliques qui ne sont pas défendus ou s'ils gagnent la bataille.

Les Vikings acceptent toujours la reddition d'un adversaire, qu'ils libèreront contre une rançon. La libération est automatique si les Vikings quittent le royaume.

#### **9.5. Prise d'une cité**

Si les Vikings prennent une cité, le titre et le point de victoire sont perdus. Carte titre remise sur sa pioche. Un clan des vainqueurs reste dans la cité, ne bouge plus.

#### **9.6. Prisonniers**

Les Vikings peuvent faire des prisonniers à la fin d'un combat. On couche le pion seigneur prisonnier et on pose 1 pion Viking sur la carte du seigneur prisonnier.

#### **9.7. Rançons**

Les Vikings font des prisonniers qu'ils libèrent contre une rançon de 2 écus par seigneur et titre possédé.

Il est possible de convaincre les Vikings de repartir chez eux en payant une rançon de 5 écus au Jarl. Tout le clan quitte alors le royaume et les prisonniers sont libérés gratuitement. La rançon doit être payée par l'un des seigneurs présents sur la même ville (cet argent est remis dans la réserve commune). Plusieurs joueurs peuvent se regrouper pour payer la rançon.

#### **9.8. Conversion**

Un religieux (évêque, archevêque ou abbesse) dans la même ville qu'un Jarl peut essayer de convertir les Vikings à la religion chrétienne.

Lancez le D6 pour connaître le résultat de la tentative de conversion :

- 4, 5 ou 6 : **le Jarl et les Vikings de son clan** sont convertis, quittent le royaume et ne reviendront jamais. Leurs pions sont remis dans la boîte.

- 1, 2 et 3 : Par Thor et Odin ! Fous furieux, ils massacrent le religieux ou l'abbesse. Leurs pions sont remis dans la boîte.

#### **9.9. Carte Embuscade**



Cette carte permet de faire prisonnier un Jarl. Son pion est alors retiré du jeu. Les Vikings du clan suivent un autre Jarl présent sur la ville ou restent sur place s'il n'y a pas d'autre Jarl.

#### **9.10. Carte Assassinat**



Cette carte permet de tuer un Jarl. Il n'y a pas de commanditaire pour cet assassinat. Les Vikings du clan suivent un autre Jarl présent sur la ville ou restent sur place s'il n'y a pas d'autre Jarl.

#### **9.11. Carte Révolte**



Les Vikings subissent les révoltes comme les autres troupes.

# 10 Phase 7. Batailles

Une bataille ne peut avoir lieu que dans les villes où il y a des troupes adverses.

Avant de déclarer une bataille, les joueurs dévoilent les forces en présence : les pions sont révélés.

Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur décide de livrer bataille ou pas.

Une bataille n'est jamais obligatoire. Si aucun joueur ne souhaite attaquer, rien ne se passe.

Les troupes qui ne sont pas avec un seigneur ne peuvent pas provoquer de bataille, mais elles se défendent si elles sont attaquées.

Une bataille déclarée est résolue immédiatement. Le joueur peut ensuite décider d'en déclarer une autre, et ainsi de suite.

## 10.1. Détail des unités



1 pion *Sergent* (12) coûte 1 écu, vaut 1 Point de Combat (PC) et est éliminé par 1 point de dégât.



1 pion *Archer* (4) coûte 2 écus, vaut 1 PC et est éliminé par 1 point de dégât. Les archers permettent de lancer 1 dé de bataille, auquel on ajoute 1 F de dégât au résultat du dé à partir du 3<sup>e</sup> archer ou arbalétrier. Il faut au moins 2 archers ou arbalétriers pour attaquer un château et au moins 3 archers ou arbalétriers pour attaquer une cité sauf si l'attaquant profite d'un souterrain.



1 pion *Chevalier* (8) coûte 3 écus, vaut 3 PC et est éliminé par 3 points de dégât.



1 pion *Bombarde* (3) coûte 3 écus et vaut 0 PC. Chaque bombarde permet de lancer 1 dé de bataille. Elle doit être accompagnée d'un sergent pour fonctionner. S'il obtient une face vierge, le canon explose et est retiré du jeu avec le pion *Sergent*. Elle détruit des troupes adverses en additionnant les résultats des dés avec les autres unités à projectiles.



1 pion *Trebuchet* (2) coûte 5 écus et vaut 0 PC. Les trébuchets permettent de lancer 2 dés de Bataille (avec 2 trébuchets on lance aussi 2 dés de Bataille mais on ajoute 1 F de dégât au total). Le trébuchet est construit dans un château ou une cité, ou par l'assiégeant lors d'un siège. Il devient immédiatement actif dans le premier cas. Lorsqu'il est construit au cours d'un siège, il deviendra actif au tour suivant si 5 écus sont payés lors de la phase 4. *Achats* (voir 10.9. Siège). Il ne peut ni être déplacé, ni être détruit par son propriétaire. Il détruit les troupes adverses en **additionnant** les résultats des dés avec les autres unités à projectiles.

Un pion *Bombarde* qui n'est pas accompagné d'un sergent de sa famille ou de son allié est inutilisable. Un pion *Trebuchet* qui n'est pas accompagné de troupes ou de seigneurs, de sa famille ou de son allié, est inutilisable.

Un château ou une cité ne contenant que des trébuchets ou des bombardes n'est pas considéré comme défendu et peut être pris par toute troupe étrangère. La présence, dans la place, d'une troupe ou d'un seigneur permet de défendre et d'activer ces matériels.

Les bombardes et trébuchets pris à l'adversaire en fin de bataille peuvent être remplacés par ceux du vainqueur, dans la mesure des pions disponibles.

## 10.2. Coalition

Si plus de deux joueurs sont présents dans une ville, certains peuvent décider de combattre ensemble contre d'autres joueurs présents (même contre des joueurs alliés par mariage). Dans ce cas, ils regroupent leurs forces et c'est le joueur actif (le joueur qui est en train de jouer sa phase de combat) qui décide de la répartition des pertes et qui prend le contrôle des éventuels prisonniers.

Les troupes qui perdent leur seigneur continuent de combattre auprès des troupes de la coalition. Si le chef des coalisés meurt, le combat cesse. Ce même combat pourra reprendre au tour du prochain joueur faisant partie de la coalition.

## 10.3. Déroulement d'une bataille

Une bataille se déroule en rounds successifs. Elle prend fin quand :

- un des deux camps est éliminé, ou
- un des 2 camps se rend, ou
- les joueurs impliqués décident d'arrêter le combat, ou
- 3 phases successives se sont déroulées sans aucune perte dans aucun camp.

## 10.4. Déroulement d'un round de bataille

Une bataille se déroule en plusieurs rounds de combat. Chaque round se compose de 2 phases successives :

phase 1 : projectiles, puis

phase 2 : corps à corps.

### 10.4.1. Phase 1 : Projectiles

Le joueur actif a l'initiative : il tire en premier. L'adversaire pourra répondre s'il possède des unités à projectiles. Chaque joueur joue, dans l'ordre, trébuchets, bombardes, archers et arbalétriers. Pour chaque pion, il lance autant de dés que lui autorise le pion (voir 10.1. Détail des unités). Les joueurs qui combattent dans le même camp (voir 10.2. Coalition) tirent en même temps :

- 2 dés pour 1 trébuchet + 1 F de dégât par trébuchet supplémentaire,
- 1 dé pour chaque bombarde,
- 1 seul dé pour l'ensemble des archers et arbalétriers, plus 1 F de dégât s'ils sont plus de 2.

**On cumule les dégâts et on applique les pertes à l'adversaire avant qu'il effectue sa phase Projectiles.**

Contre un château, il faut au moins 2 archers et/ou 2 arbalétriers pour lancer 1 dé de bataille. Contre une cité, il faut au moins 3 archers et/ou 3 arbalétriers pour lancer 1 dé de bataille. L'adversaire est bien protégé derrière ses murailles.

### 10.4.2 Viser un seigneur

Si un seigneur de leur camp est présent, les archers et arbalétriers peuvent choisir de viser un seigneur ou chef viking adverse plutôt que de tirer sur les troupes. Le choix doit être annoncé avant de lancer le dé. Il faut obtenir 3 F avec le dé de bataille (ce dé ne sera pas utilisé pour le tir de projectiles) pour que le tir réussisse et que la cible soit éliminée. Rappel : une armée sans seigneur ni Jarl ne peut pas initier un combat et doit lever un siège en cours.

### 10.4.3. Phase 2 : Corps à corps

Chaque camp compte ses points de combat (PC) :

- 1 PC par pion *Sergent* et *Archer*,
- 2 PC par pion *Arbalétrier*,
- 3 PC par pion *Chevalier*,
- 1 PC par seigneur homme,
- 1 PC par seigneur femme titré d'un fief.

Le nombre total de PC d'un camp détermine le nombre de dés de bataille que le joueur lance :

- 1 à 6 PC      1 dé de Bataille
- 7 à 12 PC     2 dés de Bataille
- 13 PC ou plus 3 dés de Bataille

Les joueurs qui combattent dans le même camp (dans le cadre d'une coalition) mettent en commun leurs PC avant de déterminer le nombre de dés à lancer.

### **Attaque d'une cité**

*Florent possède une armée de 18 PC (1 bombarde, 3 archers, 2 sergents, 4 chevaliers + le seigneur Guillaume) il attaque Philippe réfugié dans sa cité avec 1 bombarde, 2 sergents et 3 chevaliers. Florent décide d'attaquer, il initie une phase Projectiles soit la bombarde puis les archers. Il jette 1 dé de Bataille pour la bombarde (2 F) puis 1 autre pour les archers (1 F) avec 1 dégât en plus puisque qu'il dispose de 3 archers, ce qui fait un total de 4 dégâts. Philippe retire 1 sergent et 1 chevalier. C'est à lui de lancer des projectiles. Il dispose d'une bombarde. Il fait 3 dégâts, Florent retire 1 chevalier. Il préfère garder ses archers et son sergent pour la bombarde. Il pourra ainsi lancer 2 dés de Bataille lors de la prochaine phase Projectiles.*

*Pour la phase Corps à corps qui suit, Florent dispose de 3 archers, 2 sergents et 3 chevaliers soit 15 PC avec Guillaume ce qui donne 3 dés de Bataille ramenés à 1 seul dé du fait de la protection de la cité (-2 dés de BATAILLE). Philippe dispose d'1 sergent et 2 chevaliers soit 7 PC, la bombarde ne donne pas de PC. Il peut donc lancer 2 dés de Bataille alors que Florent n'en lancera simultanément qu'un seul.*

*Florent obtient 2 F, Philippe retire le sergent, il lui reste 2 chevaliers. Il ne pourra pas utiliser la bombarde donc pas de prochaine phase Projectiles pour lui.*

*Philippe obtient 3 F + 2 F soit 5 dégâts. Florent retire 1 chevalier + 1 sergent + 1 archer, il lui reste 1 bombarde avec 1 sergent, 2 archers et 2 chevaliers. Prochaine phase Projectiles il pourra utiliser sa bombarde mais pas ses archers, il en faut au moins 3 contre une cité. Son total de PC est de 10, pas suffisant (13 minimum) pour faire une phase de Corps à corps contre une cité.*

*Deuxième round, Florent utilise sa bombarde. Il fait 3 dégâts, détruit 1 chevalier de Philippe, qui ne peut pas répliquer avec des projectiles. Florent peut utiliser une seconde fois sa bombarde, il fait 2 dégâts, pas suffisant pour éliminer le dernier chevalier de Philippe.*

La bataille se termine, la cité reste aux mains de Philippe. Florent peut déclarer un siège, il pose un pion trébuchet face « en construction » sur la ville. Lors de la phase Achats suivante, pour 5 écus il pourra activer le trébuchet en retournant le pion sur sa phase « Trébuchet actif » sinon le siège est toujours en place mais le trébuchet inactif.

## 10.5. Contre une fortification (hors siège)

Lorsque le joueur attaque une fortification (château ou cité) :

### 10.5.1 Projectiles

Contre un château, il faut au moins 2 archers et/ou 2 arbalétriers pour lancer 1 dé de bataille. Contre une cité, il faut au moins 3 archers et/ou 3 arbalétriers pour lancer 1 dé de Bataille.

### 10.5.2 Corps à corps

Le nombre de dés à lancer est réduit comme suit :

- 1 dé de Bataille si le défenseur est dans un château
- 2 dés de Bataille si le défenseur est dans une cité

Ces malus ne s'appliquent pas si l'attaquant bénéficie d'une carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS* ou si le défenseur fait une sortie ou une chevauchée (car, dans ce cas, il abandonne la protection des remparts).

## 10.6. Application des pertes

Lors de la phase Projectiles, les pertes sont retirées après chaque tir d'un joueur.

Lors de la phase *CORPS À CORPS*, les 2 camps lancent leurs dés de bataille et les pertes sont appliquées simultanément.

Chaque joueur choisit lesquels de ses pions il perd, mais il doit faire en sorte de perdre le plus de PC possible pour atteindre le nombre de dégâts reçus.

Chaque dé de Bataille possède une face sans symbole, deux faces avec 1 symbole F, deux faces avec 2 symboles F et une face avec 3 symboles F. Chaque F représente 1 dégât.

Il faut 1 dégât pour éliminer un *sergent* ou un *archer*, 2 dégâts pour un *arbalétrier* ou un *Viking*. Il faut 3 dégâts pour éliminer un chevalier ou un jarl. Il faut 1 dégât pour éliminer un seigneur une fois toutes ses troupes éliminées. Tout dégât qui ne peut éliminer un pion reste sans effet.

Les seigneurs, ainsi que les jarls, ne sont éliminés que si toutes les unités de leur camp l'ont été. Donc, s'il n'y a pas assez de dégâts pour éliminer le dernier pion *Chevalier* ou

*Viking*, les seigneurs ou les jarls ne sont pas touchés.

Si un joueur fait juste assez de dégâts pour éliminer toutes les troupes du camp adverse mais pas les seigneurs, **ceux-ci sont faits prisonniers**. Les jarls n'acceptent pas d'être faits prisonniers : ils se suicident (leur pion est remis dans la réserve).

## 10.7. Fin de la bataille

Si les deux camps ont encore des troupes à la fin d'un round, un camp peut choisir de se rendre : toutes ses troupes sont alors retirées du plateau et ses seigneurs faits prisonniers. Sinon le combat continue : chaque camp décompte son nombre de PC et le nombre de dés de Bataille auxquels il a droit.

Les deux camps peuvent se mettre d'accord pour arrêter le combat. Les seigneurs survivants et leurs troupes restent sur place, le contrôle de la ville ne change pas (sauf accord spécifique). Si le défenseur se trouve dans un château ou une cité, seul l'attaquant peut décider d'arrêter le combat. Le défenseur pourra provoquer une autre bataille en effectuant une sortie mais, dans ce cas, il sera l'attaquant et ne bénéficiera plus des avantages défensifs liés à la fortification.

S'il ne reste plus que des seigneurs dans les deux camps, la bataille s'arrête. Le contrôle de la ville ne change pas.

Si toutes les unités et les seigneurs sont éliminés dans les 2 camps, le contrôle du village est déterminé par les règles habituelles.

Un *moulin* présent sur une scène de bataille est retiré s'il y a eu au moins 3 rounds de combat (on considère qu'il a été trop endommagé durant la bataille).

## 10.8. Pillage

Le vainqueur peut piller le moulin non détruit : il reçoit alors **2 écus**. Le moulin est retiré du plateau de jeu.

Le vainqueur peut piller une abbaye : il reçoit alors **10 écus** mais aussi le **POIGNARD D'INFAMIE**. Il récupère aussi les reliques qui s'y trouvent.

Les *trébuchets* et les *bombardes* du vaincu sont récupérés par le vainqueur si on peut changer la couleur des pions (c'est-à-dire si les pions sont disponibles), sinon ils reviennent dans la réserve du joueur.

## 10.9. Siège



Quand l'attaquant n'a plus assez de PC pour pouvoir lancer au moins 1 dé de Bataille, il peut néanmoins déclarer un siège.

Dans une ville où se trouve un château ou une cité, un joueur peut déclarer un siège lors de la phase 7. *Bataille*. Il pose un

pion *Trébuchet* à côté de ses troupes, face « en construction » visible. L'assiégé ne peut plus quitter la ville ni y ajouter de nouvelles troupes, sauf un nouveau seigneur.



Au tour suivant, lors de la phase 4. *Achats*, l'assiégeant doit payer le prix du trébuchet, soit 5 écus : il retourne alors le trébuchet sur son verso ; le trébuchet devient actif. Il peut poser un second trébuchet, et le mettre directement sur la face 2, en payant 5 écus supplémentaires (soit 10 écus au total). S'il ne paye pas, le trébuchet est retiré du plateau et le siège est levé.

Si l'assiégeant n'a plus de seigneur sur la ville assiégée, le siège est automatiquement levé. Le pion *Trébuchet* est remis dans la réserve.

Une ville assiégée reste sous le contrôle du joueur assiégé. Les revenus de la ville et du moulin présent ne sont pas perçus. L'assiégé ne peut pas poser de nouvelles unités dans la ville lors de la phase 4. *Achats*. Il peut cependant y poser de nouveaux seigneurs lors de la phase 2. *Cartes*.

L'assiégeant peut poser de nouvelles unités sur cette ville.

Les troupes assiégées ne peuvent pas quitter la ville sans l'autorisation de l'assiégeant, sauf en utilisant une carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS* ou en effectuant une chevauchée.

Le joueur assiégé et ses alliés peuvent amener des troupes en renfort lors de la phase 5. *Déplacements*. On considère alors qu'elles rentrent automatiquement dans la fortification. L'assiégeant peut mettre fin au siège à tout moment. Dans ce cas, tous les pions *Trébuchet* de l'assiégeant sont immédiatement retirés du plateau de jeu.

Lors de la Phase 7. *Batailles*, l'assiégé peut déclarer à son tour de jeu une phase de Corps à Corps uniquement en quittant la protection de la fortification avec tout ou partie de ses troupes si l'adversaire ne dispose pas de suffisamment de forces pour répondre contre un château ou une cité. Il fait une sortie. Les bombardes et trébuchets ne pourront pas être utilisés du fait de la mêlée.

#### ▪ Projectiles et fortification

Si l'assiégeant n'a pas de projectiles ni assez de forces pour un corps à corps, l'assiégé, à son tour de jeu, lors de la phase 7. *Bataille*, peut lui faire subir **2 rounds de phase Projectiles**, si lui-même en possède.

Même chose pour l'assiégeant. Si l'assiégé n'a pas de projectiles ni ne peut ou ne souhaite faire une sortie, l'assiégeant peut lui faire subir 2 tours de projectiles consécutifs.

Assiégé et assiégeant caractérisent la position des 2 camps sans qu'un état de siège soit forcément déclaré.

#### **Bonus fortification**

*Philippe contrôle une cité. Il est attaqué par Florent qui a 17 PC, soit 3 dés de Bataille pour la phase Corps à corps. Mais la cité offre une protection contre 2 dés de Bataille. Florent ne peut utiliser qu'un seul dé lors de la phase Corps à corps. Il n'est pas limité lors de la phase Projectiles.*

#### **10.10. Prisonniers**

Quand un seigneur est fait prisonnier, son pion est placé sur la carte de son géôlier. De plus, un pion *Sergent* du joueur l'ayant fait prisonnier est pris dans la réserve et placé sur sa carte seigneur. S'il est prisonnier des Vikings, le pion est couché sur le plateau de jeu avec les Vikings, un pion Viking posé sur la carte du seigneur prisonnier.

Les troupes sans seigneur ne font pas de prisonnier, les seigneurs capturés sont éliminés.

Ce prisonnier continue de compter dans la limite des 3 seigneurs par famille. Le prisonnier est désormais contrôlé par le joueur qui l'a capturé. Il peut le déplacer avec ses seigneurs comme s'il s'agissait de l'une de ses troupes. Un prisonnier peut être transmis à une autre famille présente sur la même ville. Un prisonnier ne peut pas être tué, sauf en jouant la carte *ASSASSINAT*.

Un prisonnier peut s'échapper si une carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS* est jouée pour cela (même par un autre joueur). Il est libéré si une rançon est versée ou si le seigneur qui le détient le décide. Il est automatiquement libéré si le seigneur qui le détient est éliminé ou fait prisonnier (voir 14.1. Mettre en jeu un seigneur).

Un prisonnier conserve ses titres et ses points de victoire associés, mais il ne peut ni voter, ni être candidat à un vote. Les revenus ainsi que les impôts liés à ses titres peuvent être levés (pour payer sa rançon, par exemple !). Il peut également se marier (par procuration !). Si la reine est faite prisonnière, le Prince de Galles peut toujours être mis en jeu : il est prisonnier avec sa mère.

#### **Calcul des pertes**

*Marie est attaquée. Son armée compte 2 seigneurs, Anabel et Thomas, 1 sergent, 1 chevalier et 1 bombarde. Si son adversaire obtient avec ses dés de Bataille :*

▪ **2 dégâts** : 1 dégât élimine le sergent, le second dégât est ignoré car il faut 3 dégâts pour éliminer un chevalier. Une bombarde ne s'élimine que sur un 0 sur un dé de Bataille lancé par son propriétaire sinon elle est récupérée par le vainqueur à la fin du combat. Les seigneurs ne sont touchés qu'une fois que tous les pions unités humaines ont été éliminés.

▪ 3 dégâts : le chevalier est éliminé, c'est la seule façon d'éliminer l'équivalent de 3 dégâts. S'il y avait eu 3 sergents et 1 chevalier, Marie aurait pu choisir d'éliminer les 3 sergents à la place du chevalier. Il lui reste 1 sergent, 1 bombarde et les seigneurs qui ne sont pas touchés.

▪ 4 dégâts : tous les pions unités, sauf la bombarde\*, sont éliminés et les seigneurs peuvent être faits prisonniers.

▪ 5 dégâts : tous les pions unités sont éliminés, sauf la bombarde\*, ainsi qu'un des seigneurs et l'autre peut être fait prisonnier.

▪ 6 dégâts ou + : tous les pions unités sont éliminés, sauf la bombarde\*, ainsi que les 2 Seigneurs.

(\* ) La bombarde est récupérée par l'adversaire s'il peut changer le pion.

## Phase 8. Fin de tour

Défaussez les cartes CALAMITÉ et IMPÔT encore sur le plateau.



Déplacez le Chevalier compte-tour d'une case.



Le joueur à gauche du premier joueur reçoit le marqueur premier joueur.

À partir du tour 5, reportez-vous au chapitre 25. Fin de la partie pour voir si la partie se termine.

Remettre si besoin la carte PARLEMENT côté PARLEMENT.

## 12 Les titres

Dans **Fief England**, un seigneur peut obtenir des titres de fief, religieux ou royaux. Un seigneur est dit titré s'il possède au moins un titre. Il conserve ses titres lorsqu'il en acquiert de nouveaux. Un titre arborant le blason d'Angleterre  rapporte 1PV. Un même seigneur peut détenir au maximum :

- plusieurs titres de fief,
- un seul titre religieux (sauf les abbesses, qui peuvent diriger plusieurs abbayes),
- un seul titre royal.

### 12.1. Les 6 titres de fief

Il y a 6 régions, à savoir :

- Wales et Marches, qui peuvent être érigées en **vicomté** (2 villes chacune),
- South West et North, qui peuvent être érigées en **comté** (3 villes chacune),
- Midlands et South East, qui peuvent être érigées en **duché** (4 villes chacune).

Un seigneur peut posséder plusieurs titres (**vicomte ou vicomtesse, comte ou comtesse et duc ou duchesse**).

Les titres de fief s'achètent pendant la Phase **ACHATS**. Pour pouvoir acheter un titre de fief, un joueur doit contrôler toutes les villes de ce fief et y avoir un château. Ce château devient alors une cité.

Quand un joueur achète un titre de fief, il érige la région en vicomté, comté ou duché au nom de la région. Exemple : *vicomté des Marches, comté du South West ou duché des Midlands*.

Il peut transmettre un titre à un seigneur de sa famille lors de la Phase **OYEZ OYEZ**. Quand il meurt, son titre est donné à un autre membre de sa famille ou, s'il est le dernier survivant de cette famille, à la famille de son époux ou de son épouse. Sinon le titre reste vacant.

Chaque titre de fief rapporte 1 point de victoire (PV).

### Pouvoirs

Le détenteur d'un fief :

- peut percevoir l'impôt seigneurial (2 écus par ville du fief, même occupée par une troupe étrangère),
- peut voter lors de l'élection du souverain : il possède 1 voix,
- peut être candidat à l'élection du souverain,
- une femme possédant au moins un titre de fief possède 1 point de combat.

## 12.2. Les 4 titres religieux pour les hommes

Le royaume est divisé en 4 circonscriptions religieuses :

- l'évêché d'Exeter (South West I et Wales II),
- l'archevêché de York (Marches III et North IV),
- l'évêché de Norwich (Midlands V),
- l'archevêché de Canterbury (South East VI).

Les titres d'évêque et d'archevêque s'obtiennent en piochant la carte correspondante dans le paquet **PERSONNAGE**. On ne peut attribuer ce titre qu'à un homme célibataire de sa famille, non prisonnier. Un même homme ne peut posséder qu'un seul titre religieux à la fois. Un seigneur déjà évêque peut devenir archevêque : la carte **ARCHEVÊQUE** remplace alors la carte **ÉVÊQUE**, qui est défaussée.



### *Hugh, évêque d'Exeter*

Placez la carte **ÉVÊCHÉ EXETER** sous la carte seigneur **HUGH**, puis placez une carte **ÉVÊQUE** sur la carte **HUGH**.

### Contraintes et pouvoirs

Les détenteurs d'un titre d'évêque ou d'archevêque :

- ne peuvent pas se marier ni être élu roi,
- peuvent percevoir l'impôt de l'église sur les régions qu'ils gouvernent (revenus des moulins),
- peuvent essayer de calmer les révoltes et de convertir les Vikings.

Lors de l'élection du roi ou de la reine souveraine, les évêques possèdent **1 voix**, les archevêques possèdent **2 voix**.

Il est nécessaire d'obtenir la voix d'**au moins 1 évêque** ou d'**1 archevêque** pour valider l'élection du roi ou de la reine souveraine.

## 12.3. Les 3 titres religieux pour les femmes

- Abbessse de l'Automne
- Abbessse des Collines
- Abbessse de la Source

Le titre d'abbessse s'obtient en piochant une carte dans le paquet **PERSONNAGE**. Dès lors, l'abbessse dirige l'abbaye du même nom. On ne peut donner le titre d'abbessse qu'à une femme. Si cette femme est mariée, son mariage s'annule (voir 13.1.3).

### Contraintes et pouvoirs

- L'abbessse touche les revenus de l'abbaye et du moulin situés sur la ville.
- Elle peut également tenter de calmer les révoltes et de convertir les Vikings présents sur la même ville.
- Pour pouvoir se marier ou se porter candidate à l'élection de reine, une abbessse doit demander à l'évêque ou l'archevêque (selon la région dans laquelle se situe l'abbaye) l'autorisation d'abandonner son titre. Si l'évêque ou l'archevêque lui donne son accord, l'abbessse perd son titre. Le roi peut alors immédiatement donner ce titre au personnage féminin de son choix, sinon la carte est défaussée.
- Une abbessse peut diriger plusieurs abbayes.



### *Lucia, abbessse de l'Automne*

Placez la carte **ABBAYE DE L'AUTOMNE** sous la carte seigneur **LUCIA**, puis placez une carte **Abbessse** sur la carte seigneur **LUCIA**.

## 12.4. Les 4 titres royaux

Les 4 titres royaux sont : **roi**, **reine souveraine (élue)**, **reine (mariée au roi)**, **Prince de Galles**.

### 12.4.1. Roi ou reine souveraine

Le roi ou la reine souveraine :

- est élu(e) à vie par les seigneurs titrés (sauf les abbesses),
- bénéficie d'une garde royale (2 chevaliers royaux),
- peut offrir le titre d'un fief non gouverné à un seigneur qui remplit les conditions pour l'acheter,
- peut prélever l'impôt seigneurial sur un fief non gouverné grâce à une carte **IMPÔT**,
- ne peut pas être visé par la carte **JUSTICE**,
- peut convoquer le Parlement pour voter un nouvel impôt,
- tant que son époux est en vie, la reine souveraine peut donner naissance au Prince de Galles, même si elle est emprisonnée.

### 12.4.2. Reine épouse du roi

La reine, épouse du roi :

- reçoit 2 écus lors de la phase *REVENUS*,
- bénéficie d'une garde royale (2 sergents royaux) jusqu'à l'avènement d'une nouvelle reine,
- peut, si le roi son époux est en vie, donner naissance au Prince de Galles, même si elle est emprisonnée,
- ne peut pas être visée par la carte *JUSTICE*.



#### **Margaret, épouse du roi**

Placez la carte *REINE ÉPOUSE* sur la carte seigneur *MARGARET*

### 12.4.3. Prince de Galles

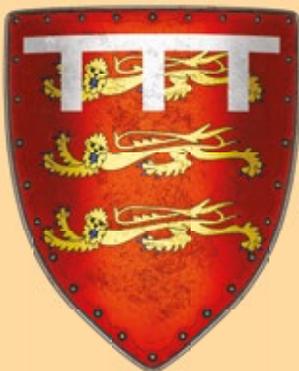
Seigneur homme mis en jeu par la famille de la reine (reine souveraine ou épouse du roi), si le roi ou le mari de la reine souveraine est en vie,

Il perd ce titre s'il devient évêque ou archevêque,

Il prend le titre de roi à la mort du roi ou de la reine souveraine et acquiert une garde royale (voir 18. Garde royale). La reine mère garde son titre de reine jusqu'à l'avènement d'une nouvelle reine.

Si la reine épouse du roi meurt, il garde le titre de Prince de Galles.

Il ne peut pas être visé par la carte *JUSTICE*.



## 13 Phase 1. Oyez oyez

Cette phase se décompose en 3 sous-phases :

1. Annonce des mariages (à partir du tour 3)
2. Élection du roi ou de la reine souveraine
3. Convocation du Parlement par le souverain (pour voter l'impôt)

### 13.1. Mariages et alliances

Un mariage est un arrangement politique qui formalise l'alliance entre 2 familles ; aucune alliance n'est possible sans mariage. Les joueurs qui ont convenu d'un mariage l'annoncent publiquement. Il ne peut se faire qu'à partir du tour 3.



#### **Godfrey épouse Estrid**

Godfrey, du joueur vert est marié à Estrid, contrôlée par le joueur jaune. Les joueurs échangent les pions Alliance qu'ils posent sur chaque époux.

#### 13.1.1. Conditions

Un mariage unit 2 seigneurs de 2 joueurs distincts. L'un des 2 seigneurs doit être une femme non mariée ni abbesse, l'autre seigneur un homme non marié ni évêque ni archevêque.

Un joueur ne peut pas avoir en jeu au même moment plus d'un personnage marié. Par conséquent, il ne peut être allié qu'à une seule famille à la fois.

Si le marié est déjà roi, sa nouvelle femme devient immédiatement la reine.

Le mari de la reine souveraine n'est pas le roi : on ne devient roi que par une élection ou en étant Prince de Galles quand le roi ou la reine souveraine meurt.

Pour visualiser le mariage et l'alliance entre les deux familles, les joueurs échangent leur pion *ALLIANCE*, en les plaçant sur les cartes des deux seigneurs nouvellement mariés (voir exemple plus haut).

Un mariage peut se faire à distance, par procuration.

### 13.1.2. Avantages du mariage

Les joueurs unis par mariage peuvent, sans passer par l'envoi d'un pigeon voyageur :

- s'échanger librement des écus,
- poser une carte *seigneur*, *ÉVÊQUE*, *ARCHEVÊQUE* ou *ABBESSE* dans leur famille respective.

*NOTE : une alliance permet également de remporter la partie à deux. Voir 25. Fin de partie.*

### 13.1.3. Fin d'un mariage

Un mariage ne prend fin qu'à la mort de l'un des deux époux (lors d'une bataille, de la peste ou d'un assassinat) ou si la femme devient abbesse. Les deux joueurs concernés récupèrent alors leur pion *ALLIANCE*.

À la mort du roi, sa femme conserve sa garde royale jusqu'à l'arrivée d'une nouvelle reine.

## 13.2. Élection du roi ou de la reine souveraine

Les titres de roi et de reine souveraine, ainsi que le droit de lever l'impôt royal, sont soumis à un vote.

Si le titre est disponible et qu'il y a au moins 3 seigneurs titrés, 1 évêque ou 1 archevêque en jeu et au moins un ou une candidate, l'élection peut avoir lieu.

Un seigneur prisonnier ou assiégé ne peut ni voter ni être candidat.

Chaque joueur dispose de 2 marqueurs *Vote* :

- 1 *POUR* (boule blanche au verso) 
- 1 *NUL* (boule noire au verso) 

Une fois que tous les joueurs ont voté, révélé les marqueurs *VOTE*.

### 13.2.1. Candidat

Tout seigneur homme ou femme avec au moins 1 titre de fief et sans titre religieux peut se porter candidat, s'il n'est ni prisonnier ni assiégé.

### 13.2.2. Voix

Chaque seigneur, homme ou femme, possédant au moins 1 titre de fief ou d'évêque donne 1 seule voix. Un seigneur détenant plusieurs titres ne donne qu'1 seule voix. Un archevêque donne 2 voix.

Chaque joueur annonce, dans l'ordre du tour, s'il présente un candidat parmi ses seigneurs éligibles. Ce candidat peut se trouver n'importe où dans le royaume.

Puis chaque joueur pose un marqueur *VOTE* de son choix (un *POUR* ou un *NUL*), face cachée, sur le ou les candidat(s) de son choix. Les joueurs votent les uns après les autres, dans l'ordre du tour.

Le marqueur *POUR* d'un joueur donne au candidat toutes les voix de ce joueur. Les marqueurs *NUL* sont ignorés, même pour déterminer les majorités : ils ne servent qu'à tromper les autres joueurs sur son véritable vote.

### 13.2.3. Résultat de l'élection

Un candidat est élu s'il a reçu plus de voix que chacun des autres candidats et au minimum 3 voix, dont au moins celle d'un évêque ou celles d'un archevêque. Dans le cas où deux candidats ont 3 voix, personne n'est élu puisqu'aucun candidat n'a obtenu la majorité, même si l'un des camps a le soutien d'un évêque et pas l'autre.

En cas d'égalité, le titre n'est pas attribué ce tour-ci et une nouvelle élection pourra avoir lieu le tour suivant si les conditions sont à nouveau réunies.

Placez la carte *ROI* ou *REINE SOUVERAINE* sur la carte *seigneur* du candidat élu. Il peut immédiatement commencer à exercer ses pouvoirs. Il bénéficie immédiatement d'une garde royale, ainsi que son épouse ou son époux (voir 18. Garde royale).



**Mathilde est élue reine.**

*La carte REINE SOUVERAINE est placée sur la carte seigneur MATHILDE.*

#### 13.2.4. La reine épouse du roi

L'épouse du roi devient automatiquement reine : placez la carte *REINE* sur la carte *seigneur*.

Elle récupère 2 sergents royaux, qui constituent sa garde royale (voir 18. Garde royale).

Le mari de la reine souveraine, quant à lui, n'obtient pas de nouveau titre.

### 13.3. Convocation du Parlement

Le Parlement peut être convoqué par le roi ou la reine souveraine, lors de la phase *OYEZ OYEZ*, si ceux-ci ne sont ni prisonniers ni assiégés.

Le Parlement sert à faire voter l'impôt royal de 12 écus qui, une fois décidé, sera distribué aux autres familles, au bon vouloir du souverain.

#### 13.3.1. Vote de l'impôt

Pour le vote de l'impôt au Parlement, les joueurs posent 1 seul pion *VOTE*.

#### 13.3.2. Qui vote ?

Tous les seigneurs hommes, ni prisonniers ni assiégés, y compris les évêques et les archevêques, et les bourgeois (via la carte *BOURGEOIS*).

Dans l'ordre du tour, chaque joueur disposant d'au moins une voix pour ce vote, place le marqueur *VOTE* de son choix, face cachée, devant sa famille.

Le marqueur *POUR* donne toutes les voix de ce joueur en faveur de la levée de l'impôt. Le marqueur *NUL* donne toutes ses voix contre la levée de cet impôt.

On compte le nombre d'électeurs plus les votes éventuels des bourgeois et on calcule quelle est la majorité simple (moitié des voix + 1). Puis, on passe au vote.

La levée de l'impôt est actée si le vote *POUR* atteint la majorité (moitié des voix + 1) : le roi ou la reine souveraine reçoit 12 écus. Cette somme pourra être répartie comme bon lui semble, secrètement, entre lui/elle et les autres joueurs.

Si la majorité n'est pas atteinte, l'impôt n'est pas levé. Un nouveau vote pourra se faire au prochain tour.

Il n'y a qu'un vote de l'impôt possible par tour de jeu.

#### 13.3.3. Le peuple peut se révolter

Comme tous les impôts, il peut entraîner des révoltes. Une fois les 12 écus distribués, la carte *PARLEMENT* est retournée sur sa face *RÉVOLTE*. Il devient alors possible de fomenter, durant tout ce tour de jeu, une révolte sur n'importe quelle ville du royaume (carte *RÉVOLTE* ou carte *BOURGEOIS*) avec un dé supplémentaire (+ 1 dégât) comme indiqué sur cette carte.

#### Révolte à London

Jean joue 1 carte *RÉVOLTE* sur la ville de London, il lance 2 dés de *BATAILLE* et il ajoute 2 dégâts au total des dés, il profite de la révolte supplémentaire offerte par le vote de l'impôt.

*L'origine du Parlement d'Angleterre se trouve, comme en France, dans la Curia regis (Cour du roi) médiévale. Ce n'est qu'à partir du règne d'Édouard I<sup>er</sup> (1272-1307) que le Parlement devient une institution régulière. Il comporte d'une part les lords (barons et prélats) et d'autre part les élus des comtés et des bourgs.*

*Sources : LAROUSSE*



# 14 Les cartes Personnage

## 14.1. Seigneur

Il y a 20 cartes *seigneur* (10 femmes et 10 hommes) dans la pioche *Personnage*. Jouer une carte seigneur permet d'ajouter un membre à sa famille. Une famille ne peut pas compter plus de 3 seigneurs à la fois, mais il est possible de garder des cartes *seigneur* dans sa main. Les cartes *seigneur* ne peuvent être jouées que pendant la phase 2. *Cartes*. Placez la carte *seigneur* sur votre plateau individuel et le pion correspondant sur le plateau de jeu (voir *Mettre en jeu un seigneur*). Il est possible de donner une carte *seigneur* à une famille avec laquelle on a conclu un mariage, en la plaçant directement sur le plateau du joueur.

Quand un seigneur meurt, sa carte et son pion sont retirés définitivement du jeu.

### **Mettre en jeu un seigneur**

Placez votre pion seigneur en respectant l'ordre de priorité suivant :

1. Dans une cité, même assiégée, que vous contrôlez.
2. Dans un bâtiment placé sur une ville que vous contrôlez.
3. Dans une ville où se trouve déjà l'un de vos seigneurs libres.
4. Dans une ville que vous contrôlez.
5. Dans une ville libre, ou contrôlée par un autre joueur avec l'accord de celui-ci.

Un seigneur qui entre en jeu est immédiatement actif et peut être la cible d'effets. Il reçoit tout titre de fief vacant dont la cité est contrôlée par sa famille.

### **Le Prince de Galles**



Au moment où le joueur contrôlant la famille de la reine joue une carte seigneur HOMME, il peut décider d'en faire le Prince de Galles si les 2 conditions suivantes sont réunies :

- le roi ou le mari de la reine souveraine est en jeu,
- il n'y a pas déjà de Prince de Galles.

Placez le marqueur Prince de Galles sur la carte seigneur. Si la reine est prisonnière, il faut placer le prince à côté de sa mère sur le plateau de jeu : il est aussi prisonnier.

## 14.2. Abbaye



Cette carte confère le titre d'abbesse à une femme célibataire ou qui divorce de son mari.

On récupère la tuile *ABBAYE* correspondante (même couleur).

Une abbesse crée gratuitement une abbaye lors de sa nomination. On pose la tuile *ABBAYE* sur une ville libre ou appartenant à sa famille, où ne se trouve ni château, ni cité. Il y a trois abbayes : celle des Collines, de la Source et de l'Automne.

L'abbesse peut reconstruire une abbaye détruite, sur la ville de son choix (libre ou lui appartenant) au cours de la phase 4. *Achats*, gratuitement.

On place la carte *ABBAYE* sous la carte *seigneur* en laissant dépasser la crosse. Puis, la carte de la fonction *ABBESSE* est placée sur la carte *seigneur*.

Comme les évêques et les archevêques, une abbesse peut :

- essayer de calmer les révoltés sur place,
- essayer de convertir les chefs Viking sur place,
- se faire remettre une relique en se rendant dans la cathédrale où celle-ci se trouve.

L'abbesse perçoit les revenus de son abbaye et du moulin qui s'y trouve sauf si la ville est occupée par la famille ou les troupes d'un autre joueur. Si l'abbesse est éliminée ou a quitté sa charge, les revenus de l'abbaye reviennent à l'évêque ou à l'archevêque, ou à défaut au titulaire du fief.

Une abbesse ne peut pas déplacer de troupes ni lancer d'attaque, sauf si elle est titrée d'un fief.

Une épouse qui devient abbesse quitte automatiquement son mari. Chacun récupère son alliance.

Un seigneur qui attaque ou fait prisonnière une abbesse ou qui pille une abbaye reçoit le *POIGNARD D'INFAMIE* et peut être condamné par la justice.

À sa mort ou si l'abbesse est autorisée à quitter sa charge, le souverain récupère la charge et l'attribue à la femme célibataire de son choix, qui ne peut pas la refuser. En l'absence de souverain, la carte est défaussée.

### 14.3. MERCENAIRES



Arbalétriers français (3 pions) ou arbalétriers flamands (3 pions).

En jouant cette carte, sur le 4<sup>ème</sup> emplacement du plateau individuel, le joueur récupère les 3 pions Arbalétriers associés et les pose sur son plateau. Il obtient le droit d'acheter ces mercenaires lors d'une bataille ou pour contrer une révolte (et pas obligatoirement durant la phase 4. *Achats*).

#### Utilisation

On les achète 2 écus le pion à **n'importe quel moment du jeu** et on les pose sur la ville de son choix, tous ensemble ou 1 par 1 pour participer à une bataille ou contre des révoltés.

On peut aussi les prêter ou les louer, tout ou partie, à un autre seigneur : il suffit de se mettre d'accord sur le montant. Les pions sont alors placés sur la ville désignée.

L'*arbalétrier* vaut 2 points de combat et est éliminé par 2 points de dégâts. Il permet d'effectuer un tir d'arbalétrier lors du round des projectiles : on lance 1 dé de bataille et on ajoute 1 point de dégât s'il y a au moins 3 arbalétriers et/ou archers (on rassemble les arbalétriers avec les archers de façon à ne faire qu'un seul tir de projectiles).

Il faut au moins 2 arbalétriers/archers pour lancer 1 dé de Bataille contre un château, et au moins 3 arbalétriers/archers pour lancer 1 dé contre les cités, où les troupes sont bien protégées. En cas d'utilisation d'une carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS*, cette limitation n'existe pas.

Les pions Mercenaires éliminés durant une bataille reviennent dans la réserve commune (sur leur emplacement). S'ils sont tous éliminés, la carte est défaussée. À la fin d'un tour de jeu, les pions non éliminés reviennent sur le plateau du joueur, qui pourra les racheter si besoin.

Seuls à la fin d'une bataille, ils ne font pas de prisonniers (comme des troupes normales).

Cette carte peut être défaussée et remplacée par une carte *MERCENAIRES* ou *BOURGEOIS*.

### 14.4. BOURGEOIS



Les *Bourgeois* sont les habitants des villes qui défendent les intérêts de votre famille. La carte doit être posée sur le 4<sup>e</sup> emplacement du plateau individuel lors de la phase 2. *Cartes*. Elle ne peut être posée qu'à la condition d'avoir un seigneur titré dans sa famille. La carte est dé-

faussée dès que cette condition n'est plus remplie.

La carte *BOURGEOIS* peut remplacer ou être remplacée par une carte *MERCENAIRES* (voir 14.3)

Cette carte a 3 fonctions :

1. Donner des voix lors du vote de l'impôt au Parlement (3 ou 5 voix selon la carte), (voir 13.3. Convocation du Parlement)
2. Fomenteur une révolte sur une ville concernée par une *GRANDE FAMINE* ou un *IMPÔT* (comme la carte *RÉVOLTE*). Les joueurs peuvent ajouter une ou plusieurs cartes *RÉVOLTE* sur une ville au même moment pour en accentuer les effets. L'effet de ces cartes est cumulatif et immédiat.
3. Aider vos seigneurs et ceux de vos alliés (comme la carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS*) :
  - en vous indiquant un souterrain pour entrer ou sortir d'un château ou d'une cité,
  - en vous montrant un chemin pour circuler lors d'un mauvais temps,
  - en vous permettant de traverser discrètement une ville occupée par une troupe ennemie,
  - en délivrant les prisonniers de votre choix situés sur la même ville,
  - en vous permettant de quitter une bataille avec un pion troupe seulement par seigneur (famille ou allié) à 1 étape de distance.

À partir d'un port, on rejoint un autre port.

#### Pions Trésor



Les 2 dernières fonctions (révolte et aide) doivent être activées avec un pion *Trésor*, posé par le possesseur de la carte sur l'emplacement dédié.

Pour activer une révolte, il faut cibler une ville concernée par la famine ou un impôt. Pour activer l'aide des villageois, il faut désigner une ville et des seigneurs de sa famille ou d'une autre famille.

Il est possible de mettre 2 pions *Trésor* sur le même emplacement pour utiliser 2 fois le même effet, à n'importe quel moment du tour. Les pions restent jusqu'à la fin du tour, où ils sont récupérés par le joueur.

### 14.5. ÉVÊQUE et ARCHEVÊQUE

Voir 12.2. Titres religieux

# 15

## Cartes Événement/Calamité

### 15.1. Carte CALAMITÉ

Il y a 4 types de CALAMITÉ dans cette pioche. Une fois posées, elles restent tout le tour sur le plateau et sont retirées à la fin du tour.

#### 15.1.1. PESTE NOIRE (2 cartes)



Tous les seigneurs et toutes les troupes présentes dans la zone terrestre concernée sont affectés par la peste. Les Vikings présents dans le royaume le sont aussi, mais pas ceux qui se trouvent dans les drakkars.

##### • Effet sur les seigneurs

Jetez le D6 pour chaque seigneur :

- Sur un résultat de 4 à 6, il reste en jeu
- Sur un résultat de 1 à 3, il est éliminé.

Les seigneurs ajoutés dans cette zone lors de la phase 2. Cartes de ce tour ignorent cet effet.

L'abbaye protège un peu de la peste les seigneurs qui s'y trouvent : ils ne sont éliminés que sur 1 ou 2.

##### Effet sur les troupes

Dans chaque ville de la zone touchée, chaque famille perd la moitié des unités de sa troupe, perte arrondie à l'inférieur. Le propriétaire de la troupe décide quels pions il élimine.

Les unités ajoutées dans cette zone lors de la phase 4. Achats de ce tour ignorent cet effet et ne sont pas comptabilisées. Bombardes et trébuchets ne sont pas concernés par la Peste Noire

##### Calcul des pertes

Jane a 5 pions, 3 chevaliers et 2 sergents dans une ville touchée par la peste noire. Elle doit en retirer 2, elle choisit les 2 sergents.

##### • Entrer dans une zone pestiférée

Au moment où une armée entre dans une zone affectée par une carte PESTE NOIRE :

- 1 - Résoudre l'effet sur les seigneurs, sauf ceux ayant déjà résolu cet effet durant ce tour.

- 2 - Résoudre l'effet sur les troupes, sauf celles ayant déjà résolu cet effet durant ce tour.

Des seigneurs et des troupes peuvent donc entrer à nouveau dans une zone affectée par une carte PESTE NOIRE, que ce soit la même ou une autre, sans en subir son effet.

Bombardes et trébuchets ne sont pas concernés par la peste noire.

#### 15.1.2. MAUVAIS TEMPS (2 cartes)



Aucune bataille et aucun déplacement terrestre ou naval n'est possible dans la zone affectée, que cela soit pour y entrer ou en sortir. Il est possible de contourner l'île en passant par le nord de l'Écosse.

Un mauvais temps dans une zone de mer empêche qu'elle soit traversée.

*Exemple : avec un mauvais temps dans la zone I et dans la zone III, une troupe à Cardiff qui souhaiterait aller en zone IV, V ou VI est bloquée, ne pouvant pas traverser la zone I ni la zone III en passant par le nord.*

Une carte BEAU TEMPS peut être jouée pour annuler une carte MAUVAIS TEMPS. Les deux cartes sont alors défaussées.

Les révoltes et les déplacements terrestres par SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS ne sont pas affectés par une carte MAUVAIS TEMPS.

#### 15.1.3. GRANDE FAMINE (2 cartes)



Les MOULINS et les ABBAYES de la zone ne rapportent aucun revenu pendant la phase REVENUS.

Une carte BONNE RÉCOLTE peut être jouée pour annuler une carte GRANDE FAMINE. Les deux cartes sont défaussées.

Attention ! Les famines peuvent donner lieu à des révoltes.

#### 15.1.4. INVASION VIKING (3 cartes)



Une fois la carte révélée, déterminez dans quelle zone maritime les drakkars apparaissent à l'aide du D6. Posez la carte INVASION VIKING dans cette zone.

Les Vikings débarqueront dans le port de la zone révélée au début de la phase 6. VIKINGS. Ils attaquent toutes les troupes rencontrées et détruisent les châteaux, moulins, abbayes et reliques non défendus. Voir 9. pour plus d'informations.

## 15.2. Cartes ÉVÈNEMENT

Il y a 16 cartes *ÉVÈNEMENT* dans cette pioche.

### 15.2.1. BONNE RÉCOLTE (2 cartes)



Cette carte doit être placée dans la zone maritime concernée, à côté du numéro de la zone.

Chaque carte *BONNE RÉCOLTE* peut être jouée sur :

- Toute zone avec une carte *GRANDE FAMINE* : les 2 cartes sont alors défaussées.

- Toute zone qui n'est pas affectée par une carte *MAUVAIS TEMPS*. Un moulin et une abbaye dans la zone rapporteront alors à son propriétaire **1 écu supplémentaire** durant la phase *REVENUS*. Tout moulin dans une ville non assiégée de cette zone profite de cet effet.

### 15.2.2. IMPÔT (5 cartes)



Vous pouvez jouer une carte *IMPÔT* sur un fief, un évêché ou un archevêché gouverné par votre famille.

Cette carte *IMPÔT* reste tout le tour sur le plateau : elle peut ainsi donner lieu à des révoltes. Elle est défaussée à la fin du tour.

#### Impôt sur un fief

Pour jouer cette carte *IMPÔT*, il faut :

- 1 - la placer dans la zone maritime en face du fief concerné.
- 2 - activer cet impôt en posant un pion *TRÉSOR* sur l'emplacement Couronne de cette carte.

Lors de la phase *REVENUS*, cet impôt permet de percevoir 2 écus par ville présente dans le fief, même si le joueur ne contrôle pas toutes ces villes.

Cet impôt peut être prélevé par (au choix du joueur qui joue la carte) :

- 1 - le seigneur titré sur ce fief, même s'il est prisonnier.
- 2 - le roi ou la reine souveraine sur n'importe quel fief non gouverné (sans titulaire), même s'ils sont prisonniers.

Si le seigneur ayant demandé l'impôt est éliminé avant la phase *REVENUS* ou perd son titre, l'impôt n'est prélevé que si le titre concerné reste dans la famille du joueur, sinon il est annulé.

#### Impôt sur un évêché ou un archevêché

Pour jouer cette carte *IMPÔT*, il faut la placer dans la zone maritime en face de l'évêché ou l'archevêché concerné et

pour activer l'impôt en posant un pion *Trésor* sur l'emplacement Croix de cette carte.

Lors de la phase *REVENUS*, la carte *IMPÔT* permet de percevoir les revenus associés à tous les moulins de l'évêché ou de l'archevêché concerné, à la place des familles contrôlant les villes concernées.

Cet impôt peut être prélevé par :

- un évêque sur son propre évêché,
- un archevêque sur son propre archevêché.

Rappel :

- L'évêque d'Exeter gouverne les zones I et II : West Country et Wales.
- L'archevêque de York gouverne les zones III et IV : Marches et North.
- L'évêque de Norwich gouverne la zone V : Midlands
- L'archevêque de Canterbury gouverne la zone VI : South East.



**Les cartes qui suivent ainsi que les cartes *MERCENAIRES* sont des cartes *SURPRISE*, elles peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie sauf durant la pioche au cours de la phase 2. Cartes.**

### 15.2.3. BEAU TEMPS (2 cartes)



Une carte *BEAU TEMPS* peut être jouée sur :

- Toute zone avec une carte *MAUVAIS TEMPS* : les 2 cartes sont alors défaussées.

- Toute zone qui n'est pas affectée par une carte *GRANDE FAMINE*. Placez-la dans la zone maritime concernée, à côté du numéro de la zone. Chaque moulin et abbaye dans la zone rapportera à son propriétaire 1 écu supplémentaire durant la phase 3. *Revenus*. Tout moulin dans une ville non assiégée de cette zone profite de cet effet.

### 15.2.4. RÉVOLTE (2 cartes)



Une carte *RÉVOLTE* ne peut être jouée que sur une ville qui est actuellement affectée par au moins un *IMPÔT* ou une *GRANDE FAMINE*.

Vous ne pouvez jamais jouer de carte *RÉVOLTE* sur une ville affectée par un *IMPÔT* que vous avez vous-même déclaré avec une carte *IMPÔT*. Exception :

le souverain peut jouer une carte *RÉVOLTE* s'il a obtenu l'impôt royal du Parlement.

Au moment où une carte *RÉVOLTE* est jouée, tous les joueurs peuvent en jouer une seconde ou en fomenter afin de cumuler leurs effets.

#### Carte révolte ou révolte fomentée par les bourgeois.

L'éventuel malus de fortification d'une ville annule autant de révoltes que sa valeur : contre un château 1 révolte est annulée, contre une cité 2 révoltes sont annulées.

#### Révolte contre un château

*Nicolas joue une carte RÉVOLTE contre le château de York. La protection du château annule le dé de bataille donné par la carte. La révolte n'aura pas lieu, la carte est défaussée. Sauf si un joueur joue une autre carte révolte ou active Fomenter une révolte sur une carte BOURGEOIS, Nicolas pourra alors lancer 1 dé de bataille contre le château de York.*

#### Calmer les révoltés

Une révolte peut être calmée par l'évêque ou l'archevêque du lieu où se fait la révolte par sa présence sur la ville concernée ou à distance, en payant 3 écus par révolte.

Sans argent, mais présents sur la ville, évêque, archevêque et abbesse peuvent essayer de convaincre les révoltés de rentrer chez eux et terminer la révolte. On lance un D6 pour chaque révolte :

- 3 à 6 : la révolte est terminée
- 1 ou 2 : le religieux est lapidé (et éliminé)

#### Effets

Le joueur qui a initié la révolte lance un dé de bataille par révolte qui n'a pas été annulée, puis ajoute 1 dégât au résultat de chacun des dés. **Il choisit une famille présente dans cette ville** qui applique les pertes comme lors d'une bataille, mais uniquement à ses troupes. S'il reste des dégâts à attribuer, il cible une autre famille présente, jusqu'à avoir attribué tous les dégâts.

Les révoltes peuvent viser les Vikings présents dans la ville.

L'effet de la carte *MAUVAIS TEMPS* n'affecte pas les révoltes.

Si toutes les troupes présentes d'un même camp ont été éliminées :

- tous les seigneurs présents de ce camp, y compris les prisonniers, sont éliminés,
- tous les moulins, abbaye et l'éventuel château présents sont détruits.

Une fois la révolte résolue, défaussez les cartes *RÉVOLTE* jouées.

#### 15.2.5. SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS (2 cartes)



Cette carte permet (au choix) :

- de faire s'évader un prisonnier, qui peut libérer gratuitement d'autres prisonniers détenus dans cette ville par le même geôlier. Les prisonniers ainsi libérés sont placés dans une ville contrôlée par leur famille ou, à défaut, dans une ville libre ou contrôlée par une autre famille avec l'accord de celle-ci.
- d'ignorer le malus de fortification durant la résolution d'une révolte.

#### Lors de la phase DÉPLACEMENTS

- de forcer le passage, sans combattre.
- de quitter librement une fortification assiégée sans croiser les assiégeants,
- de se rendre dans une ville affectée par une carte *MAUVAIS TEMPS*, ou de la quitter.

L'armée qui se déplace grâce à la carte *SOUTERRAIN / AIDE DES VILLAGEOIS* arrive directement dans une ville adjacente : ceci compte pour 1 étape de son déplacement. Elle peut ensuite effectuer une autre étape en suivant les règles de déplacement.

#### Lors des phases 6. Vikings ou 7. Batailles

- d'ignorer les malus de fortification pour toute cette bataille (*profitant d'une trahison dans le camp adverse, l'assaillant rentre dans la place forte*).
- de quitter un champ de bataille, avec 1 ou plusieurs seigneurs de son camp (famille ou allié), chacun accompagné d'1 unité. Ceci compte comme 1 étape. S'il s'agit d'une ville portuaire, le déplacement naval est autorisé.

Une fois son effet résolu, cette carte est défaussée.

#### 15.2.6. ASSASSINAT (1 carte)



Cette carte peut être jouée à tout moment pour éliminer le seigneur de votre choix. Désignez l'un de vos seigneurs comme commanditaire de l'assassinat et placez le marqueur *POIGNARD D'INFAMIE* sur sa carte. La carte *ASSASSINAT* peut être jouée même si on ne possède pas de seigneur : dans ce cas il n'y a pas de commanditaire.

Les troupes de la victime qui se retrouvent sans aucun seigneur, doivent quitter les lieux, *démoralisées*, et sont pla-

cées dans une cité, un château ou près d'un autre seigneur du joueur, par groupe de 4 maximum si possible.

Si la victime détenait des prisonniers, et que ceux-ci ne peuvent pas être transférés à d'autres seigneurs présents sur la ville, ils sont automatiquement libérés et regagnent leur château ou cité, comme indiqué au paragraphe 14.1 *Mettre en jeu un seigneur*.

On peut assassiner un Jarl, dans ce cas il n'y a pas de commanditaire.

Une fois son effet résolu, défaussez cette carte.

### 15.2.7. JUSTICE (1 carte)



Cette carte peut être jouée à tout moment pour éliminer un seigneur portant un marqueur *POIGNARD D'INFAMIE* autre que le roi, la reine souveraine, la reine ou le Prince de Galles. Le seigneur désigné est éliminé, son pion retiré du plateau de jeu et sa carte défaussée.

Une fois son effet résolu, défaussez cette carte.

### 15.2.8. EMBUSCADE (1 carte)



Vous pouvez jouer la carte *EMBUSCADE* contre un seigneur présent sur la même ville que l'un de vos seigneurs non prisonnier. Vous ne pouvez pas jouer cette carte contre un seigneur présent dans son château ou sa cité.

Le seigneur ciblé devient immédiatement prisonnier de votre seigneur.

Les troupes de son camp qui se retrouvent sans aucun seigneur de sa famille, doivent quitter les lieux, *démoralisées*, et sont placées dans une cité, un château ou près d'un autre seigneur du joueur, par groupe de 4 maximum si possible.

Cette carte peut aussi être jouée contre un Jarl placé n'importe où dans le royaume. Les troupes du Jarl restent sur la ville ou suivent un autre Jarl présent sur cette ville.

Une fois son effet résolu, défaussez cette carte.



## Les Cartes Serviteur

Chaque nouveau seigneur a droit à un serviteur. Une fois la carte d'un nouveau seigneur posée sur votre plateau individuel, piochez la première carte de la pioche *SERVITEUR*, présentez-la aux autres joueurs, puis posez-la à droite de la carte *seigneur* qui devient son maître.

Les serviteurs ont des effets spéciaux dont ils peuvent faire bénéficier spécifiquement et uniquement leur maître ou bien toute la famille de celui-ci. Ces pouvoirs peuvent être déclenchés soit lors d'une phase particulière, indiquée en haut à gauche de la carte *SERVITEUR*, soit à n'importe quel moment de la partie si rien n'est précisé.

Un seigneur ne peut avoir qu'un seul serviteur à son service. Quand un seigneur meurt ou est fait prisonnier, son serviteur le quitte, *rentre dans son village*, et sa carte est définitivement défaussée.

Lors de la phase *Oyez oyez*, il est possible de donner, échanger ou vendre un serviteur à un autre seigneur de sa famille ou celle d'un autre joueur.



*Le serviteur se place sur le plateau individuel, à droite de l'un des seigneurs, qui deviendra alors son maître.*

Phase d'utilisation :  
Phase 3 *Revenus*

Métier :  
Meunier



Nom :  
Rainulf

Effet :  
chaque moulin  
de la famille  
rapporte 1 écu  
supplémentaire

## 17 Les reliques

Au début de la partie, les 4 pions *Relique* sont posés en secret, faces cachées, sur les villes avec un symbole cathédrale.

Quand elle est capturée par les Vikings, la relique est révélée et retirée du jeu.

### 17.1 Découverte

Quand un évêque ou un archevêque arrive dans sa ville Cathédrale, il se fait remettre la relique qui s'y trouve. Une abbesse peut récupérer n'importe quelle relique.

Si la relique se trouve dans un château ou une cité, il faut obtenir l'autorisation du propriétaire pour rentrer dans la place. Le pion est révélé et posé, face visible, sur la carte du seigneur qui l'a révélée.

Les reliques peuvent être données ou vendues à un autre seigneur présent sur la même ville.

La relique peut être déplacée avec un seigneur et passée de main en main de seigneur à seigneur pour la déplacer de plus de 2 étapes. La relique peut être récupérée par

un autre seigneur si celui qui la détenait meurt dans une bataille, est assassiné, tombe dans une embuscade ou est fait prisonnier. La relique peut être laissée dans une ville : le pion est alors posé sur le plateau de jeu. (Rappel : une relique posée sur une abbaye rapporte 3 écus lors de la phase 3. *Revenus*)

**Un joueur possédant une relique peut la donner au roi ou à la reine souveraine si celui-ci/celle-ci se trouve dans la même ville.**



Le premier joueur à donner une relique au souverain récupère le marqueur figurant le blason d'Angleterre et le conserve jusqu'à la fin de la partie. Cela lui fera gagner 1 point de victoire en fin de partie.

### 17.2. Le Saint Graal



Le Saint Graal protège l'armée qui le contrôle lors des batailles, si elle est en défense. Les dés de l'attaquant qui affichent 2F sont sans effet.

Ce pouvoir ne s'applique que si le joueur qui contrôle le Saint Graal se trouve sur le lieu de la bataille, n'en est pas l'initiateur ni ne fait partie du camp qui l'a initié.

*C'est la coupe sacrée dans laquelle le Christ a bu lors du dernier repas et qui a recueilli son sang lors de sa crucifixion.*

### 17.3. La chasuble de Thomas Becket



Le joueur qui contrôle cette relique peut déplacer une carte *MAUVAIS TEMPS* en jeu sur l'une des zones maritimes adjacentes à celle sur laquelle cette carte est posée, une fois par tour et par carte à n'importe quelle phase de jeu, de la zone III, on peut la déplacer en II ou en IV ; de la zone II, en I ou en III.

*Durant la nuit du 29 décembre 1170, l'archevêque de Canterbury, Thomas Becket, est assassiné alors qu'il célèbre la messe dans sa cathédrale de Canterbury, par quatre chevaliers obéissant aux ordres du roi Henri II d'Angleterre. Bientôt des pèlerins affluent en grand nombre pour prier sur le lieu de l'assassinat. Les principales reliques de Thomas Becket sont conservées dans la crypte de la basilique des Saints-Boniface-et-Alexis à Rome. Dans la chapelle de l'hôpital de Lisieux est conservée sa chasuble.*

Sources : Wikipédia

### 17.4. Crâne de Saint Caradoc



Le joueur qui contrôle cette relique peut l'utiliser **une seule fois par partie** pour ressusciter n'importe quel seigneur à l'endroit où il vient de mourir, où qu'il soit. Cette action doit être annoncée immédiatement après la mort du seigneur, qui reste alors vivant et conserve tous ses titres. La relique devient inactive et peut être donnée au souverain ou conservée dans une abbaye.

*Saint Caradoc, prêtre et ermite, mort en 1124 à Ménévie au Pays de Galles. Joueur de harpe à la cour du roi Rhys, il abandonna ce prince quand il vit qu'il aimait mieux les chiens que les hommes, et il apprit de l'abbé Teila à servir Dieu.*

Sources : *Saint Caradoc, Eglise catholique en France.*

### 17.5. Tibia de Sainte Eanswith



Le joueur qui contrôle cette relique peut défausser une ou plusieurs cartes **GRANDE FAMINE** posées sur le plateau de jeu. Cette action peut être effectuée autant de fois que le souhaite le possesseur de cette relique.

*Eanswith est une princesse et religieuse anglo-saxonne de la première moitié du VII<sup>e</sup> siècle. Fille du roi Eadbald, elle est la fondatrice de l'abbaye de Folkestone, dans le Kent. Un roi païen de Northumbrie souhaite l'épouser, mais elle rejette ses avances grâce à un miracle divin. D'autres miracles se produisent durant la construction de l'abbaye, ainsi qu'après la mort d'Eanswith. Après la destruction de son abbaye, causée par les Vikings, la communauté monastique de Folkestone déménage vers un nouveau site en 1137.*

Sources : *Wikipédia*



## 18 Garde Royale



Les pions de la garde royale sont de 2 types : **les sergents** et **les chevaliers**.

Ils ne peuvent ni être achetés, ni quitter l'armée du seigneur pour lesquels ils ont été mis en jeu. Lors des batailles, **ils ajoutent, chacun, 1 dégât aux dégâts de leur camp, à chaque round de corps à corps.**

Au moment où un seigneur devient roi ou reine souveraine, il reçoit immédiatement 2 pions *Chevalier Royal*, qui valent 3 PC chacun et sont éliminés par 3 points de dégât.

La reine épouse du roi ou l'époux de la reine souveraine reçoivent les 2 pions *Sergent Royal*. Ils valent 1 PC chacun et sont éliminés par 1 point de dégât.

Au moment où le seigneur concerné est éliminé, ou fait prisonnier, ces pions sont défaussés (replacés sur la rivière).

Les pions de la garde royale éliminés reviennent seulement avec un nouveau roi ou une nouvelle reine.



## 19 Excalibur



En cours de partie, tous les seigneurs hommes, hormis les religieux, peuvent venir sur la ville tenter de récupérer l'épée. Il est possible d'effectuer deux tentatives par tour : une fois durant la phase 5. *Déplacements*, une autre fois durant la phase 7. *Bataille*.

Le joueur lance le D6. S'il obtient un 6, il prend le pion *Excalibur* et le place sur la carte du personnage, face «*épée sortie du rocher*». Note : le seigneur Arthur réussit à s'emparer du pion *Excalibur* s'il obtient 4 ou plus.

La possession d'*Excalibur* permet de bénéficier d'un bonus lors des batailles. Elle ajoute 1 dégât au résultat des dés de bataille lors des phases de corps à corps.

**En l'absence de roi ou de reine souveraine, le premier seigneur qui récupère Excalibur devient automatiquement le roi.**

Les Vikings ne cherchent pas à s'emparer d'Excalibur ni à la détruire.

Excalibur peut être récupérée par un autre seigneur si celui qui la détenait meurt dans une bataille, est assassiné, tombe dans une embuscade ou est fait prisonnier.

Excalibur dans une abbaye rapporte 3 écus lors de la phase **REVENUS**.

## 20 Sherwood

Pour se rendre rapidement de York à King's Lynn et de Lincoln à Nottingham, dans les deux sens, on peut emprunter les chemins qui passent par la dangereuse forêt de Sherwood. Mais on risque d'y rencontrer *Robin des Bois*, qui aime bien rançonner les riches.

À chaque fois qu'un seigneur ou un groupe de seigneurs entre dans la forêt de Sherwood, lancez le D6. La rencontre se fait sur 1 ou 2.

En cas de rencontre, *Robin des Bois* exige :

- 1 pièce d'argent (2 écus) pour chaque seigneur non titré,
- 2 pièces d'argent pour chaque seigneur titré,
- 1 pièce d'or (5 écus) pour chaque évêque, archevêque ou abbesse sans titre de fief,
- 2 pièces d'or pour chaque évêque, archevêque ou abbesse avec au moins 1 titre de fief.

Il ne demande rien au roi ou à la reine.

Les seigneurs qui ne peuvent pas payer restent prisonniers à Sherwood jusqu'au paiement de la rançon (standy couché sur Sherwood). Les autres seigneurs peuvent poursuivre leur route avec toute la troupe. Si tous les seigneurs restent prisonniers, les sergents et archers rejoignent Robin des Bois (pions remis dans la réserve). Les chevaliers restent fidèles à leur seigneur. La rançon est payée au début de la phase 4. *Achats* : le standy du seigneur est alors remis sur la forêt de Sherwood, debout.

Une lettre par pigeon voyageur du roi ou de la reine peut faire libérer les prisonniers. Le pigeon est alors défaussé.

Une fois la rançon payée, le seigneur peut quitter la forêt de Sherwood (phase 5. *Déplacements*) par l'un des 4 chemins au choix, déplacement qui compte pour une étape.



*Plusieurs chemins mènent à la forêt de Sherwood. Passer par cette forêt compte pour une seule étape de déplacement, c'est un important raccourci ! Exemple : vous pouvez aller de York à Lincoln ou King's Lynn en une seule étape. Si Robin des Bois vous laisse passer !*



## 21 Ordre de la Jarretière

Ce titre est donné par le souverain à un seigneur homme, fait *chevalier de la Jarretière*, ou à une femme, faite *dame de la Jarretière*, pour service rendu contre les Vikings.

Ce titre est donné par le souverain à :

- un seigneur, homme ou femme, qui dans une bataille a battu des Vikings, seul ou à la tête d'une coalition,
- un religieux ou une abbesse qui a convaincu les Vikings de quitter le royaume en les convertissant ou en leur payant une rançon.

Un seul titre peut être accordé au cours d'un même tour de jeu, au moment de l'action ou plus tard (même lors d'un prochain tour). Le marqueur ordre de la Jarretière est posé sur la carte du seigneur lorsque celui-ci reçoit le titre. Le titre est perdu si ce seigneur meurt.

Le titulaire du titre ne peut pas attaquer le souverain ni participer à une coalition contre lui.

Il permet de départager les joueurs ex æquo en fin de partie.

## 22 Elimination d'un joueur

Un joueur qui n'a plus ni seigneur ni ne contrôle aucune ville n'est pas éliminé. Il continue à piocher des cartes et peut influencer sur le cours de la partie. Il peut rentrer en jeu avec un nouveau seigneur s'il joue une carte *seigneur*.

## 23 Placement aléatoire (variante)



Dans l'ordre du tour, chaque joueur détermine sa ville de départ en lançant deux fois 1D6. Le premier résultat indique la zone, le second la ville (le joueur détermine à l'avance le numéro des villes de la zone). Il ne peut y avoir qu'un seul joueur par zone : relancez le dé au besoin.

## 24 Calcul des points de victoire

- Les titres de duc, comte et vicomte rapportent 1 point de victoire (PV) chacun.
- Posséder le marqueur *Point de Victoire* (reçu quand on est le premier joueur à remettre une relique au roi ou à la reine souveraine) rapporte 1 PV.

## 25 Fin de partie

La partie prend fin à l'issue du tour 7 ou en cas de victoire automatique.

### Victoire automatique :

Dans une partie à 4 joueurs, la partie prend automatiquement fin si, à l'issue du tour 5 ou 6, un joueur possède 3 PV ou si deux joueurs alliés par mariage ont à eux deux 4 PV. Il s'agit dans ce dernier cas d'une victoire commune. Dans une partie à 3 joueurs, il faut avoir soi-même 3 PV (les alliances ne sont pas prises en compte).

Si la partie ne prend pas fin par victoire automatique, chaque joueur compte ses points de victoire à l'issue du tour 7.

### Variante

*Pour des parties plus courtes, rien ne vous empêche d'arrêter la partie à l'issue du tour 5 ou 6, même si la victoire automatique n'est pas déclenchée.*

## 26 Détermination du vainqueur

Le joueur ou l'alliance ayant déclenché la victoire automatique est déclaré vainqueur.

Si la partie s'est terminée sans victoire automatique, c'est le joueur qui a rassemblé le plus de points de victoire qui est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le titre le plus élevé ou possédant un titre de l'ordre de la Jarretière qui remporte la partie, dans l'ordre :

- 1) Roi ou reine souveraine
- 2) Duc
- 3) Comte
- 4) Vicomte

**Exemple :**

1<sup>er</sup> 2 PV : duc et vicomte + 1 ordre de la Jarretière

2<sup>e</sup> 2 PV : roi + comte

3<sup>e</sup> 2 PV : comte + PV de relique

4<sup>e</sup> 1 PV : duc



Chaque joueur gère 2 familles en même temps et prend 2 plateaux individuels et les dispose devant lui :



À tour de rôle, chaque joueur joue ses 2 familles, à la suite, mais dans l'ordre des plateaux placés devant lui pour :

- calculer les revenus,
- faire des mouvements,
- déclarer des batailles.

Plateau A puis plateau B.

L'argent des 2 familles est mis dans une cagnotte commune derrière un seul paravent.

**Phase 1 Oyez oyez - Mariage**

A partir du tour 3 vous pouvez déclarer un mariage entre les 2 familles d'un même joueur.

**Phase 2 Cartes**

Chaque joueur n'a qu'une seule main de cartes pour les 2 familles.

Maximum de 5 cartes en main.

Quand vous piochez une carte Personnage vous devez prendre aussi une carte Évènement.

Exemple : au premier tour chaque joueur pioche 2 cartes Personnage et 2 cartes Évènement. Ils

peuvent ajouter à leur main une 5e carte, une carte Évènement, mais ce n'est pas obligatoire.

**Conditions de victoire**

A partir du tour 5, un joueur gagne s'il a 4 points de victoire sur l'ensemble de ses 2 familles alliées par mariage. En l'absence de mariage, la victoire n'est pas possible.

A l'issue du tour 7, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.



Auteur : Philippe Mouchebeuf

Illustrateur : Mailon Karr

Graphiste et illustrateur additionnel : Ricardo aka Cptn Cosmos

Relecture du livret : Arnauld Della Siega, Laurent Séré

Mise en page du livret : Nicolas Treil

**Remerciements :**

*Je tiens à remercier chaleureusement ceux qui ont participé aux nombreuses séances de mise au point et de finalisation du jeu, en particulier Damien Lefebvre propriétaire de la boutique « Les Troubajoueurs » à Bourg pour avoir organisé dans son établissement de nombreuses séances de tests avec ses amis Yannick Maccatto et Philippe Bertaud.*

*Merci aussi à Le Gros Ours qui organise les ProtoNight au bar « Jeux Barjo » à Bordeaux. Il m'a donné de très bonnes idées d'amélioration du proto.*

*Merci à Dominique Breton de 3DZEBLATE pour son temps et ses impressions 3D pour les prototypes.*

*Merci enfin à Laurent Jorda, directeur artistique chez Touched By Grace, pour la qualité de son travail et de son écoute durant ces longs mois de mise en forme de tous les éléments du jeu.*

Philippe Mouchebeuf

Publié par  
SAS International Team  
61 rue de Lyon  
75012 Paris  
Copyright 2023 International Team  
Tous droits réservés

## Pourquoi Fief England ?

*J'avais plusieurs objectifs en créant Fief England. Pour être en accord avec mon époque, le défi était de faire un jeu où le rôle des femmes serait magnifié. En Angleterre historiquement une femme pouvait monter sur le trône ce qui n'était pas possible dans le royaume de France où la loi Salique interdisait à une femme d'être élue reine souveraine. Dans Fief France il n'y a que six dames pour douze hommes. Dans Fief England on trouve autant d'hommes que de femmes, dix de chaque. Il y a aussi un nouveau titre religieux, réservé aux dames, celui d'abbesse. Il donne beaucoup de pouvoirs : récupérer les reliques dans n'importe quelle ville cathédrale, convertir les Vikings, calmer les révoltés, gagner beaucoup d'argent en hébergeant les reliques dans les abbayes.*

*Autre défi, faire que les parties ne s'éternisent pas. Objectif atteint en réduisant le nombre de joueurs (de six on passe à quatre), en réduisant le nombre de fiefs (de huit à six), en réduisant le nombre de tours de jeu (maintenant matérialisé sur le plateau). Dès le cinquième tour la partie peut se terminer si l'objectif de trois ou quatre fiefs possédés par un joueur ou une alliance de joueurs est atteint. Au septième tour la partie stoppe automatiquement, les joueurs sont départagés en fonction des titres qu'ils possèdent, le nombre et le niveau des titres entrent en jeu ainsi que les titres de chevalier ou dame de la Jarretière.*

*Autre objectif de cette nouvelle version du jeu : me faire plaisir ! C'est ainsi que la création d'une trentaine de serviteurs avec des pouvoirs personnalisés en accord avec le thème historique fut savoureuse !*

*Comme toujours le cadre historique est important, il est globalement respecté mais je prends quelques libertés, pour renforcer l'aspect ludique. C'est pourquoi dans la boîte de base on trouve l'épée Excalibur, celui qui pourra la retirer de son rocher deviendra roi d'Angleterre ! J'ai*

*aussi placé la forêt de Sherwood, qui offre un important raccourci mais où Robin des Bois veille et pourra faire prisonnier les seigneurs qui s'y hasardent et leur demandera une rançon pour prix de leur liberté. Je propose aussi les extensions « Robin des Bois et ses compagnons » et « Ivanhoé, tournoi et joute », deux fables qui parlent à tout le monde, qui forment notre culture universelle que l'on a beaucoup de plaisir à partager quelque soit notre nationalité.*

*En cette année de l'an de grâce 2024, la mode ludique est au jeu dit narratif. Fief est un jeu narratif... où rien n'est écrit ! Donc tout est possible. Les éléments du scénario, les personnages sont là, à vous de les faire vivre. Par vos choix, vos décisions face aux événements imprévus, face aux actions de vos adversaires, vous allez construire une fabuleuse histoire, mais une histoire unique, qui ne se répètera pas, dont vous seul.e et les ami.e.s avec qui vous l'avez écrite serez les témoins.*

*Je fais mienne la définition du jeu « parfait » donnée par Vincent Bonnard du magazine Plato, et qui est la suivante : « Le jeu parfait est celui qui crée du lien et des échanges conviviaux autour d'une table et qui permet de faire tout ce qu'on ne s'autoriserait pas forcément dans la vie réelle. »*

*Fief England ne correspond pas complètement à cette définition, les échanges ne sont pas toujours conviviaux, dans le feu de l'action... Mais oui, il permet une parenthèse dans notre vie de tous les jours, de sortir du monde réel, de jouer un rôle sans trop de contraintes. Rôle de diplomate ou de chef de guerre. Ne pas oublier d'utiliser les pigeons pour discuter en secret loin de la table !*

Philippe Mouchebeuf

## FAQ

### **- Si un joueur n'a pas de troupes ou de seigneurs sur la carte, est-il éliminé du jeu ?**

> Non, il peut continuer à jouer en tirant des cartes, en les jouant, en négociant, etc.

Il peut également continuer à acheter et à placer des troupes si sa famille contrôle une ville avec un château ou une cité. S'il place un nouveau seigneur, il peut le placer sur une ville qu'il contrôle, une ville non contrôlée ou une ville d'un autre joueur avec son autorisation. Une fois qu'il a un nouveau seigneur (pioché ou donné par un autre joueur) il peut à nouveau déplacer des troupes et continuer à jouer normalement.

### **- Les écus (l'argent) d'un joueur sont-ils visibles par les autres ou secrets ?**

> Les écus sont gardés en secret derrière le paravent du joueur.

### **- Les troupes d'un joueur sont-elles visibles ou secrètes ?**

> Elles sont gardées secrètes lorsqu'elles sont placées et déplacées, mais elles sont visibles lorsqu'une bataille commence.

## Phase 1. Oyez, Oyez !

### **- Puis-je rompre une alliance ?**

> La seule façon de rompre une alliance est de mettre fin au mariage. Un mariage se termine si l'épouse devient abbesse ou quand l'un des époux décède (lors d'une bataille, d'une révolte, de la peste ou d'un assassinat).

### **- Puis-je attaquer mon allié et éventuellement prendre sa ville fortifiée et son titre ?**

#### **Puis-je tenter d'assassiner le seigneur de mon allié ?**

> Oui, un joueur peut attaquer et assassiner son allié. Il peut également prendre le contrôle de sa ville fortifiée et de son titre. Mais l'alliance reste en place jusqu'à la fin du mariage !

### **- Peut-on se marier dans une partie à trois joueurs ?**

> Oui, on peut se marier dans les parties à 3 joueurs. Mais on ne peut pas gagner avec 4 PV en alliance. Dans une partie à 3 joueurs on gagne seul avec 3 PV.

### **- Un joueur peut-il décider de ne pas voter lors d'une élection ?**

> Non, le vote est obligatoire, il faut jouer 1 ou 2 pions Vote. La boule noire signifiant un vote négatif.

### **- Un seigneur peut-il avoir plus d'un titre d'évêque ou d'archevêque ?**

> Non, un seigneur ne peut avoir qu'un seul titre d'évêque ou d'archevêque. Mais il peut remplacer son titre d'évêque par celui d'archevêque, la carte de l'évêché est alors défaussée sous la pioche Personnage.

### **- Le Roi ou la Reine Souverain(e) obtient-il(elle) 1 PV ?**

> Non.

## Phase 2. Cartes

### **- Puis-je jouer une carte Surprise pendant la phase de défausse ?**

> Oui, le joueur peut la jouer au lieu de la défausser.

### **- Puis-je jouer une carte Surprise pendant la phase de tirage de cartes ?**

> Non.

### **- Toutes les cartes Seigneur ont été tirées, mais certaines sont dans la Défausse des Seigneurs parce qu'ils sont morts.**

> Il n'y a pas de défausse des cartes seigneurs morts. Les cartes des seigneurs décédés sont sorties du jeu, remises dans la boîte.

Quand la pioche des cartes Évènement est épuisée, on mélange la défausse et on la place sur l'emplacement des cartes Évènement/Calamité.





**INTERNATIONAL  
TEAM**