

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FIEF

attention il y a deux règles l'une à la suite de l'autre (l'originale et la mise à jour)

## COMPOSITION DU JEU:

### 1 Plateau de jeu [\(voir fin de page\)](#)

Les régions se distinguent les unes des autres par des lignes en hachure. Les évêchés sont délimités par des traits en pointillé. S'il y a six régions, il n'y a, en revanche que quatre évêchés, dont les noms figurent sur les bords du plateau de jeu (Bourg, Tournus, Blaye et Sagy). Les noms des villages qui dépendent de chacun d'eux sont inscrits à côté du nom de l'évêché. Les évêchés sont les territoires soumis à l'autorité des évêques; ils prennent de l'importance dans le jeu au moment du prélèvement d'un impôt, la dîme.

### 3 Dés à six faces

### 180 Pions soldats (30 par joueurs ou 30 de chaque sorte)



### 15 Pions seigneur portant chacun l'initial d'un seigneur (Certain seigneur ont la même initial ?!)

soit C,C,E,F,G,G,H,H,J,J,L,L,P,R,R



exemple du pion G

### 36 Pions "construction" 12 de chaque sorte.



pion pressoir      pion chateau      pion moulin

### 36 billets (18 de chaque sorte)



### 68 cartes répartie comme ci-dessous:

10 cartes à dos rouge:



Dos des cartes rouges      2 cartes Duc      2 cartes Comte      2 cartes Baron      3 cartes Cardinal      1 carte Roi

58 cartes à dos bleu

Voici le nom des cartes seigneurs:

Clément, Charles, Eric, François, Gauvain, Guillaume, Henry, Hugues, Jacques, Jean, Lambert, Louis, Pierre, Robert et Roland



Dos des cartes bleus



15 cartes "seigneur"



4 cartes "révolte"



3 cartes "mauvais temps"



2 cartes "peste"



2 cartes "famine"



1 carte "assassinat"



6 cartes "bonne récolte"



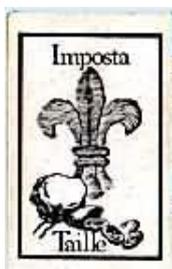
6 cartes "soleil"



1 carte "justice"



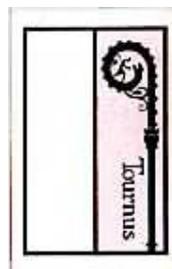
5 cartes "taille seigneuriale"



5 cartes "taille royale"



4 cartes "dime"



4 cartes "évêché"

le nom des évêchés:

Blaye  
Bourg  
Sigy  
Tournus

## **RÈGLE DU JEU: VERSION ORIGINALE**

### **BUT DU JEU**

Celui des joueurs qui possède le plus de "fiefs" à la fin de la partie est déclaré vainqueur. La possession d'un fief correspond à l'occupation de tous les villages d'une région par un seigneur qui a reçu un nouveau titre de noblesse (celui de baron, comte ou duc). Il y a six régions sur le plateau de jeu. Selon les cas, une région peut compter trois, quatre ou cinq villages. Il n'y a que six régions et, en conséquence, il n'y aura jamais davantage de fiefs.

Pour comprendre l'esprit du jeu, avant même d'entrer dans le détail de la règle, vous devez savoir que pour étendre sa domination chaque joueur dispose de différentes forces:

- une force militaire (des soldats);
- une force économique ( des "écus" et les revenus des impôts, des moulins et des pressoirs);
- une force politique (le droit de négocier des alliances avec ses adversaires et des voix lors de l'élection du roi).

Bien que le hasard ne soit pas exclu du jeu, le vainqueur est le plus souvent le joueur qui sait utiliser conjointement ces trois forces. Il faut préciser que chaque joueur n'incarne pas un seigneur, mais une famille de personnages aux pouvoirs variés, comprenant en quantité variable: des seigneurs, des évêques, des cardinaux, parfois le roi et un grand nombre de soldats.

## GENERALITEE

La partie se subdivise en tours de jeu. Un tour de jeu se décompose en une succession de "phases" (par exemple: phase de déplacement, phase de combat, etc. ).

Les différentes phases d'un tour de jeu suivent toujours le même ordre chronologique (voir le paragraphe "tour de jeu").

Pour faciliter votre lecture de la règle, la convention suivante a été adoptée: chaque fois que vous lirez les mots "soldat", "seigneur", "château", "moulin" et "pressoir", il s'agira des pions correspondants (pion "soldats"; pion "seigneur", etc.).

## LE DEBUT DE LA PARTIE

**1)** Encadrer les différents éléments qui composent le plateau de jeu sur une surface plane. Pour jouer agréablement il est préférable de disposer le plateau à 10 ou 15 centimètres des bords de la table sur laquelle on joue;

**2)** Avant de prendre définitivement place autour du plateau de jeu, chaque joueur lance deux dés. Celui des joueurs qui a réalisé le score le plus élevé choisit le premier une région du plateau de jeu. Celui qui a réalisé le deuxième meilleur score choisit à son tour une région et ainsi de suite. Celui qui a réalisé aux dés le score le plus bas parle en dernier;

**3)** D'éventuels ex-aequo relancent les dés jusqu'à ce que le sort les départage;

**4)** Pour faciliter le jeu, chaque joueur doit prendre place devant la région qu'il a choisie;

**5)** Durée de la partie: vous pouvez adapter la durée du jeu au temps dont vous disposez. S'il existe plusieurs manières de choisir le déroulement d'une partie, elle ne peut en aucun cas commencer tant que les joueurs ne sont pas tombés d'accord sur les modalités de son déroulement.

**a) La partie en temps limité:** sera déclaré vainqueur celui des joueurs qui aura le plus de fiefs au terme d'une heure, deux heures ou trois heures de jeu, voire davantage. Les débutants choisiront de préférence deux heures de jeu. Au terme du laps de temps choisi, le tour de jeu en cours sera terminé. Nous vous conseillons d'utiliser un réveil-matin, afin que le terme de la partie ne prête à aucune discussion.

**b) La partie au nombre de fiefs:** le vainqueur est celui des joueurs qui est le premier à posséder 2, 3 ou 4 fiefs. Commencez par 2 fiefs si vous êtes débutants.

D'éventuels ex-aequo sont départagés au nombre de fiefs possédés; puis au nombre de soldats sur le terrain et s'ils sont encore ex-aequo à la quantité d'argent possédée.

**6)** Celui des joueur qui a choisi le premier sa région joue le rôle du banquier tout au long de la partie. Il doit placer à côté de lui les pions, les cartes et les billets qu'il a pour tâche de distribuer au joueurs en cours de partie;

**7)** Le banquier distribue à chaque joueur (y compris lui-même):

- 8 soldats

- 1 château

- 300 écus

**8)** Chaque joueur place immédiatement son château dans sa région, sur le village de son choix. Les soldats sont disposés dans le château. Ils devront être considérés comme étant à l'intérieur du château;

**9)** Le banquier prend les 58 cartes à jouer qui présentent un "dos" bleu; les mélange bien, fait couper et en distribue, face cachées, trois à chaque joueur.

## LE TOUR DE JEU

**Chaque tour de jeu est divisé en six phases:**

1) le jeu avec les cartes

2) la collecte des revenus

3) les achats

4) le déplacement des pions

5) les combats

6) les négociations

Quand une phase est terminée, les joueurs passent à la suivante; quand toutes les phases ont été jouées, le tour de jeu suivant peut commencer. Chacune de ces phases correspond à un tour de table au cours duquel chaque joueur prend des décisions.

Les participants jouent à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguille d'une montre.

Lors du premier tour, c'est le banquier qui joue le premier dans chacune des phases du tour. Lors du tour suivant, c'est le voisin de droite du banquier qui joue le premier chacune des phases du tour. Lors de tous les tours suivants, le premier à jouer chaque phase est le voisin de droite de celui qui était le premier lors du tour précédent.

## PHASE 1: LE JEU AVEC LES CARTES

**Les cartes:**

il y en a en tout 68 dans le jeu;

**a)** 10 de ces cartes ont un dos rouge. Elles sont extraites du reste du paquet par le banquier; il les place à côté de lui et ne les distribuera qu'au moment où les joueurs pourront les acquérir. Il s'agit des 6 cartes "titre de noblesse" (duc, comte, baron). le joueur qui crée un fief recevra la carte correspondant à l'importance de son fief; de 3 cartes "cardinal", dont l'usage sera précisé plus avant, et de la carte "roi".

**b)** 58 cartes au dos bleu, parmi les quelles il faut distinguer:

- 15 cartes vertes "seigneur" portant chacune le prénom d'un seigneur;

- 12 cartes rouges d'"attaque", comprenant:

- 4 cartes "révolte"

- 3 "mauvais temps"

- 2 "peste"

- 2 "famine"

- 1 "assassinat"

- 13 cartes jaunes de "parade" aux attaques, comprenant:

- 6 cartes "bonnes récoltes"

- 6 cartes "soleil"

- 1 carte "Justice" (représentée par un bourreau )
- 14 cartes blanches "impôts", comprenant:
  - 5 cartes "taille seigneuriale"
  - 5 cartes "taille royale"
  - 4 cartes "dîme"
  - 4 cartes "évêché" (portant une crose d'évêque).

Ces 58 cartes sont mélangées par le banquier et distribuées de tour en tour en appliquant la procédure suivante:

### 1) Distribution des cartes

Au début de la phase 1, le banquier distribue de nouvelles cartes aux joueurs. Il distribue à chaque joueur le nombre nécessaire de cartes pour que chacun d'entre eux en ait trois en main. Au premier tour, chaque joueur recevra bien sûr trois cartes. Lors des tours suivants et en fonction du nombre de cartes dont chaque joueur s'est défaussé ou a posé, chaque joueur recevra le complément nécessaire pour avoir trois cartes. Si un joueur n'a pas de carte, il en recevra trois; s'il en a une, il en recevra deux; s'il en a deux, une seule et s'il en a encore trois, aucune. Les cartes sont distribuées faces cachées afin que seul le destinataire puisse en prendre connaissance.

### 2) Usage des cartes

Les cartes qui constituent la "main" de chaque joueur permettent: d'attaquer un adversaire particulier ou une région toute entière (cartes d'"attaque"); de parer l'attaque d'un adversaire (cartes de "parade"); d'acquiescer un pouvoir (carte "seigneur" ou "évêché") ou encore de prélever des impôts (cartes "taille" ou "dîme").

Il est permis de rendre, chaque tour, une carte au banquier, au fin d'en recevoir une autre. Ceci seulement dans un tour dans le quel on n'emploie aucune carte, ni d'attaque, ni de défense, ni de taille.

#### a) Les attaques:

quand c'est à lui de jouer, un joueur qui a en main une carte d'attaque peut, s'il le désire, attaquer une région ou un adversaire. Pour cela, il suffit de poser devant lui une carte d'attaque (et dans certains cas deux).

Voyons quelles sont les attaques possibles et leurs conséquences si le joueur qui les subit est incapable de les parer:

- MAUVAIS TEMPS: dans toute la région soumise à l'attaque, les soldats ne peuvent plus se déplacer et aucun combat n'y est possible pendant le tour.
- FAMINE: dans toute la région soumise à l'attaque, il n'y a pas de récolte: les moulins et les pressoirs ne rapportent rien pendant le tour.
- ASSASSINAT: le joueur qui pose cette carte tue un seigneur adverse de son choix; il retire le pion de jeu.
- REVOLTE: elle doit nécessairement être posée en même temps qu'une carte FAMINE. L'attaquant pose donc deux cartes. Les villageois affamés se révoltent contre leur seigneur. L'attaquant lance un dé pour évaluer l'intensité de la révolte. Les conséquences correspondant au résultat du jet de dé sont les suivantes:
  - 1 la révolte s'apaise d'elle-même (pas de conséquence);
  - 2 les villageois attaquent le château: un nouveau jet de dé indique combien de soldats sont tués (et immédiatement retirés du jeu);
  - 3 les villageois détruisent un moulin ou un pressoir par village (c'est l'attaquant qui choisit);
  - 4 destruction de tous les moulins et pressoirs;
  - 5 destruction de tous les moulins et pressoirs de la région, suivie de l'attaque du château (lancer 1 dé pour savoir combien de soldats sont tués pendant l'attaque). les soldats tués sont immédiatement retirés du jeu;
  - 6 les conséquences sont identiques au cas précédent, mais l'attaquant lance deux dés au lieu d'un.
- PESTE: dans toute la région soumise à l'attaque, un tiers des soldats meurt. Compter les soldats et chaque fois que vous prononcez "trois" retirez-en un (1,2,3 retirez un pion, 1,2,3 retirez un pion, etc.). Pour chaque seigneur présent dans la zone attaquée, lancez un dé en annonçant son prénom. Pour un résultat inférieur à trois le seigneur meurt.

#### b) Les parades:

Les conséquences d'une attaque ne sont pas appliquées si le joueur qui subit l'attaque est capable de la parer avec la carte appropriée (ou, dans un cas, avec un versement d'argent). Concrètement, le joueur attaqué pose la carte de parade sur la ou les cartes d'attaque et toutes sont mises au rebut. Les cartes mises au rebut sont données au banquier, qui les met en pile.

Voyons les parades appropriées à chaque type d'attaque:

- contre l'attaque "mauvais temps": une carte "soleil";
  - contre l'attaque "famine": une carte "bonnes récoltes";
  - contre l'attaque "révolte + famine": une carte "bonnes récoltes" ou un versement d'argent au banquier. Le versement correspond à 300 fois le résultat du dé d'évaluation de l'intensité de la révolte (2 nécessite le versement de 600 écus; 3, de 900 écus, etc.). Cette procédure simule l'achat de vivres par le seigneur pour mettre fin à la révolte des villageois affamés;
  - contre la "peste": aucune parade;
  - contre l'assassinat: une carte "Justice". Le joueur qui présente la carte justice fait condamner et exécuter le seigneur adverse responsable de l'attaque (le seigneur ou un des seigneurs de l'attaquant est retiré du jeu par celui qui pose la parade). Précisions que le joueur qui possède une ou plusieurs cartes d'attaques n'est pas obligé de les utiliser: il peut s'en défausser à chaque tour. La ou les cartes d'attaques rejoignent alors la pile de défausse constituée par le banquier.
- Quand la pile de cartes est épuisée, la défausse est mélangée et devient à son tour la pile qui permet au banquier de distribuer de nouvelles cartes, de tour en tour, aux joueurs.

#### c) Les cartes de pouvoir

Il y a deux sorte de cartes de pouvoir issues de la pile de cartes distribuée de tour en tour: les cartes "seigneur", les cartes "évêché".

**LA CARTE SEIGNEUR:** elle est d'une grande importance dans le jeu. En effet, il n'est pas possible de déplacer ses soldats s'ils ne sont pas accompagnés d'un seigneur. Il n'est pas possible d'acquérir un fief sans seigneur. Les joueurs ont toujours intérêt, au moins jusqu'au milieu de la partie, à conserver les cartes seigneur reçues au cours de la phase de distribution des cartes. Quand un joueur reçoit une carte seigneur il peut la poser devant sa région, en la glissant légèrement sous le plateau de jeu. Immédiatement le banquier lui donne le pion correspondant, sur le quel figure l'initiale du seigneur. Par exemple, un joueur reçoit la carte seigneur portant le prénom Henri; le banquier donne au joueur le pion-seigneur marqué d'un H. Attention plusieurs seigneur porte la même initial, prenez soin de différencier les pions marqueurs en inscrivant les trois première lettre du nom par exemple (note de jeuxstrategie). Le joueur pose immédiatement le seigneur dans son château ou, s'il n'en a plus, dans un village libre de sa région ou encore sur un village libre quelconque.

**LA CARTE "EVECHE":** elle n'est utile que si l'on a déjà un seigneur; si c'est le cas, le joueur peut faire de son seigneur un évêque ou l'un de ses seigneurs évêque. La carte évêché est placée sous le seigneur. Précisons qu'il n'est pas recommandé de transformer en évêque, le seul seigneur dont on dispose, car dès lors les soldats ne pourraient plus se déplacer. En revanche, quand on a plusieurs seigneurs il peut être financièrement utile de faire l'un d'entre eux évêque. Le joueur qui possède un évêché peut toucher la dîme (voir carte "dîme"). Il possède une voix supplémentaire lors de l'élection du roi (voir phase 6). L'évêque peut devenir cardinal (voir carte cardinal). Attention: à chaque seigneur ne peut être associé qu'une seule carte évêché (le seigneur ne peut pas être deux fois évêché!). Un évêque ne peut pas être élu roi. Un évêque peut se déplacer mais n'est jamais accompagné de soldats. A part ces restrictions, il conserve tous les pouvoirs des seigneur (contrôle des villages, combats, etc.).

#### **d) Les cartes "impôts"**

L'usage de ces cartes est traité dans le paragraphe consacré à la collecte des revenus.

**LA CARTE CARDINAL:** seul un évêque peut devenir cardinal. Cette carte vaut une voix lors de l'élection du roi. Mais en contrepartie le cardinal ne peut prélever la dîme. Le joueur obtient la carte cardinal en la demandant au banquier lorsqu'il possède déjà un évêque.

**Exemple:** un joueur vient de recevoir trois nouvelles cartes. Il a un seigneur portant le prénom de Roland, une carte "mauvais temps" et une carte "évêché". Il décide de garder la carte "seigneur" et la pose devant sa région, face visible. Immédiatement le banquier lui donne le pion seigneur portant la lettre R. (ou ROL)

Le joueur pose le pion dans un village de sa région.

La carte "mauvais temps" est une carte d'attaque qui peut ralentir le développement d'une région adverse. Le joueur pourrait garder la carte en main pour l'utiliser lors d'un autre tour, mais il décide de la poser immédiatement pour attaquer la région voisine de la sienne. Le joueur pose la carte sur le bord du plateau de jeu, à l'endroit où figure la couleur de la région qu'il attaque. Le joueur qui a le plus de seigneurs dans cette région doit poser la carte de parade appropriée s'il ne veut pas que la région subisse l'attaque. La carte "évêché" ne semble pas utile au joueur, mais il ne peut pas la redonner au banquier car il a utilisé une carte d'attaque.. Lors du tour suivant ce joueur recevra deux nouvelles cartes. (règle modifier par jeuxstrategie pour être en concordance avec le paragraphe usage des cartes)

## **PHASE 2: LA COLLECTE DES REVENUS**

Chaque joueur a deux sources de revenus possibles: il peut gagner de l'argent en prélevant des impôts (il obtient de l'argent du banquier en échange de cartes impôts) ou en produisant des biens de consommation. Ces revenus dépendent du nombre de moulins et de pressoirs dont il dispose.

#### **a) Les revenus provenant de la production:**

- chaque village possédé rapporte 100 écus par tour;
- chaque pressoir rapporte 100 écus par tour;
- chaque moulin rapporte 200 écus par tour;

#### **b) revenus provenant des impôts:**

- **LA DIME:** quand un joueur peut donner la carte "dîme" au banquier ET qu'il a un évêque, il reçoit en échange tous les revenus des villages appartenant à l'évêché (le nom de l'évêché est inscrit sur la carte "évêché").

Par exemple, vous avez acquis le seigneur portant comme prénom Henri. Un peu plus tard, vous avez tiré la carte portant une crosse et le nom "Blaye". Vous décidez de transformer votre seigneur en évêque: Henri devient évêque de Blaye. Sur le bord du plateau de jeu figure la mention "évêché de Blaye" et au-dessous, les noms de six villages. Même si vous ne contrôlez pas cette région avec vos soldats, vous pouvez y prélever la dîme. Dès que vous tirez la carte dîme, vous la transmettez au banquier. Le joueur qui a construit des moulins et des pressoirs sur ces villages ne gagne rien pendant un tour. C'est vous qui en tirez tous les bénéfices.

- **LA TAILLE SEIGNEURIALE** (carte avec un blason):

le joueur qui possède un fief reçoit ,200 écus à chaque tour de jeu et par village appartenant au fief. C'est le banquier qui fournit cette somme. La carte "taille seigneuriale" ne présente aucun intérêt pour vous si vous ne possédez pas encore de fief .

- **LA TAILLE ROYALE** (carte avec la fleur de lys):

seul le joueur dont l'un des seigneurs a été élu Roi peut prétendre la taille royale. Le banquier remet 1500 écus au joueur qui remplit ces conditions. La carte "taille royale" est remise au banquier.

## **PHASE 3: LES ACHATS**

Le déroulement de cette phase est aussi simple que rapide: à tour de rôle chaque joueur (s'il le désire) verse de l'argent au banquier pour acquérir des soldats, des moulins, des pressoirs ou des châteaux.

Voici les tarifs en vigueur:

- un soldat coûte 100 écus;
- un pressoir coûte 200 écus;
- un moulin coûte 300 écus;
- un château coûte 2000 écus.

Chaque pion acheté est posé sur un village contrôlé par le joueur. C'est-à-dire un village où le joueur a au moins laissé un de ses pions. Il est interdit de poser plus de trois moulins ou trois pressoirs par village ou toute combinaison de ces moyens de production

dépassant le nombre de trois.

## PHASE 4: LE DEPLACEMENT DES PIONS

A tour de rôle, chaque joueur est invité à déplacer ses pions.

Les règles qui président aux déplacements sont les suivantes:

- seuls les soldats et les seigneurs peuvent être déplacés;
- le déplacement n'est pas obligatoire;
- un déplacement a toujours lieu entre deux villages reliés par une route;
- un seigneur, seul ou accompagné de soldat, a le droit d'effectuer deux déplacements par tour;
- Les soldats ne peuvent pas se déplacer sans seigneur;
- les soldats ne sont pas contraints de suivre un seigneur dans ses déplacements.

Une métaphore permet de comprendre clairement le déplacement: le seigneur peut être apparenté à une "locomotive" et les soldats à des "wagons". La "locomotive" peut se déplacer seule ou avec des "wagons"; ces derniers ne se déplacent jamais seuls!

### Exemple de déplacement:

un seigneur est à Tournus avec huit soldats. Le joueur qui manipule ces pions décide de laisser deux soldats à Tournus et de conduire son seigneur et six soldats à St. Andromy. Ce village est inoccupé. Le seigneur et les soldats entre dans le village. Le seigneur n'a effectué qu'un seul déplacement. Il a le droit d'en effectuer un autre. Le joueur déplace son seigneur et cinq soldats vers St. Médard, laissant ainsi un pion à St. Andromy. St. Médard est occupée.

Le seigneur s'est déplacé deux fois, il ne pourra plus être déplacé avant le tour suivant. Le joueur possède trois villages: Tournus, St. Andromy et St. Médard. Il recueillera 3 x 100 écus lors de la phase de collecte des revenus.

Quand, à la suite d'un mouvement, un seigneur arrive (seul ou avec des soldats) devant un village, plusieurs cas peuvent se présenter:

- 1) le village n'est pas occupé. Dans ce cas, le nouvel arrivant entre dans le village et se l'approprie sans combat. Cela est valable même s'il y a un pion château sur le village. Pour posséder le village (et éventuellement le château qui s'y trouve), il suffit au joueur d'y laisser au moins un soldat ou un seigneur;
- 2) le village appartient à un adversaire (un ou plusieurs de ses soldats ou seigneurs s'y trouvent). Le nouvel arrivant n'entre pas dans le village. Les pions restent sur la route par laquelle ils sont venus. Si le nouvel arrivant décide d'attaquer, il devra appliquer les règles décrites dans la phase de combat, au moment de cette phase de jeu. Quelle que soit l'issue de la bataille, les moulins et pressoirs seront détruits. Les pions qui les représentent seront remis au banquier. Un village déjà assiégé ne peut être attaqué;
- 3) le village appartient à un adversaire, mais le nouvel arrivant décide de ne pas attaquer. Comme dans le cas précédent, il reste à l'entrée du village sans y pénétrer. Le nouvel arrivant demande à celui des joueurs qui possède le village un "droit de passage" (simple traversée du village sans combat). Deux choses peuvent se produire:
  - a) Si ce droit est accordé, le joueur qui en a fait la demande continuera sa route lors de la phase de déplacement suivante.
  - b) Si le droit de passage est refusé, il y aura forcément combat (voir phase de combat).
- 4) Le village appartient à un adversaire et le nouvel arrivant décide d'en faire le siège. Les pions attaquants restent devant le village. Il n'y a pas de combat, ni de conséquence sur les moulins et pressoirs. En revanche, les pions qui sont à l'intérieur du village ne peuvent plus se déplacer sans qu'il y ait combat (voir phase de combat). Les règles précédentes sont légèrement modifiées quand un village appartient à un fief et non plus seulement à une région (voir phase 6 -point 2).

## PHASE 5: LES COMBATS

Pour décrire plus facilement comment résoudre les combats, nous appellerons le nouvel arrivant l'attaquant et celui qui est dans le village attaqué, le défenseur. Il y a une exception: en cas de siège d'un village, où l'attaquant est l'assiégé au moment où il tente de sortir.

- a) L'attaquant et le défenseur font chacun le total de leurs pions. Tous les pions présents sur le lieu du combat valent 1 point, soldats comme seigneurs;
- b) chaque joueur consulte la table des lancers de dés. Il s'agit d'une table qui indique combien de dés un joueur a le droit de lancer en fonction du nombre de pions dont il dispose pour un combat. De 1 à 6 pions un attaquant ou un défenseur peut lancer un dé; de 7 à 12 pions, deux dés et 13 pions ou plus, trois dés;
- c) le combat se déroule jusqu'à élimination de l'une ou l'autre des forces en présence. Au terme du combat, l'attaquant ou le défenseur aura été détruit;
- d) l'attaquant et le défenseur lancent les dés auxquels ils ont droit. Chacun consulte la table de résultats des combats;
- e) cette table indique, en fonction de la somme des points donnés par les dés, les pertes subies par l'adversaire, c'est-à-dire le nombre de pions qu'il perd. Il faut préciser que le défenseur (qui joue toujours en second) compte le nombre de dés auxquels il a droit avant l'élimination de ces pions;
- f) avant de lire le résultat du combat, il faut tenir compte d'un élément très important: savoir si celui qui a subi l'attaque se trouve ou non dans un château. Il est évident que l'on se défend mieux derrière des fortifications.

TABLE DE RESULTATS DES COMBATS																		
résultat du lancer de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pertes subies en terrain nu (Exprimée en nombre de pions)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
Pertes subies dans un château	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6

TABLE DES LANCERS DE DE(S)			
Nombre de pions en attaque ou en défense	1 à 6	7 à 12	13 ou +
Nombre de dé à lancer	1	2	3

### Prenons un exemple

Le seigneur Henri, à la tête de 6 soldats, attaque le village de Bourg, où sont retranchés à l'intérieur d'un château, le seigneur Roland et 4 soldats. Henri, l'attaquant, vaut 7 en force (6 soldats + 1 seigneur).

Le joueur qui manipule les pions attaquants consulte la table des lancers de dés et lit qu'il peut lancer deux dés; Roland ne peut lancer qu'un dé. Henri lance les dés et fait 5 (3 + 2). Il consulte la table de résultat des combats et constate qu'au croisement de la colonne 5 et de la rangée "pertes subies dans un château" est inscrit le chiffre 2. Roland perd en conséquence deux pions. C'est le joueur qui manipule les pions du seigneur Roland qui retire les pions. A son tour, il lance le dé auquel il a droit et obtient le même résultat: 5; mais les conséquences sont différentes car le seigneur Henri, qui subi la riposte, n'est pas quand à lui dans un château. Au croisement de la colonne 5 (le résultat du dé) et de la rangée "pertes subies en terrain nu", le joueur qui manipule Roland peut lire 3. Henri perd donc trois soldats. Le joueur qui manipule le seigneur Henri retire lui-même les pions perdus.

Le combat n'est pas terminé puisqu'il reste encore des pions attaquants et défenseur engagés dans ce combat. Les joueurs reprennent de manière identique la séquence de combat précédemment décrite. Le combat cesse faute de combattant, c'est-à-dire lorsque l'un des deux joueurs a perdu tous ses pions dans ce combat. Précisons qu'il est interdit de rompre le combat. Ainsi, un seigneur peut être tué au combat.

### Cas particuliers:

il peut arriver que plusieurs seigneurs fassent route vers le même village, par des voies différentes. En aucun cas il ne doit y avoir plus de deux forces adverses convergeant vers le même village. Dès que deux forces différentes convergent vers le même village, il y a forcément combat.

- Si les forces convergentes appartiennent au même joueur, le combat est résolu comme dans la phase de combat précédemment décrite. Il en va tout autrement si les deux forces convergentes n'appartiennent pas au même joueur.

### Prenons un exemple:

le joueur A est dans un village. Par une route il voit arriver les soldats du joueur B puis, dans le même tour et par une autre route, ceux du joueur C. Dans ce cas, les joueurs B et C peuvent coaliser leurs forces contre celles du joueur A.

A n'a pas le droit d'associer ses forces à celles d'un autre joueur.

Cette coalition de B et C n'est pas une obligation. C'est le joueur B, le premier qui a fait route vers le village, qui doit faire, s'il le désire, une demande de coalition au joueur C.

a) S'il n'y a pas coalition: les joueurs B et C combattent, puis A combat avec le survivant B ou C.

b) S'il y a refus de C, en réponse à la demande de coalition de B, les joueurs A et B combattent. L'un des deux disparaît et C est contraint de combattre le survivant.

c) Le joueur C répond positivement à la demande de coalition proposée par le joueur B. Dans ce cas, B et C sont alternativement les attaquants de A. B attaque le premier, puis C, puis à nouveau B et ainsi de suite.

- Si les forces du joueur A sont battues, B et C devront s'entendre pour savoir lequel des deux seigneurs occupera le village. La procédure à utiliser est la suivante:

Chaque joueur prépare une somme d'argent et la cache dans sa main. Ensemble, les joueurs montrent ce qu'ils ont en main. Celui qui a misé la somme la plus élevée acquiert le village et donne la somme d'argent à l'autre joueur. Celui qui doit quitter les lieux obtient automatiquement un droit de passage. Il effectuera un déplacement au tour suivant. Si les deux joueurs ont misé la même somme, chacun d'entre eux peut enchérir (augmenter la somme) pour posséder le village. Si les joueurs ont ouvert chacun une main vide, il y a combat.

## PHASE 6: LES NEGOCIATIONS

Après la période troublée des combats, la politique et la diplomatie prennent la relève. La phase 6 du tour de jeu est consacrée à l'élection du roi et aux négociations entre joueurs.

### 1) L'élection du roi

a) Chaque joueur fait le compte de ses voix. Chaque carte "seigneur", "évêché", "cardinal" ou titre de noblesse vaut 1 point. Le total des points d'un joueur est son nombre de voix.

b) Chaque joueur vote pour un seul seigneur et dit combien de voix il lui attribue. Un joueur peut bien sûr voter pour l'un de ses seigneurs, ce qui est le cas le plus fréquent; mais ce n'est en rien une obligation.

c) Le seigneur qui recueille le plus grand nombre de voix est élu roi. Si deux seigneurs se partagent le même nombre de voix, le trône reste vacant jusqu'aux élections du tour suivant.

L'élection se fait en un seul tour de table, sans possibilité de modifier son choix après l'avoir énoncé.

Le banquier est chargé de comptabiliser les points au fur et à mesure du déroulement du vote.

d) Il ne suffit pas d'être élu pour régner! Il faut que le roi soit "sacré", c'est-à-dire qu'il recueille l'accord de deux évêques ou un cardinal. Si le joueur dont le seigneur a été élu roi possède en outre ces cartes, il sacre son roi sans problème. Par contre, s'il ne peut sacrer lui-même son roi, il doit convaincre un ou plusieurs de ses adversaires de sacrer son roi. Le ou les joueurs sollicités doivent répondre immédiatement (oui ou non).

e) Si le roi n'est pas sacré, il ne peut régner: le trône reste vacant jusqu'aux nouvelles élections du tour suivant.

### 2) La création des fiefs

Il existe deux conditions pour qu'une région devienne un fief:

a) que tous les villages d'une région appartiennent au même Joueur;

b) que le roi (c'est-à-dire le joueur qui possède la carte Roi) accepte d'élever au rang de fief cette région.

Le joueur qui a le roi dans son jeu peut bien sûr élever au rang de fief une région qu'il contrôle lui-même (on n'est jamais si bien servi que par soi-même!), mais il peut également le faire pour l'un de ses adversaires (en échange d'un service rendu ou si cela gêne un adversaire).

Lorsque le joueur qui a le Roi accepte la création d'un fief, il demande au banquier la carte "titre de noblesse" qui lui correspond: Duché pour cinq villages, Comté pour 4 villages et Baronnie pour 3 villages. Le Roi remet cette carte au seigneur qui détient le nouveau Fief.

Conséquences immédiates:

- Un des villages du fief est choisi comme capitale;

- Il est immédiatement possible de retirer 1 soldat dans chaque village du fief et de les poser dans la capitale. Il n'est plus nécessaire de laisser un pion-soldat par village pour s'en assurer le contrôle. De plus, il est très important de renforcer la capitale

du fief, car si elle tombe aux mains d'un adversaire tout le fief est perdu.

- Les villages du fief sont imprenables: c'est-à-dire que les adversaires peuvent, à leurs risques et périls, les occuper ou les traverser, mais leur présence ne constitue pas un titre de propriété. Les villageois se défendent eux-mêmes. La simulation de la résistance des villageois a lieu pendant la phase de combat. Le propriétaire du fief lance un dé à chaque fois que des soldats adverses sont dans un de ses villages. L'intrus perd un soldat pour deux points de dé.

- Le propriétaire du fief peut accorder un droit de passage, auquel cas, il ne lance pas de dé.

- Le propriétaire du fief peut donner un ou plusieurs villages, sauf la capitale, à l'un des autres joueurs pour qu'il puisse y faire séjourner ses troupes. Et cela au prix d'un accord de défense dont les joueurs doivent discuter.

### **3) Un joueur perd un fief dans deux cas:**

a) si la capitale du fief est prise par un autre joueur;

b) si tous ses seigneurs sont éliminés;

- La prise de la capitale: le joueur qui parvient à occuper la capitale d'un fief devient le propriétaire légitime de tout le fief;

- Le nouveau propriétaire du fief prend la carte "titre de noblesse" de l'ancien propriétaire et l'accorde à l'un de ses seigneurs, sauf si le Roi s'y oppose; si c'est le cas, c'est le Roi qui garde la carte "titre de noblesse". On dit qu'il exerce un "droit de garde". C'est alors le Roi qui touche tous les revenus du fief. Le Roi s'il veut, accordera le titre de noblesse du fief au seigneur de son choix.

Si, entre-temps, un nouveau roi est élu, il héritera le "droit de garde" du titre de noblesse; il garde la carte correspondante.

### **4) La prise d'une capitale quand le pouvoir est vacant.**

Quand un seigneur s'empare de la capitale d'un fief et qu'il n'y a pas de roi, il devient roi sans demander l'avis des autres joueurs et sans élection.

S'il advient que deux joueurs se trouvent dans la même situation dans le même tour de jeu, c'est le premier qui a pris une capitale qui devient roi.

### **5) Perte d'un fief par disparition des seigneurs:**

quand un joueur perd son dernier seigneur et qu'il possède un ou plusieurs fiefs, tous les titres de noblesse des fiefs sont remis au Roi, qui les donne aux seigneurs de son choix.

- Les nouveaux possesseurs de fiefs reçoivent chacun un pion soldat.

**6)** Si, lors de la disparition du dernier seigneur d'un fief il n'y a pas de Roi, le joueur garde tous ses titres de noblesse jusqu'à l'avènement d'un nouveau souverain. S'il récupère entre-temps une nouvelle carte seigneur, il garde tous ses titres de noblesse et les fiefs correspondants.

### **7) Les négociations entre les joueurs:**

après l'élection d'un Roi, la création de fiefs ou la résolution des conséquences liées à la disparition d'un fief, les joueurs peuvent négocier des alliances. Rares sont les jeux qui proposent une phase de négociation et cette pratique mérite donc quelques explications.

- "négocier" consiste à discuter avec les autres joueurs, en public autour de la table ou en privé à quelques mètres de celle-ci pour ne pas être entendu;

- le contenu de ces discussions libres entre les joueurs a trait aux possibilités de se coaliser contre un autre joueur plus puissant ou encore à faire la trêve pour ne pas épuiser vainement ses forces. Il est également possible d'offrir une somme d'argent à l'un de ses adversaires pour le convaincre de se comporter de telle ou telle manière.

Il est par contre totalement interdit d'échanger des cartes. La phase de négociation est un moment où les joueurs peuvent laisser libre cours à leur imagination pour atteindre de manière raffinée l'objectif de la partie.

N'oubliez pas que tous les joueurs visent le même but et qu'en conséquence les alliances ne peuvent être que temporaires!

Faites attention, un joueur n'est jamais obligé de tenir ses promesses!

Cette phase, dont la durée ne doit en aucun cas excéder trois minutes, termine le tour et un nouveau commence.

## ***FIN DE LA RÈGLE ORIGINALE***

## ***RÈGLE DU JEU: VERSION ADAPTE (par duccio vitale)***

**Le matériel de jeu est évidemment le même avec en prime une fiche explicative**

### **BUT DU JEU.**

Le but de chaque joueur est de faire de sa famille, la famille la plus puissante du royaume. Pour cela il devra conquérir TROIS fiefs. Pour posséder un fief, il faut occuper tous les villages d'une même région (ou occuper la capitale si le fief appartient déjà à un adversaire) ET obtenir du Roi le titre qui va avec: Duc, Comte ou Baron. Dès qu'un joueur a obtenu trois des six titres disponibles, il est déclaré vainqueur. Pour les parties à trois joueurs, le nombre de fiefs nécessaires à la victoire est porté à quatre.

Partie en temps limité: Plus les joueurs savent manier la diplomatie et l'épée, plus la partie devient longue. Ceux qui n'ont pas trop de temps devant eux peuvent décider de jouer une partie en temps limité (deux ou trois heures, par exemple). Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de fiefs à la fin du temps écoulé. S'il y a des ex-aequo, c'est celui qui a le titre le plus important qui l'emporte: un Duc l'emporte sur un Comte qui l'emporte sur un Baron. En dernier ressort c'est la famille la plus riche qui gagne: on compte les écus!

## DÉBUT DE PARTIE

- Assemblez les quatre éléments du plateau de jeu. Placez-celui-ci de façon à laisser, devant chaque joueur, un espace suffisant pour y disposer ses cartes et ses écus.
- Avant de prendre place autour de la table, chaque joueur lance les dés. Celui qui a réalisé le score le plus élevé choisit le premier l'un des villages du plateau de jeu. Celui qui a réalisé le deuxième meilleur score choisit un village à son tour, et ainsi de suite. Puis, chacun prend place devant le village qu'il a choisi. -Désignez, parmi les personnes présentes, le Grand Trésorier du royaume. Tout au long de la partie, c'est lui qui aura la charge de distribuer les cartes, les pions et les écus.
- Chaque joueur choisit une carte seigneur parmi les cartes à dos bleu et la pose devant lui, face découverte. Le Grand Trésorier donne alors à chacun:
  - le pion seigneur dont l'initiale correspond à celle du prénom choisi (certains seigneurs ont les mêmes initiales, il faut modifier le marquage des pions seigneur en y inscrivant les trois premières lettres de chaque seigneur);
  - un pion château;
  - huit pions soldat (une couleur par joueur);
  - trois billets de 100 écus.

Chaque joueur place son château sur le village qu'il a choisi. Le pion seigneur et les soldats sont ensuite disposés sur le château. Voilà! Le premier seigneur de votre famille est né! Il est bien au chaud dans le vieux château que lui a légué son aïeul mort aux croisades et, malgré sa petite troupe et sa maigre bourse, il est plein d'ambition! Le premier tour de jeu va pouvoir commencer. Lisez rapidement ce qui suit, sans vous attarder trop sur les cas particuliers concernant les déplacements et les combats. FIEF est un jeu qui démarre doucement et certaines situations (comme l'élection du Roi et l'attribution des fiefs) n'interviendront qu'après plusieurs tours de jeu. Il n'est donc pas nécessaire de lire toute la règle pour commencer la partie. Il vous suffira d'y revenir au moment opportun.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

Dans FIEF, chaque tour de jeu est décomposé en six phases qui se suivent toujours dans le même ordre:

- 1- le jeu avec les cartes
- 2- la collecte des revenus
- 3- les achats
- 4- le déplacement des pions
- 5- les combats
- 6- les négociations

Chacune de ces phases correspond à un tour de table complet, au cours duquel chaque joueur joue à son tour, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. A chaque phase, les joueurs jouent dans le même ordre que celui de la phase 1. Lors du premier tour de jeu, c'est le joueur qui a choisi son village en premier qui commence la phase 1. Il sera également le premier à jouer lors des phases 2, 3, 4, 5 et 6.

Quand une phase est terminée, les joueurs passent à la suivante. Quand la sixième phase se termine, on passe au tour de jeu suivant mais ce n'est plus le même joueur qui joue en premier. Cette fois-ci, ce sera son voisin de gauche. A chaque nouveau tour de jeu, on décale ainsi le premier joueur d'une personne sur la gauche.

### PHASE 1: LE JEU AVEC LES CARTES

Seules les cartes à dos bleu sont prises en considération durant cette phase. Dès le premier tour de jeu, le Grand Trésorier mélange soigneusement ces cartes et en distribue TROIS à chaque joueur. Lorsque vient son tour, chaque joueur peut abattre une, deux ou trois cartes, ou bien aucune. Il peut également se défausser des cartes jugées inintéressantes en les remettant au Grand Trésorier.

Il est important de respecter l'ordre dans lequel les joueurs jouent car, une fois passé son tour, il n'est plus possible de parer une attaque, sauf si celle-ci est un assassinat (voir fiche cartes), toutefois, un joueur n'ayant pas encore joué peut poser une carte parade pour défendre un allié.

Les cartes jouées et défaussées à chaque tour de jeu sont mises à part et seront remélangées quand le premier tas de cartes sera épuisé.

A chaque nouveau tour de jeu, le Grand Trésorier distribue aux joueurs le nombre de cartes nécessaire pour que chacun en ait à nouveau TROIS en main avant de commencer la phase 1.

Pour connaître les possibilités précises qu'offre chacune des cartes, reportez-vous à la fiche explicative qui est fournie avec le jeu.

### PHASE 2: LA COLLECTE DES REVENUS

En plus des 300 écus qui lui sont attribués au début du jeu, chaque joueur a trois sources de revenus possibles:

- s'il possède le titre et a joué la carte correspondante à la phase précédente, il peut gagner de l'argent en prélevant des impôts (voir cartes 'Dîme' et 'Taille' sur la fiche explicative);

- il peut s'enrichir également grâce à la production des moulins et des pressoirs qu'il aura achetés aux tours précédents. Chaque pressoir rapporte 100 écus par tour. Chaque moulin rapporte 200 écus par tour;

- enfin, une taxe locale est automatiquement prélevée sur les habitants d'un village où se trouve un château en échange de la protection du châtelain contre les bandes de pillards. Chaque château rapporte 100 écus par tour.

A chaque tour, le Grand Trésorier verse à chacun l'argent qui lui revient. Attention: châteaux, pressoirs et moulins ne rapportent de l'argent que si le joueur auxquels ils appartiennent a laissé au moins un pion (seigneur ou soldat) dans les villages concernés.

Quand un joueur possède le titre de noblesse d'un fief, seule la capitale a besoin d'être occupée pour pouvoir percevoir les revenus du fief (châteaux, moulins, pressoirs, taille seigneuriale).

### PHASE 3: LES ACHATS

Pendant cette phase, chaque joueur peut acquérir, à tour de rôle, des soldats, des pressoirs, des moulins et des châteaux. Les prix d'achat sont les suivants:

- un soldat: 100 écus
- un pressoir: 200 écus
- un moulin: 300 écus
- un château: 2000 écus

Chaque pion acheté est posé sur un village contrôlé par le joueur, autrement dit un village qu'il occupe déjà ou qui fait partie d'un fief dont le joueur a obtenu le titre.

Il est interdit de poser plus de trois moulins ou trois pressoirs par village, ou toute combinaison de ces moyens de production dépassant le nombre de trois.

#### PHASE 4: LE DÉPLACEMENT DES PIONS

A tour de rôle, chaque joueur est invité à déplacer ses pions. Il peut les déplacer tous ou seulement quelques uns, ou même ne pas bouger du tout. Les déplacements doivent respecter les règles suivantes:

- seuls les seigneurs et les soldats peuvent être déplacés. -les seigneurs peuvent se déplacer seuls mais les soldats doivent toujours être accompagnés d'au moins un seigneur pour pouvoir bouger .
  - il n'y a pas de limitation au nombre de soldats qu'un seigneur peut emmener avec lui, à l'exception des évêques dont l'escorte personnelle est limitée à deux pions soldats maximum.
  - les pions se déplacent toujours en partant d'un village et en suivant la route qui mène à un autre village. La distance maximale que peut parcourir chaque pion par tour est de deux villages (sans compter le village de départ).
  - il est possible de laisser une partie des soldats qui accompagnent un seigneur dans le premier village traversé et de terminer avec le seigneur et le reste des soldats dans un deuxième village. De la même façon, un seigneur peut emmener des soldats dans le village voisin et revenir à son village de départ, mais son déplacement s'arrête là.
- En résumé, tous les déplacements sont possibles, du moment que chaque soldat qui bouge est accompagné par un seigneur et qu'à la fin du tour aucun pion n'a parcouru plus de deux fois la distance qui sépare deux villages.

**Prise d'un village.** Un village inoccupé appartient au premier joueur qui l'occupe avec au moins un pion soldat ou seigneur. Quand un pion seigneur TERMINE son déplacement dans un village inoccupé, il peut lever immédiatement une troupe supplémentaire parmi les villageois. Un nouveau pion soldat est alors mis sur le village: il vient rejoindre les troupes du seigneur .

Ce pion est gratuit mais il ne peut en avoir qu'un par village, même si plusieurs seigneurs l'occupent en même temps. Il n'est pas possible pour un joueur d'évacuer un village et d'y revenir dans le même tour pour lever des troupes, même si c'est avec un seigneur différent.

#### Cas particuliers:

**Autorisation de passage.** Les pions d'un joueur ne peuvent stationner ou passer sur un village déjà occupé qu'avec l'autorisation du propriétaire. Si l'autorisation est donnée, le nouvel arrivant peut camper dans le village (mais il ne lui appartient pas) ou bien continuer son chemin s'il lui reste encore un déplacement à effectuer. Si l'autorisation est refusée, soit le joueur renonce et rebrousse chemin, soit le joueur tente le coup de force. Dans ce cas, il place ses pions à l'entrée du village, sur la route qui l'y a amené. Il livrera bataille lors de la phase combat qui suit, exactement comme un joueur qui, dès le départ, a opté pour le combat. A la fin de la phase combat, le village appartiendra au vainqueur et celui-ci aura le droit de placer ses pions dessus.

Attention! Une fois l'autorisation de passage accordée ou refusée, aucun des deux joueurs ne pourra revenir sur sa décision au moment des combats.

**Evacuation.** Si le propriétaire d'un village désire laisser celui-ci à un autre joueur ou tout simplement éviter un combat trop inégal, il a parfaitement le droit d'évacuer le village à son tour de jouer. Dans ce cas, le nouvel arrivant en devient propriétaire et peut placer ses pions dessus sans coup férir. Quand il y a eu déclaration de combat, l'évacuation ne peut pas s'effectuer par la route qu'a empruntée l'attaquant.

#### PHASE 5: LES COMBATS

Il y a une situation de combat quand les pions de deux joueurs se disputent le même village. Le joueur qui tente de conquérir le village est appelé l'attaquant. Le joueur dont les pions occupaient le village en premier est appelé le défenseur.

Chaque combat s'effectue par rounds successifs jusqu'à l'élimination complète de l'un des deux camps en présence. Chaque round est organisé comme suit:

**a)** l'attaquant et le défenseur font chacun le total de leurs pions. Chaque pion soldat ou seigneur présent sur les lieux du combat vaut UN point.

**b)** chaque joueur consulte la Table des Lanciers de Dés qui figure sur la fiche "Combats". Cette table indique combien de dés un joueur a le droit de lancer en fonction du nombre de pions dont il dispose pour ce round.

**c)** l'attaquant lance en premier le nombre de dés auquel il a droit, fait la somme des chiffres obtenus et consulte la Table de Résultats des Combats qui se trouve sur la même fiche. Sous le chiffre correspondant à celui obtenu au(x) dé(s) est indiqué le nombre de pions éliminés chez son adversaire. Le nombre de pions éliminés diffère selon que le défenseur se trouve ou non dans un château, ce dernier offrant une meilleure protection.

**d)** le défenseur lance à son tour le nombre de dés auquel il a droit et consulte la Table des Résultats. L'attaquant, par définition, ne peut pas se trouver dans un château.

**e)** l'attaquant et le défenseur retirent simultanément les pions éliminés pendant ce round et les remettent au Grand Trésorier (on commence, bien évidemment, par éliminer d'abord les pions Soldat). Ils recommencent alors un nouveau round de a) à e) jusqu'à ce que l'un ou l'autre ait eu tous ses pions éliminés. Dans un combat très serré, il peut même arriver qu'attaquant et défenseur s'éliminent mutuellement!

**Conséquences du combat.** Dès qu'un joueur a éliminé tous les pions de son adversaire, le combat prend fin et le vainqueur peut installer (ou laisser) ses pions dans le village ou le château qu'il a vaillamment conquis (ou défendu). Les cartes des seigneurs morts au combat sont remises au Grand Trésorier. Si le défunt avait été élu roi ou nommé évêque, et éventuellement cardinal, ces titres sont également retirés. Par contre, les titres de noblesse (Baron, Comte ou Duc) restent en possession de la famille du défunt tant que celle-ci a au moins un seigneur pour la représenter.

En cas de victoire de l'attaquant, les moulins et les pressoirs qui se trouvaient sur le village sont automatiquement détruits. Si le défenseur l'emporte, moulins et pressoirs ne sont détruits que si l'attaquant possédait, au départ, un nombre supérieur de pions.

Note: les règles particulières aux combats impliquant plus de deux joueurs sont expliquées sur la fiche "Combat".

## PHASE 6: LES NÉGOCIATIONS, L'ÉLECTION DU ROI ET LA CRÉATION DES FIEFS

Après la période troublée des combats, la politique et la diplomatie prennent la relève. Durant cette phase, on peut nouer des alliances, nommer des cardinaux, élire ou détronner le Roi et attribuer des fiefs. Le Grand Trésorier doit veiller, montre en main, à ce que cette phase ne dure pas plus de 10 minutes.

### a) Les négociations entre joueurs.

Alliances militaires, dons ou prêts d'argent, soutien électoral au futur monarque, menaces de déchéance, promesses d'attribution de titres... Tout peut se discuter et se négocier à une exception près: il est interdit de s'échanger des cartes. Les négociations peuvent se faire soit à haute voix, soit en s'écrivant des missives dûment cachetées. Cette partie de la phase 6 ne doit pas prendre plus de 6 à 7 minutes de façon à laisser le temps au Grand Trésorier d'organiser les nominations et les scrutins qui suivent.

**b) Nomination des cardinaux.** Seul un seigneur qui est déjà évêque peut devenir cardinal. En respectant l'ordre du tour, le Grand Trésorier demande à chaque joueur possédant un évêque s'il désire le nommer cardinal. Dans l'affirmative, le joueur doit payer 1000 écus au Grand Trésorier qui lui remet en échange une carte cardinal. Cette carte donne une voix supplémentaire lors des scrutins et, surtout, elle permet de sacrer le Roi. (Attention! Il n'y a que trois cartes cardinal pour quatre évêques!)

**STOP! VOUS VENEZ DE LIRE TOUTES LES REGLES NECESSAIRES POUR COMMENCER LA PARTIE. TANT QU'IL N'YA PAS AU MOINS DEUX EVEQUES OU UN CARDINAL DANS LE JEU, IL NE SERT A RIEN D'ELIRE UN ROI CAR TOUT SACRE EST IMPOSSIBLE. DES QUE LA SITUATION SE PRESENTE, LISEZ CE QUI SUIT .**

**c) Election du Roi.** A cette époque, l'élection d'un Roi ne ressemble en rien à une élection dans une démocratie du XXème siècle. Ce sont, en fait, les grandes familles du royaume et les hauts dignitaires de l'église qui désignent le futur monarque. Ainsi, dans FIEF, pour se faire élire, un candidat au trône doit non seulement recueillir les voix du plus grand nombre de seigneurs, mais également trouver deux évêques ou un cardinal qui veuillent bien le sacrer Roi.

Quand ces conditions sont réunies, on procède comme suit:

- organisation du vote: il n'y a qu'un seul tour de scrutin par tour de jeu. Tous les seigneurs sont éligibles, sauf les évêques et les cardinaux. Chaque joueur peut présenter un candidat. Chaque carte seigneur, évêque, cardinal, duc, comte et baron donne droit à une voix lors du scrutin (Exemple: un joueur qui a une famille de deux seigneurs, l'un évêque-cardinal, l'autre Duc de Bourg, dispose de cinq voix).

- le scrutin: une fois tous les candidats connus, le Grand Trésorier ouvre le scrutin. En respectant l'ordre du tour, chaque joueur annonce le nombre de voix dont il dispose et pour quel seigneur il vote. Un joueur peut partager les voix de ses seigneurs entre plusieurs candidats mais chaque seigneur doit voter avec tous ses titres. Un joueur peut également s'abstenir de voter. Le seigneur qui obtient ainsi le plus de voix peut se faire sacrer Roi.

Attention! Si deux seigneurs obtiennent le même nombre de voix, le sacre est impossible.

- le sacre: pour être sacré Roi, le seigneur qui a obtenu le plus de voix doit recueillir l'accord de deux évêques ou d'un cardinal. Si ceux-ci font partie de la même famille que le seigneur, le sacre est automatique. Par contre, s'ils appartiennent aux familles d'autres joueurs, ces derniers doivent faire savoir immédiatement s'ils acceptent ou non de sacrer le nouveau Roi. Sans l'accord d'au moins un cardinal ou deux évêques, le sacre ne peut avoir lieu et le trône reste vacant jusqu'aux nouvelles élections du tour suivant. Si le Roi est sacré à lieu, le Grand Trésorier pose la carte Roi sur la carte du seigneur élu, en ne laissant dépasser que le prénom. Le joueur qui possède désormais le Roi va pouvoir toucher la Taille Royale (voir fiche "Cartes") et, surtout, attribuer des titres de noblesse aux joueurs qui remplissent les conditions voulues... à commencer, bien sûr, par lui-même (voir Création des fiefs). Le Roi détient donc la clé de la victoire à FIEF: pour obtenir les titres de noblesse qui lui permettront de gagner la partie, chaque joueur dépend entièrement du bon vouloir royal. Même si l'on choisit son Roi avec beaucoup de précautions, il arrive toujours un moment de la partie où l'ambition des familles les plus puissantes se heurte à un pouvoir royal porté de plus en plus vers l'absolutisme... Le Roi est, en principe, élu à vie mais, comme chacun sait, l'exercice du pouvoir est toujours l'expression d'un rapport de forces. Il est donc possible de remettre en cause la légitimité du Roi, mais cela ne va pas sans risques !

**d) Déchéance du Roi et élection d'un nouveau Roi.** En plus des solutions radicales telles que la peste ou l'assassinat (voir fiche "Cartes"), les joueurs qui veulent se débarrasser d'un Roi devenu trop encombrant peuvent tenter de la déchoir de son trône. (Il n'est cependant pas possible de proposer la déchéance du Roi s'il vient d'être sacré au tour précédent). La déchéance doit être proposée par un ou plusieurs joueurs juste après le tour de table concernant la nomination des cardinaux. On procède ensuite comme pour une élection: chaque joueur, à son tour, vote pour ou contre la déchéance du Roi avec les voix que lui donnent ses seigneurs et leurs titres éventuels. Toutefois, dans ce vote, la possession de la carte Roi donne droit à quatre voix supplémentaires: elles représentent la force de la légitimité.

Si le vote POUR la déchéance l'emporte, le Roi est détroné et le joueur qui détient la carte Roi doit la remettre immédiatement au Grand Trésorier. Un nouveau Roi pourra éventuellement être élu au tour suivant de la façon habituelle.

Si c'est le vote CONTRE la déchéance qui l'emporte, le Roi reste sur son trône et il peut même exercer des représailles. Il peut retirer immédiatement un titre de noblesse (et un seul) à l'un des seigneurs qui a voté pour la déchéance. Au tour suivant (et seulement au tour suivant), il peut également s'approprier tous les revenus d'une famille dont l'un des seigneurs a osé défier son autorité. Les représailles doivent être annoncées à la fin du vote.

**e) Création des fiefs et attribution des titres de noblesse.** Après le sacre, le Roi peut attribuer immédiatement des titres de noblesse. Il en est de même à la fin de chaque phase de négociations, sauf quand le Roi vient d'être déchu et que le trône est vacant.

Il y a deux conditions pour faire d'une région un fief:

**1)** tous les villages de la région doivent être occupés par les pions d'un même joueur .

**2)** le Roi doit donner son accord.

Si ces deux conditions sont réunies, on procède de la façon suivante: le joueur qui va recevoir le titre choisit l'un des villages de la région comme capitale du futur fief, lequel prend alors le nom du village (exemple: duché de Bourg, comté de Blaye ou baronnie de Marramps). Le Roi demande ensuite solennellement au Grand Trésorier le titre de noblesse correspondant à l'importance du fief: Duc pour 5 villages, Comte pour 4 et Baron pour 3. Il en couronne le seigneur de son choix dans la famille du joueur qui contrôle la

région: il glisse le titre sous la carte du seigneur, en ne laissant dépasser que la couronne. Il est de bon ton de prononcer en même temps une phrase du genre: "Nous, Louis Premier, faisons le chevalier Gauvain Duc de Tournus". Conséquences immédiates: dès le tour de jeu suivant, le joueur peut toucher la taille seigneuriale dans le fief concerné (voir fiche "Cartes"). De plus, les villages d'un fief sont imprenables (sauf la capitale) et ils peuvent se défendre tous seuls quand ils sont traversés ou occupés par des troupes ennemies.

- les villages sont imprenables: les adversaires peuvent, à leurs risques et périls, les occuper ou les traverser, mais leur présence ne constitue pas un titre de propriété. Il n'est plus nécessaire de laisser au moins un pion sur chaque village d'un fief pour en marquer la propriété. Il suffit de posséder la carte de noblesse correspondante et d'occuper la capitale. Désormais, seul le seigneur en titre peut lever des troupes quand il termine sa phase de déplacement dans un village inoccupé du fief.

- les villages peuvent se défendre seuls: c'est la résistance des villageois à l'envahisseur. Elle intervient pendant la phase de déplacement des pions. Le propriétaire du fief lance un dé à chaque fois qu'une troupe ennemie (soldats et/ou seigneurs) traverse ou occupe l'un de ses villages.

L'envahisseur perd alors autant de pions que lui indique la Table de Résultats des Combats (voir fiche "Combats"). Si un village est occupé plusieurs tours de suite, le propriétaire peut lancer le dé à chaque tour. Si un village est traversé par plusieurs troupes ennemies, il peut lancer un dé pour chaque troupe. Le propriétaire du fief a également le droit d'accorder un droit de passage à une troupe amie, auquel cas il ne lance pas de dé.

Attention! En cas de résistance des villageois, les moulins et pressoirs se trouvant sur le village concerné sont automatiquement détruits.

#### **f) Perte d'un fief. Un joueur perd un fief dans deux cas:**

1) la capitale du fief est prise par un autre joueur.

2) tous les seigneurs de sa famille sont morts.

- la capitale du fief est prise: le joueur qui parvient à occuper la capitale d'un fief devient le propriétaire légitime de tout le fief. Il prend la carte titre de noblesse à l'ancien propriétaire et l'attribue à l'un de ses seigneurs.

Attention! Le Roi peut s'opposer au transfert de titre. On dit alors qu'il exerce son droit de garde. Dans ce cas, c'est le roi qui prend la carte titre de noblesse, mais il ne peut pas l'attribuer au seigneur d'une autre famille tant que celle-ci ne contrôle pas effectivement la capitale du fief. Tant que le Roi exerce son droit de garde sur un fief, il peut y faire intervenir la résistance des villageois aux troupes ennemies, à l'exception de celles qui se trouvent dans un château. Si le trône est vacant ou s'il le devient, le joueur qui occupe la capitale obtient aussitôt le titre de noblesse auquel il a droit.

- tous les seigneurs d'une même famille sont morts: quand un seigneur noble meurt, son titre revient à un autre seigneur de sa famille (ce qui n'est pas le cas des titres d'évêque, de cardinal et de Roi). Un seigneur peut avoir plusieurs titres de noblesse. Mais quand un joueur perd son dernier seigneur et que celui-ci possède un ou plusieurs fiefs, ces derniers reviennent au Roi qui les attribue immédiatement aux seigneurs de son choix. Les pions soldats de l'ancien propriétaire situés sur le(s) fief(s) sont remis au Grand Trésorier. Les nouveaux propriétaires reçoivent un pion soldat qu'ils doivent placer dans la capitale de leurs nouveaux fiefs pour marquer leur propriété. Si une carte Taille Seigneuriale a été jouée et que la phase de collecte des revenus n'a pas encore eu lieu, c'est le nouveau propriétaire qui touche les revenus seigneuriaux. Si, lors de la disparition du dernier seigneur d'un joueur, le trône est vacant, le joueur garde titre(s) et fief(s) du moment qu'il lui reste des soldats. S'il obtient un nouveau seigneur avant l'élection d'un nouveau Roi, il pourra lui attribuer les titres qu'il possède. Sinon, il devra les remettre au Roi.

## **ELIMINATION D'UN JOUEUR ET FIN DE PARTIE**

Un joueur qui n'a plus de seigneurs mais possède encore des pions soldats reçoit automatiquement une carte seigneur au moment où le Grand Trésorier remélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche (encore faut-il qu'un seigneur ait été tué ou défaussé dans les tours précédents).

Un joueur qui n'a plus ni seigneur, ni soldat, est éliminé de-la partie.

La partie prend fin dès qu'un joueur a obtenu le nombre de titres de noblesse nécessaires à la victoire: 3 pour quatre cinq et six joueurs; 4 pour trois joueurs. Pour les parties en temps limité, les joueurs terminent le tour de jeu en cours au moment où l'heure fatidique a sonné.

# **FICHE RECAPITULATIVE**

(cette fiche n'est valable que pour les règles adaptées)

## **CARTES A DOS BLEU**

Chaque joueur reçoit une carte Seigneur en début de partie. Les cartes restantes sont mélangées soigneusement et chacun en reçoit trois. A chaque nouveau tour de jeu, le Grand Trésorier distribue à chaque joueur le nombre de cartes nécessaire pour que chacun en ait à nouveau trois en main. Les cartes sont gardées secrètes jusqu'au moment où elles sont jouées.

Quand le tas de cartes est épuisé, on remélange les cartes qui ont été défaussées lors des tours précédents de façon à former un nouveau tas de cartes. Si, au moment où les cartes sont remélangées, un joueur n'a plus de seigneur mais a encore des soldats, il peut demander à recevoir l'une des cartes Seigneur défaussées précédemment.

Il est important que les cartes doivent être jouées lors de la phase 1 du tour de jeu mais qu'elle ne sont pas nécessairement retirées en même temps. Certaines sont retirées dans le même tour de jeu, soit à la fin de la phase 1 (cartes Révolte, Assassinat, Justice, Peste, Soleil et Bonne Récoltes), soit à la fin de la phase 2 (cartes Impôts). D'autres ont une action qui peut durer plusieurs tours (cartes Mauvais temps, Famine), ou même la partie toute entière (carte Seigneur et Evêque) si le personnage représenté reste en vie. Il y a 58 cartes à dos bleu dans le jeu.

**La Taille Royale.** On place cette carte à côté de la carte Roi. Seul le Roi en litre peut prélever la Taille Royale. On ne peut jouer qu'une carte Taille Royale par tour. Au moment de la collecte des revenus, le Grand Trésorier remet 1500 écus au souverain avec les compliments du Trésor Royal.



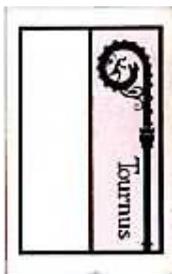
Si, entre le moment où la carte est jouée et la phase des revenus, le Roi meurt, la carte est nulle. Qu'elle ait pu servir ou non, la carte est ensuite défaussée. Il y a 5 cartes Taille Royale.



**la Taille Seigneuriale.** On place en bordure du tapis de jeu sur la couleur de la région concernée. pour pouvoir prélever la taille seigneuriale d'un fief, il faut en posséder le titre de noblesse (baron comte ou duc) et avoir au moins un pion dans la capitale. On ne peut jouer qu'une carte Taille par fief dans le même tour de jeu. lors de la collecte des revenus, le propriétaire du fief reçoit 200 écus pour chaque village du fief. Si entre le moment où la carte est jouée et la phase des revenus, tous les seigneur du joueur concerné meurent, on consultera la règle au paragraphe Perte d'un Fief (Phase 6). cette carte est ensuite défaussée. Il y a 5 cartes Taille Seigneuriale.



**La Dime.** On place cette carte en bordure de tapis de jeu, à côté du nom de l'un des évêchés. Pour pouvoir y prélever la dîme, il faut posséder le seigneur évêque de l'évêché concerné, On ne peut jouer qu'une carte Dîme par évêché dans un même tour de jeu. Lors de la collecte des revenus, l'évêque touchera les revenus de tous les moulins et pressoirs situés sur son évêché à la place de leur(s) propriétaire(s). Si, entre le moment où la carte est jouée et la phase des revenus, l'évêque meurt, la carte est nulle, Qu'elle ait servi ou non, elle est ensuite défaussée, Il y a 4 cartes Dîme.



**Evêque.** On glisse cette carte sous la carte de l'un de ses seigneurs, en ne laissant dépasser que la croix avec le nom de l'évêché. (Sans carte Seigneur, cette carte est inutile). Elle permet de toucher la Dîme dans l'évêché indiqué et donne une voix supplémentaire lors des scrutins.

Attention! Un évêque ne peut pas être Roi et ne peut se déplacer qu'accompagné de 2 pions Soldat maximum. Deux évêques peuvent sacrer le Roi. Il ne peut y avoir qu'une carte Evêque par seigneur, mais un évêque peut être nommé cardinal (voir cartes à dos rouge).

Si un seigneur évêque meurt, la carte Evêque est remise au Grand Trésorier, Il y a 4 cartes Evêque, une par évêché.



**Seigneur.** On pose cette carte devant soi, au vu et au su des autres joueurs. Elle permet de recevoir un pion Seigneur avec la même initiale que le prénom et de le placer immédiatement dans l'un de ses châteaux (ou, à défaut, un village que l'on occupe, un village allié ou un village libre). Dès que le seigneur meurt, la carte et le pion sont remis au Grand Trésorier. Cette carte donne droit à une voix lors des scrutins. Les soldats ne peuvent se déplacer qu'accompagnés d'un seigneur. Il y a 15 cartes Seigneur.

## ATTAQUES



**Peste.** On place cette carte en bordure du tapis de jeu sur la couleur de la région visée. Dans toute la région, la moitié des soldats meurt. Chaque joueur concerné compte ses soldats et en retire la moitié, en répartissant ses pertes comme il l'entend (on arrondit les pertes au chiffre inférieur). pour chaque seigneur présent dans la région, on lance un dé en annonçant son nom et ses titres. Si l'on fait moins de 4 au dé, le seigneur est mort de la peste bubonique. le pion et la carte qui le représentent sont retirés, ainsi éventuellement que ses titres d'évêque, de cardinal ou de roi. La carte Peste ne dure qu'un tour. Elle est défaussée après avoir servi. Il y a deux cartes peste.

**Assassinat.** On place cette carte sur la carte Seigneur

## PARADES

Il n'y a aucune parade contre la peste !

**Justice.** On place cette carte sur l'une des cartes



de son choix. Il est assassiné. Le pion qui le représente est remis au Grand Trésorier. La carte Seigneur et la carte Assassinat sont défaussées. Ses titres éventuels d'évêque, de cardinal ou de roi sont également retirés. Il n'y a qu'une carte Assassinat.



Seigneur du joueur qui vient de perpétrer un assassinat. Cette carte doit être jouée immédiatement après l'assassinat pour être valable. N'importe quel joueur peut la jouer à n'importe quel moment, même s'il a déjà passé son tour. Elle permet de condamner à mort l'un des seigneurs du joueur assassin. On procède alors comme pour la carte Assassinat en retirant le pion et les cartes concernées. Le roi ne peut jamais être condamné. Il n'y a qu'une carte Justice.

**Révolte des paysans.** On place cette carte à côté d'une carte famine. Les paysans affamés se révoltent contre leur seigneur.

Attention cette carte ne peut être jouée que s'il y a une famine dans la région concernée. Il ne peut y avoir qu'une révolte par région à chaque tour. Le joueur qui a posé la carte révolte lance un dé pour connaître l'intensité de la révolte:

1 au dé: la révolte s'apaise d'elle-même (pas de conséquences)

2 au dé: Les paysans attaquent les châteaux de la région. Pour chaque château on lance deux dés, on fait la somme des chiffres obtenus et on consulte la Table de Résultat des Combats. On retire du château le nombre de pions éliminés.

3 au dé: Les paysans détruisent un moulin ou un pressoir par village (c'est l'attaquant qui choisit)

4 au dé: tous les moulins et pressoirs de la région sont détruits

5 au dé: les effets du 2 et du 4 s'additionnent.

6 au dé: les effets du 2 et du 4 s'additionnent mais l'attaquant lance trois dés au lieu de deux contre les châteaux.

La carte Révolte ne dure qu'un tour. Elle est défaussée après avoir servi. Il y a 4 cartes Révolte de Paysans.



Il n'y a pas de carte parade à la Révolte de Paysans, mais il est possible d'apaiser les révoltés en versant au Grand Trésorier une somme en écus égale à 300 fois le degré d'intensité de la révolte (premier lancer de dé ci-dessus). On simule ainsi l'achat de vivres par le seigneur. Si la somme peut être versée immédiatement, la révolte n'a pas d'effet. Il est possible de se faire prêter ou donner de l'argent par un autre joueur.



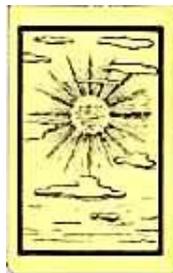
**Famine.** On place cette carte en bordure de tapis de jeu sur la couleur de la région visée. Dans toute la région, il n'y a plus de récoltes. moulins et pressoirs qui s'y trouvent ne rapportent plus d'argent tant qu'une carte Bonnes Récoltes n'a pas été jouée. Il y a 2 cartes Famine.



**Bonnes Récoltes.** On place cette carte sur la carte Famine de son choix, elle annule immédiatement les effets de la Famine dans la région concernée. Les deux cartes sont alors défaussées ensemble. Il y a six cartes Bonnes Récoltes.



**Mauvais Temps.** On place cette carte en bordure du Tapis de jeu sur la couleur de la région visée, Les soldats qui se trouvent dans cette région ne peuvent plus être déplacés et aucun combat n'y est possible tant qu'une carte Soleil n'a pas été jouée, Il y a 3 cartes Mauvais Temps.



**Soleil.** On place cette carte sur la carte Mauvais Temps de son choix. Elle annule immédiatement les effets du Mauvais Temps dans la région concernée. Les deux cartes sont alors défaussées ensemble. Il y a 6 cartes soleil

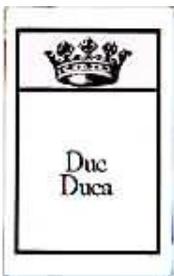
## CARTES A DOS ROUGE

Elles ne sont attribuées que lorsque le seigneur d'un joueur remplit les conditions requises. En cas de décès du seigneur titré, les cartes Roi et Cardinal sont remises au Grand Trésorier. Par contre, les titres de noblesse (baron, comte et duc), dont la possession fait partie du but du jeu, peuvent être transmises à un autre seigneur de la même famille.

**Roi.** On place cette carte sur la carte seigneur de son choix en ne laissant dépasser que son nom. Elle s'obtient avec le Sacre. La carte Roi permet de prélever la Taille Royale (voir impôts) et d'exercer un droit de garde sur les titres de noblesses quand tous les seigneurs d'une famille meurent ou que la capitale d'un fief est prise. Elle donne 4 voix supplémentaires dans un vote sur la déchéance du roi. Il n'y a bien évidemment qu'une carte Roi.



**Cardinal.** On place cette carte sous la carte seigneur de son choix, en ne laissant dépasser que le chapeau rouge. Seul un seigneur qui est déjà évêque peut être nommé cardinal. La carte s'obtient lors des négociation en versant 1000 écus au Grand Trésorier. Elle donne une voix supplémentaire lors des scrutins et permet, à elle seule, de sacrer le roi. Il y a trois cartes cardinal.



**Cartes Baron, Comte et Duc.** On place chacune de ces cartes sous la carte du seigneur désigné, en ne laissant dépasser que la couronne. Chacune de ces cartes correspond respectivement à un fief de 3, 4 ou 5 villages. Elles apportent chacune une voix supplémentaire lors des scrutins. Un seigneur, même évêque ou cardinal, peut posséder plusieurs titres de noblesse. Chaque titre de noblesse est associé à une région précise et donne le droit d'y prélever la taille seigneuriale (voir cartes Impôts). Il y a 6 cartes de noblesse, deux de chaque type.

### LES COMBATS A PLUSIEURS JOUEURS:

**1)** Si plusieurs joueurs convergent sur un même village pour l'attaquer, ils doivent annoncer clairement s'ils sont ou non alliés. Pour être alliés ils doivent désigner au préalable celui qui occupera le village en cas de victoire. On a donc deux cas possible: Attaquants alliés: ils additionnent leurs pions et combattent ensemble contre le défenseur comme dans, un combat normal à deux joueurs. Les pertes sont réparties de façon égale entre les attaquants à moins d'un accord spécial, négocié à la fin du tour précédent.

Attaquants ennemis: ils combattent d'abord entre eux, puis l'attaquant survivant combat contre le défenseur du village.

**2)** Si un joueur, dont un village a été attaqué, reçoit des pions en renforts (les siens ou ceux d'un allié), ces renforts peuvent être additionnés aux pions qu'il a déjà sur place. Mais ceux-ci ne bénéficient plus alors de la protection éventuelle d'un château car il s'agit d'une contre-attaque, donc d'une sortie. Le combat s'effectue normalement (voir ci-dessus). Si la défense gagne, le village ne change pas de propriétaire, à moins d'un accord préalable entre les défenseurs ou de l'élimination au combat du propriétaire légitime.

**3)** Si un joueur a obtenu l'autorisation de camper sur un village et que celui-ci est attaqué par une troisième force, ce joueur a le choix entre rester neutre ou s'allier avec la défenseur (jamais avec l'attaquant).

TABLE DE RESULTATS DES COMBATS																		
résultat du lancer de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pertes subies en terrain nu (Exprimée en nombre de pions)	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
Pertes subies dans un château	0	0	0	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6

TABLE DES LANCERS DE DE(S)			
Nombre de pions en attaque ou en défense	1 à 6 pions	7 à 12 pions	13 pions ou plus
Nombre de dé a lancer	1	2	3

### Déroulement de chaque round:

- l'attaquant et le défenseur font chacun le total de leurs pions.
- chaque joueur consulte la Table des Lancers de Dés.
- l'attaquant lance le nombre de dés auquel il a droit, fait la somme des chiffres obtenus et consulte la Table de Résultats des Combats.

d) le défenseur lance à son tour le nombre de dés auquel il a droit et consulte la Table des Résultats.

e) chacun retire simultanément les pions éliminés. On recommence alors un nouveau round jusqu'à ce que l'un ou l'autre n'ait plus de pions.

### Exemple de résolution de combats:

Le joueur A attaque le joueur B qui se trouve dans un château. A a 8 soldats + 2 seigneurs = 10 pions: il a donc droit à 2 dés. B se défend avec 5 soldats et 1 seigneur, il n'a donc droit qu'à un dé. A lance les dés et fait 5 et 3. Avec 8 points aux dés, il retire 2 soldats à B, car B est dans un château. B lance le dé et fait 6: il retire 3 soldats à A.

Deuxième round: A n'a plus que 7 pions mais il a encore droit à 2 dés. Il fait 3 et 3: il retire encore 2 pions à B. B a droit à un seul dé. Il fait 3 et retire un autre pion à A.

Troisième round: A n'a plus que 6 pions. Il ne lance donc plus qu'un dé. Il fait 6 et retire les deux derniers pions à B, dont le pion seigneur. Mais B a encore un coup à jouer (le défenseur a droit à autant de coups que l'attaquant). Il fait 6 et retire encore 3 soldats à A. Ce dernier prend quand même le château: il ne lui reste qu'un soldat et deux seigneurs.

### Plateau de jeu (taille réelle = 68 x 50 cm)

