

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

UN JEU DE  
PHILIPPE MOUCHEBEUF  
ILLUSTRÉ PAR  
PATRICK DALLANEGRA

# RÈGLES DU JEU



POUR 3 À 6 JOUEURS À PARTIR DE 12 ANS  
DURÉE : À PARTIR DE 2 HEURES



**ASYNCRON**

## PRÉFACE DE L'ÉDITEUR

Vous venez d'acquiescer **fief** et nous vous en remercions.

Le jeu que vous avez entre les mains est né de notre rencontre en 2008 lors du festival des jeux de Parthenay avec Philippe. Ce jeu a pour la première fois été édité en 1984 et est considéré comme un grand classique du jeu de société.

Un monument comme **fief** se devait de bénéficier d'une cure de jouvence et c'est le challenge que nous nous sommes alors fixé. Il nous aura fallu 3 ans de développement et une étroite collaboration avec Philippe pour reformater **fief** tout en lui conservant son esprit.

Cette édition est le fruit de ce travail et nous espérons qu'elle vous donnera autant de plaisir à jouer que nous en avons eu à la confectionner.

Nous avons porté un soin particulier à la rédaction et à la présentation de ces règles.

Néanmoins, une liste des questions les plus fréquemment posées (faq) est disponible page 23 de ce livret et cette faq sera mise à jour sur notre site web à l'adresse suivante :

<http://www.asyncron.fr/fief/faq>

Si vous avez des questions, des remarques à propos de **fief** ou des stratagèmes moyenâgeux à nous soumettre, vous pouvez nous écrire à l'adresse : [fief@asyncron.fr](mailto:fief@asyncron.fr).

Bonnes parties !

## UN MOT DE L'AUTEUR

**fief** n'est pas qu'un jeu de société, c'est aussi un jeu de simulation sur la vie des seigneurs au Moyen Âge. Tous les éléments proposés ont une réalité historique : élection du roi, dîme, taille, révolte des paysans, peste et famine, mauvais temps qui empêche de faire la guerre, engins de siège et souterrain pour s'emparer d'un château par trahison.

**fief** est aussi un jeu de rôle où vous allez incarner différents personnages : prince de l'église, roi, reine, femme d'Arc, gentil seigneur ou assassin.

Tous les éléments de cette aventure : décors, personnages principaux et figurants vous sont proposés. A vous de les faire vivre, à vous d'écrire le scénario. A chaque partie, vous allez vivre une nouvelle histoire, souvent proche de la grande Histoire.

Mon inspiration pour créer ce jeu je l'ai trouvée à la fois dans des études d'Histoire commencées à la Faculté des lettres de Bordeaux mais aussi et surtout dans la grande fresque historique de Maurice Druon : "Les rois maudits". Oeuvre composée de sept tomes que j'ai dévorés en quelques semaines durant mon adolescence. Deux séries télévisées en 1972 et 2005 seront tirées de cette fresque magistrale.

A n'en pas douter, avec ce jeu j'ai essayé de vous donner tous les éléments pour écrire un nouveau chapitre dans l'esprit de cette saga.

La première version du jeu recevra le Pion d'Or décerné par la revue Jeux & Stratégies en 1981 dans le cadre du célèbre concours de créateurs de Boulogne Billancourt. Le jeu sortira chez International Team France en 1984 sous le nom "Fief", une nouvelle édition avec de nouveaux personnages féminins paraîtra en 1989 sous le nom "Fief 2", éditée en six langues chez Eurogames.

La version 2011, sobrement appelée **fief**, est une édition complètement remaniée avec l'objectif d'en faire un jeu d'aujourd'hui avec des mécanismes simplifiés et un matériel de grande qualité.

Merci à l'équipe d'ASYNCRON pour le superbe travail réalisé.

## SURVOL RAPIDE

**fief** est un jeu de conquête et de diplomatie qui se joue de 3 à 6 joueurs.

Chaque joueur incarne une famille de la noblesse qui tente de devenir la plus puissante du royaume.

Le jeu se déroule sur un plateau qui représente un royaume fictif au Moyen Âge. On y trouve des villages reliés entre eux par des chemins ; chaque village appartient à un fief mais aussi à un évêché.

Les joueurs vont chercher à obtenir les titres liés aux fiefs, ainsi que des hauts titres comme roi, reine ou pape.

Chaque joueur démarre avec un seigneur, un château et quelques troupes, qu'il place sur un village.

Chaque tour se déroule en plusieurs phases. Chaque phase est effectuée par tous les joueurs puis on passe à la phase suivante. A la fin de chaque tour, on vérifie si un ou plusieurs joueurs ont gagné. Il est possible de gagner en équipe en s'alliant avec un autre joueur grâce à un mariage.

Il est difficile de gagner seul ; les joueurs vont devoir négocier, passer des accords et former des alliances. Pour ce faire, ils disposent chacun de 3 pions **AMBASSADE**. Chaque pion peut être joué à tout moment et permet d'initier une discussion privée de 3 minutes avec le ou les joueurs que l'on souhaite. Il faut donc bien gérer ces négociations car on n'a que 3 pions !

A chaque tour les joueurs tirent des cartes. Ces cartes sont soit des cartes **PERSONNAGE** qui permettent de mettre en jeu de nouveaux seigneurs, soit des cartes **ÉVÈNEMENT**, tels des bonnes récoltes, impôts ou beau temps.

Ils peuvent ensuite poser des cartes qu'ils possèdent pour en appliquer les effets, le plus souvent sur un fief ou un évêché.

Certaines cartes spéciales peuvent être jouées à tout moment du tour de jeu, ce qui provoque des événements inattendus : assassinat, souterrain qui permet d'envahir un château. Effet de surprise garanti !

Les joueurs reçoivent ensuite des revenus : chaque village ou moulin contrôlé rapporte des écus. Certains bonus peuvent être obtenus par les cartes comme les impôts ou par des titres comme le roi.

Avec ces revenus, les joueurs peuvent acheter des troupes et bâtiments qu'ils placent sur la carte.

Puis ils déplacent leurs seigneurs de village en village en suivant les chemins. Les seigneurs peuvent emmener avec eux des troupes, mais les troupes ne peuvent pas se déplacer seules sans seigneur.

Lorsque tous les joueurs ont fait leurs déplacements, des combats ont lieu sur les villages où se trouvent des troupes de différents joueurs, si un des joueurs décide d'attaquer.

Le combat se déroule en plusieurs rounds ; à chaque round on calcule les forces de chaque armée, ce qui fixe le nombre de dés de combats qu'elle lance. Les pertes sont appliquées directement sur les troupes adverses. Le combat cesse quand un camp est décimé ou se rend. Les châteaux et cités donnent des bonus défensifs.

Lorsqu'ils contrôlent tous les villages d'un fief et s'ils possèdent au moins un château sur un de ces villages, les joueurs peuvent acheter le titre du fief, et l'attribuer à un de leurs seigneurs. Une fois attribué, un titre ne peut être conquis que par la force en prenant la capitale du fief ou si le seigneur meurt et n'a pas d'héritier.

Des votes permettent d'attribuer les titres d'évêques, de roi et de pape. Ces différents titres accordent des avantages variés.

Un titre de fief rapporte 1 Point de Victoire (PV), le titre de roi et celui de pape 1 PV chacun. Un joueur gagne avec 3 PV, ou une alliance de 2 joueurs avec 4 PV.

# MATÉRIEL

## SOMMAIRE

Préparation du jeu.....4-5

1. Conditions de victoire.....6

1.1. Victoire en solitaire.....6

1.2. Victoire en alliance.....6

1.3. Règles de départage.....6

2. La diplomatie.....6

3. Tour de jeu.....6

3.1. Phase 1 : "Oyez oyez".....6

3.2. Phase 2 : Cartes.....7

3.3. Phase 3 : Revenus.....7

3.4. Phase 4 : Achats.....7

3.5. Phase 5 : Déplacements.....7

3.6. Phase 6 : Combats.....7

3.7. Phase 7 : Conditions de victoire.....7

4. Tour de jeu détaillé.....7

4.1. Phase 1 : "Oyez oyez".....7

4.1.1. Mariages et alliances.....7

4.1.2. Élections et votes.....8

4.1.3. Élections des évêques.....8

4.1.4. Élection du Pape.....9

4.1.5. Élection du Roi.....9

4.2. Phase 2 : Cartes.....10

4.2.1. Défausse et Tirage.....10

4.2.1.1. Défausse.....10

4.2.1.2. Tirage.....10

4.2.2. Résolution des calamités.....11

4.2.2.1. Mauvais temps (4 cartes).....11

4.2.2.2. Famine (4 cartes).....11

4.2.2.3. Peste (2 cartes).....11

4.2.3. Pose des cartes.....11

4.2.3.1. Carte Seigneur (18 cartes).....11

4.2.3.2. Carte Bonnes récoltes (5 cartes).....12

4.2.3.3. Carte Beau temps (5 cartes).....12

4.2.3.4. Carte Impôt (5 cartes).....12

4.3. Phase 3 : Revenus.....12

4.4. Phase 4 : Achats.....12

4.4.1. Troupes.....13

4.4.2. Engins de siège.....13

4.4.3. Moulins.....13

4.4.4. Châteaux.....13

4.4.5. Titres de fief.....13

4.4.6. Titre de cardinal.....14

4.5. Phase 5 : Déplacements.....14

4.5.1. Chevauchées.....15

4.6. Phase 6 : Combats.....15

4.6.1. Déroulement d'une bataille.....16

4.6.2. Déroulement d'un round.....16

4.6.3. Fin de bataille.....17

4.6.4. Sièges.....17

4.6.5. Prisonniers.....17

4.6.6. Pillages.....18

4.7. Phase 7 : conditions de victoire.....18

5. Règles optionnelles.....18

5.1. Parties "diplomatiques" :.....18

5.1.1. Diplomatie encadrée.....18

5.1.2. Diplomatie libre.....18

5.2. Brouillard de guerre.....18

I. Cartes Seigneur (18 cartes).....19

II. Carte d'Arc (1 carte).....20

III. Cartes Cardinal (3 cartes).....20

IV. Cartes Évènement.....20

IV.1. Carte Révolte (4 cartes).....20

IV.2. Carte Assassinat (1 carte).....21

IV.3. Carte Justice (1 carte).....21

IV.4. Carte Souterrain (3 cartes).....21

IV.4.1. Pendant un déplacement.....21

IV.4.1.1. Évasion.....21

IV.4.1.2. Mouvement par mauvais temps.....21

IV.4.1.3. Fuite d'un château/cité assiégé.....22

IV.4.1.4. Éviter une troupe en champ.....22

IV.4.2. Pendant un combat.....22

IV.4.2.1. Attaque par les souterrains.....22

FAQ.....22-23

90 pions <b>SERGEANTS</b>  15 par couleur	48 pions <b>CHEVALIERS</b>  8 par couleur	18 pions <b>SEIGNEUR</b>  6 femmes et 12 hommes	12 pions <b>ENGINS DE SIÈGE</b> 
---	--	--	---

18 pions <b>IMPÔT</b>  (3 par couleur)	6 pions <b>MARIAGE</b>  (1 par couleur)	12 pions <b>VOTE</b>  (2 par couleur)	18 pions <b>AMBASSADE</b> 
--	--	---	---

22 cartes <b>PERSONNAGE</b>	24 cartes <b>ÉVÈNEMENT</b>	10 cartes <b>CALAMITÉ</b>	17 cartes <b>TITRE</b>	1 carte <b>PREMIER JOUEUR</b>
--------------------------------	-------------------------------	------------------------------	---------------------------	--------------------------------------



12 tuiles <b>CHÂTEAU</b> <b>CHÂTEAU</b> assiégé 	8 tuiles <b>CITÉ</b> <b>CITÉ</b> assiégée 	8 dés spéciaux de combat de deux couleurs différentes 
--	--	---

15 pions <b>MOULIN</b> 	Des pions ECUS de valeur 1, 2 et 5 	2 pions <b>ASSASSIN</b> 
1 plateau de jeu, 2 aides de jeu, 6 aides de jeu individuelles, 18 socles en plastique, 1 dé classique en bois.	1 pion <b>PRINCE HÉRITIER</b> 	1 pion <b>EXCOMMUNICATION</b> 



## LE PLATEAU DE JEU

Il représente un royaume au Moyen Âge.

Les villages constituent des cases, reliées par des chemins qui permettent le déplacement des troupes et des seigneurs.

Ces villages sont regroupés dans 8 zones de couleurs différentes. Chaque zone représente un fief.

Une autre découpe de la carte se superpose aux fiefs : les évêchés, dont les frontières sont représentées par des frises de 5 couleurs. Ils sont numérotés de 1 à 5.

Chaque village fait partie à la fois d'un fief et d'un évêché. Les 5 villages qui ont une cathédrale sont les chefs-lieux d'évêchés.

## PRÉPARATION DU JEU

**1** Posez le plateau de jeu sur la table avec les deux aides de jeu de part et d'autre du plateau.



**2** Posez la carte **CARDINAL** "achetable" sur son emplacement.

**3** Prenez toutes les cartes **ÉVÈNEMENT** (dos gris) et **CALAMITÉ** (dos noir). Mélangez-les pour former une pile et placez-la sur l'aide de jeu.

**4** Faites une autre pile avec les cartes **PERSONNAGE** (dos marron), mélangez-la et placez-la à côté de la pile **ÉVÈNEMENT**.



**6** Mettez de côté en piles séparées les pions **ÉCUS**, **MOULIN**, **ENGINS DE SIÈGE**, **ASSASSIN**, **EXCOMMUNICATION**, les tuiles **CITÉ** et **CHÂTEAU** et les pions **SEIGNEUR**.

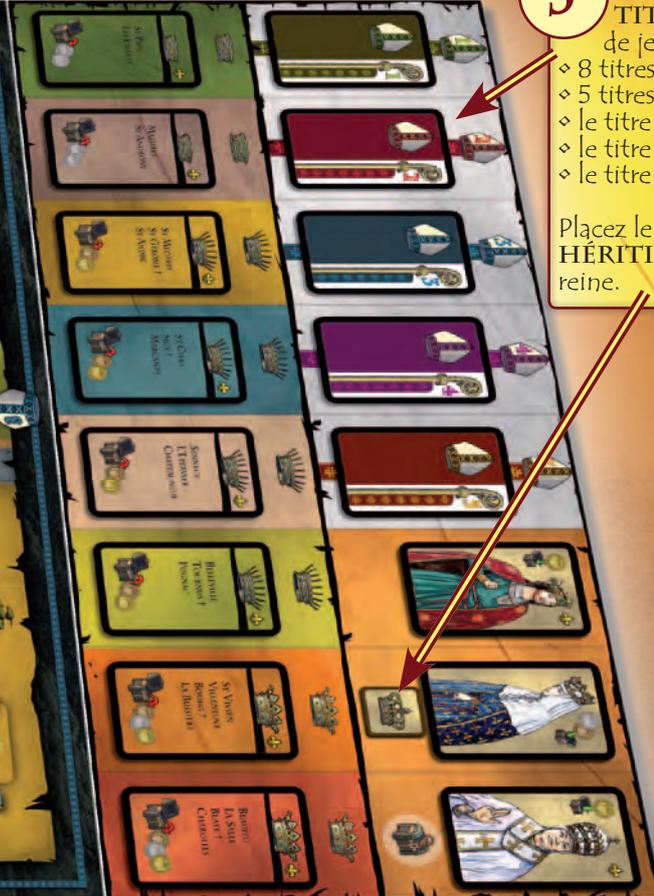
**7** Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions qui correspondent :

- ♦ les pions troupes (8 **CHEVALIERS** et 15 **SERGENTS**) qui constituent sa réserve,
- ♦ son pion **MARIAGE**,
- ♦ ses 3 pions **IMPÔT**,
- ♦ ses 2 pions **VOTE**,
- ♦ 3 pions **AMBASSADE**,
- ♦ 5 écus.

Il commence la partie avec :

- ♦ son pion **SEIGNEUR**,
- ♦ 1 pion **CHEVALIERS** pris dans sa réserve,
- ♦ 3 pions **SERGENTS** pris dans sa réserve,
- ♦ 1 château.

**8** Chaque joueur tire une carte **PERSONNAGE** qu'il pose devant lui. S'il s'agit d'une carte **CARDINAL**, ou de la carte **D'ARC**, il la remet dans le paquet et en retire une. Puis il prend le pion **SEIGNEUR** qui correspond.



**5** Placez les cartes **TITRE** sur l'aide de jeu :

- ◊ 8 titres de fief,
- ◊ 5 titres d'évêque,
- ◊ le titre de roi,
- ◊ le titre de reine,
- ◊ le titre de pape.

Placez le pion **PRINCE HÉRITIÈRE** sous la reine.



**10** Exemple : le joueur **BLANC** (premier joueur) décide de commencer la partie à **ST MÉDARD**.  
Il y place sa tuile **CHÂTEAU**, 3 pions **SERGENTS**, 1 pion **CHEVALIERS** et son pion **SEIGNEUR (ALIÉNOR)**.

**9 PLACEMENT**

Le dernier joueur à avoir visité un château est désigné premier joueur (on peut aussi le tirer au hasard !). Il prend la carte **PREMIER JOUEUR**, puis choisit le village sur lequel il souhaite démarrer. Il y place son seigneur, ses troupes et son château.  
Les autres joueurs font ensuite de même, dans le sens horaire. Ils peuvent choisir n'importe quel village non occupé.

# RÈGLES DU JEU

## 1. CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire sont contrôlées à chaque FIN DE TOUR.

- ♦ Chaque fief contrôlé rapporte 1 Point de Victoire (PV).
- ♦ Les titres de roi et de pape rapportent chacun 1 PV.

### 1.1. VICTOIRE EN SOLITAIRE

Un joueur gagne s'il a 3 PV.

Un joueur peut donc gagner en contrôlant par exemple 3 fiefs à la fin d'un tour, ou bien encore 2 fiefs et le titre de roi ou de pape.

**Attention ! On ne peut pas gagner en solitaire si on est allié, voir ci-dessous.**

### 1.2. VICTOIRE EN ALLIANCE

**Spécial : lors d'une partie à trois joueurs, il n'y a pas de victoire en alliance mais seulement en solitaire.**

A quatre joueurs ou plus, les joueurs peuvent s'allier entre eux et gagner ensemble.

Un joueur ne peut être allié qu'à 1 seul autre joueur.

Dans ce cas, ils gagnent en équipe s'ils ont à eux deux 4 PV, quelle que soit la répartition.

On ne peut pas gagner en solitaire si on est allié.

### 1.3. RÈGLES DE DÉPARTAGE

Si plusieurs joueurs remplissent les conditions de victoire, on les départage ainsi :

**Attention ! Les victoires en solitaire sont prioritaires sur les victoires en alliance.**

Donc si des joueurs remplissent les conditions de victoire en alliance mais que d'autres joueurs remplissent les conditions de victoire en solitaire, seuls les joueurs en solitaire peuvent gagner.

Le vainqueur est le joueur ou le camp qui, par ordre décroissant d'importance :

- ♦ A le titre de roi.
- ♦ A le titre de pape.
- ♦ A le titre de régente.
- ♦ Possède le plus de fiefs.
- ♦ Possède le plus de duchés.
- ♦ Possède le plus de comtés.

Si aucune de ces conditions n'est remplie, il y a égalité finale.

**Exemple 1 :** à la fin du tour, aucune alliance n'est active. Paul contrôle 3 fiefs, Jacques 1 fief, Carine 1 fief, et Lucie 2 fiefs et le titre de roi. Paul et Lucie remplissent les conditions de victoire. On regarde si l'un des joueurs a le roi. C'est le cas de Lucie, c'est donc Lucie qui gagne.

**Exemple 2 :** à la fin du tour, Paul et Jacques sont alliés. Paul contrôle 3 fiefs, Jacques 1 fief et le titre de roi, Carine 1 fief et Lucie 3 fiefs. Paul est allié, il ne peut donc gagner seul, malgré ses 3 fiefs. L'alliance Paul - Jacques a 5 PV : 3 pour les fiefs de Paul, 1 pour le fief de Jacques et 1 pour le titre de roi.

Les conditions de victoire par alliance sont donc remplies (4 PV). Mais Lucie a 3 PV, et remplit donc les conditions de victoire en solitaire. Comme les victoires en solitaire sont prioritaires sur les victoires en équipe, c'est Lucie qui gagne !

Note de l'auteur : la plupart du temps la situation est bien plus simple, et seul un joueur ou une alliance a le nombre de points nécessaires.

## 2. LA DIPLOMATIE

**fief** est un jeu de diplomatie. Les joueurs peuvent discuter entre eux, passer des alliances, se mettre d'accord pour telle ou telle action.

Afin de limiter la durée des négociations, chaque joueur dispose de 3 pions **AMBASSADE** pour négocier avec les autres joueurs.



A tout moment du jeu, un joueur peut dépenser un de ses pions **AMBASSADE** pour provoquer une discussion avec un ou plusieurs autres joueurs de son choix.

Les autres joueurs ne peuvent pas refuser la discussion (mais rien ne les oblige à accepter les propositions du demandeur !).

Les joueurs peuvent s'isoler pour discuter, par exemple en allant dans une autre pièce.

Chaque pion **AMBASSADE** dépensé donne droit à une discussion de 3 minutes. Si ce temps ne suffit pas, il est possible de dépenser un autre pion **AMBASSADE** pour pouvoir continuer la discussion.

Durant cette discussion, le jeu est en pause. Les autres joueurs peuvent discuter entre eux, mais pas en aparté.

Lorsqu'une ambassade est en cours, on ne peut pas jouer un autre pion **AMBASSADE**, il faut attendre la fin de l'ambassade en cours pour le faire.

Une discussion d'ambassade permet :

- ♦ De parler librement.
- ♦ De se montrer, donner et/ou échanger des cartes, sans limitation.
- ♦ Des transferts d'argent secrets (un transfert d'argent public est possible par ailleurs sans ambassade).

**Attention ! Les joueurs qui sont restés autour du plateau de jeu peuvent parler librement mais ne peuvent pas se montrer ni donner et/ou échanger des cartes.**

Lorsque l'ambassade est terminée, le jeu reprend normalement là où il en était.

## 3. TOUR DE JEU

Ce chapitre présente rapidement le tour de jeu qui sera détaillé ensuite.

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.

### 3.1. PHASE 1 : "OYEZ OYEZ"

Cette phase se décompose en sous-phases, qui doivent être exécutées dans cet ordre :

#### • MARIAGES ET ALLIANCES

Les joueurs déclarent les mariages qui les concernent. Un mariage entre 2 seigneurs de 2 joueurs est la seule manière de former une alliance.

#### • ÉLECTIONS DES ÉVÊQUES

Les titres d'évêque disponibles sont attribués par vote. La carte titre correspondante est placée sous le seigneur élu.

#### • ÉLECTION DU PAPE

Si les conditions sont remplies et le titre vacant, un pape est élu.

La carte **PAPE** est placée sur le seigneur élu.

## • ÉLECTION DU ROI

Si les conditions sont remplies et le titre vacant, un roi est élu. La carte **ROI** est placée sur le seigneur élu.

## 3.2. PHASE 2 : CARTES

Si des calamités sont encore en place sur le plateau, on les retire. Puis on effectue 3 sous-phases :

### • DÉFAUSSE ET TIRAGE

Les joueurs reconstituent leur main en tirant des cartes **PERSONNAGE** et/ou **ÉVÈNEMENT**.

Si une calamité est tirée, elle est mise de côté face cachée et sera résolue à la phase **RÉSOLUTION DES CALAMITÉS**.

Seules 3 calamités maximum peuvent avoir lieu durant un tour. Les autres calamités sont défaussées.

### • RÉSOLUTION DES CALAMITÉS

Les cartes **CALAMITÉS** qui ont été tirées sont révélées et résolues.

### • POSE

Les joueurs posent des cartes s'ils le souhaitent. Différentes cartes sont jouées à cette phase : des cartes **SEIGNEUR** pour mettre en jeu de nouveaux seigneurs, des cartes pour annuler des calamités ou donner des bonus aux revenus, et des cartes **IMPÔT** pour collecter des revenus supplémentaires sur un fief ou un évêché que l'on contrôle.

## 3.3. PHASE 3 : REVENUS

Les joueurs perçoivent leurs revenus, qui dépendent des villages et moulins contrôlés, des cartes **IMPÔT** jouées ce tour-ci, ainsi que des titres détenus (roi, reine et pape).

Les cartes **IMPÔT** et bonus (**BEAU TEMPS**, **BONNES RÉCOLTES**) sont défaussées à la fin de cette phase.

## 3.4. PHASE 4 : ACHATS

Les joueurs effectuent leurs achats.

Ils peuvent acheter dans la limite des éléments encore disponibles :

- ♦ Des titres de fief si les conditions sont remplies.
- ♦ Des troupes qui sont placées en renfort sur le plateau.
- ♦ Des engins de siège qui sont placés en renfort sur le plateau.
- ♦ Des châteaux qui sont placés sur des villages contrôlés.
- ♦ Des moulins qui sont placés sur des villages contrôlés.

## 3.5. PHASE 5 : DÉPLACEMENTS

Les joueurs déplacent leurs seigneurs. Ceux-ci peuvent déplacer avec eux les troupes et engins de siège. Un déplacement spécial appelé **CHEVAUCHÉE**, qui ne peut être réalisé que par des chevaliers et/ou des seigneurs, permet de combattre pendant le mouvement pour tenter de traverser une case occupée par un adversaire.

## 3.6. PHASE 6 : COMBATS

Les combats entre armées et seigneurs de joueurs adversaires présents sur le même village sont résolus. Les seigneurs impliqués peuvent parfois être tués ou faits prisonniers.

À la fin de cette phase, un joueur peut piller les moulins qu'il contrôle.

## 3.7. PHASE 7 : CONDITIONS DE VICTOIRE

On vérifie si un ou plusieurs joueurs ont gagné.

Si aucun joueur n'a gagné, la partie continue. Le premier joueur transfère la carte **PREMIER JOUEUR** à son voisin de gauche et un nouveau tour débute.

## 4. TOUR DE JEU DÉTAILLÉ

Reprenons maintenant chaque phase en détaillant son fonctionnement.

### 4.1. PHASE 1 : "OYEZ OYEZ"

#### 4.1.1. MARIAGES ET ALLIANCES



Les joueurs qui ont convenu d'un mariage l'annoncent publiquement.

Note de l'auteur : un revirement de dernière minute est autorisé !

Le mariage est la formalisation d'une alliance entre deux joueurs.

Aucune alliance n'est possible sans mariage.

Un mariage provoque obligatoirement une alliance entre les deux joueurs impliqués.

Un joueur ne peut avoir qu'un mariage en cours.

Note de l'auteur : il s'agit là de mariages politiques, on suppose que les autres membres de la famille ont des unions sans effet politique, qui ne sont pas représentées dans le jeu.

Un mariage unit deux seigneurs de deux joueurs distincts.

Un des deux seigneurs doit être une femme non mariée qui n'a pas le titre **D'ARC**, l'autre un seigneur homme non marié qui n'est pas dans les ordres, c'est à dire ni évêque, ni cardinal, ni pape.

Si le mari est roi, l'épouse devient immédiatement reine.

Si l'épouse est reine régente (cas où le précédent roi est mort et la reine est devenue régente), le mari ne devient pas roi, il y aura une élection.

Pour symboliser l'alliance, le marqueur **MARIAGE** de chacun des joueurs est placé sur la carte **SEIGNEUR** du conjoint.



Exemple :

**QUENTIN**, contrôlé par le joueur bleu, est marié à **JEANNE**, contrôlée par le joueur magenta.



Le mariage et l'alliance entre les deux joueurs perdurent jusqu'à ce qu'un des deux époux meure, ou que le mariage soit annulé par le pape (voir chapitre pape).

Lorsque deux joueurs sont alliés, ils ne peuvent plus gagner en solitaire tant que l'alliance dure. S'ils gagnent, ce sera ensemble !

Note de l'auteur : il arrive souvent de se retrouver avec une alliance embarrassante. Dans ce cas il faut faire en sorte de la rompre. Il n'y a que deux manières de le faire : faire disparaître un des deux époux, ou obtenir l'annulation du mariage auprès du pape.

### 4.1.2. ÉLECTIONS ET VOTES

Plusieurs titres sont attribués par élection : les évêques, le roi et le pape.

Chaque élection suit la même procédure :

◊ Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur annonce s'il souhaite présenter un candidat parmi ses seigneurs éligibles.

Les conditions d'éligibilité sont différentes pour chaque titre, voir ci-dessous.

◊ Lorsque tous les candidats sont déclarés, on procède au vote :



Chaque joueur dispose de 2 pions **VOTE** : 1 **POUR** (boule blanche au verso) et 1 **NUL** (boule noire au verso).

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur qui dispose de voix place un ou ses deux pions **VOTE** (face cachée) sur le ou les candidats de son choix.



◊ Lorsque tous les joueurs ont placé leurs pions, on les retourne et on compte les voix.

Chaque pion **POUR** donne au candidat les voix de son propriétaire.

Les pions **NUL** ne comptent pas.

**Exemple** : une élection du roi à lieu. 2 seigneurs sont candidats : **ARTHUR** et **HENRI**. Le joueur Vincent a 3 seigneurs titrés, qui lui donnent chacun 1 voix, il a donc 3 voix au total. Il décide de voter pour **ARTHUR**, et place donc son pion **POUR** (boule blanche) face cachée sur la carte d'**ARTHUR**. Il décide de ne pas faire de bluff et donc ne place pas son pion **NUL** sur **HENRI**.

Lorsque les pions votes sont révélés, les 3 voix de Vincent vont à **ARTHUR**.

Note de l'auteur : les pions **NUL** permettent du bluff, et dans certains cas cela peut être déterminant dans le résultat du vote, par exemple en provoquant une égalité qui permettra de ne pas attribuer le titre ce tour-ci.

Les conditions d'élection dépendent du titre en jeu, voir ci-dessous.

Si un candidat est élu, on place la carte titre correspondante sous ou sur sa carte **SEIGNEUR**.

### 4.1.3. ÉLECTIONS DES ÉVÊQUES



Le plateau est divisé en 5 évêchés, numérotés de 1 à 5.

A chaque évêché correspond un titre d'évêque.

Au début de la partie, aucun titre d'évêque n'est attribué.

Il ne peut l'être que lorsque tous les villages qui composent l'évêché sont contrôlés par les joueurs (voir encadré **CONTRÔLER UN VILLAGE** page 14).

Si c'est le cas, une élection a lieu.

Les élections sont effectuées dans l'ordre croissant des numéros d'évêché. On commence par l'évêché n°1, puis le 2, etc.

**CANDIDATS** : tout seigneur homme non marié, non roi, non prisonnier et qui n'a pas déjà de titre d'évêque peut se porter candidat.

**VOIX** : chaque village contrôlé donne 1 voix, le chef-lieu d'évêché donne 2 voix au lieu d'1. Chaque évêque **DÉJÀ EN PLACE AU DÉBUT DU TOUR** donne 2 voix, chaque cardinal (et le pape) 3 voix.

#### CONDITIONS D'ÉLECTION

Un candidat l'emporte s'il a la majorité relative (majorité relative = plus de voix que chacun des autres candidats). En cas d'égalité le titre n'est pas attribué ce tour-ci et un nouveau vote aura lieu le tour suivant.

Un évêque le reste à vie sauf s'il est excommunié (voir encadré **LE PAPE** page suivante).

Si le titre redevient vacant et si les conditions d'élection sont toujours valables (tous les villages sont contrôlés par les joueurs), une élection pour désigner son successeur aura lieu à la prochaine phase d'élections.

### LES TITRES

Il existe différents titres dans **fief**, qui sont attribués aux seigneurs.

Les titres liés aux fiefs : baron ou baronne, comte ou comtesse, duc ou duchesse.

Les titres religieux : évêque, cardinal, pape.

Les titres royaux : roi, reine ou régente, prince héritier.

On appelle **SEIGNEUR TITRÉ** tout seigneur qui possède au moins l'un de ces titres.

### L'ÉVÊQUE

◊ Il peut prélever la dîme en jouant une carte **IMPÔT** sur son évêché (voir phase **REVENUS**).

◊ Il peut tenter de calmer les révoltes. Pour chaque carte **RÉVOLTE** qu'il souhaite calmer, le joueur qui contrôle l'évêque lance 1D6 et applique le résultat avant d'essayer de calmer une autre révolte.

Sur un résultat de 3 ou plus la révolte est calmée : la carte **RÉVOLTE** est défaussée.

Sur un résultat de 1 ou 2, l'évêque échoue dans sa tentative : il est lapidé (le seigneur meurt et sa carte est défaussée). La carte **RÉVOLTE** peut être jouée.

◊ Il donne 2 voix pour l'élection des autres évêques.

◊ Il est susceptible de devenir cardinal ou pape.

◊ Il ne peut pas se marier.



**Exemple** : **FRANÇOIS**, évêque de **SIGY**.

## LE CARDINAL



Contrairement aux titres d'évêque et de pape, les titres de cardinal ne sont pas obtenus par élection.

Il y a deux manières d'en obtenir un : 3 titres sont présents sous la forme de cartes **PERSONNAGE**. Un joueur qui tire une de ces cartes peut la poser sur n'importe quel évêque en jeu, ce qui en fait immédiatement un cardinal. Un quatrième titre peut être acheté au prix de 5 écus. La carte est posée en début de partie sur l'aide de jeu. Un joueur ne peut l'acheter que s'il attribue le titre immédiatement à un évêque en jeu. Si le seigneur dépositaire du titre acheté meurt, la carte est remplacée sur l'aide de jeu et on peut de nouveau l'acheter.

*Note de l'auteur : une généreuse participation au denier du culte aidait bien souvent à s'attirer les faveurs des autorités religieuses. Rien de tel pour favoriser la carrière de son protégé !*

- ◊ Il peut prélever la dîme sur un autre évêché à la place de l'évêque titulaire. Le premier cardinal à le faire est prioritaire sur d'autres cardinaux et le pape, mais l'évêque titulaire est prioritaire sur un cardinal.
- ◊ Il peut tenter de calmer les révoltes. Pour chaque carte révolte jouée, le joueur qui contrôle un cardinal et souhaite étouffer cette révolte doit annoncer immédiatement qu'il tente de la calmer. Il doit payer 3 écus, puis jette 1D6. Sur un résultat de 3 ou plus la carte est défaussée sans effet, sur un résultat de 1 ou 2 la tentative échoue et la révolte s'applique normalement.
- ◊ Il donne 3 voix pour l'élection des autres évêques, mais seulement s'il était en poste au début du tour.
- ◊ Il donne 1 voix pour l'élection du pape, et seuls les cardinaux peuvent participer à ce vote.

### 4.1.4. ÉLECTION DU PAPE

L'élection du pape nécessite la présence de 2 cardinaux.

Tant qu'il n'y a pas 2 cardinaux en jeu, aucun pape ne peut être élu.

Lorsqu'au moins 2 cardinaux sont présents, et si le titre de **PAPE** n'est pas encore attribué, une élection a lieu si au moins 1 candidat se présente.

**CANDIDATS** : seuls les évêques et les cardinaux peuvent se présenter.

**VOIX** : chaque cardinal non prisonnier donne 1 voix.

#### CONDITIONS D'ÉLECTION

Un candidat l'emporte s'il a la majorité absolue (plus de la moitié des voix des votants).

*Note de l'auteur : il n'y a que 4 cardinaux dans le jeu (3 dans la pile des cartes **SEIGNEUR** et 1 à l'achat).*

Un pape le reste à vie. A sa mort, et si les conditions d'élection sont toujours remplies (2 cardinaux en jeu), une élection pour désigner son successeur aura lieu à la prochaine phase d'élection.

### LE PAPE

◊ Il nomme les cardinaux : les cartes **CARDINAL** ne peuvent être jouées qu'avec son accord.

◊ Il peut prélever la dîme sur **TOUS** les évêchés **CONSTITUÉS** (dont l'évêque est en poste), mais n'est pas prioritaire par rapport aux cardinaux ni aux évêques.

*Exemple : le pape joue une dîme. L'évêque titulaire de l'évêché n°3 joue également une dîme. C'est l'évêque qui est prioritaire et qui touche la dîme pour l'évêché n°3, le pape touche la dîme pour les autres évêchés.*

- ◊ Il donne 3 voix pour l'élection des évêques.
- ◊ Il peut annuler un mariage à la demande d'un des deux époux.
- ◊ Il peut excommunier un seigneur : celui-ci ne peut plus voter ni être candidat à une élection tant que l'excommunication dure. De plus, s'il était évêque ou cardinal, il est détroqué et perd immédiatement ses titres religieux. Le pion **EXCOMMUNICATION** est placé sur sa carte **SEIGNEUR**. Le pape peut lever l'excommunication quand il le décide. Si le pape meurt, l'excommunication prend fin. Il ne peut y avoir qu'1 seul seigneur excommunié à la fois.
- ◊ Il touche 5 écus lors de la phase **REVENUS**.
- ◊ Il donne 1 PV.



*Le pape porte une chasuble blanche, une étole à croix pattées brodées au fil d'or et la tiare à trois couronnes, symbole de sa fonction.*



En 1305, Bertrand de Got, évêque de Bordeaux mais pas cardinal, est élu pape sous le nom de Clément V. Ce sera le premier pape en Avignon. Né à Villandraut en Gironde il meurt en 1314 à l'âge de 60 ans. Durant son pontificat, l'ordre des Templiers est dissous.

### 4.1.5. ÉLECTION DU ROI

Si le titre de roi n'est pas attribué et si au moins 1 candidat se présente, une élection a lieu.

**CANDIDATS** : tout seigneur homme titré, non prisonnier et qui n'est ni évêque ni cardinal ni pape peut se présenter.

**VOIX** : chaque seigneur (homme ou femme) titré non prisonnier donne 1 voix, quel que soit le nombre de titres qu'il possède. Cela inclut les titres religieux.

Le 1<sup>er</sup> juillet 987, le comte de Paris, Hugues Capet est élu roi des Français sous le nom d'Hugues 1<sup>er</sup>. Il sera sacré par l'évêque de Reims deux jours plus tard. Quelques mois après son élection, il fait élire son fils Robert en tant que successeur.

### LE ROI

◊ Il peut attribuer gratuitement les titres liés au fief : si un seigneur remplit les conditions pour acheter un titre de fief, le roi peut décider de lui offrir gratuitement lors de la phase **ACHATS**.

- ◊ Sa femme est titrée reine.
- ◊ Il hérite des titres des fiefs qui n'ont pas d'héritiers, et peut les attribuer à qui bon lui semble lors de la phase **ACHATS**.
- ◊ Il peut prélever la taille sur un fief non érigé (dont le titre n'est pas attribué).
- ◊ Il touche 5 écus lors de la phase **REVENUS**.
- ◊ Il donne 1 PV.



*Costume de la fin du XII<sup>ème</sup> début XIII<sup>ème</sup> siècle. Sur la cape figurent des croix suivant la mode byzantine alors en vogue (3<sup>ème</sup> croisade). Il porte une cotte de soie agrémentée de passementerie réalisée au fil d'or. La cape est doublée de fourrure.*

## CONDITIONS D'ÉLECTION DU ROI

Pour être élu, un candidat doit obtenir au moins 3 voix, avoir la majorité relative (plus de voix que chacun des autres candidats), et les voix d'au moins 1 cardinal ou 2 évêques.

- ◊ Si aucun candidat ne remplit ces conditions, le titre reste vacant.
- ◊ Si un candidat est élu, on place la carte **ROI** sur sa carte **SEIGNEUR**.
- ◊ S'il était marié, son épouse devient reine.
- ◊ S'il se marie plus tard, son épouse devient immédiatement reine.

Un roi le reste à vie.

S'il meurt et qu'il y a un prince héritier, le prince héritier devient roi immédiatement.

Sinon, s'il y a une reine, elle devient régente et récupère tous les pouvoirs du roi jusqu'à ce qu'un nouveau roi soit élu.

Un nouveau roi peut être élu normalement lorsqu'il y a une régente.

Détenir le titre de **ROI** rapporte 1 PV. Le titre de régente ne donne aucun PV.

### 4.2. PHASE 2 : CARTES

Plusieurs types de cartes existent dans **fief**. Les joueurs peuvent détenir des cartes **PERSONNAGE**, ainsi que des cartes **ÉVÈNEMENT**.

Les cartes de **TITRE** ne servent qu'à représenter les titres obtenus par les seigneurs, elles ne sont pas tirées.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 cartes (**PERSONNAGE** et/ou **ÉVÈNEMENT**) dans sa main.

Au début de cette phase, on retire toutes les calamités encore en place.

Puis dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur effectue la sous-phase **DÉFAUSSE ET TIRAGE**.

Puis on résout les **CALAMITÉS**.

Puis dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur effectue la sous-phase de **POSE**.

#### 4.2.1. DÉFAUSSE ET TIRAGE

##### 4.2.1.1. DÉFAUSSE

Avant de tirer des cartes, un joueur peut se défausser de tout ou partie des cartes qu'il a en main. Les cartes défaussées sont posées face visible sur la défausse correspondante.

**Attention ! Seules les cartes **SURPRISE** peuvent être jouées pendant cette phase (au lieu de les défausser).**

##### 4.2.1.2. TIRAGE

Puis il tire des cartes dans les piles **PERSONNAGE** et **ÉVÈNEMENT**.

**Attention ! Il est interdit de jouer des cartes pendant cette phase.**

Chaque joueur peut tirer 2 nouvelles cartes au maximum, dont 1 seule carte de la pile **PERSONNAGE**, sans dépasser la limite de 3 cartes en main.



Si un joueur tire une carte **CALAMITÉ** dans la pile **ÉVÈNEMENT**, il la place face cachée sur une place calamité vide de l'aide de jeu.

Les cartes **CALAMITÉ** sont présentes dans la pile des cartes **ÉVÈNEMENT**, et distinguables des autres cartes grâce à leur dos noir et logo blanc.

Il y a 3 places numérotées 1, 2 et 3 ; si elles sont toutes occupées (donc si 3 calamités ont déjà été tirées ce tour-ci) la nouvelle carte **CALAMITÉ** est défaussée (le tas de défausse est indiqué par une flèche rouge).

La carte **CALAMITÉ** tirée ne compte pas dans la limite des cartes tirées par le joueur, il peut donc en retirer jusqu'à ce qu'il en ait tiré 2.

On n'est jamais obligé de tirer des cartes, on peut choisir de ne pas en tirer, ou de n'en tirer qu'une.

## LA REINE

- ◊ Elle touche 3 écus lors de la phase **REVENUS**.
- ◊ Elle peut devenir **RÉGENTE**.
- ◊ Elle peut donner naissance au **PRINCE HÉRITIER**.



Exemple : La reine **MIREILLE**, mariée au roi contrôlé par le joueur magenta.

Seconde moitié du XIII<sup>ème</sup> siècle.

La reine porte une cotte armoriée aux "armes de France" (semi de fleur de lys d'or sur fond azur) avec une cape assortie.

Une guimpe et un voile protègent la gorge et la coiffure.

## DONNER OU ÉCHANGER DES CARTES

Les dons et échanges de cartes sont interdits dans le jeu, sauf lors d'une discussion d'ambassade.

Par contre certaines cartes peuvent être jouées au profit d'un autre joueur :

- ◊ Les cartes **SOUTERRAIN**.
- ◊ **D'ARC**.
- ◊ Les cartes **CARDINAL**.

## 4.2.2. RÉOLUTION DES CALAMITÉS

Il existe 3 types de calamités : le mauvais temps, la famine et la peste.

Lors de la résolution des calamités, on retourne les unes après les autres les cartes présentes sur la zone de résolution des calamités de l'aide de jeu.

On commence par déterminer la zone affectée par la calamité, en jetant 1D6.

Le chiffre obtenu indique l'évêché sur lequel s'abat la calamité. On pose la carte CALAMITE sur le bord du plateau de jeu en face de l'évêché concerné.

Un 6 correspond à une fausse alerte, la calamité est défaussée sans effet. Sinon on applique son effet sur l'évêché concerné.

### 4.2.2.1. MAUVAIS TEMPS (4 CARTES)

Dans l'évêché concerné, aucun mouvement et aucune bataille ne sont possibles (exception : IV.4. carte SOUTERRAIN). Cela concerne tous les villages de l'évêché.

Aucun mouvement partant de ou arrivant dans un village de l'évêché ne peut avoir lieu.

### 4.2.2.2. FAMINE (4 CARTES)

Les moulins présents dans l'évêché ne donnent plus aucun revenu pendant la phase REVENUS.

**Attention ! Cette carte peut provoquer des révoltes, voir carte RÉVOLTE.**

### 4.2.2.3. PESTE (2 CARTES)

Tous les villages de l'évêché sont touchés.

On jette 1D6 pour chaque seigneur présent ; il meurt sur un résultat de 1, 2 ou 3.

Les armées présentes perdent la moitié de leurs troupes en nombre de pions, chiffre arrondi à l'inférieur. C'est le propriétaire qui choisit quels pions il enlève.

**Exemple :** Paul a une armée présente dans un village touché par la peste ; Cette armée compte 3 pions SERGENTS et 2 pions CHEVALIERS. Paul doit retirer  $3 + 2 = 5 / 2 = 2,5$  arrondi à l'inférieur, soit 2 pions. Il choisit de retirer 2 pions SERGENTS.

Sur un autre village, il n'a qu'un pion SERGENTS. Paul doit retirer  $1/2 = 0,5$  arrondi à l'inférieur, soit 0 pion. Il ne retire aucun pion sur ce village.

**Note de l'auteur :** les concentrations de population favorisaient le développement de l'épidémie. Plus les troupes sont concentrées, plus les pertes sont importantes.

La peste continue à être active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée.

Tout seigneur qui entre dans un évêché touché par la peste doit aussi jeter le D6 pour voir s'il succombe à la maladie. Un seigneur qui quitte l'évêché puis revient (aller retour) n'a pas à rejeter le dé. Toute armée entrant dans un évêché touché par la peste perd la moitié de ses troupes en nombre de pions.

### 4.2.3. POSE DES CARTES

Chacun leur tour dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs peuvent poser des cartes.

**Attention ! Certaines cartes comportent un symbole ÉCLAIR VERT, ce sont les cartes SURPRISE (voir CARTES p.20). Ces cartes peuvent être jouées à tout moment, il n'est pas nécessaire de les jouer durant la phase de pose.**

Les cartes SEIGNEUR ainsi que les cartes ÉVÈNEMENT qui portent le symbole carte ne peuvent être jouées que pendant cette phase ; si un joueur décide de les garder, il ne pourra pas les jouer avant la phase pose du prochain tour.

Voici les différentes cartes qui peuvent être posées, et comment les jouer.

Les cartes qui sont jouées sur un évêché sont placées sur le bord de celui-ci.

Il est interdit de placer 2 cartes identiques au même endroit.

#### 4.2.3.1. CARTE SEIGNEUR (18 CARTES)

Jouer une carte SEIGNEUR permet de mettre en jeu dans sa famille un nouveau seigneur. Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 seigneurs en jeu à la fois.

Le joueur pose la carte SEIGNEUR devant lui, récupère le pion correspondant, qu'il place dans un château ou une cité qu'il contrôle, ou à défaut sur un village où se trouve un de ses seigneurs, ou à défaut sur village qu'il contrôle. Le nouveau seigneur est immédiatement opérationnel.

Si le seigneur est un homme, que le joueur contrôle la reine et que le roi est en vie, alors ce joueur peut décider que ce nouveau seigneur est le PRINCE HÉRITIER, fils du roi et de la reine. On place le pion PRINCE HÉRITIER sur ce seigneur.

Dès lors, si le roi meurt, c'est le PRINCE HÉRITIER qui est immédiatement nommé roi. Dans ce cas la reine perd son titre.



#### 4.2.3.2. CARTE BONNES RÉCOLTES (5 CARTES)

Se joue sur un évêché. La carte est posée sur le plateau, au bord de l'évêché choisi.

Elle permet d'annuler une famine en cours, ou donne un revenu supplémentaire de 1 écu à tous les moulins de l'évêché si aucun mauvais temps n'est présent.

La carte est défaussée à la fin de la phase REVENUS.

#### 4.2.3.3. CARTE BEAU TEMPS (5 CARTES)

Se joue sur un évêché. La carte est posée sur le plateau, au bord de l'évêché choisi.

Elle permet d'annuler un mauvais temps en cours, ou donne un revenu supplémentaire de 1 écu à tous les moulins de l'évêché si aucune famine n'est présente.

La carte est défaussée à la fin de la phase REVENUS.

#### 4.2.3.4. CARTE IMPÔT (5 CARTES)

Elle peut être jouée sur un fief (taille) ou sur un évêché (dîme).

**EN TANT QUE DÎME**, cette carte peut être jouée par un évêque sur SON évêché et par un cardinal sur UN évêché CONSTITUÉ (dont l'évêque est en poste) de son choix. Le joueur pose un de ses pions IMPÔT sur le plateau sur la mitre de l'évêché concerné et la carte est défaussée.



Le pape, lui, peut la jouer sur TOUS les évêchés CONSTITUÉS. Le joueur pose un de ses pions IMPÔT sur l'espace prévu à cet effet sur l'aide de jeu et la carte est défaussée.

La dîme permet de percevoir les revenus de tous les moulins concernés à la place de leur propriétaire habituel.

En cas de pose de plusieurs dîmes sur un même évêché, une seule est touchée, par ordre de priorité décroissante, par :

- ◊ L'évêque.
- ◊ Un cardinal.
- ◊ Le pape.

Un cardinal ne peut pas réclamer la dîme sur un évêché donné si un autre cardinal l'a déjà fait ce tour-ci.

**EN TANT QUE TAILLE**, cette carte peut être jouée par un seigneur sur l'un de SES fiefs et par le roi sur un fief non constitué (dont le titre n'est pas attribué) de son choix. Le joueur pose un de ses pions IMPÔT sur le fief concerné et la carte est défaussée.

La taille rapporte un revenu supplémentaire de 2 écus par village contrôlé du fief.

Exemple : Lucie, qui a le roi dans sa famille, demande la taille royale sur la zone du duché de Bourg qui n'est pas encore érigé en fief mais dont tous les villages sont contrôlés par Paul.

Lucie perçoit 8 écus (4 x 2) et Paul recevra 4 écus (4 x 1) puisqu'il contrôle les 4 villages de cette zone.

Attention ! Cette carte peut provoquer des révoltes, voir carte RÉVOLTE.

### 4.3. PHASE 3 : REVENUS

Chaque joueur perçoit des revenus :

- ◊ 1 écu par village CONTRÔLÉ (voir encadré CONTRÔLER UN VILLAGE page 14).
- ◊ 2 écus par moulin CONTRÔLÉ, plus les éventuels bonus d'un beau temps et/ou d'une bonne récolte (+ 1 par moulin et par carte).
- ◊ la taille rapporte 2 écus supplémentaires par village CONTRÔLÉ du fief concerné.
- ◊ les titres de roi et de pape rapportent chacun 5 écus.
- ◊ le titre de reine rapporte 3 écus.

Note de l'auteur : la dîme ne procure pas de revenus supplémentaires, mais permet de toucher les revenus des moulins présents sur la zone à la place de leur propriétaire.

Chaque joueur prend en pions ECUS la valeur totale de ses revenus. Il est possible de faire de la monnaie.

Une fois que tous les joueurs ont pris leurs revenus, ils récupèrent leurs pions IMPÔT et les cartes BEAU TEMPS et BONNES RECOLTES qui avaient été jouées sont défaussées.

### 4.4. PHASE 4 : ACHATS

Chaque joueur peut maintenant effectuer des achats, dans la limite de l'argent dont il dispose et des pions disponibles.



Au Moyen Âge la taille est un impôt direct prélevé par le seigneur sur les serfs de son domaine en échange de sa protection. En 1439 est créée la taille royale payée au roi pour financer l'armée royale lors de la guerre de cent ans.

La dîme est un impôt dû au clergé, calculé sur les produits agricoles afin de pourvoir à l'entretien des paroisses et de leur clergé.

#### DONNER DE L'ARGENT

A cette époque il est courant pour éviter un conflit, un siège ou sceller une alliance de verser de l'argent, en une ou plusieurs fois.

Le don (ou le prêt) d'argent entre joueur est autorisé durant toutes les phases de jeu.

Henri VIII, roi d'Angleterre entra dans la ville de Tournai (Nord) qui paya une somme de 50 000 pièces d'or et une pension de 4 000 livres pendant 10 ans pour éviter le pillage.

#### 4.4.1. TROUPES

◊ Pion SERGENTS. Coût : 1 écu. Un pion SERGENTS vaut 1 point de combat.  
 ◊ Pion CHEVALIERS. Coût : 3 écus. Un pion CHEVALIERS vaut 3 points de combat.  
 Les pions TROUPE achetés sont immédiatement placés sur des villages sur lesquels se trouve un château, une cité ou un seigneur non prisonnier du joueur. Le nombre de pions TROUPE posés en renfort ne peut pas dépasser 4 par village.

Exemple : Vincent contrôle le village de **ST MÉDARD**, avec le seigneur **THIERRY**, 3 pions **CHEVALIERS** et 4 pions **SERGENTS**. Il souhaite renforcer son armée. Il achète 3 pions **SERGENTS** et 2 pions **CHEVALIERS** pour un coût total de 9 (3 x 1 + 2 x 3). Il ne peut poser que 4 pions en renfort par village. Il choisit de poser sur **ST MÉDARD** les 2 pions **CHEVALIERS** et 2 pions **SERGENTS**. Il reste 1 pion **SERGENTS**, qu'il devra placer sur un autre village. Son armée de **ST MÉDARD** compte maintenant 5 pions **CHEVALIERS** et 6 pions **SERGENTS**.

#### 4.4.2. ENGIN DE SIÈGE

Pion **ENGIN DE SIÈGE**. Coût : 5 écus.  
 Un pion **ENGIN DE SIÈGE** doit être placé comme les troupes, sur un village sur lequel se trouve un château, une cité ou un seigneur non prisonnier du joueur.  
 Les engins de siège ne se déplacent que de 1 étape par tour.  
 Un pion **ENGIN DE SIÈGE** annule un dé de malus dû aux défenses en cas d'attaque d'un château ou d'une cité. Les engins de siège n'ont aucun effet en défense d'un château ou d'une cité, ni dans une bataille en champ.  
 Pendant une bataille, les engins de siège ne subissent pas de dégât, mais les engins du camp vaincu sont automatiquement détruits à la fin de la bataille.

#### 4.4.3. MOULINS

Pion **MOULIN**. Coût : 3 écus.  
 Un pion **MOULIN** doit être placé sur un village contrôlé par le joueur. Il ne peut y avoir que 2 moulins maximum par village.  
 Les moulins produisent des revenus supplémentaires (voir 4.3 REVENUS).

#### 4.4.4. CHÂTEAUX

Tuile **CHÂTEAU**. Coût : 10 écus.  
 Une tuile **CHÂTEAU** doit être placée sur un village contrôlé par le joueur. Il ne peut y avoir que 1 château (ou une cité) par village.

#### 4.4.5. TITRES DE FIEF

Le titre d'un fief non attribué peut être acheté par un joueur s'il contrôle tous les villages du fief et possède au moins 1 château sur un de ces villages.  
 Le coût du titre est de 2 écus par village du fief :  
 ◊ **BARONNIE**. Coût : 4 écus (2 villages).  
 ◊ **COMTÉ**. Coût : 6 écus (3 villages).  
 ◊ **DUCHÉ**. Coût : 8 écus (4 villages).



**CHEVALIER** : noble combattant à cheval.  
**SERGENT** : soldat permanent au service d'un seigneur, d'un évêque ou d'une ville.



Attention ! S'il y a un roi en activité, il peut choisir d'offrir le titre au joueur ; dans ce cas le joueur n'a rien à payer !

La carte correspondant au titre acheté est alors placée sous un des seigneurs du joueur.

Exemple à gauche : **CHARLES** duc de **BOURG**.

Un des châteaux présents sur le fief, au choix du joueur, est transformé en cité. C'est désormais la **CAPITALE** du fief.

Si un autre joueur prend le contrôle de cette cité, il s'empare également du titre.

Un seigneur peut posséder plusieurs titres.

Un Seigneur qui possède un titre le garde habituellement jusqu'à sa mort, sauf prise de la cité par la force.

Il existe une exception : si un seigneur possède plusieurs titres, il peut en offrir un à un autre seigneur de sa famille (autre seigneur du joueur), mais il doit toujours garder un titre du plus haut rang qu'il possède.

Ordre d'importance des rangs : **BARON** < **COMTE** < **DUC**

Exemple : le joueur Vincent a dans sa famille le seigneur **ARTHUR** et le seigneur **MIREILLE**. **ARTHUR** possède 1 titre de comte, 1 titre de baron et 1 titre de duc. Vincent peut choisir d'offrir les titres de baron et/ou de comte à **MIREILLE**, mais **ARTHUR** doit garder son titre de plus haut rang, le titre de duc.

Autre exemple : cette fois, **ARTHUR** a 2 titres de comte. Il peut en offrir 1, mais doit en garder 1.

Quand un seigneur titré meurt, le fief revient à un autre membre de sa famille, homme ou femme qui récupère la carte Fief.

S'il était le dernier seigneur de cette famille et qu'il était marié, le fief revient à son conjoint sinon le titre revient au roi (ou à la régente) qui l'attribue au seigneur de son choix.

Cette attribution se fera lors de la prochaine phase **ACHATS** (cela ne concerne que l'attribution par le roi, pas le changement de propriétaire des cas évoqués avant).

#### 4.4.6. TITRE DE CARDINAL

Carte **CARDINAL**. Coût : 5 écus.

Il n'y a qu'un seul titre de cardinal disponible à l'achat. La carte est posée en début de partie sur l'aide de jeu. Un joueur ne peut l'acheter que s'il attribue le titre immédiatement à un évêque en jeu.

Si le seigneur dépositaire du titre acheté meurt, la carte est remplacée sur l'aide de jeu et on peut de nouveau l'acheter.

#### 4.5. PHASE 5 : DÉPLACEMENTS

Chaque joueur peut déplacer tous ou certains de ses seigneurs non prisonniers.

Les déplacements s'effectuent de village à village, en suivant obligatoirement un chemin.

Un déplacement entre 2 villages s'appelle une étape.

Un seigneur ne peut effectuer que 2 étapes maximum par tour à l'exception du seigneur femme qui porte le titre **D'ARC** : elle peut se déplacer de 3 étapes maximum.



#### CONTRÔLER UN VILLAGE

Un village est toujours soit libre (aucun joueur ne le contrôle), soit contrôlé par 1 joueur, jamais plusieurs !

Au début du jeu, les villages non occupés par un joueur sont libres.

Un village occupé par 1 seul joueur est contrôlé par ce joueur. Ce contrôle entre en vigueur dès que le joueur arrive sur le village.

Si plusieurs joueurs se trouvent sur un village, c'est le premier arrivé qui le contrôle.

Pour visualiser cela, le joueur place ses troupes sur la case qui encadre le village.

Exemple à gauche :

Franck contrôle le village de **CHAROLLES** et de **L'ÉPERVIER** à l'issue de son déplacement mais pas celui de **BLAYE** (vide).



Exemple : Franck déplace **BEAUDOIN** et 3 pions **SERGEANTS** de **BLAYE** à **CHAROLLES** (première étape) où il laisse un pion **SERGEANTS** et poursuit son déplacement jusqu'à **L'ÉPERVIER** (seconde étape).

Il peut se rendre dans un village puis revenir sur ses pas ou avancer de 2 villages.

Durant son mouvement, il peut déplacer avec lui des troupes et engins de siège qui se trouvent avec lui. Des unités peuvent être laissées ou récupérées en cours de route.

Chaque unité ne pourra pas effectuer plus de 2 étapes durant le tour (3 en accompagnant d'Arc). On ne peut donc pas faire traverser la carte à une unité en la passant de seigneur en seigneur !

On peut se déplacer librement sur les villages vides (sans troupe ni seigneur).

On peut quitter un village sur lequel se trouvent des troupes et/ou des seigneurs d'autres joueurs, mais pas dans la direction d'où un seigneur est arrivé à ce village ce tour-ci.

Les engins de siège sont lents !

Les engins de siège ne peuvent se déplacer que de 1 étape par tour.

Une armée qui en a devra donc ne bouger que de 1 étape, ou alors il faudra les laisser en arrière pour continuer à avancer sans eux...

On ne peut pas quitter un château ou une cité assiégés (voir 4.6.4. SIÈGES).

Si l'on souhaite traverser pacifiquement un village où se trouvent des pions d'un autre joueur, il faut lui demander l'autorisation. Le joueur déplace ses unités jusqu'au village puis demande l'autorisation de passage au joueur.

Si celui-ci accepte, il peut continuer son déplacement où bon lui semble.

S'il refuse, le joueur peut faire revenir ses unités sur ses pas (cela compte comme une nouvelle étape) ou s'arrêter dans le village. Il pourra éventuellement combattre pendant la phase COMBATS.

#### 4.5.1. CHEVAUCHÉES

Plutôt que de demander l'autorisation, il est possible de tenter de forcer le passage en livrant bataille. Il s'agit d'un déplacement particulier et c'est le seul cas où une bataille a lieu pendant la phase de déplacement.

Une CHEVAUCHÉE ne peut être effectuée que par une troupe composée uniquement de seigneurs et/ou de chevaliers.

La troupe peut combattre toute troupe qui se trouve sur le village d'arrivée de sa première étape et/ou de la deuxième étape pour D'ARC. Le combat est résolu immédiatement (voir 4.6. COMBATS), avec un bonus de +1 à chaque dé pour le défenseur.

Si la troupe qui fait la CHEVAUCHÉE gagne le combat et qu'il reste au moins 1 seigneur, elle peut continuer son mouvement et effectuer une nouvelle étape.

Il est interdit de faire une CHEVAUCHÉE sur un village où se trouve un château ou une cité.

Une chevauchée peut également être faite sur le village de départ de la troupe pour forcer le passage vers un village d'où une troupe adverse est arrivée ce tour-ci.



#### CONTRÔLER UN VILLAGE (suite)

Si un autre joueur y amène des troupes ensuite, il les place à côté du village, sur le chemin par lequel il est arrivé. Cela indique qu'il s'y trouve mais ne le contrôle pas.

Exemple à droite :

Sabine (joueur blanc) ne contrôle pas le village de L'ÉPERVIER : c'est Olivier (joueur bleu).

Pour prendre le contrôle d'un village déjà contrôlé par un autre joueur, il faut se retrouver seul dessus, soit en faisant en sorte que l'autre joueur s'en aille, soit en vainquant son armée présente sur place.

Lorsqu'un fief est constitué, tous ses villages inoccupés sont considérés contrôlés par le propriétaire du fief.



Exemple : Sabine fait chevaucher BEAUDOIN et 2 pions CHEVALIERS à CHAROLLES (première étape). Le combat a lieu immédiatement. Son armée vaut 7 points, elle lance 2 dés de combat et obtient  $2f + 2f = 4f$ . Olivier (le joueur bleu) défend avec 1 dé de combat (2f) auquel il ajoute son bonus (+1f) et obtient 3f au total.

Le pion SERGENTS d'Olivier est éliminé, ainsi qu'un des pions CHEVALIERS de Sabine.

Celle-ci décide de poursuivre son déplacement jusqu'à L'ÉPERVIER (seconde étape).

#### 4.6. PHASE 6 : COMBATS

Chaque joueur, dans l'ordre du tour de jeu, indique s'il engage une bataille pour chaque village sur lequel ses troupes cohabitent avec des troupes d'autres joueurs.

Il est possible d'attaquer des troupes de son allié !

Si plus de deux joueurs ont des troupes dans un village, ils peuvent combattre ensemble pour une bataille s'ils le souhaitent. Dans ce cas, ils regroupent leurs troupes et doivent s'entendre pour le partage des pertes.

Le joueur choisit l'ordre dans lequel il résout ses combats dans les différents villages.

### 4.6.1. DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

La bataille se déroule en rounds successifs.

Elle prend fin quand un des deux camps est éliminé, ou qu'un des deux camps se rend, ou que 3 rounds successifs se sont déroulés sans perte.

### 4.6.2. DÉROULEMENT D'UN ROUND

Chaque camp compte ses points de combat :

- ◊ 1 point par pion **SERGEANTS**.
- ◊ 3 points par pion **CHEVALIERS**.
- ◊ 1 point par seigneur s'il est un homme, ou une femme si elle est titrée.

Les femmes non titrées ne donnent pas de point de combat mais elles peuvent décider un combat (demander à leur escorte d'attaquer) et être tuées au cours d'une bataille.

Le nombre de points de combat indique le nombre de dés de combat jetés :

- ◊ de 1 à 6 points ..... 
- ◊ de 7 à 12 points ..... 
- ◊ 13 points et plus ..... 

Modificateurs :

- ◊ -1 dé pour l'attaquant si le défenseur est dans un château.
- ◊ -2 dés pour l'attaquant si le défenseur est dans une cité.

**Attention, un joueur qui contrôle un village avec un château ou une cité et qui décide de provoquer une bataille contre un adversaire ne bénéficie pas de ces bonus défensifs ! On considère qu'il sort du château pour attaquer. Ces bonus ne s'appliquent que si c'est l'adversaire qui déclenche la bataille.**

Ces malus peuvent être annulés par les engins de siège : chaque pion **ENGINS DE SIÈGE** peut annuler un malus d'1 dé.

Un souterrain annule tous les malus !

**D'ARC** permet d'ajouter un dé. C'est le seul cas où on peut jeter 4 dés !

Les pertes sont appliquées **simultanément**.

**Exemple :** Vincent attaque une cité avec une armée de 15 points de combat et 1 pion **ENGINS DE SIÈGE**. Il jette 3 dés (13+) - 1 dé (- 2 dés de malus car le défenseur est dans une cité mais 1 de ces 2 malus est annulé par le pion **ENGINS DE SIÈGE**).

Il jette donc 2 dés de combats.

Les dés de combat sont des dés à 6 faces spéciaux. Chaque symbole **f** correspond à un point de perte.

C'est l'adversaire qui choisit les troupes qu'il perd, de manière à éliminer si possible le nombre équivalent de points de combats.

**Exemple :** suite de l'exemple précédent. Vincent jette ses 2 dés. Il obtient 1f et 3f. Il inflige donc 4 points de pertes à son adversaire. L'armée de son adversaire est constituée de 3 chevaliers et 2 sergents. Il doit donc éliminer 1 pion **CHEVALIERS** (3 points) et 1 pion **SERGEANTS** (1 point) pour atteindre les 4 points de pertes.

L'adversaire jette lui aussi les dés : il avait au début du round 3 chevaliers et 2 sergents, soit 11 points de combat soit 2 dés.

Il jette les dés et obtient 3f et 2f = 5 points de pertes.

Vincent choisi d'éliminer 1 chevalier et 2 sergents.

Il reste encore des troupes dans les deux camps, personne ne veut se rendre, la bataille continue !

Nouveau round :

Vincent n'a plus maintenant que 10 points de combat (15 - 5 pertes) (2 dés) et 1 pion **ENGINS DE SIÈGE**. Contre la cité, il ne jette plus qu'1 dé !

Son adversaire a encore 7 points de combat (11 - 4 pertes), il jette toujours 2 dés !

Quand on retire les pertes, on n'élimine les seigneurs qu'une fois tous les soldats éliminés.

**Exemple 1 :** Si dans un camp on trouve le seigneur **GAUVAIN** avec 1 pion **CHEVALIERS** et 1 pion **SERGEANTS**.

Si l'adversaire fait 1f ou 2f au dé, il n'élimine que le pion **SERGEANTS**.

S'il fait 3f il élimine le pion **CHEVALIERS**.

S'il fait 4f il élimine le pion **CHEVALIERS**, le pion **SERGEANTS** et **GAUVAIN** est fait prisonnier.

S'il fait 5f ou plus, **GAUVAIN** est lui aussi éliminé.



Exemple 2 : Si en plus de ces trois pions se trouve aussi **BLANCHE** qui n'est pas titrée. Avec 5f, tous les combattants sont éliminés et **BLANCHE** est faite prisonnière. Avec 6f et plus tout le monde est éliminé, **BLANCHE** aussi.

Exemple 3 : Dans le cas où **BLANCHE** est titrée (par exemple baronne de **ST PAUL** ou reine), elle combat et donne 1 point de combat supplémentaire à son camp.

Si l'adversaire fait 5f, il pourra choisir d'éliminer soit **GAUVAIN** soit **BLANCHE**, celui qui reste étant prisonnier.

A 6f tout le monde est éliminé.

#### 4.6.3. FIN DE BATAILLE

A la fin de chaque round et après avoir subi les pertes, un camp peut choisir de se rendre.

Tous les seigneurs présents dans le camp qui se rend sont faits prisonniers et toutes les troupes restantes sont éliminées.

Si à la fin d'un round il ne reste que des seigneurs dans un camp, ils sont faits prisonniers.

Si 3 rounds successifs se déroulent sans pertes d'un côté ou de l'autre, la bataille s'arrête sur un statu quo. Les troupes restent sur place, le contrôle du village reste à celui qui l'avait avant la bataille.

#### 4.6.4. SIÈGES

Si des troupes de plusieurs joueurs se trouvent à la fin d'une phase **DEPLACEMENTS** sur une case château ou cité, le joueur qui la contrôle est considéré comme étant à l'abri derrière les murailles. Le ou les autres joueurs sont à l'extérieur. Il peuvent alors décider d'assiéger lors de la phase **COMBATS**.

On retourne alors la tuile **CHÂTEAU** ou **CITÉ** sur sa face assiégée (fond rouge).

Exemple à gauche : l'armée de Sabine n'est plus assez puissante (à cause de la perte d'un pion **CHEVALIERS** lors de sa chevauchée) pour attaquer le château. Elle décide de faire le siège.



#### EFFETS D'UN SIÈGE

- ◊ Le village est toujours contrôlé par l'assiégé.
- ◊ Les revenus associés à ce village et éventuellement aux moulins présents ne sont plus perçus par l'assiégé.
- ◊ Les troupes assiégées ne peuvent pas bouger lors de la phase **DÉPLACEMENTS** (exceptions : IV.4. carte **SOUTERRAIN**, 4.5.1. **CHEVAUCHÉES**).
- ◊ Aucune troupe recrutée ne peut être placée pour renforcer l'assiégé lors de la phase **ACHATS**. On peut par contre placer de nouveaux seigneurs.
- ◊ L'assiégeant peut placer des renforts sur la case, selon les conditions habituelles.
- ◊ L'assiégeant pourra piller les moulins à la phase **PILLAGE**.
- ◊ Des troupes qui viennent en renfort de l'assiégé rentrent automatiquement dans la cité ou le château.

Un siège peut être levé à tout moment, dans ce cas on retourne la tuile face normale.

Un joueur dont les troupes sont assiégées peut choisir d'engager le combat pour tenter de briser le siège. Une bataille normale a lieu, mais les protections des remparts ne s'appliquent pas !

Note de l'auteur : cela représente la sortie des assiégés.

#### 4.6.5. PRISONNIERS

Lorsqu'un seigneur est fait prisonnier, on couche son pion sur le plateau et on pivote sa carte **SEIGNEUR** d'un quart de tour. Son pion est désormais contrôlé par le joueur qui l'a fait prisonnier. Celui-ci peut le déplacer normalement.

Tant qu'il reste avec des troupes ou des seigneurs de son geôlier, il reste prisonnier.

Il peut s'évader grâce à une carte **SOUTERRAIN**, être libéré par son geôlier quand bon lui semble, notamment contre paiement d'une rançon ou accord diplomatique, ou libéré si les troupes avec lesquelles il se trouve sont vaincues.

Un seigneur prisonnier conserve son titre et ses revenus mais ne peut plus être candidat ni voter aux élections.

Si le roi est prisonnier, le joueur qui contrôle la reine ne peut pas mettre en jeu le **PRINCE HÉRITIER**.

Note de l'auteur : euh non, rien.

Un seigneur prisonnier compte dans la limite des 4 seigneurs en jeu.

#### 4.6.6. PILLAGES

Lorsque les combats sont terminés, les joueurs peuvent choisir de piller les moulins présents sur les cases qu'ils contrôlent ou qu'ils assiègent. Chaque moulin pillé est détruit. Sa destruction rapporte immédiatement 1 écu au pillleur.

Note de l'auteur : cela permet les tactiques de guerre économique, où l'on effectue des raids chez l'adversaire pour détruire ses ressources, mais aussi la "politique de la terre brûlée", où l'on détruit ses propres ressources avant qu'elles ne tombent aux mains de l'ennemi !

#### 4.7. PHASE 7 : CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque titre de fief possédé rapporte 1 PV.

Les titres de roi et de pape rapportent 1 PV chacun.

◊ On vérifie tout d'abord si un ou plusieurs joueurs remplissent les conditions de victoire en solitaire :

Ne pas être allié et avoir 3 PV.

Si c'est le cas, ce ou ces joueurs gagnent !

Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

◊ Si et seulement si aucun joueur ne gagne en solitaire, on regarde si des joueurs remplissent les conditions de victoire en équipe :

Être alliés (mariage) et avoir 4 PV à deux joueurs.

La répartition n'a pas d'importance : ce peut être 4 PV pour un joueur et 0 pour l'autre, 3 et 1 ou 2 et 2.

Dans ce cas, c'est l'équipe entière qui gagne.

Dans de très rares cas, il peut y avoir 2 équipes vainqueurs simultanément, donc 4 joueurs vainqueurs !

◊ Si aucun joueur ne gagne, le premier joueur passe sa carte **PREMIER JOUEUR** à son voisin de gauche et on recommence un nouveau tour.

### 5. REGLES OPTIONNELLES

#### 5.1. PARTIES "DIPLOMATIQUES"

Les joueurs expérimentés qui souhaitent donner la part belle à la diplomatie, et qui sont prêts à rallonger la durée de la partie, peuvent jouer avec une des options suivantes :

##### 5.1.1. DIPLOMATIE ENCADRÉE

Les pions **AMBASSADE** ne sont pas utilisés. Chaque tour commence par une phase **DIPLOMATIE** d'une durée fixe, par exemple 15 minutes. Durant cette phase, les joueurs peuvent discuter librement entre eux.

Aucune diplomatie n'est possible en dehors de cette phase.

La durée du jeu sera rallongée, puisque on aura 15 minutes de diplomatie par tour, contre 54 minutes maximum (18 pions **AMBASSADE** de 3 minutes chacun) pour toute la partie avec la règle de base.

##### 5.1.2. DIPLOMATIE LIBRE

Les pions **AMBASSADE** ne sont pas utilisés. Il n'y a aucune limite aux discussions diplomatiques.

*Attention ! la partie risque de s'éterniser...*

#### 5.2. BROUILLARD DE GUERRE

il est interdit d'inspecter les piles de troupes des autres joueurs.

Les pions **TROUPE** sont posés face cachée, de manière à masquer la qualité (sergents ou chevaliers) des troupes composant l'armée (la pile).



# CARTES

## I. CARTES SEIGNEUR (18 CARTES)



ALIÉNOR

Bliard du milieu du XII<sup>ème</sup> siècle.

Portées par les femmes nobles, ces robes d'étoffes fines et colorées (souvent faites dans des soies d'importation d'orient) témoignent de l'influence des croisades.



MIREILLE

Cotte du XIII<sup>ème</sup> siècle.

A la mode du bliard a succédé une robe plus simple et plus ajustée : la cotte.

Elle est taillée dans des étoffes plus ou moins riches selon la classe sociale.



GUENIÈVRE

Surcot ouvert du XIV<sup>ème</sup> siècle porté sur une cotte.

Pour les femmes de la noblesse, le surcot de soie ou de laine est agrémenté de nombreux bijoux et souvent bordé de fourrure.

La coiffe est un escoffion à cornes.



ISABELLE

Robe à tassels de la seconde moitié du XV<sup>ème</sup> siècle.

Ce type de robe était porté à la cour.

Le tassels est le triangle de tissu qui habille le décolleté. Elle porte une coiffe dite "à tours conique" improprement appelée "hénin".



JEANNE

Cotte de la fin du XV<sup>ème</sup> siècle.

Agrémentée de manches détachables en soie brochée, cette robe est munie d'une guimpe amovible masquant le décolleté.

Portée par la noblesse et la bourgeoisie.

Une étoffe drapée en turban constitue la coiffe.



BLANCHE

Houppelande portée de la fin du XIV<sup>ème</sup> jusqu'aux premières années du XV<sup>ème</sup> siècle.

Ces robes aux manches amples sont portées par les femmes de la noblesse ou de la riche bourgeoisie.

Elle est accompagnée d'une coiffe dite "en pain fendu".



BEUDOÏN

Chevalier Normand de la fin du XI<sup>ème</sup> siècle.

Il porte un haubert de maille à manches courtes laissant voir son gambison rembourré.

Il se protège grâce à un bouclier en amande peint d'un motif allégorique.

Il est coiffé du casque conique à nasal dont les petites bandes de tissus placées derrière indiquent son rang de seigneur.

Ce type d'armement est à l'époque exclusivement réservé aux nobles.



QUENTIN

Armure de la seconde moitié du XII<sup>ème</sup> siècle.

Ce chevalier est ce que l'on appelle un "fer-vêtu".

Il porte le haubert par dessus un gambison rembourré ainsi qu'un grand bouclier dit "écu".



ERIC

Chevalier du premier quart du XIII<sup>ème</sup> siècle muni d'un "heaume à facial".

Sur un gambison rembourré est porté le haubert de mailles.

Par-dessus, il a ajouté une cotte simple.

Ce vêtement porté en Croisade protège le haubert du soleil.



PHILIPPE

Chevalier du milieu du XIII<sup>ème</sup> siècle, il porte son haubert sous une cotte à ses armes.

Le camail descendu sur ses épaules laisse voir un col de cotte de mailles qui fournit une protection supplémentaire.

Il porte les cheveux longs, signe de son appartenance à la noblesse.



CHARLES

Chevalier du milieu du XIII<sup>ème</sup> siècle.

A cette époque, les cottes d'armes commencent à être armoriées.

Le heaume emboîte maintenant toute la tête.

La cotte peut être "armée", c'est-à-dire doublée de plaques de métal.



LAMBERT

Chevalier des toutes premières années du XIV<sup>ème</sup> siècle.

Les premières plaques de métal renforçant la cotte de maille (coudes, tibias, pieds et parfois épaules) ont fait leur apparition.

L'écu, la cotte et les ailettes sont aux armes du chevalier.



HENRI

Personnage noble du milieu du XV<sup>ème</sup> siècle.

Il arbore un pourpoint en soie brochée, à manches fendues et bordé de fourrure laissant voir le doublet porté en dessous.



GAUVIN

Armure de "plâtes" du milieu du XIV<sup>ème</sup> siècle, coiffé d'un "bâcinet à bretèche", il porte une cotte armoriée rembourrée au niveau du torse.

Les bras et les jambes sont maintenant recouverts d'éléments articulés.

Son bouclier, ou "écu", est peint à ses armes.



FRANÇOIS

Habit civil du XV<sup>ème</sup> siècle.

Le pourpoint est l'habit du noble par excellence.

Fait de drap de laine, de soie ou de velours, le tissu est souvent broché de motifs.

Sa longueur varie au cours du XV<sup>ème</sup> siècle.



OTHON

Armure "gothique" ou "bourguignonne" de la seconde moitié du XV<sup>ème</sup> siècle.

Ce casque de type salade, très profilé, protège bien des attaques frontales.

Le coût extrêmement élevé de ces armures explique qu'elles soient réservées à la seule noblesse.



ARTHUR

Chevalier de la fin du XIV<sup>ème</sup> siècle.

Son pourpoint rembourré est à la mode à la cour de France.



THIERRY

Armure de la fin du XIV<sup>ème</sup> siècle, typique de la guerre de Cent Ans.

Le buste est protégé par une cotte armoriée souvent doublée de lames d'acier, portée sur une cotte de mailles qui, elle-même, repose sur un gambison de lin ou de chanvre rembourré.

La tête est abritée par un "bâcinet" à mézail dit "bec de passereau".

## II. CARTE D'ARC (1 CARTE)

La carte **D'ARC** est une carte **SURPRISE**. Elle peut être jouée à tout moment sur une femme non mariée, y compris sur une femme non mariée d'un autre joueur. La carte est alors posée sur la carte **SEIGNEUR** concernée. Cette femme devient **D'ARC** (en référence à Jeanne d'Arc bien sûr), ce qui lui donne des pouvoirs supplémentaires :

- ◊ Elle peut se déplacer de 3 étapes au lieu de 2, ainsi que les troupes qui l'accompagnent.
- ◊ Elle donne 1 dé de combat en plus lors des batailles. C'est le seul bonus qui permet dans certains cas de jeter 4 dés de combat.

Si le personnage **D'ARC** meurt, la carte est mise dans la défausse des cartes **PERSONNAGE**.

## III. CARTES CARDINAL (3 CARTES)

Une carte **PERSONNAGE CARDINAL**, est une carte **SURPRISE**. Elle peut être jouée à tout moment sur n'importe quel évêque en jeu, y compris un évêque d'un autre joueur. La carte est placée sous la carte **SEIGNEUR**, avec la coiffe qui dépasse au-dessus. Le seigneur concerné devient immédiatement cardinal.

◊ Il peut prélever la dîme sur un autre évêché à la place de l'évêque titulaire. Le premier cardinal à le faire est prioritaire sur d'autres cardinaux et le pape, mais l'évêque titulaire est prioritaire sur un cardinal.

◊ Il peut tenter de calmer les révoltes. Pour chaque carte **RÉVOLTE** qu'il souhaite contrer, le joueur qui contrôle le cardinal paye 3 écus, lance 1D6 et applique le résultat avant d'essayer de calmer une autre révolte.

Sur un résultat de 3 ou plus la révolte est calmée : la carte **RÉVOLTE** est défaussée.

Sur un résultat de 1 ou 2, le cardinal échoue dans sa tentative et la carte **RÉVOLTE** peut être jouée.

- ◊ Il donne 3 voix pour l'élection des autres évêques.
- ◊ Il donne 1 voix pour l'élection du pape, et seul les cardinaux peuvent participer à ce vote.

Si le seigneur meurt, la carte **CARDINAL**, est placée dans la défausse des cartes **PERSONNAGE**.

## IV. CARTES ÉVÈNEMENT

### IV.1. CARTE RÉVOLTE (4 CARTES)

Les cartes **RÉVOLTE** sont des cartes **SURPRISE**. Une révolte peut être jouée à n'importe quel moment sur un village qui se trouve dans une zone sur laquelle une cause de révolte est en cours. Les causes de révolte sont :

- ◊ Les impôts (taille, dîme).
- ◊ Les famines.

Un joueur ne peut pas jouer une carte **RÉVOLTE** avec pour cause un évènement qu'il a lui-même posé.

*Exemple : un joueur impose une dîme sur un évêché. Il ne peut pas poser ensuite une carte révolte sur un des villages de l'évêché en prenant pour prétexte cette dîme. En revanche il peut le faire si une autre cause est présente, par exemple une famine posée par un autre joueur.*

Une révolte jouée est immédiatement résolue par une attaque ponctuelle de 1 dé de combat + 1f. Les modificateurs de combat des défenses des châteaux et cités s'appliquent. Les révoltés peuvent utiliser des cartes **SOUTERRAIN**. Ils peuvent combattre même avec le mauvais temps.

D'autres cartes **RÉVOLTE** peuvent être jouées par le même joueur ou d'autres joueurs avant le début du combat, pour augmenter la force de l'attaque. Chaque carte supplémentaire ajoute 1 dé de combat + 1f.

Si l'attaque détruit toutes les troupes présentes sur la case, ou si aucune troupe n'était présente, les révoltés détruisent les moulins et châteaux qui s'y trouvent (mais pas les cités).

Les révoltés ne font pas de prisonniers, une fois tous les soldats éliminés, les seigneurs le sont aussi.

Une fois l'attaque résolue, la ou les cartes **RÉVOLTE** sont placées dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.

*Exemple : Paul joue une carte **RÉVOLTE** sur le village de **MAZILLES**, sur lequel se trouve un château avec une garnison composée de 2 pions **SERGENTS**.*



*d'Arc porte une armure complète dite "harnois blanc" du premier tiers du XVème siècle. Sous son casque, elle porte un cale qui peut être rembourré.*



La carte **RÉVOLTE** donne 1 dé de combat, mais la défense du château retire 1 dé, ce qui donne 0 dé. Cette révolte est donc sans effet en l'état. Mais Jacques (qui s'était entendu auparavant avec Paul) ajoute une autre carte **RÉVOLTE** ! L'attaque passe donc à 2 dés -1 pour la défense du château, soit 1 dé au final.

Paul jette le dé et obtient 1f + 1f = 2f, les 2 pions sont éliminés (valeur de combat totale de 2), les révoltés s'emparent du château et le détruisent !

Les 2 cartes **RÉVOLTE** jouées sont placées sur la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.



#### IV.2. CARTE ASSASSINAT (1 CARTE)

La carte **ASSASSINAT** est une carte **SURPRISE**. Elle peut être jouée à n'importe quel moment sur n'importe quel seigneur, y compris le roi, le pape ou la reine. Le seigneur visé est assassiné, il meurt immédiatement.

Il est possible d'assassiner un seigneur de son allié !

Le joueur qui a joué la carte **ASSASSINAT** doit désigner un de ses seigneurs comme le commanditaire de l'assassinat. Un pion **ASSASSIN** est placé sur ce seigneur pour s'en souvenir. Ce seigneur pourra être rattrapé par la justice à n'importe quel moment, voir carte **JUSTICE** ci-dessous.

Une fois jouée, la carte **ASSASSINAT** est placée dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.



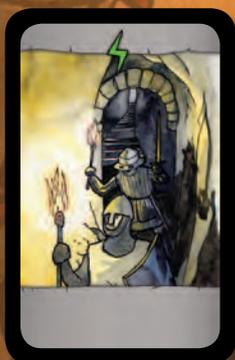
#### IV.3. CARTE JUSTICE (1 CARTE)

La carte **JUSTICE** est une carte **SURPRISE**. Elle peut être jouée à n'importe quel moment sur un assassin, c'est à dire un seigneur qui a commandité un assassinat (voir carte **ASSASSINAT** ci-dessus).

Le seigneur assassin est rattrapé par la justice et exécuté. Il meurt immédiatement (décapité !).

**Attention ! Le roi, la reine, le prince héritier et le pape ont l'immunité, il ne peuvent pas être ciblés par la carte JUSTICE !**

Une fois jouée, la carte **JUSTICE** est placée dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.



#### IV.4. CARTE SOUTERRAIN (3 CARTES)

La carte **SOUTERRAIN** est une carte **SURPRISE**.

Son effet dépend du moment où elle est jouée.

##### IV.4.1. PENDANT UN DÉPLACEMENT

Si elle est jouée pendant la phase **DÉPLACEMENTS**, le joueur choisit un effet parmi les 4 suivants :

###### IV.4.1.1. EVASION

Permet à un prisonnier ou un groupe de prisonniers (présents au même endroit) de s'évader.

Ils sont aussitôt placés dans un village situé à une étape de leur lieu de détention.

On peut cumuler l'effet **EVASION** avec un ou plusieurs autres effets, par exemple avec l'effet **MOUVEMENT PAR MAUVAIS TEMPS** ou l'effet **FUITE D'UN CHÂTEAU ASSIÉGÉ**.

Exemple : **HENRI** et **OTHON** sont prisonniers dans le château de Tournus. Le château de **TOURNUS** est dans un évêché soumis au mauvais temps.

Avec une seule carte **SOUTERRAIN**, à n'importe quel moment de la phase **DÉPLACEMENTS**, un joueur fait s'évader les deux prisonniers qui sont placés (par le joueur qui a joué la carte) sur un des villages contigus à **TOURNUS** : **ST ANDRONY** ou **PUGNAC**. Ils se déplaceront ensuite normalement quand viendra le tour du joueur qui les contrôle.

En respectant la règle de 2 étapes maximum par tour de jeu, ils ne pourront se déplacer que d'une étape supplémentaire.

###### IV.4.1.2. MOUVEMENT PAR MAUVAIS TEMPS

Elle permet à un seigneur et aux troupes (et aux autres seigneurs) qui l'accompagnent de faire un mouvement dans une zone de mauvais temps.

Ce peut être pour se déplacer dans cette zone, pour y entrer, ou en sortir.

Ce mouvement n'est pas un mouvement supplémentaire, c'est seulement un mouvement normalement impossible qui est autorisé.

#### IV.4.1.3. FUITE D'UN CHÂTEAU OU D'UNE CITÉ ASSIÉGÉ(E)

Elle permet à un seigneur et aux troupes (et aux autres seigneurs) qui l'accompagnent de sortir d'un château ou d'une cité assiégé(e) sans avoir à combattre les assiégeants.

Le mouvement est compté comme un mouvement normal.

#### IV.4.1.4. EVITER UNE TROUPE EN CHAMP

Même fonctionnement que pour la fuite ci-dessus, sauf que là il s'agit d'éviter une troupe présente sur un village et susceptible de bloquer un déplacement.

#### IV.4.2. PENDANT UN COMBAT

Si elle est jouée pendant la phase COMBATS, le joueur peut utiliser cet effet :

##### IV.4.2.1. ATTAQUE PAR LES SOUTERRAINS

Elle permet d'assaillir un château ou une cité en passant par un souterrain, ce qui a pour effet d'annuler les bonus défensifs de la fortification !

Exemple : une troupe de 5 points de combat attaque un château. Normalement, l'attaque est de 1 dé de combat - 1 dé pour la défense du château. L'attaque est donc sans effet. Mais l'assaillant joue une carte **SOUTERRAIN**, ce qui annule le malus défensif, et l'attaque peut donc bien avoir lieu, avec 1 dé de combat pour l'assaillant.

Une fois jouée, la carte **SOUTERRAIN** est placée dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.

## FAQ

◊ Un joueur qui n'a plus de seigneur ni de pion sur la carte est-il éliminé ?

Non, il peut continuer à jouer : tirer des cartes, en jouer, négocier, etc.

Il ne peut pas acheter de troupe ou de bâtiment car il ne peut pas les placer sur le plateau.

S'il pose un nouveau seigneur, il doit le placer sur un village non contrôlé de son choix, ou un village contrôlé par un autre joueur avec son accord. Dès qu'il a un seigneur placé sur le plateau, il rejoue normalement.

◊ L'argent des joueurs est-il visible ou caché ?

Il est visible. Si tous les joueurs sont d'accord, on peut jouer en cachant l'argent.

## PHASE OYEZ OYEZ

◊ Peut-on rompre une alliance ?

Pas directement. Si on souhaite casser une alliance, il faut casser le mariage ! Soit en faisant en sorte qu'un des deux époux meure, soit en obtenant son annulation auprès du pape.

◊ Peut-on attaquer son allié ? Lui prendre un château, une cité et le titre qui va avec ? Et l'assassiner ?

Oui à tout cela, mais l'alliance restera en place tant que le mariage ne sera pas rompu (par décès d'un des époux ou annulation par le pape) !

◊ Y-a-t-il des mariages dans les parties à 3 ?

Oui, des mariages peuvent avoir lieu.

◊ À quoi cela sert-il, puisque il ne peut pas y avoir de victoire par alliance !?

Cela permet d'appliquer les règles liées au mariage : transmission des titres, femme du roi qui devient reine, etc. Mais aucune alliance ne compte pour les conditions de victoire, un des deux joueurs seulement pourra gagner.

◊ Peut-on s'abstenir lors d'un vote ?

Tout à fait, en ne posant que son pion NUL, ou aucun pion.

◊ Comment prend-on en compte les abstentions dans le calcul des majorités ?

Les abstentions ne comptent pas, la majorité (relative ou absolue selon le vote) est

calculée sur les votes exprimés seulement.

◊ Un évêque devient cardinal ; que fait-on de son titre d'évêque ?

Il le conserve. De même pour l'élection du pape : le seigneur élu conserve ses titres religieux. Il reste prioritaire pour prélever la dîme sur son propre évêché.

◊ Un personnage peut-il avoir plusieurs titres d'évêque ? Et de cardinal ?

Non, un seigneur ne peut pas avoir plusieurs titres d'évêque, ni plusieurs titres de cardinal. Mais un seigneur cardinal a forcément aussi un titre d'évêque.

◊ La reine rapporte-t-elle 1 PV ?

Non.

◊ Et en tant que régente ?

Non plus.

## PHASE CARTES

◊ Peut-on jouer une carte **SURPRISE** lors de la phase **DÉFAUSSE** ?

Oui, pour l'utiliser au lieu de la défausser.

◊ Peut-on jouer une carte **SURPRISE** lors de la phase de pioche ?

Non.

## PHASE ACHATS

◊ Que se passe-t-il si je veux acheter quelque chose mais qu'il n'y a plus de pion disponible ?

L'achat est tout simplement impossible ! Cela s'applique à tous les pions achatables : moulins, châteaux, engins de siège, chevaliers et Sergents. Cela arrive régulièrement pour les moulins, attention à investir quand il en reste encore !

## PHASE DÉPLACEMENTS

◊ Plusieurs joueurs se trouvent sur une case par laquelle je veux passer. A qui dois-je demander l'autorisation ?

Un des joueurs contrôle la case (ses pions sont dessus), les autres joueurs sont posés à côté, sur un des chemins d'accès. Il faut demander l'autorisation obligatoirement au joueur qui contrôle la case, et à ceux qui se trouvent sur le chemin qu'on veut emprunter. Si un seul refuse, le passage est bloqué.

◊ Peut-on déclarer une chevauchée, effectuer un combat, puis choisir de rester sur place au lieu de continuer son déplacement ?

Non, on doit continuer obligatoirement son mouvement, mais ce peut être en faisant demi-tour.

◊ Peut-on effectuer un combat de chevauchée sur la case d'arrivée finale du déplacement ?

Non, un tel combat aura lieu normalement, lors de la phase combat.

◊ Combien de combats peut-on effectuer lors d'une chevauchée ?

Dans le cadre d'un mouvement normal de 2 étapes, au maximum 2 : 1 sur la case de départ, 1 à l'arrivée de la première étape.

D'Arc peut exceptionnellement en livrer 3 : au départ, à l'arrivée de la première étape et à l'arrivée de la 2ème étape.

◊ Peut-on faire une chevauchée en partant d'un château assiégé ?

Oui ! La troupe qui sort (uniquement seigneurs et chevaliers dans le cadre d'une chevauchée) effectue immédiatement un combat contre l'assiégeant.

En cas de victoire elle DOIT quitter le château et se déplacer sur une case adjacente.

# fief

BLAYE



Auteur : **PHILIPPE MOUCHEBEUF**

Développement : **PHILIPPE MOUCHEBEUF, THIERRY MATTRAY, OLIVIER CHANRY, FRANCK SAVERYS**

Illustrations boîte et cartes : **PATRICK DALLANEGRA**. Design plateau : **YANN RODOLPHE**.

Illustrations plateau et pions : **ELISE CATROS**.

Tests et relectures : Vincent Blanchet, Maxence Voleau, Ludovic Marc, Samuel Bouchet, Anthony Loizeau, Guillaume Rousset, Ronan Kerivin et les Ludopathes, Etienne Hemmerding, Vincent Cleux, Jérôme Péricat, Yoann Mattray, Sophie Alexis, Olivier G., Sabine Saverys. Merci à la Maison des jeux de Nantes.

Je tiens à remercier chaleureusement Les Kalbargéots : David, Yannick et Alain pour m'avoir redonné goût à la création ludique ; François et Jean-François du Relais Descartes de Bordeaux pour leur soutien indéfectible ; Laurent S. et tous ses amis sur Bordeaux et ses environs pour leur participation chaleureuse aux beta-tests ; Jason (pour lui j'ai ajouté 2 femmes : Aliénor et Guenièvre !), Guillaume, Fabrice et tous ceux de son petit groupe de joueurs passionnés ; Michel Pinon, Bruno S., Yosh de Toulon pour leurs précieux conseils ; Fayçal L. et ses amis ainsi que tous les joueurs rencontrés durant les festivals de jeux à Cannes, Toulouse, Lille, Parthenay ou Libourne pour leurs encouragements.

**PHILIPPE MOUCHEBEUF**.



**ASYNCRON**