

BLOOD ROYALE

Table des matières

JEU DE BASE.....	2
(1) Matériel.....	2
Le plateau de jeu.....	2
L'échelle des temps.....	2
(2) Préparation du jeu.....	2
(3) Le vainqueur.....	2
(4) Organisation du tour.....	3
(5) Description d'un tour de jeu.....	3
(6) Phase dynastique (la naissance).....	4
Fiches de personnage.....	4
Utilisation des caractéristiques.....	5
Utilisation des pions-princes.....	5
(7) Phase dynastique (la mort).....	5
(8) Phase dynastique (le mariage).....	6
Contrats de mariage.....	6
Effets des caractéristiques.....	6
Mariages et succession.....	6
Mariages et enfants.....	6
(9) Succession.....	7
Succession d'une femme.....	7
Succession disputée.....	8
Pénalités en cas de 'succession disputée'.....	9
Contrôler 2 pays.....	9
Accession au trône d'un mineur.....	10
(10) Fin de la séquence dynastique.....	10
(11) Interphase (Collecte des impôts).....	10
(12) Interphase (Placer les ressources).....	10
(13) Interphase (Lever des troupes et des flottes).....	11
(14) Phase de mouvement (ordre des joueurs).....	11
(15) Phase de mouvement (événements).....	11
Effets des événements.....	11
(16) Phase de mouvement (Mouvement).....	12
Armées, Princes et Rois.....	12
Flottes.....	13
Ressources.....	13
(17) Contrôle des provinces.....	14
(18) Capitales.....	14
(19) Combat.....	15
Effet de la présence d'une pièce royale.....	15
Fuir la bataille.....	16
Retraite.....	16
Reddition.....	16
Membres de la famille royale prisonniers.....	16
Capitales.....	16
Butin.....	16
Alliances.....	17
Combat naval.....	17
(20) Négociations.....	17
Intervention étrangère.....	17
(21) Encaisser les richesses dûes aux ressources.....	18
(22) Fin du jeu.....	18
(23) Règles spéciales pour moins de 5 joueurs.....	18
4 joueurs.....	18
3 joueurs.....	19
(24) Degré de secret du jeu.....	19
(25) Règles spéciales et conseils pour le début de partie.....	19

JEU DE BASE

(1) Matériel

Le plateau de jeu

Il représente l'Europe Centrale et Occidentale. Chacun des pays du jeu a une couleur particulière :

- verte pour l'Angleterre,
- orange pour l'Espagne,
- bleue pour la France,
- rouge pour l'Allemagne,
- violette pour l'Italie.

Chaque pays est divisé en 10 provinces. Elles auront une influence sur le jeu (pour les règles de contrôle des provinces voir section 17). Certaines de ces provinces ont un rôle particulier (capitales, zones riches en métal, en nourriture, en laine, en produits luxueux ou semi-luxueux).

Les capitales cumulent les fonctions de siège de la cour et de chateau. Leur utilisation est détaillée dans la section 18. A chaque tour de jeu, les provinces produiront des ressources du type précisé plus haut en vue d'échanges (voir section 12).

L'échelle des temps

Ce calendrier a 2 fonctions. Tout d'abord, il permet de savoir à quelle année correspond le tour actuel ; ensuite, il permet de savoir quand les armées perdues lors de bataille ou à cause de la peste peuvent être remises en jeu. En effet, les joueurs doivent attendre 10 ans avant de remplacer leurs pertes. Pour savoir si telle ou telle armée perdue peut être ou non récupérée à ce tour de jeu, vous pouvez utiliser les 2 cases prévues à cet effet.

Exemple

L'action se passe en 1335. Il y a 8 pions armées dans la case "year ending 0" et 4 dans la case "year ending 5". Pendant l'interphase du tour 1335, les 4 armées qui sont dans la case "year ending 5" sont rendues à leurs propriétaires qui peuvent de nouveau les utiliser. Pendant la phase de mouvement du tour 1335, 12 armées sont perdues pendant les combats. On les place dans la case "year ending 5", elles seront remises en jeu pendant l'interphase du tour 1345.

(2) Préparation du jeu

N.B.: S'il y a moins de 5 joueurs, il faut utiliser les règles de la section 23.

Chaque joueur contrôle un pays et une dynastie. Le compteur de tours est placé sur la case 1300.

Chaque joueur commence la partie avec 3 personnages:

- un roi de 25 ans (né en 1275),
- une reine de 20 ans (née en 1280),
- un enfant de 5 ans (né en 1295). Son sexe est déterminé par un D6 (1-3 : garçon ; 4-6 : fille).

Il faut alors remplir une fiche pour chacun d'entre eux. Pour cela, on considère que les 3 caractéristiques du roi et de la reine sont normales (0). En revanche, pour l'enfant, il faut les déterminer par 3 jets de 3D6. Les valeurs correspondant au score sur le dé sont indiquées sur les fiches de personnages en utilisant le tableau suivant.

3D6	3-5	6-8	9-12	13-15	16-18
Score	-2	-1	0	+1	+2

(3) Le vainqueur

Avant le début du jeu, il convient de décider de sa longueur soit en temps réel, soit en temps de jeu (par périodes de 5 ans) sachant qu'il faudra à peu près 30 minutes par tour.

A la fin du jeu, le joueur le plus riche gagne. Une dernière transformation des ressources en argent est autorisée après le dernier tour (voir section 22).

Il est également possible de jouer en campagne, chaque partie suivant la précédente. A ce moment, il convient de garder une trace de ses richesses à la fin de la session. Le vainqueur de chaque partie est celui qui a augmenté son capital du plus gros pourcentage.

(4) Organisation du tour

A/ GESTION DES DYNASTIES :

- Naissances
- Survie
- Mariages
- Annonces

B/ INTERPHASE :

- Impôts
- Apparition des ressources
- Enlever les pions famines
- Payer pour la fin des révoltes
- Entretenir ses armées
- Lever des armées

C/ MOUVEMENT :

- Evénements
- Mouvements
- Evénements
- Mouvements
- (Evénements)
- (Mouvements)

D/ ENCAISSEMENT DES RICHESSES

(5) Description d'un tour de jeu

A/ Chaque tour commence par la gestion des dynasties

Pour commencer, chaque joueur doit voir s'il y a ou non des naissances dans ses couples mariés. Si oui, il faut créer une fiche pour le nouveau personnage (voir section 6).

Ensuite, chaque joueur doit vérifier si ses personnages survivent au tour en faisant pour chacun d'entre eux un jet de survie (voir section 7). Ceux qui échouent sont retirés du jeu. Si un monarque régnant meurt, son successeur monte sur le trône (voir section 9).

Enfin, les joueurs peuvent arranger des mariages pour les enfants de leurs dynasties (voir section 8). Les personnages ne peuvent pas se marier avant d'avoir atteint l'âge de 15 ans, cependant leurs mariages peuvent être arrangé à tout moment, même avant leur naissance.

A la fin de la phase dynastique, les joueurs **doivent** annoncer les changements survenus dans leur dynastie (naissances, mariages, morts et succession). A ce moment, toutes les veuves, sauf les reines, retournent dans leur dynastie d'origine (voir section 7). Les caractéristiques des différents personnages **ne doivent pas** être gardées secrètes et doivent être communiquées aux adversaires à leur demande.

B/ L'interphase comprend :

1. Impôts
2. Apparition des ressources
3. Enlever les pions famines
4. Payer pour la fin des révoltes (15 couronnes)
5. Entretenir ses armées
6. Lever des armées

Pendant le premier tour, seules les phases 1, 2 et 6 s'appliquent.

Comme pour la phase A, les joueurs peuvent effectuer ces actions en même temps, mais doivent respecter l'ordre décrit.

C/ La phase de mouvement se décompose ainsi :

1. Les 5 pions pays sont mis dans un récipient et un des joueurs en tire en un au sort. Le joueur ainsi désigné effectue ses mouvements le premier.
2. Le joueur désigné lance un dé pour déterminer l'événement qui survient (voir section 15). Celui-ci s'applique immédiatement.
3. Il effectue ensuite ses déplacements et attaques (voir sections 16 et 19).
4. Enfin, il tire un nouveau pays au sort parmi ceux restant. Le joueur ainsi désigné effectue alors ses mouvements et combats puis tire un pion au sort. On continue de la sorte jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.
5. Les différents pions pays sont alors remis dans le récipient et on rejoue les phases 1 à 4.

N.B. : Dans une partie à 3 joueurs, on peut répéter ces actions une 3^{ème} fois.

D/ Le tour se termine par l'échange des pions ressources contre de l'argent (cf section 22).

(6) Phase dynastique (la naissance)

Chaque couple marié a la possibilité de donner naissance à des enfants à condition que la femme ait moins de 50 ans et qu'aucun des époux ne soit retenu prisonnier.

A chaque tour, chaque joueur a la possibilité de faire un 'jet de naissance' pour chaque couple marié (dont la femme a 50 ans ou moins) qu'il contrôle. Aucun jet de naissance ne peut être effectué si l'un des membres du couple est retenu prisonnier.

Pour savoir si un heureux événement est survenu, il faut lancer 2D6. Sur un résultat de 7 ou plus un enfant est né. Le joueur peut faire jusqu'à 2 'jets de naissance' supplémentaires pour chaque couple sachant que chaque jet en plus du premier réduira la constitution de la mère de 1 point pour ce tour.

N.B. : Un personnage ne fait pas de jets de survie avant d'avoir 15 ans.

Fiches de personnage

A la naissance d'un nouveau personnage, il faut créer une fiche de personnage. Pour cela, il faut commencer par déterminer le sexe de l'enfant en lançant un D6 (1-3 : garçon ; 4-6 : fille). La détermination du sexe se fait avant que le joueur décide de tenter ou non des jets de naissance supplémentaires.

Ensuite, le joueur lance 3 fois 3D6 pour déterminer les caractéristiques de son personnage (force/astuce ; constitution ; charisme). Les valeurs correspondant au score sur le dé sont indiquées sur les fiches de personnages.

3D6	3-5	6-8	9-12	13-15	16-18
Score	-2	-1	0	+1	+2

On peut alors établir la feuille de personnage :

- ANNEE DE NAISSANCE :

Date du tour actuel.

N.B. : Si un couple a plusieurs enfants au même tour, l'année de naissance du 2^{ème} enfant est celle qui suit le tour actuel. Ainsi au tour 1305, le premier enfant est effectivement né en 1305, le 2^{ème} en 1306, le 3^{ème} en 1307. Ceci prendra toute son importance au moment de la succession.

- TABLEAU :

Contrairement à l'année de naissance, les cases du tableau sont remplies avec les dates correspondant au tour de jeu.

- SEXE :

Voir plus haut.

- DYNASTIE :

On écrit à cet emplacement le nom de la dynastie du père, suivi des prénoms du père et de la mère. Cette règle s'applique à une exception près, les enfants d'une reine seront de sa dynastie.

- TITRE :

Seulement dans les règles avancées.

- CARACTERISTIQUES :

Voir plus haut.

- No :

Rang dans la succession.

- No DE PION :

On met ici soit la mention R (roi), soit un chiffre entre 1 et 5 pour savoir par quel pion ce prince est représenté. Cette case n'est pas remplie à la naissance du personnage mais quand il atteint ses 20 ans. En effet, quand un garçon atteint l'âge de 20 ans, il est représenté sur le plateau par un pion qui apparaît dans une des provinces du joueur. Il peut alors se déplacer et commander des armées dans les batailles.

Utilisation des caractéristiques

- FORCE/ASTUCE :

Le premier nom de cette caractéristique s'applique aux garçons, le second aux filles. Elle affecte les performances des princes dans les batailles (voir section 19) et est modifiée par la caractéristique de leur femme.

N.B. : Le modificateur ne peut jamais être inférieur à -2 ni supérieur à +2.

Exemple

Mathilde (Astuce -2) épouse Francico (Force -1). Francisco a désormais une valeur de combat de -2. Espérons pour le joueur espagnol qu'il avait une bonne raison d'accepter ce mariage !

- CONSTITUTION :

Cette caractéristique représente les chances de survie du personnage (voir section 7).

- CHARISME :

Cette caractéristique représente la popularité du personnage notamment du point de vue des rebellions (voir événements en section 15).

De plus, si la fiancée a un charisme de +1, la dynastie de son futur époux reçoit 30 couronnes du trésor lors du mariage (60 si le score est de +2). En revanche un personnage qui épouse une fille avec un charisme de -1 perdra 30 couronnes (60 si le score est de -2). Voir la section 8.

Utilisation des pions-princes

Quand un garçon atteint l'âge de 20 ans, il apparaît sur le plateau de jeu. S'il y a déjà 5 pions-princes de cette dynastie, le nouveau prince reste dans la capitale et doit attendre qu'un pion soit libéré pour pouvoir se déplacer. Au moment où un pion se libère, c'est le plus âgé des princes non représentés qui le prend.

Si un prince change de dynastie au cours du jeu (à cause d'un contrat de mariage ou d'une carte événement), il faut échanger son pion contre un pion de sa nouvelle dynastie. Si aucun pion n'est disponible, il attend dans la capitale qu'un pion se libère.

(7) Phase dynastique (la mort)

Tous les personnages de 15 ans et plus doivent effectuer un 'jet de survie'. Les joueurs lancent 2D6 pour chaque personnage concerné et modifient le résultat avec la constitution du personnage (ne pas oublier les modifications éventuelles dues aux naissances). Si le résultat final est inférieur au chiffre inscrit dans la case correspondant à l'âge actuel du personnage, il meurt et est retiré du jeu.

Des jets de survie sont aussi nécessaires lors de la peste (section 15) ou pendant les batailles (section 19).

Le contrat de mariage d'un personnage décédé n'est alors plus valable et la veuve de ce personnage retourne dans sa dynastie d'origine à une exception près, la veuve d'un roi est simplement retirée du jeu (les reines-mères ne peuvent pas se remarier).

Si un roi ou une reine meurt, un nouveau monarque monte sur le trône (section 9).

Si une dynastie s'éteint, un joueur peut en commencer une nouvelle en suivant les règles de la section 2. La nouvelle dynastie commence avec l'argent et les possessions de la dynastie précédente.

N.B. : Si vous êtes des joueurs débutants, vous avez la possibilité de ne faire des jets de survie pour votre roi qu'à partir de 1310, ce qui évite le décès intempestif du roi dans les premiers tours.

(8) Phase dynastique (le mariage)

Tous les personnages peuvent se marier à partir de 15 ans. Au moment du mariage le joueur qui contrôlait la femme remet sa fiche au joueur qui contrôle le mari. C'est celui-ci qui décidera de toutes ses actions jusqu'à la mort d'un des 2 époux. Un mariage peut être arrangé à tout moment mais le contrat ne peut être établi que quand les 2 personnages sont effectivement mariés.

Du fait du nombre limité de pays, la seule autre restriction sur les mariages est la suivante : il est impossible pour 2 personnages portant le même nom de dynastie de se marier.

Contrats de mariage

La plupart des mariages sont le plus souvent sujet à des contrats de mariages. Ceux-ci peuvent couvrir à peu près tout et n'importe quoi (à condition de ne pas aller à l'encontre des règles du jeu) : accords de commerce, de passage, de non-agression, échange de territoires, de biens, argent...).

Aussi longtemps que le mariage existe (les 2 membres du couple sont en vie), le contrat doit être respecté. Il ne peut être cassé sous aucune condition.

Il existe des cas où un joueur ne peut pas remplir une des conditions d'un contrat de mariage. Il n'est pas prévu de pénalité dans ce cas. Cependant, les joueurs ne doivent jamais se mettre délibérément dans une telle situation. Chercher des excuses pour ne pas faire une action prévue dans le contrat n'est pas dans l'esprit du jeu. Avec un peu d'habitude vous arriverez à ajouter des clauses aux contrats pour les problèmes ultérieurs.

Exemple

A a signé une clause de non-agression avec B. Il a également signé une clause de soutien en temps de guerre avec C. Il est évident que ce joueur sera dans une situation délicate dans le cas d'une guerre entre B et C. Dans ce cas, A devrait ajouter une clause dans son 2^{ème} contrat qui excluerait tout support à C dans le cas d'une guerre contre B.

Effets des caractéristiques

Un homme marié voit sa force modifiée par l'astuce de son épouse lors des combats.

Lors de son mariage, un homme se voit remettre une donation de la part de son peuple (30 couronnes par point de charisme de l'épouse) si cette caractéristique est positive. En revanche, si la mariée a un charisme négatif, le joueur qui contrôle le mari doit remettre 30 ou 60 couronnes dans le trésor (troubles dans la population).

Quiconque est marié à un roi (ou un prince qui devient roi ultérieurement) ou une reine reçoit un dédommagement de 100 couronnes à prendre dans le trésor.

Mariages et succession

Chaque joueur doit veiller aux intérêts de sa dynastie. S'il manque de garçons, il risque de perdre le contrôle de son royaume au gré des mariages et des successions. Il peut par exemple essayer de faire ajouter une clause au contrat de mariage d'une d'entre elles dans laquelle il est précisé que l'homme renonce au trône et que les enfants de cette union seront élevés dans la dynastie de la fiancée.

Si les 2 joueurs sont d'accord, le mari peut rejoindre la dynastie de la femme. Il peut combattre comme un prince de ce pays et les enfants de cette union appartiendront à la dynastie de la mère mais seront considérés pour la succession comme les enfants d'un homme.

Si une femme mariée monte sur le trône, son mari devient consort et le joueur contrôlant la dynastie de la reine, prend le contrôle de la reine, du consort et de tous les enfants célibataires du couple. En contre-partie, le joueur qui contrôlait le mari reçoit les 100 couronnes prévues pour un mariage avec un monarque.

Si un joueur n'arrive pas à conclure de contrats de mariage de ce type, il peut perdre son royaume. Un autre joueur se retrouve alors à la tête de 2 pays (section 9).

Mariages et enfants

Les enfants portent le nom dynastique du père sauf précision dans le contrat de mariage ou si la mère est reine.

(9) Succession

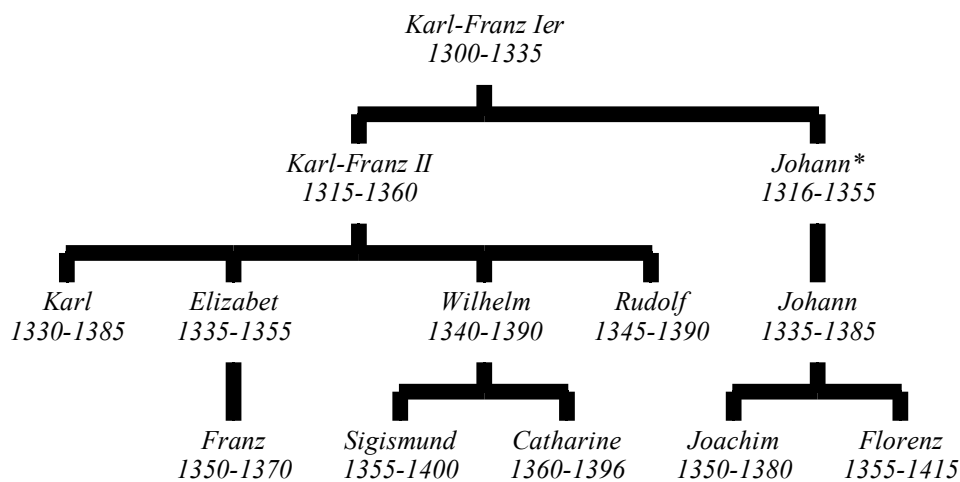
Dans la plupart des cas, la succession est assez directe : c'est le fils aîné du roi qui accède au trône. Cependant, dans certains cas, il faut faire des recherches plus approfondies (en utilisant les noms des parents et les dates de naissance sur les fiches de personnage).

L'ordre de succession est le suivant :

- Le fils aîné puis sa descendance (garçons puis filles),
- Le second fils puis sa descendance (garçons puis filles),
- Le troisième fils...
- La fille aînée puis sa descendance (garçons puis filles),
- La seconde fille...

Exemple

Arbre généalogique allemand



* la date de naissance de Johann indique qu'il est le résultat d'un 2^{ème} jet dans le même tour que Karl-Franz.

Quand Karl-Franz I^{er} meurt en 1335, l'ordre de succession est le suivant : (1) Karl-Franz II, (2) Karl, (3) Elizabet, (4) Johann le vieux, (5) Johann le jeune.

Quand Karl-Franz II meurt en 1360, l'ordre de succession est le suivant : (1) Karl, (2) Wilhelm, (3) Sigismund, (4) Catharine, (5) Rudolf, (6) Franz, (7) Johann le jeune, (8) Joachim, (9) Florenz.

Quand Karl meurt en 1385, l'ordre de succession est le suivant : (1) Wilhelm, (2) Sigismund et ses héritiers, (3) Catharine et ses héritiers, (4) Rudolf, (5) Florenz et ses héritiers.

Si aucun descendant ne peut être trouvé, on considère que le roi avait un parent éloigné dont la fiche est alors créée et qui est joué par le joueur de cette dynastie. Il a soit 5 ans de moins que le roi soit 20 ans (le plus vieux des deux), est marié à une femme qui a 5 ans de moins que lui et a un enfant pour 5 ans de mariage en commençant l'année où le roi a 20 ans. Il faut créer les fiches de la nouvelle famille régnante.

Quand un prince monte sur le trône, le joueur doit immédiatement procéder à l'échange des pions. Le nouveau roi peut alors être placé (au choix du joueur) dans la capitale, dans la province où était le pion du prince ou dans celle où était le pion du roi.

Succession d'une femme

Quand une femme monte sur le trône, les règles de succession se compliquent. Le pion du roi est retiré du jeu. En effet la reine ne quitte jamais la capitale et ne dirige pas d'armées (elle n'a donc pas à être représentée sur le plateau de jeu). En revanche, son score en charisme est utilisé pendant les rébellions (section 15) et elle remplit toutes les autres fonctions d'un roi.

De plus, si une femme est mariée et contrôlée par un autre joueur au moment où elle hérite du trône, elle retourne dans son ancienne dynastie, accompagnée de son mari (le prince consort) et de tous les enfants non mariés du

couple. Le pion du prince est remplacé par un pion dans la couleur de la reine et est placé dans la capitale. Il est à partir de ce moment géré par le joueur de la reine.

A la mort de la reine, son consort retourne dans sa dynastie d'origine, de la même manière que le font la plupart des épouses à la mort de leur mari (section 8). En revanche, les enfants restent dans la dynastie de la reine défunte.

Il y a une exception à toutes ces règles : quand la reine est mariée à un roi ou à un prince qui devient roi d'un autre pays, le contrôle du roi, de la reine et de tous les enfants du mariage reste ou revient au joueur du roi. Dans ce cas, il se forme une union dynastique et le propriétaire du roi dirige 2 pays (voir ci-dessous). Pour éviter cette situation, un joueur peut choisir une 'succession disputée' (passer le tour du personnage féminin dans l'ordre de succession) comme indiqué ci-dessous.

Succession disputée

Un joueur peut ignorer l'ordre normal de succession (empêcher l'accession au trône de l'héritier direct) dans 2 cas bien précis :

- l'héritier est prisonnier dans un pays étranger,
- l'héritier est une femme contrôlée par un autre joueur dans le cadre d'un contrat de mariage).

Il y a des pénalités sous forme d'agitation à l'intérieur des frontières, et d'antagonisme à l'étranger. Cependant un joueur peut préférer ces agitations au risque de perdre le contrôle de son pays.

Si l'héritier est captif et que le joueur choisit de le laisser monter sur le trône, il court un risque de rébellion accru du fait que le roi est loin de sa capitale (section 15).

Le plus souvent, les joueurs choisissent de refuser l'accession au trône à une femme mariée à un roi étranger ou à un prince étranger qui pourrait hériter du trône.

Normalement, une femme qui monte sur le trône revient dans sa dynastie originale (avec son consort et ses enfants). Tout ce que l'autre joueur reçoit en compensation est la prime de 100 couronnes prévue dans ce cas (voir section 8, mariage et succession). Par contre, dans le cas d'un roi, il y a création d'une union dynastique qui implique une perte de contrôle du pays par le joueur qui dirige la reine.

Un joueur dont une femme est prête à accéder au trône peut essayer d'insister pour obtenir une clause dans le contrat de mariage stipulant que le prince consort renonce à prétendre au trône de son pays d'origine. De cette façon, il s'assure du fait que le mari rejoindra sa dynastie au cas où elle deviendrait reine.

exemple

En 1375, le roi Louis de France meurt, laissant sa fille Isabelle. Longtemps auparavant, avant qu'il ne devienne clair qu'elle accéderait au trône, elle s'était mariée avec Carlos d'Espagne, un neveu du roi Miguel. Ils ont eu un enfant, Fernando.

Le joueur français est maintenant confronté à un choix difficile. Si il permet à Isabelle de devenir reine, le joueur espagnol lui rendra la fiche d'Isabelle ainsi que celles de Carlos (prince consort) et de Fernando qui deviendra héritier du trône de France. L'Espagne recevra 100 couronnes du trésor.

D'un autre côté, le joueur français court le risque de perdre le contrôle de son pays s'il agit ainsi. Si le roi Miguel meurt, Carlos est son héritier et s'il devient roi d'Espagne, les 2 trônes seront réunis en une union dynastique gérée par le joueur espagnol.

Finalement, le joueur français choisit de passer par dessus Isabelle et donne le trône au suivant dans l'ordre de succession, le jeune frère de Louis : Henri. Le personnage d'Isabelle reste géré par le joueur espagnol.

Ces règles ne s'appliquent qu'à la mort d'un monarque régnant. Les monarques ne peuvent abdiquer, ni être déposés.

Pénalités en cas de ‘succession disputée’

Si un joueur décide de passer par-dessus un héritier légitime du trône parce qu’il s’agit d’une femme mariée dans une autre dynastie, tous les personnages masculins de cette dynastie combattent avec un malus de -1 sur leur score en force (ce malus peut réduire la force d’un personnage en-dessous de -2) aussi longtemps que l’héritière légitime (ou un de ses descendants) est en vie. Cela représente la résistance de la population du pays à l’encontre de cette succession illégitime.

De plus, la dynastie contrôlant l’héritière légitime bénéficie d’un bonus de +1 à la force de tous ses personnages masculins lorsqu’ils combattent la dynastie ‘usurpatrice’. Cette pénalité prend fin en même temps que l’autre.

Le joueur contrôlant le personnage ‘bafoué’ peut accepter comme clause d’un contrat de mariage avec la dynastie ‘usurpatrice’ de renoncer au trône (au moins pour la durée du mariage). D’un autre côté, il peut tout aussi bien décider de rester un prétendant au trône jusqu’à l’extinction de la branche bafouée, compliquant ainsi la tâche du joueur de manière permanente...

Si un joueur passe le tour d’un héritier mâle prisonnier à l’étranger, tous ses personnages masculins combattent avec une pénalité de -1 comme précédemment. De plus, le monarque reçoit une pénalité à son score de charisme, pour représenter les factions qui n’attendaient que cette occasion pour créer des troubles...

Le joueur lance un dé. Sur 1-3, le charisme du roi est diminué de 1 point. Sur 4-6, il est diminué de 2 points. Cette pénalité ne sera pas répercutée sur les héritiers du nouveau roi, mais peut réduire son charisme en dessous de -2.

Contrôler 2 pays

Il y a des avantages et des inconvénients pour un joueur à gérer 2 pays. Le joueur a un contrôle absolu sur le pays annexé (taxes, commerce, troupes,...). Les armées et flottes sur le plateau au moment de l’union dynastique passent sous contrôle du nouveau joueur. On retire le marqueur du pays annexé (dont les troupes et les flottes seront déplacées en même temps que celles du pays dirigeant l’union).

En revanche, la gestion du pays par une puissance étrangère aura un effet néfaste sur la population. On applique un malus de -2 au charisme du monarque en cas de rébellion dans le pays annexé (ce malus peut réduire le charisme en dessous de -2, voir section 15). Cela continue aussi longtemps que le pays est dirigé par un monarque étranger (c’est à dire un autre joueur).

De plus, le monarque étranger ne peut lever qu’une armée par province contrôlée (et non 2).

La rébellion pouvant s’avérer coûteuse, voire même dangereuse pour le dirigeant de l’union dynastique qui risque une propagation à son propre pays, et la défense des frontières étendues pouvant s’avérer trop difficile, un joueur peut choisir d’abandonner ses droits sur un pays annexé et autoriser le joueur ‘sans terre’ à établir un nouveau monarque sur le trône. Il doit alors rendre à la nouvelle dynastie régnante toutes les provinces initiales (en fonction de la couleur) mais pas forcément les provinces capturées, sauf dispositions contraires prévues dans un contrat de mariage (certaines provinces initiales peuvent ainsi être cédées lors du retour à la dynastie légitime).

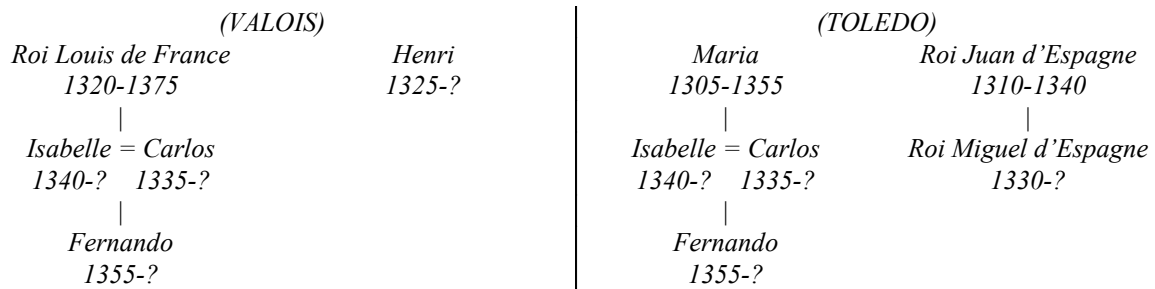
Si le joueur ‘sans terre’ avait perdu le contrôle de son pays du fait de l’extinction de sa dynastie, il peut en établir une nouvelle en suivant la procédure décrite dans le cas où aucun héritier ne peut être trouvé (voir ci-dessus).

Si un joueur reste ‘sans terre’ un long moment, il est réellement en difficulté, bien qu’il puisse espérer regagner son trône grâce aux règles de succession. Entretemps, il continue le jeu en tant que dynastie baronale.

Au moment où il perd le contrôle de son pays, un joueur conserve celui de l’argent de sa dynastie ainsi que tous les pions princes sur le plateau de jeu. Il joue toujours la séquence dynastique, mais ne peut lever des impôts ou des richesses qu’avec la permission expresse d’un autre joueur (qui doit abandonner pour cela une partie de ses propres impôts ou richesses).

Le but d’un joueur dans cette situation est de marier avantageusement un des enfants de sa dynastie afin de récupérer un trône. La probabilité de 2 pertes de contrôle dans la même partie étant relativement faible, cela peut donc signifier l’élimination du joueur.

exemple



Reprenons l'exemple précédent. Le joueur français choisit de mettre Isabelle sur le trône dans l'espoir qu'elle meure rapidement et que Fernando n'ait pas d'héritier. Si ses prévisions s'avèrent exactes, quand Fernando meurt, Henri (ou un de ses héritiers) monte sur le trône. Le trône de France ne peut pas tomber entre les mains de la dynastie espagnole par le biais de Carlos qui ne peut pas prétendre au trône de France (la succession ne passe pas par le mariage, seulement par le sang). Dans l'intervalle, le joueur Valois joue une dynastie baronnale et le joueur espagnol contrôle les 2 pays.

Accession au trône d'un mineur

Si l'héritier légitime du trône a moins de 15 ans, il faut établir une régence. Le joueur choisit n'importe quel personnage de 15 ans ou plus et le nomme régent. Si aucun personnage n'est disponible, on crée un cousin du roi défunt âgé de 5 ans de moins que lui (ou de 30 ans si le roi avait plus de 35 ans) pour lequel on détermine les caractéristiques de la manière habituelle (ce personnage est et reste célibataire et ne peut pas engendrer d'enfants). Le régent est considéré à part entière comme un roi.

Lorsque le dauphin atteint l'âge de 15 ans, le régent retrouve son rôle normal. Si on avait créé un régent pour l'occasion, il est retiré du jeu.

(10) Fin de la séquence dynastique

A la fin de la séquence dynastique, chaque joueur doit faire un rapport verbal sur les naissances (caractéristiques comprises), mariages et décès à tous les joueurs. C'est à ce moment que les veuves (ou les veufs) retournent dans leur dynastie d'origine.

(11) Interphase (Collecte des impôts)

Chaque joueur reçoit 5 couronnes par province contrôlée (section 17) non affectée par la famine ou la rébellion (section 15). Un joueur peut choisir d'augmenter le taux d'imposition et de percevoir 7 couronnes par province mais il devra appliquer un modificateur de -2 lors du jet pour savoir si une rébellion éclate (phase événements). Toutes les provinces doivent être taxées au même taux.

Les joueurs écrivent le nombre de couronnes perçues par province sur un papier et révèlent leur choix simultanément.

(12) Interphase (Placer les ressources)

Certaines provinces produisent des richesses (elles possèdent le symbole approprié sur le plateau de jeu). Les joueurs placent le marqueur de ressource approprié sur les cases productrices non affectées par la famine (section 15). De toutes façons, un maximum de 9 ressources basiques, 2 ressources semi-luxueuses et 1 ressource luxueuse est placé sur le plateau par interphase.

On place les marqueurs sur le plateau même si le marqueur du tour précédent n'a pas été retiré. Seule une famine stoppe la production de richesse d'une province. De plus un joueur peut choisir de détruire les ressources d'une province qu'il contrôle à chaque phase de mouvement (avant la résolution du moindre combat).

(13) Interphase (Lever des troupes et des flottes)

Dans un premier temps, il faut payer 2 couronnes par armée ou flotte que l'on souhaite conserver d'un tour à l'autre (un joueur qui ne paie pas pour toutes ses armées choisit celles qui sont retirées du jeu).

Ensuite, on peut lever de nouvelles armées et flottes au prix de 5 couronnes (chaque pays peut avoir un maximum de 20 armées et 4 flottes simultanément).

N.B. : Au début de la phase, chaque joueur lève le nombre d'armées qu'il souhaite (en payant pour elles). Si un joueur estime être désavantagé par rapport à un autre, il peut décider d'augmenter le nombre en fonction du choix des autres. Cela continue jusqu'à ce que tout le monde soit satisfait (ou ruiné).

Les nouvelles armées sont placées dans la capitale et les flottes sont placées dans une province côtière de la couleur du pays (à condition de toujours en avoir le contrôle).

N.B. : Au premier tour, au lieu de placer leurs armées dans la capitale, les joueurs peuvent les répartir dans leur provinces en les plaçant une par une dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il est impossible de lever des armées si cela amène le nombre d'armée au delà de 2 fois le nombre de provinces **initiales** contrôlées. En revanche, si à un moment donné, le nombre d'armées **déjà en place** dépasse cette limite, le joueur n'est pas obligé d'en retirer.

Les troupes disponibles sont gardées par chaque joueur à côté du plateau de jeu. En effet, au début de la phase, on peut récupérer les armées qui ont été perdues 10 ans auparavant (la méthode utilisée pour cette récupération est expliquée en section 1).

(14) Phase de mouvement (ordre des joueurs)

L'ordre des joueurs est déterminé de la façon suivante :

1. Les 5 marqueurs de pays sont placés dans un bol. On en tire un au sort. Le pays indiqué de cette façon joue sa phase de mouvement en premier.
2. Le joueur désigné lance un dé et en compare le résultat avec la table des événements (section 15). l'événement s'applique immédiatement.
3. Le 1^{er} joueur se déplace (section 16) et résout ses combats (section 19).
4. Le 1^{er} joueur détermine ensuite le suivant en tirant un autre pion du bol. le joueur ainsi désigné se déplace et résout ses combats, puis tire un autre pion de pays. On répète cette procédure jusqu'à ce que les 5 joueurs se soient déplacés.
5. Les 5 marqueurs de pays sont à nouveau placés dans le bol et les phases 1 à 4 sont répétées une seconde fois.

N.B. : Il n'y a qu'un événement par phase de mouvement (pas un par joueur).

(15) Phase de mouvement (événements)

Le résultat du jet de dé s'interprète comme suit :

- | | |
|--------------|--|
| 1. Peste | 4. Tempête |
| 2. Famine | 5. Sans effet |
| 3. Rébellion | 6. Relancer (1-3 : Famine / 4-6 : Rébellion) |

Effets des événements

PESTE :

On lance 1D6 pour savoir combien de provinces sont touchées. Les provinces touchées sont alors déterminées à l'aide de la table de détermination des provinces (voir sur le plateau de jeu).

Tous les pions armées placés sur une province touchée sont retirés du jeu et placés dans la case adéquate de l'échelle des temps (section 1).

Un roi ou un prince situé dans une province touchée doit faire un jet de survie en soustrayant 1 au dé. En cas d'échec, le personnage est retiré du jeu. Les personnages (pas les armées) résidant dans leur capitale ne sont jamais affectés par la peste.

FAMINE :

On lance 1D6 pour savoir combien de provinces sont touchées. Les provinces touchées sont alors déterminées à l'aide de la table de détermination des provinces (voir sur le plateau de jeu). On place ensuite un marqueur famine sur ces provinces.

Toutes les armées situées dans une province frappée par la famine doivent être évacuées durant leur prochaine phase de mouvement. Aucune armée ne peut traverser de province touchée. De plus une province touchée par la famine ne peut pas être taxée, et ne produit pas de richesse pendant la prochaine interphase. Les marqueurs de famine ne sont retirés qu'une fois que les taxes ont été levées et les richesses placées sur le plateau de jeu.

REBELLION :

Chaque joueur jette 1D6 par province qu'il contrôle et en modifie le résultat en fonction des circonstances suivantes.

N.B. : On ne jette pas de dé pour une province qui contient au moins 4 armées (un roi ou un prince compte comme une armée).

- Le charisme du monarque modifie chaque jet de dé.
- Si le monarque est loin de sa capitale, on applique -1 à tous les jets.
- S'il y a eu une taxation supplémentaire, on applique -2 à tous les jets.
- Le charisme des princes dont le pion est présent dans une province modifie le jet pour cette province.
- Si une province adjacente (contrôlée par le même joueur) est en rébellion depuis un tour précédent, on applique -1 au jet pour cette province.
- Le charisme du monarque peut être affecté par une succession disputée (section 9).

Un résultat modifié de 1 ou moins indique qu'une rébellion éclate dans cette province. On place un marqueur rébellion dans la zone.

Une révolte est automatiquement matée si 4 armées entrent dans la province (un roi ou un prince compte comme une armée). On peut aussi retirer un marqueur rébellion en payant 15 couronnes par marqueur durant l'interphase suivante (après la collecte des impôts et le placement des ressources). Une province en révolte ne produit ni impôts ni richesses.

Les armées (ainsi que les pions richesses escortés par une armée) peuvent traverser les provinces en révolte normalement. En revanche, les pions richesses non-escortés ne peuvent ni entrer ni sortir d'une province en révolte.

TEMPETE :

Pour chaque flotte en pleine mer (c'est-à-dire pas dans une province côtière), lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, la flotte (et tout ce qu'elle contient) est perdue. La flotte retourne à côté du plateau de jeu et les armées détruites sont placées sur la case appropriée de l'échelle des temps comme si elles avaient été perdues en combat. Les ressources sont retirées du jeu et les membres de la famille royale à bord meurent.

(16) Phase de mouvement (Mouvement)

Armées, Princes et Rois

Ces pièces peuvent se déplacer jusqu'à 3 provinces durant la phase de mouvement du joueur qui les contrôle à condition :

- soit de contrôler les provinces en question,
 - soit que ces provinces soient amies (permission verbale du dirigeant, ou clause d'un contrat de mariage).
- Dès qu'un joueur déplace un ou plusieurs pions dans une province hostile, le déplacement s'arrête immédiatement.

L'embarquement ou le débarquement compte comme un point de mouvement sur les 3 possibles.

Si un joueur contrôle à la fois les provinces de Calais et du Kent, ses pions peuvent passer de l'une à l'autre pour un point de déplacement (à condition qu'il n'y ait pas de flotte hostile dans cette zone maritime). Il n'y a pas besoin de flotte pour effectuer ce déplacement.

Flottes

Les flottes peuvent se déplacer jusqu'à 3 zones maritimes. Mettre une flotte à la mer (passer de la côte à la mer) coûte un point de mouvement.

Une fois qu'une flotte a été mise à la mer, elle peut être placée dans cette zone maritime (en mer) ou n'importe où sur la côte de cette zone (au port).

Cela signifie qu'une flotte peut quitter les cornouailles et se placer en Heredfordshire, Wessex, Normandie, Bretagne, Aquitaine ou Bordeaux pour un point de mouvement.

Une flotte peut transporter jusqu'à 6 armées (un roi ou un prince compte comme une armée) et un nombre illimité de ressources.

Un joueur peut combiner des mouvements terrestres et maritimes tant que les pions concernés ont suffisamment de potentiel de déplacement. Les pions royaux, les armées et les ressources ne comptent pas les zones maritimes traversées dans leur déplacement quand ils sont à bord d'une flotte. Ainsi, une armée peut se déplacer dans une province côtière, embarquer sur une flotte, se déplacer de 3 zones maritimes (avec la flotte) et être débarquée au cours du même tour de déplacement.

Si une flotte en mer traverse une zone maritime occupée par des flottes d'un autre joueur et que la force adverse est supérieure en nombre, le mouvement s'arrête pour ce tour sans qu'une bataille s'en suive (les flottes au port ne comptent pas). Le mouvement peut continuer au tour suivant. Les flottes de plusieurs joueurs ne peuvent pas combiner leurs forces pour bloquer la progression d'une flotte.

Les flottes peuvent chercher refuge dans le pays de n'importe quel joueur. La permission peut être donnée au coup par coup ou à cause d'un contrat de mariage. Si la permission est obtenue, les armées à bord restent où elles sont et n'ont pas d'effet sur le contrôle de la province où elles ont fait escale. Elles sont affectées par une peste éventuelle dans cette province, et, en cas de famine doivent quitter la province à la première occasion.

Si une flotte n'a pas la permission de faire escale et qu'elle n'a pas d'armée à bord pour lancer une invasion, elle doit rester en mer.

Ressources

Un joueur peut déplacer une ressource jusqu'à 4 provinces à condition :

- soit de contrôler les provinces en question,
- soit d'avoir la permission de traverser grâce à un contrat de mariage (la permission verbale ne suffit pas).

En cas contraire, la ressource doit stopper son mouvement dans la première province où elle rentre. Quand une ressource traverse une frontière de cette manière, le joueur qui la reçoit peut la déplacer à nouveau de 4 provinces pendant son tour.

En revanche, un joueur peut placer une ressource sur une côte et donner la permission à un autre d'embarquer la marchandise sur une de ses flottes et de partir avec.

Un joueur peut capturer les ressources d'un autre de 3 façons :

- en capturant la province où elles sont situées,
- en confisquant les ressources en transit dans son pays,
- en capturant une capitale où elles sont stockées.

Si une ressource est escortée par une armée, il faut détruire celle-ci avant de pouvoir capturer la ressource (section 19).

Exemple

C'est au tour du joueur A pendant sa phase de mouvement. Il a un prince et 3 armées dans le Kent, 3 armées et une flotte (au port) en Essex, le roi et 3 armées à Calais et une armée et de la nourriture en Lancashire.

Le joueur A se déplace comme suit : d'abord, il déplace l'armée et la nourriture de Lancashire en Essex (2 pts). Tous les pions situés en Essex embarquent alors sur la flotte (1 pt) et naviguent jusqu'à Friesland (1pt) où la nourriture est débarquée (1 pt). La flotte est remise à la mer (1 pt) et navigue jusqu'en Normandie (1 pt). La flotte a terminé son mouvement autorisé, de même que l'armée du Lancashire. La nourriture ne peut plus être déplacée par le joueur A car elle est à présent dans une province contrôlée par un autre joueur. Le joueur allemand peut continuer à la déplacer si son tour suit celui du joueur A.

L'armée qui avait commencé son déplacement en Essex n'a utilisé qu'un point de mouvement (embarquement). Elle débarque (1 pt) mais ne peut pas continuer à se déplacer car elle est à présent dans une province hostile (le joueur français semble très négatif vis à vis de cette invasion)...

Le prince et les 3 armées du Kent traversent la Manche (1pt). Le prince et une armée traverse Calais jusqu'en Normandie (2 pts).

Le roi, l'armée qui est venue avec le prince et les 3 armées de Calais se déplacent jusqu'en Champagne (1 pt). Cette province étant hostile, le roi et ses troupes doivent s'arrêter en Champagne.

(17) Contrôle des provinces

On peut dire d'un joueur qu'il contrôle une province si :

- c'est une des provinces initiales de ce joueur et qu'il n'y a pas de marqueur de contrôle d'un autre joueur dessus.
- ce n'est pas une province initiale du joueur, mais il y a un marqueur de contrôle de ce joueur dessus.

Le contrôle d'une province affecte les impôts, la propriété des richesses quand elles sont placées sur le plateau, les rébellions et les mouvements.

Le Danemark, le pays de Galles et la Pologne figurent sur le plateau de jeu mais ne peuvent jamais être contrôlées par un joueur. On ne peut pas se déplacer à travers ces provinces.

Quand un joueur gagne le contrôle d'une province, on place un marqueur de son pays dessus.

On gagne le contrôle d'une province si les conditions suivantes sont réunies. Si un joueur occupe une province avec une ou plusieurs armées à la fin d'une phase de mouvement et qu'il n'y a pas d'armées d'un autre joueur dans cette province, ce joueur a la possibilité (mais pas l'obligation) de placer un de ses marqueurs de contrôle sur la province, à moins que cela ne lui soit interdit par un contrat de mariage.

(18) Capitales

La capitale d'un pays est la base permanente pour les personnages non représentés par un pion. C'est aussi un château qui donne un avantage à son propriétaire en cas de bataille (en défense uniquement).

Une capitale est équivalente en force à 10 armées. Des armées supplémentaires peuvent être ajoutées dans une capitale (leur force s'ajoute à ce total). En revanche, quand une bataille est commencée, on ne peut pas amener de troupes supplémentaires à l'intérieur des murs. On considère qu'elles campent à l'extérieur et peuvent être attaquées séparément (section 19).

La force d'un château peut être réduite graduellement au cours des différents rounds de mouvement d'un même tour, mais une capitale récupère son potentiel complet si elle n'a pas été prise au début de l'interphase suivante. Une province contenant une capitale ne peut pas être prise tant que le château n'est pas tombé.

Si une capitale est prise, le joueur choisit en une autre **parmi ses provinces initiales**. Il y place son marqueur de capitale. Cette nouvelle capitale n'est pas considérée comme un château. Une fois qu'un château est détruit, il ne peut pas être reconstruit. Dès que la capitale initiale est reconquise, le marqueur de capitale est retiré.

Si la nouvelle capitale est capturée, le marqueur doit être replacé sur une autre **province initiale**. Si un joueur n'a plus aucune des provinces du début, les provinces qu'il contrôle encore sont remises à leur propriétaires légitimes et le joueur continue en tant que dynastie baronale (voir succession - contrôler 2 pays en section 9).

Le dirigeant d'un pays qui a perdu sa capitale souffre d'un malus de -1 au charisme jusqu'à ce qu'elle soit libérée (ce modificateur ne peut pas faire descendre le score en charisme en-dessous de -2).

On considère que tous les personnages de la dynastie qui se trouvent dans une capitale au moment de sa chute (et qui ne sont pas représentés par un pion) parviennent à fuir vers la nouvelle capitale.

(19) Combat

Les combats peuvent avoir lieu à la fin de la phase de mouvement de chaque joueur, quand les armées de plusieurs joueurs sont simultanément sur la même province. Le joueur qui s'est déplacé peut décider d'attaquer. S'il refuse le combat, l'autre joueur a la possibilité d'attaquer.

Toutes les armées et les pièces royales présentes dans une province participent à la bataille. Le combat se déroule de la façon suivante :

- Avant que le combat ne commence, il peut y avoir un ou plusieurs jets préliminaire pour refléter les avantages qui découlent de la présence d'un leader de sang royal. Voir ci-dessous pour les effets de la présence des pièces royales.
- Le combat entre les forces restantes peut alors avoir lieu. Chaque joueur jette un dé et retire les pertes infligées à son adversaire en suivant les instruction du tableau ci-dessous. Tous ces jets sont considérés comme simultanés.

Résultat du dé	Nombre d'armées					
	1	2	3	4	5	6+
1	1	1	1	1	1	1
2	0	2	2	2	2	2
3	0	0	3	3	3	3
4	0	0	0	4	4	4
5	0	0	0	0	5*	5*
6	0	0	0	0	0	6**

* seulement si un roi ou un prince est présent, sinon 0.

** seulement si un roi est présent, sinon 0.

Il suffit de croiser le résultat du jet d'1D6 et le nombre d'armées dont on dispose (un roi ou un prince compte comme une armée). Le résultat est le nombre de pertes infligées à l'adversaire (les pions sont placés sur l'échelle des temps comme indiqué en section 1).

La bataille continue jusqu'à ce qu'un des 2 camps soit éliminé, se rende ou prenne la fuite. Le vainqueur reste en place dans la province, les vaincus en fuite doivent se déplacer d'une province (au choix du joueur qui les contrôle), au risque de déclencher une autre bataille.

On peut noter que la taille optimale pour une armée est de 4 pions (quoique la présence de pièces royales peut faire changer d'avis à ce sujet !). Une force plus faible a une plus grande chance de n'avoir aucun effet.

Effet de la présence d'une pièce royale

Un roi ou un prince ayant un score non nul en force a un effet sur une bataille avant même qu'elle n'ait lieu. Si une pièce royale ayant une force de +1 appartient à une armée, il dispose d'un jet préliminaire sur la table ci-dessus (**un résultat de 5 ou 6 n'inflige aucune perte lors d'un jet préliminaire**). Si la pièce royale a un score de +2, elle dispose de 2 jets préliminaires. Si elle a un score négatif, c'est l'adversaire qui bénéficie de ces jets.

Pour les jets préliminaires, les pièces royales ne comptent pas comme une armée.

Bien qu'une pièce royale ait une force comprise entre -2 et +2, si il y en a plusieurs, leurs efforts cumulés peuvent donner plus de 2 jets préliminaires. Si un roi est présent, sa force s'applique obligatoirement mais le joueur peut choisir d'appliquer ou non la force des princes qui l'accompagnent. En revanche, si une armée n'est dirigée que par des princes, leur force à tous s'applique obligatoirement.

Un seul côté bénéficie de jet(s) préliminaire(s). Si les 2 camps peuvent y prétendre, un certain nombre d'entre eux s'annulent.

exemple

La France et l'Italie sont en guerre. La France envahit la Lombardie avec une armée dirigée par un roi (Force +1) et un prince (Force -1). La défense italienne est dirigée par 2 princes (force +1 et -1).

La France doit compter le bonus du roi mais a le choix de compter ou non la force du prince. Le joueur français choisit évidemment de l'ignorer. La France a donc droit à un jet préliminaire.

L'Italie est obligée de compter les bonus/malus de ses 2 princes. Les forces s'annulent donc.

En fin de compte, la France a bien droit à un jet préliminaire. Si le prince italien faible n'avait pas été présent, l'Italie et la France auraient toutes deux eu droit à un jet, qui se seraient donc annulés.

Si une pièce royale est présente dans une bataille et que l'armée de son pays subit des pertes qui détruit toutes ses forces (y compris la pièce en question), le personnage doit en subir les conséquences : il est soit capturé soit tué. Le joueur doit faire un jet de survie pour le personnage en soustrayant 1 au résultat du dé. Si le résultat est un

décès, le personnage est retiré du jeu de la manière habituelle (section 7). Si le personnage survit, il est capturé (voir ci-dessous). Un personnage capturé ne peut pas être tué.

Fuir la bataille

Un personnage royal peut fuir la bataille à tout instant, même s'il est le seul survivant après que l'on ait retiré les pertes. Il peut être déplacé vers n'importe quelle province où il n'y a que des armées de son pays ou où il n'y a aucune armée.

Si un joueur veut faire fuir un personnage royal avant que la bataille ne commence, il ne peut pas bénéficier de la force de ce personnage lors des jets préliminaires. Un personnage dont la force a été prise en compte lors de ces jets doit rester au moins un round de combat.

Retraite

Au début de chaque round de combat, chaque joueur a la possibilité de faire retraite avec ses armées. Son adversaire bénéficie alors d'une attaque gratuite. Les armées qui se retirent peuvent être déplacées vers une province environnante, même s'il y a des armées dessus. Une armée qui arrive dans une province suite à une retraite ne peut pas déclarer d'attaque dans cette province. Elle peut par contre être attaquée.

Reddition

A la fin d'un tour de combat, un joueur peut demander à se rendre à son adversaire. Dans ce cas, on négocie les termes. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, la bataille continue, sinon le joueur qui se rend doit appliquer ce qui a été convenu en ce qui concerne les pièces qui composent l'armée défaite et la province où a lieu la bataille. Tous les autres arrangements peuvent être 'oubliés' lorsque l'armée défaite quitte le champ de bataille (gare aux représailles...).

Les personnages royaux qui se rendent ne peuvent pas être tués (contrairement aux armées qui se rendent). En revanche, ils peuvent être rançonnés (voir ci-dessous).

Membres de la famille royale prisonniers

Un prisonnier est immédiatement transféré dans la capitale du pays victorieux. Une rançon peut alors être demandée. Elle peut consister en argent, ressources, un contrat de mariage avantageux ou en n'importe quoi d'autre dans la limite des règles...

Quand la rançon est réunie, le prisonnier peut rentrer chez lui (dans sa capitale).

On ne fait pas de jet de naissance pour un couple tant que l'un des membres est captif. Si un prisonnier est censé monter sur le trône de son pays, on peut passer son tour comme expliqué dans la partie succession disputée (section 9).

Capitales

Les capitales ont une valeur de 10 armées (seulement en défense). Quand elle est réduite à 0, elle est considérée comme détruite. Les armées stationnées à l'intérieur de la capitale peuvent être enlevées après la destruction de la capitale ou avant (pour éviter cette destruction) au choix du défenseur. Les armées stationnées à l'extérieur de la capitale peuvent être attaquées séparément et ne bénéficient pas du modificateur. Le défenseur doit annoncer au début de la bataille si les armées sont à l'intérieur ou à l'extérieur de la capitale sachant que les armées situées dans la capitale ne peuvent pas faire retraite.

Un château ayant subi des dommages lors d'une ou plusieurs batailles est réparé durant la prochaine interphase et commence la phase de mouvement suivante avec son potentiel de 10 points.

Butin

Toute ressource située dans la même province qu'une armée défaite est confisquée par le vainqueur même en cas de retraite réussie.

Exemple

La France envahit la Navarre avec 7 armées, un roi (force +2) et un prince (force +1). L'Espagne peut opposer 6 armées et un prince (force +2).

Avant que la bataille ne commence, le joueur français a droit à un jet préliminaire (la différence entre le cumul des pièces royales françaises et le prince espagnol : 3-2). Il effectue son jet et obtient 5 : il n'y a pas d'effet.

La bataille commence : le français obtient 3 et l'espagnol obtient 4, ce qui résulte en une perte de 4 armées françaises contre 3 espagnoles.

L'état des forces à l'issue de ce premier tour de bataille est donc :

- France : 3 armées, 1 roi, 1 prince
- Espagne : 3 armées, 1 prince

Au second tour, le français obtient 6 et l'espagnol obtient 5, ce qui signifie que rien ne se passe (en effet, malgré la présence du roi français, les pertes maximales que peut infliger l'armée française sont réduites à 5, de même, avec ses 3 armées et son prince, l'armée espagnole ne peut infliger que jusqu'à 4 armées de perte).

Au troisième tour, le français tire un 3 et l'espagnol un 1. Le joueur français perd une armée et l'espagnol en perd 3, laissant le prince seul. Si le français avait obtenu 4 ou 5, il aurait fallu effectuer un jet de survie pour le prince pour voir s'il avait été tué ou capturé. Dans le cas présent, le joueur espagnol a la possibilité de laisser son prince s'enfuir, ce qu'il fait.

Alliances

Au cours du jeu, les joueurs peuvent conclure des alliances formelles (par le biais d'un contrat de mariage) ou informelles. Toutes les alliances qui concernent des campagnes militaires communes doivent être faites par écrit. Elles affectent le combat de la manière suivante :

Pendant la phase de mouvement, un joueur d'une alliance qui se déplace avant les autres peut retarder le mouvement des troupes qui sont concernées par un plan de bataille commun à plusieurs pays. Le dernier joueur de l'alliance à jouer déplace alors toutes les troupes concernées par le traité d'alliance; Le combat est mené comme précisé dans le traité qui peut déterminer qui lance le dé,...

Une alliance peut être rompue à tout moment (sauf si elle fait partie d'un traité de mariage). Un joueur peut refuser de déplacer ses troupes au moment où le plan de l'alliance le demande si les circonstances ont évolué de telle manière que cela ne lui paraisse plus la meilleure chose à faire. Il n'y a pas de pénalité prévue pour ça, mise à part la possibilité d'énervier les autres membres de l'alliance...

Combat naval

Il n'y a pas de combat naval dans ce jeu. Si une province est capturée avec des flottes ennemies au port, elles doivent quitter la province lors de leur prochain tour de jeu.

(20) Négociations

Pour éviter que le jeu ne soit paralysé par les négociations, celles-ci doivent être limitées au coup par coup. En d'autres termes, 2 armées doivent d'abord se rencontrer ou une ressource doit être déplacée dans une province avant qu'on ne demande l'autorisation de passer. Si on ne parvient pas à un accord, le mouvement est perdu. Il ne doit pas y avoir de 'communication radio' entre les états-majors avant un déplacement ou une action.

Ceci ne s'applique évidemment qu'aux négociations qui sont conduites en dehors de la phase dynastique.

Intervention étrangère

Un roi peut demander une aide étrangère en fonctions d'accords. Si cela implique une assistance militaire, le charisme du monarque est réduit d'un point (cela peut réduire ce score en-dessous de -2).

Une assistance étrangère peut venir d'un contrat de mariage (les accords sont alors incontournables) ou d'un arrangement informel. La règle des alliances (section 19) s'applique en ce qui concerne les mouvements et les combats quand un monarque demande une aide extérieure, à une exception près, c'est le roi qui demande l'aide qui gère les troupes étrangères comme si elles étaient à lui (et ce jusqu'à ce que le propriétaire légitime déclare en reprendre le contrôle). Inviter des troupes étrangères sur son sol sans garanties peut être une chose très dangereuse...

(21) Encaisser les richesses dûes aux ressources

Si un joueur transporte ses ressources jusque dans sa capitale, il peut les transformer en argent à la fin de chaque tour finissant par 5, y compris le tour où le déplacement a eu lieu.

Les biens basiques sont le métal, le tissu et la nourriture. Chaque joueur qui dispose d'un (ou plusieurs) set(s) complet(s) de biens basiques (un élément de chaque) peut les transformer en 50 couronnes par set.

Si un joueur peut ajouter un marqueur de produits semi-luxueux à un set basique, il reçoit 80 couronnes pour le set.

Si un joueur peut ajouter un marqueur de produits semi-luxueux et un marqueur de produits luxueux à un set basique, il reçoit 120 couronnes pour le set.

Ce sont les seules combinaisons qui peuvent rapporter de l'argent. Les surplus ou les sets que le joueur ne souhaite pas transformer en argent (car il attend de pouvoir ajouter des produits semi-luxueux ou luxueux) sont conservés dans la capitale.

(22) Fin du jeu

A la fin du temps convenu, le jeu est terminé. Les joueurs peuvent encaisser tous les sets complets qu'ils ont dans leur capitale (section 21). Le joueur qui a le plus d'argent est déclaré vainqueur.

Une autre possibilité consiste à déclarer un somme cible (par exemple 800 couronnes). Si un joueur possède plus que cette somme à l'issue d'une phase d'encaissement des ressources, il a gagné la partie. Si plusieurs joueurs y parviennent dans le même tour, le plus riche gagne.

(23) Règles spéciales pour moins de 5 joueurs

4 joueurs

Pays neutre : A 4 joueurs, le changement principal par rapport au jeu standard est que l'Angleterre devient un pays non-joueur, au même titre que la Pologne, le Danemark et le Pays de Galles. Cela signifie qu'aucun joueur ne peut se déplacer dans une province anglaise (pas même Calais).

Des joueurs expérimentés pourraient décider de choisir le pays non-joueur au début de la partie. De plus, ils peuvent décider qu'il soit possible pour n'importe qui d'envahir les provinces de ce pays (sans ce cas, la France est un bon choix pour le pays non-joueur car cela permet à tous les joueurs de s'étendre). Attention, cette option pourrait déséquilibrer le jeu. Ainsi, par exemple, une Italie neutre peut permettre à l'Allemagne de rapidement s'emparer de la Lombardie et ainsi de bénéficier immédiatement des 3 types de ressources de base sans avoir à négocier.

Quelque soit le pays neutre choisi, les joueurs devraient rééquilibrer les ressources :

- Angleterre neutre : Andalousie = nourriture au lieu de tissu
- France neutre : Bavière = produits semi-luxueux au lieu de métal
- Allemagne neutre : Warwickshire = métal au lieu de nourriture
- Italie neutre : Bavière = produits semi-luxueux au lieu de métal
- Espagne neutre : Lancashire = produits semi-luxueux au lieu de nourriture

Combat contre des pays non-joueurs (optionnel) : Il est possible que des joueurs décident d'attaquer des provinces du pays neutre. Dans ce cas, il faut placer des armées sur ces provinces comme expliqué dans les règles pour 3 joueurs ci-dessous. Si un joueur envahit une province neutre, celle-ci se défend uniquement avec les armées présentes. Les armées neutres ne se déplacent pas, ne fuient jamais, et ne se rendent jamais. C'est le joueur à gauche de l'envahisseur qui lance les dés pour les armées neutres. Les pays neutres n'ont pas de pièces royales.

Contrôle de provinces neutres (optionnel) : Les joueurs peuvent lever 1 armée par province neutre contrôlée.

3 joueurs

Préparation : On peut choisir les 3 pays-joueurs librement (ne pas exclure l'Angleterre), que ce soit au hasard ou au choix des joueurs. Attention aux combinaisons qui permettent à un pays d'avoir directement le contrôle des 3 ressources basiques.

Les 20 armées des pays neutres sont alors réparties comme suit : 4 dans chaque province où il y a une ressource, 2 dans la capitale, et 1 dans les autres.

Séquence dynastique : créer une famille aristocratique supplémentaire par pays (pour les mariages). Au début du jeu, il y a un enfant de 5 ans (garçon ou fille). Ensuite, pour chaque tour après 1300, il faut faire 2 jets de naissance pour voir s'il y a des naissances supplémentaires. Il ne faut pas faire de jet de survie pour les parents qui n'apparaissent pas dans le jeu. En revanche, il faut faire les jets de survie pour les enfants quand leur âge le requiert.

Quand les enfants atteignent l'âge nécessaire au mariage, les joueurs peuvent faire des offres. Tous les joueurs intéressés par le mariage mettent 10 couronnes (pour participer aux enchères). Ensuite, ils écrivent le montant de leur offre sur un papier et les révèlent simultanément. L'offre la plus élevée remporte le mariage. La somme est payée au trésor et le personnage rejoint la dynastie du joueur (même si c'est un homme).

Ressources : On considère que les pays neutres utilisent leurs ressources. Ainsi, on place les ressources normalement, mais si elle n'ont pas été récupérées par un joueur à la fin du premier round de mouvement, elles sont retirées du plateau.

Mouvements : Il y a 3 rounds de mouvement au lieu de 2.

Combats : Si un joueur se déplace dans une province neutre, il doit attaquer les armées qui défendent cette province s'il y en a. Le joueur à gauche de l'envahisseur jette le dé pour les armées neutres. Les armées neutres détruites ne sont pas placées sur l'échelle des temps. En effet, si, à la fin d'un combat, une province neutre a résisté à l'invasion, elle récupère immédiatement les armées perdues.

Contrôle de provinces neutres : Les joueurs peuvent lever 1 armée par province neutre contrôlée.

(24) Degré de secret du jeu

Les joueurs peuvent garder secrètes les clauses d'un contrat de mariage (même si certaines d'entre elles deviendront vite évidentes pour tout le monde). Ils peuvent également cacher la somme d'argent dont ils disposent.

En revanche, les caractéristiques des personnages ne doivent pas être gardées secrètes.

Il vaut mieux que l'indice du taux d'imposition soit révélé simultanément par tous les joueurs.

En ce qui concerne la levée d'armées, si vous levez 4 armées et que votre voisin en lève 8, vous avez la possibilité d'en lever plus. Ceci jusqu'à ce que tous les joueurs soient satisfaits.

(25) Règles spéciales et conseils pour le début de partie

Au début du jeu, chaque joueur dispose d'un roi une reine et un prince (ou une princesse). A ce niveau, le sexe de l'enfant et ses caractéristiques sont les seules différences entre les joueurs.

Plus tard au cours du jeu, on peut arranger des mariages pour établir des relations fortes entre les différents joueurs (ce n'est pas possible au début car les enfants sont trop jeunes).

Ensuite vient la 1^{ère} phase dynastique pour voir s'il y a des naissances en 1300. On peut faire jusqu'à 3 jets, augmentant ainsi les risques pour la mère.

Il faut ensuite faire des jets de survie pour les adultes.