

Fief

Spade
e diplomazia
nelle lotte feudali

Epées et
diplomatie des
lutttes feodales



REGLE DU JEU
REGOLE DI GIOCO

Jeu de Philippe Mouchebeuf

FIEF est un jeu de conquête stratégique qui simule une lutte militaire, économique et politique entre plusieurs seigneurs, au Moyen Age. Chaque partie rassemble de deux à six joueurs.

BUT DU JEU

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

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

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

Bien que le hasard ne soit pas exclu du jeu, le vainqueur est le plus souvent le joueur qui sait utiliser conjointement ces trois forces.

MATERIEL

- + Un plateau de jeu représente un royaume à l'époque médiévale;
- + 30 pions - "soldat" par joueur (180 au total);
- + 15 pions - "seigneur", portant chacune une initiale;
- + 12 pions - "château";
- + 12 pions - "moulin";
- + 12 pions - "pressoir";
- 68 cartes à jouer spéciales;
- 36 billets représentant la monnaie, en coupure de 100 et 500 écus;
- 3 dés.

Il faut préciser que chaque joueur n'incarne pas un seigneur, mais une famille de personnages aux pouvoirs variés, comprenant en quantité variable: des seigneurs, des évêques, des cardinaux, parfois le roi et un grand nombre de soldats.

REGIONS ET EVECHES

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

REGLE DU JEU

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

Les différentes phases d'un tour de jeu suivent

toujours le même ordre chronologique (voir le paragraphe "tour de jeu").

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

LE DEBUT DE LA PARTIE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7) — le banquier distribue à chaque joueur (y compris lui-même):

- 8 soldats
- 1 château
- 300 écus

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

9) — le banquier prend les 58 cartes à jouer qui présentent un "dos" bleu; les mélange bien, fait couper et distribue une à une trois cartes cachées

à chaque joueur.

LE TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu est divisé en six phases:

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

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

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

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

PHASE 1: LE JEU AVEC LES CARTES

Les cartes:

il y en a en tout 68 dans le jeu;

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

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

- 15 cartes vertes "seigneur" portant chacune le prénom d'un seigneur;
- 12 cartes rouges d'"attaque", comprenant:
 - 4 cartes "révolte"
 - 3 "mauvais temps"
 - 2 "peste"
 - 2 "famine"
 - 1 "assassinat"
- 13 cartes jaunes de "parade" aux attaques, comprenant:
 - 6 cartes "bonnes récoltes"
 - 6 cartes "soleil"
 - 1 carte "Justice" (représentée par un bourreau)
- 14 cartes blanches "impôts", comprenant:
 - 5 cartes "taille seigneuriale"
 - 5 cartes "taille royale"
 - 4 cartes "dime"
 - 4 cartes "évêché" (portant une crose d'évêque).

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

1) - Distribution des cartes

Au début de la phase 1, le banquier distribue de nouvelles cartes aux joueurs. Il distribue à chaque joueur le nombre nécessaire de cartes pour que

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

2) - Usage des cartes

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

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

a) Les attaques:

quand c'est à lui de jouer, un joueur qui a en main une carte d'attaque peut - s'il le désire - attaquer une région ou un adversaire.

Pour cela, il suffit de poser devant lui une carte d'attaque (et dans certains cas deux).

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

— MAUVAIS TEMPS: dans toute la région soumise à l'attaque, les soldats ne peuvent plus se déplacer et aucun combat n'y est possible pendant le tour;

— FAMINE: dans toute la région soumise à l'attaque, il n'y a pas de récolte: les moulins et les pressoirs ne rapportent rien pendant le tour;

— ASSASSINAT: le joueur qui pose cette carte tue un seigneur adverse de son choix; il retire le pion de jeu;

— REVOLTE: elle doit nécessairement être posée en même temps qu'une carte FAMINE.

L'attaquant pose donc deux cartes. Les villageois affamés se révoltent contre leur seigneur.

L'attaquant lance un dé pour évaluer l'intensité de la révolte. Les conséquences correspondant au résultat du jet de dé sont les suivantes:

1 - la révolte s'apaise d'elle-même (pas de conséquence);

2 - les villageois attaquent le château: un nouveau jet de dé indique combien de soldats sont tués (et immédiatement retirés du jeu);

3 - les villageois détruisent un moulin ou un pressoir par village (c'est l'attaquant qui choisit);

4 - destruction de tous les moulins et pressoirs;

5 - destruction de tous les moulins et pressoirs de la région, suivie de l'attaque du château (lancer 1 dé pour savoir combien de soldats sont tués pendant l'attaque). Les soldats tués sont immédiatement retirés du jeu;

6 - les conséquences sont identiques au cas précédent, mais l'attaquant lance deux dés au lieu d'un.

— PESTE: dans toute la région soumise à l'attaque, un tiers des soldats meurt. Compter les soldats et chaque fois que vous prononcez "trois" retirez-en un (1, 2, 3 retirez un pion, 1, 2, 3 retirez un pion, etc.).

Pour chaque seigneur présent dans la zone attaquée, lancez un dé en annonçant son prénom. Pour un résultat inférieur à trois le seigneur meurt.

b) Les parades:

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

— contre l'attaque "mauvais temps": une carte "soleil";

— contre l'attaque "famine": une carte "bonnes récoltes";

— contre l'attaque "révolte + famine": une carte "bonnes récoltes" ou un versement d'argent au banquier. Le versement correspond à 300 fois le résultat du dé d'évaluation de l'intensité de la révolte (2 nécessite le versement de 600 écus; 3, de 900 écus, etc.). Cette procédure simule l'achat de vivres par le seigneur pour mettre fin à la révolte des villageois affamés;

— contre la "peste": aucune parade;

— contre l'assassinat: une carte "Justice". Le joueur qui présente la carte justice fait condamner et exécuter le seigneur adverse responsable de l'attaque (le seigneur ou un des seigneurs de l'attaquant est retiré du jeu par celui qui pose la parade).

Précisions que le joueur qui possède une ou plusieurs cartes d'attaques n'est pas obligé de les utiliser: il peut s'en défausser à chaque tour. La ou les cartes d'attaques rejoignent alors la pile de défausse constituée par le banquier.

Quand la pile de cartes est épuisée, la défausse est mélangée et devient à son tour la pile qui permet au banquier de distribuer de nouvelles cartes, de tour en tour, aux joueurs.

c) Les cartes de pouvoir

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

LA CARTE SEIGNEUR: elle est d'une grande importance dans le jeu. En effet, il n'est pas possible de déplacer ses soldats s'ils ne sont pas accompagnés d'un seigneur. Il n'est pas possible d'acquérir un fief sans seigneur. Les joueurs ont toujours intérêt, au moins jusqu'au milieu de la partie, à conserver les cartes seigneur reçues au cours de la phase de distribution des cartes.

Quand un joueur reçoit une carte seigneur il peut la poser devant sa région, en la glissant légèrement sous le plateau de jeu. Immédiatement le banquier lui donne le pion correspondant, sur lequel figure l'initiale du seigneur. Par exemple, un joueur reçoit la carte seigneur portant le prénom Henri; le banquier donne au joueur le pion-seigneur marqué d'un H. Le joueur pose immédiatement le seigneur dans son château ou,

s'il n'en a plus, dans un village libre de sa région ou encore sur un village libre quelconque.

LA CARTE "EVECHE": elle n'est utile que si l'on a déjà un seigneur; si c'est le cas, le joueur peut faire de son seigneur un évêque ou l'un de ses seigneurs évêque. La carte évêché est placée sous le seigneur. Précisons qu'il n'est pas recommandé de transformer en évêque, le seul seigneur dont on dispose, car dès lors les soldats ne pourraient plus se déplacer. En revanche, quand on a plusieurs seigneurs il peut être financièrement utile de faire l'un d'entre eux évêque.

Le joueur qui possède un évêché peut toucher la dime (voir carte "dime"). Il possède une voix supplémentaire lors de l'élection du roi (voir phase 6). L'évêque peut devenir cardinal (voir carte cardinal). Attention: à chaque seigneur ne peut être associé qu'une seule carte évêché (le seigneur ne peut pas être deux fois évêque!). Un évêque ne peut pas être élu roi. Un évêque peut se déplacer mais n'est jamais accompagné de soldats. Sauf pour cela, il maintient tous les pouvoirs des seigneurs (contrôle des villages, combats, etc.).

d) Les cartes "impôts"

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

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

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

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

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

PHASE 2: LA COLLECTE DES REVENUS

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

a) Les revenus provenant de la production:

— chaque village possédé rapporte 100 écus par tour;

— chaque pressoir rapporte 100 écus par tour;

- chaque moulin rapporte 200 écus par tour;
- b) **revenus provenant des impôts:**
- LA DIME: quand un joueur peut donner la carte "dime" au banquier ET qu'il a un évêque, il reçoit en échange tous les revenus des villages appartenant à l'évêché (le nom de l'évêché est inscrit sur la carte "évêché").

Par exemple, vous avez acquis le seigneur portant comme prénom Henri. Un peu plus tard, vous avez tiré la carte portant une crosse et le nom "Blaye". Vous décidez de transformer votre seigneur en évêque: Henri devient évêque de Blaye. Sur le bord du plateau de jeu figure la mention "évêché de Blaye" et au-dessous, les noms de six villages. Même si vous ne contrôlez pas cette région avec vos soldats, vous pouvez y prélever la dime. Dès que vous tirez la carte dime, vous la transmettez au banquier.

Le joueur qui a construit des moulins et des pressoirs sur ces villages ne gagne rien pendant un tour. C'est vous qui en tirez tous les bénéfices.

— LA TAILLE SEIGNEURIALE:

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

— LA TAILLE ROYALE:

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

PHASE 3: LES ACHATS

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

Voici les tarifs en vigueur:

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

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

PHASE 4: LE DEPLACEMENT DES PIONS

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

Les règles qui président aux déplacements sont les suivantes:

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

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

Exemple de déplacement:

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

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

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

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

PHASE 5: LES COMBATS

Pour décrire plus facilement comment résoudre les

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

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

TABLE DE RESULTATS DES COMBATS

Resultat du lancer de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pertes subies en terrain nu (exprimée en nombre de pions)	1	1	2	2	3	3	4	4	5
Pertes subies dans un chateau	1	1	1	2	2	2	3	3	3
Resultat du lancer de dé (s)	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pertes subies en terrain nu (exprimée en nombre de pions)	5	6	6	7	7	8	8	9	9
Pertes subies dans un chateau	4	4	4	5	5	5	6	6	6

TABLE DES LANCERS DE DE (s)

Nombre de pions en attaque ou en défense	1 à 6	7 à 12	13 ou plus
Nombre de dés à lancer	1	2	3

Prenons un exemple

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

Le joueur qui manipule les pions attaquants consulte la table des lancers de dés et lit qu'il peut lancer deux dés; Roland ne peut lancer qu'un dé. Henri lance les dés et fait 5 (3 + 2). Il consulte la table de résultat des combats et constate qu'au croisement de la colonne 5 et de la rangée "pertes subies dans un château" est inscrit le chiffre 2. Roland perd en conséquence deux pions. C'est le joueur qui manipule les pions du seigneur Roland qui retire les pions. A son tour, il lance le dé auquel il a droit et obtient le même résultat: 5; mais les conséquences sont différentes car le seigneur Henri, qui subi la riposte, n'est pas quand à lui dans un château. Au croisement de la colonne 5 (le résultat du dé) et de la rangée "pertes subies en terrain nu", le joueur qui manipule Roland peut lire 3. Henri perd donc trois soldats. Le joueur qui manipule le seigneur Henri retire lui-même les pions perdus. Le combat n'est pas terminé puisqu'il reste encore des pions attaquants et défenseur engagés dans ce combat. Les joueurs reprennent de manière identique la séquence de combat précédemment décrite. Le combat cesse faute de combattant, c'est-à-dire lorsque l'un des deux joueurs a perdu tous ses pions dans ce combat. Précisons qu'il est interdit de rompre le combat. Ainsi, un seigneur peut être tué au combat.

Cas particuliers:

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

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

Prenons un exemple:

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

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

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

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

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

c) Le joueur C répond positivement à la demande de coalition proposée par le joueur B. Dans ce

cas, B et C sont alternativement les attaquants de A. B attaque le premier, puis C, puis à nouveau B et ainsi de suite.

— Si les forces du joueur A sont battues, B et C devront s'entendre pour savoir lequel des deux seigneurs occupera le village. La procédure à utiliser est la suivante: chaque joueur prépare une somme d'argent et la cache dans sa main. Ensemble, les joueurs montrent ce qu'ils ont en main. Celui qui a misé la somme la plus élevée acquiert le village et donne la somme d'argent à l'autre joueur. Celui qui doit quitter les lieux obtient automatiquement un droit de passage. Il effectuera un déplacement au tour suivant. Si les deux joueurs ont misé la même somme, chacun d'entre eux peut enchérir (augmenter la somme) pour posséder le village. Si les joueurs ont ouvert chacun une main vide, il y a combat.

PHASE 6: LES NEGOCIATIONS

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

1) - L'élection du roi

- a) Chaque joueur fait le compte de ses voix. Chaque carte "seigneur", "évêché", "cardinal" ou titre de noblesse vaut 1 point. Le total des points d'un joueur est son nombre de voix.
- b) Chaque joueur vote pour un seul seigneur et dit combien de voix il lui attribue. Un joueur peut bien sûr voter pour l'un de ses seigneurs, ce qui est le cas le plus fréquent; mais ce n'est en rien une obligation.
- c) Le seigneur qui recueille le plus grand nombre de voix est élu roi. Si deux seigneurs se partagent le même nombre de voix, le trône reste vacant jusqu'aux élections du tour suivant. L'élection se fait en un seul tour de table, sans possibilité de modifier son choix après l'avoir énoncé. Le banquier est chargé de comptabiliser les points au fur et à mesure du déroulement du vote.
- d) Il ne suffit pas d'être élu pour régner! Il faut que le roi soit "sacré", c'est-à-dire qu'il recueille l'accord de deux évêques ou un cardinal. Si le joueur dont le seigneur a été élu roi possède en outre ces cartes, il sacre son roi sans problème. Par contre, s'il ne peut sacrer lui-même son roi, il doit convaincre un ou plusieurs de ses adversaires de sacrer son roi. Le ou les joueurs sollicités doivent répondre immédiatement (oui ou non).
- e) Si le roi n'est pas sacré, il ne peut régner: le trône reste vacant jusqu'aux nouvelles élections du tour suivant.

2) - La création des fiefs

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

- a) que tous les villages d'une région appartiennent au même joueur;
- b) que le roi (c'est-à-dire le joueur qui possède la carte Roi) accepte d'élever au rang de fief cette région.

Le joueur qui a le roi dans son jeu peut bien sûr élever au rang de fief une région qu'il contrôle lui-même (on n'est jamais si bien servi que par soi-

même!), mais il peut également le faire pour l'un de ses adversaires (en échange d'un service rendu ou si cela gêne un adversaire).

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

Conséquences immédiates:

- un des villages du fief est choisi comme capitale;
- il est immédiatement possible de retirer 1 soldat dans chaque village du fief et de les poser dans la capitale. Il n'est plus nécessaire de laisser un pion-soldat par village pour s'en assurer le contrôle. De plus, il est très important de renforcer la capitale du fief, car si elle tombe aux mains d'un adversaire tout le fief est perdu.
- Les villages du fief sont imprenables: c'est-à-dire que les adversaires peuvent - à leurs risques et périls - les occuper ou les traverser, mais leur présence ne constitue pas un titre de propriété. Les villageois se défendent eux-mêmes. La simulation de la résistance des villageois a lieu pendant la phase de combat. Le propriétaire du fief lance un dé à chaque fois que des soldats adverses sont dans un de ses villages. L'intrus perd un soldat pour deux points de dé.
- Le propriétaire du fief peut accorder un droit de passage, auquel cas, il ne lance pas de dé;
- le propriétaire du fief peut donner un ou plusieurs villages, sauf la capitale, à l'un des autres joueurs pour qu'il puisse y faire séjourner ses troupes. Et cela au prix d'un accord de défense dont les joueurs doivent discuter.

3) Un joueur perd un fief dans deux cas:

- a) si la capitale du fief est prise par un autre joueur;
- b) si tous ses seigneurs sont éliminés;
 - la prise de la capitale: le joueur qui parvient à occuper la capitale d'un fief devient le propriétaire légitime de tout le fief;
 - le nouveau propriétaire du fief prend la carte "titre de noblesse" de l'ancien propriétaire et l'accorde à l'un de ses seigneurs, sauf si le Roi s'y oppose; si c'est le cas, c'est le Roi qui garde la carte "titre de noblesse". On dit qu'il exerce un "droit de garde". C'est alors le Roi qui touche tous les revenus du fief. Le Roi s'il le veut, accordera le titre de noblesse du fief au seigneur de son choix. Si, entre-temps, un nouveau roi est élu, il héritera le "droit de garde" du titre de noblesse; il garde la carte correspondante.

4) La prise d'une capitale quand le pouvoir est vacant. Quand un seigneur s'empare de la capitale d'un fief et qu'il n'y a pas de roi, il devient roi sans demander l'avis des autres joueurs et sans élection.

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

5) Perte d'un fief par disparition des seigneurs: quand un joueur perd son dernier seigneur et qu'il possède un ou plusieurs fiefs, tous les titres de

noblesse des fiefs sont remis au Roi, qui les donne aux seigneurs de son choix.

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

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

7) Les négociations entre les joueurs:

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

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

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

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

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

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

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