

| Titres | Conditions | Candidat** | Élection** | Avantages |
|--------------------------------|---|---|--|--|
| Évêque | -Élection à la majorité relative si : l'Évêché est entièrement contrôlé par 1 ou plusieurs joueurs. | - Seigneur* - Homme. - Non marié. - Non Roi . - Non Évêque . | - 1 voix par village contrôlé. - 2 voix par chef-lieu d'Évêché. - 2 voix par Évêque . - 3 voix par Cardinal . - 3 voix pour le Pape . | - Dîme sur son Évêché grâce à la carte Impôts, c.-à-d. le Revenu des moulins de l'Évêché au lieu de leurs propriétaires. - Peut calmer les Révoltes * sur un jet de dé de 3+ Sur un résultat de 1 ou 2, il est lapidé à mort - 2 voix pour l'Élection des Évêques .*(Évêque depuis 1 tour min.) - 1 voix pour l'Élection du Roi . - Peut devenir Cardinal et Pape . - Ne peut se marier. |
| Cardinal | -Pose ou achat d'une carte Cardinal . S'il y a un Pape , il doit donner son accord. Sinon le Pape récupère la carte pour la garder dans sa main, la donne à un autre joueur ou la défause. La carte Cardinal achetée retourne à son emplacement. | - Évêque .* | - | - Dîme sur n'importe quel Évêché grâce à la carte Impôts. (Priorité aux Évêques) c.-à-d. le Revenu des moulins de l'Évêché au lieu de leurs propriétaires. - Peut calmer les Révoltes* en payant 3 Écus et un jet de dé de 3+ - 3 voix pour l'Élection des Évêques . - 1 voix pour l'Élection du Pape et du Roi .* |
| Pape | Élection à la majorité absolue si : - 2 Cardinaux présents. - 1 candidat se présente. | - Évêque . - Cardinal .* | - 1 voix par Cardinal .* | - Doit donner son accord pour les nouveaux Cardinaux . - Dîme sur n'importe quel Évêché grâce à la carte Impôts. (Priorité aux Évêques et Cardinaux) c.-à-d. le Revenu des moulins de l'Évêché au lieu de leurs propriétaires. - 3 voix pour l'Élection des Évêques . - Peut annuler un mariage sur demande d'un des 2 époux.* - Peut Excommunier un Seigneur .* (un Religieux devient défroqué) - 5 Écus à la phase de revenus. - 1 Point de Victoire. |
| Roi | - 1 candidat se présente. - Élection à la majorité relative (et au moins 3 voix) - Doit obtenir les voix de 1 Cardinal ou 2 Evêques . - Au moins 3 Seigneurs Titrés présents (Religieux inclus). | - Seigneur * - Homme. - Titré - Non Religieux | - 1 voix par Seigneur Titré * (même Religieux). - Homme et femme. | - Peut offrir gratuitement les Titres liés aux Fiefs . - Sa femme devient Reine . - Hérite des titres de Fiefs qui n'ont pas d'héritiers. - ET il peut les attribuer à d'autres Seigneurs durant la phase Achats* - Taille sur un Fief non attribué grâce à la carte Impôts. - 5 Écus à la phase de revenus. - 1 Point de Victoire. |
| Reine | Mariée avec le Roi . | - Seigneur femme. | - | - 3 Écus lors de la phase de revenus. - Peut devenir Régente . Elle obtient tous les pouvoirs du Roi sauf le 1 Point de Victoire. - Donne naissance au Prince Héritier .* Pose du pion Prince Héritier sur un nouveau Seigneur (phase Pose de cartes) |
| Baron Comte Duc | -Achat du Titre d'un Fief non constitué si tous les villages du Fief sont contrôlés par 1 même joueur (2 écus par village du Fief). -Obtention du Titre suite à la prise de la Cité d'un Fief déjà constitué. | - Seigneur (homme ou femme). | - | - Taille sur Fief grâce à la carte Impôts: 2 Écus par village du Fief - Peut devenir Roi . - 1 voix pour l'Élection du Roi * - 1 Point de Victoire Par titre de Fief |

Note 1 : * Impossible en étant Prisonnier. Note 2 : ** Personne ne peut voter ou être Candidat en Étant Excommunié.

fief

Phase 1 : “Oyez ! Oyez !”

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

- **Mariages et alliances** Les joueurs déclarent les mariages qui les concernent. Un mariage entre 2 **Seigneurs** de 2 joueurs est la seule manière de former une alliance.
- **Élections des Évêques** **Candidats** : tout **Seigneur** homme non marié, non **Roi**, non prisonnier et qui n'a pas déjà de titre d'**Évêque** peut se porter candidat. **Voix** : chaque village contrôlé donne 1 voix, le chef-lieu d'évêché donne 2 voix au lieu d'1. Chaque **Évêque déjà en place au début du tour** donne 2 voix à chaque **Cardinal** et le **Pape** 3 voix.
- **Élection du Pape** L'élection du **Pape** nécessite la présence de 2 **Cardinaux**. Lorsqu'au moins 2 cardinaux sont présents, et si le titre de **Pape** n'est pas encore attribué, une élection a lieu si au moins 1 candidat se présente. **Candidats**: Seuls les **Évêques** et les **Cardinaux** peuvent se présenter. **Voix**: Chaque **Cardinal** non prisonnier donne 1 voix.
- **Élection du Roi** **Candidat** : Tout **Seigneur** homme titré, non prisonnier et qui n'est ni **Évêque** ni **Cardinal** ni **Pape** peut se présenter. **Voix**: Chaque **Seigneur** (homme ou femme) titré non prisonnier donne 1 voix, quel que soit le nombre de titres qu'il possède. Cela inclut les titres religieux.

Phase 2 : Cartes

•Défausse et Tirage

Les joueurs reconstituent leur main en tirant jusqu'à 2 cartes des cartes **Personnage** (Max 1) et/ou **Évènement**. Si une calamité est tirée, elle est mise de côté face cachée et sera résolue à la phase **résolution des calamités**. Seules 3 **calamités** maximum peuvent avoir lieu durant un tour. Les autres **calamités** sont défaussées.

• **Résolution des calamités** Les cartes **Calamités** qui ont été tirées sont révélées et résolues.

• Pose

Différentes cartes peuvent être jouées à cette phase : des cartes **Seigneur** pour mettre en jeu de nouveaux **Seigneurs**, des cartes pour annuler des calamités ou donner des bonus aux revenus, et des cartes **Impôt** pour collecter des revenus supplémentaires sur un **Fief** ou un Évêché que l'on contrôle. Une nouvelle carte **Seigneur** peut être placée devant soi et son pion correspondant, placé sur un **Château** ou une **Cité** (ou sur un village contrôlé avec un **Seigneur** si le joueur n'a pas de **Château** ou de **Cité**)

Phase 3 : Revenus

Les joueurs perçoivent leurs revenus: Les villages contrôlés (1 Écu) et moulins contrôlés (2 Écus). Les revenus associés à un village et éventuellement aux moulins présents ne sont plus perçus en cas de **Siège**. Les cartes **Impôt** jouées ce tour-ci, ainsi que des titres détenus (**Roi** : 5 Écus, **Reine**: 3 Écus et **Pape**: 5 Écus).Les cartes **Impôt** et bonus (**beau temps**, **bonnes récoltes**) sont défaussées à la fin de cette phase.

Phase 4 : Achats

Les joueurs effectuent leurs achats. Ils peuvent acheter dans la limite des pions encore disponibles

- **Titres de Fief** (4/6/8 Écus) si les conditions sont remplies.
- **Troupe: Sergents** (1Écu) et **Chevaliers** (3 Écus).Ils sont placés en renfort sur le plateau
- **Engins de Siège** (5 Écus). Ils sont placés en renfort sur le plateau.
- **Châteaux** (10 Écus). Ils sont placés sur des villages contrôlés.
- **Moulins** (3 Écus). Ils sont placés sur des villages contrôlés.

Les pions **Troupe** et les **Engins de Siège** achetés sont immédiatement placés sur des villages sur lesquels se trouve un château, une cité ou un **Seigneur** non prisonnier du joueur. Le nombre de pions **Troupe** posés en renfort ne peut pas dépasser 4 par village.

Phase 5 : Déplacements

Les joueurs déplacent leurs **Seigneurs**. Ceux-ci peuvent déplacer de 2 espaces avec eux les troupes et engins de siège (un espace). Un déplacement spécial appelé **Chevauchée**, qui ne peut être réalisé que par des **Chevaliers** et/ou des **Seigneurs**, permet de combattre pendant le mouvement pour tenter de traverser une case occupée par un adversaire qui n'est pas dans un **Château** ou une **Cité** (+1 chaque dé pour le défenseur).

Un **Seigneur** et les troupes ne peuvent jamais se déplacer plus que 2 espaces par tour ceci incluant une **Évasion**, sauf avec la carte **D'Arc**.

Phase 6 : Combats

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

Chaque camp compte ses points de combat :

- 1 point par pion **Sergents**.
- 3 points par pion **Chevaliers**.
- 1 point par **Seigneur** s'il est un homme, ou une femme si elle est titrée.

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

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

- de 1 à 6 points.....1 Dé
- de 7 à 12 points.....2 Dés
- 13 points et plus.....3 Dés

Modificateurs :

- -1 dé pour l'attaquant si le défenseur est dans un **Château**.
- -2 dés pour l'attaquant si le défenseur est dans une **Cité**.

Ces malus peuvent être annulés par les **Engins de Siège** : chaque pion **Engins de Siège** peut annuler un malus d'1 dé. Un **Souterrain** annule tous les malus !

D'Arc permet d'ajouter un dé. C'est le seul cas où on peut jeter 4 dés ! Les pertes sont appliquées simultanément. A la fin de cette phase, un joueur peut piller les moulins qu'il contrôle.

Phase 7 : Conditions de Victoire

On vérifie si un ou plusieurs joueurs ont gagné. Si aucun joueur n'a gagné, la partie continue. Le premier joueur transfère la carte **premier joueur** à son voisin de gauche et un nouveau tour débute.