



Kingmaker est un jeu édité par
Avalon Hill

KINGMAKER

2ème Edition



Traduction réalisée par Rougier Yves
Traduction fournie par Jocrade
www.jocrade.com

Cette traduction ne comprend pas la traduction de l'exemple détaillé des règles originales. Il comprend l'errata et les variantes.

INTRODUCTION

Kingmaker permet de simuler la guerre des roses, périodes de guerre civile sporadique qui déchira l'Angleterre de 1450 à 1490. Sous le règne d'un roi instable mentalement, Henri VI, sous le coup de la défaite en France à l'issue de la guerre de cent ans, et encouragées par l'ambition de Henri, duc d'York et de ses fils, les familles nobles anglaises utilisèrent leurs armées privées pour tenter de prendre le pouvoir. Ostensiblement la continuation d'un conflit de cinquante ans entre les deux familles royales de Lancastre et d'York (rose rouge et rose blanche), la guerre fut une succession de coups de force menés par des nobles intéressés dans des résultats locaux et globaux.

Le jeu part du principe que les puissantes familles nobles se sont servies des princes des deux familles de prétendants pour prendre le pouvoir pour elles-mêmes. Les joueurs contrôlent ces nobles et leurs forces qui dépendent d'eux mêmes, de leurs dons politiques, militaires et diplomatiques.

BREVE DESCRIPTION DU JEU

Kingmaker se joue de deux à sept joueurs, sept étant le nombre recommandé. Le but du jeu est de contrôler et de faire couronner le dernier des huit prétendants au trône d'Angleterre des deux familles d'York et de Lancastre. Pour cela chaque joueur manœuvre un certain nombre de familles nobles d'Angleterre de manière à capturer des héritiers et à éliminer les autres prétendants. Chaque noble est représenté par une carte qui est possédée par un joueur qui peut lui adjoindre des titres, des charges ou d'autres attributs, certains de ces attributs donnant des forces exprimées en nombre d'hommes d'arme. Au début du tour de chaque joueur une carte d'évènement est tirée et chacun doit suivre ses indications. A la fin du tour de chaque joueur il tire une carte dans la pile des nobles qui peut soit ajouter un noble à sa faction, soit lui permettre de contrôler des villes, des ecclésiastiques ou des charges.

COMPOSITION DU JEU:

- *une carte représentant l'Angleterre à la fin du 15^e siècle
- *série de 80 cartes représentant les nobles, les troupes, les charges, les villes, etc ...
- *une série de 90 cartes d'évènements
- *126 compteurs ou marqueurs
- *livret de règles
- *boîte de jeu

Note : un dé n'est pas nécessaire pour le jeu de base.
Il est important de se familiariser avec tous les éléments du jeu avant de commencer à jouer.

JEU DE BASE

PREPARER LE JEU

1. Toutes les cartes de jeu évènement et nobles ainsi que tous les compteurs marqués d'un astérisque dans leur coin en haut à droite sont retirés du jeu pour les règles de base.
2. Les deux jeux de cartes sont mélangés énergiquement, mais séparément. La pile des cartes évènementielles est placée à son emplacement, face vers le bas. Une pile des cartes déjà tirées et rejetées sera créée à côté, dès qu'une carte aura été jouée elle sera placée là face en l'air. Lorsqu'il n'y a plus de cartes évènement disponible on récupère les cartes rejetées, on les mélange et on place le nouveau tas à la place de l'ancien. On ne peut jamais avoir accès à la pile des cartes rejetées, ni à celle des cartes à venir.
3. 36 cartes sont retirées de l'ensemble des cartes de nobles et distribuées également entre les différents joueurs. Les cartes qui restent sont alors ajoutées aux autres et placées sur le plateau de jeu à leur place.
4. Chaque joueur doit alors trier les cartes qu'il a reçu et les placer devant lui en suivant les règles ci-dessous :

- a : les cartes nobles sont placées visibles
 - b : les titres isolés doivent être attribués à des nobles à raison de un titre par noble au maximum. Les titres supplémentaires sont placés à la chancellerie.
 - c : les charges doivent être affectées à raison d'une par noble, à des nobles ayant déjà des titres. Les charges non attribuables sont remises à la chancellerie.
- Note : un noble ne peut jamais avoir plus d'un titre et d'une charge à la fois.*
- d : toutes les autres cartes sont affectées sans restrictions aux différents nobles.

Toutes les cartes doivent être soit attribuées à un noble soit rendues à la chancellerie. Elles ne peuvent pas être gardées par le joueur pour être utilisées plus tard.

Chaque joueur doit commencer la partie avec au moins un noble.

Si un joueur n'a pas reçu de noble durant la distribution il pioche dans la pile des autres cartes jusqu'à en tirer un. Il effectue alors les rangements nécessaires. Toutes les cartes piochées avant qu'il trouve un noble sont remises dans la pile jouable et pas à la chancellerie.

Une fois qu'une carte a été attribuée à un noble elle ne peut pas être reprise par le joueur ou attribuée à un autre noble en dehors des procédures prévues à cet effet dans la règle de TRANSFERT.

CHANCELLERIE :

La chancellerie est représentée par la pile des cartes de titres et de charges qui n'ont pas pu être attribués au début du jeu ou qui appartenaient à des nobles qui ont été tués ou exécutés durant le jeu. Ces cartes sont en pile, face vers la table, elles ne peuvent pas être regardées pendant le jeu. La chancellerie est remise en jeu lors des convocations des parlements.

FACTION :

Les cartes alignées devant les joueurs représentent leurs factions respectives. L'unité de base de la faction est le noble. Chaque noble est représenté sur la carte par un pion. Les autres cartes placées sous chaque noble représentent leur force, elles augmentent sa force en nombre d'hommes, lui permettent de détenir des villes, d'utiliser des bateaux, ou de contrôler des évêques. Chaque joueur contrôle ses nobles et leurs biens au sein de sa faction.

Chaque élément contrôlé par un noble est considéré comme amical envers tous les autres nobles de sa faction. Une ville neutre ne peut être pénétrée par aucun noble. Une ville contrôlée par un noble d'une autre faction peut accueillir d'autres nobles sous le contrôle et avec la permission de la faction qui la contrôle. Un bateau contrôlé par un noble peut l'être par tous ceux de sa faction.

Le nombre de nobles dans une faction n'est pas figé comme certains peuvent être tués, mourir ou d'autres être ajoutés par les événements. Un joueur peut ajouter de nouvelles cartes à ses nobles comme il l'entend sous la réserve d'une seule charge et d'un seul titre par noble. Il ne peut pas ajouter de carte à un noble assiégé ou en mer si cette nouvelle carte augmente sa force en nombre d'hommes. Un joueur qui a perdu tous ses nobles n'est pas éliminé, il recommence comme une nouvelle faction et tire des cartes jusqu'à avoir un noble.

MISE EN PLACE DES COMPTEURS

1. Les sept prétendants au trône sont placés dans les villes suivantes :

*LANCASTRE

- *Henry VI à Londres
- *Margaret of Anjou à Fotheringhay
- *Edward, Prince de Galles à Coventry

*YORK

- *Richard, duc d'York à York
- *Edward, Earl of the March à Harlech
- *George, Duc de Clarence à Cardigan
- *Richard, Duc de Gloucester à Calais

Ils sont placés sur la ville ou le château où ils se trouvent. Les prétendants n'ont pas de carte pour les représenter.

2. Pour chaque carte de noble distribuée, le joueur place le pion représentant ce noble sur n'importe lequel de ses châteaux listés sur sa carte. On place le pion sur le symbole du château occupé. Les châteaux sont identifiés par le blason de leur possesseur.

3. Chaque bateau appartenant à un noble est placé dans le port indiqué sur sa carte.

SEQUENCE DE JEU

Kingmaker se joue par tour. Les joueurs sont placés autour de la table et jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont joué un tour est terminé. Le jeu dure jusqu'à ce que l'un des joueurs ait réuni les conditions

de victoire. Le premier joueur à jouer est celui qui possède la charge de chancelier d'Angleterre. Si cette charge n'est pas disponible, le premier joueur est celui qui possède l'évêque le plus important, dans cet ordre : Canterbury, York, Durham, Carlisle, Lincoln, Norwich, sinon le jeu commence par le joueur qui possède le plus de troupes. Le tour de chaque joueur comporte six phases qui doivent être réalisées dans l'ordre donné ci-dessous :

1. Chance : La carte événement est tirée sur le dessus du paquet et tous les joueurs réalisent toutes les actions indiquées dessus.
2. Mouvement : le joueur peut déplacer tous ses pions, certains seulement ou aucun, comme il le désire.
3. Combat : les batailles et les sièges sont résolus.
4. Parlement : le parlement peut être convoqué par le roi (s'il n'y a qu'un roi) ou par le chancelier (s'il n'y a pas de roi unique).
5. Couronnement : le premier héritier d'une des deux familles peut se faire couronner.
6. Tirer une carte "noble" : une carte est tirée par le joueur. Il peut la jouer immédiatement ou choisir d'attendre et la garder cachée pour la jouer quand bon lui semblera. Lorsque c'est un noble on place sur la carte le pion correspondant dans un de ses châteaux. Il peut arriver que ses châteaux soient occupés par des factions rivales, dans ce cas il est placé dans la ville ou le château ami le plus proche.

MOUVEMENT

1. pions nobles : Un pion noble peut se déplacer jusqu'à cinq zones dans toutes les directions y compris diagonalement. Il peut utiliser tout ou partie de son potentiel de déplacement comme il le désire. Ceci constitue son déplacement pour le tour en jeu. Le chemin de déplacement dans la campagne n'est jamais bloqué.

2. pions d'héritiers de la couronne : Un héritier ne peut pas se déplacer de son propre chef, pour bouger il doit être capturé par un noble ou en avoir reçu l'ordre par une carte d'événement.

3. Pions de bateaux : Un bateau peut se déplacer jusqu'à cinq zones de mer y compris diagonalement. Il peut utiliser tout son potentiel de déplacement ou seulement une partie. Ceci constitue son mouvement pour le tour. Un bateau peut rester en mer indéfiniment tant qu'il n'est pas forcé de revenir dans un port par une carte d'événement. Le mouvement d'un bateau en mer n'est jamais bloqué, même par la présence d'un autre bateau.

Un bateau peut se déplacer seul ou chargé dans la limite de ses capacités d'emport. Il peut revenir à quai dans un port ami ou dans un port non fortifié. L'entrée ou la sortie d'un port compte pour un point de mouvement à part entière. Un bateau peut se déplacer le long d'un estuaire pour rejoindre un port. Un bateau ne peut jamais entrer dans un port ennemi ou neutre sauf s'il y est obligé par une carte d'événement ou s'il tente de le prendre en siège avec ses occupants. Un bateau qui entre involontairement dans un port neutre est libre de le quitter à son tour. Un bateau qui entre involontairement dans un port ennemi ne peut le quitter qu'avec l'autorisation du possesseur de ce port.

TRANSPORT PAR LA MER

Un noble peut combiner le transport par mer et par terre mais jamais dans le même mouvement. Pour embarquer un noble un bateau doit se trouver dans un port ami ou non fortifié. Un bateau peut embarquer n'importe quel pion noble qui se trouve dans la même zone que le port au début du

mouvement du bateau. Le bateau part alors immédiatement en mer en emmenant ses passagers. La capacité des troupes embarquées ne peut jamais excéder la capacité de transport du bateau qui est indiquées sur la carte le représentant. Les troupes d'un noble peuvent être réparties entre plusieurs bateaux tant que ceux-ci voyagent ensemble.

Pour débarquer ses passagers un bateau doit se situer dans un port. Si un bateau entre dans un port ami ou non fortifié ses passagers peuvent être placés n'importe où dans la zone de ce port. Les nobles débarqués peuvent combattre n'importe quelle force se trouvant dans la zone.

Pour qu'un bateau débarque volontairement ses passagers dans un port neutre ou ennemi il faut que ceux-ci participent au siège de ce port.

Les passagers d'un bateau qui entre involontairement dans un port ennemi ou neutre peuvent tenter de l'assiéger s'ils en ont la puissance. S'ils n'en ont pas la force ou si le siège échoue ils finissent leur mouvement dans la zone, en rase campagne.

Les nobles ne peuvent pas rester à bord de bateaux au port, ils doivent débarquer.

Un bateau ne peut embarquer de noble qu'au début de son mouvement. Le débarquement de passagers termine le mouvement des bateaux.

Les héritiers de la couronne peuvent accompagner des nobles à bord de bateaux.

Un bateau dont la carte est remise dans la pile ou qui change de propriétaire alors qu'il transporte des passagers reste sous le contrôle de son ancien propriétaire jusqu'à ce qu'il soit revenu dans un port et qu'il ait y débarqué ses passagers.

MOUVEMENT PAR LA ROUTE

Un noble qui commence son mouvement dans une zone contenant une route peut l'utiliser. Dans ce cas il peut se déplacer de manière illimitée sur cette route tant qu'il ne traverse pas de ville ou de chateau, situé sur la route (symbole dessiné sur la route) et qui ne soit contrôlé ni par lui ni par sa faction. Dans ce cas il doit terminer son mouvement dans cette zone. Si le chateau ou la ville n'est contrôlé par personne il doit terminer son mouvement dans la zone. Si ce chateau ou cette ville est contrôlé par un autre joueur il peut demander une permission pour la traverser ce qui lui permet de continuer son mouvement par route, mais si cette autorisation lui est refusée il doit s'arrêter dans la zone. Les mouvements par route et hors route ne peuvent pas être combinés.

Il n'y a pas de limite au nombre de noble et de pions d'héritiers qui peuvent effectuer des mouvements par route.

EMPILEMENT

Il n'y a pas de limite au nombre de pions qui peuvent se trouver en même temps dans la même zone. Les nobles d'une même faction qui sont dans la même zone ne sont pas forcément ensemble, ceux qui le sont doivent être empilés et représentent une force.

VILLES ET CHATEAUX

Un noble ou une force peuvent terminer leur mouvement dans un chateau ou dans une ville amis qui sont dans la même zone qu'eux. L'entrée dans la ville ou le chateau ne nécessite pas de point de déplacement. Dans ce cas les pions sont posés sur le symbole. Un joueur peut autoriser les nobles des autres factions à entrer dans ses villes et ses chateaux. Si le joueur entre dans une zone contenant

plusieurs villes ou chateaux qu'il contrôle il doit préciser son emplacement exact. Il existe des limitations sur le nombre d'hommes qui peuvent entrer dans une ville ou un chateau (voir le tableau d'explicitation du terrain).

COMBAT

A l'issue de son déplacement un noble, ou une force, peut combattre tout noble ou toute force de nobles qui se trouvent dans la même zone que lui. Un noble ne peut attaquer qu'une fois par tour et toujours à l'issue de son mouvement. Un noble ne peut jamais être attaqué plus d'une fois par tour, même par des factions différentes.

N'importe quel nombre de nobles d'une faction peuvent combiner leurs forces pour une attaque. Tous les nobles d'une force doivent être attaqués ensemble. Le combat est toujours un acte volontaire qui n'est donc jamais obligatoire. Les bateaux ne sont jamais partis prenantes dans un combat. Il y a deux types de combat, les batailles et les sièges.

BATAILLES :

Une bataille oppose des nobles sur terrain libre (ni ville ni chateau), elles se déroulent en cinq étapes distinctes:

1. L'attaquant désigne les nobles qu'il attaque et ceux qui participent à la bataille

2. Les deux joueurs font la somme des troupes des nobles qui sont dans la bataille. Ces forces sont comparées et ramenées au rapport le plus proche.

3. L'attaquant tire la carte événement du dessus du paquet et se réfère au coin en bas à gauche (rose)

4. a. Si le rapport de force entre les deux partis est supérieur ou égal à celui qui est imprimé sur la carte, alors la force la plus importante a gagné et capture tous les nobles et les héritiers vaincus.

4. b. Si le rapport est inférieur à celui imprimé la bataille est indécise et il ne se dégage pas de vainqueur.

4. c. Si la carte indique mauvais temps ou attaques retardées, la bataille n'a pas lieu et les nobles restent à leur place.

5. Sur la carte une liste de nobles tués est aussi imprimée. Si la bataille a eu lieu (tous cas sauf c.) tous les nobles qui y ont participé et dont le nom figure sur la carte sont tués. Ces pertes ne modifient pas le résultat de la bataille. On rejette ensuite la carte d'évènement.

SIEGES :

Tous les chateaux et les villes représentés sur la carte possèdent leur propre garnison (voir tableau d'explicitation de la carte). Pour qu'un noble puisse entrer dans une ville ou un chateau qu'il ne contrôle pas il doit d'abord le capturer.

Exception : les villes ouvertes où tous peuvent entrer.

1. L'attaquant doit rassembler autant de nobles que nécessaire de manière à avoir une force au moins égale à celle du chateau assiégé (garnison plus nobles réfugiés à l'intérieur du chateau). Cependant si des nobles de plusieurs factions sont à l'intérieur seuls ceux d'une faction doivent être pris en compte. Si l'attaquant ne peut pas rassembler une force suffisante il ne peut pas assiéger le chateau.

2. L'attaquant tire la carte événement pour savoir si un des nobles pris dans le siège est tué. Il ne tient pas compte du rapport indiqué puis il rejette la carte.

3. Un siège est toujours un succès sauf s'il est retardé par un résultat de 'mauvais temps'. Dans ce cas le chateau ou la ville est dit "assiégé".

Les nobles et les héritiers assiégés ne peuvent sortir que s'ils réussissent à réduire la force de l'attaquant sous le niveau nécessaire au siège. Les nobles assiégés peuvent se

regrouper pour tenter une attaque contre l'assiégeant seuls ou avec l'aide d'autres nobles venant en renfort. La garnison ne peut pas sortir.

Une faction qui voudrait mettre le siège, entrer ou quitter un château ou une ville assiégé doit d'abord combattre la faction assiégeante. S'il gagne il peut réaliser son action et entrer dans la ville ou le château si celui-ci est ami.

Tous les nobles victorieux doivent terminer leur tour à l'intérieur de la ville ou du château capturé.

Une ville ou un château capturé devient immédiatement contrôlé par la faction qui l'a pris (voir transfert).

L'attaquant peut arrêter le combat à tout moment avant de tirer la carte événement, cependant dès que cette carte est tirée le combat doit aller à son terme. Si la carte tirée est un "mouvement libre" l'attaquant la conserve et doit aussitôt en tirer une autre.

NOBLES TUÉS

Lorsqu'un noble a été tué soit par combat soit par la peste; son pion est retiré de la carte et toutes ses cartes : nobles et tout ce qui lui était affecté, sont remises dans la pile appropriée (talon ou chancellerie). Tous les châteaux et les villes qu'il contrôlait deviennent neutre et tous leurs occupants en sont expulsés immédiatement.

CAPTURE D'HERITIERS DE LA COURONNE

Un héritier est capturé par une faction lorsque au moins un noble de cette faction occupe la même zone de terrain, la même ville ou le même château que l'héritier à la fin de son mouvement et qu'il n'y a pas d'autre noble d'autre faction présent avec l'héritier. Si l'héritier est accompagné par des nobles ils doivent tous être défaits pour pouvoir le capturer. Un héritier peut être exécuté à tout moment par le joueur qui le contrôle et retiré du jeu (même lorsqu'un autre noble a déclaré une attaque).

Un joueur ne peut pas contrôler des héritiers des deux maisons pendant plus de deux tours à partir de leur capture. Il doit alors soit exécuter soit transférer à une autre faction tous les héritiers d'une des deux familles.

CAPTURE DE NOBLES

Un noble capturé peut faire l'objet d'une rançon (voir transfert, cadeaux). Lorsqu'il est rendu il doit l'être avec toutes les cartes qu'il possédait avant sa capture.

Tout noble qui n'a pas payé sa rançon avant un tour doit être exécuté et retiré du jeu.

PARLEMENT

Le joueur qui contrôle le roi s'il est unique, ou qui possède la charge de chancelier d'Angleterre lorsqu'il y a soit deux rois soit aucun a le pouvoir de convoquer le parlement. Cette convocation se fait en six étapes :

1. Le roi ou le chancelier doit occuper une ville non fortifiée (sauf Calais) ou encore une ville assiégée, cette ville sera le site du Parlement.

2. a. Une carte "writ" doit être présentée à un autre noble le convoquant à venir au Parlement. D'autres nobles peuvent être convoqués en utilisant une carte "writ" pour chacun.

2. b. Pour pouvoir convoquer le Parlement le chancelier doit aussi jouer une carte "Parlement".

3. Chaque noble qui a été convoqué doit immédiatement se rendre au Parlement sans prendre en compte les limitations du mouvement.

4. Tout noble non convoqué peut aussi y venir sans tenir compte des limitations du mouvement.

Un noble qui se trouve sur une île ou à Calais ne peut se rendre au Parlement que s'il dispose d'un bateau vide pour le transporter au moment de la convocation. Ce bateau doit être suffisant pour contenir la troupe entière du noble. Un bateau qui transporte des nobles au Parlement doit terminer sa route dans un port ami ou non fortifié sur la terre anglaise.

5. Le joueur qui a convoqué le Parlement tire de la chancellerie un nombre de carte égal au nombre de nobles présents.

6. Il doit distribuer ces cartes à tous les nobles (pas nécessairement ceux présents) qui n'ont encore reçu ni charge ni titre. Toute carte qui ne peut être distribuée est remise dans le talon.

La paix du roi interdit tout combat dans la zone où a lieu le Parlement jusqu'à la fin du tour suivant du joueur qui a convoqué le Parlement.

COURONNEMENT

1. Seul le premier survivant dans l'ordre d'héritage de sa famille peut être couronné roi.

2. Le candidat au couronnement doit occuper une cathédrale avec au moins un noble possédant un "archbishop" ou deux "bishop".

Lorsque les deux conditions sont respectées le joueur annonce simplement que son héritier a été couronné.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner un joueur doit contrôler le dernier héritier en jeu et réussir à le faire couronner.

Il peut y avoir deux rois simultanément (un par famille), lorsque le jeu commence Henri VI est roi mais dès que Richard d'York est contrôlé il peut être couronné. Lorsque l'un d'eux meurt c'est le suivant dans la lignée qui peut être couronné. L'ordre de succession est rappelé ci-dessous :

LANCASTRE :

1 Henri VI

2 Margaret d'Anjou

3 Edward, Prince de Galles

YORK

1 Richard, Duc d'York

2 Edward, Earl of March

3 George, Duke of Clarence

4 Richard, Duke of Gloucester

Un héritier ne peut pas être couronné tant que tous ses prédécesseurs n'ont pas été tués. Il ne peut jamais y avoir plus de deux rois en même temps dans le jeu.

Beaufort

Si tous les héritiers de la famille de Lancastre ont été tués, le noble Beaufort peut être couronné. Il est quatrième dans l'ordre de succession de la famille Lancastre. Il se comporte tout de même comme un noble à tous points de vue.

S'il est couronné sa faction ne doit pas contrôler d'héritier de la famille d'York.

Si le dernier roi en jeu est un Lancastre le joueur qui le contrôle est déclaré vainqueur que Beaufort soit en jeu ou non.

Si le dernier roi en jeu appartient à la famille d'York, le joueur qui le contrôle est déclaré vainqueur si Beaufort n'est pas en jeu.

TRANSFERT

1. les cartes représentants des villes, évêques, archevêques, bateaux ainsi que des mercenaires sont dites transférables. Lorsqu'elles accompagnent un noble celui-ci peut à tout instant les échanger ou les donner à un autre noble qui occupe la même zone, que celui-ci soit ou non de la même faction et ceci à la seule condition que ces cartes ne soient pas utilisées par leur nouveau propriétaire pendant ce tour.
2. Les cartes transférables ainsi que les héritiers sont transférés involontairement lorsque le noble à qui ils appartenaient est capturé ou exécuté par une autre faction. Les cartes transférables doivent être réparties entre les vainqueurs aussitôt après quelles leurs ont été transférées.
3. Une ville est transférée involontairement à une autre faction si celle-ci la capture. La carte de la ville est alors placée devant la faction de manière à montrer qu'elle lui appartient.
4. Certaines cartes ne sont pas transférables ainsi les nobles, titres et charges ne sont jamais donnés aux vainqueurs : les nobles sont remis au talon, les titres et charges à la chancellerie.
5. Les charges ont un statut à part car elles sont semi transférables. Elles ne peuvent jamais être transférées involontairement en revanche elles peuvent être échangées entre deux nobles présents au parlement à condition que cet échange soit autorisé par celui qui a convoqué le parlement. Pour échanger des cartes de ville capturées il suffit que deux nobles des deux factions soient dans la même zone. Les bateaux, villes, châteaux, qui sont indiqués sur des cartes non ou semi transférables peuvent être échangés volontairement à un autre noble présent dans la même zone. La carte indiquant cette possession ne peut pas être transférée. Il est alors noté à qui le transfert est fait. Si le nouveau propriétaire est tué ou exécuté la possession en revient à celui qui possède la carte mère.

CADEAUX ET LOCATIONS

Un joueur peut donner ou prêter un bateau, un archevêque, une ville ou un château, des mercenaires ou des cartes "writ". Le receveur ne peut pas allouer de carte supplémentaire à un noble qui est pris dans un combat pendant ce tour. Les cartes données ou prêtées n'ont pas à être placées immédiatement.

Un bateau peut être prêté à une autre faction tant qu'il ne bouge qu'une fois par tour.

JEU COURT

S'il n'y a pas de vainqueur après 15 tours le gagnant est celui qui, dans l'ordre :

- *contrôle le seul roi présent
- *a une majorité de votes à la chambre des Lords
- *a une majorité de vote à la chambre des communes
- *est chancelier d'Angleterre

Ceci termine les règles de base.

REGLES OPTIONNELLES POUR LE JEU COURT

Ces trois règles peuvent être utilisées ensemble ou séparément pour raccourcir le jeu.

1. Au début distribuer toutes les cartes au lieu des 36 prévues. Les joueurs ne sont pas obligés de jouer toutes leurs cartes immédiatement, ils peuvent en garder en main. Pour jouer il faut que chacun ait une carte noble, si ce n'est pas le cas les cartes sont reprises, mélangées et redistribuées.

2. Déplacement des héritiers : on place Edward le Prince de Galles à Fotheringway avec Margaret d'Anjou et Richard, duke of Gloucester à Plymouth.

3. limite en temps : La durée du jeu est fixée à l'avance et la partie peut être arrêtée à tout instant si la majorité des joueurs le demande. A la fin chaque joueur détermine ses voies aux deux chambres et retient le plus bas score. Le joueur qui a le meilleur plus bas score est déclaré vainqueur.

AUTRES REGLES OPTIONNELLES

Ces règles peuvent être ajoutées aux règles de base selon la volonté des joueurs.

PLACEMENT INITIAL

Pour s'assurer que les joueurs ne se placent pas par rapport aux autres, chacun garde secret ses nobles et décide par écrit de leur placement initial. Ensuite tous dévoilent à la fois leurs nobles et leurs positions de début.

COMMISSION

Les cartes "writ" ont une seconde fonction, en plus de leur rôle dans les convocations de nobles au Parlement. Elles permettent aussi de substituer un noble ou plusieurs de sa faction à tout noble (pas forcément de la même faction) et qui est rappelé par une carte de raid ou de révolte. Le remplaçant doit être supérieur à celui qui était convoqué par la carte. Si c'est un religieux qui a été appelé, le remplaçant doit être supérieur en force, titre et charge au noble qui possède le religieux.

Une carte "writ" est nécessaire par remplacement, elle est ensuite replacée sur le tas de cartes rejetées.

EMBUSCADE

Une bataille dans laquelle l'attaquant est sûr de ne pouvoir espérer pas même un résultat indécis est interdite. Une force attaquante à moins de 1 contre 4 ne peut plus attaquer, elle doit monter une embuscade. Une embuscade est similaire en tout point à une attaque à l'exception du fait que seul le dernier nom de noble indiqué sur la carte est réellement tué, les autres n'ont rien. Tous les attaquants survivants sont automatiquement capturés par le défenseur (sauf s'il est mort). Le mauvais temps annule une embuscade. Les nobles dans une ville ou dans un château ne peuvent subir d'embuscade.

VILLE COMBATTANTE

Il s'agit d'un quatrième type de combat qui n'a lieu que dans les trois situations suivantes :

1- Un ou des nobles sont à l'intérieur d'une ville ou d'un chateau qui est devenu neutre

2- Un ou des nobles obligés de débarquer dans une ville ennemie ou neutre qu'ils ne peuvent pas assiéger

3-Deux forces dans une bataille qui occupent la même ville ou le même chateau.

Les combats en ville sont toujours résolus comme des batailles. Dans les cas 1 et 2 les nobles en question doivent attaquer la garnison plus tout noble ennemi à l'intérieur de la ville ou du chateau. S'ils gagnent ils capturent la cité ou le chateau s'ils perdent ils sont capturés et immédiatement exécutés s'il s'agit d'une ville ou d'un chateau neutre. Si le résultat est 'indécis' ils sont immédiatement repoussés dans la zone, hors de la ville ou du chateau.

Dans les situations 2 et 3 le possesseur des lieux peut choisir d'attaquer lui-même les occupants avec sa seule garnison ou avec en plus tous les renforts qu'il peut amener à cet effet. Cette attaque relève l'occupant de son obligation d'attaquer dans le tour.

CARTES D'EVEQUES

Les cartes évêques et archevêques ne sont plus transférables, lorsque leur possesseur disparaît elles sont mises à la chancellerie.

PARLEMENT OPTIONNEL

Il s'agit de la même procédure que dans les règles de base mais avec les modifications suivantes à prendre en compte.

1. Les joueurs doivent d'abord déterminer le nombre de voies qu'ils contrôlent dans les deux chambres. Pour cela ils utilisent les tables données à la suite. Pour la chambre des communes tous les votes comptent tant que les pions sont sur la carte, en revanche à la chambre des Lords seuls les héritiers présents sont pris en compte.

L'utilisation des marqueurs de faction doit permettre de faciliter le décompte des points liés aux villes

2. Celui qui reçoit un titre ou une charge doit recevoir l'aval des deux chambres. Le vote a lieu à la majorité simple mais un résultat égal est un refus.

3. Pour recevoir un religieux l'accord de la chambre des Lords suffit.

4. Le joueur qui a rassemblé le Parlement doit proposer un joueur pour chaque carte à distribuer. Toute carte qui n'a pu être attribuée à la suite d'un vote est donnée au joueur suivant dans l'ordre :

a: joueur dont la faction dispose du plus large appui dans les deux chambres

b: joueur qui dispose du second plus large appui

c: joueur qui contrôle le plus de vote des villes y compris le "warden of the cinque ports"

5. Les religieux ne sont proposés que par le convocateur du Parlement. Il peut proposer autant de destinataires qu'il le souhaite.

6. Les votes liés aux cartes distribuées lors d'un parlement ne peuvent pas être utilisées pendant celui-ci.

7. Si le parlement est convoqué pendant les deux tours durant lesquels un joueur peut posséder des héritiers des deux familles seuls ceux de l'une sont pris en compte. Les autres ne comptent pas, cependant le joueur n'est pas obligé de les tuer plus tôt.

8. Les titres et charges qui ne peuvent pas être distribués sont remis dans le paquet, les religieux sont remis à la chancellerie.

9. Le récipiendaire choisi par le convocateur n'est pas obligé d'accepter le titre ou la charge ou le religieux, s'il le refuse l'organisateur doit trouver un autre récipiendaire.

10. Si durant un parlement il y a deux rois en jeu le parlement commence par un vote pour savoir quel parti reçoit l'appui du parlement. Ce support est déterminé par un vote global des deux chambres. Celui qui reçoit le support est considéré à tous les points de vue comme le roi unique pendant la durée du parlement et après sa fin tant qu'un ote contraire ne lui a pas été défavorable lors d'un autre parlement. S'il n'y a pas de vainqueur aucun des deux ne peut se considérer comme unique roi tant que l'autre n'est pas tué.

	communes	Lords
Roi (chancelier si pas de roi)	20	0
premier héritier Lancastre	10	10
premier héritier York	10	10
Charges :		
Warden of the northern march	2	0
Chancellor of the duchy of Cornwall	2	0
Chancellor of the duchy of Lancastre	3	0
Constable of the tower of London	3	0
Warden of the cinque ports	5	0
villes :		
par ville (3 tours)	4	0
par ville (2 tours) sauf Calais et Oxford	3	0
nobles :		
Neville	3	4
Percy	2	3
Beaufort	2	3
Mowbray	2	4
<i>tous les autres nobles avec un titre</i>	1	0
Courtenay	0	2
Stanley	0	2
Talbot	0	2
Stafford	0	2
Pole	0	2
Fitzalan	0	2
<i>tous les autres nobles</i>	0	1
religieux :		
A. of Canterbury	0	7
A. of York	0	5
B of Durham	0	4
B. of Carlisle	0	3
B. of Lincoln	0	2
B. of Norwich	0	2
TOTAL :	156	82

RETOUR DU PARLEMENT :

Tous les nobles présents au parlement sont directement ramenés dans leurs terres à l'issue de celui-ci, sans limitations de déplacement. A la demande d'un joueur ces

déplacements peuvent être tenus secrets et écrits par chacun avant qu'ils ne soient réalisés.

ALLIANCE :

Plusieurs factions peuvent s'allier à la fois pour attaquer et pour défendre. Les seules restrictions à appliquer sont issues de ces règles.

1. Une alliance peut être formée par au moins deux factions n'importe quand, elle doit être annoncée aussitôt. Tous les nobles des factions alliées sont considérés comme alliés, deux alliés ne peuvent jamais s'attaquer.

2. Les nobles alliés présents dans une même zone peuvent combiner leurs forces pour attaquer et défendre et ils peuvent se déplacer ensemble.

3. Les nobles alliés doivent choisir un chef pour ce qui est du mouvement et du combat. Ce chef est choisi zone par zone. Les nobles qui sont sous un chef se déplacent et combattent lors du tour du joueur qui contrôle le chef. Les nobles sous un commandement ne sont pas obligés de rester ensemble mais ils restent sous le commandement du chef jusqu'à ce que soit spécifié la fin du commandement. Un nouveau chef peut être choisi n'importe quand dès que plusieurs nobles sont dans la même zone. Si le commandant est tué ou capturé les joueurs reprennent leur initiative jusqu'à ce qu'un nouveau chef soit choisi.

4. Une alliance peut s'arrêter n'importe quand sur simple déclaration de l'un de ses participants. Il s'ensuit automatiquement un tour entier de paix entre les anciens alliés. Ils ne peuvent pas s'attaquer les uns les autres durant ce tour.

5. La division des gains est décidée par le joueur contrôlant le commandant. Un noble ou un héritier commandé peu utiliser une carte de mouvement libre si le joueur contrôlant sa faction accepte de l'utiliser.

6. Aucun noble ni bateau, ni héritier ne peut se déplacer et/ou attaquer plus d'une fois par tour.

COMMERCE OPTIONNEL

Toutes les cartes peuvent être échangées y compris les nobles.

CONDITIONS DE VICTOIRE OPTIONNELLES

Le premier joueur qui obtient la majorité à la chambre des communes et qui a le plus grand nombre de voix à la chambre des Lords (la moitié plus une, soit 79) pour appuyer son héritier couronné comme roi devient vainqueur.

JEU AVANCE

INTRODUCTION

Le jeu avancé utilise de nouveaux concepts qui augmentent la complexité du jeu ainsi que le nombre de choix possibles pour chaque joueur. Toutes les règles de base et les règles optionnelles précédentes s'appliquent sauf lorsque l'inverse est spécifié. Lorsqu'un conflit oppose les règles de base et les règles avancées ce sont toujours ces dernières qui l'emporte.

COMPOSITION

Toutes les cartes sont utilisées même celles avec un astérisque. Deux dés sont nécessaires.

PREPARATION DU JEU

1. Toutes les cartes d'évènement sont placées dans la pile de cartes évènement. Toutes les cartes sont placées dans le tas de carte de la couronne sauf les deux cartes de nobles Plantagenet, les mercenaires français et les deux pardons royaux.

2. On distribue les cartes de la couronne comme dans les règles de base. Après la distribution les mercenaires français et les pardons royaux sont remis dans la pile et mélangés.

PLACEMENT DES PIONS ROYAUX

Les placements sont maintenant ceux-ci :

Maison de Lancastre :

Henri VI à Londres

Margaret of Anjou à Coventry

Edward, Prince de Galles à Kenilworth

Maison d'York :

Richard, Duke of York à York

Edward, Earl of March à Harlech

Edmund Earl of Rutland en Irlande

George, Duke of Clarence à Cardigan

Richard, Duke of Gloucester à Calais

Edmund est le troisième dans l'ordre de succession de la famille d'York après Edward et avant George.

BATAILLE DETAILLEE

Le système de bataille est plus détaillé que dans les règles de base. Il doit permettre des résultats différents et la prise en compte du rôle de chacun de manière plus précise. Chaque bataille doit être réglée selon la procédure suivante :

1. L'attaquant tire la carte évènement du dessus du paquet pour vérifier qu'un résultat "mauvais temps" n'a pas retardé la bataille. Toute autre information est ignorée. Si la bataille n'a pas été ajournée on passe au stade 2.

2. Tous les nobles et les héritiers royaux présents à la bataille sont retirés du jeu et placés sur une zone libre et adaptée pour les batailles. On note la zone où ils se trouvaient de manière à éviter toute erreur dans leur repositionnement à l'issue de la bataille.

3.a. Le défenseur déploie ses nobles en formation de bataille.

3.b. L'attaquant déploie ses nobles en position d'attaque face à la position du défenseur.

4. Les rapports de force sont calculés pour toute action séparée que l'attaquant veut initier. Il peut séparer la bataille en autant de combats particuliers qu'il le désire et que les déploiements lui permettent.

5. Pour chaque combat séparé l'attaquant tire une carte évènement. Les résultats sont déterminés comme dans le jeu de base. Le rapport en défense peut être modifié par une position défensive ou par le charisme des chefs présents. Les nobles morts ne sont pas pris en compte. En revanche la table des nobles morts est utilisée. Cette table est donnée à la suite.

6.a. L'attaquant peut déplacer n'importe lequel de ses nobles et pions dans la bataille dans une position adjacente à la sienne.

6.b. Le défenseur peut déplacer n'importe lequel de ses pions dans une position adjacente à la sienne.

7. Le défenseur peut contre attaquer en suivant les étapes 4 et 5. Il devient l'attaquant. Un tour de bataille a alors été résolu.

8. Les étapes 6 et 7 vont être répétées par les joueurs jusqu'à ce qu'une des conditions suivantes soit vérifiée :

- a. tous les nobles d'un camps ont été capturés ou tués
- b. un tour de bataille complet a eu lieu sans qu'aucune attaque n'ait eu lieu.

Formation de bataille :

Les nobles doivent se déployer à des emplacements précis lors des batailles. Chaque formation est divisée en deux rangs de trois colonnes plus une unité centrale de réserve.

1. Ligne de bataille : premier rang de nobles qui vont subir l'assaut de plein fouet.
2. Deuxième ligne : juste derrière la première, idéale pour contre attaquer.
3. Réserve : pile de nobles qui restent en attente, et sont le mieux protégé.

Les nobles peuvent être empilés en réserve mais pas dans les deux premières lignes.

Déploiement :

1. Le défenseur doit déployer ses nobles sur l'ordre de bataille de la façon suivante.

a. De un à trois nobles sont placés sur la première ligne. Un noble au minimum doit être sur cette ligne à tout instant. Tous les nobles sur la première ligne sont visibles.

b. Un noble peut être placé dans chaque colonne occupée sur la ligne de front par un noble, de la deuxième ligne, retourné de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas savoir de quel noble il s'agit. Ils doivent toujours être placés derrière un noble de la première ligne.

c. Les nobles restant sont placés en réserve retournés.

d. Chaque héritier doit accompagner un noble; il a la même configuration que celui-ci.

2. L'attaquant place ses nobles en face du défenseur selon une formation symétrique, sur trois colonnes et deux rangs.

Batailles particulières :

L'attaquant peut attaquer n'importe quel noble placé dans la première ligne adverse qui est face à un noble de sa ligne d'attaque. Il n'est jamais obligé d'attaquer et peut toujours choisir quel(s) noble(s) il veut attaquer.

Chaque noble en ligne de défense qui est face à un noble en attaque doit être attaqué séparément. Chaque attaque est appelée une rencontre et est résolue séparément en utilisant la procédure décrite dans les règles de base à une exception près qui est qu'une table des nobles tués (donnée ci-après) détermine les éventuels blessés ou mort à la place des noms inscrits sur les cartes.

La procédure pour déterminer les participants aux différentes rencontre est la suivante :

1. Les nobles qui sont face à face dans leurs lignes de front ne peuvent que se battre entre eux.

2. Un noble en seconde ligne et dans la même colonne peut se joindre à la rencontre.

3. Un noble sans opposition, ou un qui n'est pas attaqué, dans une colonne différente peut se joindre à la (une des) rencontre(s) la(es) plus proche(s) de lui.

4. Un ou des nobles pris dans un combat dans une autre colonne peuvent détacher des troupes parmi les leurs pour se joindre à une autre rencontre sous les deux conditions suivantes :

a. si c'est la rencontre la plus proche de lui

b. s'il conserve toujours une supériorité d'au moins 2 contre 1 en sa faveur dans son propre combat. Tous les

nobles participant à un combat doivent être face visible sur le dessus.

5. Chaque rencontre est résolue séparément. Un résultat de mauvais temps est considéré comme un résultat indéci. Les nobles tués ou capturés sont retirés aussitôt du champ de bataille. Un héritier accompagnant un noble tué ou capturé est aussi retiré du champ de bataille et considéré comme capturé. Un noble ne peut pas être repris avant que tous les nobles de l'autre parti aient été tués ou capturés. Un noble capturé peut être exécuté à tout instant par un noble de la force l'ayant capturé. Il est aussi possible d'échanger des prisonniers (nobles ou héritiers) à tout instant pendant la bataille.

Déplacements dans la bataille :

1. Un noble en première ou deuxième ligne peut être déplacé dans toute position adjacente à la sienne, même diagonalement.

2. Un noble en première ligne ne peut pas être ramené directement en réserve. Un noble en deuxième ligne peut être ramené en réserve.

3. Un noble en réserve peut être déplacé pour n'importe quelle position dans la bataille.

4. Des nobles adjacents peuvent échanger leurs positions.

5. Un héritier royal peut se déplacer n'importe comment au sein de la bataille, il se réattache automatiquement à l'un des nobles avec lesquels il se trouve. Un noble ne peut pas être placé ou rester en deuxième ligne s'il n'y a pas de noble en première ligne dans la même colonne.

Modifications pour les rencontres :

1. Le défenseur initial ajuste tous les rapports d'un pas en sa faveur lorsqu'il défend.

2. Un ou des héritiers qui accompagnent un noble en première ligne permet d'ajuster toutes les rencontres d'un pas par héritier présent en première ligne en la faveur de leur camp.

3. Les modifications opposées s'annulent.

4. Les modifications ne peuvent jamais être supérieures à un pas au total.

Disposition des nobles après la bataille :

A l'issue de la bataille tous les nobles et les héritiers survivants sont replacés dans la zone qu'ils occupaient.

Rançon et exécution :

Un noble sur le point d'être exécuté ne peut pas transmettre ses cartes transférables involontairement à celui qui l'a capturé. S'il est exécuté toutes ses cartes retournent soit au talon soit à la chancellerie. Il peut en revanche transférer ses cartes volontairement (les transférables) comme rançon pour payer sa libération.

ALLIANCE REVUE

La période de paix de un tour à la fin d'une alliance est annulée. Les anciens alliés peuvent s'attaquer dès que l'alliance est rompue. Les anciens alliés peuvent encore se déplacer à un tour et attaquer à un autre tant qu'ils ne se déplacent et n'attaquent qu'une fois dans ce tour.

VARIANTES

Si vous trouvez que ce jeu devient répétitif et ennuyeux à force de jouer, vous pouvez le pimenter en ajoutant des événements par des cartes

TRICHERIE

Le joueur qui tire cette carte doit rendre une, deux ou trois cartes de la Couronne qu'il a en main au tas de la couronne. Le joueur les remet dans le tas sans les révéler aux autres joueurs. Si le joueur qui tire la carte n'a pas suffisamment de cartes à rendre, la différence est ignorée.

Il y a trois cartes de tricherie qui demandent respectivement le retrait de une, deux ou trois cartes. Au début du jeu on n'en place au maximum deux dans le tas des cartes événements.

TEMPETE EN MER

Lorsque cette carte est tirée, tous les navires en mer sont coulés et tous les nobles et les héritiers de la couronne qui sont à bord meurent. Les navires sont retirés de la carte et leurs cartes correspondantes sont remises dans le tas de la Couronne. Les bateaux du « Warden » et de l'Amiral ne sont pas détruits mais replacés dans leurs ports (indiqués sur leurs cartes). Les cartes « Warden » et « Amiral » ne sont pas perdues. Tous les nobles à bord et leurs possessions sont remis dans le tas de la couronne ou à la chancellerie et les héritiers royaux sont perdus. Il est suggéré de n'utiliser qu'une seule carte de « TEMPETE ».

REFUGE

Pour éviter que des nobles ou des héritiers ne restent continuellement réfugiés en Irlande ou sur le continent, seul le « Lieutenant of Ireland » peut rester indéfiniment en Irlande. Les autres nobles et héritiers du trône qui veulent rester en Irlande, en Ecosse ou sur le Continent doivent jouer une carte de « REFUGE ». Cette carte indique le nombre de tours que ces personnages pourront passer dans la zone. Lorsque cette durée se termine, les nobles et les héritiers doivent soit quitter leur refuge, soit être perdus. Dans ce cas les nobles et leurs biens retournent à la pile de la Couronne ou à la chancellerie, et les héritiers sont retirés du jeu. Comme les cartes de mouvement libre, les cartes de refuge peuvent être échangées. Elles sont jouées durant la phase de mouvement du joueur. Cette carte permet à n'importe quel nombre de nobles et d'héritiers de se réfugier tant qu'ils vont tous au même endroit et dans le même tour. Il ne peut pas y avoir de retardataires qui rejoignent par la suite le groupe de réfugiés. Des combats peuvent avoir lieu en Irlande mais ni en Ecosse, ni sur le Continent.

Il y a trois types de cartes de « REFUGE » permettant de se réfugier pendant trois, cinq ou sept tours. Les joueurs peuvent choisir d'en placer autant qu'ils le souhaitent dans le talon. La durée du refuge peut être tenue secrète et seulement révélée lors du tour où ils doivent revenir en jeu. Après la fin du refuge la carte est remise dans le paquet de cartes jouées. Les nobles qui sont réfugiés ne peuvent pas être convoqués au Parlement mais ils peuvent décider de s'y rendre d'eux mêmes. L'Ecosse est considérée comme un port, comme l'Irlande et le Continent. Un noble qui quitte son refuge ne peut plus y retourner sauf si une autre carte de refuge est jouée. Lorsque l'on joue avec des cartes de refuge, les îles de Anglesey (Beaumaris), Wigt (Carisbrooke), Man (Douglas) et Calais ne peuvent être occupé que par le biais de cartes refuge. Les seules exceptions sont : Stanley qui peut se réfugier sans limite à l'île de Man, le Capitaine de

Calais à Calais, le Trésorier d'Angleterre à Anglesey et le noble qui possède Carisbrooke à Wigt. N'importe quel autre noble doit utiliser une carte de refuge pour entrer dans une de ces quatre zones. D'autres nobles peuvent cependant entrer dans ces zones pour y assiéger un château ou une ville, pour y attaquer une armée (sauf en Ecosse ou sur le Continent) ou pour capturer un héritier royal. Dans ce cas ils doivent repartir dès le tour suivant le jeu de la carte de bataille ou de siège. La force doit partir qu'elle contrôle ou non le port. Un bateau ne peut se réfugier dans un port de refuge lors d'une tempête en mer que si c'est le seul port le plus proche. Les nobles peuvent traverser de l'Angleterre vers Beaumaris s'ils commencent le tour adjacent au Caernarvon Square.

ALLEGANCE OUBLIEE

On peut en utiliser autant que l'on veut dans la pile. Le joueur qui tire une de ces cartes durant la phase d'événement, perd immédiatement le contrôle de l'un de ses nobles durant le tour. Le noble choisi ne peut pas attaquer durant ce tour. Le noble incontrôlé est déterminé au hasard par le tirage au sort de l'une des cartes.

Si cette carte est tirée lors de la résolution d'une bataille, l'un des nobles du parti le plus faible rend immédiatement chez lui, ou change de camp avant la bataille. Ce noble est tiré au sort. Après avoir tiré au sort le noble défaillant, le rapport de force est recalculé et un jet de dé est utilisé en se référant à la table suivante. Un noble qui rentre chez lui est immédiatement remplacé sur un de ses châteaux ou sur une ville amie. Un noble qui retourne sa veste est donné au parti adverse avec toutes ses possessions.

	Majorité	5-4	3-2	2-1	3-1	4-1
Retour château	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2	1
Change de camp	-	6	5-6	4-6	3-6	2-6

Le combat continue alors et une nouvelle carte de bataille est tirée pour en déterminer l'issue. Si le parti minoritaire n'a qu'un seul noble engagé dans le combat, cette carte est ignorée.

CATASTROPHE

Cette carte affecte tous les nobles en jeu et tous ceux qui entrent en jeu durant son influence. Toutes les forces données aux nobles par « office », un évêché, ou un titre, est momentanément perdue et ne compte pas dans le calcul de ses forces durant l'influence de l'événement. Dès que la durée de l'événement se termine, la carte est remise dans le paquet des cartes jouées et ses effets ne sont plus pris en compte. Les garnisons ne sont pas affectées. Les nobles ayant un titre intégré ne sont pas affectés de ce point de vue. Il y a trois types de CATASTROPHE qui durent deux à trois tours. Si une carte de CATASTROPHE est tirée alors qu'une autre est en effet, les deux cartes coexistent et durent leur temps. On ne mettra pas plus de deux cartes CATASTROPHE en jeu.

MORT DANS LA FAMILLE ROYALE

Le joueur qui tire cette carte lance deux dés et consulte la table suivante pour déterminer lequel des héritiers est décédé. S'il est déjà mort, on ne relance pas les dés. Une seule carte de ce type est utilisée.

Dé	Jeu de base		Jeu avancé
2	George Clarence	of	Edmund of Rutland
3	Richard Gloucester	of	Richard of Gloucester
4	Richard Gloucester	of	Edmund of Rutland
5	George Clarence	of	Margaret d'Anjou
6	Edward Clarence	of	Richard of York
7	Henri VI		Henri VI
8	Margaret d'Anjou		Edward of March
9	Edward of March		George of Clarence
10	Richard of York		Edward of Lancaster
11	Richard of York		Richard of Gloucester
12	Edward of March		Edward of Lancaster

Ces cartes sont sans effet si elles sont tirées durant la résolution de combat, sauf celle qui concerne les alliances vacillantes. Dès que les effets de ces cartes ont fini d'être pris en compte, ces cartes sont remises dans le tas de cartes jouées. Lorsque plusieurs cartes sont remises en même temps dans la pile de la couronne, elles doivent être mélangées pour que personne ne connaisse leur ordre. Quand une de ces cartes est tirée lors de la résolution d'un combat on utilise la table des nobles avancée pour déterminer les éventuels morts au combat. Les cartes d'alliance vacillante et de refuge n'ont pas de valeur pour la résolution des combats pour les autres les valeurs possibles sont réparties également (majorité de : 4-1, 3-1, ...).



Cette traduction a été réalisée par **Yves Rougier**

Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADÉ

59, rue Berbisey

21000 Dijon

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou de consulter notre site internet :

www.jocade.com

TABLE DES NOBLES TUES :

Cette table remplace les nobles tués qui apparaissent sur les cartes d'évènement. L'utilisation de la table nécessite deux dés.

MOTIF	QUI EST AFFECTE	JET DE DES	CONSEQUENCE
chaque rencontre ou siège	tous les nobles du parti le plus fort	2	noble tué
chaque rencontre ou siège	tous les nobles du parti le moins fort	2, 3 ou 12	noble tué
embuscade	un noble ou un héritier choisi par celui qui fait l'embuscade dans le groupe des autres	2, 3 ou 4	noble ou héritier tué
embuscade	chaque noble ou héritier en attaque	2 ou 12	noble ou héritier tué
Raid et révolte	chaque noble répondant	2	noble tué
Peste	chaque noble ou héritier dans une ville affectée	2 à 7	noble ou héritier tué
rencontre	chaque héritier	2	héritier tué

Pour chaque noble titré et/ou héritier tué le joueur teste la loyauté de son successeur à sa faction.

TABLE DE LOYAUTE :

QUI	JET DE DES
nobles titrés et héritiers tués dans des batailles, des sièges, des batailles en ville ou des embuscades	2 à 7
nobles et héritiers tués par un raid, une révolte ou la peste	2 à 5

Dans ces cas là les nobles restent dans les mêmes factions, ils repartent de l'un de leur château (en leur possession). Les héritiers restent là où ils sont. Tous les biens autres que les titres sont perdus y compris les charges, villes, bateaux, etc ... Si le résultat est supérieur aux fourchettes indiquées, la carte du noble est remise au talon et celui-ci est mélangé.

COMPOSANTS DU JEU AVANCE :

Lieu	fonction	effet sur les combats	effet sur les mouvements
Irlande	refuge	pas d'effet	capacité de port illimitée sur la cote
Continent	refuge	interdit	capacité de port illimitée sur la cote, mouvement entre le continent et Calais possible
Ecosse	décoration	interdit	interdit

CARTES EVENEMENT POUR LE JEU AVANCE

Carte	nombre	couleur	effet	notes
mercenaires go home	3	noir/rose	tous les mercenaires en jeu sont remplacés dans le talon	
siège français	1	vert/rose	si le capitaine de Calais ou son remplaçant n'est pas disponible avec 50 troupes Calais est perdue	la carte de capitaine de Calais est retirée du jeu
révolt in Wales	2	vert/rose	on ajoute aux instructions le duc d'York à Stokestay	
Parlement doit être convoqué	2	jaune/rose	Parlement immédiatement convoqué là où le veut celui qui a tiré la carte Cette carte est ignorée s'il y a un roi en jeu et que ce n'est pas Henri	Le joueur continue son tour après le Parlement. Si le roi est Henri son vote est contrôlé par le joueur qui a le plus de voix au total des deux chambres et sans compter Henri.

CARTES SPECIALES POUR LE JEU AVANCE:

carte	nombre	effet	note
Duc de Lancastre et Duc d'York	2	immédiatement donnée au joueur qui capture le premier héritier de la famille, cette carte peut être conservée par ce joueur, lorsqu'elle est jouée le noble qui la reçoit est placé sur un de ses chateaux	si l'héritier ou le noble est tué le titre est remis à la faction qui contrôle le premier héritier de la famille
French aid mercenary	1	Peut être utilisée à Calais ou sur le continent elle permet de transférer un nombre illimité de troupe dans un sens pour traverser le channel	dès qu'elle est utilisée elle est remise au talon
Pardon royal	2	Utilisée pour éviter à un noble capturé d'être exécuté. Le noble est relâché et retourne dans sa faction avec tous ses biens.	une fois utilisée elle est placée à la chancellerie, lors du parlement un vote majoritaire décide si ces cartes doivent y rester ou être remises au talon. Cette carte est échangeable