

Glossaire utile

Action :

C'est le fait d'attaquer une carte placée sur la Province adverse à l'aide d'un Personnage que vous jouez depuis votre main. On dit que ce Personnage réalise une Action (ou qu'il attaque).

Renforts :

C'est lorsque vous faites intervenir un second Personnage au cours d'une Action pour ajouter sa puissance à celle de la première carte attaquante. Il peut venir soit de votre main, soit d'un emplacement de votre Province. Ce second Personnage n'est pas considéré comme réalisant l'Action, contrairement au premier.

Ferveur Populaire : Lorsque vous réalisez une Action contre un Edifice occupé, vous pouvez rejouer.

Gagner des points d'Honneur

- Une seule solution : réaliser une Action avec un rapport de force en votre faveur.
- Certains pouvoirs de carte peuvent également vous faire gagner des points d'Honneur.

Je ne peux pas jouer

- Avez-vous pensé aux Renforts ? Ils rendent souvent certaines Actions possibles/intéressantes.
- N'oubliez pas que vous pouvez remplacer un Edifice présent sur votre Province par un autre de votre main (cela pourrait vous coûter quelques points d'Honneur).
- Défaussez-vous d'une carte pour piocher deux nouvelles cartes.

La partie termine quand ?

- Quand un des deux joueurs a placé au moins une carte sur chaque emplacement de sa Province.
- Quand un des deux joueurs tombe à zéro point d'Honneur (dans ce cas ce dernier perd la partie).

Résumé d'un tour

1/ D'abord jouez une carte, soit pour la placer sur votre Province, soit pour réaliser une Action contre la Province adverse.

2/a/ Si vous posez une carte sur votre Province, n'oubliez pas de tenir compte de son pouvoir.

2/b/ Si vous avez déclaré une Action, vous pouvez envoyer des Renforts depuis votre main ou depuis votre Province pour faciliter cette Action. N'oubliez pas de bien appliquer les pouvoirs des différentes cartes impliquées dans l'Action (attaquants et défenseurs).

3/ Ajustez les points d'Honneur gagnés et/ou perdus (les vôtres et ceux de l'adversaire le cas échéant).

4/ En cas d'Action, défaussez l'ensemble des cartes impliquées.

5/ Piochez une carte, c'est la fin de votre tour.

Vous pouvez aussi directement passer votre tour. Dans ce cas défaussez-vous d'une carte et piochez-en deux.

Faire perdre un point d'Honneur

Faire perdre un point d'Honneur à l'adversaire :

- Avoir un nouvel Edifice occupé sur votre Province.
- Réaliser une Action contre un Edifice occupé adverse.
- Certains pouvoirs de carte peuvent aussi faire perdre des points d'Honneur à votre adversaire.

Qui gagne ?

- Celui qui fait tomber les points d'Honneur de son adversaire à zéro.
- Celui qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie :
 - Un point de victoire par emplacement non vide sur la Province.
 - Ou deux points de victoire par Edifice occupé sur la Province.