



Règle générale

Les règles spéciales indiquées sur les cartes priment sur les règles du jeu.

Les cartes Personnage du type « Ce Personnage ne peut occuper que... » suivi d'une ou plusieurs conditions peuvent être placées en tant que Personnages Errants sans conditions, ou bien réaliser des Actions sans conditions. La condition ne s'applique que s'ils doivent occuper un Edifice.

Ainsi de : Philippe le Bel, Charles le Sage

Le terme adjacent désigne uniquement les cartes placées côte à côte sur la frontière ou l'arrière-pays. Les cartes placées l'une derrière l'autre ne sont pas considérées comme adjacentes.



Pouvoirs spéciaux

Louis VI le Gros : Il ne peut pas réaliser d'Action. Pour autant, il peut intervenir en Renfort d'un Personnage réalisant une Action.

Pépin le Bref : Le pouvoir ne se déclenche pas si ce Personnage intervient seulement en Renfort.

Charles le Chauve : Vous ne pouvez le replacer dans votre main que lorsqu'il est placé dans la défausse depuis votre Province. Le pouvoir ne s'active pas si vous réalisez une Action avec cette carte ou si elle intervient en Renforts

Monastère de la Grande Chartreuse : Seules les Actions contre les Personnages Errants sont interdites par cette carte. Il est donc toujours possible d'accueillir les Personnages Errants adverses lorsque vous posez un Edifice sur un emplacement vide de votre Province.

Abbaye des Vaux de Cernay : Si un Personnage est placé sur votre Province, vous pouvez le déplacer vers un autre emplacement de votre Province. Si cet emplacement contient un Edifice inoccupé, celui-ci devient occupé et vous faites donc perdre un Point d'Honneur à l'adversaire.

Saint Abbon de Fleury : Son pouvoir ne se déclenche pas si des Renforts participent à l'Action.

Charles le Chauve : Son pouvoir est une simple faculté, et non une obligation.

Saint Bénézet : Par « carte la plus forte », il faut entendre celle qui est la moins favorable à l'attaquant en termes de points d'Honneur, indépendamment de la valeur de ses caractéristiques.

Abbaye de Lérins : Cette autre carte peut être jouée comme bon vous semble, y compris pour réaliser une Action contre la Province adverse.

Abbaye des Vaux de Cernay : Si à l'issue de ce déplacement, le Personnage déplacé occupe un Edifice, votre adversaire perd un point d'Honneur, y compris si ce Personnage a quitté un Edifice qu'il occupait avant son déplacement.

Hugues Capet : Vous piochez immédiatement, sans attendre la fin de votre tour. Piochez aussi normalement en fin de tour.

Abbaye Saint Germain d'Auxerre : Vous piochez immédiatement, sans attendre la fin de votre tour. Piochez aussi normalement en fin de tour.

Saint Gossuin : N.B. : Cette carte est à double tranchant ! Si l'adversaire réalise une Action contre cette carte avec un Personnage faible, il ne perdra qu'un seul point d'Honneur.

Philippe Auguste : Ce point d'Honneur perdu s'ajoute ou se retranche de ceux gagnés ou perdus à l'occasion d'une éventuelle Action.

Château Gaillard : Ce pouvoir ne concerne que les cartes présentes sur votre Province ou que vous y posez, ainsi que les cartes avec lesquelles vous réalisez des Actions dans la Province adverse. Les cartes adverses continuent de produire tous leurs effets. Notez qu'il ne s'agit que d'une faculté pour vous.

Saint Pierre Thomas : Cela signifie que si ce Personnage intervient lors d'une Action, même en Renforts, vous ne pourrez pas rejouer.