

# Synthèse des règles

## I. Présentation et principe

Chaque joueur possède une Province comportant **huit emplacements** en **deux rangées de quatre**. La frontière, proche de l'adversaire qui vous fait face, et l'arrière-pays (proche de vous).

Chaque joueur commence la partie avec **10 points d'Honneur** (le maximum possible).

Chaque joueur sélectionne **30 cartes** pour constituer sa pioche (avec un seul jeu on fait pioche commune sur les 52 cartes).

### On peut gagner de deux façons :

- ◆ Soit en ayant plus de points de victoire que l'adversaire lorsque la partie prend fin
- ◆ Soit en réduisant les points d'Honneur de l'adversaire à zéro

### La partie prend fin dans un des cas suivants :

- ◆ Un des joueurs a posé au moins une carte dans chaque emplacement de sa Province
- ◆ Un des joueurs a pioché sa dernière carte
- ◆ Un des joueurs tombe à zéro point d'Honneur

### Les points de victoire se comptent en fin de partie de la façon suivante :

- ◆ Un point de victoire par emplacement non vide dans votre Province
- ◆ Trois points de victoire par Edifice occupé dans votre Province (voir plus bas)

Chaque joueur commence la partie avec **cinq cartes** en main, plus une sixième carte pour celui qui joue en deuxième.

A son tour de jeu, chaque joueur joue une seule carte (sauf exceptions, voir plus bas). Il peut soit poser un Edifice (pictogramme noir) ou un Personnage (pictogramme blanc) sur sa Province (II), soit envoyer un Personnage réaliser une Action dans la Province adverse (III).

## II. Poser une carte dans sa Province

Chaque emplacement de votre Province peut accueillir au maximum deux cartes : un Edifice et un Personnage.

Lorsque vous placez un Edifice seul ou un Personnage seul (Personnage Errant) dans votre Province, vous complétez un peu plus celle-ci et accumulez des points de victoire en vue de la fin de partie.

**On ne peut pas poser dans sa Province une carte déjà présente dans la Province adverse.**

Lorsque vous placez un Personnage dans un Edifice (ou l'inverse), on dit que cet Edifice devient « occupé ». Superposez les deux cartes en laissant dépasser le côté gauche de l'Edifice. Dans ce cas, non seulement cet **Edifice occupé** vous rapportera trois points de victoire en fin de partie (s'il est toujours sur votre Province à ce moment-là), mais vous pouvez également immédiatement **retirer un point d'Honneur à l'adversaire**.

Lorsque vous placez un Edifice dans un emplacement vide de votre Province, si un Personnage Errant se trouve à ce moment-là dans la Province adverse (càd un Personnage qui n'occupe pas un Edifice), vous pouvez choisir de l'accueillir dans l'Edifice que vous venez de poser.

Dans ce cas vous devez résoudre cela comme si votre Edifice réalisait une Action contre le Personnage accueilli (voir le III/).

N'oubliez pas de retirer un point d'Honneur à l'adversaire, puisque votre Province comporte un nouvel Edifice occupé.

Mettez un marqueur sur le Personnage accueilli pour ne pas le confondre avec vos propres cartes.

### III. Réaliser une Action contre la Province adverse

Pour cela, jouez un Personnage depuis votre main. Placez-le proche de la carte que vous souhaitez attaquer dans la Province adverse, pour déclarer votre Action. Puis regardez la valeur de la **carte attaquée** dans son **Domaine de prédilection**. Il s'agit du chiffre entouré d'un cercle. Cela peut être :

- ◆ L'Erudition (un grimoire)
- ◆ Le Prestige (une couronne de lauriers)
- ◆ La Guerre (une épée)

Comparez cette valeur à celle de votre carte dans ce même Domaine (même si ce n'est pas le Domaine de prédilection de votre carte). On considère toujours le Domaine de prédilection de la carte qui est attaquée.

Vous perdez ou vous gagnez (dans la limite de 10) un nombre de points d'Honneur équivalent à cette différence.

Vous défaussez ensuite à la fois la carte attaquée, et la carte attaquante.

Vous ne pouvez pas réaliser une Action contre une carte de l'arrière-pays si elle est **protégée** par une autre carte présente immédiatement devant, sur la frontière de la Province adverse.

Si vous attaquez un **Edifice occupé**, procédez de la même façon mais en **additionnant les valeurs** de l'Edifice attaqué et du Personnage qui l'occupe. Si les Domaines de prédilection des deux cartes attaquées sont différents c'est le défenseur qui choisit quel domaine retenir, à moins que le pictogramme de la carte attaquante ne soit le même que celui de l'Edifice attaqué (peu importe la couleur), auquel cas c'est l'attaquant qui choisit.

Lorsque l'Action portait sur un **Edifice occupé**, défaussez les deux cartes attaquées, ainsi que la carte attaquante. Vous faites également **perdre un point d'Honneur à l'adversaire**, et vous pouvez également **rejouer** : c'est la Ferveur Populaire.

Pour réaliser une Action, vous pouvez faire appel à des **Renforts**. Dans ce cas, **une deuxième carte Personnage** se joint à l'Action déclarée. Cette deuxième carte peut venir soit de votre main, soit d'un emplacement de votre Province. Dans ce cas, les valeurs des deux cartes dans les différents Domaines s'additionnent pour le calcul des points d'Honneur perdus ou gagnés. Défaussez les deux cartes ayant participé à l'Action après que celle-ci soit résolue.