

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 un minimum de **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, ou
- ◆ 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), puis pioche une carte en fin de tour. 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 (même nom).

Lorsque vous placez un Personnage dans un Edifice (ou l'inverse), on dit que cet Edifice devient « occupé ». Superposez alors 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**.

III. Réaliser une Action contre la Province adverse

Vous pouvez retirer des cartes présentes sur 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.

Règles particulières importantes

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.

- ◆ Si votre adversaire possède un **Personnage Errant** dans sa Province et que vous posez un Edifice sur un emplacement vide de votre Province, **vous pouvez accueillir ce Personnage Errant dans votre nouvel Edifice**. Traitez ce cas comme une Action de votre Edifice contre le Personnage Errant adverse. Prenez ensuite ce Personnage et placez-le sur votre Nouvel Edifice, qui devient alors occupé. Votre adversaire perd donc un point d'Honneur (nouvel Edifice occupé).
- ◆ A votre tour de jeu, si vous ne voulez ou ne pouvez pas jouer, **vous pouvez passer votre tour en vous défaussant d'une carte de votre main pour piocher deux cartes**.

Résumé d'un tour de jeu

- 1/ Jouez une carte, sur votre Province ou pour réaliser une Action
- 2/ Appliquez son pouvoir le cas échéant
- 3/ En cas d'Action, vous pouvez envoyer des Renforts depuis votre main ou votre Province (appliquez le pouvoir de cette autre carte également)
- 4/ Ajustez les points d'Honneurs gagnés ou perdus
- 5/ En cas d'Action, défaussez l'ensemble des cartes impliquées et rejouez si l'Edifice attaqué était occupé (dans ce cas l'adversaire perd aussi un point d'Honneur)
- 6/ Piochez une carte pour terminer votre tour (vous ne piochez qu'une seule carte, même si vous en avez joué plusieurs).