



Bienvenue !

“Nous, valeureux représentants des Maisons royales des Terres du Centre, nous engageons à accueillir tous ceux qui souhaitent vivre parmi nous”



Histoire des Terres du Centre

Les Terres du Centre sont de riches et vastes espaces que se partagent trois Maisons royales fondées depuis si longtemps que personne ne s'en souvient. Dans la Maison *Edelstein de Granitberg*, architectes et maçons maîtrisent le travail de la pierre et des minéraux. Bûcherons et ébénistes dominent la Maison *Brownbear d'Oakwood*. Tandis que forgerons et feronniers sont à la tête de la Maison *Bonamour du Fer Forgé*.

Dans les rudes montagnes qui entourent les Terres du Centre vivent quatre peuples séparés depuis toujours, voire bien plus encore. Parfois agressifs, ils ont en commun la capacité de transformer la nature des lieux où ils s'installent.

À l'étroit sur leurs montagnes, ils ont décidé de rejoindre les terres des Maisons royales...

But du jeu

À la tête de leur Maison royale, les joueurs construisent des donjons pour accueillir de nouveaux habitants sur leur territoire, développant ainsi leur sens de l'hospitalité et surtout de puissants fiefs.

Le joueur ayant les plus grands fiefs autour de ses donjons gagne la partie.

Matériel



1 carte de départ

30 cartes Terrain

12 cartes royales



12 donjons
(4 pour chaque Maison royale)

6 jetons
(1 Chevalier et 1 Sceau pour chaque Maison royale).
Avec un Dragon au verso.

4 ponts

Mise en place



Posez la carte de départ face visible au centre de la table.

À 2 et 3 joueurs, chacun choisit sa Maison royale et prend :

- 1 jeton Chevalier
- 1 jeton Sceau
- 1 pont
- 3 donjons et les 3 cartes royales rattachées.

Exemple : si vous prenez les donjons avec 1, 2 et 3 fenêtres, vous devez prendre les cartes royales représentant les donjons avec 1, 2 et 3 fenêtres.

Mélangez toutes les cartes Terrain.

Placez ensuite :

- 2 cartes Terrain face cachée sous chaque donjon.
- Le jeton Sceau sur la même pile qu'un donjon au hasard
- Le jeton Chevalier, le pont et les cartes royales à portée de main.

Chaque joueur reçoit 3 cartes Terrain qu'il prend en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes sont écartées face cachée et ne serviront pas.

Vous voilà prêts à démarrer ! Le joueur à gauche du plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens horaire.



Exemple de départ pour le joueur de la Maison Edelstein dans une partie à 2 ou 3 joueurs

Assemblage des donjons : chaque donjon est composé de 4 parties à assembler. Assurez-vous qu'il y a bien le même nombre de fenêtres sur chaque mur du donjon et que les 2 bannières sont à l'extérieur.

À 4 joueurs, on joue en équipes, disposées en diagonale.

Chaque joueur prend :

- 2 donjons de la même Maison royale que son coéquipier,
- 1 pont,
- 1 jeton Chevalier ou Sceau.

Attention :

- Les membres d'une même équipe doivent prendre chacun un jeton différent.
- Les 4 cartes royales sont données au joueur possédant le jeton Sceau.

Tour de jeu

À votre tour,
vous avez
1 action obligatoire
à effectuer, et
plusieurs autres
en option



Jouer une carte de votre main (obligatoire)

Vous devez jouer une carte afin d'agrandir la surface de jeu.

Il y a 2 contraintes à respecter :

A) Au moins 1 des 4 cases de votre carte doit être adjacente à une case de terrain de même type déjà en jeu.

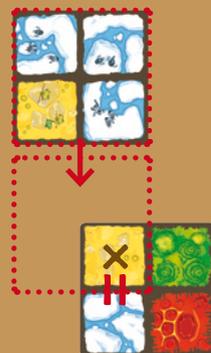
B) Un seul type de terrain de la carte jouée peut recouvrir des cases déjà en jeu (c'est alors une attaque).

Même en cas d'attaque, la contrainte **A** reste en vigueur.

Exemples de pose
sans recouvrement



Exemples de pose
avec recouvrement



Pose interdite ! Même si deux cases vertes sont adjacentes avec la pose de la carte, l'attaque sur les cases X est portée par deux couleurs de terrains différentes (rouge et vert).



Ériger un donjon (optionnel)

Vous pouvez ériger un donjon sur n'importe quelle case vide du plateau appartenant à un groupe de terrains inoccupé. Ce groupe devient alors un *fief*.

Précisions :

- Par groupe on entend toutes les cases de même type adjacentes orthogonalement (pas de connexion en diagonale).
- Par inoccupé on entend qu'il n'y a pas déjà un donjon sur ce groupe.

Lorsqu'une de vos 3 piles de cartes se retrouve libre de tout donjon ou jeton, prenez immédiatement ces cartes en main.

C'est d'ailleurs la seule façon de les récupérer.

Jouer un donjon devient obligatoire si l'on n'a plus de carte en main au début de son tour, afin de récupérer des cartes et de pouvoir en jouer une.



Les carrés en pointillés rouges indiquent les possibilités pour ériger un donjon sur le groupe de terrains verts.



Ici, il n'y a que 3 cases libres dans le jeu, car le groupe de terrains verts est déjà un fief.



Poser un jeton, côté dragon (optionnel)

En jouant un dragon sur une case, vous la détruisez.

Cela peut par exemple provoquer la division d'un fief pour vous emparer d'une partie ou simplement empêcher un adversaire de marquer un certain nombre de points en fin de jeu.



Ici, la Maison Brownbear est privée de la case sur laquelle a été posé le dragon, ainsi que de toutes celles marquées d'une croix rouge.



Le nouveau groupe de terrains blancs peut très bien être récupéré par un joueur opportuniste qui en fait son fief !





Poser un jeton, côté chevalier (optionnel)

En jouant un chevalier sur une case d'un fief, vous protégez ce dernier de toute attaque de dragon.



Ici, après la pose d'un **chevalier** par la Maison Brownbear, tout son fief est désormais protégé des dragons adverses.



Utiliser un jeton, côté sceau (optionnel)

Ce jeton sert à sceller une de vos cartes royales. Chacune désigne un de vos donjons ; mettez celle qui vous intéresse au-dessus de la pile, toujours face cachée, puis posez dessus le jeton Sceau.

Le donjon ainsi désigné vous rapportera le double de points en fin de partie.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur de la Maison Edelstein vient de poser son **jeton Sceau** sur ses cartes royales.

Il a probablement doublé les points de son donjon N°2 (sur le groupe de terrains verts). Mais, peut-être a-t-il doublé le N°1 (sur le groupe de terrains blancs), car il sent que le N°2 est en position à la fois trop évidente et trop fragile. Notez, il peut aussi avoir bluffé et doublé le N°3, bien que ce dernier ne soit pas encore en jeu... On ne le saura pas avant la fin de la partie !



Construire un pont (optionnel)

Un pont permet de relier votre fief à un groupe de terrains de même type afin de l'agrandir.

Précisions :

- Une des deux extrémités d'un pont peut être sur la même case qu'un donjon.
- Une case peut accueillir plusieurs ponts.
- Un pont ne peut pas relier deux cases faisant déjà partie du même fief.
- Sur les 3 cases occupées par un pont, il ne peut jamais y avoir de jeton.



Grâce à leur **pont**, chaque joueur de cette partie a trois agrandi un fief : 1 case en plus pour la Maison Edelstein (terrains jaunes), 2 cases en plus pour la Maison Bonamour (terrains blancs), 3 cases en plus pour la Maison Brownbear (terrains rouges).

Quelques précisions utiles...

1) L'ordre des actions est libre : on peut, par exemple, commencer son tour par la pose d'un dragon.

2) Il est interdit de faire se rejoindre deux fiefs de la même couleur de terrain.

3) Toute pose de donjon, de jeton ou de pont est définitive.

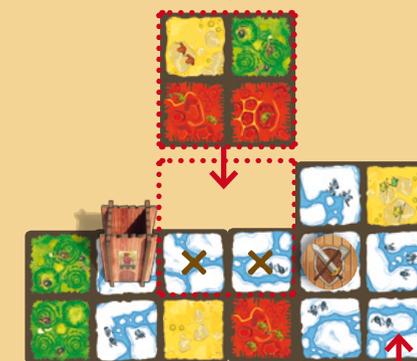
4) En jouant l'effet d'une face d'un jeton, on renonce automatiquement à l'effet de son dos.

5) Aucune pièce (donjon, jeton, pont) ne peut être écrasée par une carte.

6) Bien qu'un chevalier protège contre les dragons, un fief peut très bien être attaqué par une carte qui lui rogne des cases, voire même le coupe en deux.

7) En coupant un fief, il est possible qu'un pont ou un jeton Chevalier change de propriétaire au cours de la partie.

Exemple qui illustre les points 6 et 7



Le chevalier de la Maison Brownbear n'est pas très bien placé et il va être séparé de son donjon par une attaque de carte. Le joueur dont c'est le tour (Maison Bonamour) peut s'emparer des 5 cases libres de terrains blancs pour en faire son fief, qui sera protégé des dragons grâce au chevalier !

Option de jeu à la mise en place



Vous êtes allergiques au hasard ? Vous aimeriez savoir quelles seront vos cartes au cours de la partie ? Après la distribution des cartes, vous pouvez, **tout en respectant la règle de mise en place, consulter l'ensemble des cartes puis les répartir au hasard** sous vos donjons et dans votre main.

Fin de partie

Quand toutes les cartes ont été posées, chacun compte ses points :

1 point par case de fief "normal",

2 points par case de fief où se trouve un donjon désigné par un sceau.

Le joueur ou l'équipe totalisant le plus de points gagne la partie.