

Un jeu de cartes de pouvoir pour 2-4 joueurs à partir de 12 ans.

Cette règle est un condensé de la règle allemande originale et effectuée et mise en page par Eric Flumian.

Idée du jeu :

Des chevaliers s'affrontent pendant que le roi est absent pour se disputer ses six royaumes. Celui qui à la fin de la partie possède le plus de points de victoire l'emporte.

Préparation

Chaque carte royaume comporte des symboles différents indiquant différents pouvoirs. Lors de la première partie, il est recommandé de jouer avec les cartes royaumes symbole couronne apparent. Après, les joueurs pourront choisir de quel côté ils placeront ces cartes royaumes, pouvant créer ainsi de très nombreuses combinaisons différentes.

On trie les cartes chevalier en 5 tas, face cachée. Les dos des cartes doivent avoir un symbole identique pour chaque tas. Chaque joueur prend un set. A 2 et 3 joueurs, deux tas de cartes sont écartés définitivement du jeu. Le tas restant sert à installer les armées de départ qui défendent les royaumes. Pour ce faire, appliquez les règles suivantes :

- on place deux cartes au-dessus de chaque royaume
- la première carte doit être de la même couleur que le royaume qui se trouve au-dessous
- la deuxième carte est placée sous la première de façon à ce que leurs valeurs soient bien visibles
- les deux cartes placées sur le royaume doivent être de couleur différente

(voir exemple de configuration de départ ci-dessous)



Placer en pile de même valeur les petits billets.

Le joueur le plus jeune commence.

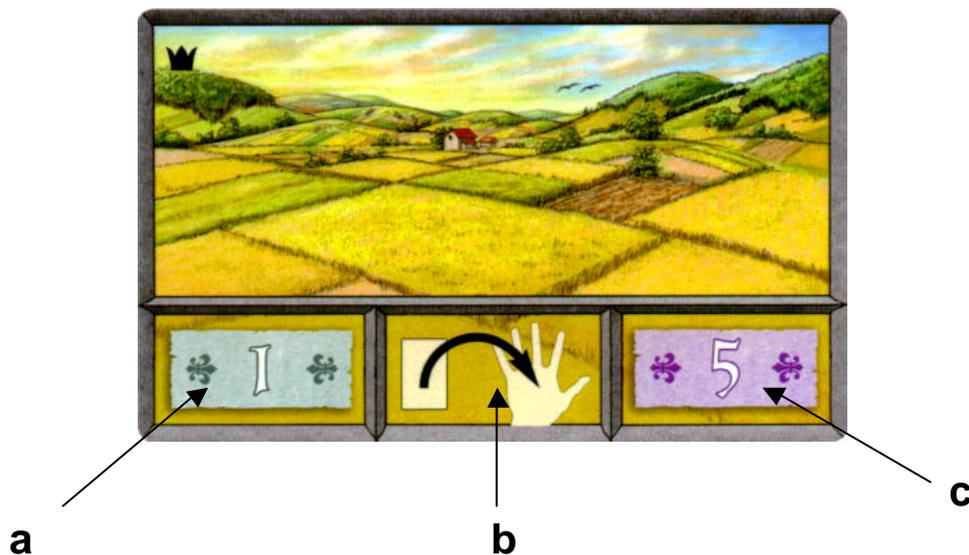
Les cartes royaume

- 1) le couleur de la carte royaume indique la couleur du premier chevalier qui devra être posé pour conquérir ce royaume



2) les symboles dessinés

- a) à gauche, en bas, les cartes indiquent le nombre de points de victoire que recevra le possesseur de ce royaume au début de chacun de ses tours.
- b) Au milieu, des propriétés spécifiques de ce royaume, jouables une seule fois
- c) A droite, des propriétés de ce royaume qui ne prendront effet que lors du décompte final



Déroulement

A son tour de jeu, un joueur doit toujours effectuer les actions 1 et 2a, et selon les circonstances, effectuer, s'il le souhaite, les actions 2b et 3b.

- 1- recevoir des points de victoires des royaumes que l'on possède au début de son tour
- 2- a) poser une carte chevalier
- 2b) conquérir un royaume (automatique quand la valeur de son armée est supérieure à la valeur défensive du royaume)
- 3) Recruter un chevalier libre

Description détaillée des actions

1) Toucher ses revenus

Le joueur touche les revenus des royaumes en sa possession, selon ce qui est indiqué en bas et à gauche de la carte royaume.

2 a) Poser une carte :

La première carte posée dans une colonne indique quel pays est visé par cette armée.

On peut poser une carte pour renforcer une armée déjà constituée. Dans ce cas la nouvelle carte posée devra être de couleur différente de toutes les autres cartes posées de cette armée.

On peut également poser une nouvelle carte ouvrant ainsi une nouvelle armée. Cette carte ne peut être ni plus de la couleur des autres premières cartes déjà posées par le même joueur.

2 b) Conquérir un territoire :

Si la valeur totale d'attaque est supérieure à la valeur totale de défense, le joueur acquiert tout de suite le territoire :

- il prend la carte pays
- si les cartes qui défendaient n'appartenaient à personne, elles deviennent des cartes « chevalier libre » (voir plus loin)
- si les cartes qui défendaient appartenaient à un autre joueur, celui-ci les récupère en totalité et les réintègre dans sa main.

3) prendre une carte « chevalier libre »

Cette action peut s'effectuer à n'importe quel moment du tour du joueur. En payant en points de victoire un montant égal à la valeur de la carte prise, le joueur intègre immédiatement cette carte dans sa main.

Fin du jeu

Le jeu se finit dès qu'un des joueurs pose sa dernière carte. Il finit son tour et peut ainsi conquérir un royaume. On procède alors au décompte final.

Décompte final

On additionne les points de victoires des joueurs comme suit :

- chaque point de victoire accumulé au cours de la partie valent un point
- chaque royaume rapporte en points de victoire la somme des valeurs des chevaliers qui le défendent.
- Chaque pile de chevaliers sans royaume rapporte 0 point
- La somme des valeurs des cartes chevalier encore en main sont déduit de ce total

Ces différentes indications peuvent être modifiées selon les pouvoirs spéciaux de certains royaumes (voir ci-dessous).

Le joueur possédant le plus de points de victoires l'emporte.

Exemple de décompte



Points de victoires accumulés dans la partie : **20 points**

Points de victoire du royaume rouge : **10 points**

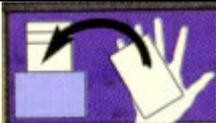
Points de victoire du royaume violet : **13 points**

Points de victoires des cartes posées sans royaume : **0 points**

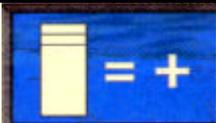
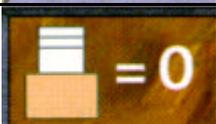
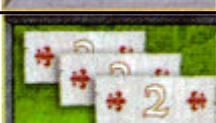
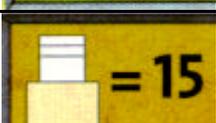
Les trois cartes chevaliers encore en main : **- 4 points**

Total : **39 points**

Actions spéciales

	Permet de poser une carte sous cette carte royaume violette à la place de l'action 2a. une seule fois jusqu'à ce que ce royaume soit repris. Alors, le nouveau possesseur aura de nouveau ce pouvoir. Il faut respecter les règles de pose et de couleurs.
	Permet de reprendre une des cartes posée sur ce pays dans votre mains. Cela s'effectue en plus de l'action 2a. Si en effectuant cela, le joueur perd sa majorité, il reprend ses cartes dans ses mains et donne la carte royaume à son nouveau possesseur.
	Le possesseur de cette carte oblige un ses adversaires à poser une attaque supérieure de deux points à sa défense pour reconquérir ce royaume.
	Ce royaume sera repris dès qu'un adversaire posera une force d'attaque égale à la force de défense.
	Permet au possesseur de ce royaume de prendre un renfort gratuitement, et ce, une seule fois , jusqu'à que ce royaume change de main. Alors, le nouveau possesseur du royaume aura de nouveau accès une fois à ce pouvoir et ainsi de suite.
	Permet de poser une fois une carte face cachée dans une armée d'attaque. Cette carte sera révélée dès que la valeur totale d'attaque dépassera la valeur totale de défense du royaume visé. Si le joueur perd cette carte entre temps, il devra révéler la carte cachée plus tôt.

Pouvoirs prenant effet lors du décompte final

	+ 5 points de victoire lors du décompte final accordés au possesseur de cette carte.
	Les points des cartes posées sur la table mais sans royaume en-dessous sont comptés en positifs.
	Toutes les cartes restant dans la main du possesseur de cette cartes valent 0.
	Le joueur ne touche pas de points de victoires pour les valeurs des cartes armées placées sur ce royaume.
	Permet lors du décompte final, de placer une carte de sa main vers ce royaume, en respectant les règles concernant les couleurs. Les points de cette cartes sont ajoutés aux points des autres cartes de ce royaume.
	Chaque adversaire du joueur possédant cette carte lors du décompte final, lui donne 2 points de victoire.
	Ce royaume rapporte 15 points au joueur qui le possède lors du décompte final, quelle que soit la valeur des troupes qui sont posées dessus.