

L'ABBAYE DU ROY - Règles du jeu

Conception et développement :
Randy Rathert

Illustration et graphisme :
Anna Talanova
atcreativedesigns.com

Remerciement spécial à Anna pour l'énorme quantité de travail qu'elle a fournie pour illustrer ce jeu. C'est une artiste très talentueuse qui ne compte pas ses heures, a un œil de lynx et est des plus recommandées par l'équipe de Brown Eyed Games.

Traduction et arrangements :
Emmanuel Castanié

Pensée toute particulière pour Philippe Argoud, principal relecteur du projet, qui a passé beaucoup de temps sur ses différentes versions, et ce toujours avec patience et humour. Et un grand merci aux autres !

INDEX

Histoire	2
Matériel	3
Mise en place	4
Déroulement du jeu	6
Phase 1 – Lancer de dés	6
Phase 2 – Carte Événement	6
Phase 3 – Abbaye et cartes Croisade	7
Phase 4 – Achat de cartes Bâtiment	9
Phase 5 – Ressources et initiative	9
Phase 6 – Déplacement des pions Paysan	10
Phase 7 – Construction	11
Phase 8 – Agriculture / Élevage / Nourriture	11
Phase 9 - Combat contre les Ténèbres / Avancée des Ténèbres	12
Phase 10 – Collecte des revenus	12
Phase 11 – Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade.....	13
Phase 12 – Fin de tour.....	13
Score final	13
Variantes.....	14
Extension 1 – Les Saintes Reliques.....	14
Extension 2 – Les Saints Patrons.....	15
Remerciements spéciaux	15
Jouer en solitaire	16
Règles pour une partie rapide	16
Appendix.....	17

HISTOIRE

En 1096, l'espoir est dans l'air tel le chant d'un oiseau après un hiver trop long ; il semblerait que la route de l'Âge Sombre touche à sa fin. Après des années de guerre entre les différents seigneurs du royaume, la misère est partout et l'épidémie a fait plus de dégâts dans les villes que la pire des catastrophes naturelles. Le Roi Sivolc a rêvé d'un magnifique bâtiment gothique qui sonnerait le glas de cette ère sombre, mais la dernière décennie a été marquée par un déclin de la foi, une désertion des églises, et aucune nouvelle structure de cette ampleur n'a vu le jour.

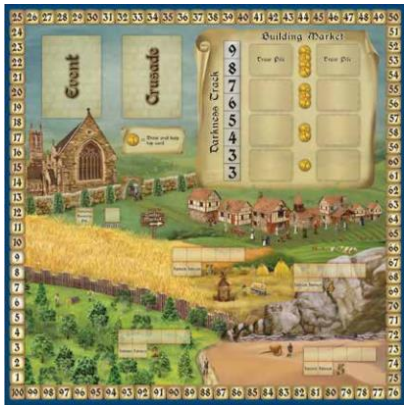
Récemment, lors d'une croisade, le Roi Sivolc a rencontré un maître-architecte du nom d'Elias. Ce dernier avoua au Roi qu'il consacrait sa vie aux arts du mortier et qu'il espérait un jour construire une abbaye si merveilleuse que les gens viendraient de tout le royaume uniquement pour l'admirer.

Cela ralluma l'espoir du roi d'un feu qu'il ne pourrait plus éteindre, et ce même dans les jours les plus sombres. De ses remparts, Sivolc scrutait l'horizon et regardait avec enthousiasme son rêve devenir réalité : avec l'aide d'Elias, il avait missionné les plus grands architectes et rassemblé les moines les plus prometteurs pour accomplir cette promesse du renouveau.

Il attend patiemment que ce symbole sorte de terre, empli de vie et de chants... Une étincelle qui changera définitivement le cours de l'Histoire !

Le Roi Sivolc tient enfin son plan pour que les Ténèbres redeviennent chose du passé !

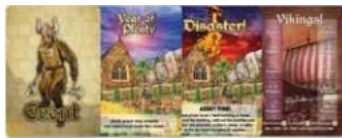
MATÉRIEL



1 plateau principal



63 cartes Bâtiment



28 cartes Événement



28 cartes Croisade (21 sans Sainte Relique et 7 avec)



1 marqueur Ténèbres



60 deniers

105 jetons Ressource :



30 Bois

25 Pierre



30 Blé

20 Sable

3 jetons « x3 » et 3 jetons « x2 »



15 pions Mouton



9 pions Vache



5 cartes Enclos (« Barns »)



1 pion Premier Joueur



5 dés Vikings

5 cartes Aménagement (« Remodel »)



Pour chacun des joueurs :



1 plateau individuel



10 dés Moine

15 pions Paysan

1 marqueur Prestige

5 baguettes Mur

2 jetons Échange

1 marqueur Autel

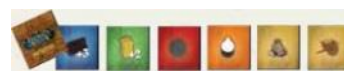
1 marqueur Défense

1 marqueur Clergé

6 cartes Tour



1 carte Aide de Jeu



6 jetons Initiative



7 jetons Sainte Relique



jetons Chariot (11) et Outils (11)



6 marqueurs Défense supplémentaires



7 cartes Saint Patron

MISE EN PLACE



Disposez le plateau principal au centre de la table et placez les jetons Ressource sur leurs emplacements respectifs : Bois sur la forêt, Blé sur le champ, Pierre sur la montagne et Sable sur la sablière. **Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, bloquez l'une des deux cases Bonus de chaque emplacement Ressource avec des pions Paysan d'une couleur inutilisée. Il est conseillé aux joueurs de suivre la variante « Partie Rapide » pour leur première partie.**

Disposez les deniers sur le *Marché Central* (« *Center Market* ») et placez le marqueur Ténèbres sur la case « 3 » en bas de la Piste des Ténèbres (« *Darkness Track* »). Mélangez les jetons Initiative pour former une pile face cachée que vous poserez sur l'emplacement Initiative (« *Initiative Resource Pile* »).

Mélangez également les 21 cartes Croisade ne comportant pas de Sainte Relique et distribuez-en une face visible à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée sur l'emplacement Croisades (« *Crusades* »).

Ensuite, mélangez séparément les trois types de carte Événement et formez une pile avec 2 cartes Année Faste, 2 cartes Catastrophe ! et 3 cartes Vikings ! que vous re-mélangez avant de la placer face cachée sur l'emplacement Événement (« *Event* »). Les cartes Événement restantes sont défaussées sans être regardées.

Attention : tout élément de jeu « défaussé » est rangé dans la boîte jusqu'à la fin de la partie.

Enfin, les pions Mouton et Vache, les cartes *Enclas* (« *Barns* »), les cartes *Aménagement* (« *Remodel* »), les jetons Chariot et Outils, les dés Vikings et les marqueurs Défense supplémentaires sont disposés à côté du plateau principal pour former la réserve générale.

Pour jouer avec les Reliques ou les Saints Patrons, voir les règles détaillées en pages 14 et 15.

Chaque joueur prend devant lui 1 carte *Aide de Jeu*, 1 plateau individuel, 1 jeton Chariot, 1 jeton Outils et 1 marqueur Clergé ainsi que les éléments suivants à sa couleur : 9 dés Moine, 15 pions Paysan, 5 baguettes Mur, 2 jetons Échange, 1 marqueur Autel, 1 marqueur Défense et 6 cartes Tour (2 *Remparts*, 2 *Porte*, 1 *Chapelle* et 1 *Clocher*).



Il place sur son plateau individuel : son marqueur Défense sur la première case de sa Piste de Défense, le bouclier en haut à gauche (un joueur a toujours au minimum une défense de « 1 » et ne peut jamais descendre en-dessous) ; 1 pion Paysan en bas du premier Banc (le plus à gauche) ; son marqueur Clergé à proximité de la première case de la Piste Hiérarchie Cléricale (en bas à droite) ; ainsi que 4 deniers, 1 jeton Bois, 1 jeton Blé et 1 jeton Pierre dans ses stocks. Les dés Moine restants rejoignent la réserve générale.

Pour finir, prenez les cartes Bâtiment, séparez des autres les 6 cartes indiquées comme BÂTIMENT DE DÉPART et distribuez-en une à chacun des joueurs, qui la place sur l'un des 7 emplacements de bâtiment de son plateau individuel puis pose 1 pion Paysan sur la case dédiée, en haut à gauche de la carte. Ce pion représente un frère convers travaillant dans le bâtiment, lequel est désormais activé et dispose d'une capacité spéciale dont peut bénéficier son propriétaire tant que le pion Paysan est sur la carte. Les cartes BÂTIMENT DE DÉPART inutilisées sont rangées dans la boîte.

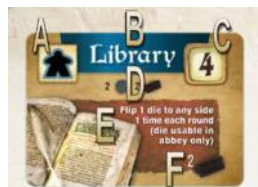
Les joueurs ne gagnent aucun Prestige lorsqu'ils construisent leur bâtiment de départ.

Enfin, mélangez le reste des cartes Bâtiment et formez deux piles que vous poserez sur les emplacements Pioche (« Draw Pile ») du *Marché aux Bâtiments* (« Building Market »), sur le plateau principal. Remplissez chaque colonne de bas en haut avec des cartes Bâtiment face visible et retournez la première de chaque pile pour former le *Marché aux Bâtiments*.

Chaque joueur lance un dé ; celui ayant le résultat le plus bas prend le pion Premier Joueur et place son marqueur Prestige sur la case « 5 » de la Piste de Prestige. Ensuite, dans le sens horaire, les joueurs suivants placent leurs marqueurs Prestige sur les cases « 6 », « 7 », « 8 » voire « 9 » de la Piste de Prestige.

La partie peut maintenant commencer !

DÉTAIL DES CARTES (voir l'*Appendix* en page 17 pour plus de précisions sur ces cartes)



- A. emplacement pour 1 pion Paysan
- B. nom de la carte
- C. Prestige reçu lors de la construction
- D. coût de construction
- E. capacité spéciale
- F. récompense reçue lors de l'achat

- G. emplacement de Tour
- H. emplacement de Bâtiment
- I. emplacement de l'Autel
- J. emplacement de Mur
- K. Piste de Défense
- L. Piste Hiérarchie Cléricale
- M. stocks



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *L'Abbaye du Roi* se joue en 7 tours, eux-mêmes composés de 12 phases :

1. Lancer de dés
2. Carte Événement
3. Abbaye et cartes Croisade
4. Achat de cartes Bâtiment
5. Ressources et initiative
6. Déplacement des pions Paysan
7. Construction
8. Agriculture / Élevage / Nourriture
9. Combat contre les Ténèbres / Avancée des Ténèbres
10. Collecte des revenus
11. Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade
12. Fin de tour

Phase 1 – Lancer de dés

Chaque joueur prend tous les dés Moines disponibles dans sa réserve personnelle et les lance.

Phase 2 – Carte Événement

Le premier joueur pioche une carte Événement et la lit à voix haute. Il existe trois types de carte Événement : Année Faste, Catastrophe ! et Vikings !.

Les cartes Année Faste et Catastrophe ! sont effectives pour le tour en cours et peuvent être placées pour mémoire sur le plateau principal, au niveau de l'abbaye.

Les cartes Vikings ! sont très différentes car elles représentent des bandes attaquant l'ensemble du royaume du Roi Sivolc ; les joueurs vont donc devoir lutter ensemble pour tenter d'arrêter ces invasions. **Attention : si une carte Vikings ! est piochée lors du premier tour, elle est remise sous la pile sans que son effet soit appliqué et le premier joueur pioche une autre carte Événement.**

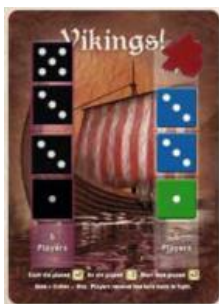
Lorsqu'il pioche une carte Vikings !, le premier joueur lance autant de dés Vikings qu'il y a de joueurs dans la partie et les place en ordre décroissant et de haut en bas sur la première colonne de la carte. Ensuite, il doit choisir entre mettre 1 dé Moine de même valeur en face du dé Vikings situé en première position et gagner 1 point de Prestige OU mettre 1 pion Paysan de son plateau individuel en face dudit dé Vikings et PERDRE 1 point de Prestige.

Attention : la Bibliothèque ne fonctionne que pour des dés Moine placés sur un plateau individuel, pas sur une carte Croisade ou Vikings !.

Si et seulement s'il a déjà utilisé 1 premier dé Moine, le joueur peut mettre des dés Moine supplémentaires en face des dés Vikings suivants, dans l'ordre décroissant, et gagner 1 point de Prestige pour chaque dé Moine ainsi utilisé. Techniquement, le premier joueur peut donc repousser une attaque de Vikings à lui tout seul.

S'il a utilisé 1 pion Paysan, il est obligé de passer la main au joueur suivant dans le sens horaire, qui doit faire le même choix (dé Moine de même valeur ou pion Paysan). Lorsque tous les dés Vikings ont 1 dé Moine ou 1 pion Paysan en face d'eux, l'attaque est terminée et on regarde son résultat.

S'il y a plus de dés Moine que de pions Paysan sur la carte, les Vikings sont repoussés et le joueur ayant le plus de dés Moine sur la carte gagne 3 points de Prestige ; en cas d'égalité dans cette majorité, personne ne gagne de Prestige supplémentaire. S'il y a autant ou plus de pions Paysan que de dés Moine sur la carte, les Vikings pillent une partie des richesses du royaume et chaque joueur perd un bâtiment ou une tour de son choix ; la carte Tour ou Bâtiment est défaussée avec l'éventuel pion Paysan placé dessus et son propriétaire perd les avantages qui en découlaient (mais pas les points de Prestige gagnés lors de la construction). Le cas échéant, les pions Vache, Mouton et autres cartes *Enclos* liés sont remis dans la réserve générale. Si un joueur n'a plus ni bâtiment ni tour de construit dans son abbaye, alors il perd tous ses deniers et l'ensemble de ses pions Ressource, qui retournent dans la réserve générale ; un joueur ne peut pas choisir cette pénalité s'il lui reste au moins un bâtiment ou une tour. La carte Vikings ! et tous les éléments posés dessus restent en place jusqu'à la fin du tour.



Exemple : Rouge est le premier joueur mais n'a pas de dé Moine de valeur 5 ; il doit donc mettre un pion Paysan en face du premier dé Vikings et perd un point de Prestige avant de laisser Bleu jouer. Celui-ci décide de mettre ses deux dés Moine de valeur 3 en face des dés Vikings suivants et gagne donc deux points de Prestige. Ensuite, Vert place un dé Moine de valeur 1 en face du dernier dé Vikings et gagne un point de Prestige. Jaune n'a donc pas l'occasion de participer à cette attaque. Enfin, comme il y a 3 dés Moine et 1 pion Paysan sur la carte Vikings !, l'attaque est repoussée et Bleu, qui a placé plus de dés Moine que chacun des autres joueurs sur la carte, gagne 3 points de Prestige supplémentaires.

Phase 3 – Abbaye et cartes Croisade

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun peut utiliser ses dés Moine pour prêcher la bonne parole, monter dans la hiérarchie cléricale, défendre l'abbaye ou partir en croisade. Un joueur ne peut effectuer qu'une seule fois chaque action mais peut toutes les faire, et ce dans l'ordre qu'il souhaite.

PRÊCHER LA BONNE PAROLE

Chaque joueur peut utiliser jusqu'à 3 dés Moine pour amener des pions Paysan dans son abbaye. Pour cela, il choisit des dés dont la valeur est de 1, 2 ou 3 et les place à gauche de ses Bancs avant de prendre dans sa réserve personnelle autant de pions Paysan que de dés utilisés. Puis, il dispose ces derniers sur les Bancs, de bas en haut et de gauche à droite.

Exemple : Bleu utilise ses deux 3 et un de ses 2 pour recruter et a déjà trois pions Paysan sur ses Bancs ; il place donc ses nouveaux arrivés comme indiqué ci-dessous.



MONTER DANS LA HIÉRARCHIE CLÉRICALE

Chaque joueur peut utiliser jusqu'à 3 dés Moine pour faire avancer le marqueur Clergé de sa Piste Hiérarchie Cléricale. Pour cela, il choisit des dés dont la valeur est de 4, 5 ou 6 et les place à droite de sa Piste Hiérarchie Cléricale avant de faire progresser son marqueur Clergé d'autant de cases que de dés utilisés, de bas en haut et de droite à gauche.

La Piste Hiérarchie Cléricale est composée de cinq niveaux : Séminariste (« *Postulant* »), Diacre (« *Deacon* »), Prêtre (« *Priest* »), Évêque (« *Bishop* ») et Cardinal. Lorsqu'un joueur accomplit un niveau (*i.e.* quand il en atteint la dernière case), il profite immédiatement du bonus indiqué au-dessus de celui-ci ; lors de sa prochaine progression, que ce soit dans ce tour ou ultérieurement, il pourra placer son marqueur Clergé sur la première case du niveau suivant, et ainsi de suite.

Exemple : Bleu, qui a déjà atteint le niveau de Séminariste, utilise ses deux 4 et un de ses 6 pour avancer trois fois son marqueur Clergé ; il devient donc un Diacre accompli et la défense de son abbaye augmente immédiatement de 1 point.



LES BONUS DE LA HIÉRARCHIE CLÉRICALE

Séminariste : lorsque le joueur atteint la plus haute case de ce niveau, il gagne 2 mouvements de paysan par tour pour le reste de la partie.

Diacre : lorsque le joueur atteint la plus haute case de ce niveau, la défense de son abbaye augmente de 1 point.

Prêtre : lorsque le joueur atteint la plus haute case de ce niveau, il prend immédiatement 2 pions Ressource UNE fois et la défense de son abbaye augmentera de 1 point s'il construit sa *Chapelle*.

Évêque : lorsque le joueur atteint la plus haute case de ce niveau, il gagne 3 mouvements de paysan par tour pour le reste de la partie (et bénéficiera donc d'un total de 6 mouvements de paysan par tour) et 4 points de Prestige.

Cardinal : le joueur reçoit le Prestige indiqué à chaque case qu'il atteint et la défense de son abbaye augmente de 1 point lorsqu'il atteint la plus haute case de ce niveau.

DÉFENDRE L'ABBAYE

Chaque joueur peut utiliser autant de dés Moine qu'il le souhaite pour augmenter la défense de son abbaye pour le tour en cours. Pour cela, il choisit des dés de n'importe quelle valeur et les place directement sur sa Piste de Défense, à droite de son marqueur, faisant ainsi augmenter la défense de son abbaye de 1 point par dé utilisé. Cette augmentation sera effective jusqu'à la fin du tour (lorsque les joueurs récupèrent leurs dés Moine).

PARTIR EN CROISADE

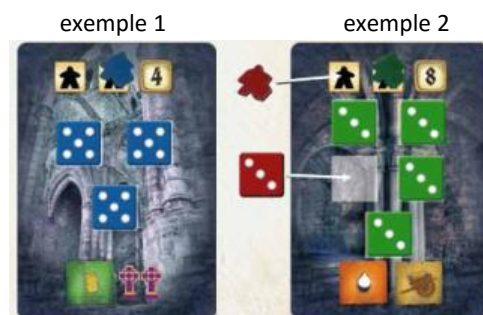


Chaque joueur peut utiliser autant de dés Moine qu'il le souhaite sur ses cartes Croisade. Pour cela, il commence par mettre 1 pion Paysan pris sur ses Bancs ou dans son *Baptistère* sur l'un des emplacements prévus à cet effet et libres de la carte, si cela n'a pas été fait lors d'un tour précédent. **Le pion restera sur la carte jusqu'à ce que la croisade soit accomplie.** Ensuite, il place autant de dés Moine qu'il le souhaite sur les emplacements prévus à cet effet et libres de la carte ; la valeur du premier dé posé n'a pas d'importance mais détermine celle de tous les autres, qui doit être strictement la même. Lorsque tous les emplacements de dé sont remplis, la croisade est accomplie : plus personne ne peut utiliser de pion Paysan ou de dé Moine dessus et la carte sera résolue en phase 11.

Exemple 1 : lors de son premier tour, Bleu a posé 1 pion Paysan puis un dé de valeur 5 sur l'une de ses cartes Croisade. Lors du troisième tour, il choisit d'y placer deux autres dés de valeur 5 pour accomplir sa croisade, qui sera résolue dans la phase 11 suivante.

Durant son tour, un joueur peut demander à un autre joueur de l'aider à accomplir une croisade. Pour cela, après que les joueurs se soient mis d'accord sur le nombre de dés Moine utilisés et la répartition de la récompense et du Prestige gagnés une fois la croisade accomplie, le second participant met également 1 pion Paysan pris sur ses Bancs ou dans son *Baptistère* sur l'autre emplacement prévu à cet effet, s'il est libre, puis place le nombre convenu de dés Moine de la même valeur que le premier posé par le joueur ayant lancé la croisade.

Exemple 2 : cela fait deux tours que Vert n'obtient aucun dé de valeur 3 ; comme il aimerait récupérer ses quatre dés Moine, il propose à Rouge de l'aider avec l'un de ses dés de valeur 3 en échange du jeton Sable et de 2 points de Prestige. Rouge en demande 4 et Vert est d'accord. Rouge pose donc 1 pion Paysan sur le second emplacement prévu à cet effet et l'un de ses dés Moine de valeur 3 sur la carte Croisade de Vert, croisade qui est maintenant accomplie et sera résolue dans la phase 11 suivante.



Phase 4 – Achat de cartes Bâtiment

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, les joueurs effectuent un premier tour d'achat au cours duquel chacun peut, à son tour, acheter 1 carte du *Marché aux Bâtiments* au prix indiqué à côté (1, 2, 3 ou 4 deniers) et immédiatement recevoir la récompense indiquée en bas à droite de ladite carte. Celle-ci est ensuite déposée dans la réserve personnelle du joueur. Puis vient un second tour d'achat au cours duquel les joueurs ont la possibilité d'acheter une seconde carte Bâtiment en commençant cette fois-ci par le dernier joueur puis en procédant dans le sens anti-horaire. **Attention : Un joueur n'ayant pas acheté de carte au premier passage ne peut PLUS en acheter au second.**

Voir l'Appendix en page 17 pour plus de précisions sur les cartes Bâtiment.

Attention : un joueur peut avoir autant de cartes Bâtiment qu'il le souhaite dans sa réserve personnelle mais tout bâtiment qui n'est pas construit à la fin de la partie diminuera d'autant son Prestige ! (cf. SCORE FINAL)

Phase 5 – Ressources et initiative

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun peut utiliser des dés Moine sur un emplacement Ressource, l'emplacement Initiative ou bien peut passer. Un joueur qui a passé ne peut plus utiliser de dés Moine lors d'un éventuel passage suivant. Les passages s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

EMPLACEMENTS RESSOURCE

Un joueur peut collecter quatre types de jeton Ressource : Bois, Blé, Pierre et Sable. Chacun a une valeur allant de 2 à 5, indiquée sur le plateau principal au niveau de chaque emplacement Ressource. **Les deniers ne sont pas considérés comme « une ressource » mais ont une valeur de 1 dans le cadre des échanges.**

Chaque emplacement Ressource contient 7 cases : 5 principales et 2 bonus. Lorsqu'un joueur choisit d'utiliser des dés Moine sur un emplacement Ressource, il en pose UN sur l'une des cases principales de cet emplacement. Ensuite, s'il le désire, il peut placer UN dé Moine supplémentaire sur une case bonus libre. **Autrement dit, un joueur ne peut poser un dé Moine sur une case bonus d'emplacement Ressource que s'il en a déjà placé un sur une case principale dudit emplacement, et ce au cours de la même action.**

Ensuite, pour chaque ressource, le joueur divise la valeur de son ou ses dés Moine posé(s) sur l'emplacement par le chiffre indiqué sur ce dernier (Bois = 2, Blé = 3, Pierre = 4 et Sable = 5) puis ajoute à ses stocks autant de jetons Ressource correspondants que le résultat obtenu, le cas échéant arrondi à l'unité inférieure (+1 jeton Ressource par jeton Chariot défaussé).

Exemple : durant cette phase, Bleu aura pris 6 Bois, 1 Blé, 1 Pierre et 1 Sable et Vert 1 Bois, 2 Blé, 2 Pierre et 1 Sable.



Attention : un joueur ne peut jamais revenir sur un emplacement Ressource au cours d'un même tour, que ce soit sur une case principale ou bonus.

Attention : les stocks de ressources sont infinis. Si, malgré les jetons « x3 » et « x2 » fournis, une ressource venait à manquer, alors les joueurs devront utiliser des éléments extérieurs pour représenter les jetons Ressource en question (pièces, haricots, etc.).

JETONS OUTILS

Chaque jeton Outils peut être utilisé par son propriétaire UNE FOIS par tour, durant la phase 5, avant d'être retourné sur son côté « indisponible ». Il augmente alors de 1 point la valeur de l'un des dés Moine du joueur placé sur un emplacement Ressource. **La valeur d'un dé ne peut jamais dépasser 6.** Si un joueur dispose de plusieurs jetons Outils, il peut les utiliser conjointement ou séparément, selon ses besoins.

Dans l'exemple, Bleu aurait pu utiliser deux jetons Outils pour prendre 1 Blé de plus mais PAS 1 Pierre de plus.

JETONS CHARIOT

Chaque jeton Chariot peut être utilisé par son propriétaire durant la phase 5 avant d'être remis dans la réserve générale. Il permet au joueur de prendre 1 jeton Ressource SUPPLÉMENTAIRE sur un emplacement où il a posé au moins 1 dé Moine. Si un joueur dispose de plusieurs jetons Chariot, il peut les utiliser conjointement ou séparément, selon ses besoins.

JETONS ÉCHANGE

Chaque jeton Échange peut être utilisé par son propriétaire UNE FOIS par tour, au moment où il le souhaite, avant d'être retourné sur son côté « indisponible ». Chaque jeton Échange utilisé permet d'**échanger UNE ressource ou des deniers contre UNE autre ressource ou des deniers**. La valeur du lot reçu doit être inférieure ou égale à celle du lot donné et le joueur perd la différence, le cas échéant.

Exemple 1 : échanger 1 Bois et 1 Blé contre 1 Sable est impossible même si ces deux lots valent 5 car le premier contient deux ressources. Exemple 2 : donner 2 Sable permet de recevoir 2 Pierre, 3 Blé, 5 Bois ou 10 deniers.

EMPLACEMENT INITIATIVE

Un joueur peut utiliser 1 dé Moine de n'importe quelle valeur sur l'emplacement Initiative si ce dernier est libre. Il prend alors le premier jeton Initiative de la pile, qui va dans sa réserve personnelle face visible, et gagne immédiatement la récompense indiquée au verso (3 Bois, 2 Blé, 1 Pierre, 1 Sable, 1 jeton Outils ou 1 jeton Chariot). Le premier joueur a le droit d'utiliser 1 dé Moine sur l'emplacement Initiative, s'il est libre, et peut donc garder le pion Premier Joueur durant toute la partie.

Phase 6 – Déplacement des pions Paysan

Au début de la partie, chaque joueur dispose d'UN mouvement de pion Paysan et peut donc faire avancer 1 pion Paysan d'un Banc si l'emplacement suivant est libre (1 pion Paysan ne peut pas passer « au-dessus » d'un autre). Lorsqu'un pion Paysan est sur le Banc le plus à droite, son propriétaire peut le déplacer gratuitement et à tout moment sur l'un des deux emplacements du *Baptistère*, s'il est libre.

Si un joueur devient un *Séminariste* (« *Postulant* ») voire un *Évêque* (« *Bishop* ») accompli dans la hiérarchie cléricale, il dispose de plusieurs mouvements de pion Paysan qu'il peut utiliser pour faire avancer un ou plusieurs pions Paysan.

Exemple : un Séminariste accompli peut faire avancer 1 pion Paysan de 3 Bancs ou 1 pion Paysan de 1 Banc et 1 autre de 2 Bancs.

Déplacer 1 pion Paysan dans le *Baptistère* est le **SEUL** moyen d'en faire un frère convers pour activer 1 carte Bâtiment ou le *Clocher*. Un joueur peut déplacer gratuitement et à tout moment 1 pion Paysan du *Baptistère* vers une carte requérant un frère convers, s'il n'y en a pas déjà un. La carte est alors « activée » et son propriétaire bénéficie désormais de sa capacité. 1 pion Paysan ne peut être retiré d'une carte Tour ou Bâtiment que lorsqu'il est perdu face aux Ténèbres, à une attaque de Vikings, etc. Il est alors défaussé.



Phase 7 – Construction

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun peut améliorer son abbaye en y ajoutant un autel (contre 4 deniers et 2 Bois), un ou des murs (pour 1 Pierre chacun), une *Chapelle*, un *Clocher*, une *Porte fortifiée* ou encore des *Remparts* (coût indiqué sur chaque carte) sur l'un de ses quatre emplacements de Tour. La *Chapelle* n'a pas besoin de pion Paysan pour être activée et le *Clocher* est activé normalement par un frère convers. La *Porte fortifiée* et les *Remparts* sont activés par un **archer**, obtenu en payant 5 deniers au cours d'une phase « Construction » puis en déplaçant 1 pion Paysan depuis ses Bancs ou son *Baptistère* vers la carte Tour.

Un joueur peut également construire un ou des bâtiments de sa réserve personnelle sur l'un de ses sept emplacements de Bâtiment, en payant le coût indiqué sur chaque carte ; il gagne alors le Prestige correspondant. Si un frère convers est disponible dans le *Baptistère*, il peut le déplacer gratuitement et à n'importe quel moment sur le coin supérieur gauche d'un bâtiment pour activer ce dernier. Il est possible de construire jusqu'à deux exemplaires de chaque bâtiment au cours de la partie, sauf pour la *Bergerie* et l'*Étable* ; après avoir acheté un second bâtiment, un joueur le pose sur le même emplacement que le premier en laissant apparaître la partie supérieure de la carte. **Attention : un joueur peut acheter autant de cartes Bâtiment qu'il le souhaite mais tout bâtiment qui n'est pas construit à la fin de la partie diminuera d'autant son Prestige !** (cf. SCORE FINAL)

L'Appendix en page 17 détaille l'ensemble des cartes Tour et Bâtiment.

Exemple : Rouge dispose de trois mouvements de pion Paysan et les utilise comme indiqué par les chiffres 1, 2 et 3. Le pion Paysan ayant atteint le Banc le plus à droite peut être gratuitement déplacé sur la seconde case du Baptistère, qui est libre, puis également sur la Boulangerie pour l'activer (mouvement tout aussi gratuit). Lors de la phase 7, Rouge construit une Guilde du maçon qu'il active immédiatement en y déplaçant gratuitement le frère convers disponible dans la première case du Baptistère et entraîne un pion Paysan pris sur les Bancs pour 5 deniers afin d'en faire un archer pour activer ses Remparts.

En début de partie, un joueur est limité aux sept emplacements de Bâtiment de son plateau individuel. S'il a utilisé tous ses emplacements de Bâtiment, il peut, **une fois par partie**, payer 2 Blé et 2 Pierre pour prendre une carte *Aménagement* (« Remodel ») de la réserve générale et la placer à côté de son plateau individuel afin de disposer de deux emplacements de Bâtiment supplémentaires.

Phase 8 – Jardinage / Élevage / Nourriture

Jardinage

Les joueurs disposant d'un *Jardin* activé par un frère convers gagnent 1 jeton Blé par lot de 3 jetons Blé qu'ils ont dans leurs stocks. **Attention : le Jardin ne permet pas de dépasser la limite de 3 jetons Blé en fin de tour.**

Élevage

Les joueurs disposant d'une *Étable* activée par un frère convers placent 1 pion Vache de la réserve générale dans leur *Enclos* (sauf lors du premier tour d'activation de ladite *Étable*). Un *Enclos* peut contenir jusqu'à 3 pions Vache.

Les joueurs disposant d'une *Bergerie* activée par un frère convers placent 1 pion Mouton de la réserve générale dans leur *Enclos* (sauf lors du premier tour d'activation de ladite *Bergerie*). Un *Enclos* peut contenir jusqu'à 5 pions Mouton.

Nourriture

Chaque joueur doit remettre sur le plateau principal 1 jeton Blé par niveau de population de pions Paysan dont il dispose sur son plateau individuel. **Attention : les pions placés sur des cartes Croisade ou Vikings ! n'ont pas besoin d'être nourris.** Il y a trois niveaux de population : « de 1 à 4 », « de 5 à 8 » et « 9 ou plus ».

Si un joueur ne peut pas nourrir tous ses paysans, il défusse 1 pion Paysan pris sur son plateau individuel (pas sur une carte Croisade ou Vikings !) et perd 2 points de Prestige **par niveau de population manquant.**

Exemple : un joueur ayant 8 pions Paysan sur son plateau individuel mais aucun jeton Blé devra défusser 2 de ses 8 pions Paysan et perdre 4 points de Prestige.

Un joueur peut remettre 1 pion Mouton dans la réserve générale pour nourrir jusqu'à 8 paysans ; un joueur peut nourrir jusqu'à 4 paysans pour chaque pion Vache dont il dispose (sans remettre ce dernier dans la réserve générale) ; un joueur peut également utiliser 1 jeton Échange disponible, si besoin.

Phase 9 – Combat contre les Ténèbres / Avancée des Ténèbres

Les Ténèbres représentent la misère, la famine, des raids de brigands et autres malheurs que comporte l'Âge Sombre.

Chaque joueur compare la défense de son abbaye au niveau indiqué par le marqueur Ténèbres. Si ce dernier est strictement supérieur, alors le joueur défusse 1 pion Paysan pris sur son plateau individuel (pas sur une carte Croisade ou Vikings !) et perd 2 points de Prestige **par niveau de Ténèbres non atteint**.

Exemple : la défense de l'abbaye d'un joueur est de 3 et le marqueur Ténèbres est sur le 5 ; ce joueur devra défusser 2 pions Paysan de son plateau individuel et perdre 4 points de Prestige.

Une fois que la comparaison a été faite pour tous les joueurs, montez le marqueur Ténèbres d'une case sur la piste des Ténèbres.

AUGMENTER LA DÉFENSE DE SON ABBAYE

Monter dans la hiérarchie cléricale : lorsqu'un joueur atteint les niveaux *Diacre* (« Deacon ») ou *Cardinal* de sa Piste Hiérarchie Cléricale, la défense de son abbaye augmente de 1 point.

1. Défendre l'abbaye : lorsqu'un joueur utilise des dés Moine sur sa Piste de Défense, la défense de son abbaye augmente de 1 point par dé jusqu'à la fin du tour.
2. Améliorer son abbaye : lorsqu'un joueur construit un autel, son cinquième Mur ou une *Porte* ou des *Remparts* qu'il active avec un archer, la défense de son abbaye augmente de 1 point.
3. Construire un bâtiment : lorsqu'un joueur construit une *Caserne*, un *Cellarium*, un *Cloître* ou une seconde *Guilde du Maçon* qu'il active avec un frère convers, la défense de son abbaye augmente de 1 point.

L'exemple ci-dessous montre l'abbaye de Bleu, qui a une défense de 9.



Phase 10 – Collecte des revenus

Chaque joueur reçoit autant de deniers qu'il a de pions Paysan sur son plateau individuel (pas sur une carte Croisade ou Vikings !).

Attention : un joueur ayant une *Brasserie* activée gagne 1 denier supplémentaire pour chaque carte *Tour* ou *Bâtiment* activée.

Phase 11 – Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, les cartes Croisade complétées sont résolues : les dés Moine sont remis dans la réserve personnelle de leur propriétaire, les pions Paysan regagnent les Bancs de leur abbaye d'origine comme s'ils y arrivaient après une action de prêche puis les joueurs concernés gagnent la récompense indiquée en bas des cartes résolues et les points de Prestige visibles en haut de celles-ci (en cas de partage entre joueurs, ces derniers ne peuvent revenir sur leur parole). Les cartes Croisade résolues sont ensuite défaussées.

Attention : les cartes Croisade inachevées en fin de partie feront perdre du Prestige à leur propriétaire.

Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur peut, s'il le souhaite, payer 1 denier et piocher une nouvelle carte Croisade, s'il en reste. Un joueur ne peut acheter qu'une seule carte Croisade par tour, sans jamais en avoir plus de 2 face visible devant lui. Il ne peut par ailleurs jamais défausser une carte Croisade incomplète.

Phase 12 – Fin de tour

Si un joueur a placé un dé Moine sur l'emplacement Initiative, alors il récupère le pion Premier Joueur. Dans le cas contraire, le premier joueur reste le même pour le tour suivant.

Chaque joueur remet dans sa réserve personnelle ses dés Moine posés sur son plateau individuel, le plateau principal ou bien encore sur une carte Vikings !. Les pions Paysan placés sur une carte Vikings ! sont défaussés.

Si un joueur désire mettre fin à une croisade avant que celle-ci ne soit accomplie, il retire TOUS les dés Moine et pions Paysan placés sur la carte Croisade concernée ; les dés retournent dans la réserve personnelle de leur propriétaire tandis que les pions sont défaussés. Cependant, le joueur garde bien la carte Croisade devant lui et devra la compléter avant la fin de la partie sous peine de perdre autant de points de Prestige qu'indiqué en haut de celle-ci.

Enfin, **chaque joueur vérifie qu'il ne possède pas plus de 3 jetons Ressource de chaque type**. Si tel est le cas, il peut encore utiliser un jeton Échange disponible pour y remédier ou bien il sera contraint de remettre le surplus sur le plateau principal.

Attention : les deniers n'étant pas considérés comme une ressource, un joueur peut en détenir autant qu'il le souhaite.

Si la pile de cartes Événement est vide, passez directement au paragraphe SCORE FINAL ; sinon, effectuez les deux étapes restantes avant de reprendre à la phase 1 du tour suivant.

Le premier joueur prépare le *Marché aux Bâtiments* pour le tour suivant : il défausse la carte Bâtiment la moins chère de chaque colonne, fait descendre les éventuelles cartes restantes vers le bas du *Marché aux Bâtiments* puis pioche de nouvelles cartes Bâtiment pour qu'il y en ait de nouveau 8 disponibles.

Les jetons Échanges et Outils utilisés durant le tour sont retournés sur leur face « disponible ».

SCORE FINAL

À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score final en additionnant :

- les points indiqués par son marqueur Prestige,
- 2 points par pion Mouton sur son plateau individuel,
- 3 points par pion Vache sur son plateau individuel,
- s'il dispose de deux bâtiments *Bureau de change* activés : 1 point par lot de 5 deniers dans sa réserve personnelle,
- s'il dispose de deux bâtiments *Grange dîmière* activés : 1 point par lot de 3 pions Ressource dans sa réserve personnelle,
- **MOINS** les points des cartes Bâtiment/Croisade qui n'ont pas été construites/complétées.

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré grand vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de ressources en valeur qui l'emporte. Rappel : les deniers ne sont pas une ressource. Si une égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire !

VARIANTES

Pour **rendre le jeu plus facile**, appliquez l'une ou l'autre de ces modifications (voire les deux) :

- En début de partie, ne mettez qu'une ou aucune carte Vikings ! dans la pile de cartes Événement. Encore plus facile : n'y mettez que des cartes Année Faste. **Rappel : en début de partie, il doit toujours y avoir exactement 7 cartes dans la pile de cartes Événement.**
- Chaque joueur commence la partie avec 3 pions Paysan sur ses bancs au lieu de 1 et son marqueur Clergé en haut de la colonne *Séminariste* (« *Postulant* »).

Pour **rendre le jeu plus difficile**, appliquez l'une ou l'autre de ces modifications (voire plusieurs) :

- En début de partie, remplacez une carte Année Faste par une carte Vikings !. Encore plus difficile : ne mettez que des cartes Vikings ! et Catastrophe ! dans la pile de cartes Événement. Rappel : il doit toujours y avoir exactement 7 cartes dans la pile de cartes Événement, en début de partie.
- En début de partie, placez le marqueur Ténèbres sur la seconde case « 3 » de la Piste des Ténèbres (celle du dessus).
- Chaque joueur commence la partie avec 6 deniers au lieu de 4 mais les joueurs procèdent à une enchère pour acheter leur bâtiment de départ : en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun propose deniers et ressources (selon leur valeur d'échange) pour avoir le droit de choisir un bâtiment parmi les cartes BÂTIMENT DE DÉPART restantes. Un joueur peut passer mais devra attendre l'enchère suivante pour pouvoir enchérir de nouveau. Une fois que tous les joueurs ont choisi UNE carte sauf un, ce dernier prend gratuitement une carte BÂTIMENT DE DÉPART parmi les cartes restantes.

EXTENSION 1 – LES SAINTES RELIQUES

Si vous décidez de jouer avec les Saintes Reliques, lors de la mise en place, mélangez les 7 cartes Croisade comportant une Sainte Relique aux 21 autres afin de former la pile de cartes Croisade. Pour augmenter les chances qu'un joueur ramène une Sainte Relique dans son abbaye, vous pouvez défausser jusqu'à 7 cartes Croisade ne comportant pas de Sainte Relique de votre choix.

Ces cartes Croisade sont résolues de la même façon que les autres à la seule différence que lorsqu'un joueur en accomplit une, il récupère le jeton Sainte Relique correspondant dans la réserve générale. Un joueur disposant d'une Sainte Relique peut s'en servir de deux façons :

1. la garder jusqu'à la fin de la partie pour gagner 2 points de Prestige supplémentaire,
2. utiliser sa capacité spéciale, puis a défausser.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES SAINTES RELIQUES

Saint Graal : le joueur déplace immédiatement son marqueur Clergé en haut de son niveau actuel ou bien en haut du suivant, s'il est déjà sur la ligne supérieure de sa Piste Hiérarchie Cléricale.

Sainte Croix : le joueur reçoit immédiatement 2 marqueurs Défense supplémentaires et augmente ainsi la défense de son abbaye de 2 points.

Sainte Lance : avant que les dés Vikings ne soient lancés, le joueur combat seule une carte Vikings ! sans utiliser de dés et reçoit immédiatement 5 points de Prestige (en tout).

Vase d'or de Manne : le joueur reçoit immédiatement 3 jetons Blé.

Bâton d'Aaron : le joueur place immédiatement 2 baguettes Mur sur son plateau individuel.

Tables de la Loi : en phase 7, le joueur construit une tour ou un bâtiment en ignorant l'une des ressources ou bien les deniers nécessaires. Par exemple, il peut construire des *Remparts* sans payer les 6 deniers ou bien le jeton Sable requis.

Pentateuque (« *Torah* ») : le joueur reçoit immédiatement 2 jetons Chariot.

EXTENSION 2 – LES SAINTS PATRONS

Si vous décidez de jouer avec les Saints Patrons, lors de la mise en place, distribuez secrètement une carte Saint Patron à chacun des joueurs. Lorsqu'un joueur devient un Diacre (« *Deacon* ») accompli, il doit alors choisir comment son Saint Patron l'aidera :

1. soit il le révèle à ses adversaires et bénéficie ainsi du soutien des Saints Patrons pour le reste de la partie,
2. soit il le garde face cachée pour utiliser sa capacité spéciale une unique fois à n'importe quel moment de la partie.

Ce choix est irrévocable. Un Saint Patron dont la capacité spéciale a été déclenchée est immédiatement défaussé.

SOUTIEN DES SAINTS PATRONS

Une fois par tour, au moment de son choix, le joueur peut placer sur sa carte Saint Patron un dé Moine d'une valeur de « 1 » ET un autre d'une quelconque valeur. Il gagne alors 2 jetons Ressource de son choix. Les 2 dés Moine retournent dans sa réserve personnelle durant la phase 12.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES SAINTS PATRONS

Arnaud : le joueur reçoit immédiatement 2 marqueurs Défense supplémentaires et augmente la défense de son abbaye de 2 points.

Élie : le joueur construit immédiatement et gratuitement une carte Bâtiment de sa réserve personnelle (pas une carte Tour).

Gauvin : le joueur accomplit une carte Croisade de son choix en utilisant 2 dés Moine de moins que nécessaire.

André : le joueur double ses points de Prestige gagnés jusqu'à la fin du tour.

Lionel : le joueur entraîne gratuitement jusqu'à 2 pions Paysan pris sur ses Bancs ou dans son *Baptistère* pour en faire des archers.

Rodolphe : le joueur active deux cartes Bâtiment avec un seul frère convers ; pour cela, il place le pion Paysan à cheval sur les deux cartes. **Attention : ce pion ne lui rapportera pas 2 deniers en phase 10 pour autant.**

Renaud : le joueur collecte des jetons Ressource comme s'il avait deux dés de valeur 6 sans se soucier de la disponibilité des emplacements Ressource.

*Exemple : Vert révèle aux autres joueurs que son Saint Patron est Renaud et prend immédiatement 12 jetons Bois ou 1 jeton Pierre et 2 jetons Blé ou 2 jetons Sable. **Attention : un Bureau de change, même activé, ne permet pas de récupérer la monnaie lors de cette action.***

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

À ma femme pour les longues heures passées à créer ce jeu. C'est une personne formidable qui m'aime et me soutient depuis plus de 25 ans et j'ai hâte de voir ce que donneront les 25 prochaines années ! Je l'aimerai bien après mes 70 ans.

À mes enfants, Chase et Camry, qui sont une bénédiction et dont je chéris le temps passé avec à jouer à des tonnes de jeux qui m'ont inspiré pour créer le mien.

À mon groupe de joueur, Dan, Jenny, Josh, Jamie, Eddie et son petit nouveau, Ruben. Merci pour tout ce temps passé à tester et revoir les règles et pour votre soutien dans cette aventure.

Aux autres membres de l'équipe Brown Eyed Games, Brent et Doug, qui m'ont soutenu dans cette aventure et sont devenus non seulement de grands amis, mais également un atout dans le développement de ce jeu et des autres à venir.

À notre magasin de jeux, ici à Missoula, Montana, qui soutient activement *L'Abbaye du Roi*, Muse Comics, Hastings, Barnes & Nobel, Hobby Town et Fun Trade.

Pour finir et pas des moindres, à mon Seigneur et Sauveur, qui en plus d'un don pour être pasteur, m'a accordé celui de créer des plateaux de jeux. Merci !

JOUER EN SOLITAIRE

Les règles sont similaires à une partie à deux joueurs, mis à part les points suivants :

1. Vous affrontez un joueur fictif, Élias. Choisissez une couleur pour lui et formez sa réserve personnelle avec les 10 dés Moine et 3 pions Paysan de cette couleur.

2. Au début de la partie, lancez 6 dés Moine d'Élias pour créer sa réserve de dés, qui vous aidera à compléter vos cartes Croisade et combattre les cartes Vikings !. Cette réserve ne sera pas renouvelée au cours de la partie donc utilisez-la avec parcimonie ; en effet, chaque dé Moine de cette réserve sera directement défaussé après avoir été joué.

3. Au début de chaque phase 4, lancez 2 dés Moine pris dans la réserve personnelle d'Élias pour déterminer ses actions : sur un résultat de 1 à 4, placez le dé Moine sur le nombre de deniers correspondants et défaussez les deux cartes Bâtiment disponibles à ce prix (si elles n'ont pas déjà été retirées par le premier dé Moine). Sur un résultat de 5 ou 6, Élias ne fait rien.

Exemple : sur un résultat de 2 et 4, les deux cartes coûtant deux deniers et celles en coûtant quatre sont toutes défaussées.

4. Au début de chaque phase 5, lancez les 2 derniers dés Moine de la réserve personnelle d'Élias pour déterminer ses actions : sur un résultat de 1, placez le dé Moine sur l'emplacement Initiative et défaussez le jeton Initiative du dessus de la pile. Élias est maintenant le premier joueur et combattra les Vikings en premier jusqu'à ce que vous repreniez un jeton Initiative. Sur un résultat de 2 à 5, placez le dé Moine sur l'emplacement Ressource bonus correspondant, s'il est disponible (sinon ne faites rien). Sur un résultat de 6, Élias ne fait rien avec ce dé Moine.

5. Lorsque qu'une carte Vikings ! est révélée et que c'est à Élias de jouer, utilisez un dé Moine de sa réserve de dés pour les combattre s'il dispose d'un dé de valeur adéquate (Élias ne joue jamais plusieurs dés Moine d'un coup pour ce faire). Dans le cas contraire, placez l'un de ses pions Paysan disponibles sur la carte.

6. Vous pouvez utiliser autant de dés Moine de la réserve de dés d'Élias que vous le souhaitez pour compléter une carte Croisade, si tant est que vous ayez placé au moins 1 de vos dés Moine sur cette dernière. **Attention : les dés Moine d'Élias sont défaussés une fois la croisade accomplie.**

7. Comptabilisez votre score final normalement après sept tours de jeu ; avez-vous réussi à battre votre record ?

RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE (aménagements conseillés pour une première partie)

1. Les joueurs placent leurs marqueurs Clergé en haut de la colonne Postulant et leurs marqueurs Défense sur la case « 3 » de leur Piste de Défense.

2. Les joueurs commencent la partie avec 1 pion Paysan sur chaque place de leur premier Banc (le plus à gauche).

3. EN PLUS de leur BÂTIMENT DE DÉPART habituel, chaque joueur, en commençant par le premier puis dans le sens horaire, choisit 1 carte Bâtiment disponible dans le *Marché aux Bâtiments*, pose celle-ci sur son plateau individuel gratuitement, prend la récompense indiquée dans son coin inférieur droit et gagne les points de Prestige correspondants. **Attention : les joueurs ne mettent pas de pion Paysan sur ce « second bâtiment de départ » et devront l'activer en suivant les règles habituelles.**

4. Les joueurs ajoutent 1 jeton Sable sur leur plateau individuel.

5. La pile de cartes Événement contient 1 seule carte Vikings ! au lieu de 3, pour arriver à un total de 5 cartes Événement (la partie ne durera donc que 5 tours au lieu de 7).

Appendix

Si une carte entre en conflit avec les règles, le texte de la carte prévaut.

TOURS

La construction de cartes Tour augmente le Prestige et la défense d'une abbaye. Chaque joueur en a 6 : 2 *Remparts*, 2 *Porte*, 1 *Chapelle* et 1 *Clocher*, mais ne pourra en construire que 4 au cours de la partie.

Chapelle (Prestige lors de la construction : 4)

Dès que son propriétaire attend le plus haut niveau de *Prêtre* (« *Priest* ») de la Piste Hiérarchie Cléricale, la défense de l'abbaye augmente de 1 point. **Cette tour ne nécessite pas de pion Paysan pour être activée.**

Clocher (Prestige lors de la construction : 6)

Une fois activée avec un frère convers, cette tour permet à son propriétaire de relancer 2 dés par tour. Le joueur DOIT garder le second résultat.

Porte (Prestige lors de la construction : 8)

Une fois activée avec un archer, cette tour augmente la défense de l'abbaye de 1 point.

Remparts (Prestige lors de la construction : 10)

Cette tour fonctionne exactement comme une *Porte* ; elle coûte simplement plus cher à construire mais rapporte davantage de points de Prestige.

BÂTIMENTS

Les cartes Bâtiment rapportent chacune une récompense à l'achat, du Prestige lors de leur construction et leur propriétaire bénéficie de leur capacité lorsqu'elles sont activées par un frère convers (pris dans le *Baptistère*). Mises à part la *Bergerie* et l'*Étable*, chaque carte Bâtiment peut être construite en deux exemplaires sur un même emplacement ; certaines cartes Bâtiment font même profiter d'un avantage spécial lorsqu'elles sont construites en deux exemplaires. **Attention : les deux cartes doivent être activées par un frère convers pour que leur propriétaire bénéficie de cet avantage** ; si l'un des pions Paysan est retiré, alors l'avantage est perdu jusqu'à ce que le second bâtiment soit de nouveau activé.

Antre d'Abbott (Prestige lors de la construction : 7)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de réutiliser une fois par tour 1 dé Moine placé sur son plateau individuel durant une phase 3. Un second bâtiment activé permet simplement à son propriétaire de réutiliser 2 dés Moine placés sur son plateau individuel par tour au lieu de 1.

Exemple : Rouge utilise un 6 pour monter dans la hiérarchie cléricale puis le reprend pour partir en croisade (phase 3), prendre des ressources (phase 5) voire faire progresser son marqueur Clergé d'une case supplémentaire (s'il n'a pas déjà utilisé 3 dés Moine à cette fin au cours de ce tour).

Bergerie (Prestige lors de la construction : 2)

Lors de sa construction, son propriétaire prend une carte *Enclos* de la réserve générale et la pose sur l'un de ses emplacements disponibles avant de mettre 2 pions Mouton dessus ; un joueur qui n'a pas deux emplacements disponibles (un pour la bergerie, un pour l'enclos), et ne peut donc pas poser de carte *Enclos*, ne peut pas construire de *Bergerie*. À partir du tour suivant son activation avec un frère convers, ce bâtiment fait gagner 1 pion Mouton à son propriétaire, en phase 8 – Élevage, jusqu'à un maximum de 5 pions. **Un joueur ayant construit une *Bergerie* n'a le droit ni d'en construire une seconde, ni de construire une *Étable*.** Chaque pion Mouton rapportera 2 points de Prestige en fin de partie et peut être remis dans la réserve générale pour nourrir 2 niveaux de population en phase 8 – Nourriture. Si une *Étable* est détruite, son *Enclos* l'est aussi.

Bibliothèque (Prestige lors de la construction : 4)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de choisir la valeur d'un dé Moine **avant de l'utiliser sur son plateau individuel (pas sur une carte Croisade ou Vikings !)**. Un second bâtiment activé permet de choisir la valeur d'un dé Moine supplémentaire.

Boulangerie (Prestige lors de la construction : 2)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de nourrir 1 niveau de population par tour en phase 8 – Nourriture. Un second bâtiment activé permet donc à son propriétaire de nourrir 1 niveau de population supplémentaire par tour en phase 8 – Nourriture.

Brasserie (Prestige lors de la construction : 2)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de gagner 1 denier supplémentaire par pion Paysan occupé, en phase 10. Un second bâtiment activé permet donc à son propriétaire d'en gagner 1 autre.

Bureau de change (Prestige lors de la construction : 4)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de récupérer en deniers la monnaie d'une collecte de ressources ou d'un échange. **Attention : le joueur doit prendre autant de jetons Ressource que possible avant de prendre des deniers.** Un second bâtiment activé fera gagner à son propriétaire 1 point de Prestige pour chaque lot de 5 deniers, en fin de partie.

Exemple 1 : Jaune joue un dé de valeur 5 sur un emplacement Blé et récupère donc 1 jeton Blé et 2 deniers.

Exemple 2 : Rouge échange 3 jetons Bois contre 1 jeton Pierre et 2 deniers.

Caserne (Prestige lors de la construction : 3)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment augmente la défense de l'abbaye de 1 point et permet à son propriétaire de modifier d'un point (au-dessus ou en-dessous) la valeur de son premier dé Moine utilisé pour lutter contre une carte Vikings ! lors d'une phase 2. Un second bâtiment activé augmente la défense de l'abbaye de 1 autre point et permet à son propriétaire de choisir la valeur de son premier dé Moine utilisé pour lutter contre une carte Vikings ! lors d'une phase 2.

Cellier (Prestige lors de la construction : 7)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment augmente la défense de l'abbaye de 1 point et en phase 12, permet à son propriétaire de garder jusqu'à 4 jetons de chaque ressource. Un second bâtiment activé augmente la défense de l'abbaye de 1 autre point et en phase 12, permet à son propriétaire de garder jusqu'à 5 jetons de chaque ressource.

Cellule supplémentaire (Prestige lors de la construction : 6)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire d'ajouter 1 dé Moine de la réserve générale à sa réserve personnelle. Un second bâtiment activé permet à son propriétaire de réutiliser une fois par tour 1 dé Moine placé sur un emplacement Ressource pour le jouer **sur son plateau individuel (pas sur une carte Croisade)**, tant qu'il respecte la limite de 3 dés Moine par tour pour prêcher la bonne parole ou monter dans la hiérarchie cléricale.

Exemple : Bleu a joué un « 4 » pour collecter un jeton Pierre en phase 5 et le réutilise pour monter d'un niveau dans la hiérarchie cléricale.

Chauffoir, Réfectoire et Salle capitulaire (Prestige lors de la construction : 0)

Une fois activé avec un frère convers, ces bâtiments font gagner 10 points de Prestige à leur propriétaire. **Attention : chaque joueur ne peut construire qu'un seul de ces trois bâtiments** (et perd 10 points de Prestige pour chacun de ceux qui restent dans sa réserve personnelle en fin de partie).

Cloître (Prestige lors de la construction : 6)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment augmente la défense de l'abbaye de 1 point. Un second bâtiment l'augmente de 1 autre point.

Écuries (Prestige lors de la construction : 7)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de faire un échange supplémentaire avec un joueur consentant une fois par tour. Cette action suit les règles habituelles d'échange sauf qu'un joueur remplace la réserve générale, ne nécessite aucun jeton Échange. L'autre joueur n'est pas obligé d'avoir des *Écuries*. Un second bâtiment permet un second échange, avec le même joueur ou bien avec un autre.

Étable (Prestige lors de la construction : 2)

Lors de sa construction, son propriétaire prend une carte *Enclos* de la réserve générale et la pose sur l'un de ses emplacements disponibles ; un joueur qui n'a pas deux emplacements disponibles (un pour l'étable, un pour l'enclos), et ne peut donc pas poser de carte *Enclos*, ne peut pas construire d'*Étable*. À partir du tour suivant son activation avec un frère convers, ce bâtiment fait gagner 1 pion Vache à son propriétaire, en phase 8 – Élevage, jusqu'à un maximum de 3 pions. **Un joueur ayant construit une Étable n'a le droit ni d'en construire une seconde, ni de construire une Bergerie.** Chaque pion Vache rapportera 3 points de Prestige en fin de partie et nourrit 1 niveau de population en phase 8 – Nourriture (sans être remis dans la réserve générale). Si une *Étable est détruite*, son *Enclos* l'est aussi.

Forge (Prestige lors de la construction : 6)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de modifier d'un point (au-dessus ou en-dessous) la valeur d'un dé Moine avant de le placer sur une carte Croisade, en phase 3, sans toutefois dépasser « 6 ». Un second bâtiment activé permet à son propriétaire de choisir la valeur d'un dé Moine avant de le placer sur une carte Croisade.

Grange d'îmière (Prestige lors de la construction : 6)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de garder autant de jetons Ressource qu'il le souhaite, en phase 12. Un second bâtiment activé fera gagner 1 point de Prestige pour chaque lot de 3 jetons Ressource en sa possession, en fin de partie.

Guilde du maçon (Prestige lors de la construction : 4)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire d'acheter des jetons Pierre pour une valeur de 3 au lieu de 4. Un second bâtiment activé augmente la défense de l'abbaye de son propriétaire de 1 point (le joueur avance son pion Défense de 1 case et prend 1 marqueur Défense supplémentaire de la réserve générale).

Jardins (Prestige lors de la construction : 2)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment fait gagner à son propriétaire 1 jeton Blé pour chaque lot de 3 en sa possession, en début de phase 8. Un second bâtiment activé permet à son propriétaire d'acheter des jetons Blé pour une valeur de 2 au lieu de 3.

Réfectoire (Prestige lors de la construction : 0)

Voir *Chauffoir*, *Réfectoire* et *Salle capitulaire*.

Salle capitulaire (Prestige lors de la construction : 0)

Voir *Chauffoir*, *Réfectoire* et *Salle capitulaire*.

Scriptorium (Prestige lors de la construction : 5)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire d'utiliser une fois par tour 1 dé Moine comme s'il s'agissait de 2 dés Moine de même valeur. Un second bâtiment activé permet à son propriétaire d'utiliser 2 autres dés Moine de même valeur comme s'il s'agissait de 3 dés Moine de cette valeur.

Termes (Prestige lors de la construction : 4)

Une fois activé avec un frère convers, ce bâtiment permet à son propriétaire de déplacer une fois par tour 1 pion Paysan d'une carte Tour ou Bâtiment à une autre au moment où il le souhaite. Il ne bénéficie alors plus de la capacité de la carte ainsi désactivée. Un second bâtiment activé permet à son propriétaire de déplacer jusqu'à 2 pions Paysan par tour dans les mêmes conditions.