



DANS L'OMBRE DE L'EMPEREUR

de Ralf Burkert

Matériel de jeu

Plateau de jeu, 28 nobles, 12 chevaliers, 4 marqueurs ronds en carton, 12 pions 'Ville', 4 marqueurs de Talers, 3 tuiles 'ville impériale', 1 marqueur de tour, 1 pion Empereur, 21 cartes action, 41 cartes 'points de victoire', 4 cartes de vote, 4 aides de jeu, 1 aide de mise en place, 1 règle.

Le plateau de jeu représente la table des Talers (= argent), le trône de l'Empereur avec la piste de comptage des tours, 3 emplacements pour les cartes 'points de victoire' et 7 provinces (dont 3 provinces religieuses = archevêchés et 4 provinces laïques = duchés). [Ndt : *par commodité, les titres de duc et d'archevêque seront regroupés sous le terme de 'Souverain' d'une province dans la suite de la traduction*]

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel de jeu correspondant :

- 7 nobles : les tuiles représentent un baron sur une face et un couple sur l'autre face. Les 4 nombres 15, 25, 35 et 45 représentent l'âge des nobles.
- 3 chevaliers
- 1 compteur de Talers
- 1 marqueur rond en carton
- 1 carte de vote
- 1 carte d'aide de jeu (tours de jeu, points de victoire)

On place sur le plateau de jeu :

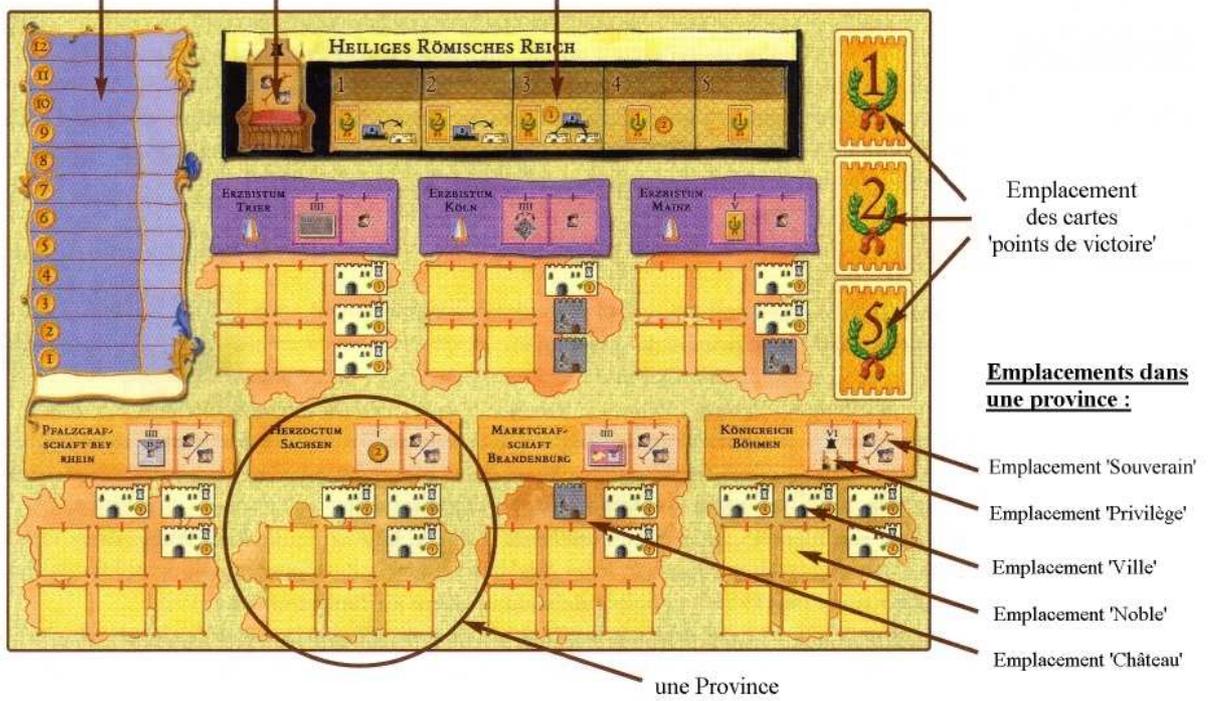
- le marqueur de tour sur la case 1 de la piste de comptage des tours
- les cartes 'points de victoire' sont triées et posées sur leur emplacement

On place à côté du plateau de jeu :

- le pion Empereur
- les 3 tuiles 'ville impériale'
- l'aide de mise en place

Les cartes action sont réparties en 13 tas. Un tas ne contient que des cartes de même type. La plupart des tas ne contiennent qu'une carte. L'illustration de la page suivante montre le jeu pour 4 joueurs. A 2 ou 3 joueurs, toutes les cartes actions ne sont pas utilisées (voir règles pour 2 et 3 joueurs en fin de livret).

Tables des Talers Trône de l'Empereur Piste de comptage des tours



: nobles
(barons ou couples)



: villes



: compteur de Talers



: marqueur rond
en carton



: carte de vote



: chevaliers



: aides de jeu



: villes
impériales



: pion Empereur



: marqueur de tour



: aide de mise en place



3 x Médecin



2 x Déménagement



1 x Pape



1 x Exclusion



1 x Influence religieuse



1 x Don



1 x Devenir Empereur



4 x Immigration



3 x construction
de ville



1 x Anoblissement



1 x Fille de
Roi étranger



1 x Chevalier



1 x Eminence grise

Contexte

L'Allemagne au moyen-âge : les joueurs représentent des familles nobles qui revendiquent le trône de l'Empereur. Ils collectent des cartes 'points de victoire' durant la partie en construisant des villes ou en enlevant des provinces par exemple. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

Mise en place

- Un joueur est désigné premier joueur. Il devient Empereur et prend le pion Empereur.
- L'Empereur pose 1 tuile 'ville impériale' sur un emplacement 'ville' de son choix.

Avec l'aide de mise en place, on place maintenant les nobles sur le plateau de jeu. L'âge courant des nobles est toujours indiqué par le nombre situé en haut de la tuile.

On commence par l'Empereur, les autres joueurs jouant à tour de rôle.

1. L'Empereur pose **1 baron de 45 ans** sur le trône de l'Empereur. Tous les autres joueurs posent **un baron de 45 ans** sur un **emplacement 'Souverain'** libre dans une province de leur choix.
2. Tous les joueurs posent **un couple de 35 ans** sur un **emplacement 'Noble'** libre dans une province de leur choix.
3. Tous les joueurs posent **un baron de 25 ans** sur un **emplacement 'Noble'** libre dans une province de leur choix.
4. Tous les joueurs posent **un couple de 15 ans** sur un **emplacement 'Noble'** libre dans une province de leur choix.
5. Tous les joueurs posent **un chevalier** sur un **emplacement 'Noble' ou 'Château'** libre dans une province de leur choix.
6. Tous les joueurs posent leur compteur de Talers sur la **case 7** dans partie bleue foncée de la piste des Talers et leur marqueur rond en carton sur la case 7 dans la partie bleue claire de la piste des Talers.

Chaque joueur a maintenant 4 nobles et un chevalier posés sur le plateau de jeu.

Les phases I, II et III n'ont pas lieu au premier tour de jeu.

Le premier tour de jeu débute donc à la phase III : Actions.

Déroulement des tours de jeu

Le jeu se déroule en 5 tours de 8 phases chacun.

Les phases III et VIII débutent par l'Empereur (premier joueur), ensuite chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans les autres phases de jeu, l'ordre des joueurs est sans importance.

Phase I : Revenus

Durant cette phase, les joueurs perçoivent des Talers. Le niveau d'argent de chaque joueur est représenté par son marqueur de Talers sur la table des Talers. Son marqueur rond en carton est placé au même niveau que le marqueur de Talers.

Chaque joueur perçoit son revenu :

- **6 Talers de revenu de base**
- **1 Taler pour chaque ville qu'il possède** (càd chaque pion ville de sa couleur présent sur le plateau de jeu)
- **1 Taler pour chaque ville qu'il contrôle** (càd chaque pion ville d'une couleur différente de la sienne qui se trouve dans une province dont il est Souverain)

La province de Sachsen rapporte **2 Talers** supplémentaires (= privilège du prince de Sachsen).

Les villes impériales ne rapportent aucun Taler.

Un joueur peut avoir au maximum 12 Talers, le surplus de Talers est perdu.

Phase II : Vieillesse

Durant cette phase, **tous les nobles** (barons et couples) **vieillissent de 10 ans**.

- Les nobles qui ont 45 ans avant le début de la phase II atteignent la limite d'âge et retournent dans la réserve du joueur correspondant.
- Tous les autres nobles présents sur le plateau de jeu sont tournés de 90° dans le sens horaire (+10 ans).
- Si la tuile de l'Empereur atteint la limite d'âge et qu'il doit être retiré, le joueur qui possède le trône doit aussitôt prendre un de ses nobles (baron ou couple) présent sur le plateau de jeu (toutefois, il ne peut pas prendre un Souverain !) et il le pose sur le trône de l'Empereur (son âge reste inchangé). Si le joueur n'a aucun noble disponible sur le plateau de jeu, il prend un baron de 45 ans dans sa réserve.

Phase III : Descendance

Durant cette phase, les cartes que les joueurs ont encore devant eux du tour précédent sont prises en compte pour déterminer la descendance de chaque joueur. L'Empereur commence, ensuite chaque joueur joue à tour de rôle. Les cartes roses sont pour les filles et les cartes bleues sont pour les garçons.

- Si un joueur a **plus de cartes bleues** que de cartes roses, il reçoit **un fils**. Cela signifie qu'il prend dans sa réserve **un baron âgé de 15 ans** et qu'il le pose sur un **emplacement 'Noble' libre** de son choix. Si tous les emplacements 'Noble' de la province choisie sont occupés, le joueur peut remplacer un de ses chevalier ou un chevalier adverse. Ce chevalier retourne alors dans la réserve du joueur concerné. Les chevaliers ne peuvent être retirés que des emplacements 'Noble' et pas des emplacements 'Château'.
- Si un joueur a **autant ou plus de cartes roses** que de cartes bleues, il reçoit **une fille**. Ce joueur choisit **un prétendant au mariage parmi les barons des autres joueurs** et il demande à ce joueur si il accepte ce mariage :
 - **si il accepte**, le joueur qui a proposé sa fille reçoit **1 point de victoire** (carte 'points de victoire' de valeur 1). L'autre joueur retourne sa tuile baron pour montrer le couple (l'âge reste inchangé).
 - **si il refuse**, alors la jeune fille entre au couvent. Le joueur n'a pas le droit de faire une demande en mariage à un autre baron. Il reçoit **1 Taler** (son marqueur de Talers et son marqueur rond en carton sont avancés de 1 sur la table des Talers).

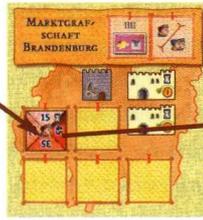
Si un joueur n'a **aucune carte action** devant lui, il n'a **pas de descendance**.

Exemple d'un mariage réussi

Le joueur A a autant de cartes roses que de cartes bleues. Il reçoit une fille.



Le joueur A demande au joueur B si son baron de Brandenburg souhaite épouser sa fille.



Le joueur B accepte et retourne son baron du côté 'couple'.



Le joueur A reçoit 1 point de victoire.



Phase III : Actions

Durant cette phase, les joueurs ont 3 possibilités :

1. Acheter des **cartes action** et les jouer.
2. Profiter du **privilège** de leurs provinces.
3. Poser ou déplacer des **chevalier**.

L'Empereur commence, les autres joueurs jouent à tour de rôle. Un joueur utilise l'une de ces 3 possibilités ou passe son tour. Pour un joueur qui choisit de passer, la phase III est immédiatement terminée. La phase III se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

1- Acheter une carte action :

Le joueur prend une carte et la pose face visible devant lui. Le coût de la carte est retirée de son capital avec le marqueur de Talers. Ensuite, il exécute l'action choisie ou il conserve la carte jusqu'à ce qu'elle puisse être jouée dans la phase adéquate [*Ndt : la phase pendant laquelle la carte peut être jouée est indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte*].

2- Profiter du privilège d'une province :

Le joueur peut exercer le privilège d'une de ses provinces.

3- Poser ou déplacer un chevalier :

Le joueur dépense 1 Taler et pose un chevalier de sa réserve sur un emplacement 'Noble' ou un emplacement 'Château' libre de son choix.

Particularités de la phase III :

- Lorsque toutes les cartes actions d'un tas ont été utilisées, cette action ne peut plus être jouée jusqu'à la fin du tour (exception : Privilège du Souverain de Trier).
- Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas exécuter une carte action, alors il ne peut plus utiliser cette carte même si il peut la payer.
- Si un joueur choisit la carte '**devenir Empereur**', alors la phase III se termine immédiatement pour lui.
- La carte action '**chevalier**' reste toujours à sa place, aucun joueur ne peut la prendre pour la poser devant lui. Cette carte permet aux joueurs de se rappeler qu'il peut poser ou déplacer un chevalier (action n°3).
- La carte action '**Eminence grise**' ne peut être choisie que par le Souverain de Brandenburg (voir privilège du Souverain de Brandenburg).

Toutes les cartes choisies sont conservées face visible par les joueurs jusqu'à la phase III du tour suivant (pour la résolution des descendances).

Lorsqu'un joueur achète une carte action, son marqueur rond en carton reste à sa place sur la table des Talers. Il sert à contrôler si un joueur a payé ses actions.

Phase V : Nouveaux Souverains

Durant cette phase, pour chaque province, on vérifie si un **changement de pouvoir** a lieu et, le cas échéant, on détermine qui est le **successeur**.

Pour chaque province, on calcule les **points d'influence** de chacun des joueurs. Les points d'influence sont comptabilisés grâce aux petites tours présentes sur les tuiles ou sur le plateau de jeu : les **chevaliers**, les **villes** (1 point d'influence) et les **nobles** (baron = 1 point d'influence ; couple = 2 points d'influence) sont comptabilisés. Chaque **ville impériale** rapporte 1 point d'influence à l'Empereur au pouvoir.

Le joueur avec le plus de points d'influence dans une province prend le titre de Souverain dans cette province. Lorsqu'il y a égalité de points, c'est l'Empereur qui décide lequel des joueurs à égalité devient Souverain.

- *Première possibilité :*
Un **changement de pouvoir** a lieu. Un **nouveau joueur devient Souverain, il remporte immédiatement 2 points de victoire**.
Ce joueur remplace le Souverain déchu. Pour cela, il prend un de ses noble de cette province et le place sur l'emplacement 'Souverain'. Ensuite, le Souverain déchu est placé sur un emplacement 'Noble' libre de cette même province.
Les trônes des provinces de **Trier**, de **Mainz** et de **Köln** (= archevêchés) ne peuvent être **occupés que par des barons et non par des couples**.
- *Deuxième possibilité :*
Le **joueur en place sur le trône de Souverain conserve sa place, il ne gagne aucun point de victoire**.
Tout le monde reste à sa place, aucun joueur ne gagne de points de victoire (exception : province de Mainz, voir privilège du Souverain de Mainz).
- Si un joueur a suffisamment de points d'influence pour prendre le pouvoir dans une province mais qu'il n'a aucun noble (ou noble approprié) dans cette province, alors **le trône de Souverain reste vacant**. Le Souverain déchu doit retourner sur un emplacement 'Noble' libre de cette province. Si il n'y a pas d'emplacement 'Noble' libre, il doit remplacer un chevalier se trouvant sur un emplacement 'noble' de cette province. Si c'est également impossible, le Souverain déchu retourne dans la réserve du joueur concerné. **Les 2 points de victoire ne sont pas attribués et la province n'apportera pas de voix** pour la prochaine élection de l'Empereur [Ndt : si elle a lieu durant ce tour].

Exemple d'un changement de pouvoir

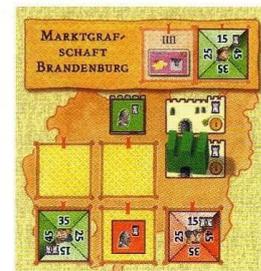
Rouge a dans Brandenburg un couple (2 pts d'influence) ainsi qu'un chevalier (1 pt d'influence).

Vert a dans Brandenburf un baron (1 pt d'influence), un couple (2 pts d'influence), 1 chevalier (1 pt d'influence) et 1 ville (1 pt d'influence)

Vert a donc 5 pts d'influence et Rouge, qui est l'actuel souverain de la province, a seulement 3 pts d'influence.

un changement de pouvoir a donc lieu dans Brandenburg et Rouge doit quitter le poste de Souverain.

Vert décide que son baron devient le Souverain et il le place sur l'emplacement 'Souverain'. Rouge retire son couple de l'emplacement 'Souverain' et le place sur un emplacement 'Noble' libre.



Phase VI : Election du nouvel Empereur

Durant cette phase, on choisit un nouvel Empereur. Cela se produit **uniquement si un joueur a pris la carte 'devenir Empereur'** pendant la phase III. [Ndt : *seul l'Empereur en fonction ou le joueur ayant provoqué le vote peuvent être élus*].

Tous les joueurs prennent part au vote. Le vote se déroule de la manière suivante :

- On calcule pour chaque joueur le nombre de voix dont il dispose pour l'élection de l'Empereur. **Chacune de ses provinces lui rapporte 1 voix, la province de Bohmen rapporte 2 voix** au lieu d'une. De plus, les cartes action suivantes peuvent modifier le nombre de voix dont disposent les joueurs : 'Pape', 'Influence religieuse' et 'Exclusion' (les cartes sont décrites par ailleurs).
- Chaque joueur pose maintenant sa carte de vote devant lui du côté '**pour l'Empereur**' ou du côté '**contre l'Empereur**' en fonction de celui pour qui il veut voter. Les cartes de votes sont cachées avec la main de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir le choix des autres. **Chaque joueur attribue la totalité des ses voix à l'un des deux candidats au trône.**
- L'Empereur en fonction et son opposant doivent voter pour eux-mêmes.
- L'abstention est impossible.
- Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes de vote sont révélées, le compte des voix est effectué et le vainqueur est déclaré.
- Si l'Empereur en fonction a autant ou plus de voix, il reste Empereur.
- Si l'opposant à l'Empereur a plus de voix, il devient le nouvel Empereur. Il prend alors le marqueur d'Empereur et pose un des ses nobles du plateau de jeu (baron ou couple) sur le trône de l'Empereur. **Il ne doit pas prendre un Souverain** d'une de ses provinces. Si il n'a aucun noble disponible sur le plateau de jeu, il doit prendre un baron âgé de 45 ans dans sa réserve.
- L'Empereur déchu est ensuite enlevé du trône et placé sur un emplacement 'Noble' libre quelconque (au choix des joueurs, il peut prendre la place occupée par le nouvel Empereur). Remplacer un chevalier situé sur un emplacement 'Noble' est aussi possible mais seulement lorsqu'aucun emplacement 'Noble' n'est libre dans la province choisie.

Tous les joueurs qui ont voté **pour le vainqueur de l'élection** gagnent **1 point de victoire**. Le vainqueur de l'élection ne gagne quant à lui aucun point de victoire !

Exemple pour une élection d'un nouvel Empereur :

- Rouge est l'Empereur. Il est Souverain de Trier (1 voix) et dispose de la carte 'Pape' devant lui (1 voix).
- Vert a la carte 'Devenir Empereur'. Il est Souverain de Böhmen (2 voix) et de Sachsen (1 voix).
- Bleu est Souverain de Mainz (1 voix).
- Jaune est Souverain de Rhein (1 voix) et de Brandenburg (1 voix).
- La province de Köln n'a pas de Souverain.

Rouge, en tant qu'Empereur, pose devant lui sa carte de vote avec le côté 'pour l'Empereur' visible. Vert, en tant qu'opposant à l'Empereur, pose devant lui sa carte de vote avec le côté 'contre l'Empereur' visible. Bleu et Jaune choisissent secrètement pour quel parti ils vont voter et dévoilent ensuite ensemble leur vote.

Bleu a choisit de voter pour l'Empereur tandis que Jaune a choisit l'opposant à l'Empereur. L'Empereur dispose donc de 3 voix tandis que son opposant dispose de 5 voix. Vert devient le nouvel Empereur et il prend le marqueur Empereur. Il choisit de prendre un baron dans la province de Böhmen et le place sur le trône d'Empereur. L'Empereur déchu déplace son noble du trône d'Empereur vers un emplacement 'Noble' libre.

Pour avoir voté pour le vainqueur de l'élection, Jaune gagne 1 point de victoire.

Phase VII : Actions de l'Empereur

L'Empereur en fonction effectue les actions indiquées dans la case située sous le marqueur de tour.

- Tour 1 : 2 points de victoire, poser 1 ville impériale
- Tour 2 : 2 points de victoire, poser 1 ville impériale
- Tour 3 : 2 points de victoire, 1 Taler, déplacer 1 ville impériale
- Tour 4 : 1 point de victoire, 2 Talers
- Tour 5 : 1 point de victoire

Poser ou déplacer une ville impériale : l'Empereur pose une ville impériale sur un emplacement 'Ville' libre ou déplace une ville impériale du plateau de jeu vers un autre emplacement 'Ville' libre de son choix.

Phase VIII : Avancement du marqueur de tour

A la fin du tour, le marqueur de tour est avancé d'une case.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête après la phase VII du cinquième tour. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire.

Jeu à deux

Pour le jeu à 2, voici les particularités :

- Un duché et un archevêché sont exclus du jeu. Voici de quelle manière :
 1. On prend les 3 cartes action 'Médecin'. Au dos de ces cartes, les 3 archevêchés sont représentés. Les 3 cartes sont mélangées et on en tire une au hasard.
 2. On prend les 4 cartes action 'Immigration'. Au dos des cartes, les 4 duchés sont représentés. Les 4 cartes sont mélangées et on en tire une au hasard.Les 2 provinces ainsi choisies ne peuvent pas être jouées et sont chacune recouvertes par une carte de vote.
- Toutes les cartes actions dont le dos comporte 3 ou 4 têtes sont retirées.
- Les joueurs peuvent également acheter des cartes action qu'ils ne peuvent pas ou qu'ils ne veulent pas utiliser. Ils doivent toutefois payer intégralement ces cartes. Pour le reste, tout se joue comme à 4.

Jeu à trois

Pour le jeu à 3, voici les particularités :

Toutes les cartes actions dont le dos comporte 4 têtes sont retirées.

Pour le reste, tout se joue comme à 4.

Description des cartes Action

Devenir Empereur (coût = 0 Talers ; Nombre = 1)

Le joueur revendique le trône d'Empereur. Il provoque ainsi la prochaine élection d'un Empereur. Pour le joueur qui a pris cette carte, la phase III s'arrête immédiatement. Cette carte ne peut pas être prise par l'Empereur en fonction.

Médecin (coût = 1 Taler ; Nombre = 3 pour 4 joueurs, 2 pour 3 joueurs, 1 pour 2 joueurs)

Le joueur doit rajeunir de 10 ans un de ses nobles (en le tournant de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) ou vieillir de 10 ans n'importe quel noble adverse (en le tournant de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre). Un noble qui passe de 45 ans à 15 ans retourne dans la réserve du joueur correspondant.

Déménagement (coût = 1 Taler ; Nombre = 2)

Un baron ou un couple déplace son domicile vers une autre province. Le joueur prend n'importe lequel de ses nobles situé sur un emplacement 'Noble' (pas sur un emplacement 'Souverain' ou 'Empereur' !) et le déplace sur un autre emplacement 'Noble'. Il se peut qu'un chevalier (appartenant à n'importe quel joueur) doive être retiré si il n'y a plus d'emplacement 'Noble' libre dans la province choisie.

Pape (coût = 1 Taler ; Nombre = 1)

Le joueur dispose d'une voix supplémentaire pour l'élection de l'Empereur. Cette voix n'est liée à aucune province.

Influence religieuse (coût = 2 Talers ; Nombre = 1)

Tous les nobles et les chevaliers de la même couleur que le Souverain d'une province rapportent une voix. Cette carte ne peut être jouée que dans une province religieuse (archevêché). Le joueur qui possède cette carte décide avant l'élection de l'Empereur sur quel archevêché cette carte s'applique.

Exclusion (coût = 1 Taler ; Nombre = 1)

Une province laïque (duché) sera exclue lors de l'élection de l'Empereur. Le joueur qui possède cette carte décide avant l'élection de l'Empereur sur quel duché cette carte s'applique. (si les 2 cartes 'Influence religieuse' et 'Exclusion' sont jouées, elles sont appliquées dans l'ordre du tour des joueurs).

Don (coût = 2 Talers ; Nombre = 1)

Le joueur reçoit 1 point de victoire.

Immigration (coût = 3 ou 5 Talers ; Nombre = 4 pour 4 joueurs, 3 pour 3 joueurs, 2 pour 2 joueurs)

Le joueur pose 1 baron pour 3 Talers, ou un couple pour 5 Talers, âgé de 15 ans. Il le prend depuis sa réserve et le pose sur un emplacement 'Noble' libre dans une province de son choix. Si il n'y a pas d'emplacement 'noble' libre dans la province choisie, il peut remplacer un chevalier (à lui ou adverse) qui occupe un emplacement 'Noble'. Un chevalier ne peut pas être retiré d'un emplacement 'Château'.

Construction de ville (coût = 4 Talers ; Nombre = 3 pour 4 joueurs, 2 pour 3 joueurs, 1 pour 2 joueurs)

Le joueur pose un des ses pions 'ville' sur un emplacement 'Ville' libre de son choix. Lors de l'achat de sa première et de sa deuxième ville, il prend 1 point de victoire. Lors de l'achat de sa troisième ville, il prend 2 points de victoire.

Anoblissement (coût = 2 Talers ; Nombre = 1)

Le joueur anoblit un chevalier, forcément situé sur un emplacement 'Noble', qui devient un baron âgé de 15 ans pris dans sa réserve.

Fille de Roi étranger (coût = 2 Talers ; Nombre = 1)

Le joueur retourne un baron du côté couple. L'âge reste inchangé.

Chevalier (coût = 1 Taler ; Nombre = 1)

Le joueur pose un chevalier de sa réserve sur un emplacement 'Noble' ou 'Château' libre de son choix ou bien il déplace un de ses chevaliers d'un emplacement 'Noble' ou 'Château' vers un autre emplacement 'Noble' ou 'Château' libre. Un chevalier ne peut jamais remplacer un noble ou autre chevalier.

Cette carte action n'est jamais prise et posée devant lui par un joueur. Elle sert à se rappeler que c'est une action qui peut être toujours jouée par les joueurs tant qu'ils n'ont pas passé leur tour.

Eminence grise (coût = 0 Talers ; Nombre = 1)

Cette carte ne peut être prise que par le Souverain de la province de Brandenburg. Cette carte reste posée devant le joueur. Au début de la phase V (nouveaux Souverains), le joueur peut poser un baron âgé de 45 ans pris dans sa réserve : il le pose à gauche de l'emplacement 'privilège' dans une province de son choix. Le joueur dispose au travers de ce baron d'un point d'influence supplémentaire dans cette province. Lors de la phase II (vieillesse) du prochain tour, ce baron sera éliminé comme tous les nobles de 45 ans. Ce baron ne peut jamais devenir Souverain ou Empereur.

Privilèges des Souverains

Le privilège d'une province ne peut être exercé que par le joueur qui occupe le poste de Souverain de la province concernée. Si le poste de Souverain est vacant, personne ne peut exercer le privilège de la province.

Lorsque le privilège d'une province a été exercé, la tuile du Souverain est déplacée sur l'emplacement 'privilège'. Cela permet d'indiquer que cette action a déjà été effectuée. Au début d'un nouveau tour de jeu, les tuiles sont replacés sur l'emplacement 'Souverain' correspondant.

Archevêché de Trier

Le joueur peut, lors de la phase IIII, appliquer une carte action jouable en phase IIII [*Ndt : qui comporte un IIII dans le coin supérieur gauche*] mais qui n'est plus disponible. Il applique l'action comme si il avait pu prendre la carte (il doit payer la carte).

Archevêché de Köln

Le joueur peut, lors de la phase IIII, rajeunir de 10 ans un noble (baron ou couple) ou bien vieillir de 10 ans un noble adverse (baron ou couple). (action gratuite).

Archevêché de Mainz

Le joueur remporte 1 point de victoire lors de la phase V.

Duché de Rhein

Le joueur peut, lors de la phase IIII, poser un baron âgé de 15 ans pris dans sa réserve sur un emplacement 'Noble' libre de son choix (action gratuite). Il applique la règle habituelle pour le remplacement d'un chevalier.

Duché de Sachsen

Le joueur remporte 1 Taler lors de la phase I.

Duché de Brandenburg

Le joueur peut, lors de la phase IIII, prendre la carte 'Eminence grise' et l'appliquer lors de la phase V.

Duché de de Böhmen

Le joueur dispose de 2 voix au lieu d'une lors de l'élection de l'Empereur lors de la phase VI.

Aides de jeu

Tours de jeu		Points de Victoire	
I	Revenus	Être Empereur	2, 2, 2, 1, 1
II	Vieillessement	Construire une ville	1, 1, 2
III	Descendance	Devenir Souverain	2
IIII	Actions	Voter pour le vainqueur	1
V	Nouveaux Souverains	Père d'une fille mariée	1
VI	Election du nouvel Empereur	Souverain de Mainz	1
VII	Actions de l'Empereur		
VIII	Avancement du marqueur de tour		

Tours de jeu		Points de Victoire	
I	Revenus	Être Empereur	2, 2, 2, 1, 1
II	Vieillessement	Construire une ville	1, 1, 2
III	Descendance	Devenir Souverain	2
IIII	Actions	Voter pour le vainqueur	1
V	Nouveaux Souverains	Père d'une fille mariée	1
VI	Election du nouvel Empereur	Souverain de Mainz	1
VII	Actions de l'Empereur		
VIII	Avancement du marqueur de tour		

Tours de jeu		Points de Victoire	
I	Revenus	Être Empereur	2, 2, 2, 1, 1
II	Vieillessement	Construire une ville	1, 1, 2
III	Descendance	Devenir Souverain	2
IIII	Actions	Voter pour le vainqueur	1
V	Nouveaux Souverains	Père d'une fille mariée	1
VI	Election du nouvel Empereur	Souverain de Mainz	1
VII	Actions de l'Empereur		
VIII	Avancement du marqueur de tour		

Tours de jeu		Points de Victoire	
I	Revenus	Être Empereur	2, 2, 2, 1, 1
II	Vieillessement	Construire une ville	1, 1, 2
III	Descendance	Devenir Souverain	2
IIII	Actions	Voter pour le vainqueur	1
V	Nouveaux Souverains	Père d'une fille mariée	1
VI	Election du nouvel Empereur	Souverain de Mainz	1
VII	Actions de l'Empereur		
VIII	Avancement du marqueur de tour		