



► Un jeu de Michele Quondam

Directeur artistique: Paula Simonetti. **Illustrations:** Andrea Cuneo, Alberto Bontemp, Guido Favaro et Eva Villa. **Testeurs, Conseils:** Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Massimo De Santis, Alessandro Lanzuisi, mes amis au Civetta Game-Bar, mon D&D groupe. Merci à Gavin Wynford-Jones, Riccardo Giardina et Daniel Stroppa.

BUT DU JEU

Un joueur gagne soit par le prestige (plus de points victoire) soit par une victoire militaire (la destruction des villes adverses).

CONTENU

• 4 CARTES VILLE

• 2 CARTES MEMO

• 17 CARTES BÂTIMENT

2 Banque, Ecole, Eglise, Ecurie, Forgeron, Menuisier, Atelier, et 1 Tour, Forteresse, et Château.

• 38 CARTES TERRITOIRE

12 Champ, 12 Ferme, 7 Forêt, 7 Mine.

• 20 CARTES MILITAIRE

8 Soldat, 3 Prêtre, 3 Archer, 3 Chevalier et 3 Fantassin.

• 29 CARTES PERSONNAGES

20 Homme, 3 Marchand, 3 Artiste et 3 Bureaucrate.

• LIVRET DE RÈGLES

FORMAT DES CARTES



Valeur militaire
composée de points
d'attaque et de défense.



Symbole du coût
indique les ressources
à dépenser afin
d'utiliser la carte.



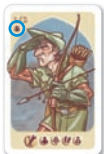
CARTE PERSONNAGE



Symbole de production (nourriture, énergie, or ou hommes) indique les ressources produites par la carte.



CARTE TERRITOIRE



CARTE MILITAIRE



CARTE BÂTIMENT

Pouvoir

Indique le pouvoir spécial du personnage.



Rappel bâtiment

le symbole du bâtiment.

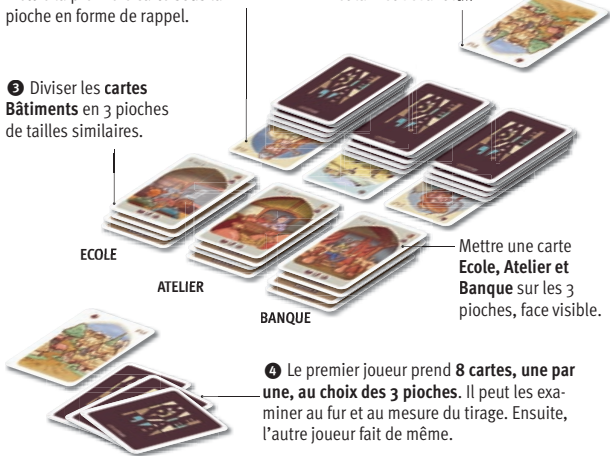


PREPARATION DU JEU

- ❶ Séparer les cartes en **3 pioches**: une Territoire, une Militaire et une Personnage. Mettre la première carte sous la pioche en forme de rappel.

- ② Chaque joueur prend une carte Ville (dos bleu) et la met devant lui.

- 3 Diviser les **cartes Bâtiments** en 3 pioches de tailles similaires.



- ④ Le premier joueur prend **8 cartes, une par une, au choix des 3 pioches**. Il peut les examiner au fur et au mesure du tirage. Ensuite, l'autre joueur fait de même.

SEQUENCE DE JEU

Un tour se déroule comme suit:

- 1 Début du tour et piocher une carte
- 2 Ré-activation
- 3 Actions joueur
- 4 Déplacement externe et conflit
- 5 Fin du tour

1 DEBUT DU TOUR ET PIOCHER UNE CARTE

Le joueur pioche 1 carte d'une des 3 pioches.

2 RE-ACTIVATION

Le joueur réactive toutes les cartes utilisées lors du tour précédent, les mettant en position verticale (une carte utilisée est tournée à 90°).

3 ACTIONS JOUEUR

Le joueur peut placer et activer ses cartes (territoires, bâtiments, unités militaires et personnages) et faire des déplacements à l'intérieur de son Fief.

Comment place-t-on et utilise-t-on les cartes? Rajouter une carte à la table a un coût. Celui-ci est indiqué par les symboles en bas de chaque carte. Ce coût est payé en utilisant (activant) ses cartes déjà jouées sur la table. Lorsqu'une carte sur la table est utilisée, elle produit la ressource indiquée par le symbole de production en haut à droite de la carte. Une fois utilisée, la carte est tournée de 90° afin de la distinguer des autres, non-utilisées.

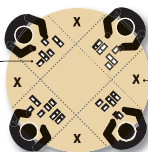
A champ frais **1 main d'œuvre**, comme le montre le symbole du coût.



Le rotation de carte Ville produit **1 main d'œuvre**, comme le montre le symbole de production.

Toutes les cartes sur la table peuvent être utilisées, y compris celles que le joueur vient de rajouter, une fois par tour. La carte jouée est placée devant le joueur dans son **Fief**.

Le **Fief d'un joueur** est composé de la Ville, de territoires, de bâtiments, et de personnages.



Le **Fief neutre** représente une zone de transit.

Le Fief d'un joueur comprend sa Ville, ses territoires, bâtiments et personnages placés devant lui. Entre les Fiefs des deux joueurs, il y a un Fief neutre et non-productif. Cela veut dire que ce Fief ne produit aucune ressource. Les cartes personnages dans un Fief neutre ou ennemi ne peuvent pas produire de ressources.

Territoires. Les territoires ont besoin de main d'œuvre afin d'être joués, et de produire les ressources utilisées par les autres cartes. Il y a **4 sortes de territoire**: champ (production de nourriture), forêts (production d'énergie), fermes (production de nourriture) et mines (production d'or).



BLE
Nourriture



FOUDRE
Énergie



HOMME
Main d'œuvre



ARGENT
Or

Les territoires peuvent augmenter leur production en rajoutant 1 carte ou plus qui produisent de la main d'œuvre. Par exemple, un champ seul produit 1 ressource nourriture, tandis qu'avec un Paysan il en produit 2 et avec 2 Paysans il en produit 3 (ceci est indiqué par deux petits symboles en bas de la carte).



Les règles suivantes s'appliquent à l'augmentation de la production:

- Une carte associée produit toujours la ressource du territoire et non la ressource de la carte elle-même.
- Lorsqu'une carte territoire a produit une ressource, elle est tournée afin de montrer qu'elle a été utilisée pendant ce tour de jeu. Toutes les cartes associées sont tournées en même temps que le territoire.
- Les personnages utilisés avec un territoire peuvent être déplacés lors du tour suivant à condition que les cartes n'aient pas été tournées.
- Un territoire avec un personnage associé est défendu.

Limites: chaque Fief contient la Ville du joueur, ainsi que 4 territoires au maximum. Si le joueur le souhaite, il peut, pendant son tour de jeu, défausser un territoire (ou plus) au coût d'une main d'œuvre par territoire éliminé.



Avec Ville, 2 Champs, 1 Mine, 1 Forêt (total: 5 cartes) le joueur ne peut pas rajouter des cartes territoire sans avoir au préalable en défausser une.

Bâtiments. Des bâtiments sont achetés en prenant une carte d'une des trois pioches et en payant le coût en ressources. Un joueur peut acheter plusieurs bâtiments pendant son tour de jeu s'il a assez de ressources pour le faire. Les bâtiments peuvent être militaire ou civil.

Note: une carte bâtiment ne **peut pas être placée seule**, elle doit toujours être rajoutée à un territoire non-utilisé (y compris la Ville). Donc une personne qui a utilisé tous ses territoires et la Ville afin d'acheter un bâtiment n'aura pas le droit de le placer puisqu'il n'y aura pas de territoire disponible!

Limites: on ne peut rajouter que 2 bâtiments au maximum à chaque territoire/Ville. Une fois le bâtiment placé, il ne peut plus être déplacé.

Comment acheter un Bâtiment

❶ On achète des bâtiments depuis les trois pioches au centre de la table, en payant leur coût en ressources.

❷ Un bâtiment acheté doit être placé avec un territoire non-utilisé ou la Ville, et ne peut plus être déplacé.

❸ Après l'achat d'un bâtiment, tourner la carte suivant face visible.



TOUR

FORTERESSE

CHÂTEAU

• Bâtiments militaires

Les bâtiments militaires protègent les territoires d'un Fief. Ils ont une valeur militaire de 1/4, 1/5 et 2/6, pour les Tour, Forteresse et Château respectivement.

Un bâtiment militaire est un personnage qui garde le territoire mais qui ne peut pas se déplacer.

• Bâtiments civils

Les bâtiments civils produisent 1 ressource supplémentaire et activent les cartes militaires et/ou personnages (par exemple, le Prêtre peut être joué s'il existe une Eglise dans le Fief du joueur).

Le joueur peut jouer une carte personnage sans avoir le bâtiment correspondant **au prix de deux ressources or en plus** des ressources standard de la carte. Lorsqu'un personnage associé est joué, la carte bâtiment n'est pas tournée: il



EGLISE
Prêtre

MENUISIER
Archer

ECURIE
Chevalier

FORGERON
Fantassin

BANQUE
Marchand

ATELIER
Artiste

ECOLE
Bereaucrate



suffit que le bâtiment soit dans le Fief).

Chaque bâtiment civil a un symbole qui identifie le bâtiment et ses cartes personnages associées.

Lors d'un conflit, un bâtiment civil rajoute un bonus défensif +0/1. Ce bonus s'applique lorsque:

- il y a un personnage dans le même territoire que le bâtiment (le +0/1 est rajouté au personnage).
- le bâtiment est sur la ville (le +0/1 est rajouté à la ville).
- il y a un bâtiment militaire dans le même territoire que le bâtiment lui-même (le +0/1 est rajouté au bâtiment militaire).

Si le bonus peut être appliqué à plusieurs cartes, le joueur décide laquelle en bénéficiera.

Cartes militaires et personnages.

Pendant la phase Actions, les joueurs peuvent jouer les cartes militaires et personnages. Les deux doivent être jouées uniquement à l'intérieur du Fief du joueur en payant le coût associé. Les cartes jouées peuvent rester dans le Fief ou être déplacées vers un autre.

Les deux types de cartes ont une **valeur Militaire**, définie comme valeur en attaque et valeur en défense, utilisée lors d'une bataille.

La plupart de ces cartes ont également un **Pouvoir Spécial**. La liste de ceux-ci se trouve à la fin de ce livret.

Mouvement Interne. Toutes les cartes Militaire et Personnage non-utilisées peuvent être déplacées librement à l'intérieur du Fief. Ainsi, une carte personnage peut être déplacée vers un territoire, ou depuis un territoire non-utilisé vers un autre endroit dans le Fief. Ce mouvement ne déclenche pas l'utilisation et rotation de la carte concernée. Lorsqu'une carte Personnage est placée avec un territoire (champ, ferme, forêt, mine ou Ville), ledit territoire est considéré comme gardé.

Memo Bâtiment
Symbole bâtiment sur les cartes bâtiment et personnages.



EGLISE
Prêtre



Valeur militaire

Ceci est une valeur numérique définie comme l'attaque et la défense.

1/2

Memo Bâtiment

④ MOUVEMENT EXTERNE ET GUERRE

Pendant cette phase et une fois pendant leur tour de jeu, les joueurs peuvent déplacer les cartes militaire et personnage vers un Fief voisin. Ce genre de mouvement ne déclenche pas l'utilisation de carte ni sa rotation.

Guerre. Après le mouvement externe, le joueur actif peut déclarer la guerre. S'il souhaite attaquer l'ennemi, le joueur doit avoir des troupes dans un Fief qui contient des cartes de son adversaire. Toute carte avec une valeur attaque/défense est une **troupe**. Quelques considérations:

- S'il y a des troupes de deux factions dans le même Fief, un combat **peut avoir lieu**. La décision d'attaquer n'est pas obligatoire, c'est un choix.
- La guerre peut avoir lieu dans un Fief neutre ou dans un Fief adverse. Dans les deux cas, le combat est résolu en comparant les valeurs d'attaque avec les valeurs de défense adverses. Si la valeur d'attaque est supérieure ou égale à la valeur de défense, l'attaquant réussit et les troupes adverses sont éliminées. Pendant la bataille, les deux parties infligent et reçoivent les dommages **en même temps**, il est ainsi tout à fait possible que les deux forces soient éliminées simultanément.
- La Ville et les bâtiments participent à la bataille au même titre que d'autres cartes personnages. Cependant, ils ne peuvent le faire que s'ils font l'objet d'une attaque: ils n'ont pas le droit d'engager le combat.

Séquence d'un Combat dans le Fief d'un Joueur

① Le joueur actif ("**l'Attaquant**") déploie ses troupes disponibles comme il le souhaite. Il ne peut pas utiliser les cartes activées, ni les cartes en garde. Plusieurs cartes peuvent se réunir afin de créer une Armée. Les valeurs en attaque et défense sont le total des valeurs de toutes les cartes de l'Armée. Chaque Armée peut attaquer une seule cible.

② Le joueur qui fait l'objet de l'attaque ("**le Défenseur**") déploie ses troupes disponibles en défense et décide comment les engager contre l'Attaquant. Il ne peut pas utiliser les cartes activées ou en garde.

Un Attaquant ou un Défenseur qui n'est pas dans son propre Fief, doit utiliser toutes les troupes à sa disposition pendant la bataille.

③ Les troupes de l'Attaquant qui n'ont pas été engagées par le Défenseur sont libres d'attaquer une cible de leur choix: un territoire, la Ville, ou une troupe ou une Armée adverse (impliquée ou non dans la bataille). Les cartes activées en défense peuvent également être la cible de l'attaque. Si la cible possède une valeur attaque/défense, un combat normal aura lieu entre les cartes concernées.

④ **Points Dommages:** le résultat de la bataille est calculé en comparant les valeurs en attaque avec les valeurs en défense. Si une Armée est présente, son propriétaire décide l'ordre de l'attribution de points parmi les cartes de l'Armée. Si la première carte choisie est éliminée, et s'il reste des points dommage à assi-

gner, alors les points restants seront alloués à la carte suivante et ainsi de suite jusqu'à l'assignation de tous les points.

5 Soins spéciaux et dommages: les pouvoirs de l'Archer et du Prêtre sont appliqués (voir fin de ce livret). Les points en excès doivent obligatoirement être soignés: si un Fantassin 2/2 reçoit 3 points de dommage, le réduisant ainsi à -1, il lui faudrait au moins deux Prêtres.

6 Fin de combat: calculer les points finaux et retirer les cartes éliminées. La guerre est terminée, au moins pour ce tour. Tous les personnages et bâtiments retrouvent la totalité de leurs points à la fin du tour. Un joueur peut déclencher plus d'un combat s'il attaque sur deux fronts différents et utilise les troupes différentes. Quelques considérations:

- Lorsqu'un territoire est gardé, la troupe protectrice doit être éliminée d'abord, et il doit rester au moins un point d'attaque pour détruire le territoire dans le même tour de jeu.
- Si un territoire possède un bâtiment militaire, on considère que le territoire est gardé par une troupe ayant les mêmes valeurs attaque/défense que le bâtiment concerné.
- Un territoire sans garde, avec ou sans bâtiments civils, peut être détruit par un attaquant avec au moins 1 point d'attaque.
- S'il y a des troupes adverses dans votre fief, vous avez toujours l'option de quitter votre fief, évitant ainsi une bataille (les troupes adverses ne peuvent jamais empêcher le mouvement dans son propre fief).

Combat dans un Fief neutre. Lorsqu'une bataille a lieu dans un Fief neutre, toutes les troupes (de l'Attaquant et du Défenseur) sont impliquées dans la bataille, y compris celles qui ont déjà été utilisées.

Le processus est très simple: toutes les troupes de l'Attaquant forment une grande Armée, idem pour les troupes du Défenseur. On compte toutes les cartes, utilisées ou non.

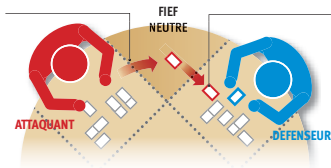
- Il n'est pas possible de traverser un Fief neutre s'il est occupé par des troupes adverses non-utilisées.
- Pendant votre tour de jeu, vous pouvez toujours quitter un Fief neutre, occupé par des troupes adverses, en déplaçant vos troupes vers votre propre Fief ou celui d'un allié (voir Jeu d'alliance).

5 FIN DU TOUR DE JEU

Le tour prend fin et c'est donc au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

EXEMPLE 1: BATAILLE SIMPLE

❶ Le joueur A déplace une carte vers le Fief neutre.



❷ Lors du tour suivant, il la déplace vers le Fief du joueur B.

ATTAQUANT

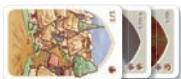
DÉFENSEUR



Le Paysan et le Prêtre sont déjà utilisés, l'autre Paysan est disponible.



Un Paysan garde.



❸ Le Défenseur décide comment déployer ses troupes: il peut utiliser le Paysan en défense ou laisser l'Attaquant choisir un objectif dans le Fief. Dans le premier cas, nous avons:



SOLDAT

2
points
dommages

2
points
défense

PAYSAN

1
point
défense

1
point
dommage



LE SOLDAT SURVIT

Il reçoit 1 point de dommages avec 2 points en défense, et ainsi survit.

LE PAYSAN MEURT

Il reçoit 2 points de dommages avec un seul 1 point en défense, et ainsi il meurt.

EXEMPLE 2: UNE ARMEE ATTAQUE

ATTAQUANT

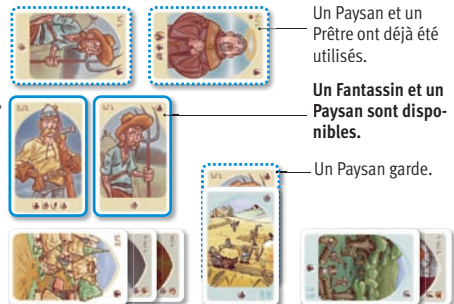
2 troupes débarquent.



Elles s'unissent en armée.

DÉFENSEUR

5 troupes sont dans le Fief, la situation est ainsi:



Le Défenseur décide comment déployer ses 2 troupes disponibles: il peut les utiliser tous les deux contre l'armée, ou une seule, ou ne pas les déployer et laisser le choix de l'objectif à l'Attaquant. Dans le premier cas, nous avons:

COMBAT ENTRE ARMÉES

Comparer les scores:

ARMÉE 1

6 points
dommages
(4+2)

4 points
défense
(2+2)

UN MEURT

Une de deux troupes reçoit 3 points de dommage et meurt absorbant 2 points. Le point restant est alloué à l'autre troupe, qui survit.

ARMÉE 2

3 points
dommages
(1+2)

3 points
défense
(1+2)

LES DEUX MEURENT

Le Fantassin et le Paysan ont 3 points de défense entre eux. Avec 6 points en attaque, les deux sont éliminés.



EXEMPLE 3: TROUPES SEPARÉE ATTAQUE

ATTAQUANT

3 troupes débarquent.



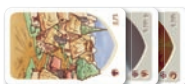
Chacun attaque séparément.

DÉFENSEUR

Il décide d'utiliser ses 3 troupes séparément.



2 troupes disponibles.



3 troupes attaquent et 2 troupes sont en défense.

Un attaquant se trouve sans adversaire et peut choisir un autre objectif: par exemple, la forêt et son bâtiment associé.



COMBAT ENTRE TROUPES SEULES

Comparer les scores:

	CARTE 1			CARTE 2		
	2 points dommages	2 points défense	↔	2 points dommages	2 points défense	
	LE FANTASSIN MEURT			LE FANTASSIN MEURT		
	2 points dommages	2 points défense	↔	1 points dommages	1 points défense	
	LE FANTASSIN SURVIT			LE PAYSAN MEURT		
	4 points dommages	2 points défense	↔	0 points dommages	0 points défense	
	LE CHEVALIER SURVIT			BATIMENT ET FORET SONT ELIMINES		

* +0/1 est un bonus qui est appliqué uniquement si un personnage, la ville, ou un bâtiment militaire le garde.

REGLES GENERALES POUR LES RESSOURCES

- A tout moment (même si ce n'est pas votre tour), vous pouvez échanger 3 ressources du même type contre un type différent. Par exemple, vous pouvez produire 3 nourritures et les convertir en 1 or, énergie ou main d'œuvre.
- A tout moment (même si ce n'est pas votre tour), vous pouvez défausser une carte de votre main contre une ressource de votre choix.
- Il est possible pendant votre tour de jeu de produire 4 ressources (de votre choix) afin de piocher une carte supplémentaire.
- Si un joueur produit plus de ressources que nécessaire, il ne pourra pas les conserver afin de les utiliser ailleurs. **1 production = 1 carte.**



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée soit par une victoire Prestige, soit par une victoire Militaire, soit parce qu'il n'y a plus de cartes.

VICTOIRE PRESTIGE

Chaque bâtiment placé dans un Fief vaut 1 point victoire (PV), à l'exception du château qui en vaut 2. Les duplicatas ne rajoutent pas de points (ils valent 0 point). Le premier joueur à atteindre 7 VP gagne. Dans un jeu d'alliances, les alliés doivent avoir 11 VP entre eux.

ELEMENT	POINTS DE VICTOIRE (PV)
Bâtiment seul	1 PV
Bâtiment en double	0 PV
Château	2 PV
Victoire	7 PV
Victoire Alliés	11 PV

VICTOIRE MILITAIRE (OU PAR SIEGE)

Si un joueur, ou une alliance de joueurs, détruit toutes les villes adverses, c'est une victoire Militaire. Ceci peut arriver soit via une bataille normale, soit en l'assiégeant.

Siège. Un joueur est assiégé si, au début de son tour de jeu, les deux conditions suivantes existent:

- 1 Il y a des troupes adverses dans son Fief;
- 2 Tous ses territoires ont été éliminés ou sont actuellement sans garde.

Si les deux conditions sont remplies pendant 3 tours consécutifs, le joueur perd au début de son tour et est éliminé. Dans un jeu d'alliances, les troupes alliées peuvent rompre le siège.

MANQUE DE CARTES

La partie prend fin immédiatement lorsque la dernière carte bâtiment est achetée, ou si deux des trois pioches sont épuisées. Dans ce cas, le joueur, ou l'alliance, avec le plus de points PV gagne.

En cas d'égalité, le joueur qui peut produire le plus d'or (sans prendre en compte des bonus éventuels) gagne. S'il y a toujours égalité, la victoire est accordée à celui avec le plus de cartes en mains. Si c'est toujours égal, c'est un match nul.

JEU D'ALLIANCES

Les règles suivantes s'appliquent lors d'un jeu d'alliances:

- Les alliés jouent face à face
- Les bâtiments ne sont pas propriété commune et on ne peut pas échanger des cartes entre les joueurs.
- Si un joueur est éliminé, ses cartes sont retirées du jeu.
- Si les alliés attaquent le même ennemi, les batailles sont calculées séparément.
- Aucun mouvement ne peut avoir lieu hors de son propre tour de jeu.
- On peut produire des ressources hors de son tour de jeu. Ceci coûte 1 ressource supplémentaire (n'importe laquelle) pour chaque tour où des ressources sont transférées vers l'allié.
- Sauf le Prêtre et l'Archer, aucun pouvoir spécial ne peut être utilisé pour aider un allié hors de son propre tour de jeu, et cela à condition qu'ils soient toujours dans un état non-utilisé.

POUVOIRS SPECIAUX DE CARTES MILITAIRES ET PERSONNAGES



PRÊTRE



ARCHER



CHEVALIER



FANTASSIN



MARCHAND



ARTISTE



BUREAUCRATE



Prêtre. Utiliser son pouvoir permet de réduire d'un point le dommage infligé à un personnage dans le même Fief ou dans un Fief adjacent. Un prêtre ne peut pas se guérir.



Archer. Utiliser son pouvoir permet d'infliger un point de dommage à un personnage dans le même Fief ou dans un Fief adjacent. Ce point ne peut être infligé qu'à un personnage, et non à territoire ou bâtiment. Le joueur peut librement choisir sa cible, même si celle-ci est dans une armée. Les bâtiments militaires et la Ville protègent les personnages contre l'Archer.



Fantassin. Si un fantassin est avec une armée, il octroie un bonus de +0/1 à un autre personnage présent dans la même armée. Il n'y a pas besoin de tourner la carte afin d'utiliser ce pouvoir.



Chevalier. Le Chevalier peut se déplacer deux fois par tour. Il n'y a pas besoin de tourner la carte afin d'utiliser ce pouvoir. Noter que le Chevalier peut atteindre le Fief ennemi en un tour de jeu grâce à son mouvement.



Marchand. Utiliser son pouvoir permet de transformer une ressource de son choix en un autre type de ressource. Si la ressource d'origine est de l'or, la transformation produira deux ressources au lieu d'une.



Bureaucrate. Utiliser son pouvoir permet de réduire le coût d'achat d'un bâtiment de 2 ressources. Deux Bureaucrates réduisent le coût de 4 ressources, trois de 6 ressources. Cela veut dire que, dans certains cas, l'utilisation de plusieurs Bureaucrates peut rendre un bâtiment gratuit.



Artiste. Utiliser son pouvoir permet de doubler la production d'une carte seule ou d'un groupe de cartes associées (jusqu'à trois maximum). S'il y a plus de trois cartes dans le même groupe, le joueur choisit les cartes à doubler. Plusieurs artistes peuvent être combinés: avec 1 artiste 1 ressource devient 2 ressources, avec deux artistes 1 ressource devient 4 ressources, et avec 3 artistes 1 ressource devient 8 ressources.

Note

L'utilisation du pouvoir spécial d'une carte personnage implique sa rotation (à l'exception seule du Chevalier et du Fantassin). De ce fait:

- Les cartes personnage avec une capacité de production et un pouvoir spécial (Prêtre, Marchand, Bureaucrate, Artiste) ne peuvent pas utiliser les deux pendant le même tour de jeu.
- Le pouvoir spécial d'une carte peut être utilisé dans une Ville ou dans un territoire. Dans ces cas, les cartes associées au personnage sont utilisées.
- Le pouvoir spécial d'une carte personnage peut être utilisé même si elle est dans une armée. Les Chevaliers et les Fantassins le font sans restriction. L'armée ne doit pas être impliquée directement dans une bataille, et toutes les cartes de l'armée sont tournées lors de l'utilisation du pouvoir.
- Les pouvoirs spéciaux de l'Artiste, du Bureaucrate et du Marchand ne peuvent pas être utilisés si la carte se trouve dans un Fief neutre ou ennemi.
- Les seuls pouvoirs qui peuvent être utilisés hors de son propre tour de jeu sont ceux du Prêtre et de l'Archer. Ceci est possible si le joueur est attaqué (ou si un allié est attaqué) ou si l'allié attaque.

Limitations des personnages

- Chaque personnage sur la table a besoin d'être nourri. Chaque ressource de nourriture peut entretenir deux personnages.
- Il n'est pas possible d'utiliser l'artiste afin de doubler la production de nourriture et ainsi entretenir plus de personnages.
- Les cartes utilisées pour la production de nourriture ne sont pas tournées.
- Le Fief où se trouvent les personnages est sans importance: il faut toujours les nourrir.
- A tout moment pendant son tour de jeu, un joueur peut retirer des cartes de la table (et du jeu) à condition qu'elles ne soient pas encore utilisées.
- Le besoin de nourrir ses forces est valable pendant toute la durée du tour de jeu et doit toujours être pris en compte. Si un joueur ne peut pas entretenir ses forces à n'importe quel moment de son tour de jeu, il doit en retirer l'excédant immédiatement.



il y a **3 nourriture** sur la table (1 du bâtiment, 2 des champs).



Le joueur peut avoir jusqu'aux **6 personnages** en jeu (2 pour nourriture).



POUR PLUS D'INFORMATION

Visiter notre site internet www.giochix.it où vous trouverez la FAQ, des tutoriaux en format Flash, et où vous pourrez participer sur le Forum dédié à Medievalia.