

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





OBJET DU JEU

An 1049. Votre famille lutte dans la société médiévale pour obtenir prestige et influence. L'emporterez-vous ?

En MIL (1049), vous pouvez cultiver et récolter vos terres, recruter des soldats et avoir des descendants. Mais il ne s'agit que de la première génération ! Si vous avez un héritier mâle, il peut être marié à la fille d'un autre joueur : bien sûr, à celui qui offrira la meilleure dot ! Cet aspect est primordial : il faut garder à l'esprit que, pendant le jeu, vos chevaliers mourront ou prendront leur retraite et qu'il leur faudra un fils pour assurer leur succession.

Connaître les tenants et des aboutissants de la vie à la cour vous aidera à gagner de l'influence et des vassaux ; au marché, vous pourrez échanger des ressources et recruter la main-d'œuvre nécessaire pour construire un château. Que diriez-vous d'aller au combat pour gagner de nouvelles terres ou d'aider le clergé à construire la cathédrale ? L'abbesse du monastère peut vous bénir et vous donner ainsi de l'influence, tandis que les échos qui retentissent des croisades dans un pays lointain apportent gloire et honneur. Il existe de nombreuses façons d'accéder à la victoire... Laquelle choisirez-vous ?

COMMENTAIRE HISTORIQUE

Remarque : nous avons pris la liberté d'utiliser les chiffres romains MIL pour représenter 1049 (plus facile à prononcer). La façon correcte d'écrire cette date serait normalement MXLIX.

Plus d'informations sur la féodalité et à propos du jeu MIL sur : <http://www.homoludicus.org/MIL>

CONTENU

- 1 Tableau de jeu réversible
- 20 Tuiles Chevalier
- 35 Tuiles Terre
- 60 Jetons Famille (12 par couleur)
- 54 Jetons Temps réversibles
- 1 Pion Soldats du Roi
- 1 Pion Archevêque
- 1 Pion Premier joueur
- 1 Marqueur de tour
- 20 Pions Chevalier (4 par couleur)
- 20 Tuiles Château
- 23 Supports de pions
- Des cubes :
 - Vert : Nourriture
 - Bleu : Tissu
 - Noir : Métal
 - Rouge : Influence / Damoiselle
 - Jaune : Or
- Plus de 35 pions Soldat
- 1 Dé spécial
- 5 Tableaux individuels
- 5 Écrans (1 par couleur)



RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu comporte 5 phases :

1) Actions :

- A) Récolte
- B) Recrutement militaire
- C) Croissance familiale
- D) Pose d'un Chevalier sur un Lieu de pouvoir
- E) Passe

2) Hommage

3) Phase politique

4) Lieux de pouvoir

- I) Monastère
- II) Cour
- III) Marché
- IV) Guerre
- V) Clergé
- VI) Croisades

5) Hiver



Note : MIL n'est pas un jeu difficile, mais lors de la première partie, le nombre important d'actions possibles et leur interaction peut ralentir le jeu.

C'est pourquoi nous recommandons de ne pas aborder MIL par une partie à cinq joueurs.



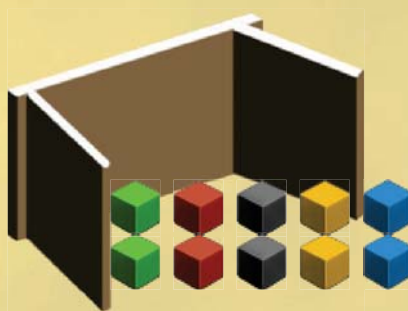
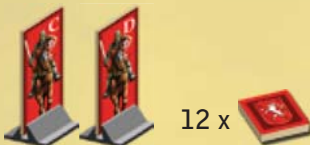
Chaque joueur reçoit un tableau individuel. Il y place une tuile Chevalier sans héritier sur la case A et une tuile Chevalier avec héritier sur la case B, chacune accompagnée de son pion Chevalier. Sur la colonne A, placez 2 pions Soldat, 1 tuile Château et une tuile Champ de céréales. Sur la colonne B, placez un pion Soldat et une tuile Champ de céréales.

Remarque : lors des parties suivantes, les joueurs peuvent modifier les terrains initiaux, mais nous recommandons des tuiles productrices de nourriture : Champ de céréales et Pêche.



Chaque joueur reçoit ses autres pions Chevalier, ses jetons Famille et son écran. Derrière celui-ci, il place 2 ressources de chaque type. Les ressources restent cachées aux autres joueurs pendant la partie.

Placez le reste des ressources près du tableau de jeu.



Placez un marqueur de chaque famille sur la piste de score et le marqueur sur la première case des tours. Quand vous gagnez des avancez votre marqueur sur la piste de score.



ZONE
DES
LIGNÉES



Chaque joueur place 3 Damoiselles (cubes rouges) et 1 Privilège (jeton Famille) sur sa zone de Lignée.



REMARQUE : pour les parties suivantes, les joueurs sont libres de placer tout type et toute quantité de tuiles Terre, mais nous recommandons de mettre autant de productions de nourriture que de joueurs (moins il y a de terrains, plus le jeu est féroce).



Désignez au hasard le premier joueur. Vous pouvez maintenant commencer à jouer.

1) ACTIONS

En commençant par le premier joueur, chacun effectue une action jusqu'à ce que cette phase soit terminée. Avant d'effectuer une action, le joueur actif doit préciser avec lequel de ses chevaliers il joue (sauf s'il choisit de passer).

La phase d'action se joue en un nombre indéterminé d'actions successives et se termine dès qu'une des deux conditions suivantes est rencontrée :

- Tous les Chevaliers ont été placés dans des Lieux de pouvoir.
- Toutes les cases des Lieux de pouvoir sont occupées par des Chevaliers ou des jetons Temps noirs.

A) RÉCOLTE

- Prenez les ressources indiquées en haut à gauche d'une des tuiles Terre du Chevalier, puis retournez la tuile sur l'autre face.
- Après quoi, lorsque la tuile a été retournée, prenez un des jetons Temps blancs d'un Lieu de pouvoir et placez-le sur la tuile du Chevalier qui vient de récolter.

B) RECRUTEMENT MILITAIRE

- Payez 1 Tissu et 1 Métal. Si votre Chevalier possède déjà 5 Soldats ou plus, vous devez payer en plus 1 Influence.
- Placez un pion Soldat de la réserve en face du Chevalier qui a effectué cette action.
- Après avoir placé le nouveau soldat, prenez un des jetons Temps blancs d'un Lieu de pouvoir et placez-le sur la tuile du Chevalier qui vient de recruter.

C) CROISSANCE FAMILIALE

Lancez le dé et choisissez un des symboles qui apparaît :



Sablier : prenez un des jetons Temps blancs d'un Lieu de pouvoir et placez-le sur la tuile du Chevalier qui a lancé le dé.



Femme : placez une Damoiselle (un cube rouge) sur votre zone de lignée.



Homme : réalisez une des actions suivantes :

- Si le Chevalier qui a effectué cette action **n'a pas d'héritier**, le nouveau-né devient son héritier : retournez la tuile Chevalier. Si le père est propriétaire d'un terrain ou d'un château, il y aura un mariage (voir mariages en page 5).
- Si le Chevalier qui a effectué cette action **a déjà un héritier**, une nouvelle tuile Chevalier est placée sur la prochaine case disponible du tableau individuel. Prenez la tuile Chevalier et placez-la sur la case libre avec la face sans héritier, puis placez au-dessus le pion Chevalier correspondant. À partir de ce moment, il sera traité comme toute autre Chevalier pour la suite de la partie.

Vous pouvez relancer le dé autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous choisissez une femme ou un sablier, mais vous devez d'abord terminer l'action correspondante. La croissance familiale est terminée lorsque vous obtenez un fils.

REMARQUE : Une famille ne peut avoir au maximum que quatre chevaliers.

REMARQUE : Au lieu de lancer le dé, le joueur peut avoir automatiquement un héritier mâle en légitimant un bâtard. Pour cela, vous devez rendre un Privilège ou payer 1 Or.

LE TEMPS S'ÉCOULE

S'il n'y a plus de jeton Temps blanc disponible sur les Lieux de pouvoir, les joueurs ne peuvent plus récolter, ni recruter ni croître (actions A, B et C).

D) POSE D'UN CHEVALIER SUR UN LIEU DE POUVOIR

Chaque Lieu de pouvoir a autant de places disponibles que de joueurs, sauf pour le Monastère et les Croisades, qui n'ont aucune limite de Chevaliers. Au début de chaque tour, toutes les cases sont occupées par des jetons Temps blancs qui disparaîtront au cours du tour. Un pion Chevalier peut être posé sur une case vide sans frais. Si la case est occupée par un jeton Temps, le joueur doit payer 1 Or à la réserve. Il peut aussi défausser 1 privilège (voir page 9).

Dès qu'un joueur pose un Chevalier sur un Lieu de pouvoir, il ne peut plus ni récolter, ni recruter, ni croître (actions A, B et C) avec aucun de ses Chevaliers durant ce tour.

E) PASSE

Retourner un jeton Temps blanc sur sa face noire ou poser un jeton Temps noir sur une case libre d'un Lieu de pouvoir.

NOTE : cette action est possible à tout moment, pas seulement lors des dernières actions.



En récoltant cette Terre, vous recevez 3 Nourritures, vous retournez la tuile sur son autre face et prenez un jeton Temps blanc sur un Lieu de pouvoir.

Les petits cercles sur les tuiles montrent les productions ou hommages de l'autre face.



Un Chevalier avec 5 Soldats paye 1 Métal, 1 Tissu et 1 Influence pour recruter un Soldat, puis il prend un jeton Temps blanc.



La naissance d'une fille augmente d'1 le nombre de Damoiselles de la Lignée.



Un Chevalier sans héritier reçoit un fils. Retournez la tuile sur sa face avec héritier. S'il possède une Terre ou un Château, il y aura un mariage.



Le Chevalier B a un fils. Comme il a déjà un héritier, le nouveau fils devient le Chevalier C.



Le Chevalier B de Rouge est posé sur la première case et doit payer un Or ou rendre un Privilège.

Le Chevalier A a été posé précédemment et gratuitement.

MARIAGES



Au Moyen Âge, tous les Chevaliers importants étaient mariés. Ceux de départ sont déjà mariés. Ceux des générations suivantes, qui ne sont pas héritiers ou qui sont héritiers mais sans Terre ni Château, sont automatiquement mariés à des dames « anonymes ». Ceci n'a aucun effet dans la partie.

Mais lorsque naît un héritier d'un chevalier possédant des Terres et/ou un Château, le joueur actif arrange un mariage avec la Damoselle du joueur qui offrira la meilleure dot.

Tous les joueurs, y compris le joueur actif, cachent un certain nombre de ressources dans leur main. Toutes les offres sont révélées en même temps et sont comparées, en commençant par le nombre de cubes de chaque offre. Si deux joueurs ou plus offrent le même nombre de cubes, ils comparent la qualité des ressources dans cet ordre : Or, Influence, Métal, Tissu et Nourriture.



Selon les cas :

- Si le joueur qui a fait la meilleure offre n'est pas le joueur actif :
 - Il donne les cubes de son offre au joueur actif en tant que dot ; celui-ci en conserve la moitié (arrondie à son avantage) et remet le reste à la réserve.
 - Les autres joueurs reprennent leurs offres respectives.
 - Le joueur avec la meilleure dot retire une Damoselle de sa zone de lignée et gagne 2 .
- Si le joueur qui a fait l'offre la plus élevée est le joueur actif :
 - Il met son offre dans la réserve et retire une Damoselle de sa zone de lignée : son héritier a été marié à une parente éloignée, de sorte qu'il y a maintenant une Damoselle de moins dans la lignée.
- En cas d'égalité, l'héritier tombe amoureux, épouse une Damoselle « anonyme », et chacun garde son offre de dot.

Remarque : si le joueur avec la meilleure offre n'a pas de Damoselle dans sa zone de lignée, il paie quand même la dot mais ne gagne pas les .



VIEILLESSE

Quand un Chevalier récolte, recrute un soldat ou choisit le sablier lors de l'action croissance familiale, il reçoit un jeton Temps blanc. Ces jetons représentent l'usure du temps et un Chevalier meurt quand il en a reçu quatre.



MORT

Un Chevalier meurt de vieillesse quand il reçoit son quatrième jeton Temps. Il peut aussi mourir de faim pendant l'hiver parce qu'il ne possède ni terre ni château.

Lorsqu'un Chevalier meurt, les jetons Temps sont retournés à la réserve :

- Si le Chevalier défunt a un héritier, il prend possession des propriétés de son père et maintient les liens de vassalité. Retournez la tuile Chevalier sur sa face sans héritier.
- S'il n'a pas d'héritier, sa famille perd 4  :
 - S'il possède des Terres, des Châteaux ou des Soldats, ceux-ci reviennent à un parent éloigné. Conservez en conséquence la tuile Chevalier et maintenez les liens de vassalité.
 - S'il n'a pas de propriétés, retirez sa tuile et son jeton Chevalier de la partie. Cependant, la case de ce Chevalier peut être utilisée à nouveau lors d'une future croissance familiale. S'il était Vassal, les liens de vassalité sont retirés et le marqueur de famille est rendu à son ex-Suzerain.



TERRES

Chaque Chevalier ne peut posséder plus de deux Terres. Si un joueur conquiert une Terre mais qu'il n'a pas la place pour la poser parmi ses Chevaliers ou ses Vassaux, il doit défausser cette tuile.

2) HOMMAGES

Chaque joueur reçoit l'Or éventuellement indiqué en bas à droite de ses Terres et chaque Terre rapporte une Nourriture à son Suzerain. Les cubes sont pris à la réserve.

Une fois les Hommages reçus, les joueurs retournent **toutes** les tuiles Terre.

3) PHASE POLITIQUE

Le joueur avec le plus grand nombre de Chevaliers dans chaque Lieu de pouvoir (Cour, Marché, Guerre et Clergé) reçoit certains avantages du fait de son importance à cet endroit. En cas d'égalité sur un Lieu, le premier joueur est celui qui contrôle le Chevalier le plus à gauche.

- Cour : le vainqueur reçoit le jeton Premier joueur, 1 Influence et 2 .
- Marché : le vainqueur reçoit 1 Or et 1 .
- Guerre : le vainqueur reçoit le pion Soldat du Roi (qu'il peut placer face à **n'importe quel** Chevalier) et 1 . Le Soldat du Roi fonctionne exactement comme n'importe quel autre Soldat dans le jeu et a la même valeur.
- Clergé : le lauréat reçoit le pion Archevêque (qu'il peut placer face à **n'importe quel** Chevalier) et 2 . L'Archevêque offre l'immunité contre la vassalisation et la guerre au Chevalier auquel il rend visite, en raison de la trêve de Dieu.

4) LIEUX DE POUVOIR

Si plusieurs cases sont occupées, on procède de gauche à droite.

I MONASTÈRE

Chaque Chevalier présent au Monastère peut réaliser l'action suivante :

- **PRENDRE LE VOILE** : retirer une Damoselle de la Lignée. Vous pouvez défausser 2 Privilèges pour retirer une autre Damoselle et répéter cette opération autant de fois que vous le voulez, en défaussant 2 Privilèges pour chaque Damoselle.

II COUR

Chaque Chevalier présent à la Cour peut réaliser une des actions suivantes :

- **GAGNER 2 INFLUENCES.**
- **TENTER DE VASSALISER LE CHEVALIER D'UN JOUEUR** (cible) uniquement si les conditions suivantes sont vérifiées :
 - La cible n'est pas déjà un Vassal.
 - Le Chevalier actif n'est pas déjà Vassal de la famille de la cible.
 - Le Chevalier actif possède plus de Soldats que le total des éléments (Soldats, Terres et Château) possédés par la cible.
 - La cible n'est pas protégée par l'Archevêque.

La cible offre de manière visible autant d'Or et/ou d'Influence qu'elle le souhaite pour éviter la vassalisation. Le Chevalier actif peut alors :

- Prendre la moitié du montant total de l'offre (arrondie favorablement) et défausser le reste. La cible reçoit 2  pour sa résistance.
- Refuser l'offre et la dépasser : le Chevalier doit augmenter l'offre de la cible en qualité et/ou en quantité (mais il doit donner au moins autant d'Or). La cible est **tenue d'accepter**. Elle prend la moitié des ressources offertes (arrondie favorablement) et défusse le reste. **La tentative de vassalisation est un succès.**
- Offrir un fief : si le Chevalier actif n'est pas vassal et que la cible détient moins de deux Terres, le Chevalier peut lui donner une de ses Terres en fief. Dans ce cas, **la tentative de vassalisation est un succès.**

Si la vassalisation réussit, le Chevalier cible devient Vassal du joueur actif et celui-ci devient son Suzerain.

- Le nouveau Suzerain pose un jeton Famille sur la tuile de son Vassal et gagne 2  (il gagne également 4  pour chaque Terre contrôlée par la cible avant la vassalisation).
- Le nouveau Vassal gagne 4  s'il a reçu un fief.

VI



Le joueur reçoit l'Hommage visible sur le Champ de céréales et le retourne.

Si le champ appartient à un Chevalier Vassal, son Suzerain reçoit une Nourriture de la réserve.



Rouge est majoritaire sur ce Lieu.



Avec l'action Monastère, le joueur retire une de ses Damoselles. En défaussant 4 Privilèges, il peut retirer les 3 Damoselles au lieu d'une seule.



Le, Chevalier à gauche peut tenter de vassaliser celui de droite. Il possède plus de Soldats (5) que le total défensif (4) de son opposant.

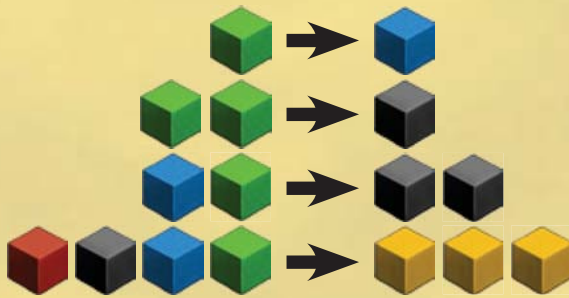


Ce Chevalier est Vassal du joueur Rouge. Il ne peut ni l'attaquer, ni tenter de vassaliser un de ses Chevaliers.

III MARCHÉ

Chaque Chevalier présent au Marché peut réaliser une des actions suivantes :

- **COMMERCER** : il peut échanger jusqu'à 4 ressources selon le barème suivant :



Note : vous ne pouvez pas rééchanger des cubes obtenus précédemment lors de la même action.

- **CONSTRUIRE UN CHÂTEAU** : le joueur actif initie une vente aux enchères pour construire un Château. Les joueurs peuvent enchérir avec toutes sortes de ressources, sauf l'Influence.

La plus petite offre valable est constituée d'1 Nourriture, 1 Tissu et 1 Métal, mais le joueur actif peut ajouter autant de ressources qu'il le souhaite. Son nombre de cubes sera le prix de départ.

Dans le sens horaire, tous les joueurs, y compris ceux qui sont absents du Marché, peuvent soit passer, soit égaliser l'offre précédente, soit l'augmenter en quantité ou en qualité (sans toutefois pouvoir modifier l'offre initiale).

Lorsque tous les joueurs ont fait leurs offres, le tour revient au joueur actif qui peut faire une offre finale.

Le joueur qui a fait la meilleure offre paie les ressources et gagne 4 . Il obtient également un Château qu'il peut placer dans la colonne d'un de ses Chevaliers ou de celui d'un Vassal qui n'en aurait pas encore. Les autres joueurs récupèrent leurs annonces.



Remarque : si le joueur actif ne gagne pas l'enchère, il peut commercer à la place.

Note : un joueur sans case libre pour un château ne peut pas enchérir pour le château.

IV GUERRE

Chaque Chevalier présent peut faire une des actions suivantes :

- **ATTAQUER UNE TERRE LIBRE.**

Le joueur peut choisir la Terre au-dessus de l'une des deux piles. Une terre libre est conquise lorsque la force du Chevalier attaquant est plus grande que la valeur de défense de la Terre (valeur de défense du tableau de jeu éventuellement augmentée de la valeur de défense propre de la Terre). Si le Chevalier parvient à la conquérir, il peut soit poser cette Terre devant un de ses Chevaliers ou devant un Vassal, soit la défausser.

La force du joueur actif est de 3 pour chacun de ses Soldats et 1 pour chaque Nourriture (mercenaire) et/ou Influence (allié) qu'il paie à la réserve.

- **ATTAQUER UNE TERRE APPARTENANT À UN AUTRE JOUEUR.**

Pour attaquer un autre joueur les conditions suivantes doivent être remplies :

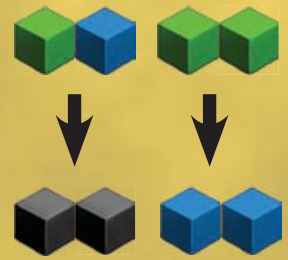
- Un Vassal peut jamais attaquer la famille de son Suzerain, ni les Vassaux de son Suzerain.
- La famille d'un Suzerain ne peut jamais attaquer ses Vassaux.
- Il est interdit d'attaquer un Chevalier sans Terre.
- Il est interdit d'attaquer le Chevalier qui reçoit l'Archevêque.
- L'attaquant doit d'abord payer autant d'Influence que sa cible possède de Dames dans sa zone de Lignée.

L'attaquant peut convoiter n'importe quelle Terre, mais il doit dire laquelle.

L'attaque est résolue selon les règles suivantes :

- Si l'attaquant ou le défenseur est Vassal, son Suzerain peut décider de prendre part à la guerre.
- Tous les joueurs impliqués dans la bataille décident combien de Nourritures et/ou d'Influence ils veulent utiliser et les cachent dans leurs mains.
- Tous les joueurs révèlent simultanément leurs cubes et on ajoute les valeurs d'attaque et de défense.

Un joueur décide d'échanger 4 ressources comme suit :



Le joueur actif essaye de construire un Château. Son offre initiale est :



Le joueur suivant égalise et ajoute



accroissant ainsi l'offre initiale. Le joueur suivant égalise l'offre initiale et y ajoute



Quand l'enchère revient au joueur actif, il dépasse la dernière offre en ajoutant



à son offre initiale. Meilleur enchérisseur, c'est lui qui construit le Château.

Cette Terre a une valeur 8 en défense. Pour la conquérir, un Chevalier qui possède deux Soldats doit défausser 3 cubes de Nourriture et/ou d'Influence.



Avant toute tentative d'attaquer d'un Chevalier de Jaune, l'attaquant doit payer 1 Influence.



Attaquant :



Défenseur :



Si une Terre du défenseur a une valeur de défense, celle-ci est valable pour toutes les Terres de ce Chevalier.

Le parti ayant le plus de points de force est le gagnant (en cas d'égalité, le défenseur gagne). Une fois terminé, les combattants défaussent les cubes utilisés.

Si le défenseur gagne, l'attaquant se retire sans autre conséquence.

Si l'attaquant gagne, la Terre est conquise et soit il place la tuile devant l'un de ses Chevaliers ou l'un de ses Vassaux, soit il la défausse.

Note : si le vainqueur a battu un joueur plus riche en , il gagne 2  supplémentaires.

Remarque : si l'attaquant a demandé de l'aide à son Suzerain, c'est celui-ci qui décide où placer la Terre nouvellement conquise parmi les Chevaliers et les Vassaux de l'attaquant.



CLERGÉ



Lors de cette phase, tous les joueurs, qu'ils aient ou non un Chevalier au Clergé, font un don d'argent à l'Église, afin de construire une cathédrale. Tous les joueurs offrent une certaine quantité d'Or cachée en main, qui sera révélé simultanément.

Le ou les joueurs qui ont fait le meilleur don gagnent 6  et défaussent leur Or. Les autres joueurs peuvent choisir soit de reprendre leur don sans conséquence, soit de le défausser et d'obtenir en échange un nombre de  égal à 6 moins la différence entre le meilleur don et le leur (le ou les joueurs qui ont offert le plus petit don obtiennent 2  de moins que ce calcul).

Remarque : si tous les joueurs font la même offre, ils gagnent tous 6  et rendent leur Or.

Note : un joueur proposant 0 or est toujours le plus bas et ne peut ni gagner ni perdre de .

Après quoi, chaque Chevalier présent peut effectuer une des actions suivantes :

- **OBTENIR UN PRIVILÈGE** : placez un jeton Famille dans votre zone de Lignée.
- **FAIRE ÉLIRE UNE DAMOISELLE ABBESSE** : retirez une Damoiselle de votre zone de Lignée et conservez le cube rouge en tant qu'Influence.



CROISADES

Chaque Chevalier aux croisades gagne 1 Influence et est protégé de l'hiver.

5) HIVER



Lancez le dé. Si le résultat est , les temps sont durs et la nourriture difficile à trouver. Tout Chevalier sans Terre et sans Château meurt, à l'exception de ceux partis aux Croisades.

Le Roi récompense ceux qui contribuent à la défense du royaume. Toutes les familles avec au moins 1 Soldat ou 1 Château en face de chacun de leurs Chevaliers reçoivent 1 Privilège.

Reprenez tous les pions Chevalier du tableau jeu et remplissez à nouveau toutes les cases des Lieux de pouvoir avec des jetons Temps blancs.

L'Archevêque et les Soldats du Roi retournent à leurs emplacements de départ.

Avancez d'1 case le marqueur de tour sur la piste. Le joueur avec le jeton Premier joueur commence le prochain tour.

Après avoir payé l'Influence nécessaire, le Chevalier de gauche va attaquer la tuile Tissu du Chevalier de droite. Les deux parties ont une force initiale de 12, 4 Soldats à gauche, et 2 Soldats plus 1 Château à droite.



Après avoir révélé la Nourriture et l'Influence, le joueur à gauche ajoute 4 à sa force et celui de droite, 2 seulement. La bataille est terminée et l'attaquant conquiert la tuile Tissu.

Jaune gagne un Privilège et ajoute un jeton famille sur sa zone de lignée.



Jaune fait élire une Damoiselle Abbessse durant l'action du Clergé.



LIGNÉE

Les cubes dans la zone de Lignée représentent les damoiselles de la famille, qui offrent à la fois des avantages et des inconvénients au cours du jeu :

- Elles peuvent être mariées avec l'héritier du Chevalier d'une autre famille.
 - Elles peuvent être élues Abbessse d'un Monastère et gagner de l'Influence.
 - Ils offrent une protection importante à la famille au cas où un joueur est attaqué.
- Plus la lignée est importante, plus il en coûte en Influence pour l'attaquer.

Cependant, chaque damoiselle encore présente dans la zone de Lignée à la fin du jeu fait perdre des points. Par conséquent, vous devez trouver moyen de changer leur statut :

- En les mariant.
- En les envoyant au Monastère, escortée par un Chevalier, afin d'y prendre le voile.
- En les aidant à devenir Abbesses, appuyée par un Chevalier au Clergé.



VASSAUX



Chaque joueur est considéré comme Suzerain de ses Vassaux.

Les Vassaux restent les Chevaliers des autres joueurs et la vassalité s'exprime par la présence du jeton Famille du Suzerain sur la tuile Chevalier du Vassal.

Un Suzerain peut avoir plusieurs Vassaux, mais chaque Vassal ne peut avoir qu'un seul Suzerain.

Les liens de vassalité sont transmis aux héritiers.

Les avantages de la vassalité sont nombreux. Le Vassal améliore la défense de ses Terres et le Suzerain :

- gagne 2  pour chaque vassalisation réussie.
- gagne 4  pour chaque Terre contrôlée par son Vassal.
- reçoit, durant l'Hommage, une Nourriture de chaque Terre appartenant à ses Vassaux.

Un Vassal ne peut jamais attaquer la famille de son Suzerain, ni vassaliser les Chevaliers de son Suzerain.

Les Chevaliers d'un Suzerain ne peuvent jamais attaquer ses Vassaux. Toutefois, ils peuvent attaquer n'importe quel autre Chevalier de la famille d'un Vassal.

Un Suzerain peut aider ses Vassaux, lors d'une guerre, en leur apportant Nourriture et/ou Influence. Toutefois, un Vassal ne peut jamais aider son Suzerain de cette manière. Cette aide s'applique aussi bien aux attaques initiées par le Vassal.

Une fois établie, une vassalité ne peut jamais être rompue. Cela n'arrive qu'exceptionnellement, lorsqu'un Chevalier meurt sans héritier, ni Terre, ni Château, ni Soldat. Dans ce cas, le jeton Famille est rendu à son propriétaire.

GAINS ET PERTES DE

Chaque fois qu'un Chevalier reçoit une Terre, sa famille gagne 4 . Si ce Chevalier est Vassal, son Suzerain reçoit lui-aussi 4 .

Chaque fois qu'un Chevalier perd une Terre, sa famille perd 4 . S'il est Vassal, son Suzerain perd lui-aussi 4 .



PRIVILÈGES



Un jeton Famille dans la zone de Lignée constitue un Privilege.

Les privilèges s'acquièrent par l'action d'un Chevalier au Clergé ou, à la fin de l'hiver, quand le Roi récompense d'un Privilege les familles qui ont aidé à défendre le royaume.



Un Privilege peut être utilisé pour placer un Chevalier sur un jeton Temps sans payer l'Or nécessaire, pour faire prendre le voile à plusieurs Damoiselles en même temps ou pour légitimer un bâtard.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du cinquième tour.

Le score final est modifié en fonction des bonus et malus suivants :

- +  →  Pour le ou les joueurs avec le plus grand nombre total de cubes Tissu et Métal.
- +  →  Pour le ou les joueurs avec le plus grand nombre de cubes Influence.
- +  →  Pour le ou les joueurs avec le plus grand nombre de Privilèges.
-  →  Pour chaque paire de cube d'Or.
-  →  -2  Pour chaque Damoiselle dans la zone de Lignée. Le ou les joueurs avec le plus de Damoiselles verront ce malus porté à -3  pour chaque Damoiselle au lieu de 2 .

Le joueur avec le plus grand nombre de  est le gagnant. En cas d'égalité, le nombre de Châteaux, de Terres et de Vassaux (dans cet ordre) les départage.

2 JOUEURS

Utiliser la même configuration que d'habitude avec les modifications suivantes :

- Placer autant de jetons Temps blancs que pour 3 joueurs.
- Pendant la phase d'action, quand un joueur passe, il peut placer un jeton Famille sur une case vide ou occupée par un jeton Temps blanc. Ce jeton Famille a les mêmes effets qu'un jeton Temps noir.
- Pendant la phase politique, lors du calcul des majorités, ces jetons Famille comptent comme un Chevalier de cette famille, mais uniquement s'il y a au moins un Chevalier de la famille présent sur ce Lieu de pouvoir.

JEU EXPERT

UNIQUEMENT POUR 3 À 5 JOUEURS.

LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT :

Jouez avec l'autre côté du tableau de jeu. Les jetons Temps noirs imprimés sur la première case des Lieux de pouvoir sont couverts de jetons Temps blancs. Les jetons imprimés visibles fonctionnent comme des jetons déposés.

LE PAPE APPELLE AUX CROISADES :

Un Chevalier aux Croisades (et son Suzerain) ne peut ni gagner ni perdre de  quand il gagne ou perd une Terre.

Note : une terre conquise à un Chevalier aux Croisades ne rapporte pas de  si elle est placée sur de ses Vassaux.

LE PLAISIR DU ROI :

Après avoir conquis une Terre à un joueur, vous pouvez l'offrir au Roi. Dans ce cas, recevez 3  et défaussez-la.

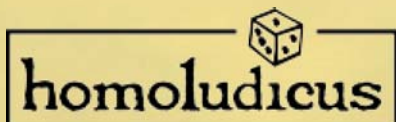
CRÉDITS

Auteur : Firmino Martinez

Éditeur : Pol Cors

Graphisme et illustrations : Pedro Soto

Traduction française : François Haffner



(c) 2011 HomoLudicus Juegos, S.L.

Merci aux testeurs José Luis Gama, Miguel Angel Ucha, Ignacio Abal, Jorge Abel, Jose Angel Garcia, José Alberto Rodríguez y Angel Sousa.

Et à tous les joueurs de Tierra de Nadie, Zona Lúdica, Festival de Córdoba, Leiria Con y Homínidos : Fernando Liste, Pili Rivero, Andrés Montero, Enrique Montero, Jose Angel Sacarrera, Gonzalo Pazos, Eloy Muñoz, Manuel Suffo y Mari Ángeles, Julio Giménez, Antonio Becerra, David Jiménez, Carlos Guerrero, Juan Silva, José Martínez, Xavi Carrascosa, Miguel Garcia, Pili Pérez, Luis Alberto Fernández, Juan Diego Fito, Pedro Garcia, Angel Agueras, Francisco José González, Meritxeli Casas, Genís Morera, Tania Álvarez, Guillermo Ortiz, José David Cazorla, Fran Moli, Cristian Cano, Iván Jimenez, Juan Miguel Soler, Selema, Jorge Valenzuela, Nerea Puíme.

Mention spéciale à : Francisco Ronco, Francisco Javier Ruiz, José Merlo, Daniel Becerra, Esteban Fernández, Henrique Egea, Pablo Barreiro, Mariano Iannelli, Jesús Torres and Paulo Soledade.

