



PALADINS

DU ROYAUME DE L'OUEST

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS

TRADUCTION – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2019 GARPHILL GAMES

WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

Paladins du Royaume de l'Ouest se déroule à une époque tumultueuse de l'histoire de la Francie Occidentale, aux environs de l'an 900. Malgré des efforts récents pour développer la ville, les régions périphériques sont toujours menacées par les Envahisseurs. Les Sarrasins surveillent les frontières alors que les Vikings pillent les richesses et le bétail. Même les Byzantins se montrent menaçants à l'Est. En tant que nobles gens, les joueurs doivent rassembler les ouvriers de la ville pour se défendre contre les ennemis, construire des fortifications et répandre la foi dans tout le pays. Heureusement, vous n'êtes pas seuls. Dans sa grande sagesse, le roi a envoyé ses meilleurs chevaliers pour vous aider dans vos efforts. Préparez les chevaux et aiguiser vos épées, les paladins approchent.

BUT DU JEU

Le but du jeu Paladins du Royaume de l'Ouest est d'être le joueur avec le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie. Les points sont gagnés en établissant des Garnisons et en construisant des Fortifications, en missionnant des Moines et en affrontant les Envahisseurs. À chaque Manche, les joueurs réclameront l'aide d'un Paladin spécifique et rassembleront des ouvriers pour accomplir des tâches. Au fil de la partie, les joueurs augmenteront petit à petit leur foi, leur force et leur influence. Ces critères affecteront non seulement leur score final, mais détermineront aussi la portée de leurs actions. La partie se termine à la fin de la 7^{ème} Manche.

MATÉRIEL

	22 Paysans		18 Combattants		32 Ateliers		28 Garnisons
	18 Éclaireurs		18 Clercs		28 Moines		28 Jarres (4 de chaque valeur)
	18 Marchands		18 Criminels		12 Marqueurs Attribut (4 de chaque couleur)		

MATÉRIEL



48 Cartes Paladin



32 Cartes Villageois



36 Cartes Envahisseur



10 Cartes Faveur du Roi (Sceau Vert)
6 Cartes Ordre du Roi (Sceau Rouge)



24 Cartes Dette



24 Cartes Suspicion



24 Cartes Taverne



24 Cartes Rempart



17 Cartes Objectif
(pour le Mode Solo)



50 Pièces



40 Provisions



1 Marqueur 1^{er}
Joueur



1 Marqueur Ressource
(pour le Mode Solo)



4 Plateaux de Joueur

Le verso de chaque Plateau de Joueur contient un plateau IA (Intelligence Artificielle)



1 Plateau Principal en 2 parties

MISE EN PLACE

Pour mettre en place Paladins du Royaume de l'Ouest, suivez les étapes ci-dessous :

1. Assemblez les 2 parties du Plateau Principal pour former la zone de jeu centrale.
2. Mélangez les cartes Villageois et placez la pile face cachée à gauche du Plateau Principal. Piochez et révélez 5 cartes Villageois que vous placez face visible à gauche au-dessus du Plateau Principal.
3. Mélangez les cartes Rempart et placez la pile face cachée au-dessus du Plateau Principal vers le centre.
4. Selon le nombre de joueurs placez 5 à 8 pièces (comme indiqué sur l'illustration) au-dessus du Plateau Principal à droite des cartes Rempart. C'est la « Réserve des Impôts ».
5. Placez les cartes Dette en pile, face « Non Payée » visible à droite au-dessus du Plateau Principal.
6. Mélangez les cartes Suspicion et placez la pile, face cachée, à droite de la pile de cartes Dette.



7. Mélangez les cartes Envahisseur et placez la pile face cachée à droite du Plateau Principal. Tirez les 6 premières cartes Envahisseur et placez-les face visible à droite en dessous du Plateau Principal.
8. Mélangez les cartes Ordre du Roi et placez-en aléatoirement 3, face cachée, à gauche sur le Plateau Principal. Mélangez les cartes Faveur du Roi et placez-en aléatoirement 5 face cachée à droite des 3 cartes Ordre du Roi. Remettez les cartes Ordre du Roi et Faveur du Roi non utilisées dans la boîte sans les regarder.
9. Mélangez les cartes Taverne et placez la pile face cachée à gauche en dessous du Plateau Principal.

MISE EN PLACE

10. Placez toutes les pièces restantes, les provisions et les Ouvriers (*Paysans, Éclaireurs, Marchands, Combattants, Clercs et Criminels*) dans une réserve à côté du Plateau Principal, accessible à tous les joueurs.

11. Donnez à chaque joueur un Plateau de Joueur et le matériel suivant :



8 Ateliers

7 Moines

7 Garnisons

3 Marqueurs Attribut
(1 de chaque couleur
placé sur la case "0")

7 Jarres
(Dans l'ordre croissant de gauche
à droite)

12 Cartes Paladin
Chaque Plateau de Joueur a un set de cartes
Paladin correspondant. Notez les images de fond
sur les cartes. À part ces images de fond, chaque
set de cartes Paladin est identique.

3 Pièces et 1 Provision de
la réserve

12. Chaque joueur mélange ses cartes Paladin et place la pile face cachée à côté de son Plateau de Joueur.
13. Déterminez aléatoirement le joueur qui débute et donnez-lui le Marqueur 1^{er} Joueur.
14. Dans l'ordre inverse du tour (*en commençant par le joueur à droite du 1er Joueur puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre*), chaque joueur doit sélectionner sur le Plateau Principal un Villageois à Recruter dans son équipe. Recruter un Villageois consiste à le placer face visible à côté de son Plateau de Joueur. Notez que cela ne coûte rien aux joueurs. Quand tous les joueurs ont fait leur recrutement, déplacez les cartes Villageois restantes vers la droite pour remplir les espaces vides. Révélez ensuite de nouvelles cartes Villageois de la pile Villageois pour compléter tous les emplacements vides.

Note : certains Villageois que vous recrutez (*pendant la mise en place ou durant la partie*), rapportent des récompenses immédiates 🏹. Dans ce cas, l'information est inscrite à gauche de la carte Villageois.



Par exemple si un joueur Recrute l'Architecte illustrée ici, il gagne immédiatement 1 Provision.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Paladins du Royaume de l'Ouest se joue en 7 Manches.

À chaque Manche, les joueurs devront sélectionner un Paladin pour les assister ainsi que 6 nouveaux Ouvriers. En commençant par le 1^{er} joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur réalise une seule action. Les joueurs alternent ainsi les tours en réalisant une action à la fois jusqu'à ce qu'ils aient tous passé.

Une fois que tous les joueurs ont passé, on procède à une réinitialisation rapide du Plateau Principal pour révéler de nouveaux Villageois et Envahisseurs avant de passer à la Manche suivante.

STRUCTURE DES MANCHES

Chacune des 7 Manches de Paladins du Royaume de l'Ouest suit la même structure :

1. Le 1^{er} Joueur passe le **Marqueur 1^{er} Joueur** à son voisin de gauche (*ignorez cette étape à la première Manche*).
2. Révélez les **cartes Ordre du Roi** et **Faveur du Roi** de la Manche en cours. Le numéro de la Manche est inscrit sur les boucliers verts au-dessus de chaque emplacement de carte. Durant les deux premières Manches, une carte Ordre du Roi est révélée. À la troisième Manche, une carte Ordre du Roi et une carte Faveur du Roi sont révélées. Aux Manches 4 à 7, seule une carte Faveur du Roi est révélée à chaque fois.

Par exemple, durant la première Manche, la première carte Ordre du Roi a été révélée. Elle représente 5 icônes Remparts.



Ordres du Roi

Ils offrent à tous les joueurs l'opportunité de marquer des points bonus. Notez les drapeaux de scores imprimés en dessous des emplacements des cartes Ordre du Roi. Le premier Ordre du Roi rapportera aux joueurs 4 PV additionnels s'ils remplissent la condition (5 Remparts dans l'exemple ci-dessus). Le second rapportera 6 PV et le troisième 8 PV. Ces points de victoire bonus sont gagnés par tous les joueurs qui remplissent les conditions en fin de partie.

Faveurs du Roi

Elles ouvrent au joueur de nouvelles possibilités d'actions à utiliser à chaque Manche. Chaque Faveur du Roi ne peut être utilisée qu'une fois par Manche (*une Faveur ne peut pas être libérée par l'action Prier, expliquée plus loin*).

3. Piochez et placez, face visible, un nombre de **cartes Taverne** égal au nombre de joueurs plus 1.

Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, révéléz 5 cartes Taverne :



4. Chaque joueur pioche et prend dans sa main les 3 premières **cartes Paladin** de sa pile. Il réalise ensuite les étapes suivantes :

- Il choisit un Paladin à utiliser durant cette Manche en le plaçant face cachée sur l'emplacement à gauche de son Plateau de Joueur.
- Il place un Paladin face cachée sur le dessus de sa pile Paladin (*il piochera à nouveau cette carte lors de la prochaine Manche*).
- Il place le dernier Paladin face cachée sous sa pile Paladin.

2 Ouvriers gagnés
à cette Manche

Augmentation
temporaire d'Attribut
pour cette Manche

Nom du Paladin

Capacité spéciale
pour cette Manche



Sélectionner quel Paladin utiliser (*ainsi que ceux à placer sur et sous la pile Paladin*) est une décision cruciale à prendre au début de chaque Manche.

Chaque Paladin rapporte immédiatement 2 nouveaux Ouvriers pour la Manche en cours. Il donne aussi des augmentations temporaires d'Attribut dans un ou plusieurs domaines. Enfin, il arrive avec une capacité spéciale pour la Manche en cours.

Par exemple, Engelier arrive avec 1 Combattant (rouge) et 1 Éclaireur (vert). Il augmente la Force de 3 et la Foi de 1. Il rapporte également 2 Pièces chaque fois que le joueur attaque un Envahisseur durant cette Manche.

5. En commençant par le 1^{er} Joueur de cette Manche et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur révèle son Paladin et prend dans la réserve les **2 Ouvriers** inscrits sur la carte. Ensuite, il sélectionne une des cartes Taverne disponibles et prend les **4 Ouvriers** inscrits dessus.

Conseil : après avoir sélectionné une carte Taverne, le joueur la pivote de 90° pour indiquer aux autres joueurs qu'elle n'est plus disponible. Notez qu'à chaque Manche, il restera une carte Taverne non revendiquée.

Les Ouvriers collectés grâce aux cartes Paladin et Taverne sont placés en dessous du Plateau de Joueur. Une fois que tous les joueurs ont révélé leur Paladin pour la manche et collecté leurs 6 Ouvriers (2 pour le Paladin et 4 pour la Taverne) la partie continue.

6. En commençant par le 1^{er} Joueur de cette Manche et en continuant dans le sens horaire chaque joueur doit décider de **réaliser une action ou de passer**. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Le fonctionnement de chaque action est décrit en détail aux pages suivantes.
7. Une fois que tous les joueurs ont passé (voir page 24), on procède à la réinitialisation du Plateau Principal de la manière suivante :
 - S'il y a encore une carte Villageois sur l'emplacement le plus à droite, défaissez-la. Glissez ensuite toutes les cartes Villageois restantes (s'il y en a) vers la droite pour compléter les espaces vides. Révélez finalement de **nouvelles cartes Villageois** depuis la pile de cartes Villageois pour remplir les emplacements vides. Si la pile de cartes Villageois est vide, elle n'est pas renouvelée.
 - S'il y a encore une carte Envahisseur sur l'emplacement le plus à gauche, défaissez-la. Glissez ensuite toutes les cartes Envahisseur restantes (s'il y en a) vers la gauche pour compléter les espaces vides. Révélez finalement de **nouvelles cartes Envahisseur** depuis la pile de cartes Envahisseur pour remplir les emplacements vides. Si la pile de cartes Envahisseur est vide, elle n'est pas renouvelée.
 - Retirez toutes les cartes Taverne de cette Manche face visible dans la défaisse à gauche de la pile de cartes Taverne. Si la pile Taverne est vide, mélangez simplement la défaisse pour en créer une nouvelle.
 - Remettez dans la réserve tous les Ouvriers qui ont été placés sur les Faveurs du Roi (dès la 3^{ème} Manche).

RÉALISER DES ACTIONS

Comme expliqué précédemment, une fois que tous les joueurs ont révélé leur Paladin pour la Manche en cours et collecté leurs Ouvriers, ils commencent à réaliser des actions. Chacun leur tour, dans le sens horaire, les joueurs réalisent une seule action. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Les joueurs réalisent une action en plaçant 1 ou plusieurs Ouvriers de leur réserve soit sur leur Plateau de Joueur, soit sur une carte Faveur du Roi révélée sur le Plateau Principal. Les actions à gauche du Plateau de Joueur sont axées sur la construction et la collecte de ressources. Les actions à droite du Plateau de Joueur sont axées sur l'augmentation des Attributs et le gain de PV.

Toutes les actions à droite du Plateau de Joueur nécessitent un Attribut particulier et rapporte un autre Attribut. Il est important pour les nouveaux joueurs de bien comprendre ce mécanisme. L'Attribut nécessaire est indiqué à gauche de la bannière de l'action et l'Attribut gagné est à droite.

Par exemple Fortifier nécessite de l'Influence (bleu) et rapporte de la Force (rouge).

Le fonctionnement spécifique de chaque action sera détaillé plus loin. Pour l'instant, il suffit de garder cette information en mémoire pour la suite.



Chaque action nécessite aussi un certain nombre d'Ouvriers et souvent un type spécifique (couleurs) d'Ouvriers.

Il y a quelques règles en lien avec le placement des Ouvriers sur les emplacements colorés et transparents :

- N'importe quel ouvrier peut être placé sur un emplacement transparent.
- Un emplacement coloré nécessite un ouvrier de la couleur correspondante.
- Les Criminels (*violet*) agissent comme des Jokers et peuvent être placés sur des emplacements colorés ou transparents.

Par exemple, Fortifier nécessite un Marchand (bleu), un Ouvrier de n'importe quel type et un Éclaireur (vert).

Règles importantes : les joueurs ne peuvent pas réaliser plus de 7 fois chacune des actions Missionner, Fortifier, Établir une Garnison, Absoudre et Convertir. Il n'y a pas de restrictions (de nombre) en ce qui concerne l'action Attaquer.

ACTIONS DES PLATEAUX DE JOUEUR

Développer

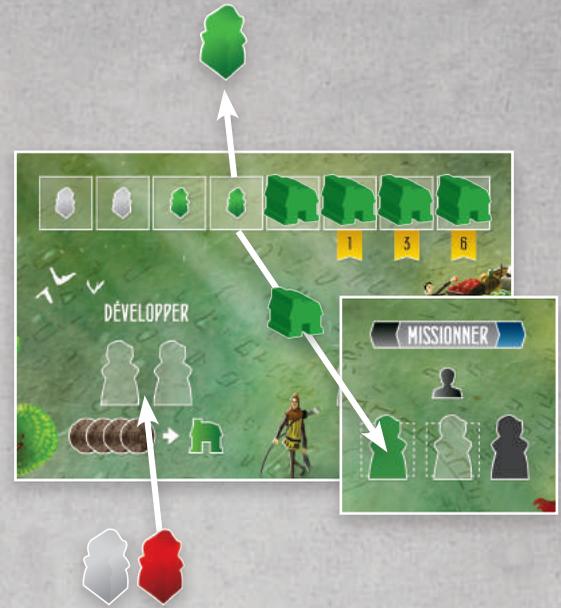
Cette action nécessite exactement 2 Ouvriers de n'importe quel type et coûte 4 Pièces. Après avoir placé les Ouvriers et payé les 4 Pièces à la réserve, le joueur doit déplacer l'Atelier le plus à gauche de son Plateau de Joueur sur un des emplacements actions à droite de son Plateau de Joueur.

Notez les cadres blancs en pointillé autour des deux emplacements Ouvriers les plus à gauche de chaque action. Ce sont les emplacements où un joueur peut placer son Atelier quand il réalise l'action Développer. Placer un Atelier sur une action lui permettra par la suite d'utiliser moins d'ouvriers pour réaliser l'action où il a placé un Atelier. Chacune de ces 6 actions de droite peut contenir au maximum 2 Ateliers.

En plus de cela, le joueur gagne immédiatement l'Ouvrier indiqué sur l'emplacement où l'Atelier a été pris.

Par exemple, ce joueur décide de placer un Paysan (blanc) et un Combattant (rouge) sur l'action Développer. Il paye 4 Pièces à la réserve et décide de Développer l'emplacement avec l'Ouvrier vert à gauche de l'action Missionner. À partir de maintenant, réaliser l'action Missionner un Moine ne nécessitera plus que 2 Ouvriers. De plus, il prend immédiatement dans la réserve un Ouvrier de la couleur indiquée sur l'emplacement révélé lorsqu'il a déplacé l'Atelier (1 Éclaireur).

Note : Les joueurs sont autorisés à placer un Atelier sur l'emplacement d'une action où il y a déjà un Ouvrier (placé plus tôt dans la manche). Il suffit de retourner l'Ouvrier dans la réserve avant de placer l'Atelier.



ACTIONS DES PLATEAUX DE JOUEUR

Recruter

Cette action nécessite 1 ou 2 Ouvriers et peut avoir un coût en Pièces. Ces coûts sont indiqués sous chaque carte Villageois placée en haut à gauche du Plateau Principal. Les 2 cartes Villageois les plus à gauche peuvent aussi être recrutées en prenant une Dette plutôt qu'en payant leur coût en Pièces. Si le joueur décide de prendre une Dette, il prend la première carte de la pile Dette et la place à côté de son Plateau de Joueur face « Non Payée » visible. Les cartes Villageois prises lors de l'action Recruter ne sont remplacées qu'à la Réinitialisation.

Règle importante : si un joueur ne place qu'un seul Ouvrier lors d'un tour, il ne pourra pas en placer un 2^{ème} lors d'un prochain tour. Il doit décider s'il place 1 ou 2 Ouvriers au moment où il réalise l'action.



Si le joueur utilise 1 seul Ouvrier (*de n'importe quelle couleur*), il doit le poser sur l'emplacement Ouvrier de gauche. Placer 1 Ouvrier permet au joueur d'envoyer un Villageois effectuer une Quête. La carte Villageois choisie est défaussée à gauche du Plateau Principal. Lors de cette action, le joueur n'est concerné que par les icônes de la partie supérieure droite de la carte Villageois et gagne immédiatement ce qui y est inscrit.

Par exemple, L'Abbé ci-dessous coûte 2 Pièces à défausser et rapporte immédiatement 1 Clerc et 1 Paysan.



Si le joueur utilise 2 Ouvriers (*dont au moins 1 Combattant*), il peut Recruter une carte Villageois dans son équipe. En réalisant cette action, le joueur n'est concerné que par les icônes de la partie inférieure de la carte Villageois. Elles indiquent une capacité permanente disponible pour le reste de la partie et parfois une récompense immédiate. Les Villageois Recrutés ainsi sont placés face visible à côté des Plateaux de Joueur.

Par exemple, La Gardienne ci-dessous coûte 3 Pièces ou 1 Dette et rapporte immédiatement 1 Pièce. Une fois recrutée, elle fait gagner 1 Pièce supplémentaire à chaque fois que le joueur réalise l'action Fortifier.



Chasser et Commercer

Ces deux actions nécessitent 1 ou 2 Ouvriers. Si le joueur place 1 seul Ouvrier (*de n'importe quel type*), il doit le poser sur l'emplacement Ouvrier de gauche. Cela lui permet de gagner 1 Ressource de la réserve (*Pièce pour le Commerçant ou Provision pour le Chasseur*). Si le joueur place 2 Ouvriers, celui de droite doit correspondre au type de l'action (*Éclaireur pour Chasser et Marchand pour Commercer*). Il gagne alors 3 Ressources correspondantes de la réserve (*Pièces pour le Commerçant ou Provisions pour le Chasseur*).



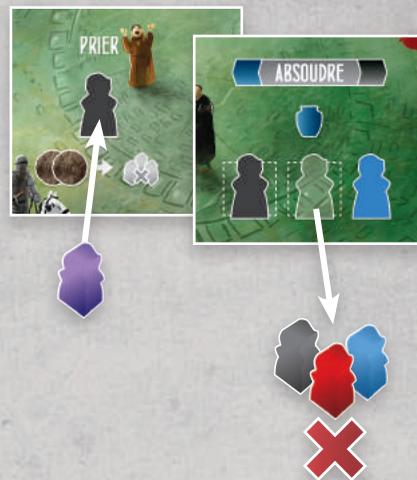
Règle importante : si un joueur ne place qu'un seul Ouvrier lors d'un tour, il ne pourra pas en placer un 2^{ème} lors d'un prochain tour. Il doit décider s'il place 1 ou 2 Ouvriers au moment où il réalise l'action.



Prier

Cette action nécessite 1 Clerc (*noir*) et coûte 2 Pièces. Après avoir placé le Clerc et avoir payé les 2 Pièces, le joueur peut immédiatement retirer tous les Ouvriers d'un emplacement action de son Plateau de Joueur et les remettre dans la réserve. Le but de cette action est de libérer un autre emplacement action pour pouvoir le réactiver durant la même Manche.

Par exemple, ce joueur décide de placer 1 Criminel (souvenez-vous qu'ils sont considérés comme des Jokers) et payer 2 Pièces pour Prier. Il choisit d'utiliser cette action pour retirer tous les Ouvriers de son action Absoudre et les remet dans la réserve.



Conspirer

Cette action nécessite 1 Ouvrier de n'importe quel type et rapporte immédiatement au joueur 1 Criminel (*violet*). **Chaque fois qu'un joueur gagne un Criminel, il doit aussi prendre 1 carte Suspicion.** Le fonctionnement des cartes Suspicion est expliqué en détails à la page 22.

ACTIONS DES PLATEAUX DE JOUEUR



Missionner

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Éclaireur, 1 Ouvrier de n'importe quel type et 1 Clerc) et une quantité croissante de Provisions. **Le coût en Provisions est inscrit au-dessus de chaque Moine sur le Plateau de Joueur.** Les 3 premiers Moines coûtent 1 Provision, les 2 suivants coûtent 2 Provisions et les 2 derniers coûtent 3 Provisions. Le joueur doit toujours Missionner le Moine le plus à gauche sur son Plateau de Joueur. Il ne peut pas les placer dans n'importe quel ordre.

Pour Missionner un Moine sur le Plateau Principal, le joueur utilise son **Attribut Foi**. Le niveau de Foi du joueur détermine dans quelles régions il peut Missionner ses Moines. **Cette information est représentée par les drapeaux Foi (noirs) au bas du Plateau Principal.** Chaque région (les zones directement au-dessus des cartes Envahisseur) nécessite un niveau de Foi croissant de gauche à droite (la première région ne nécessite pas de Foi, la deuxième en nécessite 2 ou plus, la troisième 4 ou plus, etc.). Pour Missionner un Moine dans une région, il faut aussi un emplacement libre où le poser (pas déjà occupé par un Moine ou une Garnison). Ce sont les emplacements carrés sur le Plateau Principal dans lesquels sont illustrées des récompenses immédiates. Notez que certains de ces emplacements ne sont utilisables que pour des parties avec un nombre de joueurs spécifique.

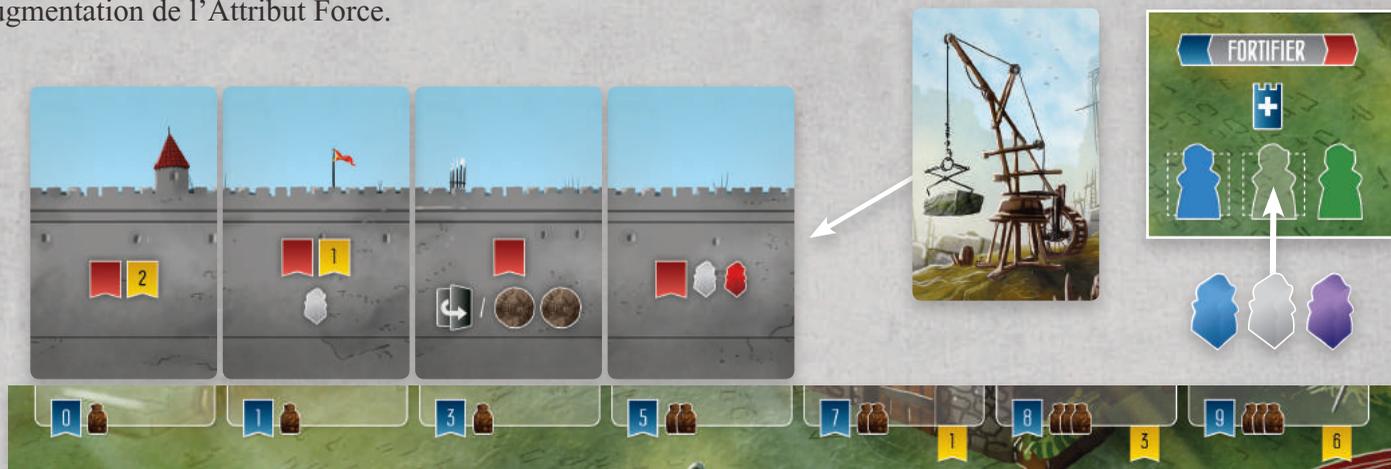
Par exemple, le joueur ci-dessous décide de Missionner un Moine. Comme il a précédemment Développé son action Missionner, il n'a besoin que de 2 Ouvriers. Il place 2 Ouvriers et paye 1 Provision à la réserve. Comme il a une Foi de 3 (2 sur la piste Attribut et 1 grâce à son Paladin), il décide de Missionner son Moine sur un emplacement de la 2^{ème} région du Plateau Principal et il gagne immédiatement 1 Éclaireur (vert) de la réserve. Comme, en déplaçant le Moine qu'il a Missionné, il a révélé un drapeau Influence, il gagne aussi 1 Influence et déplace immédiatement son marqueur Influence sur la piste Attribut.



Fortifier

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Marchand, 1 Ouvrier de n'importe quel type et 1 Éclaireur) et une quantité croissante de Provisions. **Le coût en Provisions est inscrit sous les emplacements des cartes au haut du Plateau de Joueur.** Les 3 premiers Remparts coûtent 1 Provision, les 2 suivants coûtent 2 Provisions et les 2 derniers coûtent 3 Provisions. Le joueur doit toujours placer les Remparts de gauche à droite. Il ne peut pas les placer dans n'importe quel ordre.

Pour Fortifier, le joueur vérifie son Attribut Influence qui doit être supérieur ou égal à la valeur indiquée sur le plateau principal, en-dessous de l'emplacement où il pose la carte Rempart (le premier Rempart ne nécessite pas d'Influence, le second en nécessite 1 ou plus, le troisième 3 ou plus, etc.). Quand il Fortifie la ville avec un Rempart, le joueur tire la 1^{ère} carte de la pile Rempart et la place face visible au-dessus de son Plateau de Joueur. Chaque carte Rempart indique des récompenses immédiates. Notez que cela inclut toujours au moins 1 augmentation de l'Attribut Force.



Par exemple, le joueur ci-dessus décide de construire son 4^{ème} Rempart. A partir de l'exemple de la page précédente, on sait qu'il a maintenant une Influence de 5 (après en avoir gagné 1 pour son action Missionner et inclus les 3 de son Paladin). Il place les Ouvriers requis sur l'emplacement Fortifier. Grâce à son Paladin (Anséïs), cette action ne lui coûte pas de Provisions. Il tire la 1^{ère} carte de la pile Rempart et la place sur l'emplacement libre le plus à gauche au-dessus de son Plateau de Joueur. La carte Rempart lui rapporte immédiatement 1 Force. Il déplace son marqueur Force sur la piste Attribut. Il gagne aussi 2 Ouvriers (1 Paysan et 1 Combattant). Sa prochaine action Fortifier nécessitera une Influence de 7 et 2 Provisions.



Établir une Garnison

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Marchand, 1 Ouvrier de n'importe quel type et 1 Combattant) et une quantité croissante de Provisions. Le coût en Provisions est inscrit au-dessus de chaque Garnison sur le Plateau de Joueur. Les 3 premières Garnisons coûtent 1 Provision, les 2 suivantes coûtent 2 Provisions et les 2 dernières coûtent 3 Provisions. Le joueur doit toujours prendre la Garnison la plus à gauche sur son Plateau de Joueur. Il ne peut pas les placer dans n'importe quel ordre.

Pour Établir une Garnison sur le Plateau Principal, le joueur utilise son **Attribut Force**. Le niveau de Force du joueur détermine où il peut placer ses Garnisons. Cette indication est représentée par les drapeaux Force à droite au bas du Plateau Principal. Chaque région (les zones directement au-dessus des cartes Envahisseur) nécessite un niveau de Force croissant de gauche à droite (la première région nécessite 1 Force ou plus, la deuxième en nécessite 3 ou plus, la troisième 5 ou plus, etc.). Pour Établir une Garnison dans une région, il faut aussi un emplacement libre où la poser (pas déjà occupé par un Moine ou une Garnison). Ce sont les emplacements carrés sur le Plateau Principal dans lesquels sont illustrées des récompenses immédiates. Notez que certains de ces emplacements ne sont utilisables que pour des parties avec un nombre de joueurs spécifique.

Par exemple, le joueur ci-dessous décide d'Établir une Garnison. Il place 3 Ouvriers et paye 1 Provision à la réserve. Comme il a une Force de 5, il décide de placer sa Garnison sur un emplacement de la 3^{ème} région du Plateau Principal. Il gagne immédiatement une action Prier (enlever tous les Ouvriers d'une action de son Plateau de Joueur). Comme, en déplaçant la Garnison qu'il a établie, il a révélé un drapeau Foi, il gagne aussi 1 Foi et déplace immédiatement son marqueur Foi sur la piste Attribut.



Absoudre

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Clerc, 1 Ouvrier de n'importe quel type et 1 Marchand) et une quantité croissante de Pièces. **Le coût en Pièces est noté au-dessus de chaque Jarre du Plateau de Joueur.** La première Jarre coûte 1 Pièce, les 3 suivantes coûtent 2 Pièces et les 3 dernières en coûtent 3. Le joueur doit toujours Absoudre en utilisant la Jarre disponible la plus à gauche (avec la plus petite valeur). Il ne peut pas les utiliser dans n'importe quel ordre.

Pour Absoudre, le joueur vérifie son Attribut Influence qui doit être supérieur ou égal aux valeurs inscrites directement sur les Jarres placées sur son Plateau de Joueur. Pour Absoudre, le joueur déplace la Jarre la plus à gauche vers un emplacement libre (pas déjà occupé par une Jarre) en bas à droite de son Plateau de Joueur. Chacun de ces emplacements indique une récompense immédiate gagnée par le joueur. Il gagne aussi 1 Foi (il déplace immédiatement son marqueur Foi sur la piste Attribut). Enfin, il peut éliminer une carte Suspicion présente (si c'est le cas) au-dessus de son Plateau de Joueur.

Par exemple, le joueur ci-dessous décide d'Absoudre. Il place 3 Ouvriers et paye 1 Pièce à la réserve. Il n'a pas besoin d'Influence pour Absoudre la première fois. Il décide de déplacer la première Jarre sur le 1er emplacement libre « Rembourser une Dette ». Il retourne immédiatement une Dette « Non Payée » du côté « Payée ». Il retire aussi 1 carte Suspicion qu'il a au-dessus de son Plateau de Joueur. Comme, en déplaçant la Jarre, il a révélé un drapeau Foi, il gagne aussi 1 Foi et déplace immédiatement son marqueur Foi sur la piste Attribut.



ACTIONS DES PLATEAUX DE JOUEUR

✖ Attaquer

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Éclaireur, 1 Ouvrier de n'importe quel type et 1 Combattant). Elle requiert aussi des Pièces, mais pas comme un coût obligatoire. Cela est expliqué plus loin. Les cartes Envahisseur prises lors de cette action ne sont remplacées qu'à la Réinitialisation.

Pour Attaquer un Envahisseur, le joueur vérifie son Attribut Force qui doit être supérieur ou égal à la valeur indiquée sur le plateau principal, au-dessus de la carte sélectionnée. Cependant, pour chaque 2 Forces manquantes, le joueur peut dépenser 1 Pièce à la réserve pour faire son attaque (en d'autres mots, 1 Pièce par carte qu'il passe pour Attaquer une carte plus forte que celle qu'il aurait le droit d'Attaquer). Cela correspond au recrutement de guerriers locaux pour combattre les envahisseurs. Quand il Attaque un Envahisseur, le joueur n'est concerné que par les icônes en haut à droite des cartes Envahisseur. Elles indiquent des récompenses immédiates gagnées pour avoir réalisé cette action. Notez que cela inclut toujours au moins 1 augmentation de l'Attribut Influence. Après avoir Attaqué un Envahisseur et gagné les récompenses, le joueur place la carte Envahisseur face cachée à côté de son Plateau de Joueur.

Par exemple, le joueur ci-dessous décide d'Attaquer la carte Mercenaire sous l'emplacement avec une « Force de 7 ». Comme sa Force actuelle est de 5, il paye 1 Pièce à la réserve pour compenser la 2 Forces manquantes. Il gagne immédiatement 1 Influence et déplace son marqueur Influence sur la piste Attribut. Il gagne aussi 2 Paysans de la réserve et place la carte Mercenaire face cachée à côté de son Plateau de Joueur.



Convertir

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Combattant, 1 Ouvrier de n'importe quel type et 1 Clerc) et une quantité croissante de Pièces. **Le coût en Pièces est inscrit au-dessus des emplacements des cartes au bas du Plateau de Joueur.** La première Conversion ne coûte rien, la deuxième coûte 1 Pièce, les 3 suivantes coûtent 2 Pièces et les 2 dernières coûtent 3 Pièces. Le joueur place toujours un Converti à l'emplacement libre le plus à gauche en-dessous de son Plateau de Joueur. Les Envahisseurs pris lors de cette action ne sont remplacés qu'à la Réinitialisation.

Pour Convertir des Envahisseurs, **le joueur vérifie son Attribut Foi qui doit être supérieur ou égal à la valeur indiquée sur le plateau principal, au-dessus de la carte sélectionnée.** Quand il convertit un Envahisseur, le joueur n'est concerné que par les icônes au bas des cartes Envahisseur. Elles indiquent un bonus de fin de partie ainsi qu'une récompense immédiate de 1 Force ou plus. Après avoir Converti un Envahisseur et gagné sa récompense, le joueur prend la carte et la place face visible en-dessous de son Plateau de Joueur (il ne doit pas oublier de payer le coût de l'emplacement en Pièces).

Par exemple, le joueur ci-dessous décide de Convertir l'Assassin sous l'emplacement avec une valeur de « Foi de 2 ». Comme il a 4 de Foi (3 pour son Attribut et 1 pour le Paladin), il peut le Convertir. Il paye 2 Pièces à la réserve comme coût pour placer l'Assassin au premier emplacement libre en-dessous de son Plateau de Joueur (ici, le 3^{ème}). Il gagne immédiatement 2 de Force et déplace son marqueur Force sur la piste Attribut. A la fin de la partie, l'Assassin lui rapportera 1 PV par carte Byzantin qu'il aura attaquée.



Taxe

Chaque fois qu'un joueur gagne une Taxe (*symbole de Pièce rouge*), il doit prendre le nombre de pièces indiqué dans la Réserve des Impôts. Attention, **prendre une Taxe est une action obligatoire**. Parfois, un joueur réalise une action qui résulte sur la prise d'une Taxe à un moment qui n'est pas bénéfique pour lui.

Suspicion

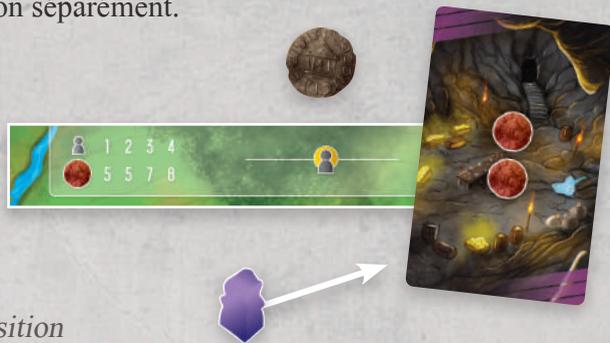
Chaque fois qu'un joueur ajoute un Criminel à sa réserve (*quelle que soit sa provenance*), il doit immédiatement prendre une carte Suspicion. Il tire la première carte de la pile Suspicion et la place face visible à droite au-dessus de son Plateau de Joueur pour que les autres joueurs puissent la voir. Quand le joueur révèle une carte Suspicion, il doit immédiatement prendre le nombre de Pièces indiqué (*0, 1 ou 2*) dans la Réserve des Impôts (*au-dessus du centre du Plateau Principal*).

Au cas où la pile Suspicion est vide, mélangez la défausse pour la renouveler. Dans de rares cas où un joueur doit tirer une carte Suspicion et qu'il n'y en a plus ni dans la pile Suspicion, ni dans la défausse, une Inquisition survient immédiatement. Une fois que l'Inquisition a été résolue, il y aura de nouvelles cartes pour permettre au joueur d'en tirer une.

Dans le cas où un joueur doit prendre des Pièces et qu'il n'y en a plus suffisamment dans la Réserve des Impôts, il prend les pièces manquantes dans la réserve principale. Prendre la dernière pièce de la Réserve des Impôts déclenche immédiatement une Inquisition. C'est pour cette raison que, si plusieurs cartes Suspicion doivent être tirées en même temps, les joueurs résolvent chaque carte Suspicion séparément.

Par exemple, ce joueur vient de collecter 2 Criminels. Il doit prendre 2 Taxes (Pièces) pour la première carte Suspicion tirée. Comme il n'en reste qu'une, il prend la 1^{ère} Pièce dans la Réserve des Impôts et la 2^{ème} Pièce directement dans la réserve principale.

Comme la Réserve des Impôts a été vidée, une Inquisition survient. Une fois l'Inquisition résolue, le joueur tire une nouvelle carte Suspicion pour son second Criminel.



Dettes

Il y a plusieurs façons pour les joueurs de contracter, rembourser et détruire des Dettes.

Les Dettes contractées sont placées face « Non Payée » devant les joueurs.

Chaque Dette non payée en fin de partie fait perdre à son propriétaire 3 PV.

Les Dettes remboursées sont retournées sur la face « Payée » et reste devant les joueurs. Chaque Dette payée rapporte 1 PV à son propriétaire.

Les Dettes détruites sont immédiatement remises dans la pile des cartes Dette.



“Non payée”



“Payée”

L'Inquisition

Chaque fois que la dernière Pièce de la Réserve des Impôts est prise, une Inquisition survient. À ce moment, le ou les joueurs qui ont le plus de cartes Suspicion reçoivent une carte Dette. Si aucun joueur n'a de Suspicion, aucune Dette n'est distribuée. Chaque joueur qui reçoit une Dette durant une Inquisition retourne la moitié de ses Suspensions (arrondi à l'inférieur) dans la défausse Suspicion. Lorsqu'il défausse des cartes Suspicion, le joueur doit toujours défausser les cartes les plus récentes en premier (celles du haut de sa pile Suspicion).

Certaines capacités de Villageois peuvent se déclencher pendant une Inquisition. Par exemple le Conspireur permet aux joueurs de défausser une carte Suspicion avant de vérifier qui en a le plus. Les joueurs peuvent résoudre les capacités de leurs Villageois dans n'importe quel ordre. Cependant ils doivent toutes les résoudre avant la distribution des Dettes.

Une fois que les Dettes ont été distribuées (le cas échéant) et que les Suspensions ont été défaussées, les joueurs doivent remplir la Réserve des Impôts avec des Pièces de la réserve principale. Le nombre de Pièces à ajouter est indiqué dans le petit encadré en-dessous de la Réserve des Impôts.



Par exemple, une Inquisition vient d'être déclenchée. Le premier joueur a 1 Suspicion, le deuxième en a aucune et les deux autres joueurs en ont chacun 3. Ces 2 joueurs prennent chacun 1 Dette et défausse 1 Suspicion. La Réserve des Impôts est remplie avec 8 nouvelles Pièces de la réserve principale.

Une fois qu'un joueur n'a plus d'Ouvrier disponible pour réaliser une action ou qu'il décide de ne plus réaliser d'actions, il doit passer. À ce moment, il doit **enlever tous les Ouvriers de son Plateau de Joueur** et les remettre dans la réserve principale. S'il lui reste des Ouvriers dans sa réserve personnelle, **le joueur peut en garder jusqu'à 3 pour la prochaine Manche**. S'il lui en reste plus de 3, il doit défausser les Ouvriers excédentaires.

Quand un joueur passe, il ne peut plus réaliser aucune action durant cette Manche. Cependant il peut encore être affecté par des Inquisitions (*potentiellement recevoir des Dettes et défausser des Suspensions*). De même, certaines capacités de Villageois peuvent toujours être activées, même si le joueur a passé (*Colporteur, Conspirateur, Châtelain, etc.*).

Une fois que tous les joueurs ont passé, procédez à la réinitialisation décrite en page 10 (étape 7). Si c'était la 7^{ème} Manche, la partie est terminée et on passe au calcul des scores.

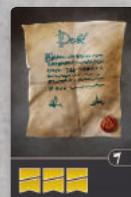
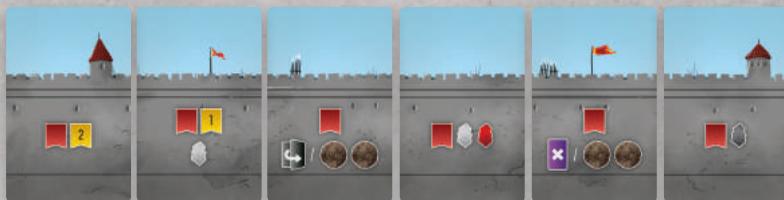
FIN DE PARTIE ET SCORES

La partie se termine immédiatement à la fin de la 7^{ème} Manche. À ce moment, les joueurs doivent additionner leurs PV pour les domaines suivants :

Ordres du Roi complétés	Moines missionnés (<i>si 5 ou plus complétés</i>)
Pistes d'Attribut	Fortifications (<i>si 5 ou plus complétés + PV sur les Remparts</i>)
Ateliers développés (<i>si 6 ou plus complétés</i>)	Garnisons établies (<i>si 5 ou plus complétés</i>)
Dettes (<i>payées et non payées</i>)	Absolutions (<i>si 5 ou plus complétés</i>)
Pièces / Provisions (<i>1 PV par set de 3</i>)	Envahisseurs convertis

Le joueur qui a le plus grand total est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le plus de PV grâce aux Ordres du Roi est le vainqueur. S'il y a toujours égalité le joueur qui a le moins de cartes Suspicion gagne. Enfin, s'il y a toujours égalité les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL DES SCORES



Dans cet exemple, le joueur marque 66 PV selon le décompte suivant :

4 PV pour le 1er Ordre du Roi (5 Remparts ou plus). 8 PV pour le 3^{ème} Ordre du Roi complété (5 Missions ou plus). 16 PV pour sa Force, 13 PV pour son Influence et 6 PV pour sa Foi. 5PV pour avoir Missionné 6 Moines. 3 PV pour avoir construit 6 Remparts plus 3 PV inscrits sur les 2 premiers Remparts. 3 PV pour l'Aventurier converti, 1 PV pour chaque Guerrier converti et 3 PV pour l'Assassin converti. 2 PV pour les Dettes payées et -3 pour la Dette non payée. Enfin, 1 PV pour un set de 3 ressources restantes.

MODE SOLO : MISE EN PLACE

Mise en Place

Pour le joueur, la mise en place reste la même. Pour l'IA (Intelligence Artificielle) suivez les étapes ci-dessous :

1. Choisissez 1 des Plateaux de Joueur et retournez-le sur la face Plateau IA.
2. Placez les 7 Moines, Garnisons et Jarres sur le Plateau IA comme cela se fait sur le Plateau de Joueur.
3. Empilez les Marqueurs Attribut de l'IA sur l'emplacement « 0 » avec **l'Influence en-dessous, la Foi au milieu et la Force sur le dessus**.
4. Placez le Marqueur Ressource sur l'emplacement le plus à gauche de la piste de Ressources, à gauche du Plateau IA.
5. Mettez les 5 cartes Objectif « Faveur du Roi » de côté. Mélangez ensuite les cartes restantes et placez-les face cachée en pile sur l'emplacement de droite du Plateau IA.



6. Choisissez le niveau de difficulté de la partie. Mélangez les cartes Ordre du Roi et, en fonction du tableau ci-dessous, révélez 1, 3 ou 5 cartes. Pour chaque carte révélée, placez 1 Atelier de l'IA sur l'action spécifique correspondante de son Plateau IA.

Facile = 1 carte Ordre du Roi Standard = 3 cartes Ordre du Roi Difficile = 5 cartes Ordre du Roi.

Par exemple, vous tentez la difficulté Standard et vous révélez 3 cartes Ordre du Roi (Missionner, Attaquer et Absoudre). Vous devez placer 1 Atelier de l'IA sur l'emplacement le plus à gauche de chacune de ces actions sur le Plateau IA.

Ensuite, remélangez toutes les cartes Ordre du Roi et placez-en 3 face cachée sur le Plateau Principal comme dans une partie normale.

7. Après avoir placé les Ordres du Roi et les Faveurs du Roi sur le Plateau Principal, placez 1 Atelier de l'IA sur chaque carte Ordre du Roi et 1 carte Objectif « Faveur du Roi » (celles qui avaient été mises de côté) face visible sur chaque carte Faveur du Roi.

8. Le Marqueur 1^{er} Joueur n'est pas utilisé puisque vous jouez toujours en premier.



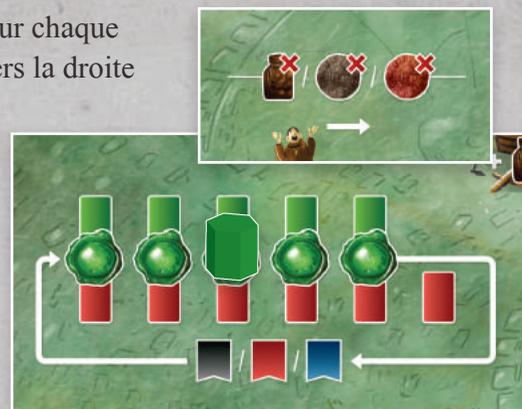
Mise en Place des Manches et des Cartes Taverne

Au début des Manches 1 à 3, lorsque vous révélez la carte Ordre du Roi de la Manche, placez l'Atelier qui s'y trouve sur le Plateau IA, à l'emplacement le plus à gauche de l'action correspondant à la carte. Au début des Manches 3 à 7, placez la carte Objectif qui se trouve sur la carte Faveur du Roi dans la défausse Objectif (pile de gauche du Plateau IA).

A chaque Manche, révélez 2 cartes Taverne et choisissez-en 1. L'IA ne gagne pas d'Ouvriers avec les cartes Taverne, mais elle doit immédiatement prendre 1 Suspicion par Criminel présent sur la carte non choisie.

Piste de Ressources

L'IA ne collecte pas de Provisions, de Pièces ou de Taxes. A la place, pour chaque Ressource qu'elle gagne, déplacez le Marqueur Ressource d'une case vers la droite sur la piste de Ressources de son Plateau IA. Si elle doit prendre des Pièces dans la Réserve des Impôts, déplacez le nombre de Pièces requis de la Réserve des Impôts vers la réserve générale et déplacez son Marqueur Ressource d'autant. Si vous devez déplacer le Marqueur Ressource depuis la 5^{ème} case, revenez au début de la piste et continuez à compter depuis là. Chaque fois que le Marqueur revient en début de piste, augmentez l'Attribut de l'IA le plus faible de 1. En cas d'égalité, déplacez le Marqueur Attribut du dessus de la pile (c'est pour cette raison qu'il est important de placer les Marqueurs Attribut les uns sur les autres plutôt que côte à côte).



Collecter des Ressources améliore petit à petit les Attributs de l'IA, mais cela agit aussi comme facteur déterminant dans les interactions avec certains types de cartes. La disposition de la piste de Ressources correspond à la disposition physique des cartes Villageois (5 cartes vertes), cartes Faveur du Roi (5 sceaux verts) et cartes Envahisseur (6 cartes rouge). Quand l'IA doit interagir avec une des ces cartes, elle doit tenter de cibler la carte qui correspond à la position du Marqueur Ressource. Si la carte ciblée n'est pas disponible, l'IA essaye alors de cibler celle qui est juste à droite (selon la piste de Ressources). Si elle a essayé de cibler la 5^{ème} carte sans succès, elle passe à la 1^{ère} carte. Dans le cas d'un Envahisseur, elle doit essayer de cibler la 6^{ème} carte avant de passer à la 1^{ère}.

Par exemple, le Marqueur Ressource est actuellement sur la case du milieu. Cela signifie que l'IA doit essayer de cibler la 3^{ème} carte depuis la gauche. Si cette carte n'est pas disponible, elle va choisir la 4^{ème}, puis la 5^{ème} et ainsi de suite.

Chaque fois que l'IA doit défausser une carte Suspicion ou Dette et qu'elle n'en a pas, elle doit déplacer 1 Pièce de la Réserve des Impôts vers la réserve générale. Dans ce cas, elle ne déplace pas son Marqueur Ressource sur son Plateau IA.



Règle importante : l'IA ignore tous les coûts en Provisions et en Pièces.

Par exemple, si l'IA utilise la carte Faveur du Roi qui coûte 1 Pièce, elle peut réaliser l'action sans payer ce coût.

Ouvriers

L'IA ne fait aucune différence entre les différents types d'Ouvriers (couleurs). Cependant, chaque fois qu'elle gagne un Criminel (violet), elle doit aussi prendre une Suspicion. Elle ne gagne pas d'Ouvriers grâce aux cartes Paladin ou Taverne. À la place, elle commence toujours les manches avec un nombre donné d'Ouvriers (Nombre d'Ouvriers = Manche en cours plus 3).

Par exemple, l'IA débute la 4^{ème} manche avec exactement 7 Ouvriers (4+3).

Cartes Objectif

Elles indiquent comment l'IA agit. Vous réalisez toujours la première action de la Manche. Ensuite, retournez la première carte de la pile Objectif et placez-la face visible à gauche de la pile (défausse). Si l'IA n'a pas assez d'Ouvriers pour réaliser l'action de la carte ou si l'action a déjà été utilisée lors d'un tour précédent, elle va essayer de réaliser l'action disponible le plus à gauche en haut du Plateau IA (dans l'ordre : Recruter, Prier, Commercer, Conspirer, Se Reposer). Une fois que l'IA a complété son action, vous réalisez votre prochaine action, suivi par l'IA et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

Comme dans une partie standard, vous continuez à alterner les actions jusqu'à ce que vous décidiez de passer. L'IA continue à réaliser des actions jusqu'à ce qu'elle n'ait plus d'Ouvriers dans sa réserve ou qu'elle ait réalisé l'action Se Reposer de son Plateau IA.

Par exemple, la nouvelle carte Objectif IA révélée est « Missionner ». Comme l'IA a déjà 1 Atelier sur l'emplacement de cette action, elle n'a besoin que de 2 Ouvriers. Elle place 2 Ouvriers et complète l'action Missionner. Cependant, si elle n'avait eu qu'1 Ouvrier disponible dans sa réserve, elle aurait dû essayer de réaliser l'action disponible la plus à gauche en haut de son Plateau IA.

Note : chaque action spécifique de l'IA est détaillée aux pages suivantes.



Attaquer

Quand l'IA réalise cette action, elle essaye toujours d'Attaquer la carte Envahisseur correspondant à la position de son Marqueur Ressource. Si cette carte n'est plus disponible, elle défausse la prochaine carte comme indiqué à la page 28. Cependant, l'IA doit avoir assez de Force pour réaliser l'Attaque. Par conséquent, **elle ne peut Attaquer que des cartes Envahisseur qui entrent dans la limite de son Attribut Force**. L'IA gagne immédiatement 1 ou plusieurs récompenses et prend la carte Envahisseur face cachée à côté de son plateau IA comme le ferait un joueur humain.

Convertir

Quand l'IA réalise cette action, elle essaye toujours de Convertir la carte Envahisseur correspondant à la position de son Marqueur Ressource. Si cette carte n'est plus disponible, elle cible la prochaine carte comme indiqué à la page 28. Cependant, l'IA doit avoir assez de Foi pour Convertir un Envahisseur avec succès. Par conséquent, **elle ne peut Convertir que des cartes Envahisseur qui entrent dans la limite de son Attribut Foi**. L'IA déplace la carte sur l'emplacement le plus à gauche disponible en-dessous de son plateau IA, comme le ferait un joueur humain.
Règle importante : l'IA gagne toujours au moins 1 PV pour chaque Envahisseur Converti.

Ordre du Roi

Quand l'IA réalise cette action, **elle essaye toujours de compléter l'Ordre du Roi visible le plus à droite**. Elle ne peut pas réaliser un Ordre du Roi qu'elle a déjà complété. Cependant, si elle a déjà complété tous les Ordres du Roi visibles, elle peut réaliser une nouvelle fois l'Ordre du Roi visible le plus à droite. Comme pour les autres actions, si elle ne peut compléter aucun Ordre du Roi révélé, elle se rabat sur l'action la plus à gauche en haut de son Plateau IA.



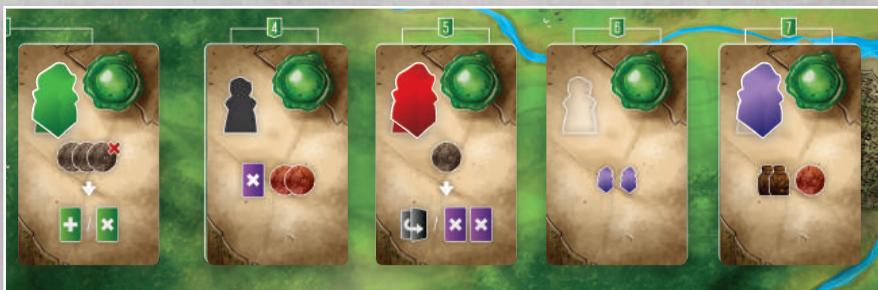
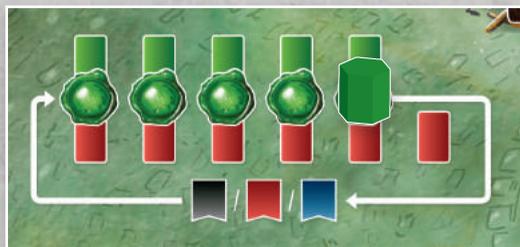
Par exemple, selon ces 3 Ordres du Roi, l'IA devrait réaliser les actions Missionner, puis Convertir et enfin Fortifier.

Si elle a déjà réalisé 5 Missions, elle essayera de Convertir à la place. De même, si elle n'a pas réalisé 5 Missions mais que l'action Missionner est déjà occupée, elle essayera aussi de Convertir à la place.

Faveur du Roi

Quand l'IA réalise cette action, elle essaye toujours de cibler la carte Faveur du Roi correspondant à la position de son Marqueur Ressource. Si cette carte n'est plus disponible, elle cible la prochaine carte comme indiqué à la page 28. Comme pour les autres actions, si elle ne peut activer aucune des Faveurs du Roi révélées, elle se rabat sur l'action la plus à gauche en haut de son Plateau IA.

Par exemple, l'IA a révélé une carte Objectif « Faveur du Roi ». Selon la position de son Marqueur Ressource, elle devrait placer un Ouvrier sur la 5^{ème} carte Faveur du Roi (la plus à droite). Cependant, cette Faveur est bloquée par un autre Ouvrier. Selon le circuit de la piste de Ressources, elle doit ensuite essayer la 1^{ère} Faveur. Comme elle est aussi occupée, elle place finalement son Ouvrier sur la 2^{ème} Faveur du Roi. Elle peut donc retirer 1 Suspicion et gagner 2 Taxes. Comme elle ne collecte pas de Ressources, elle retourne à la place 2 Pièces de la Réserve des Impôts dans la réserve générale et déplace son Marqueur Ressource de 2 cases vers la droite. Comme il est en fin de la piste de Ressources, le Marqueur revient au début et s'arrête sur la 2^{ème} case de la piste. Cela implique que l'IA peut augmenter son Attribut le plus bas de 1.



Fin de Manche

Notez que l'IA ne garde pas d'Ouvriers d'une Manche à l'autre. Elle commence chaque Manche avec un nombre spécifique d'Ouvriers. Il est également important de retenir qu'il ne faut pas mélanger les cartes Objectif entre les Manches. Cela n'arrive que quand l'IA réalise l'action Prier.

Dans une partie standard, s'il reste une carte Villageois sur l'emplacement le plus à droite et une carte Envahisseur sur celui le plus à gauche, elles sont défaussées. Dans une partie Solo, il faut aussi défausser la carte Villageois du 2^{ème} emplacement le plus à droite et la carte Envahisseur du 2^{ème} emplacement le plus à gauche.

VARIANTE SOLO : EXEMPLE DE CALCUL DU SCORE



Par exemple, cette IA réalise un score de 76 points de victoire de la manière suivante :

14 PV pour avoir complété le deuxième et le troisième Ordres du Roi. 49 PV pour ses marqueurs Attribut. 5 PV pour avoir Missionné 6 Moines. 2PV pour avoir Établi 5 Garnisons. 3 PV pour son Armurière. 1 PV pour son Guetteur, 3 PV pour son Garde, 1 PV pour son Protecteur, 2 PV pour son Conquérant et 1 PV pour son Chasseur (l'IA gagne toujours au moins 1 PV pour les Envahisseurs convertis). Finalement, 1 PV pour la Dette remboursée et -6 PV pour ses 2 Dettes non payées.

PV DES CARTES ENVAHISSEUR

Aventurier·ère, Archer·ère, Garde, Guetteur·euse, Chasseur·euse, Vigilant·e

Gagnez 1 PV par 2 actions indiquées réalisées (*Missionner, Établir une Garnison, Développer, Recruter, Fortifier, Absoudre*).

Armurier·ère, Maraudeur·euse, Guerrier·ère

Gagnez 1 PV par 4 Attributs correspondants que vous avez (*Force, Influence, Foi*).

Assassin, Barbare, Conquérant·e

Gagnez 1 PV par type d'Envahisseur indiqué que vous avez Attaqué (*Sarrasin, Byzantin, Viking*).

Champion·ne

Gagnez 1 PV, plus 1 PV supplémentaire pour chaque Ordre du Roi que vous avez complété.

Mercenaire 

Gagnez 1 PV, plus 1 PV supplémentaire pour chaque Mercenaire que vous avez converti.
1 Mercenaire = 2 PV, 2 Mercenaires = 3 PV, etc.

Protecteur·trice

Gagnez 1 PV pour chaque carte Dette que vous avez remboursée.

Voleur·euse

Gagnez 1 PV par Suspicion que vous possédez.

Traître·esse

Perdez 1 PV en moins pour chaque carte Dette "non payée".

CAPACITÉS DES CARTES VILLAGEOIS

Abbé, Acolyte, Architecte, Défenseur, Gardienne, Missionnaire, Sentinelle

Gagnez la récompense indiquée quand vous réalisez l'action spécifique (*Absoudre, Missionner, Développer, Attaquer, Fortifier, Convertir, Établir une Garnison*).

Conspiratrice

Défaussez 1 Suspicion à chaque Inquisition.

Agent de Recouvrement

Gagnez l'Ouvrier indiqué quand vous remboursez une carte Dette.

Colporteur

Gagnez la récompense indiquée à chaque Inquisition où vous avez au moins 2 Suspiciens.

Châtelain

Augmentez l'Attribut indiqué de 1 à chaque Inquisition où vous n'avez pas de Suspicion.

Note : lors d'une Inquisition, les capacités des Conspireurs, Colporteurs et Châtelains s'activent avant la contraction des Dettes. Cependant, les joueurs peuvent les résoudre dans l'ordre de leur choix. Par exemple, un joueur a 2 Conspireurs, 1 Colporteur, 2 Châtelains et 2 Suspiciens au moment de l'Inquisition. Il décide d'activer son Colporteur et gagne des ressources. Il active ensuite ses 2 Conspireurs pour éliminer 2 Suspiciens. Enfin, comme il n'a plus de Suspiciens, il peut activer ses Châtelains.

RÉFÉRENCE RAPIDE DES RÉCOMPENSES



Gagnez 1 Foi



Gagnez 1 Force



Gagnez 1 Influence



Gagnez 1 Paysan



Gagnez 1 Éclaireur



Gagnez 1 Marchand



Gagnez 1 Combattant



Gagnez 1 Clerc



Gagnez 1 Criminel (*prenez aussi 1 carte Suspicion*)



Priez (*retirez tous les Ouvriers d'une action de votre Plateau de Joueur*)



Gagnez 1 Provision



Gagnez 1 Pièce (*de la réserve générale*)



Gagnez 1 Pièce (*de la Réserve des Impôts*)



Retirez (*défaussez*) 1 Suspicion



Détruisez (*défaussez*) 1 Dette non payée



Remboursez (*retournez*) 1 Dette non payée



Recrutez 1 Villageois disponible gratuitement (*pas de coût en Pièces quand elle correspond à une Mission, un Établissement de Garnison, une Absolution ou un Ordre du Roi*).

Restrictions du Plateau Principal



Ces emplacements ne peuvent être utilisés que lors d'une partie à 3 joueurs ou plus.



Ces emplacements ne peuvent être utilisés que lors d'une partie à 4 joueurs ou plus.

