

BARBARIAN KINGDOMS

RÈGLES DU JEU

JESTER

PRÉSENTATION

INTRODUCTION

Barbarian Kingdoms est un jeu de stratégie compétitif et asymétrique pour 3 à 6 joueurs. L'action se déroule après la chute de l'Empire Romain d'Occident, vers le Vème siècle après Jésus-Christ.

Chaque joueur contrôle l'un des six Royaumes qui rivalisent pour l'hégémonie :



Recrutez des guerriers, levez des impôts, livrez bataille, payez des pots-de-vin, terrassez vos ennemis, pillez du butin, et étendez votre Royaume !



HISTOIRE

Au Vème siècle de notre ère, les cavaliers Huns déferlent sur l'Europe, forçant les tribus germaniques à l'exode. À la faveur de l'hiver, des centaines de milliers de Germains en armes traversent le Rhin gelé à pied sec, contournant ainsi les défenses fortifiées de l'Empire romain.

L'armée impériale, minée par une crise intérieure sans précédent, échoue à repousser les incursions. Les « Grandes Invasions » vont provoquer des années de pillage, d'errance et de guerre...

Pour mettre un terme au désordre, Rome fini par céder des territoires aux Seigneurs de Guerre barbares qui y fondent des Royaumes. Mais, en le privant de ses ressources, l'autonomie croissante des « Royaumes barbares » sonnera le glas de l'Empire d'Occident.

Après un millénaire de suprématie romaine, une nouvelle ère faite d'instabilité et d'opportunités s'ouvre pour l'Europe : le Moyen-Âge...

BUT DU JEU

CONDITIONS DE VICTOIRE	
TERRITORIALE 7	MILITAIRE 2

Le But du jeu est d'être le premier joueur à réaliser l'une des deux Conditions de Victoire :

- **Victoire territoriale :**
Contrôler simultanément 7 Provinces. Ce nombre inclus les Provinces initiales du Royaume qui ne doivent donc pas être contrôlées ou occupées par un adversaire.
- **Victoire militaire :**
Vaincre et éliminer 2 Rois adverses au cours de la partie. Les joueurs ayant perdu leur Roi continuent la partie.

REMPORTER LA VICTOIRE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a réalisé l'une des Conditions de Victoire. Ce joueur remporte immédiatement la partie.

SCORE DE RÈGNE

En fin de Partie, les joueurs n'ayant pas remporté la victoire peuvent, s'ils le souhaitent, calculer leur Score de Règne (p.16) afin de se départager.

VUE D'ENSEMBLE

PREMIER JOUEUR

Le Royaume Hun (rouge) commence la partie. S'il n'est pas joué, le prochain Royaume dans l'ordre indiqué sur le Plateau commence.

DÉROULEMENT

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, jusqu'à la fin de la partie.

TOUR D'UN JOUEUR

Le joueur actif annonce et résout **une** Action :

ACTIONS				
RECRUTEMENT 	TAXATION 	MANŒUVRES 	ASSAUT 	REVENDEICATION

- **Recrutement :** déploiement d'un guerrier
- **Taxation :** collecte d'impôts
- **Manœuvres :** repositionnements tactiques
- **Assaut :** attaque ou invasion d'une province
- **Revendication :** tentative d'annexion

Une **Bataille** peut être déclenchée et résolue immédiatement lorsqu'un Assaut est lancé sur une Province occupée, ou si un adversaire conteste l'Assaut ou la Revendication du joueur actif.

Après avoir résolu son action et terminé son tour, le joueur actif passe la main au joueur à sa gauche.



MATÉRIEL

CONTENU

- 1 règle du jeu
- 6 cartes pouvoirs
- 1 carte Scenarios / score de règne
- 1 bloc de score



1 Plateau de Jeu
(728 mm x 630 mm)



2 Bourses



6 Tuiles domination

72 Jetons trésor

RECTO:



VERSO:



- 30 jetons bronze (1 tremis)
- 24 jetons argent (2 tremis)
- 17 jetons or (3 tremis)
- 1 jeton diamant (5 tremis)

4

6 SETS DE ROYAUME

Chaque set est composé de :



1 Roi



4 Guerriers



4 Jetons de contrôle



1 Plateau individuel



1 Cache du Royaume

MISE EN PLACE

ATTRIBUTION DES ROYAUMES

1. Choisir sur la carte des Scenarios un **scenario** correspondant au nombre de joueurs. Pour une première partie, nous recommandons les scenarios suivants :
 - 3 joueurs : Ostrogoths (violets), Wisigoths (jaunes) et Francs (Verts).
 - 4 joueurs : Ostrogoths (violets), Vandales (bleus), Wisigoths (jaunes) et Francs (Verts).
 - 5 joueurs : Huns (rouge), Ostrogoths (violets), Vandales (bleus), Wisigoths (jaunes), Francs (Verts).
2. Répartir entre les joueurs, par accord ou tirage au sort, les Royaumes du scenario. Pour le tirage au sort, placer dans une bourse un Jeton de contrôle de chacun des Royaumes à attribuer.

PLACEMENT DES JOUEURS

3. Les joueurs s'installent autour du Plateau de Jeu. Idéalement, chacun se place face à la bordure ornée de l'écusson de son Royaume.
4. Placer les **Tuiles de Domination** à la couleur des Royaumes non-joués sur les Provinces correspondantes. **[Prototype d'usine : utiliser uniquement les tuiles portant le numéro I. Celles portant le numéro II ne sont pas utilisées.]**
5. Les **bourses** sont placées à côté du Plateau de Jeu.
6. La carte Scenarios / Score de règne est placée à côté du Plateau de jeu.

INSTALLATION INDIVIDUELLE

7. Chaque joueur répartit à sa convenance 1 pièce de bronze, 1 pièce d'argent et 1 pièce d'or sur les trois **Provinces initiales** de son Royaume. Il les place **face visible**.
8. Chaque joueur récupère son **Trésor initial** (10 tremis) qu'il place devant lui :
 - 3 Jetons « pièce de bronze »
 - 2 Jetons « pièce d'argent »
 - 1 **Jetons** « pièce d'or »
9. Chaque joueur récupère le **set de son Royaume** et installe les différents éléments :
 - Son **Cache** : devant son Trésor
 - Son **Plateau individuel** : devant son Cache
 - Ses **Jetons de contrôle** : sur son Plateau
 - Ses **Guerriers** : sur son Plateau
 - Son **Roi** : dans sa Province capitale
10. Une **carte pouvoir** est placée entre chaque joueur.

BUTINS INITIAUX

11. Placer aléatoirement un jeton coffre, **face cachée**, sur chaque **Province neutre**. On ne place pas de jeton coffre sur les Provinces initiales des Royaumes non-joués. Les pièces restantes éventuelles sont rangées sans être consultées. Le jeton de diamant peut donc éventuellement être écarté.

RANGEMENT

Afin d'accélérer la prochaine mise en place, il est **recommander** de ranger ensemble le set de Royaume et l'argent correspondant au trésor et aux butins initiaux du Royaume (soit 2 pièces d'or, 3 pièces d'argent et 4 pièces de bronze).



5

CONCEPTS PRINCIPAUX

CARTE DU JEU

La Carte est divisée en 37 Zones : 36 Provinces et 1 Mer. La Carte présente également 3 Détroits franchissables.



Province neutre : Province qu'aucun Royaume ne contrôle en début de Partie.



Province initiale : Province contrôlée par un Royaume en début de Partie.



Province capitale : Province de placement initial du Roi. Les autres Royaumes ne peuvent pas en prendre le contrôle.



Province portuaire : Province permettant d'embarquer vers la Mer ou de débarquer depuis la Mer.



Mer : Zone unique. Adjacente à toutes les Provinces portuaires. Contrôlée par tous les Royaumes. Il n'y a pas de batailles navales.



Détroit : relie deux Provinces séparées par la Mer comme si elles étaient adjacentes. Les Détroits ne divisent pas la Mer en zones distinctes.



ÉCONOMIE

TRÉSOR & BUTIN

Le Trésor est l'argent dont dispose un Royaume pour payer ses Recrutements, Revendications et Pots-de-Vins. Il est placé derrière son Cache.

Le Butin est l'argent présent dans une Province, constitué par un ou plusieurs jetons coffres (face **caché** ou visible). Il peut être récupéré en totalité grâce au Pillage, ou en partie par l'action Taxation.

PILLAGE

Le Pillage consiste à récupérer la totalité du Butin éventuellement présent dans une Province et à l'ajouter à son Trésor.

Un joueur peut piller une Province s'il y réussit un Assaut ou une Contestation. Un joueur ne peut pas piller une Province qu'il contrôle.

Si le Butin est constitué d'un coffre, le piller n'en révèle pas la valeur aux autres joueurs.

PRÊTS & MONNAIE

Il est interdit de prêter ou donner de l'argent à un autre joueur. Il est toléré qu'un joueur fasse de la monnaie entre son Trésor et le Butin d'une Province (avec l'accord de son propriétaire).

DIPLOMATIE

Les joueurs peuvent à tout moment discuter entre eux, par exemple pour s'entendre sur la stratégie à adopter pour contrer un autre joueur.

CONTRÔLE

MARQUEURS DE CONTRÔLE

Une Pastille imprimée, un Jeton de contrôle ou une Tuile de domination indiquent quel Royaume contrôle une Province.

Exception : **une Province initiale occupée par une Unité adverse n'est plus contrôlée**. Dans ce cas, il convient de placer l'Unité occupante sur la Pastille imprimée.

PRENDRE LE CONTRÔLE

Pour prendre le contrôle d'une Province, un joueur doit préalablement l'occuper avec une Unité puis y réussir une action Revendication. Cette prise de contrôle est marquée par un Jeton de contrôle.

Il n'est pas possible de prendre le contrôle d'une Capitale adverse.

PERDRE LE CONTRÔLE

Un Royaume perd le contrôle d'une Province si un Royaume adverse y réussit un Assaut. S'il s'agit d'une Province initiale, ce contrôle est suspendu aussi longtemps que l'Unité adverse y demeure ; le départ ou l'élimination de l'Unité occupante suffit à récupérer le contrôle.

Une Province initiale occupée par une unité adverse n'étant plus considérée comme contrôlée, elle ne compte pas pour la Victoire territoriale, ni pour la Taxation et il n'est pas possible d'y recruter un Guerrier.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Les Royaumes et les Rois possèdent chacun un pouvoir unique. Ces pouvoirs sont indiqués sur les Plateaux individuels des joueurs ainsi que sur les cartes d'aides de jeu. En cas de contradiction, les pouvoirs prévalent sur les règles habituelles.

Le Pouvoir du Royaume est actif pendant toute la partie, tandis que celui du Roi devient inactif si le Roi est éliminé.

DÉPLACEMENTS

Les Unités peuvent (lors de certaines actions et pendant les Batailles) être déplacées sur la Carte d'une Zone vers une Zone adjacente.

ZONES ADJACENTES

Sont considérées adjacentes :

- les Provinces partageant une frontière commune
- les Provinces séparées par un détroit franchissable
- les Provinces portuaires et l'unique Mer, et réciproquement

PROVINCES INFRANCHISSABLES

Il est interdit de se déplacer sur les Provinces initiales des Royaumes non-joués, ainsi que sur celles où est placée une Tuile de domination.

LIMITE D'OCCUPATION

Une Province terrestre ne peut être occupée que par une seule Unité, excepté lors des Batailles.

La Mer n'est pas soumise à cette limite d'occupation : elle peut contenir un nombre illimité d'Unités, de plusieurs Royaumes.



LIMITE DE MATÉRIEL

Le matériel est limité à celui présent dans la boîte.

Un joueur ne peut réaliser une action que s'il réunit toutes les conditions et ressources requises : provinces contrôlées, trésor, jetons de contrôle, unités, etc.

ACTIONS

RECRUTEMENT

L'action Recrutement permet à un joueur de déployer un Guerrier de sa réserve dans une de ses Provinces, moyennant un coût.



COÛT

Le coût est indiqué sur le Plateau individuel en dessous de chaque Guerrier, et augmente avec le nombre de Guerriers déjà déployés.

RÉSOLUTION

1. Le joueur prend dans sa réserve son Guerrier disponible le plus à gauche, et le place dans une **Province qu'il contrôle** et qui n'est **pas** déjà occupée par une Unité.
2. Le joueur prend l'argent correspondant au coût de l'action dans son Trésor et le place dans cette même Province.



MANOEUVRES



L'action Manœuvres permet de se redéployer et d'embarquer en Mer des Unités. Chaque Unité peut être déplacée une fois pendant cette Action.

RÉSOLUTION

Le joueur peut déplacer **chacune de ses Unités** vers une **Province adjacente qu'il contrôle**, ou l'embarquer en Mer (si l'Unité occupe une Province portuaire).

Il peut également, pendant cette action, effectuer un **Roque**, c'est-à-dire intervertir la position de son Roi et d'un de ses Guerriers **adjacent**. Ceci remplace un déplacement pour ces deux unités.



TAXATION



L'action Taxation permet à un joueur de récupérer dans ses Provinces **autant d'argent qu'il possède de Provinces contrôlées**.

Par exemple : s'il contrôle 6 Provinces, il peut collecter un total de 6 tremis : 1 pièce d'or, 1 pièce d'argent et 1 pièce de bronze.

8

ASSAUT



L'action Assaut permet d'occuper une Province, de la piller et d'y supprimer le contrôle adverse. Un Assaut peut faire l'objet d'une Contestation.

RÉSOLUTION

1. Le joueur déplace une de ses Unités vers une Province éligible adjacente. L'action est irrévocable.
2. Si la Province ciblée est déjà occupée par une Unité adverse, on résout immédiatement une Bataille. Sinon, le joueur actif s'enquiert d'une éventuelle Contestation de la part d'un adversaire.
3. **En cas de succès** : le joueur prend l'éventuel butin de la Province ciblée (pillage) et l'ajoute à son Trésor ; l'éventuel Jeton de contrôle adverse retourne en réserve (sur l'emplacement libre le plus cher).

PROVINCES ÉLIGIBLES

La Province ciblée par l'Assaut ne doit pas être contrôlée par le joueur actif, ni être occupée par l'une de ses propres Unités. Il ne doit pas s'agir d'une **Province infranchissable** (p.7).

PILLAGE HÂTIF

Si un joueur pille un coffre sans s'enquérir d'une possible Contestation, il est pénalisé en remplaçant ce coffre par 3 tremis. Nous conseillons l'indulgence à **l'égard les** joueurs débutants...

REVENDEICATION



L'action Revendication est une tentative de prise de contrôle d'une Province, moyennant un coût. La Revendication peut faire l'objet d'une Contestation.

COÛT

Le coût est indiqué sur le Plateau individuel en dessous de chaque Jeton de contrôle, et augmente avec le **nombre de Jeton de contrôle** déjà déployés.

RÉSOLUTION

1. Le joueur prend l'argent correspondant au coût de l'action dans son Trésor et le place sur une Province éligible. L'action est irrévocable.
2. Le joueur s'enquiert d'une éventuelle Contestation de la part d'un adversaire.
3. **En cas de succès** : le joueur prend dans sa réserve le Jeton de contrôle le moins cher disponible, et le place sur la pastille de la Province ciblée.

PROVINCES ÉLIGIBLES

La Province ciblée doit être **préalablement occupée** par une **Unités** du joueur actif. Elle ne doit pas être déjà contrôlée par ce joueur. Il ne doit pas s'agir d'une **Province capitale**.



9

CONTESTATIONS

Lorsqu'un Joueur effectue un **Assaut** ou une **Revendication**, il doit s'enquérir d'une éventuelle Contestation par un adversaire. Contester l'action consiste à interrompre l'action du joueur actif et tenter de la faire échouer. Concrètement, l'adversaire contestant l'action déplace une Unité vers la Province ciblée par l'Assaut ou la Revendication. Cela a pour effet de déclencher immédiatement une Bataille.

Dans l'**ordre du tour**, après le joueur actif, chaque adversaire en position de contester choisit entre :

- déplacer une Unité vers la Province active (depuis une Zone adjacente)
- renoncer à contester l'action

Un seul adversaire, au maximum, peut contester l'action. Si l'action est contestée, on passe immédiatement à la résolution de la Bataille. Sinon, l'action est un succès : le Joueur en applique les effets spécifiques.



REMPORTER LA BATAILLE

Le Vainqueur de la Bataille est le belligérant cumulant le plus de Points de Bataille à l'issue du décompte final (après la révélation des **Pots-de-Vins**).

NB: en cas d'égalité, le Joueur actif remporte la Bataille.

Les Points de Bataille de chaque Belligérant s'obtiennent en additionnant :

- 1 Bonus de Contrôle**
Posséder un Marqueur de contrôle dans la Province contestée apporte 2 Points de Bataille.
- 2 Force des Unités mobilisées**
Un Roi apporte 6 Points de Bataille.
Chaque Guerrier apporte 3 Points de Bataille.
- 3 Pots-de-Vin**
Chaque Tremis misé apporte 1 Point de Bataille.

POINTS DE BATAILLE		
CONTRÔLE	UNITÉS	POT-DE-VIN
= 2	= 6 = 3	= 1
1	2	3



10

BATAILLES

1. RENFORTS

Chacun des deux Belligérants choisit par alternance, en commençant par le joueur actif, et jusqu'à ce que les deux joueurs aient **passés** : soit de déplacer au moins une Unité supplémentaire dans la Province active (depuis une Zone adjacente), soit de renoncer à mobiliser davantage d'Unités.

2. POTS-DE-VIN

1. Chaque Belligérant prend une Bourse et y place en secret les pièces de son Trésor qu'il souhaite verser à son adversaire. Il est possible de ne rien miser du tout...
2. Lorsqu'ils sont prêts, les Belligérants échangent leurs Bourses.
3. Chacun révèle **publiquement** les pièces reçues de l'adversaire.

3. DÉSIGNATION DU VAINQUEUR

Les Joueurs calculent et annoncent le montant des Pots-de-vin versés. En ajoutant **les pots-de-vin versés** à l'adversaire (pas ceux reçus), les joueurs calculent et annoncent le nombre final de Points de Bataille. Le Vainqueur de la Bataille est désigné.

4. ENCAISSEMENT

Chaque Belligérant, **qu'il ait gagné ou perdu la bataille**, ajoute les Pots-de-vin reçus de son adversaire à son propre Trésor.



5. ÉLIMINATIONS

- Les Guerriers vaincus retournent en réserve (à l'emplacement libre le plus cher). Ils pourront être à nouveau recrutés.
- Le Roi vaincu est définitivement éliminé. Il est conservé par le Vainqueur comme trophée (et justificatif pour la victoire militaire) jusqu'à la fin de la Partie.

6. ÉVACUATIONS

1. Une Unité victorieuse **doit** rester dans la Province active.
2. Le Vainqueur déplace comme il veut les Unités surnuméraires vers les Provinces adjacentes, inoccupées et sous son contrôle. **Les Unités ne peuvent pas être évacuées vers la Mer.**
3. Les Guerriers qui ne peuvent pas être évacués retournent en réserve.

7. EFFETS DE L'ACTION

Si le Vainqueur est le Joueur actif, son action est un succès et il en applique les effets spécifiques.

8. PILLAGE

Si, à ce stade, le Vainqueur ne contrôle pas la Province active, il prend l'intégralité du Butin de la Province et l'ajoute à son Trésor.



11

POUVOIRS SPÉCIAUX

RÈGLES AVANCÉES

Après quelques parties de découverte, il est recommandé d'adopter les règles suivantes :

- 1 **Privilège** : le joueur ayant remporté la partie précédente choisit le Scénario de la nouvelle partie.
- 2 **Héritage** : chaque joueur, dans l'ordre décroissant des Scores de Règne de la partie précédente, choisit son Royaume.
- 3 **Préséance** : le premier joueur est celui ayant remporté la partie précédente.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Les modifications suivantes sont apportées aux règles standards :

- Chaque joueur va contrôler 2 Royaumes : ceux indiqués avec la même lettre dans le **Scénario** choisi.
- Chaque joueur possède un seul Trésor, initialement de 10 tremis. Ce Trésor est partagé par les 2 Royaumes contrôlés par le joueur.
- Les Conditions de Victoire deviennent :
 - Victoire territoriale : contrôler 7 territoires avec l'un de ses Royaumes
 - Victoire militaire : éliminer les 2 rois adverses
- Pendant son tour, chaque joueur joue à la suite les deux Royaumes qu'il contrôle, toujours dans le même ordre, avant de passer la main à son adversaire.
- Hormis la mise en commun du Trésor, les deux Royaumes contrôlés par un joueur sont totalement indépendants. Ils ne peuvent ainsi pas se prêter renfort pendant les combats, de même que deux Royaumes ne pourraient pas le faire dans le mode de jeu principal.

RÈGLES EXPERTES: SCE-

Cette règle n'est recommandée que lorsque les joueurs ont une compréhension profonde du jeu. Elle permet de créer collectivement des scénarios originaux. Elle s'effectue en 2 phases successives :

1. **Sélection** : chaque joueur, dans l'ordre décroissant des Scores de Règne de la partie précédente, sélectionne (parmi ceux encore **disponible**) un Royaume qui participera au scénario. Pendant cette phase, la discussion entre joueurs est recommandée.
2. **Héritage** : dans le même ordre que précédemment, chaque joueur choisit parmi ceux sélectionnés à l'étape précédente, quel Royaume il incarnera durant la partie.

PRÉCISIONS

ACTIONS

RECRUTEMENT

- Il est impossible de recruter plusieurs Guerriers au cours d'une même action de Recrutement.

TAXATION

- Il est possible de prélever de l'argent dans une de ses Province même si elle est inoccupée.

MANOEUVRES

- L'action Manoeuvres est gratuite.
- Le Roque compte pour un déplacement pour chacune de ces deux Unités impliquées.
- Il est possible de faire un Roque lorsque le Roi et/ou le Guerrier occupent des provinces neutres ou adverses.

ASSAUT

- L'action Assaut est gratuite.
- Il est possible de cibler une Province capitale lors d'un Assaut.

REVENDEICATION

- Le paiement du coût de la Revendication est dû même si la Revendication échoue. Cet argent constitue le butin de la Province.
- Réussir une Revendication ne permet pas de piller.



POUVOIRS

HUN

OSTROGOTH

VANDALE

WISIGOTH

SAXON

FRANC

CONTESTATIONS & BATAILLES

CONTESTATIONS

- Les actions Recrutement, Taxation et Manœuvres ne sont pas contestables.
- Un joueur peut contester un Assaut ou une Revendication ciblant une Province contrôlée par un autre joueur.
- Le butin présent dans la Province ne rapporte aucun point de Bataille (excepté pour le Royaume Ostrogoth qui bénéficie du pouvoir « Fortifications »).

Batailles navales

Il n'y a pas de batailles navales.

EVACUATIONS

- Les Unités surnuméraires ne peuvent évacuer en mer, même si elles étaient en Mer avant la Bataille (excepté pour le Royaume Vandal qui bénéficie du pouvoir « Raid »).
- Il n'est pas possible de choisir d'éliminer son Roi pendant les Evacuations.

SCORE DE REGNE

GLOSSAIRE

Belligérant : Joueur participant à une bataille.

Pots-de-Vin : mises échangées par les Belligérants.

Butin : argent présent dans une Province.

Joueur actif : Joueur dont c'est le tour de Jeu.

Piller : récupérer le Butin d'une Province.

Province active : où une action est en cours de résolution.

Trémis Ⓞ : monnaie romaine historique ; unité monétaire du jeu.

Trésor : argent placé derrière le Cache d'un joueur.

Unité : Guerrier ou Roi.

Province occupée : Province où une Unité est présente.

Réserve : Guerriers et Jetons sur le Plateau individuel.

Zone : Province ou Mer.

Zones adjacentes : Provinces partageant une frontière terrestre ; Provinces situées de part et d'autre d'un détroit franchissable ; la Mer et une Province portuaire.

Zone contrôlée : une Province comportant un Marqueur de contrôle du Joueur, ou la Mer.

SCORE DE RÈGNE

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de tremis dans son trésor a l'avantage.

Si l'égalité persiste, elle est résolue dans l'ordre inverse du tour.

CRÉDITS



POINTS DE RÈGNE

Roi adverse vaincu	2 pts
Roi survivant	2 pts
Guerriers déployés	1 pt / guerrier
Jetons de contrôle posés	1 pt / jeton
Trésor	1 pt / 5

NIVEAU DE RÈGNE



Points	Règne...
0	affligeant
1	ridicule
2	humiliant
3	pitoyable
4	médiocre
5	passable



Points	Règne...
6	suffisant
7	honorable
8	brillant
9	glorieux
10	épique
11+	légendaire

ACTIONS

Recrutement : le joueur paye le coût de l'action dans **une des ses** Provinces inoccupées et y place un Guerrier.

Taxations : le joueur préleve parmi ses Provinces autant d'argent (valeur) que le nombre de Provinces qu'il contrôle.

Manœuvres : le joueur peut déplacer une fois chacune de ses Unités : vers ses Provinces, vers la Mer, ou en roque

Assaut : le joueur déplace une Unité vers une Province qu'il ne contrôle pas et n'occupe pas. Peut être contesté. En cas de succès, piller et retirer le Jeton de contrôle adverse.

Revendication : le joueur paye le coût de l'action dans une Province qu'il occupe mais ne contrôle pas. Peut être contesté. En cas de succès, placer un Jeton de contrôle.

CONTESTATION

Interruption de l'action Assaut ou Revendication d'un joueur par un adversaire afin de tenter de la faire échouer. La contestation est résolue dans l'ordre du tour. Le joueur contestant l'action déplace une Unité adjacente vers la Province ciblée. Cela déclenche immédiatement une bataille.

BATAILLES

00. Assaut vers une Province occupée, ou Contestation
01. Mobilisation des renforts
02. Sélection et Echange des Pots-de-vin
03. Désignation du vainqueur
04. Encaissement des **Pots-de-vins**
05. Elimination des Unités vaincues
06. Evacuation des Unités victorieuses
07. Application **de effets de** l'Action
08. Pillage



VIDÉO-RÈGLE
HTTP://



F.A.Q
HTTP://