



# Les Guerres Picrocholines

**Amis Lecteurs, qui ce livre lisez,  
Despouillez vous de toute affection :  
Et le lisant, ne vous scandalisez :  
Il ne contient mal ne infection.**

## Introduction

*Les Guerres Picrocholines* est un jeu permettant à partir de règles simples de simuler le conflit imaginaire opposant les royaumes de Grandgousier et de Picrochole, célèbre épisode du roman *Gargantua* de Rabelais. Tout en s'amusant, il permettra aux joueurs de redécouvrir cette formidable œuvre écrite au XVIème siècle.

Pour jouer aux *Guerres Picrocholines*, chaque joueur va choisir un camp : soit celui du Royaume de Picrochole (abrégié en RP dans la suite des règles), soit celui du Royaume de Grandgousier (RG dans la suite des règles).

Une partie se joue en dix tours, au cours desquels chaque joueur va alternativement faire bouger et combattre ses unités dans le but de remplir ses conditions de victoire, différentes pour les deux camps.

## Composants du jeu

### - La carte :

Elle représente le lieu où s'est déroulé l'affrontement entre les deux camps. Différents types de terrains sont représentés, chacun pouvant influencer le déplacement ou le combat des unités. Une grille d'hexagones est surimprimée par-dessus le terrain pour faciliter le

Grandgousier

Maraîs de B.



positionnement des unités. Une table des terrains indique pour chaque type de terrain son influence sur le mouvement et sur le combat.

**- Les unités :**

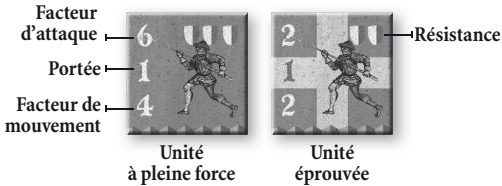
Les unités sont de deux types : les troupes et les chefs.

**• Les troupes :**

Les troupes représentent les forces armées des deux camps. Elles sont de quatre types : **infanterie, cavalerie, arquebusier et artillerie**. Chaque troupe est caractérisée par quatre potentiels :

- le **facteur d'attaque**, qui permet de mesurer la capacité d'une troupe à infliger des pertes à un ennemi,
- la **résistance**, représentée par des boucliers, qui permet à l'unité de se défendre,
- la **portée**, qui indique à quelle distance, exprimée en hex, peut attaquer l'unité,
- Le **facteur de mouvement** qui permet de déplacer l'unité.

Le pion représentant l'unité est imprimé sur ses deux faces. Le recto représente l'unité à pleine force. Le verso représente l'unité éprouvée, après avoir subi des pertes suite aux combats.



**• Les chefs :**

Les chefs représentent les commandants des armées ou les personnages clefs du roman. Ils sont caractérisés par deux potentiels :

- le **bonus d'aptitude**, symbolisé par des épées, représentant la qualité du chef à mener ses troupes à la bataille,
- leur **facteur de mouvement** qui permet de déplacer l'unité.

**Les chefs ont trois fonctions dans le jeu :**

- Ils donnent leur aptitude en bonus pour les combats pour une troupe empilée avec eux.
- Ils permettent de réorganiser automatiquement un nombre de troupes égales à leur aptitude, pourvu que ces troupes soient empilées avec ce chef.

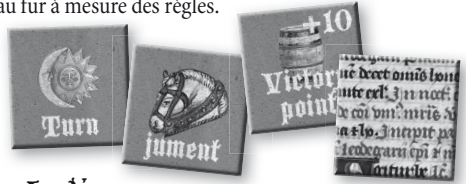
- Ils peuvent utiliser leur capacité spéciale pour influencer le cours du jeu (voir annexe 1)

Seuls quelques pions représentant les chefs ont un verso (voir annexe 1)



**- Les marqueurs :**

Les marqueurs sont tous les pions qui ne représentent ni les troupes, ni les chefs. Leur utilisation est expliquée au fur à mesure des règles.



**- Les dés :**

Les joueurs devront se munir de deux dés à six faces (abrégé en d6) afin de résoudre certaines actions durant la partie (combats, événements, ...)

**Séquence de jeu :**

Une partie se joue en dix tours. Chaque tour est divisé en sept phases, qui doivent être jouées dans l'ordre indiqué ci-dessous.

- 1 - Phase d'événements (à partir du tour 2)
- 2 - Phase de mouvement du Royaume de Picrochole (abrégé en RP)
- 3 - Phase de combat RP
- 4 - Phase de mouvement du Royaume de Grandgousier (abrégé en RG)
- 5 - Phase de combat RG
- 6 - Phase de réorganisation réciproque (à partir du tour 2)
- 7 - Phase gargantuesque

**1 - Phase d'événements**

A partir du tour 2, chaque joueur, en débutant par le RP, lance 2d6 et consulte sa table d'événements. Le premier dé représente les dizaines et le deuxième les unités. Les deux dés sont combinés, le dé des dizaines s'ajoutant au dé des unités pour donner un nombre compris entre 11 et 66, déterminant l'événement pour le tour. Sauf indication contraire, un même événement



peut se produire plusieurs fois lors d'une partie. Si la situation de la partie empêche qu'un événement se produise (par exemple Evasion alors qu'il n'y a pas de chef prisonnier), les deux dés ne sont pas rejetés et aucun événement n'a lieu.

## 2D6 Evénements RP

**11-13 Stratagème :** la valeur de défense d'un hex (y compris un château) n'est pas ajoutée à la résistance des troupes RG présentes dans l'hex lors de la prochaine phase de combat.

**14-16 Mauvais temps :** le coût de tous les terrains est doublé pour l'ensemble du tour, à l'exception des routes. Les rivières ne peuvent être franchies en dehors des ponts.

**21-25 Colère de Picrochole :** Si Picrochole se trouve sur le château de la Roche-Clermault, le hex ajoute +2 au dé de renfort.

**26 Fourberie :** les unités du joueur RG ne peuvent bouger ce tour-ci.

**31-33 Evasion :** un chef RP capturé revient en jeu sur n'importe quelle troupe amie.

**34 Traîtrise :** la phase de combat du joueur RG est annulé ce tour-ci.

**35-43 Renforts :** deux troupes éliminées sont placées sur le bord Ouest de la carte.

**44-46 Epreuve :** Le joueur RP doit immédiatement manger un plat d'abats (saignant) ou donner 1 point de victoire à son adversaire.

**51-53 Pénurie de munitions :** le joueur RP doit retourner trois unités d'artillerie à pleine force sur leur face réduite.

**54-56 Mort d'un chef :** le joueur RP doit éliminer du jeu un de ses chefs aux choix (y compris un prisonnier).

**61-63 Lâcheté :** trois troupes du joueur RP (de son choix) doivent immédiatement se déplacer de tous leur PM vers le bord Ouest de la carte. Elles sont éliminées si elles quittent la carte.

**64-66 Incompétence :** aucun chef RP ne peut utiliser d'aptitude ni de capacité spéciale ce tour.

## 2D6 Evénements RG

**11-13 Stratagème :** la valeur de défense d'un hex (y compris un château) n'est pas ajoutée à la résistance des troupes RP présentes dans l'hex lors de la prochaine phase de combat.

**14-16 Mauvais temps :** le coût de tous les terrains est doublé pour l'ensemble du tour, à l'exception des routes. Les rivières ne peuvent être franchies en dehors des ponts.

**21-25 Renforts :** trois troupes éliminées sont placées sur le bord Est de la carte

**26 Pluie de boulets (ne s'applique qu'après le jeu du marqueur « Engagement ») :** toutes les troupes adjacentes à Gargantua sont retournées sur leur face réduite. Les unités déjà réduites sont éliminées.

**31-33 Evasion :** un chef RG capturé revient en jeu sur n'importe quelle troupe amie.

**34 Farce :** deux phases gargantuesques auront lieu ce tour.

**35-43 Renforts :** deux troupes éliminées sont placées sur le bord Est de la carte.

**44-46 Tournée générale :** Le joueur RG doit immédiatement payer sa tournée (pinte minimum) ou donner 1 point de victoire à son adversaire.

**51-53 Pénurie de munitions :** le joueur RG doit retourner deux unités d'artillerie à pleine force sur leur face réduite.

**54-56 Mort d'un chef :** le joueur RG doit éliminer du jeu un de ses chefs aux choix (y compris un prisonnier)

**61-63 Beuverie :** le joueur RP choisit trois troupes RG. Pour chacune d'elle, il procède à un déplacement aléatoire (voir 2.8).

Si le déplacement abouti sur une unité ennemie ou hors carte, l'unité RG est éliminée. Si le déplacement occasionne un surempilement, il est annulé.

**64-66 Bonne chère :** Gargantua ne peut se déplacer ce tour-ci.

## 2 - Phase de mouvement

**2.1 -** Chaque unité possède un facteur de mouvement exprimé en points de mouvement (PM). Chaque hexagone traversé coûte un certain nombre de PM, comme indiqué par la table des terrains.

**2.2 -** Lors de sa phase de mouvement, le joueur dont c'est le tour peut déplacer tout ou partie de ses unités individuellement. Chaque unité peut dépenser tout ou partie de ses PM, au choix du joueur. Une unité doit avoir suffisamment de PM pour pénétrer dans un hex donné.



**2.3 - Empilement :** un hex peut contenir au maximum trois troupes et un chef (exception : l'hex de Grandgousier, voir 2.8). Il est interdit à une unité de terminer

son mouvement sur un hex si cette action entraîne un surempilement. Un nombre illimité d'unités peut traverser un hex donné lors de la phase de mouvement, y compris un hex contenant une unité amie.

**2.4 -** Il est interdit de traverser un hex ou de terminer son mouvement sur un hex contenant une troupe ennemie. Un chef seul dans un hex n'empêche pas le mouvement adverse. Le chef est fait prisonnier dès qu'une troupe ennemie pénètre dans l'hex (exception : Gargantua et frère Jean) et est placé dans la case « Cul de Basse-Fosse » correspondante. Un chef seul ne peut pénétrer dans l'hex occupé par un chef ennemi seul.

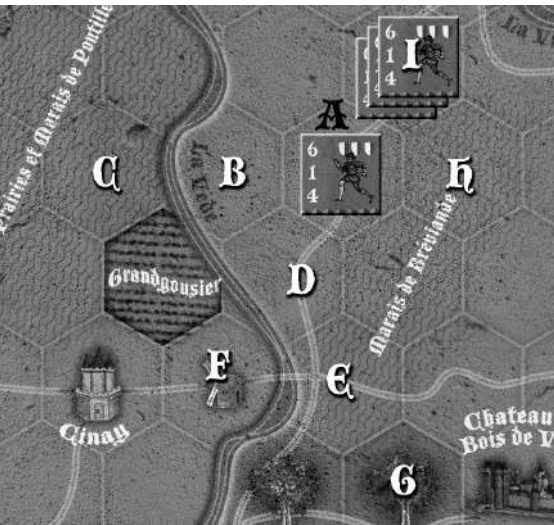
**2.5 - Traversée des fleuves :** traverser un fleuve via une route ne coûte pas de PM supplémentaire. S'il n'y a pas de route, l'unité doit dépenser deux PM en plus du coût du terrain pour la traversée. L'artillerie est obligée d'utiliser la route pour effectuer une traversée.

**2.6 - Mouvement par route :** si une unité effectue l'ensemble de son mouvement le long d'une route, elle peut parcourir deux hex complémentaires, toujours le long de la route. Ce bonus est annulé en cas d'événement « mauvais temps ».

**2.7 - Mouvement des unités éprouvées :** En tout début de sa phase de mouvement, le joueur RP DOIT déplacer ses troupes éprouvées en ligne droite du maximum de ses PM dans la direction de son camp (bord Ouest de la carte). Si ce mouvement entraîne un surempilement, l'unité est déplacée d'un hex supplémentaire vers l'Ouest. Si ce mouvement oblige l'unité à quitter la carte ou à pénétrer dans un hex occupé par une troupe ennemie, elle est éliminée.



**2.8 - Déplacement aléatoire :** certains événements peuvent conduire les joueurs à effectuer un mouvement aléatoire pour une unité. Le joueur lance un premier dé pour connaître la direction du déplacement, telle qu'indiquée par la rose des vents sur la carte. Puis il lance un deuxième dé qui indique le nombre d'hex parcourus.



### Exemple de mouvement

- L'unité en A ne peut pas se rendre en I, qui contient déjà 3 unités (voir 2.3 - Empilement)
- Elle peut se rendre en H pour 3 PM (Marais)
- Elle peut se rendre en B pour 1 PM, mais pas en C, car ce déplacement coûterait 5 PM supplémentaires (3 PM pour les marais, et 2 PM pour traverser la rivière).
- Elle peut se rendre en D pour 1 PM, en E pour 1 PM supplémentaire (la route empruntée annule l'effet du marais - voir Table des terrains). Une fois en E, elle peut se rendre en F pour 1 PM (la route empruntée annule l'effet du fleuve - voir Table des terrains). Total dépensé 3 PM. Si de E elle décidait d'aller en G, il lui faudrait dépenser 2PM, la route ne continuant pas dans cet hexagone.

## Exemple de combat

- L'unité d'arquebusiers en A a une portée de deux hexagones. Elle ne peut pas attaquer l'unité B qui est à 3 hexagones de distance. Elle peut attaquer l'unité C ou l'unité D et décide d'attaquer l'unité C.
- Le joueur lance 1D6 qui donne un résultat de 3
- Il additionne le facteur d'attaque de l'unité (+5) et le bonus d'aptitude du chef avec lequel elle est empilée (+2) et retranche la résistance de l'unité cible (-3). Le résultat final de cette attaque est 7.
- L'attaque a réussi, le pion de l'unité C est retournée sur sa face "éprouvée".
- Si la même attaque avait eu lieu sur l'unité D, celle-ci serait éliminée directement (puisque elle se trouve déjà sur sa face "éprouvée")



**2.9 - Hex Grandgousier :** cet hex représente le domaine de Grandgousier et est considéré comme un hex de vignes. L'empilement y est illimité pour les unités du joueur RG. Les unités RP ne peuvent y pénétrer et ne peuvent attaquer les troupes dans l'hex. Les unités RG ne peuvent attaquer à partir de cet hex (y compris Gargantua en phase de mouvement).

## 3 - Phase de Combat

**3.1 - Le combat** n'est pas obligatoire, le joueur en phase choisit le nombre de combats et dans quel ordre il les effectue au fur et à mesure de la phase. On ne peut combattre que les troupes ennemies et non les chefs seuls. Les chefs seuls ne peuvent pas combattre

**Exception :** *Gargantua, Gymnaste et Frère Jean.*

**3.2 - Procédure :** Le joueur en phase désigne une de ses troupes pour initier un combat. Il désigne ensuite une troupe ennemie située à portée et dans sa ligne de vue.

**Exception :** *une artillerie ennemie ne peut être choisie si un autre type de troupe se trouve dans l'hex.*

**3.2.1 - Portée :** La portée est la distance entre l'hex de l'attaquant (exclu) et l'hex du défenseur (inclus). Ainsi, la portée est de « 1 » entre deux unités adjacentes. Les troupes ne peuvent combattre que les troupes ennemies situées à une distance inférieure ou égale à leur portée

**3.2.2 - Ligne de vue :** Pour pouvoir être combattu, une troupe ennemie doit également se trouver dans la ligne de vue de l'attaquant. Il existe toujours une ligne de vue entre deux unités adjacentes. Si la portée entre l'attaquant et le défenseur est supérieure ou égale à 2, la ligne de vue existe si une ligne



imaginaire reliant le centre de l'hex de l'attaquant et celui du défenseur ne passe pas par un terrain bloquant la ligne de vue (forêt, village, château, abbaye). Un terrain bloquant occupe tout l'hex qui le contient et une ligne de vue ne peut passer par le côté d'un tel hex. Les troupes amies ou ennemies ne bloquent pas la ligne de vue. Les chefs amis ou ennemis ne bloquent pas la ligne de vue, à l'exception de Gargantua !

**3.2.3 -** Pour résoudre le combat, le joueur attaquant lance alors 1d6 et ajoute le facteur d'attaque de sa troupe et l'aptitude d'un chef (correspondant au nombre d'épées du chef) éventuellement empilé avec elle, et retranche la résistance de l'unité ennemie (correspondant au nombre de boucliers de l'unité), la valeur de défense de l'hex, ainsi que l'aptitude d'un chef éventuellement empilé avec elle.

- **Si le résultat est supérieur ou égal à 6**, l'unité ennemie prend une perte



- Si le résultat est inférieur à 6, l'attaque a échoué.

Dans tous les cas, un « 6 » naturel au dé occasionne une perte et un « 1 » naturel implique que l'attaque a échoué. Il est donc nécessaire de lancer le dé pour chaque attaque.

**3.3 -** Une troupe à pleine force prenant une perte est retournée sur sa face « éprouvée ». Une troupe « éprouvée » prenant une perte est éliminée. Elle pourra éventuellement revenir en renfort.

**3.4 - Avance après combat :** Si à l'issue d'un combat entre des unités adjacentes, l'ensemble des troupes du défenseur situé dans un hex est éliminé, l'attaquant peut faire pénétrer dans cet hex la troupe (accompagnée éventuellement du chef empilé avec elle) ayant occasionné la destruction de la dernière troupe ennemie. Si un chef ennemi est présent dans l'hex, il est fait prisonnier et est placé dans la case « Cul de basse fosse » correspondante.

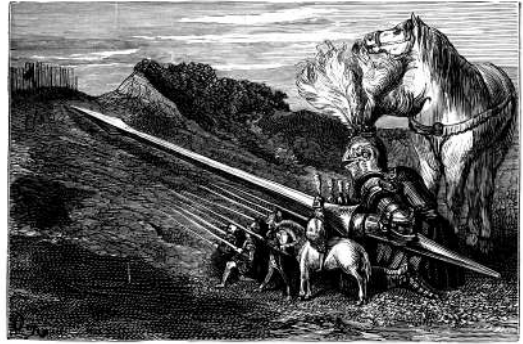
## 4 - Phase de réorganisation réciproque.

Lors de cette phase, les deux joueurs vont tenter de remettre à pleine force leurs troupes éprouvées.

**4.1 - Réorganisation automatique :** chaque chef peut réorganiser automatiquement un nombre de troupes égal à son aptitude. Ses troupes doivent être empilées avec le chef.

**4.2 - Réorganisation conditionnelle :** les troupes qui n'ont pas bénéficié de la réorganisation automatique doivent effectuer un test pour revenir à pleine force. Pour chacune de ses unités encore éprouvées, les joueurs, en débutant par le RP, lancent un dé :

- Si le résultat est inférieur au facteur d'attaque de l'unité (face éprouvée), l'unité est remise à pleine force.
- Si le résultat est égal au facteur d'attaque de l'unité (face éprouvée), l'unité est remise à pleine force si elle n'est pas adjacente à une troupe ennemie.
- Si le résultat est supérieur au facteur d'attaque, elle se replie en ligne droite vers l'ouest pour le RP, l'est pour le RG, d'un nombre d'hex égal à la différence entre le dé et le facteur d'attaque. Si ce mouvement implique de pénétrer dans un hex occupé par une troupe ennemie (ou Gargantua), elle est éliminée. Ce mouvement peut entraîner la capture d'un chef ennemi.



## 5 - Phase gargantuesque

Un jeu sur Rabelais se doit d'inclure un peu de démesure. Cette phase permet de rajouter de l'incertitude aux parties tout en retranscrivant en termes de jeu les faits marquants du roman.

Lors de cette phase, le joueur RG doit choisir entre deux options :

1 – soit lancer 1d6. Le résultat du dé correspond au numéro de la phase de la séquence de jeu qui doit être rejoué immédiatement.

2 – soit choisir un marqueur « Roman » parmi ceux disponibles. Il pourra jouer ce marqueur suivant les indications en annexe II.

S'il n'y a plus de marqueur « Roman » disponible, le joueur RG doit choisir l'option 1.

## 6 - Conditions de victoire.

Le décompte des points de victoire (abrégé en PV) se fait à la fin de la partie. Un hex est contrôlé par un joueur si une de ses troupes ou un de ses chefs est présent sur cet hex à la fin de la partie.

• Chaque joueur marque 1 PV par bonus d'aptitude pour chaque chef ennemi capturé ou éliminé à la fin de la partie

• Le joueur RP gagne 3 PV si le pion pèlerin est prisonnier à la fin de la partie.

• Le joueur RP gagne 2 PV par hex de moulin et de château qu'il contrôle en fin de partie.

• Le joueur RG gagne 2 PV par hex de vignes (ne pas compter l'hex de Grandgousier), d'abbaye ou de château qu'il contrôle en fin de partie.

• Le joueur RP gagne 4 PV par marqueur « Roman » non joué à la fin de la partie.

• Chaque joueur gagne 1 PV par hex de village qu'il contrôle en fin de partie.



• Des PV peuvent être également attribués en cours de partie via les événements aléatoires et/ou les marqueurs « Roman ». Une piste et des marqueurs PV pour chaque joueur permettent de suivre l'évolution des PV accordés en cours de partie.

Le joueur qui a le plus de PV en fin de partie est déclaré vainqueur.

## Annexe I : Descriptions des chefs et de leur capacité spéciale.

### Gargantua :

-Gargantua est un chef possédant plusieurs capacités spéciales :

- Il ne peut être empilé avec d'autres troupes ou chefs.
- Il ne peut être attaqué et les troupes ennemies ne peuvent pénétrer dans son hex.
- Il bloque les lignes de vue.
- Il ne tient compte d'aucun terrain pour ses déplacements et dépense 1 PM par hex.
- Il peut pénétrer dans un hex contenant uniquement un chef RP et le capturer.
- Son pion dispose d'un verso, indiquant qu'il est assoiffé.

- Gargantua n'a pas de facteur d'attaque. Quand il combat, il inflige automatiquement une perte, sauf sur un « 1 » naturel (il faut donc quand même lancer le dé).

- Gargantua peut attaquer lors de sa phase de mouvement s'il se situe à trois PM ou moins d'un hex de vignes contrôlé par le RG et si Gargantua n'est pas assoiffé. Il peut alors dépenser 1 PM pour effectuer une attaque sur une unité adjacente et recommencer tant qu'il lui reste des PM. S'il effectue, au moins une attaque pendant la phase de mouvement, le pion Gargantua est retourné, face assoiffée visible, à la fin de la phase de mouvement. Il peut avancer après combat (sans dépense de PM) si une de ses attaques détruit la dernière troupe de l'hex.

- Gargantua peut également effectuer une attaque lors de la phase de combat s'il n'est pas assoiffé. Gargantua n'est pas placé sur sa face assoiffée à la suite de ce combat.

- Gargantua peut quitter sa face « assoiffée » s'il termine une phase de mouvement sans avoir combattu, dans un hex de vigne.

- Les unités du joueur RG marquées d'un « G » ne peuvent bouger si Gargantua effectue une attaque lors de

son mouvement. Le joueur RG doit annoncer son choix en début de phase de mouvement.

### Frère Jean :

- Si Frère Jean se situe dans l'hex de vignes adjacent à l'Abbaye, une unité du RP ne peut pénétrer automatiquement dans l'hex de vignes. Pour ce faire, elle doit se déplacer adjacente à l'hex de vignes lors de sa phase de mouvement, s'arrêter et lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 4, l'unité prend une perte et stoppe son mouvement. Sur un 5 ou 6, l'unité pénètre dans l'hex. Frère Jean est alors placé sur l'hex Grandgousier et ne pourra en bouger tant que Gargantua ne terminera pas son mouvement dans cet hex. Tant que Frère Jean se situe seul dans l'hex de vignes adjacent à l'Abbaye, l'hex de vignes ne peut être attaqué. La seule façon de le capturer est lors de la phase de mouvement, suivant la procédure décrite ci-dessus.

- La première fois qu'une unité empilée avec Frère Jean rate une attaque (ie : n'inflige aucune perte), Frère Jean est automatiquement fait prisonnier. Cet événement ne peut se produire qu'une seule fois.

- Si Frère Jean s'évade suite à un événement, le joueur RP doit immédiatement infliger quatre pertes au choix à ses unités.

### Gymnaste :

- Une fois au cours de la partie, Gymnaste peut tenter d'attaquer seul une pile d'unités ennemies. Pour ce faire, il doit se trouver empilé uniquement avec au moins une unité de cavalerie et terminer son mouvement adjacent à la pile ennemie qui ne doit pas se trouver dans un château. Le joueur RG lance alors le dé. Sur un résultat de 1 à 4, les unités de la pile ennemie sont éliminées et si un chef était présent, il est éliminé. Sur un résultat de 5 ou 6, Gymnaste est fait prisonnier.

### Picrochole :

- Quand Picrochole est présent sur l'hex du château de la Roche-Clermault, le joueur RP lance un dé en début de chaque phase de mouvement :

- 1 ou 2 : le joueur RP reçoit une unité en renfort.
- 3 ou 4 : le joueur RP reçoit deux unités en renfort.
- 5 : le joueur RP reçoit trois unités en renfort.
- 6 : le joueur RP élimine un de ses chefs.





Les renforts, choisis parmi les unités éliminées ou parmi les unités non déployées au départ, arrivent dès ce tour à Léré et peuvent se déplacer immédiatement.

### Touquedillon :

- Si Touquedillon est capturé par le joueur RG, il change de camp. Le joueur RG retourne le pion et peut le placer sur un hex occupé par des troupes RG.



## Annexe II : Marqueurs « Roman »

### 1 - Lettre de Grangousier à Gargantua.

Les chefs Gargantua, Gymnaste, et Eudemon ainsi que les troupes marquées d'un « G » arrivent en renfort à Chinon trois tours après que le marqueur soit joué. Exemple : si le joueur RG choisit ce marqueur au tour 1, les renforts arriveront au tour 4 lors de la phase de mouvement.

### 2 - Médiation de Grangousier.

Ce marqueur doit être joué dès qu'il est choisis. Lors du prochain tour, la phase de combat du joueur RG est annulée et Gargantua ne peut bouger s'il est en jeu. Ce marqueur ne peut être joué après le tour 5.

### 3 - Engagement de Gargantua.

Ce marqueur ne peut être choisis tant que Gargantua n'a pas participé à un combat. Il ne peut être joué après le tour 6. Ce marqueur rend possible l'événement « Pluie de boulets ».

### 4 - Jument de Gargantua.

Ce marqueur ne peut être joué après le tour 7, et uniquement si Gargantua est rentré en jeu. Lors de cette phase Gargantuesque, si Gargantua ne se situe pas adjacent à la rivière Vesle, le joueur RG perd 2 PV. Si Gargantua se situe à côté de la rivière, toutes les troupes des deux camps adjacentes à la rivière ou situées dans des marais subissent une perte. Les chefs ne sont pas affectés.

### 5 - Pèlerins.

Ce marqueur ne peut être joué après le tour 7. Le marqueur est donné au joueur RP qui peut choisir de le jouer lors de la phase de mouvement de son choix. Quand il le joue, il place le marqueur face « Pèlerins » visible sur le pion Gargantua et lance les dés pour un déplacement aléatoire (2.7). Le dé de distance est augmenté de 2. Le pion pèlerin est placé sur l'hex déterminé sans tenir compte des hex traversés. La procédure se répète au début de la phase de mouvement de chaque joueur, jusqu'à ce que un des événements suivant se produisent :

- le pion pèlerin est empilé avec une troupe RP, suite à un mouvement aléatoire ou un mouvement de la troupe. Le pion pèlerin est alors considéré comme prisonnier du joueur RP.

- le pion pèlerin est empilé avec une troupe RG, suite à un mouvement aléatoire ou un mouvement de la troupe. Le pion pèlerin est alors retiré du jeu.

- le pion pèlerin sort de la carte suite à un mouvement aléatoire. Il est alors retiré du jeu et le joueur RP marque 1 VP.

## Scénario

### Préparation.

• Les joueurs choisissent le camp qu'ils veulent jouer lors de la partie. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, les camps sont tirés au sort.

• Chaque joueur place ses troupes comme indiqué ci-dessous.

• Le marqueur tour est placé en case 1.

• Les marqueurs PV sont laissés de côté. Ils seront placés sur la piste des tours en fonction des PV gagnés en cours de partie.

• Les marqueurs « Roman » sont à la disposition du joueur RG.

### Royaume de Picrochole

• 3 hex à l'est de Léré : Racquedenard, 2 x 6-1-4, 1 x 4-1-6, 1 x 5-2-4

• Dans un rayon de 2 hex de Léré : Picrochole, Touquedillon, Engoulevent, Trepelu, 7 x 6-1-4, 2 x 5-2-4, 2 x 4-1-6, 2 x 9-3-2, 3 x 6-2-2

• 1 hex à l'ouest de Cinay : 1 x 6-1-4 éprouvé

• Disponible en renfort : 1 x 6-1-4, 2 x 5-2-4, 1 x 4-1-6

### Royaume de Grandgousier

• 1 hex à l'Est de l'abbaye de Seully : Frère Jean

• Cinay, château de la Roche Clermault, château du bois de Vède : 1 x 6-1-4 dans chaque hex

• Chinon : 1 x 6-2-2

• Dans les 3 hex au nord de la Vienne : 4 x 6-1-4, 3 x 5-2-4, 2 x 4-1-6

• Disponible en renfort : Gargantua, Gymnaste, Eudemon, 3 x 6-1-4, 2 x 5-2-4, 1 x 4-1-6, 1 x 9-3-2, 1 x 6-2-2 (Toutes ces troupes sont marquées d'un « G »)

## Crédits

Un jeu de Nicolas Rident

Graphismes : Thomas Pouchin et Olivier Revenu