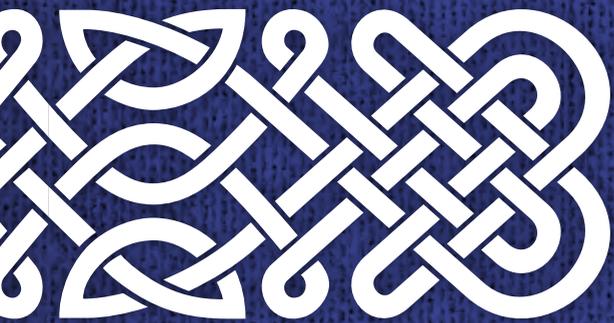
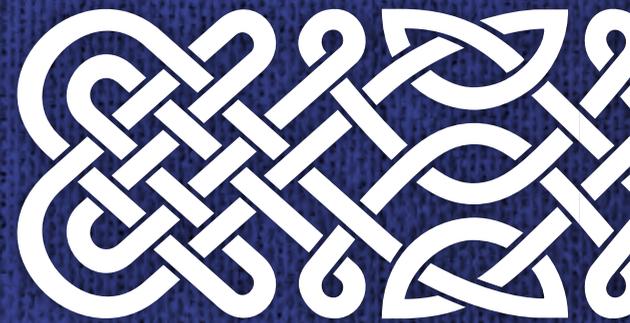


LIVRET DE REGLE



BRIAN BORU



HIGH KING OF IRELAND

BY PEER SYLVESTER

ART BY DEIRDRE DE BARRA

*L'Irlande est inondée de prétendus rois, de prétendants avides de pouvoir et de souverains autoproclamés.
Les provinces sont en désarroi, et les gens du peuple en paient le prix.
Le pays a besoin d'un leader*

Dans *Brian Boru*, vous vous efforcerez d'unir l'Irlande à votre domaine, en vous assurant le contrôle par la puissance, la ruse et le mariage. Unissez vos forces pour repousser les envahisseurs Vikings, construisez des monastères pour étendre votre influence et rassemblez les soutiens dans les villes et villages du pays. Pour devenir le Grand Roi de toute l'Irlande, vous devrez naviguer dans un réseau d'alliances changeantes, déjouer les manœuvres de vos ennemis et prendre l'histoire par les rênes.

NOTE HISTORIQUE DU CONCEPTEUR

Brian Boru était un haut roi d'Irlande qui a vécu aux alentours de l'an 1000 de notre ère. Il s'est fait connaître en tant que guerrier, repoussant les invasions Vikings, fréquentes à cette époque, et battant nombre de ses rivaux nationaux sur le champ de bataille. Mais ce n'est pas seulement sa maîtrise des tactiques militaires qui lui a valu son statut légendaire, car il était également doué pour la politique. Il a habilement marié les différents membres de sa famille pour forger des alliances importantes - une pratique que je ne cautionne pas et que je ne recommande pas ! Il a également reconstruit de nombreux monastères qui avaient été pillés, s'attirant ainsi les faveurs de l'église prédominante. Il est mort en 1014 à la bataille de Clontarf contre les Danois, bien que ses forces aient gagné la bataille.

On pourrait penser qu'un jeu consistant à gagner des majorités dans des régions est issu d'une vision très moderne de la démocratie ou de la théorie des jeux, mais quelque chose de similaire existait déjà à l'époque de Brian Boru. Les Irlandais vivaient en clans. Les membres privilégiés de chaque clan élisaient le chef de leur conseil de clan, appelé Ri, qui, en temps de guerre, régnait avec un pouvoir absolu. Chaque Ri (qui équivaut à une ville dans le jeu) était voué à un roi, le Ruiri (non représenté dans le jeu). Au-dessus du Ruiri se tenait le chef de la région, le Ri Ruirech. Les différents Ri Ruirech se battaient à leur tour entre eux pour le titre de Haut Roi d'Irlande. Je n'ai pas utilisé les termes Ri et Ri Ruirech dans le jeu pour éviter toute confusion.

Les Danois aimaient s'installer là où ils avaient pillé auparavant en tant que "Vikings" (un terme qu'ils utilisaient lorsqu'ils participaient à un raid) et travaillaient même avec les autorités locales pour obtenir un pouvoir politique et conclure des accords pour s'assurer que leurs nouvelles colonies soient laissées en paix.

Notez que les personnes figurant sur les cartes de mariage ne sont pas censées représenter la vraie royauté irlandaise ou danoise.

COMPOSANTS



25 CARTES ACTION

Couleur : la couleur de la carte est associée à certaines actions et villes sur le plateau.

Les cartes de combat (rouges) sont utilisées pour combattre les Vikings.

Les cartes d'église (bleues) sont utilisées pour gagner la faveur de l'église.

Les cartes de courtoisie (jaunes) sont utilisées pour organiser les mariages politiques.

Les cartes royales (blanches) sont des jokers et peuvent être utilisées pour réclamer des villes de n'importe quelle couleur.

Valeur : la valeur de la carte détermine la réussite ou non d'un pli.

Action principale : l'action que la carte vous permet de réaliser lorsque vous remportez un tour. Il s'agit toujours de prendre le contrôle d'une ville.

Actions secondaires : les actions que la carte vous permet de réaliser lorsque vous perdez un pli. Vous choisirez l'une des options que vous résolverez entièrement. Certaines cartes n'ont qu'une seule action secondaire.



9 CARTES MARIAGE

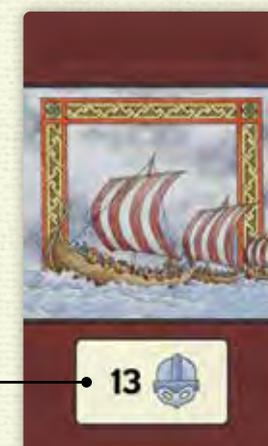
Récompense : l'avantage obtenu lorsque vous obtenez la carte par mariage.

La **princesse du Danemark** est une carte de mariage spéciale à double face, qui représente une alliance avec les Vikings.

Dänische Prinzessin n'est utilisée que si vous jouez en allemand

7 CARTES PILLEURS VIKINGS

Force d'invasion : le nombre de jetons Vikings placés dans la zone de combat pendant la phase de préparation.



5 CARTES AIDE DE JEU

Le verso est en allemand



125 JETONS JOUEURS (25 DE CHAQUE COULEUR)



16 DISQUES MONASTERE



60 PIECES



10 JETONS DE CONTROLE VIKING



30 JETONS DE PILLEURS VIKING



14 JETONS RENOMMEE



1 MARQUEUR VILLE ACTIVE



8 TUILES REVENDICATION

Les jetons et les tuiles ne sont pas limités.

LE PLATEAU

- Les régions :** L'Irlande est divisée en huit régions. Chaque région a un seuil et une valeur de points, également indiqués sur la tuile Revendication correspondante.



seuil



valeur de points

- Villes :** chaque ville a une couleur, qui est associée à la couleur d'une carte d'action.



Rouge, associé aux cartes de combat.

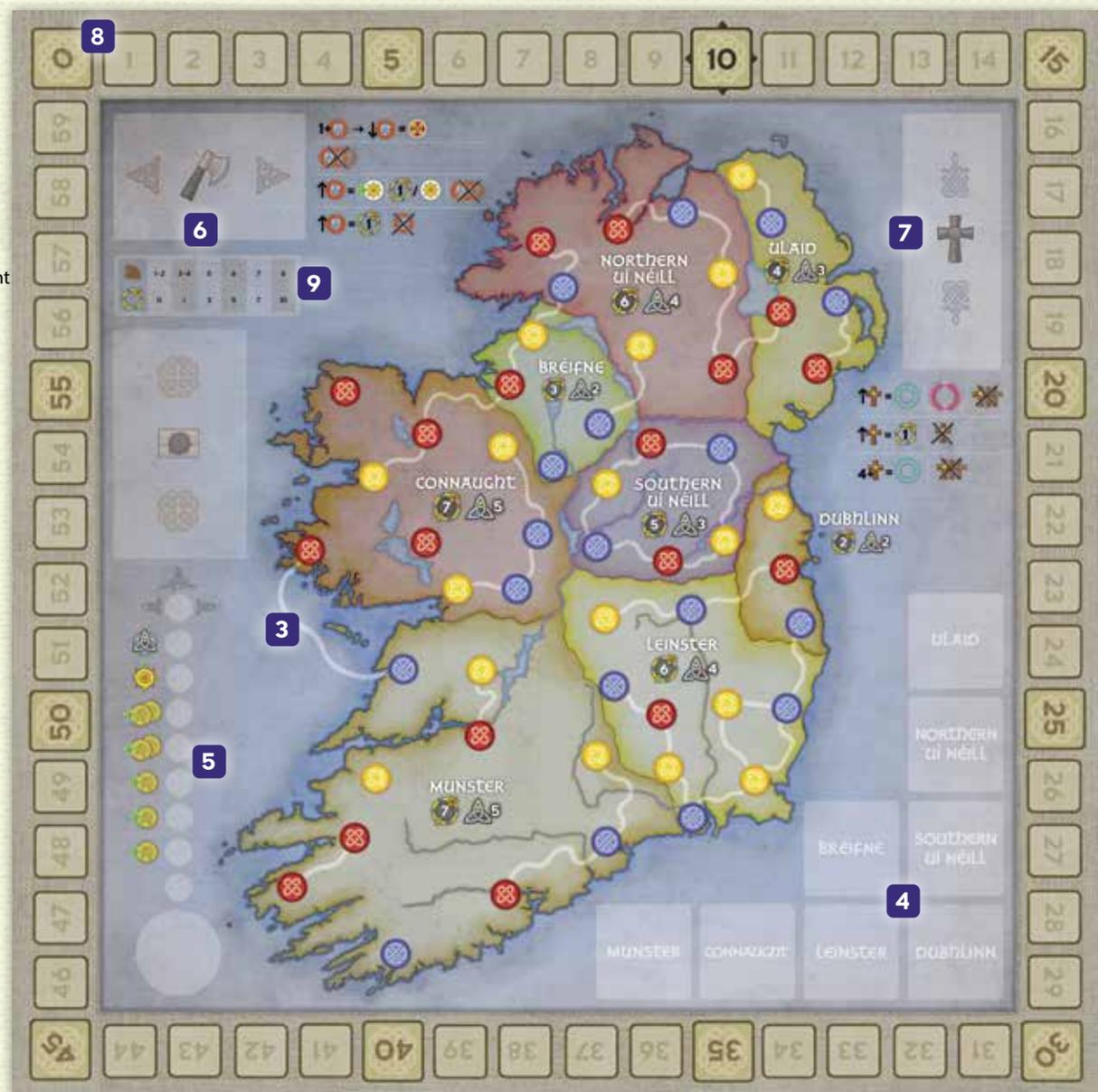


Bleu, associé à des cartes d'église.



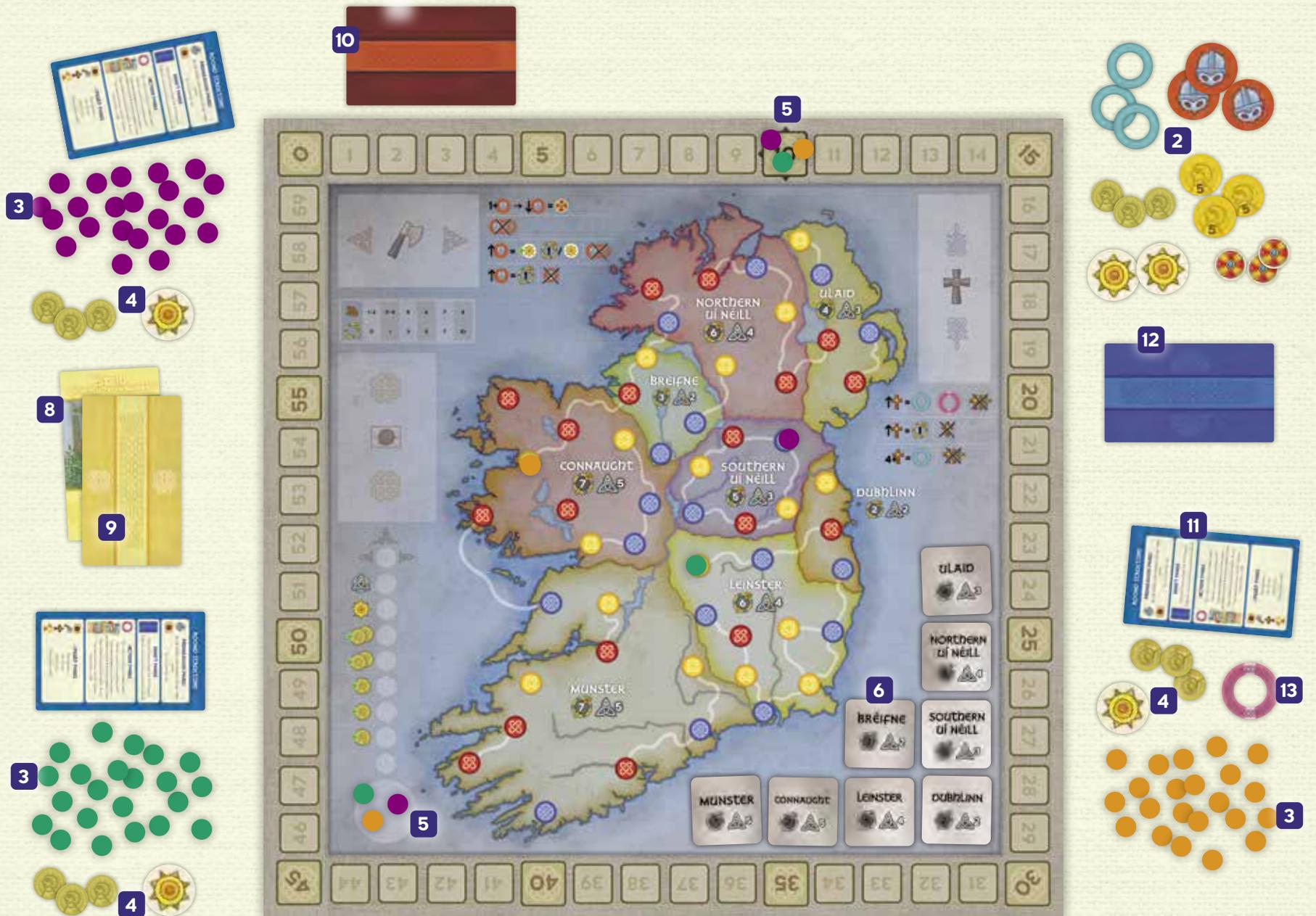
Jaune, associé aux cartes de courtoisie.

- Routes :** les routes relient certaines villes, ce qui facilite l'expansion aux villes voisines.
- Emplacements des tuiles de revendication :** espaces dans lesquels placer les tuiles de Revendication.
- Piste de mariage :** suit vos efforts pour arranger des alliances politiques par le biais de mariages.
- Zone de combat :** suit vos efforts pour repousser les incursions des Vikings.
- Zone de l'église :** suit vos efforts pour gagner la faveur de l'église.
- Piste des scores :** détermine vos points.
- Tableau des points de régions :** un rappel des points marqués en fin de partie pour les villes contrôlées dans plusieurs régions.



mise en place

1. B'SUW'Wb'SAg Sg_ [TW'WWSfSTW
2. FdW'Wb]iUW'WVa`eRWa_ eW'Wdisques Mo`SfidW'WVa`eV]] [Y W'WVa`eWVa`fb'W]] [YbSdfk'Wb'SUW'WbdeVg'b'SAgz5W] La`dfgWSdeW
3. 6 [fdTgW'aUZScgWagWdfage`W]jetons WTaleVg`W_ e_ W'agWgZ DW'W'W]jetons [gf]eéVS`e'STaifW
4. 6 [fdTgW'aUZScgWagWdfch]eb]iUW'Wg` W'a`RWa_ eW
5. B'SUW'g` jeton W'afW'agW'degd'SbdW [idW'SeWWSb]e'W'W S]SYMW'g` Sgfd'egd'SUe#` WWSb]e'W'W]pointsz
6. B'SUW'fage`W'ruiles Revendication XUSUSZE'egd'Wb'SAg VS`e`Vge W'bSUW'W]respectifsz
7. FdW'WUSd'W'AU]a`slV]] [Y MSdSYW'W]Aide de jeu bSdfk'W
8. Récupérez 'SUSd'W'W SdSYWb] Ue'W'g 6S`W Sd] Wb'SUW'Za`Ufe`WWS b]e'W'W S]SYW]Retirez la carte Dänische Prinzessin du jeu.
9. ? éS`YW'W'Sgfd'W'Sd'WMSdSYW]Selon le nombre de joueurs, constituez une pile W'Wartes MSdSYW'SUWSUZ'W'egd'SUSd'Vb] Ue'W'g 6S`W Sd] iW'd'W'WUSd'W d'W'S`f'W'g W'g`e`e`W'd'W'Sd'W` Fd]e`agW'ge, W'g] USd'WMSdSYW] Cgfd'W'g U`c`agW'ge, fd]e'USd'WMSdSYW]
10. ? éS`YW'W'USd'W]H]] [YzBg]e`b'SUW'Z'W'SUWSUZ'W'a`Ufe`WWS]a`W'W La`_TSz
11. 6a` `W'a`UZScgWagW'dg` W'Sd'W]ide de jeuž Notez que le verso de la carte est en allemand.
12. B'SUW'WUSd'W]Ac]f]a`'s bdeVg]plateauž
13. 6 e'W] [W'Se]fa]d]W'W' W'agW'd'W'W'e]Sd'W'Va` `W'Zg] W' Sd]g'Wd]V[W` SU]hW]
14. 6S`e`ad]d'W'W]S]g]W'V'g` W`a`fd]UZScgWagW'db'SUW'g` jeton W'S Uag'W'degd'g`e`H]W'W]Hage`W'ag]W'b]Seb'SUW'g` jeton VS`e`S_ e_ W d]e]a`cg'W'W]eton V'g` Sgfd'W'agW'gZ



Comment jouer

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Après trois tours (partie à trois joueurs) ou quatre tours (partie à quatre ou cinq joueurs), le jeu s'arrête et le joueur qui a le plus de points gagne.

Chaque tour comporte quatre phases : la préparation, la pioche, l'action et l'entretien.

Phase de préparation, vous révéléz une carte Viking et Mariage.

Phase de pioche, vous tirez des cartes pour former votre main pour la phase d'action.

Phase d'action, vous jouez des cartes et effectuez des actions primaires et secondaires.

Phase d'entretien, vous organisez des mariages, combattez des Vikings, construisez des monastères et revendiquez des régions.

préparation

Révéléz la 1ère carte du paquet Vikings. Placez le nombre de jetons Viking indiqué par la force d'invasion de la carte dans la zone de combat du plateau. Défaussez cette carte.

Ensuite, révéléz la 1ère carte du paquet Mariage et placez-la en haut de la piste de mariage.

S'il n'y a plus de cartes dans le paquet de mariage, c'est le dernier tour du jeu.

De cette façon, la princesse du Danemark est toujours la carte Mariage finale.

Passez ensuite à la phase de pioche.

pioche

Mélangez toutes les cartes Actions. Distribuez-les en fonction du nombre de joueurs:

Trois joueurs : distribuez huit cartes à chaque joueur.

Quatre joueurs : distribuez six cartes à chaque joueur.

Cinq joueurs : chaque joueur reçoit cinq cartes.

Si vous jouez avec trois ou quatre joueurs, placez la carte restante face cachée près du plateau sans la regarder.

Parmi les cartes qui vous ont été distribuées, choisissez-en deux et placez-les devant vous, face cachée. Elles formeront votre main pendant la phase d'action. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, passez toutes vos cartes restantes au joueur à votre gauche.

Choisissez deux cartes parmi celles qui vous ont été transmises et placez-les face cachée devant vous avec les deux cartes que vous avez déjà conservées. Une fois encore, lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, passez toutes les cartes restantes au joueur situé à votre gauche.

Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été placées face cachée devant les joueurs. Lorsque le joueur à votre droite ne vous passe qu'une ou deux cartes, placez-les directement dans votre pile face cachée.

Prenez en main toutes les cartes qui se trouvent devant vous et passez à la phase d'action.

Vous pouvez consulter les cartes que vous avez déjà choisies, mais vous ne pouvez plus les échanger.

action

La phase d'action se résout en une série de plis.

Continuez à jouer des plis jusqu'à ce que chaque joueur ait plus qu'une carte Actions en main.

Puis passez à la phase d'entretien, en défaussant la carte restante en main.

PLIS

Au début de chaque tour, le joueur possédant le marqueur de ville active place le marqueur sur n'importe quelle ville du plateau libre de tout jeton. C'est la **Ville active**.

Ensuite, il joue une carte de sa main. **La carte doit correspondre à la couleur de la ville ou être une carte royale (blanche).**

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte de sa main. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte, quelle que soit sa valeur ou sa couleur. Vous n'avez pas besoin de correspondre à la couleur ou à la valeur d'une carte qui a déjà été jouée.

Le joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus élevée de la même couleur que la ville active remporte le pli. Tous les autres joueurs perdent le pli. Les cartes royales (blanches) sont des jokers et sont considérés de la même couleur que la ville active.

Le joueur qui a joué la carte ayant la valeur la plus faible (sans tenir compte de la couleur) effectue maintenant une action indiquée sur sa carte :

S'il a gagné le pli, il effectue l'**action principale** de la carte.

L'action principale se trouve en haut de la carte.

S'il a perdu le pli, il choisit et effectue une des **actions secondaires** de la carte.

Les actions secondaires se trouvent au bas de la carte. Certaines cartes n'ont qu'une seule action secondaire.

Les actions sont expliquées au verso.

Une fois qu'il a réalisé l'action de sa carte, il place celle-ci dans une défausse commune. Le joueur suivant qui a joué la carte avec la valeur la plus basse suivante réalise une action de la même manière.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé une action, le tour est terminé.

Vous ne pouvez pas consulter les cartes de la pile de défausse.

Si les joueurs n'ont plus qu'une seule carte, la phase d'action se termine.

Sinon, le joueur qui a maintenant le marqueur de ville actif commence un nouveau tour.

ACTIONS

Chaque action principale et secondaire propose un ou plusieurs symboles. Lorsque vous réalisez une action, vous devez résoudre **tous** les symboles de gauche à droite.

ICONES	ACTION
	Prenez le marqueur de ville active et placez un jeton sur la Ville active. Vous contrôlez maintenant cette ville. Ce symbole n'apparaît que dans les actions principales.
	Prenez une pièce dans la réserve. Les pièces ne sont pas limitées.
	Remettez une pièce dans la réserve. Si vous n'avez pas de pièces, vous perdez plutôt deux points. Si vous n'avez pas non plus de points, ce symbole n'a aucun effet. <i>C'est la seule fois où des points sont dépensés à la place de pièces.</i>
	Prenez un jeton Renommée de la réserve. Les jetons Renommée ne sont pas limités.
	Placez un jeton de votre couleur dans la zone Eglise. Vous pouvez ensuite dépenser autant de pièces que vous souhaitez pour placer des jetons supplémentaires dans la zone Eglise (coût : 2 pièces/jetons). Les jetons de couleur n'y sont pas limités.
	Prenez un jeton Viking de la zone de combat. Vous pouvez ensuite dépenser autant de pièces que vous souhaitez pour prendre des jetons Viking supplémentaires de la zone de combat (coût : 2 pièces/jetons). S'il n'y a plus de jetons Viking dans la zone de combat, ce symbole n'a aucun effet.
	Déplacez votre jeton de couleur d'une case sur la piste de mariage. Vous pouvez ensuite dépenser autant de pièces que vous souhaitez pour monter d'une ou plusieurs cases supplémentaires sur la piste de mariage (coût: 2 pièces/case). Si votre jeton se trouve sur la case supérieure de la piste de mariage, ce symbole n'a aucun effet. Après avoir résolu complètement votre action, si votre jeton de couleur se trouve sur la même case qu'un autre jeton de couleur, déplacez votre jeton vers le bas jusqu'à ce qu'il se trouve soit sur une case sans autre disque de couleur, soit sur la première case de la piste de mariage.
	Vous pouvez dépenser cinq pièces pour vous développer dans une nouvelle ville. Premièrement, choisissez une ville que vous contrôlez. Sélectionnez ensuite une ville qui est reliée à celle-ci par une route et qui n'a pas de jeton. Placez un de vos jetons de couleur sur cette ville. Vous contrôlez maintenant cette ville. Vous ne pouvez vous développer que dans une ville reliée par une route à une ville que vous contrôlez déjà, sans autre ville intermédiaire (qu'elle soit contrôlée ou non).
	Retirez un jeton de contrôle Viking du plateau pour révéler le jeton de couleur qui se trouve en dessous. Cette ville est maintenant contrôlée par le joueur dont le jeton est révélé.

exemple d'un pli

Deirdre, Kate, Georgios et Peer sont à mi-chemin de la phase d'action. Ils viennent de réaliser un pli.

Au début du tour suivant, Deirdre a le marqueur Ville active. Elle le place donc sur une ville non contrôlée de Connaught. Comme c'est une ville rouge, elle doit jouer une carte rouge (ou blanche). Elle joue la carte rouge 11.



Kate décide qu'elle ne se soucie pas de gagner le tour, donc elle joue le 2 rouge.

Georgios veut gagner le pli, donc il joue le 13 blanc.

Finalement, Peer n'a pas les cartes pour gagner le pli, il joue donc le 17 jaune.

Georgios remporte le pli, car il a joué la carte ayant la valeur la plus élevée dans la couleur correspondante à la ville active (car les cartes royales sont des jokers).



DEIRDRE

KATE

GEORGIOS

PEER



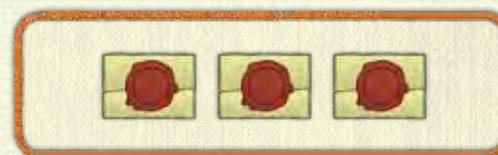
Ils prennent maintenant les actions dans l'ordre croissant des numéros, donc Kate commence. Elle n'a pas gagné le tour, elle doit donc choisir une des actions secondaires de la carte. Elle choisit l'action supérieure, et prend donc trois pièces. Elle a ensuite la possibilité de se développer à une nouvelle ville en dépensant cinq pièces. Kate décide de le faire et comme l'une des villes violettes de Georgios bloque la route dans une direction, elle n'a qu'une seule ville dans laquelle elle peut se développer. Elle dépense les pièces et place un de ses jetons bleus dans la ville reliée par la route à l'une de ses villes de Leinster.



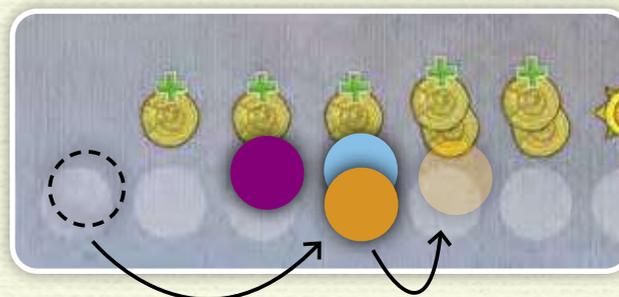
Ensuite, Deirdre résout l'action secondaire du bas de sa carte et prend deux jetons Viking dans la zone de combat. Elle décide de dépenser quatre pièces pour prendre deux autres jetons - pour un total de quatre - car elle risque actuellement de perdre une ville au profit des Vikings en cas d'incursion Viking.



Comme Georgios a gagné le pli, il effectue l'action principale sur sa carte. Il place un de ses jetons violets sur la ville active, et prend le marqueur Ville active, ce qui signifie qu'il commencera le prochain pli. Il prend également une pièce.



Enfin, Peer résout une action secondaire sur sa carte. Il décide de remonter la piste de mariage, en avançant de trois cases. Il se retrouve donc sur la même case que Kate. Il doit maintenant soit dépenser deux pièces pour avancer d'une case sur la piste de mariage, soit reculer d'une case. Cependant, Georgios est sur la case en dessous, Peer doit donc reculer d'une case. Il décide donc de dépenser 2 pièces pour avancer d'une case supplémentaire sur la piste de mariage, ce qui lui donne une case d'avance sur Kate.



Comme tous les joueurs ont maintenant résolu leur carte, le tour se termine. Chacun d'entre eux n'a plus qu'une seule carte en main, ces cartes sont donc défaussées et le jeu continue par la phase d'entretien.

entretien

Résolvez ces quatre étapes dans l'ordre :

1. Mariage
2. Batailles
3. Eglise
4. Revendication des régions

Ensuite, s'il n'y a plus de cartes dans le paquet de mariage, la partie se termine. Sinon, passez à la phase de préparation du tour suivant.



MARIAGE

Si votre jeton se trouve sur la case la plus haute de la piste de mariage, vous avez réussi à conclure une alliance politique ! *Vous n'avez pas besoin d'être sur la case la plus haute, mais juste au-dessus de tous les jetons des autres joueurs.*

Prenez la carte Mariage, placez-la devant vous, et obtenez immédiatement les avantages indiqués. Déplacez ensuite votre jeton sur la première case de la piste de mariage.

Dans le rare cas où tous les joueurs se trouvent sur la première case de la piste de mariage, retirez la carte de mariage du jeu et passez à l'étape de la bataille.

ICONE

AVANTAGE



Gagnez le nombre de points indiqué.



Prenez un jeton Renommée dans la réserve. Les jetons Renommée ne sont pas limités.



Placez un jeton de couleur sur n'importe quelle ville sans jeton dans la région indiquée. Vous contrôlez maintenant cette ville. S'il n'y a aucune ville sans jeton dans la région indiquée, ce symbole n'a aucun effet.

Les mariages sont des alliances politiques conclues entre des membres de votre propre maison et d'autres nobles et royaux d'Irlande.

PRINCESSE DU DANEMARK

En arrangeant un mariage avec la princesse du Danemark, vous forgez une alliance avec les Vikings. Choisissez immédiatement l'une des options suivantes :



1. **Soutien militaire** : Placez la carte Princesse du Danemark avec la face indiquant le soutien militaire visible. Pendant l'étape de revendication des régions, toutes les villes contrôlées par les Vikings comptent comme si elles étaient contrôlées par vous. De plus, à la fin de la partie, toutes les villes contrôlées par les Vikings comptent comme les vôtres pour l'évaluation des tuiles Revendication face visible sur le plateau, mais **pas** pour l'évaluation du nombre de régions dans lesquelles vous contrôlez des villes.



2. **Echange commercial** : Placez la carte Princesse du Danemark avec la face indiquant Etablir le commerce visible. À la fin de la partie, les villes contrôlées par les Vikings comptent comme les vôtres dans le calcul du nombre de régions dans lesquelles vous contrôlez des villes. Les villes contrôlées par les Vikings ne comptent pas comme vôtres pour l'obtention de tuiles Revendication face visible sur le plateau.



3. **Ecartez-la** : Défaussez la carte Princesse du Danemark et gagnez quatre points.

Une fois que la carte de mariage a été résolue, chaque joueur gagne les avantages indiqués sur la case de la piste de mariage sur laquelle se trouve son jeton, le cas échéant.

Le joueur qui a résolu la carte de mariage déplace son jeton en bas de la piste de mariage, il ne gagne donc aucun autre avantage.

ICONE

AVANTAGE



Placez un jeton dans n'importe quelle ville du plateau sans jeton. Vous contrôlez maintenant cette ville.



Prenez un jeton Renommée dans la réserve. Les jetons de renommée ne sont pas limités.



Prenez une pièce dans la réserve. Les pièces ne sont pas limitées.



BATAILLE

S'il n'y a aucun jeton Viking dans la zone de combat, les Vikings ont été repoussés ! Sinon, il y a une incursion Viking.

S'il y a au moins un jeton Viking dans la zone de combat, le joueur ayant le moins de jetons Viking perd une ville au profit des Vikings. Le joueur avec le plus de jetons Viking choisit l'une des villes du joueur perdant et place un jeton de contrôle Viking sur le jeton de couleur. Les Vikings contrôlent maintenant cette ville.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le **moins de jetons** Viking, chaque joueur à égalité perd une ville au profit des Vikings.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le **plus de jetons** Viking, le ou les joueurs qui perdent les villes choisissent la ville qu'ils perdent.

Ensuite, remettez tous les jetons Viking de la zone de combat dans la réserve et récupérez le butin de la bataille.

BUTIN DE BATAILLE

Le butin de la bataille est accordé, que les Vikings aient été repoussés ou non.

Tout d'abord, le joueur ayant le plus de jetons Viking gagne un jeton Renommée de la réserve. Il gagne ensuite un point pour chacun de ses jetons Renommée et remet tous ses jetons Viking dans la réserve. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus de jetons Viking, aucun jeton Renommée ou Point n'est attribué et aucun jeton Viking n'est rendu. Au lieu de cela, passez à la récompense suivante.

Ensuite, le ou les joueurs qui ont **maintenant** le plus de jetons Pilleur Viking gagnent chacun un point. Ils remettent ensuite chacun un jeton Pilleur Viking dans la réserve.

Vous ne recevrez aucune récompense si vous n'avez aucun jetons Viking.



EGLISE

Vous voilà maintenant récompensé pour votre parrainage à l'église.

D'abord, le joueur ayant le plus de jetons dans la zone Eglise place un disque Monastère autour d'une ville qu'il contrôle, s'il le peut. Une ville ne peut pas avoir plus d'un monastère. Le joueur prend ensuite le marqueur Ville active et récupère tous ses jetons de la zone Eglise. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus de jetons de la zone Eglise, ces effets ne sont pas résolus. Passez à la récompense suivante.

Ensuite, le ou les joueurs qui ont **maintenant** le plus de jetons dans la zone Eglise gagnent chacun un point. Ils récupèrent alors un jeton de la zone Eglise.

Enfin, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le marqueur Ville active, chaque joueur ayant au moins quatre jetons dans la zone Eglise place un monastère autour d'une ville qu'il contrôle, s'il le peut. Chaque joueur ayant placé un monastère récupère ensuite tous ses jetons de la zone Eglise.



REVENDEICATION DES REGIONS

Vous revendiquez maintenant les régions où vous avez le plus de villes.

Pour chaque tuile Revendication **face cachée** sur le plateau, comptez le nombre de villes contrôlées dans la région correspondante (y compris les villes contrôlées par les Vikings). Si le nombre est égal ou supérieur au seuil (indiqué dans la région et sur la tuile), retournez la tuile Revendication face visible. Sinon, laissez-la face cachée.

Pour chaque tuile Revendication **face visible**, qu'elle soit sur le plateau ou devant un joueur, vérifiez qui contrôle le plus de villes dans la région correspondante. Le joueur qui possède le plus de villes dans la région récupère la tuile Revendication et la place devant lui, face visible.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus grand nombre de villes dans une région, la tuile reste là où elle est.

Ainsi, si un joueur gagne une tuile Revendication, il ne la perdra que si un autre joueur contrôle ultérieurement plus de villes que lui.



MONASTERES

Si une ville possède un monastère, elle compte comme deux villes lors de la revendication des régions pour le retournement des tuiles ou la revendication d'une région.

VIKINGS ET LA PRINCESSE DU DANEMARK

Si un joueur a arrangé un mariage avec la princesse du Danemark et choisi un **soutien militaire**, toutes les villes contrôlées par les Vikings comptent comme contrôlées par ce joueur.

Sinon, si les Vikings contrôlent le plus grand nombre de villes d'une région, la tuile Revendication reste (ou retourne) sur le plateau.



FIN DE PARTIE

S'il ne reste plus de cartes Mariage à la fin de la phase d'entretien, la partie s'arrête et le décompte final des points est déclenché.

DECOMPTE DES POINTS



Le joueur qui a **le plus** de pièces marque un point.
Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de pièces, aucun point n'est marqué.



Le joueur avec le marqueur Ville active marque un point.



Pour chaque jeton Renommée que vous possédez, marquez un point..



Pour chaque tuile Revendication face visible devant vous, marquez le nombre de points indiqué sur le jeton.

Pour chaque tuile Revendication face visible sur le plateau, tous les joueurs à égalité pour le plus de villes dans cette région marquent la moitié du nombre de points indiqué sur cette tuile, arrondi à l'inférieur.

*Si vous avez devant vous la carte Princesse du Danemark avec la face **soutien militaire**, les villes contrôlées par les Vikings comptent comme étant contrôlées par vous.*

Les tuiles Revendication face cachée ne participent pas au décompte des points.



Marquez des points selon le tableau suivant, en fonction du nombre de **régions différentes** dans lesquelles vous contrôlez au moins une ville.

*Si vous avez devant vous la carte Princesse du Danemark avec la face **échange commercial**, les villes contrôlées par les Vikings comptent comme étant contrôlées par vous.*

NOMBRE DE REGIONS	1-2	3-4	5	6	7	8
POINTS	0	1	3	5	7	10

Le joueur qui a le plus de points gagne.

En cas d'égalité de points, le joueur à égalité avec le plus de tuiles Revendication gagne.

S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité avec le plus de cartes Mariage gagne.

Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



Game Design: Peer Sylvester

Game Development: Filip Hartelius and Anthony Howgego

Illustration: Deirdre de Barra

Graphic Design: James Hunter

First published in Great Britain in 2021 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2021. This edition © 2021 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

21 22 23 24 25 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



AIDE DE JEU

PHASE D'ENTRETIEN



MARIAGE

1. **Le plus haut sur la piste** : prendre la carte de mariage et reculer sur la piste.
2. **Tous les autres joueurs** : gagnent la récompense indiquée sur l'espace de la piste.



BATTAILE

1. **Les jetons Vikings dans la zone de combat** : le joueur ayant le moins de jetons Vikings perd une ville au détriment des Vikings. *Le joueur avec le plus de jetons Vikings choisit la ville.*
2. **Retirer tous les jetons Viking de la zone de combat.**
3. **Le plus de jetons Viking** : gagnez une Renommée, marquez un point pour chaque Renommée et rendez tous les jetons Vikings. *Nul si égalité.*
4. **Le plus de jetons Viking après l'étape 3** : gagnez 1 point et restituez un jeton Viking. *Tous les joueurs à égalité gagnent cette récompense.*



EGLISE

1. **Le plus de jetons dans la zone Eglise** : placez le monastère, prenez le marqueur de Ville active et récupérez tous vos jetons. *Nul si égalité.*
2. **Le plus de jetons dans la zone Eglise après l'étape 1** : gagnez un point et récupérez un jeton. *Tous les joueurs à égalité gagnent cette récompense.*
3. **4 (ou plus) jetons dans la zone Eglise** : placez un disque Monastère et récupérez tous vos jetons.



REGIONS RECLAMEES

1. **Chaque tuile Revendication face cachée** : retournez-la face visible si le nombre de villes contrôlées dans cette région atteint le seuil.
2. **Chaque tuile Revendication face visible** : donnez-la au joueur ayant le plus de villes contrôlées dans cette région. En cas d'égalité, la tuile reste là où elle est.

Les villes avec **monastères** comptent pour 2 villes.

SYMBLES

ICONE	ACTION
	Prenez le jeton Ville active.
	Gagnez une pièce
	Payez une pièce. <i>Si vous n'avez pas de pièces, perdez 2 points</i>
	Gagnez un jeton Renommée.
	Gagnez le nombre de points indiqués.
	Placez un de vos jetons dans la zone Eglise. Dépensez deux pièces par jeton pour en placer d'autres.
	Prenez un jeton Viking de la zone de combat. Dépensez deux pièces par jeton pour prendre plus de jetons.
	Montez d'une case sur la piste de Mariage. Dépensez 2 pièces par case supplémentaire. <i>Vous ne pouvez pas finir sur une case occupée par un autre jeton. Si la case est occupée, reculez jusqu'à la première case vide.</i>
	Vous pouvez dépenser 5 pièces pour contrôler une ville immédiatement reliée par une route à une autre ville que vous contrôlez.
	Retirez un jeton Contrôle Viking.
	Prenez le contrôle de n'importe quelle ville non contrôlée.
	Prenez le contrôle de n'importe quelle ville non contrôlée dans la région indiquée.