Cette année, le roi Æthelstan, seigneur des guerriers, celui qui apporte richesse aux braves, et son frère, le noble Edmond, gagnèrent une gloire éternelle par le tranchant de l'épée, en combattant à Brunanburh.
Par leurs lames martelées, les fils d'Edward fendirent le mur de boucliers et taillèrent les bocles de tilleul, conduits par un instinct ancestral de défense de leurs terres, de leurs trésors et de leurs foyers contre tous les ennemis, en les affrontant dans de fréquentes batailles.

- Extrait de "La bataille de Brunanburh," la Chronique anglo-saxonne.

La fin de l'ère anglo-saxonne fut une période de conflits dans l'histoire anglaise, une époque durant laquelle les chefs de guerre revendiquaient toutes les terres qu'ils pouvaient à l'exception des propriétés du roi. Ces comtes établissaient des fiefs, encourageaient le développement de puissants vassaux, combattaient et s'engageaient dans des luttes politiques sans fin… Pendant ce temps, les Vikings sillonnaient non seulement les mers, mais également les terres. Il s'agissait vraiment d'un Âge sombre. Quoi que ?

Voici Ortus Regni, "la naissance du royaume".

Ortus Regni est un jeu inspiré par cette période. Durant plus de 600 ans, jusqu'à la conquête normande de 1066, l'ère anglo-saxonne façonna le futur d'un grand royaume qui sera plus tard appelé "l'Angleterre".

Le monde antique est mort. Le monde renaît. Chacun peut être couronné roi en faisant bon usage de politique et de diplomatie - ou de sa lame. Et en fin de compte, toujours par l'entremise de sa lame ! Deviendrez-vous le nouveau roi ?

Table des matières

Matériel de Ortus Regni	**5**
Concepts de base du jeu	**6**
Gagner la partie	**9**
Mise en place du jeu	**9**
Tour de jeu	**12**
Création d'une pioche Comte	**12**
Glossaire des cartes Comte	**13**
Cartes Propriété	**14**
Cartes Personnage	**16**
Cartes Politique	**18**
Résolution des luttes politiques	**22**
Tours	**24**
Cartes neutres	**25**
Pioche Troupe	**26**
Pioche Viking	**27**
Pioche Bataille	**28**
Carte Roi	**29**
Bataille	**30**
Résolution d'une bataille	**34**
Allocation des dégâts aux forces appelées au combat	**35**
Libération des seigneurs	**35**
Vikings	**37**
Joutes	**40**
Code d'honneur	**43**

Introduction

Ortus Regni est un jeu de cartes unique mettant en scène la fin de l'ère anglo-saxonne, dans lequel les joueurs préparent tout d'abord chacun leur jeu en choisissant stratégiquement leurs cartes. Ils incarnent alors des comtes qui bâtissent des châteaux et agrandissent leurs fiefs par l'ajout de champs, bourgs, églises, voire même une cathédrale, mais qui tentent aussi de détruire ou capturer les propriétés de leurs rivaux.

Les comtes peuvent accroître leur puissance en intégrant des nobles à leur entourage - princes, vassaux, champions et moines - et en leur confiant leurs châteaux, les promouvant seigneurs, ou en les conservant dans le "grand salon" de leur main de cartes. Les comtes peuvent consolider leurs forces en recrutant des fantassins ou des chevaliers, ou en embauchant des mercenaires ; ils peuvent également construire des tours pour protéger les frontières de leur comté. Ils doivent toujours rester vigilants, et entre autres garder un œil attentif aux pillards Vikings qui approchent. Les comtes peuvent aussi entreprendre des actions politiques en trahissant et en intriguant, ou tenter de gagner les faveurs de ces mêmes dangereux Vikings.

Que ce soit sur le champ de bataille, dans les grands salons de la politique, ou lors de joutes épiques, tous les comtes espèrent un jour gouverner le royaume entier et laisser leur marque indélébile dans les livres d'histoire de cette nouvelle nation.

Ortus Regni est inspiré non seulement par l'histoire anglo-saxonne, mais également par l'art médiéval des manuscrits enluminés. Avec sa collection de 15 cartes Comte emblématiques et des éléments de jeu simples, Ortus Regni offre une grande profondeur stratégique. Les cartes ne comportent aucun texte, chiffre, ni quelque icône ou autres détails que ce soit, mais uniquement des images et illustrations d'époque. Bien qu'il puisse falloir un peu de temps aux joueurs pour distinguer ces cartes les unes des autres, l'art d'identifier chacune d'elles devient rapidement une seconde nature. Ortus Regni a été conçu pour les joueurs raffinés à la recherche d'un jeu de cartes élégant et stratégique, offrant une grande rejouabilité.

Nous avons baptisé ce modèle "jeu de cartes à répertoire", car à chaque nouvelle partie, en utilisant seulement une petite sélection de ces cartes emblématiques, les joueurs peuvent expérimenter une grande variété de stratégies différentes mais liées. Chaque affrontement se déroule différemment, et dépend grandement des choix judicieux que le joueur fait avant et pendant la partie.

La boîte de base de Ortus Regni contient tous les éléments nécessaires pour jouer à 2, y compris un paquet de cartes Comte rouge, et un bleu (collections de cartes des joueurs). Les règles de Ortus Regni restent les mêmes que le jeu soit joué de 2 jusqu'à 6 joueurs.

Ortus Regni est un jeu raffiné, et est peut-être plus exigeant que d'autres jeux de nature similaire. Une fois ses mécanismes de base acquis et ses 15 cartes Comte connues, le jeu se révèle beaucoup plus rapide et dynamique. Il peut néanmoins être difficile de franchir cette étape ; pour faciliter le processus, nous vous invitons à visiter ortusregni.com et vous encourageons à y regarder les courtes vidéos d'explication des cartes et des mécanismes du jeu.

Comme vous le verrez, les explications données au travers des chapitres de ce livret de règles sont redondantes. Ceci est intentionnel et devrait vous faciliter la recherche d'un point de règle. Portez une attention particulière au glossaire des cartes ; lorsque vous les connaîtrez parfaitement, vous serez alors sur la bonne voie pour affronter vos adversaires avec succès à Ortus Regni !

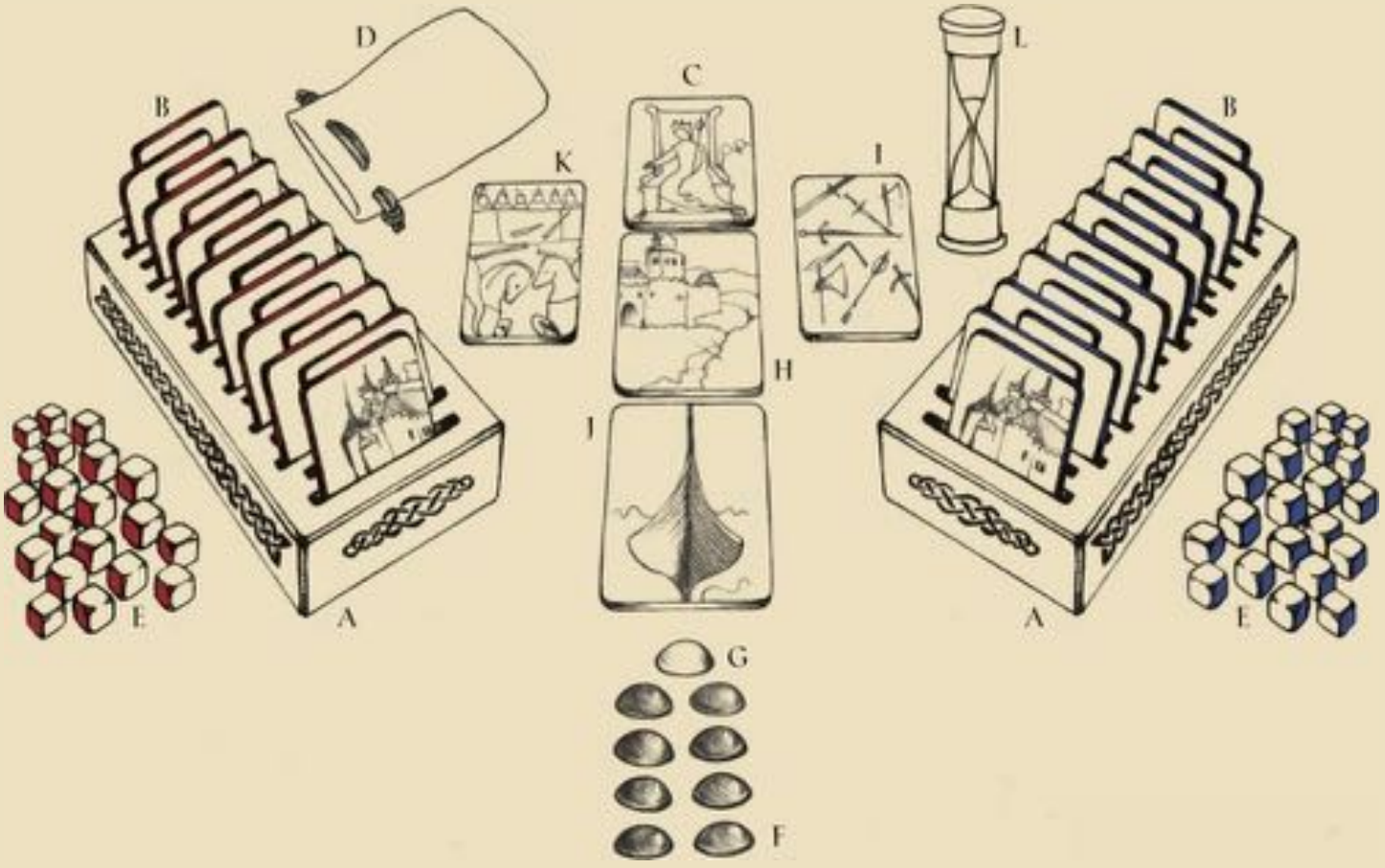
Matériel de Ortus Regni

A 2 range-cartes en bois
B 2 paquets de cartes Comte
91 cartes par paquet : 6 de chacun des 15 types différents, plus 1 carte Palais ; 1 paquet rouge, 1 paquet bleu
C 1 carte Roi
D 1 sac simili-cuir
E 40 cubes Influence colorés
20 rouges, 20 bleus
F 8 marqueurs Viking noirs
G 1 marqueur Viking blanc

4 paquets de cartes neutres
H 1 pioche Bataille
24 cartes : 15 "Bataille Normale", 3 "Victoire de l'Assaillant", 3 "Victoire du Défenseur", 3 "Décision de l'Église"
I 1 pioche Troupe
24 cartes : 16 fantassins, 8 chevaliers
J 1 pioche Viking
24 cartes : 16 fantassins Vikings, 8 chefs de clan Vikings
K 1 pioche Joute
24 cartes : 12 "Pas de Chance", 6 princes, 6 vassaux

L 1 sablier (35 secondes)

Non illustré
2 tapisseries en tissu décrivant les cartes
1 livret de règles
1 feuillet de référence



Concepts de base du jeu

Paquet de cartes Comte (collection de cartes du joueur) - Chaque joueur dispose d'un paquet de 90 cartes qui portent la couleur et les armes distinctives de la famille du comte. Chaque collection de cartes inclut également une carte Palais, qui est posée sur la table en début de partie.

Pioche Comte (cartes du joueur) - Chaque joueur sélectionne 24 cartes de son paquet de cartes Comte. Les cartes choisies sont mélangées et déposées faces cachées pour constituer sa pioche Comte. Après qu'une pioche Comte a été créée, les cartes Comte restantes sont conservées dans le range-cartes en bois du joueur ; elles sont mises de côté et ne seront pas utilisées durant la partie.

Main de départ - Chaque joueur tire 5 cartes de sa pioche Comte pour constituer sa main de départ.

Main - Durant la partie, des cartes sont ajoutées à la main du joueur, ou jouées à partir de celle-ci ; le nombre de cartes en main variera. Il n'y a pas de limite minimum ni maximum au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Une carte ne peut être ajoutée à la main d'un joueur qu'à partir de la pioche Comte de ce joueur. La main d'un joueur représente symboliquement les ressources de son grand salon, que ce soit son entourage, ses richesses ou ses connexions. Une main de cartes importante intimidera les autres comtes, alors qu'une petite sera signe d'une grande faiblesse. Les joueurs peuvent toujours demander combien de cartes un autre comte possède dans sa main (ou dans sa réserve militaire), et répondre à cette question est obligatoire.

Paquets de cartes neutres - Les pioches Bataille, Troupe, Joute et Viking entrent en jeu durant la partie, mais ces cartes ne se trouvent jamais dans la pioche Comte d'un joueur. Aussi, toutes ces cartes finissent dans leurs défausses respectives, et ne sont jamais déposées dans la défausse personnelle d'un joueur.

Tour de jeu - Un tour de jeu prend fin lorsque tous les comtes ont joué à leur tour et que le tour des Vikings a également eu lieu.

Tour d'un joueur - À son tour, un joueur peut effectuer 1 action, ainsi qu'un nombre illimité d'actions dites "gratuites" (comme par exemple construire une tour ou déplacer une carte Troupe de sa réserve militaire vers un emplacement garnison libre).

Pour mettre fin à son tour, un joueur doit tirer 1 carte de sa pioche Comte et l'ajouter à sa main.

Action - Durant son tour, un joueur peut effectuer l'une des actions suivantes :

- Placer une carte de sa main dans son comté (c'est-à-dire, poser une carte Propriété, Château, Mercenaire ou Seigneur sur la table) ;
- Jouer une carte Politique ;
- Attaquer un autre comté ;
- Envoyer un émissaire chez les Vikings ;
- Recruter 1 ou 2 cartes Troupe et les placer dans sa réserve militaire, s'il a au moins une carte Champ sur la table ;
- Utiliser le pouvoir d'un monastère (abbé placé dans un fief qui possède une propriété religieuse) pour forcer un autre comte à révéler sa main à tous les joueurs.

Actions gratuites - Ce sont les actions qu'un joueur peut entreprendre durant son tour, mais qui ne comptent pas comme une action. À n'importe quel moment durant son tour, un joueur peut construire gratuitement des tours en posant faces cachées sur la table le nombre de cartes de sa main qu'il souhaite. À n'importe quel moment durant son tour, un joueur peut également gratuitement déplacer une ou plusieurs cartes Troupe de sa réserve militaire vers des emplacements garnison libres de son comté (seules les cartes Mercenaire et Roi ont des emplacements garnison). Les joueurs ne peuvent pas construire de tours ni déplacer de cartes Troupe en dehors de leur tour.

Fief - Un fief est composé de 1 carte Château ou Palais. Un château ou palais seul constitue également un fief. Les propriétés (cartes Champ, Bourg, Église et Cathédrale) peuvent être rattachées à un fief. Un joueur possédera certainement plusieurs fiefs durant la partie, et doit toujours avoir au moins 1 fief sur la table pour rester en jeu.

Palais (château et fief de départ) - Chaque joueur débute la partie avec sa carte Palais posée sur la table. Le palais est tout à la fois le château de départ de chaque joueur, mais aussi son fief initial. Le palais a comme particularités d'être plus résistant qu'un château classique, et d'être en jeu sur la table dès le début de partie ; pour tous les autres aspects du jeu, il se comporte comme un simple château. Aussi longtemps qu'il possède toujours au moins 1 autre fief dans son comté, la perte de son palais ne met pas un joueur hors-jeu.

Comte, comté - Chaque joueur joue le rôle d'un comte. La collection de fiefs posés sur la table devant un comte représente son comté.

Seigneur - Poser une carte Personnage telle qu'un prince, vassal, champion ou moine sur une carte Château ou Palais durant son tour promeut ce personnage seigneur. Une seule carte Personnage peut être présente à la fois dans un château ou palais. Toutefois, lors d'un tour suivant, un comte peut jouer une nouvelle carte Personnage de sa main pour remplacer un seigneur déjà en place, renvoyant celui-ci dans sa défausse. Promouvoir seigneur une carte Personnage lui octroie plusieurs avantages, notamment lors des batailles. Néanmoins, à l'exception des princes seigneurs, cela peut mettre en péril le fief confié à ce seigneur (voir la carte "Trahison" du chapitre "Cartes Politique"). Vous pouvez voir la promotion d'un seigneur comme la transformation d'une carte Personnage en un "seigneur féodal" de votre comté, lié à vous par son "serment de fidélité".

Tour - Il y a au dos de chaque carte Comte le dessin d'une tour. Durant son tour de jeu, un joueur peut construire une ou plusieurs tours en plaçant faces cachées sur une ligne devant son comté n'importe quelles cartes de sa main. Ces tours renforcent la défense de tous les fiefs du comté contre les attaques. La construction de tours peut être effectuée n'importe quand durant le tour du comte, comme action gratuite.

Appel au combat - Lors d'une bataille, que ce soit en tant qu'assaillant ou défenseur, les comtes peuvent appeler au combat les troupes de leur réserve militaire, les seigneurs présents dans leurs châteaux, ou certaines cartes Personnage de leurs mains. Les mercenaires et la carte Roi peuvent également être appelés au combat. Chacune de ces options a ses propres règles et restrictions.

Sac - Les cubes Influences à la couleur de chaque comte sont placés dans le sac afin de déterminer a) l'ordre du tour de jeu, et b) quel comte contrôle les Vikings lorsque ceux-ci sont actifs.

Réserve militaire - Les comtes peuvent piocher et conserver des cartes Troupe, cartes qui représentent des fantassins ou chevaliers. Il leur est possible de garder en réserve davantage de cartes qu'il ne leur est possible d'appeler au combat. Les cartes Troupe conservées dans la réserve militaire sont gardées faces cachées dans une pile à la droite de chaque comte, elles sont appelées au combat ou déplacées vers des emplacements garnison lorsque nécessaire. Les comtes peuvent vérifier quels types de cartes ils ont dans leur propre réserve militaire, mais pas dans celle des autres. Les joueurs peuvent toutefois demander à un comte combien de cartes il possède dans sa réserve militaire (ou dans sa main), et répondre à cette question est obligatoire.

Garnison (emplacement pour carte Troupe) - L'emplacement garnison est l'espace voisin à la carte Roi et aux cartes Mercenaire posées sur la table, sur lequel il est possible de déplacer une carte Troupe pour la mettre en garnison. Déplacer des cartes Troupe de sa réserve militaire vers des emplacements garnison libres est une action gratuite durant son tour, tout comme la construction de tours. Les cartes Troupe mises en garnison sont placées faces visibles et ne peuvent pas être retirées de leur garnison plus tard. Un mercenaire ne peut avoir qu'une seule garnison. L'armée royale, qui accompagne toujours la carte Roi, a un nombre d'emplacements garnison égal au nombre de joueurs moins un (ainsi, lors d'une partie à 2 joueurs, la carte Roi n'a qu'un seul emplacement garnison ; lors d'une partie à 3, elle en possède deux). Il est important de noter qu'il n'est pas nécessaire d'avoir de carte Champ sur la table pour appeler au combat une carte Troupe mise en garnison.

Recrutement - Lorsqu'un comte possède au moins une carte Champ dans son comté, il peut choisir d'effectuer l'action de recrutement. Il tire alors 1 carte de la pioche Troupe pour la mettre dans sa réserve militaire. Le nombre de cartes piochées n'augmente pas si le comte possède plusieurs cartes Champ dans son comté ; néanmoins, si le comte possède au moins 1 carte Champ dans un fief qui contient également au moins 1 bourg, alors l'action de recrutement permet au comte de piocher 2 cartes Troupe. Cette capacité n'augmente pas s'il possède de multiples cartes Champ ou Bourg - le recrutement ne permet toujours d'acquérir que 1 ou 2 cartes Troupe, selon le cas.

Politique - La politique est l'usage des cartes Politique à caractère offensif comme la Trahison et l'Intrigue, qui permettent de s'en prendre aux autres comtes sans leur livrer bataille. Cela réfère également aux luttes politiques qui peuvent survenir entre 2 vassaux de 2 comtés lorsqu'une carte Trahison ou Intrigue a été jouée puis contrée par une carte Alliés. Note : bien que les cartes Bannière et Banquet sont aussi des cartes Politique, elles ne sont pas considérées comme des cartes Politique offensives. La carte Alliés, elle, est une carte Politique défensive.

Propriétés - La catégorie de cartes Propriété regroupe les cartes Palais, Château, Champ, Bourg, Église et Cathédrale. Avec les cartes Personnage éventuellement promues seigneurs, ce sont les seules cartes que l'on peut trouver dans un fief. Les propriétés peuvent être détruites et défaussées, ou capturées et déplacées vers le comté d'un adversaire.

Carte Personnage - Les princes, vassaux, champions et moines sont des cartes Personnage utilisées de façon similaire. Par exemple, ils peuvent être joués à partir de sa main lors d'une bataille, ou peuvent être promus seigneurs en étant placés dans un château. Ils ont toutefois chacun leurs propres compétences et restrictions. La carte Mercenaire est différente en ce qu'elle ne peut être posée que devant un comté, comme action, pour ensuite être appelée au combat. Les cartes Personnage peuvent être vues comme représentant non seulement la personne figurée sur la carte, mais également son entourage de serviteurs, partisans et connexions.

Lègue - Lorsqu'un comte lègue son comté à son héritier présomptif, son prince seigneur, il donne une chance à sa famille de perdurer. Le lègue permet en effet au joueur d'ajouter sa défausse au restant de sa pioche, et de mélanger le tout pour constituer une nouvelle pioche Comte. Lorsque la pioche d'un comte est à court de cartes, le comte meurt de vieillesse, sa lignée s'éteint, et il est mis hors-jeu. Comme un comte doit tirer une nouvelle carte de sa pioche Comte à la fin de chaque tour - et qu'il est mis hors-jeu s'il ne peut pas le faire - le lègue est donc une action préventive. Léguer son comté donne également une chance au joueur de pouvoir à nouveau tirer des cartes qui ont été envoyées dans sa défausse.

Prince seigneur - Les princes ont plusieurs particularités. Un comte ne peut avoir qu'une seule carte Prince en jeu à un instant donné ; il ne peut donc n'y avoir qu'un seul prince seigneur dans son comté. S'il a un prince seigneur en jeu, le joueur ne peut pas jouer de carte Prince de sa main lors d'une bataille. Et s'il n'a pas de prince seigneur, un comte ne peut jouer qu'une seule carte Prince de sa main lors d'une bataille. Un prince seigneur est précieux pour 3 raisons : 1) lorsqu'un prince seigneur est assassiné par une carte Trahison, son château et son fief demeurent dans le comté, 2) la seule façon de léguer son comté est de jouer une carte Bannière sur son prince seigneur, et 3) lorsqu'un prince seigneur est appelé au combat pour mener un raid ou un siège, alors l'assaillant a l'opportunité de capturer une propriété ou un château détruit durant la bataille.

Roi - Un joueur devient roi lorsque, après avoir joué le nombre requis de cartes Bannière, il acquiert la carte Roi. Il ne peut y avoir qu'un seul roi à la table. Mais ce titre honorifique n'assure pas la victoire ; le comte couronné roi doit toujours parvenir à conquérir le royaume !

Archevêque - Un comte devient archevêque lorsqu'il possède une cathédrale. Il ne peut y avoir qu'une seule cathédrale en jeu à un instant donné. L'archevêque détermine l'issue d'une bataille lorsqu'une carte Décision de l'Église est tirée de la pioche Bataille, et empêche également tout comte qui n'a pas d'église dans son comté de faire un lègue à son prince seigneur.

Vikings - Les Vikings sont une force neutre qui intervient fréquemment durant la partie et attaque les comtes. Les Vikings ne soutiennent aucun comte de façon inconditionnelle, ils revendiquent être des hommes libres !

Gagner la partie

Le dernier comte à la table est le vainqueur de la partie. Si un comte pense que sa cause est perdue, il peut, lorsque c'est à son tour de jouer, concéder la victoire de manière honorable. Mais ne vous précipitez pas, car la situation peut changer de façon inattendue durant la partie !

Un comté est détruit, et le comte alors hors-jeu, lorsqu'il perd son dernier fief. Un comte est également mis hors-jeu s'il ne peut pas tirer de nouvelle carte à la fin de son tour car sa pioche Comte est vide : on considère que le comte est décédé paisiblement durant la nuit, sans héritier à qui passer le flambeau.

Lorsqu'un comte meurt, quand son comté est détruit (ayant perdu son dernier fief), ou lorsqu'il abandonne, toutes les cartes de son comté sont retirées du jeu, et tous ses cubes Influence sont retirés du sac. Néanmoins, les cartes de sa pioche Comte qui ont été capturées par d'autres comtes restent en jeu (elles pourront toutefois être mises hors-jeu plus tard, si d'aventure elles doivent normalement être défaussées). Toute carte d'une autre pioche Comte se trouvant dans le comté détruit retourne dans la défausse de son propriétaire. Lorsque la partie est terminée, toutes les cartes sont restituées à leurs comtes d'origine.

Mise en place du jeu

1 Chaque joueur choisit une couleur correspondant au dos d'un paquet de cartes Comte, ainsi que les cubes Influence correspondants.

2 S'ils ne l'ont pas déjà fait, les joueurs placent leurs cartes Comte dans leur range-cartes en bois. L'ordre de rangement n'a pas d'importance. Il y a 15 emplacements pour les 15 types de cartes (6 cartes de chaque), ainsi qu'un emplacement plus large sur le devant qui peut accueillir une pioche Comte déjà constituée, ainsi que la carte Palais. Note : ces range-cartes peuvent également être utilisés pour stocker ces cartes dans la boîte de jeu.

3 Chacun des joueurs sélectionne 24 cartes parmi toutes celles placées dans son range-cartes à l'exception de la carte Palais (soit parmi 90 cartes). Le range-cartes et les cartes Comte restantes sont alors mis de côté, ils ne seront pas utilisés durant la partie.

4 Chacun des joueurs mélange faces cachées les 24 cartes qu'il a sélectionnées, s'assurant que toutes ces cartes présentent la tour dessinée sur leur dos avec la même orientation. Après le mélange, les joueurs n'ont pas la permission de regarder l'ordre dans lequel sont leurs cartes. Chacune de ces pioches Comte est posée face cachée sur la table, à la gauche devant son propriétaire. Un emplacement est réservé à proximité de chaque pioche pour y accueillir la défausse de chacun des joueurs.

5 Chaque joueur place sa carte Palais devant lui sur la table. C'est le fief de départ de chacun des joueurs.

6 Les joueurs constituent et mélangent les pioches de cartes neutres, chacune composée de 24 cartes : la pioche Bataille, la pioche Troupe, la pioche Joute et la pioche Viking. Note : lorsque l'on joue à 3 joueurs ou plus, alors la pioche Troupe contient davantage de cartes.

7 Les joueurs posent les pioches Bataille, Troupe et Joute en ligne sur le côté de l'aire de jeu, aisément accessibles à tous les joueurs.

8 Les joueurs placent la carte Roi, le sac et le sablier derrière les pioches Bataille, Troupe et Joute.

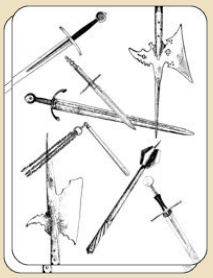
9 Les joueurs placent à l'écart la pioche Viking, les 8 marqueurs de temps noirs et le marqueur de bataille blanc. Ces éléments seront ensuite placés à la droite du premier joueur, de sorte que le tour des Vikings aura toujours lieu à la fin du tour de jeu, après que tous les joueurs auront joué.

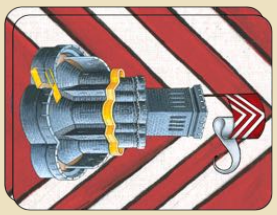
10 Tous les joueurs mettent dans le sac 1 de leurs cubes Influence. L'un des joueurs tire alors aléatoirement l'un des cubes du sac pour déterminer qui est le premier joueur. Le cube tiré est ensuite remis dans le sac : ces cubes représentent dès lors la chance qu'ont les joueurs de contrôler les Vikings lorsqu'ils sont actifs. La pioche Viking est placée à la droite du premier joueur, et les marqueurs Viking posés derrière cette pioche.

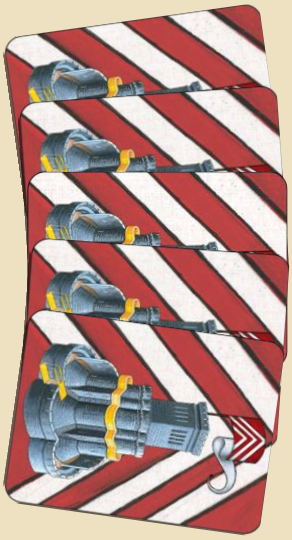
11 Chaque joueur tire les 5 premières cartes de sa pioche Comte pour constituer sa main de départ.

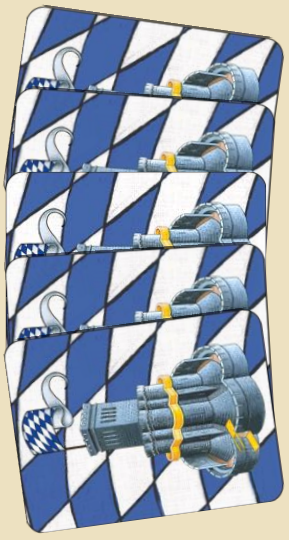
12 Le premier joueur débute la partie de Ortus Regni en jouant son tour. Les joueurs ne peuvent pas se livrer bataille durant le premier tour de jeu, mais peuvent librement jouer une carte Trahison ou Intrigue.

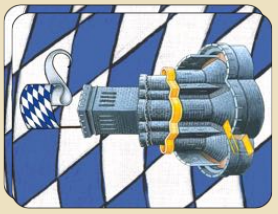
Mise en place







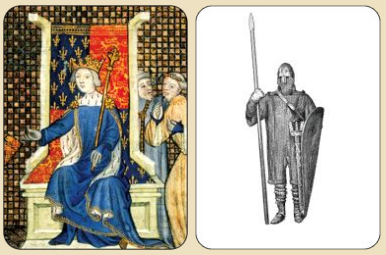




Comté typique durant une partie

Mercenaire et sa garnison

Tours



Roi et son armée royale

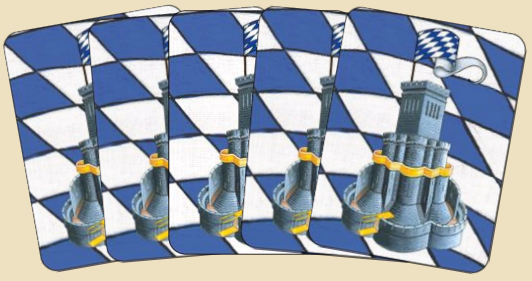
Fief

Fief

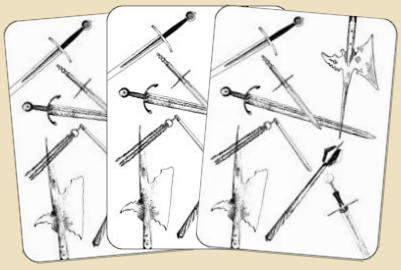
Fief

Pioche Comte

Défausse



Main du joueur (grand salon)



Réserve militaire

Tour de jeu

Le tour d'un comte consiste en :

- Effectuer 1 action ;
- Poser une ou plusieurs tours sur la table et déplacer une ou plusieurs cartes Troupe de sa réserve militaire vers des emplacements garnison libres. Ceci peut survenir à n'importe quel moment durant le tour du comte, avant qu'il ne pioche une carte pour mettre fin à son tour ;
- Tirer 1 carte de sa pioche Comte pour l'ajouter à sa main, ce qui est obligatoire et met officiellement fin à son tour. Si un comte est dans l'impossibilité de tirer une carte car sa pioche Comte est vide, alors on considère qu'il meurt de vieillesse ; ce joueur est désormais hors-jeu.

L'action unique d'un comte peut être :

- Jouer une carte de sa main. Cela consiste à poser une carte Propriété ou Château sur la table, dans son comté ; à placer une carte Personnage dans l'un de ses châteaux pour la promouvoir seigneur ; à placer une carte Mercenaire sur la table ; ou à jouer une carte Politique telle que Banquet, Bannière, Trahison ou Intrigue ;
- Attaquer un autre comte en menant un raid sur l'un de ses fiefs, en assiégeant l'un de ses châteaux, ou en attaquant ses tours ;
- Recruter en tirant une carte de la pioche Troupe pour la placer dans sa réserve militaire. Ceci n'est possible que si le comte possède au moins une carte Champ quelque part dans son comté ;
- Envoyer un vassal ou un moine de sa main comme émissaire chez les Vikings ;
- Utiliser le pouvoir d'un monastère pour forcer un autre comte à révéler sa main à tous les joueurs (voir les descriptions des cartes Église, Cathédrale et Moine pour plus de détails).

Un comte n'est pas forcé d'effectuer une action durant son tour. S'il n'effectue aucune action, il doit néanmoins toujours tirer une carte de sa pioche pour mettre fin à son tour.

Création d'une pioche Comte

Chaque comte a initialement un paquet de cartes Comte semblable (constitué de 15 types de 6 cartes identiques, plus 1 carte Palais, pour un total de 91 cartes). Ces cartes sont rangées dans le range-cartes en bois du joueur, la carte Palais étant conservée séparément dans l'emplacement plus large sur le devant. Chaque joueur peut choisir n'importe quelle combinaison de 24 cartes parmi ses 90 cartes (la carte Palais étant mise à part) pour construire sa propre pioche Comte. L'ordre de rangement des cartes dans les range-cartes est libre ; cela permet d'effectuer son choix secrètement, à l'abri des regards indiscrets.

Puisque tous les joueurs créent leur pioche de 24 cartes Comte à partir de collections de cartes identiques, ce seront leurs choix qui feront la différence et influeront directement leur stratégie et le déroulement de la partie. Les pioches Comte peuvent se concentrer sur un style de jeu serré, avec peu de cartes de types différents pour s'assurer que ces cartes apparaîtront plus fréquemment et de façon prévisible, ou au contraire peuvent inclure davantage de types de cartes pour une plus grande flexibilité et une meilleure efficacité en milieu et fin de partie, mais au détriment de la vitesse et de la sécurité de développement en début de partie. Tout va dépendre de vos choix de cartes, et de la probabilité de piocher la carte dont vous avez besoin, au bon moment.

L'un des plus grands défis lors de l'élaboration de sa pioche est de prédire quel type de jeu son adversaire est susceptible de construire. Mais même après qu'une pioche a été constituée, les décisions prises durant la partie peuvent se révéler décisives et permettre à un comte dont le jeu pouvait paraître faible de remporter la victoire !

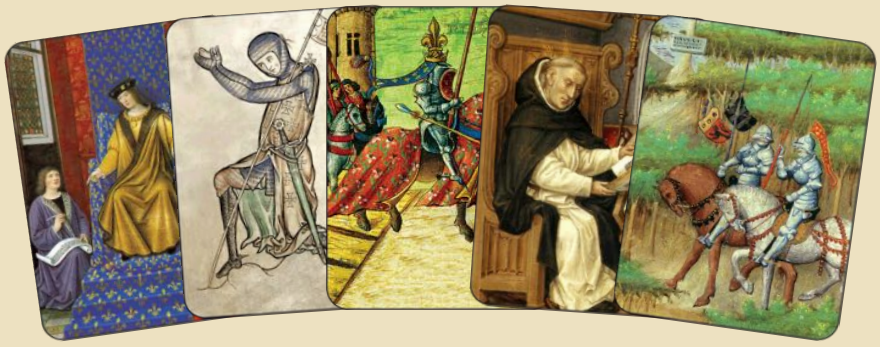
Une sélection de pioches Comte classiques est donnée en exemple dans le feuillet de référence Ortus Regni. Vous y trouverez les pioches "Champs & Troupes", "Seigneurs", "Émissaires & Églises" et "Politique". Ces pioches ont été conçues pour des parties à 2 joueurs, et sont donc axées sur un développement plus rapide que des pioches similaires prévues pour davantage de joueurs. En d'autres termes, le nombre de certaines cartes clefs dans ces pioches est plus élevé qu'il ne le serait à 3 joueurs ou plus, afin d'augmenter les chances du joueur de tirer la carte dont il a besoin le plus tôt possible lors d'un duel. Gardez à l'esprit que tous ces styles de jeu peuvent être intégrés dans des modèles hybrides de complexités variables.

Glossaire des cartes Comte

Les cartes Comte peuvent être réparties en 3 catégories de 5 types de cartes chacune :

- Les cartes Propriété : château (et palais), champ, bourg, église et cathédrale ;
- Les cartes Personnage, y compris la carte Mercenaire ;
- Les cartes Politique, parmi lesquelles les cartes Banquet et Bannière.

Cartes Propriété



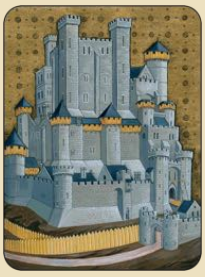
Cartes Personnage

Cartes Politique

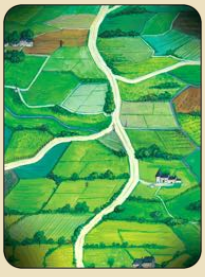
Cartes Propriété

Les cartes Propriété figurent les châteaux (ou palais) et autres propriétés qui peuvent être rattachées à un fief, telles que les champs, les bourgs, les églises ou la cathédrale. Si la partie débute avec un palais déjà en jeu dans le comté de chaque joueur, les châteaux et toutes les autres propriétés doivent être placés sur la table pour le coût d'une action. Chaque château et palais constitue son propre fief, toutes les autres propriétés doivent être rattachées à un château ou palais spécifique.

Palais - Également appelée "château de départ", cette carte se comporte exactement comme une carte Château, si ce n'est que a) chaque comte débute la partie avec son palais sur la table, et b) un palais est plus résistant qu'un château classique. La perte d'un palais n'est en rien différente de la perte de n'importe quel autre château, quoique cela puisse être plus embarrassant pour un comte. **Un palais est détruit lorsque 3 points de dégâts lui sont infligés.**



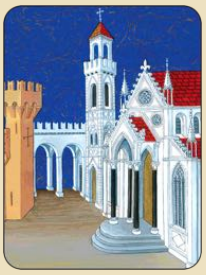
Château - Un château constitue un fief, et il ne peut y avoir qu'un seul château par fief. Les autres cartes Propriété - Champ, Bourg, Église ou Cathédrale - peuvent être rattachées à un château. Un comte peut placer une carte Prince, Vassal, Champion ou Moine dans un château (le mercenaire est la seule carte Personnage à faire exception). Une telle carte est alors promue seigneur (ou abbé, dans le cas d'un moine). Lorsque le siège d'un château aboutit, toutes les cartes Propriété qui lui sont rattachées sont également perdues et son éventuel seigneur défaussé. Un comte doit posséder au moins 1 fief sur la table pour rester en jeu. **Un château classique est détruit lorsque 2 points de dégâts lui sont infligés.**



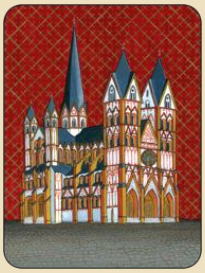
Champ - Lorsqu'un champ est rattaché à un fief en étant joué de la main d'un comte en tant qu'action, le comte tire alors immédiatement 1 carte de la pioche Troupe (voire 2 cartes si ce champ est ajouté à un fief auquel un bourg est déjà rattaché), qu'il place dans sa réserve militaire. Cela ne se produit pas si le champ est capturé à l'issue d'une bataille, reçu comme rançon pour la libération d'un seigneur, ou gagné durant une joute.

Plusieurs champs peuvent être rattachés à un même ou différents fiefs. Chaque carte Champ sur la table, où qu'elle soit dans le comté, permet au comte d'appeler au combat 1 carte Troupe de sa réserve militaire (voire 2 cartes Troupe pour chaque champ se trouvant dans un fief auquel un bourg est également rattaché). Posséder au moins 1 champ dans son comté permet aussi au comte de recruter et placer dans sa réserve militaire, pour le coût d'une action à son tour, 1 carte Troupe (voire 2 cartes s'il possède un champ et un bourg dans le même fief). Quel que soit le nombre de champs dans son comté, le comte ne peut recruter que 1 ou 2 cartes Troupe par tour, selon le cas. **Un champ est détruit lorsque 1 point de dégâts lui est infligé.**

Bourg - Si un fief contient un bourg, alors lorsqu'un champ est ensuite rattaché à ce même fief, le comte pioche 2 cartes Troupe au lieu d'une seule lors de cette action de placement (voir "Champ"). Plusieurs bourgs peuvent être rattachés à un même ou différents fiefs. De plus, chaque champ se trouvant dans un fief auquel au moins un bourg est également rattaché permet d'appeler au combat 2 cartes Troupe de sa réserve militaire (au lieu d'une seule carte Troupe par champ dans le cas contraire). Posséder plusieurs bourgs dans un même fief n'augmente pas ce bénéfice. **Un bourg est détruit lorsque 1 point de dégâts lui est infligé.**



Église - Plusieurs églises peuvent être rattachées à un même ou différents fiefs. Lorsqu'un comté contient une église, alors le comte peut léguer son titre à son prince seigneur même si une cathédrale est également sur la table (dans le cas contraire, l'archevêque interdit le lègue). Lorsqu'un abbé (moine seigneur) se trouve dans un fief auquel est rattachée une propriété religieuse (église ou cathédrale), alors le comte acquiert le pouvoir du monastère. Pour le coût d'une action à son tour, ce pouvoir permet de forcer un autre comte à révéler sa main à tous les joueurs. Aussi, en l'absence d'un archevêque à la table, le comte qui possède le plus d'églises a le privilège de décider de l'issue d'une bataille lorsqu'une carte Décision de l'Église est tirée de la pioche Bataille. Une égalité annule ce pouvoir de décision. **Une église est détruite lorsque 1 point de dégâts lui est infligé.**



Cathédrale - Il ne peut y avoir qu'une seule cathédrale en jeu à un instant donné. Le comte qui possède la cathédrale devient archevêque et acquiert le privilège de décider de l'issue d'une bataille lorsqu'une carte Décision de l'Église est tirée de la pioche Bataille (il choisit entre Bataille Normale, Victoire de l'Assaillant et Victoire du Défenseur). Lorsqu'une cathédrale est en jeu, aucun autre comte ne peut léguer son comté à son prince seigneur à moins de ne posséder au moins 1 église dans son comté (il est alors impossible de mélanger sa défausse avec le restant de sa pioche Comte). Aussi, lorsqu'un abbé (moine seigneur) se trouve dans un fief auquel est rattachée une propriété religieuse (église ou cathédrale), alors le comte acquiert le pouvoir du monastère. Pour le coût d'une action à son tour, ce pouvoir permet de forcer un autre comte à révéler sa main à tous les joueurs. **La cathédrale est détruite lorsque 1 point de dégâts lui est infligé.**

Cartes Personnage

Chaque personnage, à l'exception du mercenaire, peut être promu seigneur (ou abbé, dans le cas du moine) en plaçant sa carte dans un château ou palais. Les personnages qui ont le titre de seigneur ne risquent pas leur vie lors des batailles dont l'issue est normale, à la différence des autres. Ils deviennent néanmoins vulnérables aux cartes Trahison, étant susceptibles d'être assassinés. Lorsqu'un prince seigneur est éliminé à la suite d'une trahison, son château et son fief demeurent dans le comté, restant la propriété de la famille du comte, mais lorsqu'un autre type de seigneur (ou abbé) est assassiné, le château dans lequel il se trouve et toutes les propriétés qui lui sont rattachées sont perdus et leurs cartes défaussées. Un château ne peut accueillir que 1 seule carte Personnage, et une fois promu seigneur, ce personnage ne peut être ni déplacé vers un autre château, ni envoyé comme émissaire chez les Vikings, ni repris en main. Toutefois, un comte peut jouer une nouvelle carte Personnage de sa main pour remplacer un seigneur déjà en place, renvoyant alors celui-ci dans sa défausse.

Lorsqu'elles sont utilisées lors d'une bataille, les cartes Personnage et Troupe peuvent infliger et absorber des dégâts. Par exemple, un champion est une carte Personnage 2/1, ce qui signifie qu'il inflige 2 points de dégâts et peut en absorber 1. Tous les personnages ne peuvent en fait absorber que 1 seul point de dégâts, après quoi ils sont éliminés, à moins d'avoir été promus seigneurs (la carte Roi est également spéciale). Les cartes Personnage Champion et Mercenaire, et la carte Troupe Chevalier, peuvent infliger 2 points de dégâts, alors que les cartes Personnage Prince et Vassal, et la carte Troupe Fantassin, n'infligent elles que 1 seul point de dégâts. Le moine n'inflige aucun dégât lors d'une bataille, mais peut toujours absorber 1 point de dégâts de l'adversaire.

Les cartes Personnage jouées durant une bataille à partir de la main d'un comte sont toujours défaussées une fois la bataille terminée. Par contre, les seigneurs et abbés appelés au combat par le comte retournent normalement dans leurs châteaux respectifs, même après avoir absorbé 1 point de dégâts. Néanmoins, si la carte tirée de la pioche Bataille est défavorable au comte - par exemple lorsque la carte Victoire de l'Assaillant est piochée alors que le comte est défenseur -, alors le vainqueur capture tous les seigneurs et abbés appelés au combat par le vaincu.

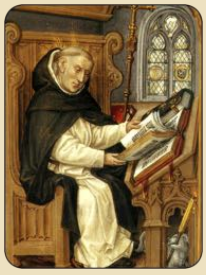
Dans ce cas, pour obtenir la libération et le retour sain et sauf de ses seigneurs et abbés, le comte vaincu doit payer une rançon en donnant 1 propriété ou 1 château au comte vainqueur pour chacun de ceux qu'il souhaite sauver. Les seigneurs et abbés non libérés sont tués et leurs cartes défaussées après la bataille. Lorsqu'un seigneur ou abbé périt de cette façon durant une bataille, sa carte Personnage est défaussée mais son château et son fief demeurent dans le comté (voir le chapitre "Bataille" pour plus de détails).

Prince - Quel que soit le nombre de cartes Prince qu'il a en main, un Comte ne peut avoir qu'une seule carte Prince en jeu à un instant donné. Aussi, si un comte a un prince seigneur dans l'un de ses châteaux, alors il ne peut pas jouer de carte Prince de sa main lors d'une bataille. Et s'il n'a pas de prince seigneur, il ne peut appeler au combat qu'une seule carte Prince de sa main. Un prince peut être promu seigneur en plaçant sa carte Personnage dans un château, mais un comte ne peut avoir qu'un seul prince seigneur dans son comté à la fois. Un comte peut jouer une carte Bannière sur son prince seigneur pour lui léguer son comté, à condition que l'archevêque ne l'en empêche pas. Lorsqu'un lègue survient, la carte du prince seigneur et la carte Bannière jouée sont toutes deux défaussées, puis la défausse mélangée au reste de la pioche Comte pour constituer une nouvelle pioche Comte. D'autre part, lorsqu'un prince seigneur est appelé au combat pour mener un raid ou un siège, alors l'assaillant a l'opportunité de capturer 1 propriété ou 1 château détruit durant la bataille ; la carte capturée est alors placée dans le comté de l'assaillant. Avec le vassal, le prince représente également l'une des 2 cartes de haut rang de la pioche Joute, ce qui en fait un bon jouteur. **Lors d'une bataille, le prince est 1/1 (il inflige 1 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).**

Vassal - Un vassal peut être promu seigneur en plaçant sa carte Personnage dans un château. Un comte peut avoir plusieurs vassaux seigneurs, et plusieurs vassaux peuvent être appelés au combat à partir de sa main. Lorsqu'un vassal seigneur est appelé au combat pour mener un raid ou un siège, alors l'assaillant a l'opportunité de capturer 1 propriété ou 1 château détruit durant la bataille. Cette capacité n'est pas décuplée lorsque plusieurs vassaux sont appelés au combat : la présence de vassaux ne permet la capture que de 1 seule carte par bataille. Néanmoins, lorsqu'un prince seigneur est appelé au combat aux côtés d'un vassal, leurs capacités respectives permettent au comte de capturer jusqu'à 2 propriétés ou châteaux détruits.

Les cartes capturées sont alors placées dans le comté de l'assaillant. Les vassaux peuvent également être envoyés comme émissaires chez les Vikings, mais uniquement lorsqu'ils sont joués de sa main. Cette action permet d'ajouter 1 cube Influence à la couleur du comte dans le sac, pour déterminer qui contrôlera les Vikings. L'envoi d'un émissaire accélère aussi l'arrivée des Vikings de 1 marqueur de temps noir. Les vassaux peuvent également être utilisés pour supporter les luttes politiques (voir la carte "Alliés" du chapitre "Cartes Politique"), en attaque ou en défense. Lors des luttes politiques, les vassaux peuvent être joués de sa main, auquel cas ils sont défaussés quel que soit le résultat de la lutte ; par contre, si des vassaux seigneurs supportent une lutte politique et que le comte remporte cette lutte, alors ces vassaux retournent dans leurs châteaux. Avec le prince, le vassal représente également l'une des 2 cartes de haut rang de la pioche Joute, ce qui en fait un bon jouteur. **Lors d'une bataille, un vassal est 1/1 (il inflige 1 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).**

Champion - Un champion peut être promu seigneur en plaçant sa carte Personnage dans un château. Un comte peut avoir plusieurs champions seigneurs, et plusieurs champions peuvent être appelés au combat à partir de sa main. Tout comme la carte Troupe Chevalier, la carte Viking Chef de Clan et la carte Comte Mercenaire, le champion inflige 2 points de dégâts. Le champion est une carte joker lors d'une joute, étant considéré soit prince soit vassal selon le besoin lors de l'évaluation de la main de Joute, ce qui en fait le meilleur des jouteurs. **Lors d'une bataille, un champion est 2/1 (il inflige 2 points de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).**



Moine - Un moine peut être promu abbé (seigneur) en plaçant sa carte Personnage dans un château. Un comte peut avoir plusieurs abbés, et plusieurs moines peuvent être appelés au combat à partir de sa main. Les moines peuvent également être envoyés comme émissaires chez les Vikings, mais uniquement lorsqu'ils sont joués de sa main. Cette action permet d'ajouter 2 cubes Influence à la couleur du comte dans le sac, pour déterminer qui contrôlera les Vikings. L'envoi d'un émissaire accélère aussi l'arrivée des Vikings de 1 marqueur de temps noir. Lorsqu'il est appelé au combat, le moine n'inflige aucun dégât ; il ne peut qu'absorber des dégâts.

D'autre part, lorsqu'un abbé se trouve dans un fief auquel est rattachée une propriété religieuse (église ou cathédrale), alors le comte acquiert le pouvoir du monastère. Pour le coût d'une action à son tour, ce pouvoir permet de forcer un autre comte à révéler sa main à tous les joueurs. **Lors d'une bataille, un moine est 0/1 (il inflige 0 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).**

Mercenaire - Un mercenaire ne peut pas être placé dans un château et ne peut pas être appelé au combat de sa main. Pour le coût d'une action à son tour, le mercenaire peut être placé sur la table devant le comté du joueur. Le mercenaire peut désormais être appelé au combat et se comporte alors comme une carte Troupe Chevalier, si ce n'est que le mercenaire ne requière pas la présence d'un champ. La carte Mercenaire octroie aussi un emplacement garnison à ses côtés, sur lequel il est possible de placer face visible une carte Troupe prise de sa réserve militaire. Déplacer ses cartes Troupe vers des emplacements garnison libres est une action gratuite durant son tour, tout comme la construction de tours. Toutefois, les cartes Troupe mises en garnison ne peuvent pas ensuite être retirées de leur garnison. Un mercenaire et son éventuelle garnison peuvent être appelés au combat individuellement, ensemble, ou pas du tout. Si un mercenaire est tué lors d'une bataille, alors la carte Troupe qui lui est éventuellement attachée est également défaussée. Les mercenaires sont vulnérables à la fois aux cartes Trahison et Intrigue. Si un mercenaire est dérobé à la suite d'une intrigue, alors son éventuelle garnison part avec lui. **Lors d'une bataille, un mercenaire est 2/1 (il inflige 2 points de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).**

Cartes Politique

Les attaques politiques menées grâce aux cartes Trahison et Intrigue peuvent être dévastatrices si lancées contre un comté au moment opportun. Ces 2 cartes diffèrent en ce que la carte Trahison a pour objet la destruction, alors que la carte Intrigue a pour objet le vol. Néanmoins, les cartes Alliés peuvent permettre à un comte de se prémunir contre de telles attaques, en particulier s'il a suffisamment de vassaux pour supporter la carte Alliés jouée lors d'une lutte politique. Les cartes Banquet et Bannière sont également des cartes Politique, mais de nature différente. La carte Banquet permet au comte de tirer des cartes supplémentaires de sa pioche Comte, au détriment de son espérance de vie. La carte Bannière permet au comte d'initier ou de se retirer d'une joute, de léguer son comté à son prince seigneur, ou de tenter de revendiquer le titre de roi.

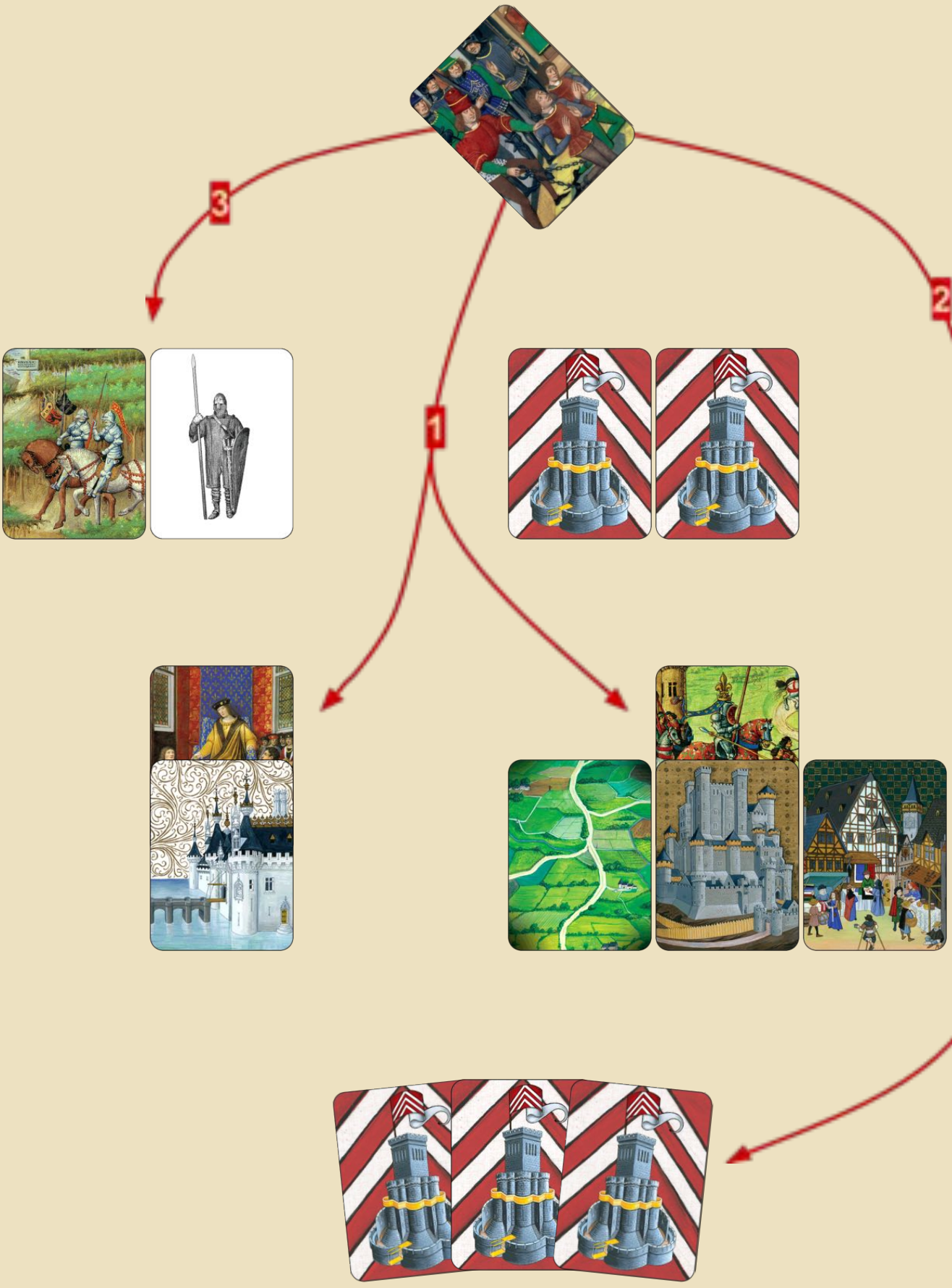
Trahison - Cette carte, l'une des 2 cartes Politique offensives, à pour objet la destruction et le meurtre. Jouer comme action une carte Trahison permet au comte de tenter de commettre l'un de ces 3 actes de trahison :

1. **Assassiner un seigneur (ou abbé) :** La trahison permet de tenter d'assassiner le seigneur ou abbé se trouvant dans l'un des châteaux d'un autre comte ; en cas de succès, la carte prise pour cible est défaussée. Lorsqu'un prince seigneur est éliminé à la suite d'une trahison, son château et son fief demeurent intacts, restant la propriété de la famille de ce comte, mais lorsqu'un autre type de seigneur (ou abbé) est assassiné, le château dans lequel il se trouve et toutes les propriétés qui lui sont rattachées sont perdus et leurs cartes défaussées.

2. **Endommager la main d'un comte :** La trahison peut permettre de supprimer aléatoirement 2 cartes de la main d'un autre comte. Si la trahison aboutit, la main du comte adverse visé est présentée à l'agresseur en éventail, cartes faces cachées, pour que celui-ci choisisse 2 cartes au hasard. Ces 2 cartes sont révélées à tous les joueurs, puis défaussées.

3. **Supprimer un mercenaire :** La trahison permet enfin à un comte de tenter de supprimer un mercenaire de la table. En cas de succès, ce mercenaire est mis dans la défausse de son propriétaire, et son éventuelle garnison envoyée dans la défausse Troupe.

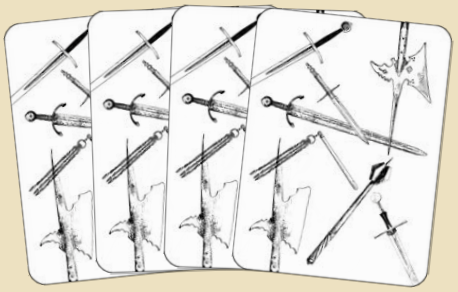
Un comte qui est la cible d'un acte de trahison peut tenter d'empêcher sa réussite en jouant une carte Alliés de sa main. L'attaque n'est toutefois pas nécessairement annulée, car l'agresseur peut alors décider de poursuivre cette lutte politique à l'aide de vassaux (voir la carte "Alliés").

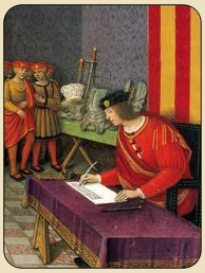

3
1
2

3

1

2





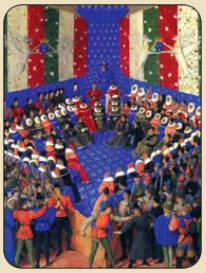
Intrigue - Cette carte, l'une des 2 cartes Politique offensives, à pour objet le vol. Jouer comme action une carte Intrigue permet au comte de tenter de commettre l'un de ces 3 actes d'intrigue :

1. **Dérober une propriété ou un fief :** L'intrigue permet de tenter de dérober 2 propriétés rattachées à un même fief (champs, bourgs, églises ou la cathédrale). Le château du fief n'est jamais affecté par l'intrigue. En cas de succès, la ou les propriétés dérobées (selon qu'une seule ou plusieurs cartes Propriété sont rattachées au château) sont placées dans le comté de l'agresseur, où il le souhaite. Lorsque le fief attaqué est constitué de 3 propriétés ou plus, le défenseur décide quelles sont les 2 cartes dérobées par son adversaire.

2. **Dérober des cartes d'une réserve militaire :** Un comte peut user de l'intrigue pour tenter de dérober jusqu'à 2 cartes Troupe de la réserve militaire d'un autre comte. En cas de succès, la victime de l'intrigue choisit quelles cartes Troupe sont dérobées ; ces cartes sont remises à l'agresseur qui les place dans sa propre réserve militaire, sans les montrer aux autres joueurs.

3. **Dérober un mercenaire :** L'intrigue permet enfin à un comte de tenter de dérober un mercenaire de la table. En cas de succès, ce mercenaire et son éventuelle garnison sont déplacés dans le comté de l'agresseur.

Un comte qui est la cible d'une intrigue peut tenter d'empêcher sa réussite en jouant une carte Alliés de sa main. L'attaque n'est toutefois pas nécessairement annulée, car l'agresseur peut alors décider de poursuivre cette lutte politique à l'aide de vassaux (voir la carte "Alliés").



Alliés - La carte Alliés permet de contrer les cartes Politique offensives Trahison et Intrigue. Lorsqu'un comte est la cible de l'une ou l'autre de ces cartes, il peut jouer une carte Alliés de sa main pour tenter de bloquer cette attaque. Ceci ne compte pas comme une action, puisque la carte Alliés est jouée en dehors du tour du défenseur. Toutefois, la carte Alliés ne met pas nécessairement fin à la lutte politique, puisque l'agresseur peut alors y répondre en jouant un vassal (voir le chapitre "Résolution des luttes politiques"). Si le comte pris pour cible par une carte Trahison ou Intrigue ne joue pas de carte Alliés, alors l'attaque aboutit.

Banquet - Jouée comme action, la carte Banquet permet de tirer 2 cartes de sa pioche Comte pour les ajouter à sa main. Un comte peut ensuite effectuer des actions gratuites, comme construire des tours ou déplacer des cartes Troupe de sa réserve militaire vers des emplacements garnison libres, puis il doit tirer 1 nouvelle carte de sa pioche Comte pour mettre fin à son tour. Cela signifie que lorsqu'il joue une carte Banquet, le comte pioche un total de 3 cartes durant son tour.

Bannière - Les cartes Bannière portent la couleur et les armes distinctives de la famille du comte. Jouer une carte Bannière permet au comte d'entreprendre l'une des ces actions :

1. **Léguer son comté :** Lorsqu'un comte joue une carte Bannière sur son prince seigneur, la carte du prince seigneur et la carte Bannière jouée sont toutes deux défaussées. La défausse du comte est alors mélangée au reste de la pioche Comte pour constituer une nouvelle pioche Comte. Le comte a maintenant davantage de cartes dans sa pioche, augmentant donc son espérance de vie.

2. **Tenter de devenir roi :** Si aucun joueur n'est déjà le roi, un comte peut tenter de revendiquer ce titre et les privilèges qui lui sont associés en jouant une carte Bannière sur la table, sur le côté devant son comté.

Les bannières jouées de cette façon resteront sur la table jusqu'à ce que le roi soit proclamé. Pour devenir roi, un comte doit avoir posé sur la table au moins 2 bannières, et en avoir 2 de plus que tout autre comte qui revendique également le titre. Lorsque ces conditions sont réunies, le comte est couronné roi, et la carte Roi alors placée devant son comté. Lors du couronnement, chacun des comtes qui possèdent des cartes Troupe dans leurs réserves militaires doit alors remettre 1 de ces cartes (de son choix, Chevalier ou Fantassin) au roi, qui la place alors comme garnison face visible à côté de la carte Roi (voir la carte "Roi"). Lorsqu'un comte devient roi, toutes les cartes Bannière qui avaient été posées sur la table par le roi fraîchement couronné et les comtes qui revendiquaient également le titre sont défaussées.

3 **Initier une joute :** Un comte peut jouer une carte Bannière au centre de la table pour initier une joute. La joute se poursuit alors en sens horaire, le comte à la gauche de celui qui a initié la joute devant choisir sa mise et éventuellement son jouteur. Tous les comtes doivent miser quelque chose, à moins qu'ils ne possèdent dans leur comté qu'un unique château ou palais sans aucune propriété rattachée. Néanmoins, un comte peut se retirer d'une joute en jouant une carte Bannière, ce qui le dispense de miser et d'envoyer un jouteur. Après que tous les autres comtes ont misé ou se sont retirés, celui qui a initié la joute doit également choisir sa mise, ou jouer une seconde carte Bannière pour se retirer. Toutes les cartes Bannière jouées de cette façon sont défaussées lorsque la joute est résolue (voir le chapitre "Joutes" pour les détails sur la résolution de la joute).

Résolution des luttes politiques

Les vassaux, et seulement eux, ont la particularité de pouvoir supporter les actes politiques, à la fois offensivement et défensivement. Si la cible d'une attaque politique joue un carte Alliés, alors on peut assister à l'enchaînement suivant :

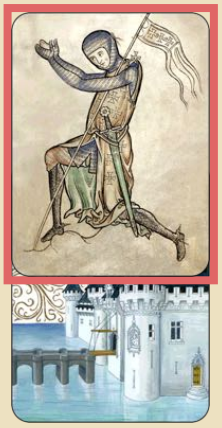
1 S'il le souhaite, l'agresseur peut supporter son acte de trahison ou d'intrigue en jouant un vassal - soit une carte Vassal venant de sa main, soit un vassal seigneur venant de l'un des châteaux de son comté. Ceci initie une lutte politique.

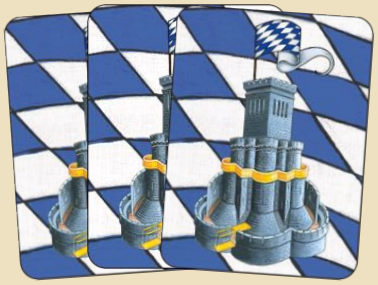
2 La trahison ou l'intrigue aboutit alors, malgré qu'une carte Alliés ait été jouée par le défenseur… à moins que ce dernier ne joue lui aussi un vassal (carte de sa main ou seigneur vassal) pour contrer celui de l'agresseur.

3 Le défenseur est alors parvenu à supporter sa carte Alliés, et la tentative de trahison ou l'intrigue échoue… à moins que l'agresseur ne joue un autre de ses vassaux pour faire pencher la balance de son côté, auquel cas le défenseur pourra éventuellement y répondre avec un autre vassal, et ainsi de suite.

La lutte politique prend fin lorsque l'un des 2 camps est dans l'impossibilité ou ne souhaite pas jouer un vassal supplémentaire. Lors de cet affrontement, chaque vassal joué par l'agresseur est annulé par un vassal du défenseur ; aussi, le défenseur a l'avantage et remporte la lutte politique si les 2 comtes jouent le même nombre de vassaux.

Une fois la lutte politique terminée, toutes les cartes Vassal jouées de la main de chacun des 2 comtes sont défaussées. Les vassaux seigneurs joués par le vainqueur de la lutte politique retournent dans leurs châteaux respectifs, sains et saufs ; les vassaux seigneurs joués par le perdant sont eux défaussés, mais leurs châteaux et fiefs demeurent intacts.





Tours

Il y a au dos de chaque carte Comte le dessin d'une tour. Durant son tour, un comte peut construire gratuitement des tours en posant faces cachées sur une ligne devant son comté les cartes de sa main qu'il souhaite. Construire une tour ne compte pas comme une action ; la construction peut survenir à n'importe quel moment durant le tour du comte, avant qu'il ne pioche une carte pour mettre fin à son tour. Une carte posée comme tour ne peut pas être déplacée, mais peut néanmoins être détruite lors d'une bataille.

Les tours protègent tous les fiefs d'un comté. Lors d'un raid ou d'un siège, où que ce soit dans le comté, chaque tour absorbe sans dommage 1 point de dégâts infligé par l'assaillant. Aussi, si un comté est défendu par 3 tours, alors les 3 premiers points de dégâts infligés lors de ce raid ou siège sont absorbés sans conséquence, et seuls les points dégâts suivants pourront éventuellement endommager les propriétés ou le château pris pour cible (s'ils ne sont pas absorbés par les cartes Personnage ou Troupe appelées au combat).

Les tours ne peuvent être détruites et leurs cartes défaussées que lorsqu'elles sont spécifiquement la cible d'une attaque. Dans ce cas, chacun des points de dégâts non absorbé par les cartes Personnage ou Troupe appelées au combat détruit une tour.

Pour parvenir à ses fins, un comte qui souhaite mener un raid sur un fief ou assiéger un château adverse est donc forcé d'appeler au combat davantage de troupes ou personnages, car le mur de tours devant le comté pris pour cible absorbera une partie des dégâts infligés.

Aussi. il est souvent plus judicieux de d'abord s'attaquer aux tours de son adversaire pour pouvoir plus aisément s'en prendre à ses fiefs lors du tour de jeu suivant. Néanmoins, entre ces attaques, le défenseur aura l'opportunité à son tour de construire plusieurs nouvelles tours pour contrer cette stratégie. Cela suppose toutefois que ce comte a encore suffisamment de cartes en main pour renforcer ses défenses.

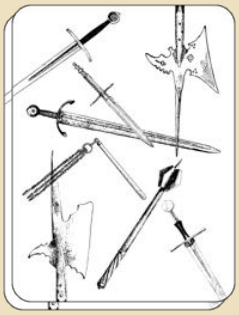
Les cartes utilisées pour construire vos tours doivent être choisies avec soin, car ces cartes pourraient vous faire défaut par la suite ! Alors qu'un comte peut à tout instant jeter un coup d'œil aux cartes qu'il a posées faces cachées comme tours, ses adversaires ne doivent pas voir quelles cartes ont été choisies. Lorsqu'une tour est détruite, la carte est révélée à tous les joueurs avant d'être défaussée. Lorsque les tours d'un comté sont attaquées mais ne peuvent pas toutes être détruites, le défenseur choisit quelles cartes défausser et quelles tours laisser intactes.

Cartes neutres

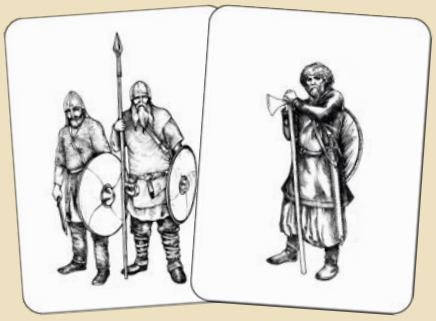
Ortus Regni contient 4 paquets de cartes "neutres" : une pioche Troupe, une pioche Viking, une pioche Bataille et une pioche Joute. Ces cartes sont utilisées par tous les joueurs mais n'intègrent jamais leurs pioches Comte ni leurs mains.

Il y a également une unique carte Roi, utilisée lorsqu'un comte revendique le titre de roi et les privilèges qui lui sont associés. Les cartes neutres sont toujours défaussées dans leurs défausses respectives, jamais dans la défausse d'un comte.

Pioche Troupe



Pioche Viking



Pioche Joute

Pioche Bataille

Carte Roi

Pioche Troupe

La pioche Troupe se compose de :

Fantassin - Lors d'une bataille, un fantassin est 1/1 (il inflige 1 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).

Chevalier - Lors d'une bataille, un chevalier est 2/1 (il inflige 2 points de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).

Constitution de la pioche Troupe - En début de partie, la pioche Troupe est composée de deux tiers de cartes Fantassin et un tiers de cartes Chevalier. Pour une partie à 2 joueurs, la pioche Troupe contient 24 cartes. Lorsque cette pioche est épuisée, sa défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche Troupe. L'objet de la pioche Troupe est de limiter le nombre de cartes Troupe présentes dans les comtés à un instant donné (c'est à dire l'ensemble des cartes se trouvant dans les réserves militaires ou mises en garnison).

Lorsque le jeu est mis en place pour davantage de joueurs, 12 cartes Troupe supplémentaires sont ajoutées pour chaque nouveau joueur. Afin que la proportion de fantassins (2:3) et de chevaliers (1:3) reste inchangée, on ajoute 8 fantassins et 4 chevaliers par joueur. Ainsi, une partie de Ortus Regni dans laquelle s'affrontent 4 comtes débute avec un pioche Troupe de 48 cartes. La pioche Troupe est la seule pioche dont le nombre de cartes est fonction du nombre de joueurs.

Recruter des troupes - Lorsqu'un champ est rattaché à un fief en étant joué de la main d'un comte en tant qu'action, le comte tire immédiatement 1 carte de la pioche Troupe (voire 2 cartes si ce champ est ajouté à un fief auquel un bourg est déjà rattaché), qu'il place dans sa réserve militaire. Cela ne se produit pas si le champ est capturé à l'issue d'une bataille, reçu comme rançon pour la libération d'un seigneur, ou gagné durant une joute. Posséder au moins 1 champ dans son comté permet également au comte de recruter et placer dans sa réserve militaire, pour le coût d'une action à son tour, 1 carte Troupe (voire 2 cartes s'il possède un champ et un bourg dans le même fief). Quel que soit le nombre de champs dans son comté, le comte ne peut recruter que 1 ou 2 cartes Troupe par tour, en fonction de l'absence ou de la présence d'un bourg dans le même fief qu'un champ.

Appel au combat des troupes - Un comte peut conserver dans sa réserve militaire davantage de cartes Troupe qu'il ne lui est possible d'appeler au combat. Il peut avoir des cartes Troupe dans sa réserve militaire sans avoir de champ dans son comté, mais un champ est toujours requis pour faire l'action de recrutement ou pour appeler au combat une carte Troupe de sa réserve militaire. Les cartes Troupe mises en garnison aux côtés de mercenaires ou dans l'armée royale ne font plus partie de la réserve militaire et ne nécessitent donc pas de champ pour être appelées au combat. Un comte doit posséder dans son comté 1 champ pour chacune des cartes Troupe de sa réserve militaire (fantassin ou chevalier) qu'il souhaite appeler au combat. Les champs qui se trouvent dans un fief auquel un bourg est rattaché permettent chacun d'appeler au combat 2 cartes Troupe. Posséder 3 champs permet donc à un comte d'appeler au combat 3 troupes, mais si 2 de ces champs se situent dans le même fief qu'un bourg, le comte peut alors appeler au combat un total de 5 troupes. Les champs peuvent être réutilisés à chaque nouvelle bataille, aussi, si un comte est attaqué plusieurs fois durant un tour de jeu, il peut toujours utiliser tous les champs en sa possession pour appeler ses troupes au combat et se défendre.

Pioche Viking

Les Vikings constituent une force neutre à la table. Après le début de partie, et dès lors que les comtes ne se livrent pas bataille entre eux, les Vikings se rapprochent inlassablement pour finalement envahir les comtés. Ils interviennent fréquemment durant la partie, semant le chaos et la destruction. La pioche Viking est composée de 24 cartes de 2 types, tout comme la pioche Troupe. La pioche Viking est également semblable à la pioche Troupe en ce que ses 2 unités, le fantassin Viking et le Chef de clan Viking, se comportent comme les fantassins et chevaliers. La proportion de ces 2 types de cartes est également similaire, avec deux tiers de fantassins Vikings pour un tiers de Chefs de clan.

La pioche Viking se compose de :

Fantassin Viking - Similaire à un fantassin. Lors d'une bataille, un fantassin Viking est 1/1 (il inflige 1 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).

Chef de clan Viking - Similaire à un chevalier. Lors d'une bataille, un chef de clan Viking est 2/1 (il inflige 2 points de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).

En début de partie, la pioche Viking, les 8 marqueurs de temps noirs et le marqueur de bataille blanc sont placés à la droite du premier joueur. Le tour des Vikings est donc toujours le dernier du tour de jeu. Les marqueurs Viking doivent initialement être tous placés derrière la pioche Viking, près du bord de la table ; ils seront déplacés devant cette même pioche lorsque nécessaire, pour matérialiser l'approche des Vikings.

Lorsque les Vikings sont en approche, et si aucune bataille n'a encore eu lieu à ce tour, 1 marqueur de temps noir est déplacé devant la pioche Viking au début de leur tour. Lorsque les 8 marqueurs de temps noirs se trouvent devant la pioche Viking, les Vikings arrivent. Ceci inclut le tour durant lequel le huitième marqueur a été déplacé.

Néanmoins, dès qu'une bataille a lieu durant un tour de jeu alors que les Vikings sont toujours en approche, le marqueur de bataille blanc est déplacé devant la pioche (ou y est laissé s'il y a déjà eu une bataille lors de ce tour de jeu). Si le marqueur de bataille blanc se trouve devant la pioche Viking, alors aucun marqueur de temps noir n'est déplacé vers l'avant lors du tour des Vikings ; dans ce cas, le marqueur de bataille blanc est simplement replacé derrière la pioche Viking. De cette façon, les batailles entre comtes retardent l'arrivée des Vikings ; le marqueur de bataille blanc permet de garantir le respect de cette règle.

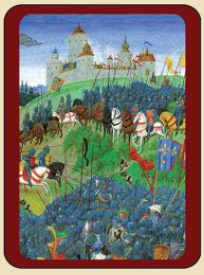
À chaque fois qu'un comte envoie un émissaire chez les Vikings alors qu'ils sont en approche, un marqueur de temps noir doit être déplacé devant la pioche Viking, ce qui entraîne leur arrivée précoce, indépendamment de l'effet retardateur des batailles. Lorsque les 8 marqueurs de temps noirs se trouvent devant la pioche Viking, les Vikings arrivent durant leur tour, quand bien même le marqueur de temps blanc est lui aussi devant la pioche. (Voir le chapitre "Vikings" pour plus de détails sur la façon dont ils se comportent une fois arrivés.)

Pioche Bataille

À chaque fois qu'une bataille a lieu et que chacun des deux belligérants appelle au combat des troupes ou personnages, une carte est tirée de la pioche Bataille pour déterminer l'issue de cette bataille et le destin de ses participants.

La pioche Bataille est composée de 24 cartes de 4 types différents. Elle contient 15 cartes Bataille Normale, 3 cartes Victoire de l'Assaillant, 3 cartes Victoire du Défenseur, et 3 cartes Décision de l'Église. Après qu'une carte Bataille a été piochée et la bataille résolue, cette carte est placée dans la défausse Bataille. Si d'aventure la pioche Bataille est vide (ce qui n'arrive que très rarement), la défausse Bataille est mélangée pour constituer une nouvelle pioche Bataille. Durant la partie, les joueurs peuvent tenir note du nombre d'occurrences de chaque type de carte Bataille, afin de se faire une idée des probabilités des prochains tirages ; toutefois, ils ne peuvent vérifier ni le contenu de la pioche Bataille, ni celui de la défausse Bataille.

Les 4 types de cartes Bataille modifient la résolution d'une bataille comme suit :



Bataille Normale - Lorsque cette carte est tirée, chacun des belligérants inflige des dégâts à son adversaire. L'assaillant alloue à ses troupes et personnages les points de dégâts qu'il reçoit du défenseur, et le défenseur décide de la façon d'allouer les points de dégâts reçus de l'assaillant à ses propres troupes et personnages, puis éventuellement à ses tours, ses propriétés ou le château visé, selon le type d'attaque.

Victoire de l'Assaillant - Lorsque cette carte est tirée, aucun dégât n'est infligé à l'assaillant, seul le défenseur en reçoit. Et plus important encore, tous les seigneurs que le défenseur a appelés au combat lors de cette bataille sont considérés "capturés". Pour obtenir la libération et le retour sain et sauf de ses seigneurs, le défenseur doit payer une rançon en donnant 1 propriété ou 1 château à l'assaillant pour chacun de ceux qu'il souhaite sauver. Les seigneurs non libérés sont tués et leurs cartes défaussées après la bataille ; leurs châteaux et leurs fiefs demeurent toutefois dans le comté du défenseur, puisqu'il ne s'agit pas d'un assassinat par trahison. Le défenseur choisit et donne les cartes qu'il offre en rançon avant que les dégâts ne soient alloués.

Victoire du Défenseur - Lorsque cette carte est tirée, aucun dégât n'est infligé au défenseur, seul l'assaillant en reçoit. Et plus important encore, tous les seigneurs que l'assaillant a appelés au combat lors de cette bataille sont considérés "capturés". Pour obtenir la libération et le retour sain et sauf de ses seigneurs, l'assaillant doit payer une rançon en donnant 1 propriété ou 1 château au défenseur pour chacun de ceux qu'il souhaite sauver. Les seigneurs non libérés sont tués et leurs cartes défaussées après la bataille ; leurs châteaux et leurs fiefs demeurent toutefois dans le comté de l'assaillant, puisqu'il ne s'agit pas d'un assassinat par trahison. L'assaillant choisit et donne les cartes qu'il offre en rançon avant que les dégâts ne soient alloués.

Décision de l'Église - Lorsque cette carte est tirée, c'est l'archevêque (comte qui possède la cathédrale) qui décide si la bataille est une bataille normale, s'il y a victoire de l'assaillant, ou s'il y a victoire du défenseur. S'il n'y a pas de cathédrale en jeu, et donc pas d'archevêque à la table, c'est alors le joueur qui possède le plus d'églises dans son comté qui a le privilège de décider de l'issue de cette bataille. Si personne n'a d'église, ou en cas d'égalité (lorsque personne n'a davantage d'églises que les autres), alors il s'agit d'une bataille normale.

Si lors d'une bataille le défenseur choisit de ne pas opposer la moindre troupe ni le moindre personnage à l'assaillant, alors aucune carte n'est tirée de la pioche Bataille. On considère alors qu'il y a victoire de l'assaillant, et le défenseur doit allouer les points de dégâts reçus à ses tours, ses propriétés ou le château visé, selon le type d'attaque.

Carte Roi

Il ne peut y avoir qu'un seul roi à la table, et ce titre honorifique n'assure pas la victoire : le comte couronné roi doit toujours parvenir à éliminer tous les autres comtes pour gagner la partie.

Un comte devient roi après avoir joué le nombre requis de cartes Bannière sur la table. Jouer une carte Bannière pour tenter d'être couronné roi compte pour une action, et il faudra au minimum 2 tours pour y parvenir (voire davantage si d'autres comtes revendiquent également ce titre et jouent leurs propres cartes Bannière).

Pour devenir roi, un comte doit avoir posé sur la table au moins 2 bannières, et en avoir 2 de plus que tout autre comte qui revendique également le titre. Lorsque ces conditions sont réunies, le comte est couronné roi, et la carte Roi alors placée devant son comté. Lorsqu'un comte devient roi, toutes les cartes Bannière qui avaient été posées sur la table par le roi fraîchement couronné et les comtes qui revendiquaient également le titre sont défaussées.

La carte Roi représente le cortège de combattants d'élite et gardes du corps qui accompagnent le roi. Lors d'une bataille, cette carte se comporte comme un prince ou vassal, étant 1/1 (il inflige 1 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts). Néanmoins, la seule façon de tuer le roi est de mettre le comte hors-jeu.

La carte Roi est accompagnée d'une armée royale, ou tout du moins la possibilité d'en avoir une. Lorsqu'un comte devient roi, chacun de ses adversaires doit, s'il a des cartes Troupe dans sa réserve militaire, choisir 1 de ces cartes et la remettre au roi. Les cartes Troupe ainsi acquises par le roi sont placées comme garnisons faces visibles à côté de la carte Roi.

L'armée royale a toujours un nombre d'emplacements garnison égal au nombre de joueurs moins un. Par exemple, lors d'une partie à 4 joueurs, l'armée royale est composée de 3 emplacements garnison. Aussi, lorsqu'un comte devient roi et que tous ses adversaires ont des cartes Troupe dans leurs réserves militaires, les autres comtes donnent chacun 1 carte Troupe au roi, et l'armée royale est alors au complet.

Si l'armée royale n'est pas complète lors du couronnement (ce qui est fréquent), ou si elle perd par la suite des troupes lors de batailles, le roi peut toujours déplacer des cartes Troupe de sa propre réserve militaire vers des emplacements garnison libres de son armée royale (le roi respecte les règles habituelles de mise en garnison des cartes Troupe). Les autres comtes ne doivent offrir au roi une de leurs cartes Troupe, s'ils en ont une, que lorsque le roi est couronné et que l'armée royale fait son apparition, jamais par la suite.

Tout comme la carte Troupe mise en garnison aux côtés d'un mercenaire, les cartes Troupe placées dans l'armée royale ne peuvent pas être retirées de leur garnison plus tard. Il n'est pas nécessaire d'avoir de carte Champ sur la table pour appeler au combat une carte Troupe mise en garnison. Déplacer des cartes Troupe de sa réserve militaire vers des emplacements garnison libres est une action gratuite durant son tour, tout comme la construction de tours. Lors d'une bataille, n'importe lesquelles des cartes Troupe de l'armée royale peuvent être appelées au combat, avec ou sans la carte Roi elle-même ; la carte Roi peut aussi être appelée au combat seule.

Lorsqu'un comte qui a le titre de roi est mis hors-jeu, le roi est mort. La carte Roi est alors replacée derrière les pioches de cartes neutres, et un autre comte peut maintenant tenter de devenir roi. Longue vie au roi !

Dans l'éventualité où plusieurs comtes revendiquent le titre de roi et que la mise hors-jeu de l'un d'eux laisse un comte avec 2 cartes Bannière de plus que les autres, alors la carte Roi est remise à ce comte. Tous les autres comtes qui le peuvent doivent alors offrir une carte Troupe de leur réserve militaire à l'armée royale, comme à l'accoutumée. Ce cas particulier permet à un comte d'être couronné roi en dehors de son tour.

Bataille

Comme action à son tour, un comte peut lancer une attaque sur un autre comté. Le comte doit tout d'abord annoncer qui et quoi il attaque. Il doit ensuite clairement indiquer et exposer toutes les cartes qu'il appelle au combat - que ce soit des cartes déjà sur la table dans son comté, des cartes de sa main, ou des cartes de sa réserve militaire. Le défenseur n'annonce comment il souhaite se défendre qu'une fois l'attaque déclarée et les forces de l'assaillant présentées. À ce moment-là, l'assaillant ne peut plus modifier la composition de ses forces ni renoncer au combat. Le défenseur choisit alors les cartes qu'il souhaite éventuellement appeler au combat pour contrecarrer cette attaque.

Après que le défenseur a appelé ses troupes ou personnages au combat, et s'il a effectivement mis au moins une carte en défense, il a le privilège de tirer une carte de la pioche Bataille pour connaître l'issue de cette bataille. Si le défenseur choisit de n'appeler personne au combat, alors la bataille est résolue sans carte Bataille, en allouant les points de dégâts reçus à ses tours, ses propriétés ou le château visé, selon le type d'attaque. Mais appeler au combat ne serait-ce qu'une seule carte, même contre une horde impressionnante, offre toujours la chance au défenseur de piocher une carte Bataille.

Une bataille se résout comme suit :

1 L'assaillant déclare quel type d'attaque il lance contre le comté adverse.

2 Si les Vikings sont toujours en approche, le marqueur de combat blanc est déplacé devant la pioche Viking, indiquant qu'une bataille a eu lieu lors de ce tour de jeu, ce qui retarde l'arrivée des Vikings.

3 L'assaillant indique quelles sont les cartes qu'il appelle au combat, après quoi il ne peut plus modifier la composition de ses forces ni renoncer au combat.

4 Le défenseur choisit les cartes qu'il souhaite éventuellement appeler au combat.

5 Si le défenseur a appelé au combat au moins une troupe ou un personnage, alors il tire une carte de la pioche Bataille pour connaître l'issue de cette bataille.

6 L'assaillant décide en premier de comment allouer à ses troupes et personnages les points de dégâts qu'il reçoit du défenseur. Puis, le défenseur décide de la façon d'allouer les points de dégâts reçus de l'assaillant à ses propres troupes et personnages. Toutes les forces appelées au combat par un comte doivent absorber des points de dégâts infligés par son adversaire, s'il y en a suffisamment pour toutes les frapper. Les points de dégâts infligés par l'assaillant et qui n'ont pas pu être absorbés par les troupes et personnages appelés au combat par le défenseur doivent alors être alloués à la cible de l'attaque (tours, propriétés ou château).

Les trois façons d'attaquer un comté

1 Attaque des tours

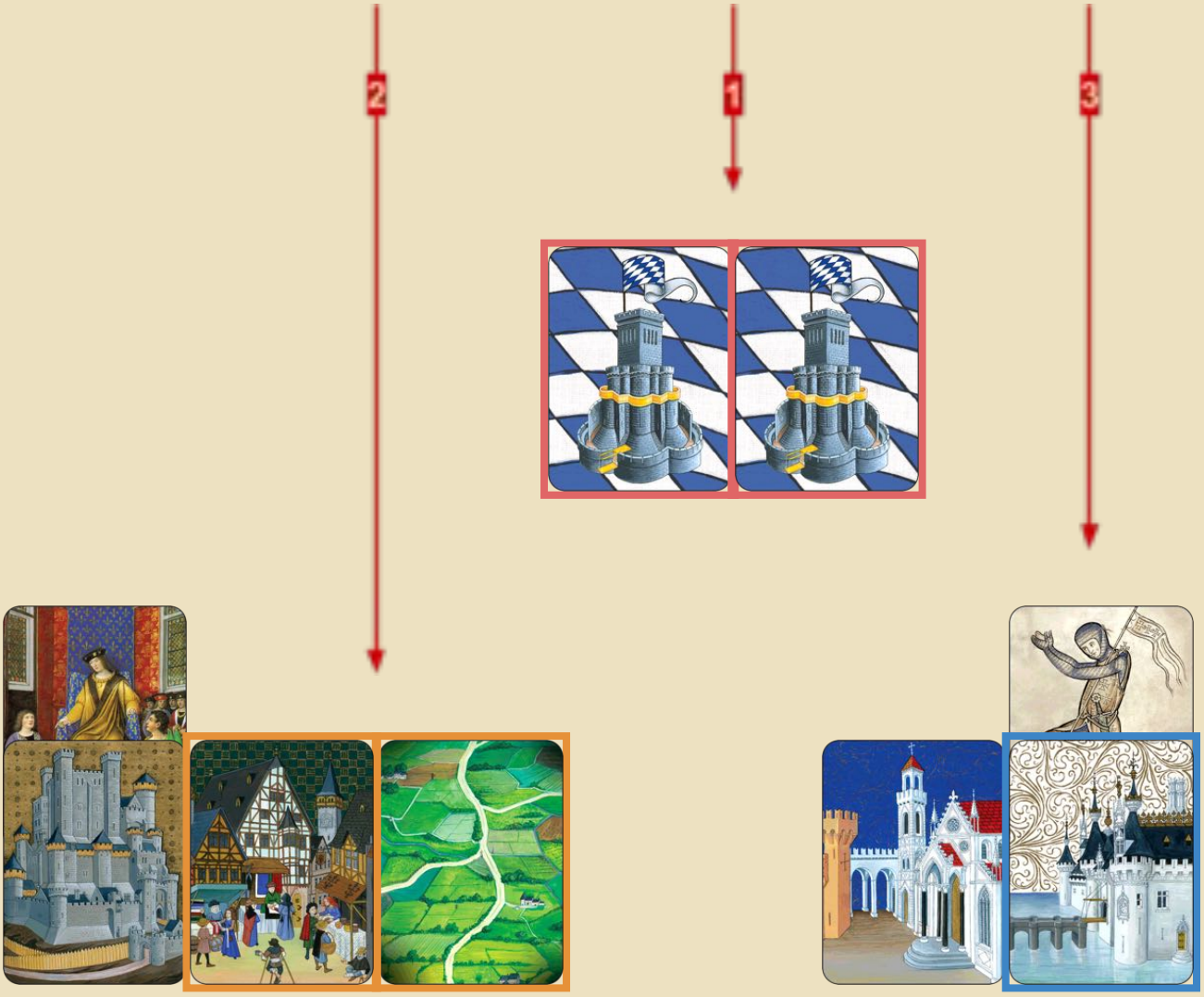
Lors d'une telle attaque, tous les dégâts sont dirigés vers les tours d'un comté. Dans ce cas, ces tours ne se protègent pas les unes les autres ; une tour est détruite et défaussée pour chaque point de dégâts infligé par l'assaillant qui n'est pas absorbé par les cartes Troupe ou Personnage appelées au combat par le défenseur. C'est la seule façon de détruire les tours d'un comté. Lorsque les tours d'un comté sont attaquées mais ne peuvent pas toutes être détruites, le défenseur choisit quelles cartes défausser et quelles tours laisser intactes. La décision peut dépendre des cartes que le comte souhaite voir retourner dans sa défausse, ou de quelles cartes il veut montrer ou cacher à ses adversaires (car lorsqu'une tour est détruite, la carte est révélée à tous les joueurs avant d'être défaussée). Les tours ne sont jamais capturées, et ne peuvent pas être offertes comme rançons.

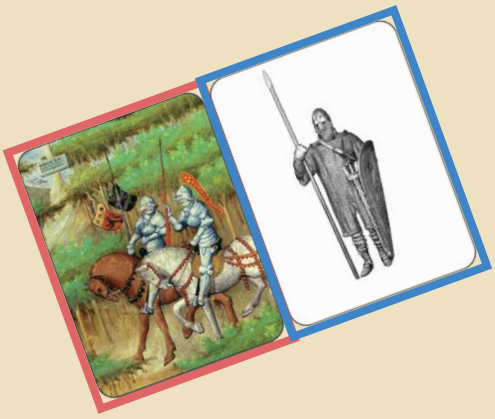
2 Raid sur un fief

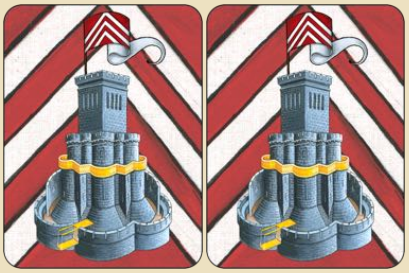
Lors d'une telle attaque, tous les dégâts sont dirigés vers les propriétés rattachées à un château ou palais spécifique. Tous les champs, bourgs, églises ou la cathédrale de ce fief sont l'unique cible de l'attaque ; le château au cœur de ce fief reste intact, quand bien même des points de dégâts restent à allouer après un raid réussi. Les dégâts sont d'abord absorbés par toutes les cartes Troupe ou Personnage appelées au combat par le défenseur, puis par les tours qu'il possède dans son comté ; les points de dégâts restants sont alors infligés aux propriétés. Une carte Propriété est détruite et défaussée lorsqu'elle absorbe 1 point de dégâts. Si au cours d'un raid l'assaillant appelle au combat un prince seigneur ou un vassal seigneur, ces seigneurs permettent à l'assaillant de capturer jusqu'à 2 des propriétés détruites et de les placer dans son comté (2 propriétés si ces 2 types de seigneurs ont été appelés au combat ensemble, 1 seule s'il n'y avait que l'un ou l'autre de ces types de seigneurs). Lorsque des propriétés sont détruites au cours d'un raid, le défenseur choisit lesquelles sont détruites et lesquelles restent intactes, le cas échéant.

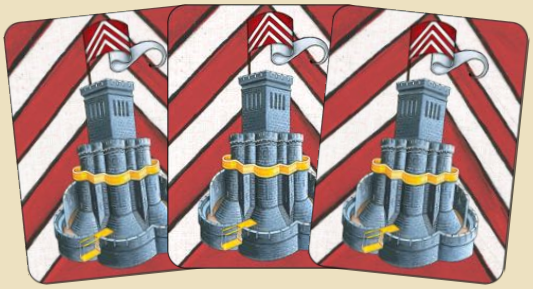
3 Siège d'un château

Lors d'une telle attaque, tous les dégâts sont dirigés vers le château au cœur d'un fief. Les dégâts sont d'abord absorbés par toutes les cartes Troupe ou Personnage appelées au combat par le défenseur, puis par les tours qu'il possède dans son comté ; les points de dégâts restants sont alors infligés au château. Un château est détruit et défaussé s'il absorbe 2 points de dégâts, mais 3 points de dégâts sont nécessaires pour détruire un palais. Si un seul point de dégâts est infligé à un château, alors le siège est un échec et ce château demeure intact ; si seulement 2 points de dégâts sont infligés à un palais, alors le siège est également un échec et ce palais demeure intact. Lorsqu'un château tombe, toutes les cartes Propriété qui lui étaient rattachées et l'éventuel seigneur présent dans le château sont défaussés avec lui : le fief dans son entier est détruit. Si au cours d'un siège l'assaillant appelle au combat un prince seigneur ou un vassal seigneur, ces seigneurs permettent à l'assaillant de capturer jusqu'à 2 des propriétés détruites (y compris le château lui-même) et de les placer dans son comté (2 propriétés si ces 2 types de seigneurs ont été appelés au combat ensemble, 1 seule s'il n'y avait que l'un ou l'autre de ces types de seigneurs). Notez que le seigneur éventuellement présent dans un château capturé n'est pas récupéré par le vainqueur, bien entendu !


2
1
3







Appel au combat lors d'une bataille

Il n'est pas très difficile de déterminer l'issue attendue d'une bataille, puisque les cartes Troupe et Personnage n'infligent que 1 ou 2 points de dégâts et ne peuvent absorber que 1 seul point dégâts chacune. Les tours et propriétés n'absorbent également que 1 point de dégâts lorsqu'elles sont prises pour cibles, mais les châteaux requièrent qu'on leur en inflige 2 pour être détruits, voire 3 pour le palais.

L'assaillant doit anticiper la réaction probable du défenseur, et appeler au combat suffisamment de cartes Troupe ou Personnage pour lui permettre d'atteindre son objectif. Un assaillant ne peut pas être certain de combien de troupes et personnages le défenseur va lui opposer, mais il peut l'estimer relativement bien.

Le défenseur, lui, sait précisément combien de troupes ou personnages il doit appeler au combat pour contrecarrer l'attaque. Aussi, il a un certain avantage - à moins que l'objectif de l'attaque ne soit simplement d'épuiser les forces du défenseur dans une bataille d'usure !

Un comte peut appeler au combat différents types de cartes :

- Les cartes Personnage peuvent être appelées au combat directement de la main du joueur. Cela est toutefois coûteux, puisque ces cartes ne retourneront pas en main par la suite : elles sont toujours défaussées, quelle que soit l'issue de la bataille.

- Un comte peut appeler au combat autant de cartes Troupe de sa réserve militaire qu'il le souhaite, aussi longtemps qu'il possède les champs requis dans son comté : il peut appeler 1 carte Troupe pour chaque champ situé dans un fief sans bourg, et 2 cartes Troupe pour chaque champ d'un fief auquel un bourg est rattaché.

- Les cartes Mercenaire, les cartes Troupe mises en garnison aux côtés d'un mercenaire ou dans l'armée royale, et la carte Roi elle-même peuvent toutes être appelées au combat sans restriction.

- Les seigneurs et abbés dans les châteaux peuvent également être librement appelés au combat.

Résolution d'une bataille

Si les Vikings sont toujours en approche et que cela n'a pas encore été fait, déplacez le marqueur de combat blanc devant la pioche Viking, indiquant qu'une bataille a eu lieu lors de ce tour de jeu, ce qui retarde l'arrivée des Vikings.

Si le défenseur n'a pas opposé la moindre troupe ou ni le moindre personnage à l'assaillant, alors aucune carte n'est tirée de la pioche Bataille, et le défenseur doit allouer tous les points de dégâts infligés par l'assaillant. Lors d'une attaque de tours, chaque point de dégâts infligé cause la destruction de 1 tour. Lors d'un raid ou d'un siège, chacune des tours absorbe d'abord 1 point de dégâts, mais reste en place ; les points de dégâts restants sont alors infligés au fief. Dans le cas d'un raid, chaque point de dégâts cause la destruction de 1 propriété ; lors d'un siège, 2 points de dégâts sont nécessaires pour détruire un château (voire 3 pour un palais). Lorsqu'un château ou palais tombe, le fief dans son entier est détruit.

Si le défenseur a appelé au combat au moins une troupe ou un personnage, alors il tire une carte de la pioche Bataille pour connaître l'issue de cette bataille.

Lors de la résolution de la bataille, toutes les forces appelées au combat par un comte doivent d'abord absorber des points de dégâts infligés par son adversaire, s'il y en a suffisamment pour toutes les frapper. Une fois que toutes les troupes et personnages de l'assaillant ont absorbé 1 des points de dégâts infligés par le défenseur, les points de dégâts restant sont perdus, inutiles. Les points de dégâts infligés par l'assaillant et qui n'ont pas pu être absorbés par les troupes et personnages appelés au combat par le défenseur sont éventuellement absorbés par ses tours, ou atteignent ses propriétés ou son château.

La carte Bataille peut parfois modifier l'issue d'une bataille de façon spectaculaire !

Allocation des dégâts aux forces appelées au combat

Les divers types de cartes que l'on peut appeler au combat encaissent les dégâts de façons différentes. L'ordre dans lequel un comte alloue les dégâts en dépend, s'il souhaite limiter ses pertes.

1 Le roi absorbe 1 point de dégâts mais n'est jamais tué ni défaussé. Si le roi est appelé au combat, c'est un premier choix évident lors de l'allocation des dégâts.

2 Les cartes Personnage (Vassal, Champion, Moine ou Prince) jouées de sa main peuvent absorber 1 point de dégâts, et sont de toute façon défaussées à l'issue de la bataille, qu'elles aient été touchées ou non. Aussi, les dégâts devraient leur être alloués en priorité, puisqu'elles ont déjà été sacrifiées.

3 Lorsque des seigneurs (Vassal, Champion, Moine ou Prince) sont appelés au combat, ils peuvent absorber 1 point de dégâts, et à moins d'être capturés, retournent dans leurs châteaux après la bataille (qu'ils aient été touchés ou non). Aussi, les dégâts devraient également leur être alloués en priorité. Même lorsqu'une carte Bataille est en la défaveur d'un comte et que ses seigneurs appelés au combat sont capturés, ils peuvent toujours absorber 1 point de dégâts. S'ils ne sont pas libérés, alors ils sont tués et défaussés à la fin de la bataille.

4 Les troupes sont tuées et défaussées lorsqu'elles absorbent 1 point de dégâts, que ce soit des fantassins ou des chevaliers (ou encore des cartes Viking), et qu'elles proviennent d'une réserve militaire ou d'une garnison, même de l'armée royale. Puisque les troupes périssent si elles sont touchées, les dégâts devraient généralement leur être alloués en dernier parmi les cartes appelées au combat.

5 Un mercenaire est tué et défaussé lorsqu'il absorbe 1 point de dégâts, tout comme le chevalier auquel il ressemble. La mort d'un mercenaire entraîne également la défausse de son éventuelle garnison. Aussi, allouez d'abord 1 point de dégâts à sa garnison, si elle a été appelée au combat.

Typiquement, l'ordre d'allocation des dégâts le plus rationnel est de d'abord choisir la carte Roi (si disponible), puis les seigneurs ou les cartes Personnage jouées de sa main ; les cartes Troupe ne devraient être choisies qu'ensuite, suivies enfin par les mercenaires.

Libération des seigneurs

Lorsqu'une carte Bataille entraîne la capture des seigneurs appelés au combat par un comte, ce comte doit immédiatement décider si oui ou non il veut payer une rançon pour obtenir leur libération et leur retour sain et sauf après la bataille. Les seigneurs capturés absorbent toujours 1 point de dégâts chacun, mais leur éventuelle libération doit être résolue avant que le reste des dégâts ne soit alloué. Les seigneurs que le comte vaincu choisit de ne pas libérer sont tués après la bataille, et leurs cartes défaussées (leurs châteaux demeurent toutefois dans le comté, puisqu'il ne s'agit pas d'un assassinat par trahison).

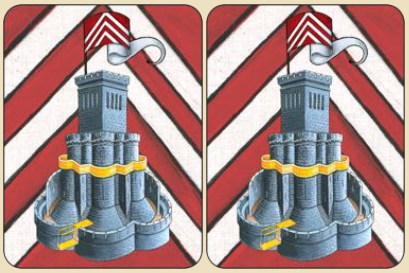
Pour obtenir la libération de ses seigneurs, le comte vaincu doit donner au vainqueur de la bataille 1 propriété ou 1 château de son comté pour chacun de ceux qu'il souhaite sauver. Le vainqueur place ces propriétés ou châteaux dans son propre comté. Le comte vaincu peut choisir librement les propriétés ou châteaux qu'il offre comme rançon, même un château dans lequel se trouve un seigneur (celui-ci est alors défaussé) ou une carte Propriété ou Château dont il sait qu'elle va être détruite à l'issue de cette bataille. Un comte dont 2 seigneurs ont été capturés peut offrir comme rançon le château de l'un de ces 2 seigneurs, obtenant la libération de l'autre au prix de la vie de celui dont il a donné le château. S'il offre un château, toutes les propriétés rattachées à ce dernier sont défaussées après la bataille, à moins que ce fief ne soit la cible de l'attaque et que le vainqueur ne les capture.

La capture et la libération des seigneurs peuvent parfois se terminer sans que l'assaillant ne gagne plus que ce qu'il avait anticipé recevoir, mais l'assaillant peut aussi ramener dans son comté un butin inattendu, voire même davantage que la limite habituelle de 2 cartes (cas où il mène une attaque avec à la fois un prince seigneur et un vassal seigneur, et qu'il a la chance de capturer des seigneurs adverses et obtenir une rançon).

Après que la libération des seigneurs a été résolue, l'allocation des dégâts et la résolution de la bataille se font normalement. Il n'y a qu'une exception : les Vikings n'acceptent jamais de rançon, les seigneurs capturés par les Vikings sont tués sans pitié et leurs cartes défaussées après la bataille.

4

5



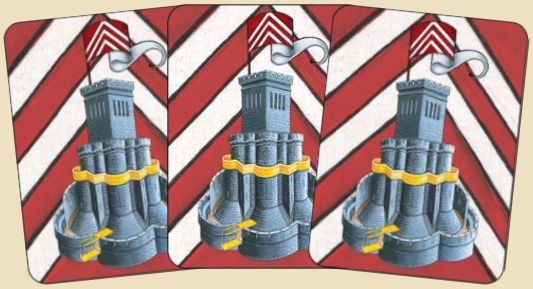
1

4

3

2

3



Vikings

Les Vikings constituent une force neutre à la table. Après le début de partie, et dès lors que les comtes ne se livrent pas bataille entre eux, les Vikings se rapprochent inlassablement pour finalement envahir les comtés. Ils interviennent fréquemment durant la partie, semant le chaos et la destruction.

Temporisation des Vikings

En début de partie, la pioche Viking, les 8 marqueurs de temps noirs et le marqueur de bataille blanc sont placés à la droite du premier joueur. Le tour des Vikings est donc toujours le dernier du tour de jeu. Les marqueurs Viking doivent initialement être tous placés derrière la pioche Viking, près du bord de la table ; il seront déplacés devant cette même pioche lorsque nécessaire, pour matérialiser l'approche des Vikings.

Lorsque les Vikings sont en approche, et si aucune bataille n'a encore eu lieu à ce tour, 1 marqueur de temps noir est déplacé devant la pioche Viking au début de leur tour. Lorsque les 8 marqueurs de temps noirs se trouvent devant la pioche Viking, les Vikings arrivent. Ceci inclut le tour durant lequel le huitième marqueur a été déplacé.

Néanmoins, dès qu'une bataille a lieu durant un tour de jeu alors que les Vikings sont toujours en approche, le marqueur de bataille blanc est déplacé devant la pioche (ou y est laissé s'il y a déjà eu une bataille lors de ce tour de jeu).

Si le marqueur de bataille blanc se trouve devant la pioche Viking, alors aucun marqueur de temps noir n'est déplacé vers l'avant lors du tour des Vikings ; dans ce cas, le marqueur de bataille blanc est simplement replacé derrière la pioche Viking. De cette façon, les batailles entre comtes retardent l'arrivée des Vikings ; le marqueur de bataille blanc permet de garantir le respect de cette règle.

À chaque fois qu'un comte envoie un émissaire chez les Vikings alors qu'ils sont en approche, un marqueur de temps noir doit être déplacé devant la pioche Viking, ce qui entraîne leur arrivée précoce, indépendamment de l'effet retardateur des batailles. Lorsque les 8 marqueurs de temps noirs se trouvent devant la pioche Viking, les Vikings arrivent durant leur tour, quand bien même le marqueur de temps blanc est lui aussi devant la pioche.

L'arrivée des Vikings

Lorsque les 8 marqueurs de temps noirs se trouvent devant la pioche Viking, les Vikings arrivent durant leur tour. Les marqueurs de temps noir et le marqueur de combat blanc n'ont alors plus d'utilité et peuvent être mis de côté.

Lorsque les Vikings arrivent, un nombre de cartes Viking égal au nombre de joueurs plus 1 (N+1) doivent être tirées de la pioche Viking. Par exemple, lors d'une partie à 4 joueurs, 5 cartes Viking sont piochées lors du tour de leur arrivée. Les cartes piochées doivent être disposées devant la pioche Viking.

Les Vikings sont actifs immédiatement et attaquent dès leur arrivée. Au début de chacun de leurs tours suivants, une nouvelle carte est tirée de la pioche Viking et ajoutée à leur armée. À chaque fois que l'armée Viking est composée d'autant ou de plus de cartes qu'à leur arrivée (N+1 cartes), ils sont actifs et attaquent à ce tour (y compris lors du tour durant lequel la carte piochée permet à leur armée d'avoir la taille suffisante). Aussi, quand bien même les Vikings sont tous tués lors d'une bataille, ils finiront par reconstituer leur armée et par attaquer à nouveau - ils n'attaqueront toutefois pas immédiatement après avoir été anéantis, mais seulement après que leur armée aura atteint la taille qu'elle avait lors de leur arrivée.

Contrôle de l'armée Viking

À chaque tour durant lequel les Vikings sont actifs, un cube Influence est tiré du sac pour déterminer lequel des comtes va contrôler leur armée durant ce tour. Ce cube est ensuite remis dans le sac.

Après la mise en place initiale, le sac contient 1 cube Influence à la couleur de chaque comte en jeu. Les comtes ont donc tous la même chance de contrôler les Vikings. Mais si un comte envoie un émissaire chez les Vikings, il y aura alors davantage de cubes Influence à sa couleur dans le sac. Lorsqu'un comte est mis hors-jeu, tous ses cubes Influence sont retirés du sac. Les joueurs peuvent vérifier qu'il y a le nombre correct de cubes dans le sac au début de chaque tour durant lequel les Vikings sont actifs.

Pour déterminer qui contrôle les Vikings, secouez le sac, puis tirez-en aléatoirement l'un des cubes Influence (ce cube est ensuite remis dans le sac). Le comte dont le cube a été tiré décide qui et comment les Vikings attaquent lors de ce tour. Il peut aussi choisir de ne pas les faire attaquer, ou même de les faire attaquer son propre comté. Qui que les Vikings attaquent, ils l'attaquent seuls - le comte qui les contrôle ne peut pas supporter cette attaque de quelque façon que ce soit ; les Vikings attaquent uniquement avec leur propre armée.

Lors des batailles, les unités de l'armée Viking se comportent comme des cartes Troupe ; elles attaquent et infligent des dégâts comme les cartes Troupe le font, et chaque carte est tuée et défaussée après avoir absorbé 1 point de dégâts. Les Vikings n'ont par contre pas besoin de champ, et toutes les unités de leur armée sont toujours appelées au combat. Les Vikings peuvent attaquer les tours d'un comté, mener un raid sur un fief, ou assiéger un château, tout comme un comte le ferait. Mais ils ne font que détruire et tuer, ils ne capturent aucune propriété et n'acceptent aucune rançon.

La pioche Viking se compose de :

Fantassin Viking - Similaire à un fantassin. Lors d'une bataille, un fantassin Viking est 1/1 (il inflige 1 point de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).

Chef de clan Viking - Similaire à un chevalier. Lors d'une bataille, un chef de clan Viking est 2/1 (il inflige 2 points de dégâts et absorbe 1 point de dégâts).

Les Vikings ne peuvent jamais être attaqués par un comte ; ils ne sont toujours qu'en position d'assaillants, jamais de défenseurs. Aussi, ils ne peuvent jamais être chassés de façon permanente : si d'aventure la pioche Viking est vide, alors la défausse Viking est mélangée pour constituer une nouvelle pioche Viking de laquelle on continue à tirer une carte à chaque tour.

Émissaires envoyés chez les Vikings : Un comte peut chercher à augmenter son influence sur les Vikings et précipiter leur arrivée en envoyant un émissaire comme action à son tour. Seuls les moines et les vassaux peuvent être envoyés comme émissaires, et uniquement de la main du comte. Les émissaires ne sont pas défaussés mais conservés dans une pile adjacente à la pioche Viking ; ils ne peuvent jamais retourner dans le comté.

Lorsqu'un vassal ou un moine est envoyé comme émissaire, placez cette carte dans une pile derrière la pioche Viking, afin que tous les joueurs puissent toujours compter les émissaires de chacun et vérifier leurs influences respectives. Chaque fois qu'un comte envoie un vassal comme émissaire, il ajoute 1 cube Influence à sa couleur dans le sac ; lorsqu'il envoie un moine, ce sont 2 cubes qui sont ajoutés. Dans les 2 cas, à chaque fois qu'un émissaire est envoyé chez les Vikings alors qu'ils sont en approche, déplacez 1 marqueur de temps noir devant la pioche Viking.

Un comte peut toujours envoyer des émissaires chez les Vikings après qu'ils soient arrivés, mais on ne déplace plus aucun marqueur Viking dans ce cas. Que les Vikings soient actifs ou pas, de nouveaux émissaires peuvent toujours être envoyés pour augmenter son influence sur eux.

Joutes

Les joutes sont des événements festifs durant lesquels les comtes ont l'opportunité de faire la démonstration de leur fortune, de leur pouvoir, et des prouesses au combat de leurs partisans. Les enjeux sont élevés, des récompenses d'une grande valeur peuvent être gagnées ou perdues. Les comtes doivent évaluer avec soin quand, comment, et s'ils peuvent se permettre de participer à une joute ; leur réputation et leur influence en dépendent !

Un comte doit choisir ce qu'il offre comme mise, et s'il veut participer à la joute, désigner la carte Personnage qu'il inscrit comme jouteur. S'il ne désigne aucun jouteur, il ne peut pas prétendre à la victoire et remporter le pot contenant toutes les mises de la table. Un comte peut également se retirer d'une joute en jouant une carte Bannière, ce qui le dispense de miser et d'envoyer un jouteur. Les joutes peuvent être angoissantes ; lorsque les cartes Joute sont distribuées à la table, les comtes peuvent immédiatement voir qui est en train de gagner ou perdre, ou a déjà perdu !

Pour initier une joute, un comte joue une carte Bannière au centre de la table comme action à son tour. La joute se prépare alors en sens horaire, en commençant par le comte à la gauche de celui qui a initié la joute. Celui qui initie un joute est donc le dernier à faire ses choix.

Chaque comte doit prendre 2 décisions :

1 Il doit miser l'une de ses propriétés ou l'un de ses châteaux, à moins qu'il ne possède qu'un unique château sans aucune propriété rattachée : un comte ne peut pas être forcé à risquer d'être mis hors-jeu en prenant part à une joute. Toutefois, un comte peut toujours décider de prendre le risque de participer avec son dernier château. Toutes les mises iront au vainqueur de la joute.

2 Il doit décider si oui ou non il participe à la joute. Pour participer, il doit inscrire comme jouteur un seigneur se trouvant dans l'un de ses châteaux, ou placer face cachée au centre de la table une carte de sa main.

Un comte peut aussi se retirer d'une joute en jouant une carte Bannière de sa main, ce qui le dispense de miser et d'envoyer un jouteur. Après que tous les autres comtes ont pris leurs décisions, l'initiateur de la joute a lui aussi le droit de jouer une seconde carte Bannière pour se retirer.

Après que tous les comtes ont pris leurs décisions, la joute commence. Chacun des comtes participants a inscrit comme jouteur et posé au centre de la table soit une carte de sa main, qui est alors retournée face visible, soit l'un de ses seigneurs. L'initiateur de la joute prend alors la pioche Joute et distribue à chaque participant, en commençant par celui à sa gauche et en continuant en sens horaire, une carte qui est posée face visible à côté du jouteur du participant. Il distribue ensuite une seconde carte de la pioche Joute à chaque participant, afin de compléter sa "main de joute" à 3 cartes. Une main de joute est donc toujours constituée d'un jouteur inscrit par le comte, et de 2 cartes de la pioche Joute.

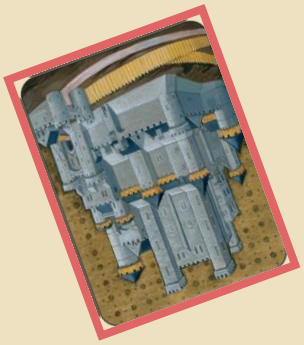
La joute est résolue comme un jeu de poker simplifié, en comparant les mains de joute des participants. Les princes sont les cartes de plus haut rang, suivis par les vassaux. La valeur des autres cartes est nulle, à l'exception du champion, qui se comporte comme un joker et peut donc devenir soit prince, soit vassal.

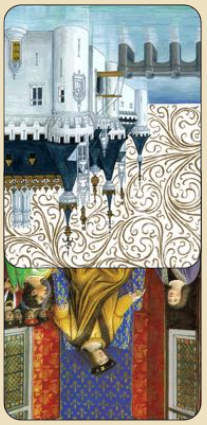
Une main de joute est composée de :

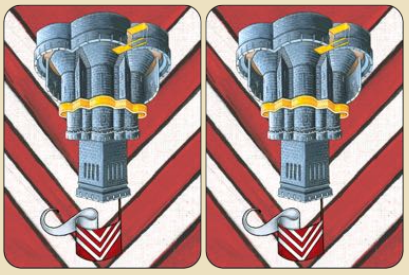
- Une carte fournie par le comte - soit un seigneur (ou abbé), soit une carte de sa main ;
- 2 cartes de la pioche Joute.

Le classement d'une joute :

- Prince, 1er ;
- Vassal, 2ème ;
- Champion, joker.







Une main de Joute

Un comte peut jouer n'importe quelle carte de sa main - même une carte Église ou Banquet -, ou n'importe quel seigneur - même un abbé seigneur -, avec l'espoir d'être chanceux et d'obtenir de bonnes cartes de la pioche Joute (par exemple une paire de princes). Ce n'est pas une façon orthodoxe de gagner, mais cela peut marcher !

La pioche Joute se compose de 6 princes, 6 vassaux, et 12 cartes sans valeur "Pas de Chance". Aussi, le champion, qu'il soit joué de sa main ou comme seigneur, est de loin le meilleur des jouteurs.

Les mains de joute sont évaluées comme au poker : un brelan bat une paire, et la carte la plus haute fait la différence. Par exemple, une main de joute de 3 princes est la plus forte possible ; 2 princes et 1 vassal battent 2 princes et une carte sans valeur ; 1 prince et 1 vassal battent 1 prince seul. Quel que soit le cas, le champion a la même valeur qu'un vrai prince ou vrai vassal.

Si des comtes sont à égalité, leurs mains de joute sont mises à l'écart, et chacun de ces comtes reçoit 1 nouvelle carte de la pioche Joute pour une manche en mort subite : la carte de plus haut rang apporte la victoire. Si l'égalité persiste, ces comtes refont une manche en mort subite jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

Le vainqueur de la joute reçoit toutes les cartes Propriété et Château misées, qu'il place dans son comté. Toutes les cartes jouées de la main des comtes sont défaussées, ainsi que tous les seigneurs participants, à l'exception de l'éventuel seigneur vainqueur de la joute, qui lui retourne dans son château. Toutes les cartes Joute sont rassemblées et mélangées pour constituer une nouvelle pioche Joute - il n'y a pas de défausse Joute. La joute est alors terminée. Toutes les cartes bannières jouées, y compris pour initier la joute, sont défaussées. N'oubliez pas de mélanger la pioche Joute pour préparer la prochaine compétition !

Si des comtes ont misé des cartes mais que personne n'a inscrit de jouteur comme participant à cette joute, ou si tous les comtes sauf 1 se sont retirés en jouant une bannière, alors la joute est annulée pour cause de mauvais temps. La carte bannière utilisée pour initier la joute est néanmoins défaussée, et d'avoir joué cette carte est toujours considéré comme un action.

Code d'honneur

Les conventions listées ci-après ne s'appliquent pas exclusivement au jeu en tournoi, mais devraient être respectées en toutes circonstances, pour jouer de façon courtoise et loyale.

1. Avant le début de partie, tous les joueurs peuvent compter, couper et mélanger toutes les pioches, même celles des autres comtes (cartes faces cachées).

2. Avant le début de partie, les joueurs ont le droit de s'assurer que toutes les cartes des pioches Comte sont orientées dans le même sens (toutes les tours dans le même sens).

3. À n'importe quel moment durant la partie, les joueurs peuvent demander à leurs adversaires combien de cartes ils ont en main ou combien de cartes ils ont dans leur réserve militaire. Répondre à ces questions est obligatoire, et un élément important du jeu !

4. Durant la partie, il est interdit de regarder ni même compter les cartes se trouvant dans sa propre pioche Comte ou dans celles de ses adversaires, ni dans aucune des pioches neutres et dans aucune des défausses. Cela étant, lorsqu'il ne reste plus que quelques cartes à un comte, tout le monde à la table peut s'en apercevoir, bien évidemment.

5. Durant la partie, les joueurs ne peuvent pas vérifier le contenu de la défausse Bataille. Seule la dernière carte Bataille tirée reste visible des joueurs, puisqu'elle se trouve sur le dessus de la défausse.

6. Le sablier de 35 secondes est fourni pour permettre à la partie de se poursuive si un joueur met trop longtemps à se décider à son tour : n'importe quel adversaire peut retourner le sablier durant le tour d'un joueur pour le mettre sous pression ; la convention est que ce joueur doit décider quoi faire avant que le temps ne soit écoulé. Les joueurs peuvent également convenir d'une règle "maison" pour l'utilisation du sablier. Il n'est d'ordinaire pas nécessaire d'imposer des règles draconiennes, la pression sociale étant en générale très efficace lorsque le sablier est employé !

7. Abandonner et concéder la victoire est honorable, et parfois encouragé. Toutefois, les joueurs ne doivent abandonner que lors de leur propre tour, jamais au beau milieu d'une bataille ou d'une lutte politique.

Créé et produit par
Jonathan Sudbury

Auteurs
Jonathan Sudbury • Todd Rautenberg • Andrew Sudbury

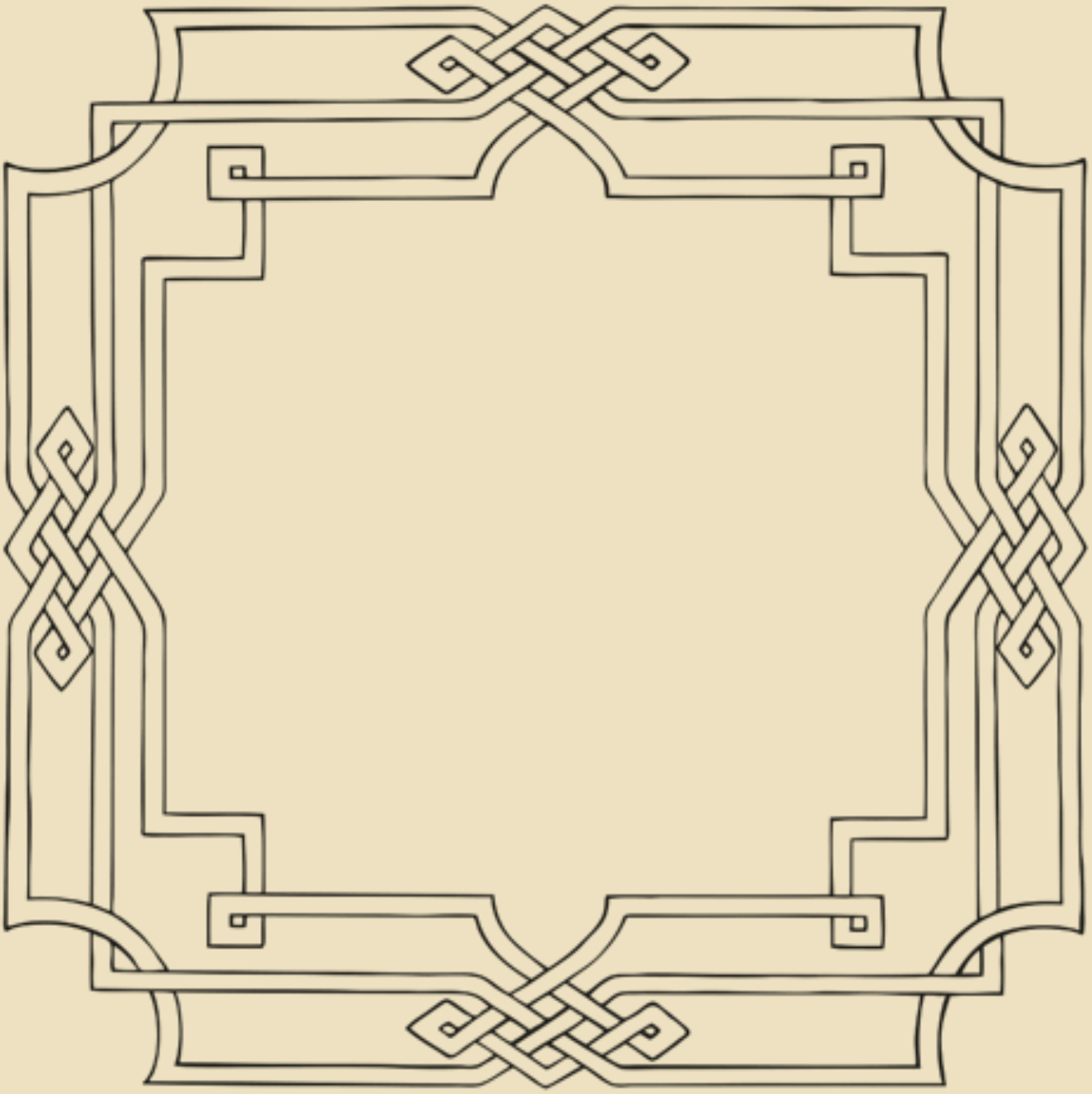
Graphisme et illustrations
Chelsea Darling • Benoît Billion

Traduction française
Nicolas Robert

Note sur la réalité historique dans Ortus Regni

Bien qu'inspiré par la fin de de l'ère anglo-saxonne, les références du jeu, son art et son imagerie sont extraits de toute la période du Moyen Âge. Par exemple, les premières joutes apparurent plus tard ; elles étaient une version davantage formalisée et courtoise des anciens entraînements et épreuves de combat qui se déroulaient durant l'ère anglo-saxonne. Vous pouvez imaginez que Ortus Regni, tel que figuré ici, est le jeu auquel les dames et les messieurs du milieu et de la fin du Moyen Âge auraient pu s'adonner à leurs tables, pour recréer et revivre une version romancée de leur propre passé récent.

Note au sujet des cartes de Ortus Regni

Les cartes de Ortus Regni sont uniques. Ce sont de pures "cartes à jouer", sans information superflue, ni icône ou autre détail. Et puisque ce sont des cartes à jouer, n'hésitez pas à jouer avec elles - rien n'est gravé dans le marbre ! Créez vos propres règles ou inventez de nouveaux jeux si vous le souhaitez ; les règles de Ortus Regni seront toujours là à attendre que vous y reveniez.

Ortus Regni, copyright 2014
Jon Sudbury Games • Somerville, Massachusetts • ortusregni.com