Miles Ratcliffe

MEDIEVAL™ MASTERY

CHAOS PUBLISHING LTD™

PRÉSENTATION

Medieval Mastery est un jeu de conquête inspiré du système féodal régnant sur l'Europe à travers tout le Moyen Âge. Chaque joueur incarne un seigneur de province dans un royaume de France plongé dans le chaos d'une terrible guerre de succession. Dépêchez vos meilleurs chevaliers et emparez-vous des terres voisines, prenez part à une bataille sans pitié pour vous emparer du trône !

MATÉRIEL

126 CARTES :

Ces cartes permettent de constituer jusqu'à 6 paquets différents (1 par joueur) ainsi qu'un choix de 18 *artefacts*. Chaque paquet contient un nombre identique de cartes *conflit, soutien* et *ressource.*

CONFLIT : Ces cartes sont jouées faces cachées pendant une *bataille.* Elles permettent d'ajouter une valeur comprise entre 2 et 5 au *score de combat* d'un joueur, à l'exception des cartes ***ambush***, qui permettent d'y ajouter une valeur égale au résultat d'un lancer de dé.

SOUTIEN : Ces cartes sont jouées pendant une *bataille.* Chacune permettra d'ajouter un bonus de +1 ou +2 au *score de combat* d'un joueur. Les joueurs utiliseront les cartes *soutien* pour tenter de voler la victoire à leur *rival.*

RESSOURCE : Ces cartes octroient aux joueurs différents bonus durant le jeu, en leur permettant de recevoir des *renforts*, piocher des cartes supplémentaires, *détruire* les *artefacts* d'autres joueurs ou même de réaliser des *avancées* supplémentaires). Jouez ces cartes au bon moment pour tirer avantage d'une situation et la retourner en votre faveur.

ARTEFACTS : Il y a trois types d'*artefacts*; les *couronnes*, les *sceptres* et les *orbes.* Chaque joueur en recevra un de chaque type, aléatoirement. Ces derniers leur fourniront une ensemble de capacités spéciales uniques.

39 TUILES :

Il y a trois types de tuiles dans le jeu; 6 *châteaux*, 3 *lacs* et 30 *territoires.* Ces tuiles sont utilisées pour assembler la *carte* de ces terres médiévales.

CHÂTEAUX : Chaque joueur démarre la partie avec des chevaliers dans son *château.* Les chevaliers gagnés par un joueur au cours de la partie seront placés dans son *château.* Après qu'un joueur ait perdu une *bataille*, ses éventuels chevaliers survivants se *replieront* vers leur *château.*

LACS : On ne peut *conquérir* un *lac*. Un joueur ayant sous son contrôle un *territoire* adjacent à un *lac* peut faire une *avancée* vers n'importe quel *territoire* adjacent. Tous les *territoires* bordant un *lac* sont donc reliés les uns aux autres.

TERRITOIRES : Le jeu contient de nombreux *territoires* différents, allant de forêts sombres et isolées en ruines fumantes, de cimes enneigées en bastions imprenables. La plupart de ces *territoires* ont des facultés spéciales qui auront une influence sur le jeu. Tous les *territoires* rapportent 1, 2 ou 3 *points de victoire.*

60 DÈS :

Il y a 10 dés pour chacune des 6 couleurs disponibles. Ces dés seront donnés aux joueurs en début de partie. Chaque point sur un dé représente un chevalier.

NOTE : *Durant la partie, les dés serviront principalement à représenter les chevaliers dont chaque joueur dispose sur la carte. On ne jettera les dés que pour les cartes* ***arena*** *et* ***ambush****.*

MISE EN PLACE

Avant de débuter la partie, installez le jeu comme indiqué ci-dessous:

1. Choisir un *château* : Les joueurs choisissent chacun un des six *châteaux* disponibles dans le jeu. Ils prennent ensuite les paquets de cartes et dés correspondants. Les paquets joueurs, composés de 18 cartes, sont identiques et chacun pourra choisir la couleur qu'il préfère.

2. Assembler la *carte* : La *carte* est assemblée en suivant une configuration variable selon le nombre de joueurs (voir page 4). Il suffit de respecter le schéma de la configuration choisie et de placer chaque tuile à la place indiquée. Gardez les *lacs* à portée de main et séparez les *territoires* en trois piles, une pour chaque *valeur de point de victoire*. Mélangez ensuite chaque pile et posez-les faces cachées. En commençant par le centre de la *carte,* placez les tuiles faces visibles à l'endroit indiqué sur le schéma correspondant au nombre de joueurs qui participeront à cette partie. Vous placerez une tuile *lac* si nécessaire et chaque joueur placera son *château* lorsqu'un espace réservé à cet usage se présentera devant lui.

3. Distribuer les *artefacts* : Lorsque la *carte* est assemblée, séparez les cartes *artefacts* en trois piles *couronnes, sceptres* et *orbes.* Mélangez chaque pile et distribuez une carte de chaque catégorie à chaque joueur. Les joueurs révèlent ensuite leurs trois cartes *artefacts* et les placent faces visibles devant eux. C'est le moment idéal pour que les joueurs les moins expérimentés prennent connaissance de la nature des cartes *artefacts*. La méthode la plus simple pour cela est que chaque joueur, à tour de rôle, lise à haute voix le contenu de ses cartes *artefacts* et annonce leurs capacités en utilisant l'aide de jeu (au dos de ce livret de règles).

4. Ranger les composants inutilisés dans la boîte : Un certain nombre de tuiles, cartes et dés ne seront pas utilisés durant la partie; ils retournent alors dans la boîte.

5. Préparer l'espace des joueurs : Chaque joueur mélange son paquet de cartes (pas les cartes *artefacts*) et le place face cachée, près des autres composants qui lui auront été distribués. Un espace sera laissé libre à côté de leur pile de cartes pour accueillir la défausse. Les cartes jouées seront défaussées faces visibles dans la défausse de leurs joueurs respectifs. Tous les dés dont dispose le joueur sont rassemblés près de leur pile de cartes, dans une zone que nous nommerons sa *réserve.*

6. Placer les chevaliers de départ : Chaque point sur la face d'un dé représente un chevalier. Chaque joueur débute la partie avec 6 chevaliers qui seront équitablement répartis entre son propre *château* et ses ***homelands*** adjacents. Si, par exemple, une tuile ***homelands*** est adjacente au *château* d'un joueur, ce dernier placera trois chevaliers dans son *château* et trois autres sur cette tuile ***homelands***. Cependant, si aucune tuile ***homelands*** n'est adjacente au *château* d'un joueur, ce dernier devra tout simplement placer ses six chevaliers dans son *château.* Il ne pourra jamais y avoir plus de deux tuiles ***homelands*** adjacentes au *château* d'un joueur.

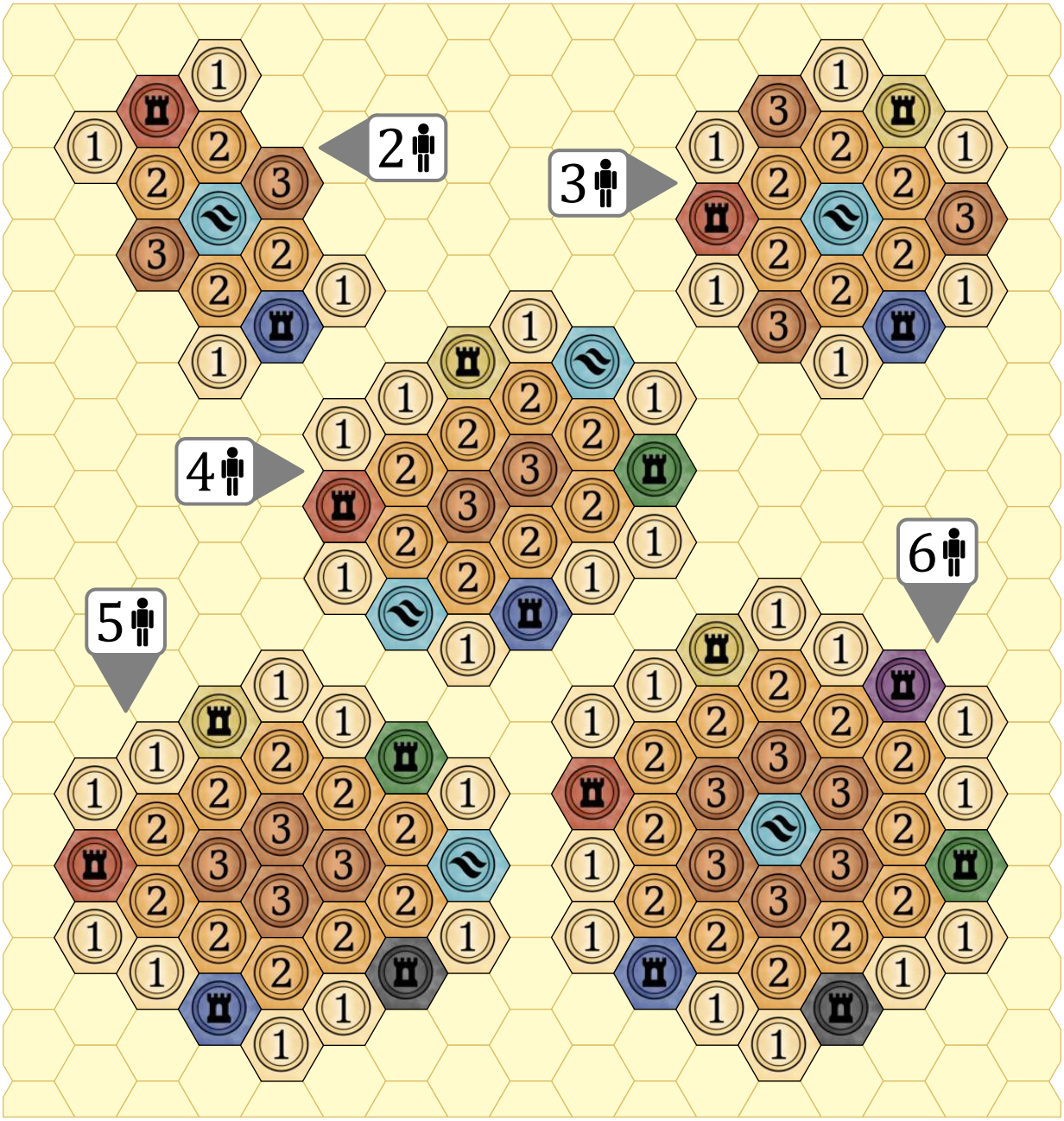
7. Piocher cinq cartes : Chaque joueur pioche à présent cinq cartes de leur pile pour constituer leur main initiale. Si un joueur pioche sa carte ***authority***, il devra la jouer immédiatement et pourra alors piocher deux cartes supplémentaires de sa pile. Les joueurs ne peuvent en aucun cas révéler leur main de cartes aux autres joueurs.

8. Déterminer le premier joueur : Le premier joueur sera déterminé de façon aléatoire, selon la méthode que vous souhaitez. Ce dernier commencera à jouer lors du premier tour de jeu de la partie, puis le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, jouera à son tour, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

La partie se termine dès qu'un joueur contrôle un nombre de territoires dont la valeur totale est supérieure ou égale à 13 points de victoire. Ce joueur est alors déclaré vainqueur.

CARTES

Chaque *carte* est assemblée de façon spécifique, en utilisant un nombre de tuiles *châteaux, lacs* et *territoires* qui dépend du nombre de joueurs. Les schémas ci-dessous indiquent les configurations de *cartes* pour des parties à deux, trois, quatre, cinq ou six joueurs. Pour assembler la *carte*, veillez à placer les tuiles faces visibles à leurs emplacements respectifs, comme indiqué ci-dessous. Les *territoires* de chaque *valeurs de points de victoire* sont distribués aléatoirement de façon à vous proposer de nouveaux défis à relever à chaque partie.



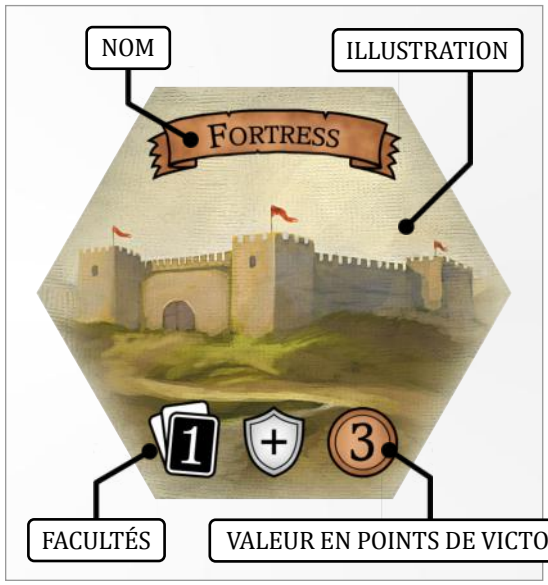
NOTE : *La boîte contient suffisamment de tuiles pour pouvoir jouer jusqu'à trois parties simultanément. Il sera donc possible, par exemple, de faire en même temps 2 parties à trois joueurs, 1 partie à deux joueurs et 1 partie à quatre joueurs, ou même 3 parties à deux joueurs.*

#	Configuration de la *carte* pour # **JOUEURS.**	**CHÂTEAU**	**TERRITOIRES** de valeur...	**LAC**

SCHÉMAS DE MISE EN PLACE

CONFIGURATION 2 JOUEURS

ZONE DU JOUEUR

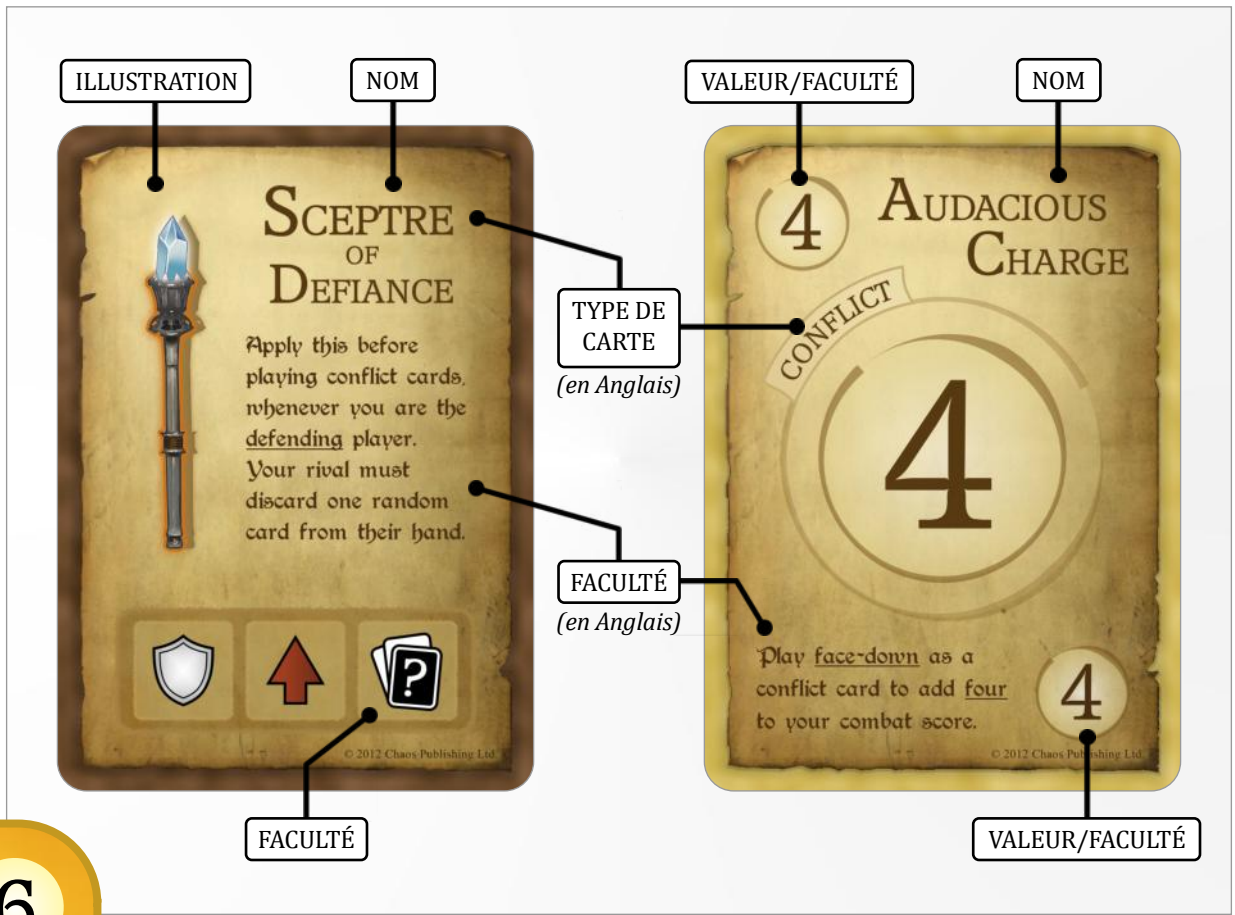


Ce schéma représente la zone du joueur ***Nivernais*** pendant une *bataille,* après qu'il ait joué ses cartes *conflit* et *soutien.* Il lui reste à présent deux cartes en main.

ICONOGRAPHIE

Dans ***Medieval Mastery***, la plupart des cartes et des tuiles ont recourt à des symboles pour représenter leurs différentes capacités. Certains de ces symboles se retrouveront plusieurs fois dans le jeu alors que d'autres sont spécifiques à certains *artefacts* ou *territoires.* Les pages suivantes détaillent tous les symboles que l'on peut trouver dans le jeu et les règles qui y sont associées. Les symboles sont suffisamment explicites pour que les joueurs n'aient plus besoin d'avoir recourt à ces pages de référence après quelques parties.

	Lorsque cette faculté est appliquée, **VOUS** êtes le *joueur affecté.*		Lorsque cette faculté est appliquée, **VOTRE RIVAL** est le *joueur affecté.*
La plupart des Artefacts		*Brutality, Defiance, Influence*	
	Cette faculté ne peut être utilisée qu'**UNE FOIS** lors de chacun de vos tours.		Lorsque vous appliquez cette faculté, vous pouvez choisir **N'IMPORTE QUEL JOUEUR**. Celui-ci sera le *joueur affecté.*
Toutes les couronnes		*Corruption, Prosperity*	
	Appliquez cette faculté après le *résultat de la bataille*, dès que vous **REMPORTEZ** une *bataille.*		Appliquez cette faculté après le *résultat de la bataille*, dès que vous **PERDEZ** une *bataille.*
Brutality, Greed, Preparation		*Cleansing, Devotion, Resurgence*	
	Appliquez cette faculté avant de jouer des cartes *conflit,* si vous êtes l' **ASSAILLANT**.		Appliquez cette faculté avant de jouer des cartes *conflit,* si vous êtes le **DÉFENSEUR**.
Fear, Influence, Rage		*Defiance, Loyalty, Vigour*	



ICONOGRAPHIE

Au début d'une *bataille*, l' **ASSAILLANT AJOUTE +1** à son *score de combat.*	Au début d'une *bataille*, le **DÉFENSEUR AJOUTE +1** à son *score de combat.*
Grasslands	*Fort, City, Fortress*
Ce *territoire* **N'A PAS** la *capacité* d'accueillir 6 chevaliers. Il peut accueillir ♯ chevaliers, comme indiqué.	Lorsqu'ils sont engagés dans une *bataille* sur ce *territoire*, les joueurs **NE PEUVENT PAS** jouer de cartes *soutien.*
Cave, Battlefield	*Mountains*
Le *joueur affecté* **PLACE 1** chevalier supplémentaire dans son *château*. Les facultés du *territoire* s'appliquent une fois ce dernier *conquis.*	Le *joueur affecté* **PERD 1** chevalier dans le *territoire* disputé. Les facultés du *territoire* s'appliquent une fois ce dernier *conquis.*
Devotion | Village, City, Shrine	*Brutality | Marshlands*
Le joueur *affecté* **PIOCHE** des cartes **JUSQU'À** ce qu'il en ait **SIX** en main.	Le *joueur affecté* **peut défausser une carte de son choix** de sa main. Les facultés du *territoire* s'appliquent une fois ce dernier *conquis.*
Greed, Resurgence	*Fury, Cleansing, Preparation | Ruins, Abbey, Fortress*
+1 Le *joueur affecté* **AJOUTE +1** à son *score de combat.*	Le *joueur affecté* **DÉFAUSSE AU HASARD 1** carte de sa main.
Rage, Loyalty	*Defiance, Influence*
CHOISISSEZ ET DÉTRUISEZ 1 *artefact* appartenant au *joueur affecté.*	**REGARDEZ** les **QUATRE** premières cartes sur le haut de la pile du *joueur affecté* et replacez-les dans l'ordre que vous souhaitez.
Corruption	*Insight*
Le *joueur affecté* **MÉLANGE** dans sa pile **1 CARTE** ayant été ajoutée à sa défausse lors d'un tour précédent.	Le *joueur affecté* **RÉPARTIT À NOUVEAU** ses chevaliers. Ceci **N'EST PAS** considéré comme une *avancée.*
Order	*Vitality*
Le *joueur affecté* **peut COMBATTRE** comme s'il disposait du **MÊME** nombre de chevaliers que son *rival.* **N'AJUSTEZ PAS** la valeur des dés; les joueurs **N'OBTIENNENT PAS** de chevaliers supplémentaires sur le *territoire* disputé.	
Fear, Vigour	
Les chevaliers **DE DÉPART** d'un joueur sont répartis équitablement entre son *château* et toutes ***homelands*** adjacentes à ce dernier.	**REGARDEZ** la carte placée sur le haut de la pile du *joueur affecté;* vous **POUVEZ CHOISIR** de la laisser sur le dessus ou de la défausser.
Homelands	*Prosperity*
Au début d'une *bataille*, les joueurs y participant **LANCENT CHACUN 1** dé. Le joueur obtenant le résultat **LE PLUS BAS PERD 1** chevalier en provenance de l'***arena***. En cas d'égalité, **CHAQUE JOUEUR PERD 1** chevalier. Si cela a pour conséquence qu'un des joueurs n'ait plus de chevalier dans l'***arena***, la *bataille* **PREND FIN.**	
Arena	

NOTE : *Lorsqu'un joueur conquiert un territoire, il devient alors le joueur affecté lorsqu'il s'agit d'en résoudre les facultés.*

TOUR DE JEU

1. PLACER DES CHEVALIERS

Au début de chacun de ses tours, le joueur a la possibilité de placer **trois** chevaliers dans son *château.* Il les ajoute pour cela aux dés déjà positionnés sur son *château.* S'il lui reste encore des chevaliers à placer, le joueur prend alors un dé de sa *réserve* et le place sur son *château* pour représenter les chevaliers en question. Si d'aventure, bien que cela soit peu probable, il ne restait plus aucun dé dans la *réserve*, les chevaliers restants à placer sont alors perdus.

Les *châteaux* ont une *capacité* illimitée et peuvent recevoir autant de chevaliers que nécessaire. Le *château* d'un joueur ne peut être *conquis* par un autre joueur; il n'est donc **PAS** nécessaire d'y laisser des chevaliers pour en assurer la défense.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1. Placez trois chevaliers
2. Jouez des cartes *ressource*
3. Utilisez des *couronnes*
4. *Répartissez* les chevaliers
5. Effectuez une *avancée*
6. *Bataille*
7. Jouez des cartes *ressource*
8. Utilisez des *couronnes*
9. *Restaurez* les *artefacts*

2. & 7. JOUER DES RESSOURCES

Quatre types de cartes *ressource* sont disponibles dans le paquet de cartes d'un joueur: ***call to arms***, ***authority***, ***tactical advance*** et ***fracture***. Lorsqu'un joueur décide de jouer une de ces cartes, il doit la révéler aux autres joueurs, en appliquer les effets, puis la poser face visible sur sa pile de défausse.

AUTHORITY : Après avoir pioché, jouez cette carte pour pouvoir piocher immédiatement deux cartes supplémentaires.

CALL TO ARMS : Jouez cette carte, uniquement durant votre tour, pour pouvoir placer deux chevaliers supplémentaires dans votre *château.*

TACTICAL ADVANCE : Jouez cette carte, uniquement durant votre tour, pour pouvoir *répartir* vos chevaliers et *avancer* une fois de plus.

Les cartes ***call to arms*** et ***tactical advance*** ne peuvent être jouées **QU'**avant ou après avoir *réparti* vos chevaliers et effectué votre *avancée* pour ce tour. Elles **ne peuvent pas** être jouées pendant la *répartition*, pendant une *avancée*, ou durant une *bataille*.

NOTE : *lorsqu'ils sont détruits, les artefacts sont retournés face cachée. Leur faculté ne pourra être utilisée ou appliquée jusqu'à ce que l'artefact ait été restauré, et donc replacé face visible.* *(Voir page 13)*

FRACTURE : Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment* pour annuler l'effet d'un *artefact* d'un adversaire et le détruire.

* La carte ***fracture*** peut être utilisée **seulement** pendant votre tour ou lorsqu'un autre joueur utilise une de ses cartes *artefact*. Elle **NE PEUT** être utilisée pendant une *répartition ou* une *avancée.* Elle peut être utilisée dans les cas suivants:

- Avant ou après la *répartition* de vos chevaliers ou une *avancée*, durant ce tour.
- Dès qu'un joueur déclare qu'il va utiliser une de ses cartes *couronne.* Tous les joueurs, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire ont alors la possibilité de jouer une carte ***fracture*** sur cette ***couronne***.
- Juste après que les facultés d'un *sceptre* ou d'un *orbe* aient été appliquées, durant une *bataille.* Tous les joueurs,en commençant par l'assaillant, puis dans le sens horaire ont alors la possibilité de jouer une carte ***fracture*** sur un des ***artefacts***.

Une fois que tous les joueurs ont eu la possibilité de détruire un *artefact*, les effets de ce dernier sont appliqués et la partie se poursuit normalement.

3. & 8. UTILISER LES COURONNES

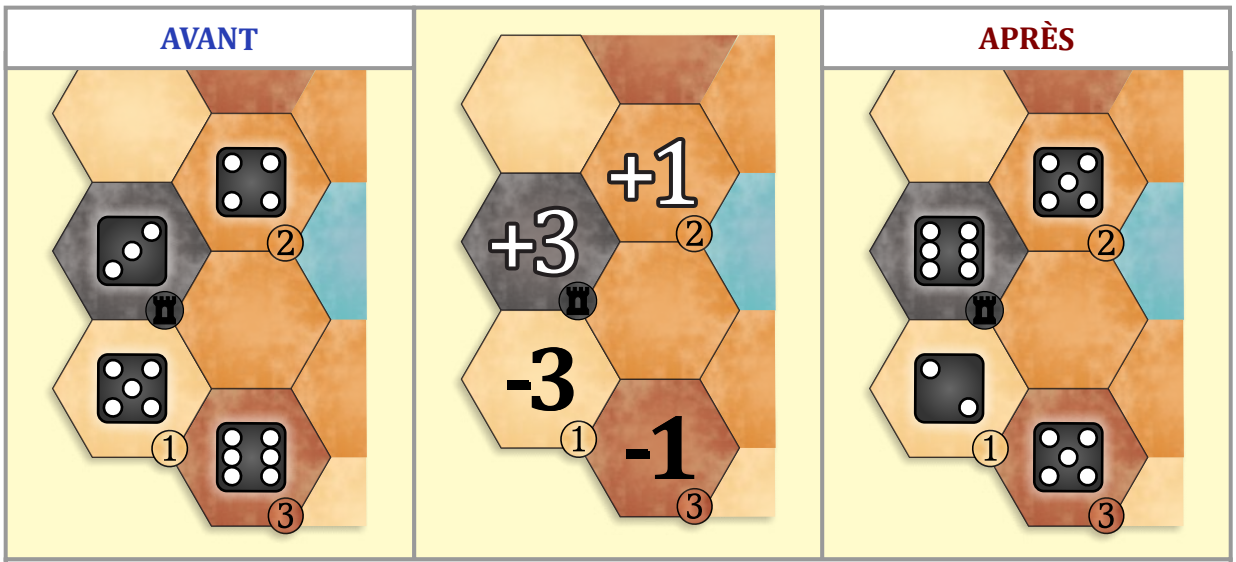
Les joueurs ne peuvent utiliser les facultés de leur *couronne* **que** durant un de leur propre tour. Ils **NE PEUVENT** utiliser leur *couronne* pendant une *répartition,* une *avancée* ou une *bataille.* Le meilleur moment pour jouer une carte *couronne* est donc habituellement après une *répartition* ou une *avancée* durant ce tour. La carte ***crown of vitality*** est une exception car le meilleur moment pour l'utiliser est avant la fin du tour d'un joueur. Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser les facultés de leur *couronne* durant leur tour.

NOTE : *Si un joueur dispose de moins de quatre cartes dans sa main lorsque la carte* ***crown of insight*** *est jouée, il devra mélanger sa pile de défausse et la placer sous les cartes qu'il reste dans sa pioche, faces cachées. Puis, comme d'habitude, regardez les quatre cartes sur le dessus de la pioche et replacez les dans l'ordre de votre choix.*

4. RÉPARTIR LES CHEVALIERS

La *répartition* est le processus consistant à déplacer des chevaliers entre le *château* d'un joueur et les *territoires* sous son contrôle. Les joueurs ne peuvent *répartir* leurs chevaliers **qu'une seule fois** par tour, et **uniquement** avant d'effectuer leurs *avancées.* Si un joueur utilise une carte ***tactical advance***, il pourra cependant effectuer une seconde *répartition* et *avancée* durant ce tour. Cela permet aux joueurs de préparer leurs *avancées*, en renvoyant les chevaliers vers leurs *châteaux* respectifs, tout en leur donnant la possibilité de renforcer les *territoires* les plus vulnérables aux attaques potentielles. Un joueur débutera et finira toujours sa *répartition* avec le même nombre de chevaliers sur la *carte.*

Pour *répartir* des chevaliers, un joueur devra diminuer le nombre de chevaliers postés sur son *château* ou sur les *territoires* sous son contrôle. Il pourra alors augmenter d'un nombre égal le nombre de chevaliers postés sur son *château* ou sur les *territoires* sous son contrôle. Il est important de retenir qu'une *avancée* est toujours réalisée grâce aux chevaliers postés sur le *château* d'un joueur. Les *territoires* ont tous, sauf mention contraire, une *capacité* de six chevaliers. Un joueur devra toujours avoir au moins un chevalier posté sur chaque *territoire* sous son contrôle. Un joueur **ne pourra** effectuer une *répartition* si la conséquence de cette dernière est qu'un *territoire* soit occupé par plus de chevaliers que sa *capacité* ne le permet ou laissé sans aucun chevalier posté dessus. Lorsque cela est possible, les joueurs utiliseront un seul dé pour représenter les chevaliers postés sur un de leurs *territoires.*



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a ôté trois chevaliers de son *territoire* de valeur 1 et un autre chevalier de son *territoire* de valeur 3. Il place trois de ces chevaliers dans son *château*, portant le total des chevaliers qui y sont postés à six. Il place ensuite le chevalier restant sur son *territoire* de valeur 2, portant ainsi le nombre de chevaliers postés sur ce *territoire* à cinq.

— *Le Système Féodal*

Le système féodal prévaut en Europe à travers tout le moyen-âge, du 9ème au 17ème siècle. La féodalité structurait la société autour d'un ensemble de coutumes législatives et militaires basées sur la mise à disposition de terres en échanges de services consentis.

La structure du système féodal pourrait être décrite comme une pyramide avec le roi à son sommet. Le roi distribuait des terres et des titres aux nobles aidant la couronne et le pays, que ce soit en soutenant le roi durant les périodes de guerre ou en se dévouant totalement au service de la couronne.

Le roi accordait souvent également des terres et des titres aux nobles dissidents s'ils acceptaient de reconnaître l'autorité de la couronne. Les seigneurs pouvaient alors, à leur tour, utiliser ces terres ou celles obtenues par héritage afin de s'assurer le soutien de leurs propres vassaux.

LES LIGNES D'APPROVISIONNEMENT

On dit qu'un *territoire* contrôlé par un joueur dispose d'une *ligne d'approvisionnement* **seulement si** ce *territoire* est adjacent au *château* de ce joueur ou si l'on peut tracer une route continue entre ce *territoire* et le *château* du joueur, que ce soit à travers des *lacs* ou d'autres *territoires* sous son contrôle. Les *lacs* sont toujours considérés comme contrôlés par l'ensemble des joueurs, permettant donc à tous les joueurs de les utiliser pour tracer une *ligne d'approvisionnement* les traversant.

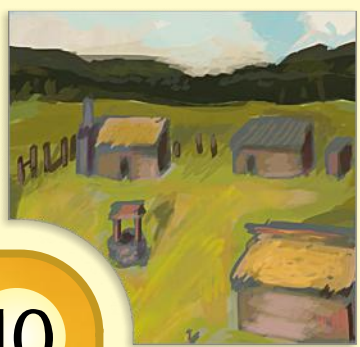
Si un *territoire* ne dispose pas d'une *ligne d'approvisionnement,* **aucun** chevalier présent sur ce *territoire* ne pourra être déplacé durant une *répartition*, tout comme **aucun** chevalier ne pourra y être ajouté. De plus, aucune *avancée* ne pourra être faite en direction d'un *territoire* adjacent à un *territoire* ne disposant pas d'une *ligne d'approvisionnement*, à moins que la destination de cette *avancée* ne soit un *territoire* adjacent à un *territoire* sous votre contrôle disposant d'une *ligne d'approvisionnement.*

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur rouge peut bien tracer une route sans interruption entre le *territoire* A et son *château,* passant par le *territoire* B. On considère alors que le *territoire* A dispose d'une *ligne d'approvisionnement.* Comme vous pouvez le voir sur cet exemple, tous les *territoires* disposent d'une *ligne d'approvisionnement* car ils peuvent être reliés sans interruption à leurs *châteaux* respectifs.

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur jaune a effectué une *avancée* en direction du *territoire* B avant de le conquérir. Le *territoire* A ne dispose désormais plus de *ligne d'approvisionnement*. Le joueur jaune, en revanche, dispose bien d'une *ligne d'approvisionnement,* car il peut tracer une route continue entre le *territoire* B et son *château* en passant par le *lac.*

— *Le Système Féodal*

La notion même de féodalité gravite autour des concepts de seigneurs, vassaux et fiefs. Le seigneur était un noble disposant d'une terre, son "fief", qu'il pouvait mettre à disposition d'autres nobles de rang inférieur, dès lors que ces derniers acceptaient de devenir ses vassaux.

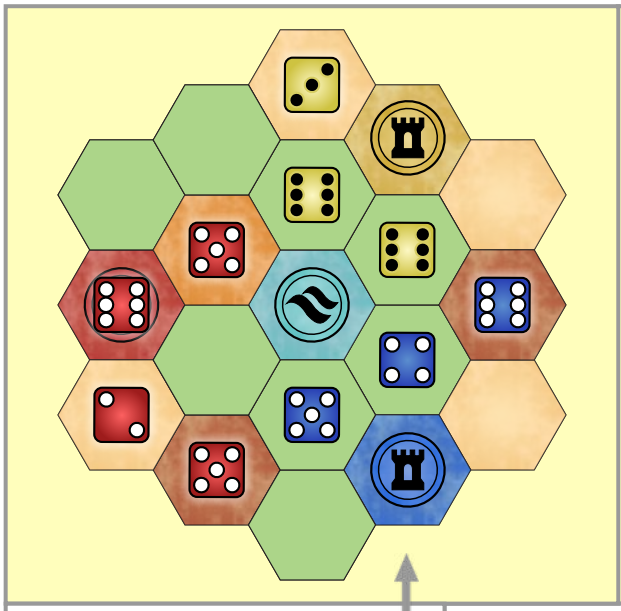


Avant de pouvoir mettre un fief à disposition de quelqu'un, le seigneur devait d'abord faire de cette personne son vassal, au cours d'une cérémonie appelée "Cérémonie de l'hommage". Elle se déroulait en deux parties: La remise de l'Aveu, un document écrit par le vassal à son suzerain, puis le serment de fidélité, formant un pacte sacré entre les deux hommes.

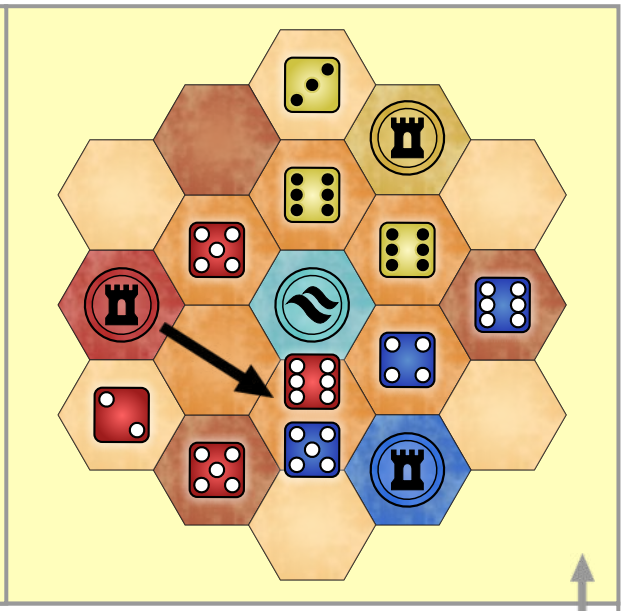
Une fois l'hommage terminé, le seigneur et son vassal entretenaient désormais des liens dits féodaux-vassaliques comportant des devoirs et obligations réciproques. En échange de l'utilisation du fief et du bénéfice de la protection et du prestige de son suzerain, le vassal acceptait de verser une partie des revenus générés grâce à ce fief et de soutenir son seigneur en temps de guerre. Le vassal avait, de plus, d'autres obligations comme celle de conseil auprès de son suzerain, pour constituer un tribunal ou rendre justice.

5. FAIRE UNE AVANCÉE

Une *avancée* est le processus au cours duquel des chevaliers sont déplacés du *château* d'un joueur vers un *territoire* **qui n'est pas** encore sous son contrôle. Un joueur ne pourra effectuer **qu'une seule** *avancée* par tour à moins qu'il ne joue une carte ***tactical advance***. Un joueur fait une *avancée* en déplaçant un certain nombre de chevaliers en provenance de son *château* vers un *territoire* adjacent à ce dernier ou à un *territoire* sous son contrôle. On ne pourra faire *avancer* sur un *territoire* plus de chevaliers que la *capacité* de ce *territoire,* habituellement jusqu'à un maximum de six. Si un joueur contrôle un *territoire* adjacent à un *lac*, il pourra effectuer une *avancée* sur n'importe quel *territoire* adjacent à ce *lac.* Les *lacs* relient entre eux tous les *territoires* le bordant.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur rouge peut effectuer une *avancée* sur n'importe laquelle des tuiles *territoires* sur fond vert.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur rouge a décidé de faire une *avancée* vers un des *territoires* contrôlés par le joueur bleu. Une *bataille* va alors être engagée entre les deux joueurs sur ce *territoire*, en utilisant pour cela les chevaliers présents sur ce *territoire.*

Lorsqu'un joueur fait une *avancée* sur un *territoire* qui n'est encore sous le contrôle de **personne,** le joueur conquiert automatiquement ce *territoire* et en applique les facultés éventuelles. Lorsqu'un joueur fait une *avancée* sur un *territoire* déjà contrôlé par un autre joueur, les deux joueurs **doivent** démarrer une *bataille* en utilisant les chevaliers présents sur ce *territoire.* Il n'est pas obligatoire de réaliser une *avancée* durant son tour.

6. LES BATAILLES

Une *bataille* a lieu lorsqu'un joueur effectue une *avancée* sur un *territoire* contrôlé par un autre joueur. Le joueur ayant réalisé cette *avancée* est l'**assaillant**, l'autre joueur est le **défenseur.** Ces deux joueurs, et seulement eux, prendront part à la *bataille* et serons dès lors considérés comme *rivaux.* Le *territoire* est considéré comme "disputé" jusqu'à la fin de la *bataille.*

Les deux joueurs impliqués dans une *bataille* démarreront avec un *score de combat* égal au nombre de chevaliers qui occupent le *territoire* disputé. Si, par exemple, un joueur dispos de quatre chevaliers sur le *territoire* disputé, il démarrera la *bataille* avec un *score de combat* de quatre. Chaque joueur dispose donc à présent de son propre *score de combat.*

DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

1. Appliquez les facultés d'un *territoire*
2. Piochez jusqu'à cinq cartes
3. Appliquez les facultés des *sceptres*
4. Jouez des cartes *conflit*
5. Jouez des cartes *soutien*
6. Déterminez l'*issue de la bataille*
7. Appliquez les facultés des *orbes*
8. Ôtez les chevaliers éliminés et *repliez-vous*
9. Appliquez les facultés d'un *territoire*

Durant une *bataille*, les joueurs ajouteront à leur *score de combat* différents bonus octroyés par l'application des effets d'un *territoire,* les facultés d'un *artefacts* ou encore une carte *conflit* ou un certain nombre cartes *soutien* venant de sa main. Le joueur obtenant le *score de combat* le plus élevé est considéré vainqueur de la *bataille.*

DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

1. Appliquez les facultés d'un *territoire :* Si le *territoire* disputé dispose de *facultés* susceptibles d'êtres appliquées dès le début de la *bataille.*

2. Piochez jusqu'à cinq cartes : Les deux joueurs piochent des cartes de leur paquet jusqu'à avoir reconstituée leur main de 5 cartes. Si un des joueurs pioche sa carte ***authority,*** il la jouera immédiatement après que les mains aient été reconstituées. Si un joueur doit piocher une carte et qu'il n'en reste plus aucune dans son paquet, il mélangera alors sa défausse pour en constituer un nouveau qui sera placé devant lui, avant de continuer à piocher les cartes nécessaires.

3. Appliquez les facultés des *sceptres :* En commençant par l'assaillant, puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur (y compris les joueurs qui ne sont pas impliqués dans la *bataille*) aura la possibilité de jouer une carte ***fracture*** sur un des *sceptres* des joueurs impliqués dans la *bataille*. Une fois que tous les joueurs ont eu une chance de pouvoir détruire ces *sceptres*, appliquez les effets de ceux qui n'ont pas été détruits.

4. Jouez des cartes *conflit :* Les deux joueurs impliqués dans la *bataille* choisissent chacun une de leurs cartes *conflit* et les posent faces cachées devant eux. Si un joueur ne dispose plus de cartes *conflit*, la *bataille* continue comme si ce dernier avait joué une carte *conflit* de valeur 0. Les cartes sont ensuite révélées simultanément. Chaque joueur ajoute la valeur de sa carte *conflit* à son *score de combat.* Les cartes *conflits* jouées resteront en jeu, pour mémoire, jusqu'à la fin de la *bataille.*

5. Jouez des cartes *soutien :* En commençant par le joueur ayant le *score de combat* le plus faible, les joueurs impliqués dans la *bataille* joueront à tour de rôle des cartes *soutien* de leur main, et ce jusqu'à ce qu'un des joueurs décide ou ne puisse **plus** jouer de cartes *soutien.* Chaque joueur ajoute la valeur de sa carte *soutien* à son *score de combat.* Les cartes *soutien* jouées resteront en jeu, pour mémoire, jusqu'à la fin de la *bataille.*

6. Déterminez l'*issue de la bataille :* On compare alors les *scores de combat* respectifs de chaque joueur. Le joueur ayant le *score de combat* le plus élevé haut remporte la *bataille* à hauteur de la différence entre les deux *scores de combat*. ***En cas d'égalité***, le joueur défenseur remporte la *bataille* comme s'il avait gagné avec une différence de un.

7. Appliquez les facultés des *orbes :* En commençant par l'assaillant, puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur (y compris les joueurs qui ne sont pas impliqués dans la *bataille*) aura la possibilité de jouer une carte ***fracture*** sur un des *orbes* des joueurs impliqués dans la *bataille*. Une fois que tous les joueurs ont eu une chance de pouvoir détruire ces *orbes*, appliquez les effets de ceux qui n'ont pas été détruits.

8. Ôtez les chevaliers éliminés et *repliez vous :* Le joueur vaincu perd un nombre de chevaliers présents sur le *territoire* disputé égal à la différence entre les deux *scores de combat.* Les chevaliers restants sur le *territoire* disputé se replient alors vers leur *château.* Un joueur ne peut perdre **que** les chevaliers présents sur le *territoire* disputé, même si la différence entre les deux *scores de combat* est supérieure au nombre de chevaliers présents sur ce *territoire.*

9. Appliquez les facultés d'un *territoire :* Si l'assaillant remporte la *bataille,* il *conquiert* le *territoire* et **doit** en appliquer les éventuelles facultés. Si le défenseur remporte la *bataille* et a donc défendu le *territoire* disputé, il en garde le contrôle. Il n'a cependant **pas** *conquis* le *territoire* et ne **peut donc pas** en appliquer les facultés. Les cartes *conflit* et *soutien* jouées durant cette *bataille* sont défaussées, et l'assaillant peut poursuivre son tour de jeu.

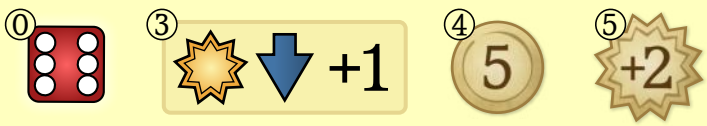
NOTE : *Il est de la responsabilité de chaque joueur de veiller à ce que les effets des* ***sceptres, orbes*** *et* ***territoires*** *soient correctement appliqués. Si un effet n'a, par mégarde, pas été appliqué comme il aurait du l'être, il est toujours possible pour les joueurs de décider de "revenir en arrière" pour corriger cette erreur.*

EXEMPLE DE BATAILLE

L'**assaillant** déplace six chevaliers sur la tuile ***city***, occupée par cinq chevaliers appartenant au **défenseur**.

1) Au début de la bataille, la faculté de la tuile ***city*** est appliquée, apportant un bonus de **+1** au *score de combat* du **défenseur**. [**A**:6, **D**:6].

JOUEUR ASSAILLANT SCORE DE COMBAT = 14



JOUEUR DÉFENSEUR SCORE DE COMBAT = 12

SCEPTRE OF RAGE

CITY

SCEPTRE OF DEFIANCE

ORB OF BRUTALITY

ORB OF PREPARATION

2) Les joueurs piochent. 3) Le joueur **assaillant** joue une carte ***fracture*** pour détruire le ***sceptre of defiance*** du **défenseur**. La faculté de la carte ***sceptre of rage*** du joueur **assaillant** est appliquée, ajoutant **+1** à son propre *score de combat.* [**A**:7, **D**:6] 4) Les joueurs placent chacun une carte *conflit* face cachée. L'**assaillant** dévoile la sienne, qui se révèle être un **5**, tandis que le **défenseur** ne dispose que d'un **3**. [**A**:12, **D**:9]. 5) Ayant le *score de combat* le plus faible, le **défenseur** peut jouer 2 cartes *soutien,* un **+1** et un **+2**. [**A**:12, **D** :12]. En réaction, l'**assaillant** joue à son tour une carte *soutien* **+2** [**A**:14, **D**:12]. 6) L'**assaillant** n'a plus de cartes *soutien* a jouer, il remporte donc la bataille avec une différence de **2**. 7) Aucun des joueurs ne décide d'utiliser de cartes ***fracture***, l'**assaillant** peut donc appliquer l'effet de son ***orb of brutality***, faisant perdre au **défenseur** un chevalier présent sur la tuile ***city***. L'***orb of preparation*** du **défenseur** n'est **pas** utilisé durant cette *bataille.* 8) Le **défenseur** perd **2** chevaliers placés sur la tuile ***city*** et doit faire *battre en retraite* les **2** chevaliers restants en direction de son *château.* 9) L'**assaillant** conquiert la tuile ***city*** et peut donc en appliquer son autre faculté, qui lui permet de rajouter **1** chevalier dans son propre *château.*

9. RESTAURER LES ARTEFACTS

A la fin de son tour, chaque joueur *restaure* tous ses *artefacts* détruits durant le tour précédent, en retournant leurs cartes face visible. Les *artefacts* d'un joueur ayant été *détruits* durant ce tour **ne sont pas** *restaurés* avant la fin de son prochain tour.

Le joueur achève son tour une fois qu'il a *restauré* ses *artefacts détruits.* Il est à présent trop tard pour pouvoir utiliser la *faculté* d'une *couronne* venant d'être *restaurée.* Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

BUT DU JEU

Tous les *territoires* ont une *valeur de points de victoire* de 1, 2 ou 3. Chaque *territoire* que contrôle un joueur lui octroiera un nombre de points de victoire égal à cette valeur. Pour remporter le jeu, il faudra contrôler un nombre de *territoires* valant un total de 13 points de victoire.

Un joueur contrôle un *territoire* tant qu'il est le seul à disposer de chevaliers occupant ce dernier. Dés qu'un joueur contrôle un nombre de *territoires* dont les valeurs cumulées lui permettent de totaliser au moins 13 points de victoire, il est considéré vainqueur.

NOTE : *un territoire contrôlé par un joueur rapportera toujours des points de victoire, même si celui-ci ne dispose pas d'une ligne d'approvisionnement.*

RÈGLES OPTIONNELLES

ALLÉGEANCE *...pour les joueurs souhaitant faire équipe pour remporter la victoire !*

Uniquement pour les parties à quatre ou six joueurs : afin de pouvoir diviser les joueurs en équipes de deux ou trois joueurs.

Par équipes de deux : Lorsque les joueurs forment des équipes de deux joueurs, chaque jouer est assis en face de son coéquipier. Ils remportent la victoire ensemble dès qu'ils contrôlent suffisamment de *territoires* pour atteindre 20 points de victoire.

Par équipes de trois : dans une partie à six joueurs, on créera deux équipes de trois joueurs. Les joueurs seront placés autour de la table de sorte que chaque joueur soit entouré de deux joueurs adverses. Les joueurs d'une équipe remportent ensemble la victoire dès qu'ils contrôlent suffisamment de *territoires* pour atteindre 30 points de victoire.

On **ne peut** jouer cette règle en combinaison avec la règle optionnelle "Le siège du château". Les joueurs **ne peuvent** effectuer d'*avancée* dans des *territoires* contrôlés par d'autres joueurs de leur équipe. De plus, durant une *bataille*, chaque membre d'une même équipe, ainsi que tous les joueurs engagés dans la *bataille,* peuvent jouer des cartes *soutien* qu'ils ajouteront au total du *score de combat* du joueur de leur équipe. Ces joueurs procéderont à tour de rôle, dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'ils aient tous décidés d'arrêter de jouer des cartes.

LE SIÈGE DU CHÂTEAU *...pour les joueurs souhaitant pouvoir s'emparer des châteaux adverses !*

Les joueurs peuvent effectuer des *avancées* vers les *châteaux* de leurs adversaires. Lorsqu'un *château* est disputé, le défenseur agira durant la *bataille* comme s'il disposait de **8** chevaliers das son *château*, et ce quel que soit le nombre de chevaliers réellement présents dans son *château.* Un joueur ne pourra effectuer une *avancée* vers un *château* adverse qu'avec **six** chevaliers **maximum**. Un joueur remporte la partie dès qu'il a *conquis* un *château* adverse. On peut bien sur toujours gagner le jeu de la façon habituelle.

COUPE-GORGE *...pour un jeu plus brutal !*

Dès qu'un *territoire* ne dispose plus de *ligne d'approvisionnement*, tous les chevaliers occupant ce *territoire* sont retirés immédiatement de la *carte.* Les chevaliers **ne se** *replient* **pas** et **ne sont pas** renvoyés vers leur *château.*

ESCARMOUCHE *...pour un jeu plus court !*

Au lieu des **13** habituels, un joueur remporte la victoire dès qu'il contrôle suffisamment de *territoires* pour atteindre au moins **11** points de victoire. Les tuiles ***homelands*** ne rapportent pas de points de victoire dans ce mode de jeu.

CHAOS *...pour plus de chaos et de lancers de dés !*

Chaque joueur démarre la partie avec six chevaliers supplémentaires dans son *château.* Lorsqu'un joueur remporte une *bataille,* et avant que les facultés de l'*orbe* ne soient appliquées, le joueur victorieux lancera un dé pour chacun de ses chevaliers présents sur le *territoire* disputé. Sur un résultat de **1**, il perd **1** chevalier. Si, à la suite de ces lancers, le joueur **ne** dispose plus d'aucun chevalier sur le *territoire* disputé, on considérera qu'il a perdu la *bataille*. Le joueur qui était jusque là considéré comme le perdant de la *bataille* n'aura donc **pas à se** *replier* et pourra *conquérir* le *territoire* ou en garder le contrôle. S'il **ne** reste plus aucun chevalier sur ce *territoire*, la *bataille* prend fin.

CRÉDITS

Création : Miles Ratcliffe
Développement : David Inker, Miles Ratcliffe
Edition : David Inker, Miles Ratcliffe
Traduction : Bernard Cabarrou

Conception graphique : Miles Ratcliffe
Illustration de couverture : Miguel Coimbra
Illustration intérieures et logo : Gary Simpson

Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse : info@chaospublishing.com

D'AUTRES TRADUCTIONS DE CE LIVRET SONT DISPONIBLES SUR LE SITE :
http://www.chaospublishing.com

© 2012 Chaos Publishing Limited

Relecture : Jonathan Baker, Patrick Brennan, Telly Diallo, Michal Dziewonski, Nate Kurth, Victoria Osborne, Angelika Ratcliffe

Testeurs : Dave Berry, Lewis Clarke, Martin Farrell, Luke Gibbons, Eileen Gillmore, James Hamilton, Brian Hoare, James Legate-Bags, Jo Nicholson, Donald Oddy, Andy Ogden, John Parr, Martin Preston, Angelika Ratcliffe, Mark Ratcliffe, James Tottle, Chris Walkley

Remerciements : *Medieval Mastery* a été tiré une première fois à un nombre d'exemplaires limité en juin 2011. Après le succès de cette première édition, nous avons commencé à travailler sur cette seconde édition afin de permettre une meilleure distribution du jeu. Nous tenons à remercier toutes les personnes qui nous ont soutenu et ont acheté un exemplaire de la première édition. Nous tenons aussi à remercier l'ensemble de la communauté du site BoardGameGeek pour leurs précieux retours et suggestions sur notre jeu, ainsi que tous ceux qui nous ont soutenu sur indiegogo pour leur enthousiasme et soutien sans faille.

MOTS-CLÉS

Avancée : Le processus au cours duquel des chevaliers sont déplacés du *château* d'un joueur vers un *territoire* qui n'est pas encore sous son contrôle.

Adjacent : Deux tuiles sont adjacentes si elles se touchent par un de leurs côtés.

Annuler : Empêcher l'application de l'effet d'une faculté.

Bataille : Une *bataille* a lieu lorsqu'un joueur effectue une *avancée* sur un *territoire* contrôlé par un autre joueur.

Capacité : Le nombre maximum de chevaliers qu'un joueur peut placer sur un *territoire.*

Chevalier : Chaque point sur la face d'un dé représente un de vos chevaliers.

Conquérir : C'est obtenir le contrôle d'un *territoire,* que ce soit suite à une *avancée* vers un *territoire* inoccupé ou en remportant une *bataille* en tant qu'assaillant.

Contrôler : Un joueur contrôle un *territoire* tant qu'il est le seul à avoir des chevaliers dessus.

Détruire : L'action de retourner une carte *artefact* face cachée. On ne peut utiliser ou appliquer les facultés d'une carte *détruite.*

Défausser : Placer une carte face visible sur sa pile de défausse.

Issue de la bataille : Une phase de la *bataille* durant laquelle le vainqueur est déterminé en comparant les *scores de combat* de chaque joueur.

Jouer : Appliquer les effets d'une carte de votre main avant de l'envoyer vers votre défausse.

Main : Ce sont les cartes que vous tenez physiquement et gardez cachées des autres joueurs durant la partie.

Ligne d'approvisionnement : Un *territoire* contrôlé par un joueur dispose d'une *ligne d'approvisionnement* si l'on peut tracer une route continue entre ce *territoire* et le *château* du joueur, que ce soit à travers des *lacs* ou d'autres *territoires* sous son contrôle.

Piocher : Prendre une carte placée sur le dessus de votre paquet et l'ajouter à votre main de carte, sans la révéler aux autres joueurs.

Regarder : C'est l'action de prendre des cartes sur le dessus de la pioche d'un autre joueur et de les regarder sans les révéler aux autres joueurs.

Répartir : Le processus par lequel on déplace des chevaliers entre le *château* d'un joueur et les *territoires* qu'il contrôle.

Restaurer : Retourner une carte *artefact* précédemment détruite (et donc placée face cachée) de sorte qu'elle soit placée face visible.

Rival : Durant une *bataille,* l'assaillant est le *rival* du défenseur, et vice-versa.

Score de combat : C'est la somme du nombre de chevaliers qu'un joueur a sur un *territoire* donné, des facultés et effets des *artefacts* ou d'un *territoire*, et la valeur cumulée des cartes *conflit* et *soutien* jouées durant une *bataille.*

Se replier : Renvoyer, après la résolution d'une *bataille,* les chevaliers restants vers le *château* d'un joueur.

INDEX

Aide de jeu....16
Allégeance....14
Authority....8
But du jeu....13
Les batailles....11
Escarmouche....14
Exemple de bataille....13
Call to Arms....8
Cartes....4
Chaos....14
Coupe-gorge....14
Crédits....14
Déroulement d'une bataille....12
Description d'un carte....6
Description d'une tuile....5
Faire une avancée....11
Fracture....8
Iconographie....6-7
Jouer des ressources....8
Le siège du château....14
Le système féodal....9-10
Les lignes d'approvisionnement....10
Matériel....2
Mise en place....3
Mots-clés....15
Placer des chevaliers....8
Présentation....2
Règles optionnelles....14
Répartir les chevaliers....9
Restaurer les artefacts....13
Schémas de mise en place....5
Tactical Advance....8
Tour de jeu....8-13
Utiliser les couronnes....8

AIDE DE JEU

Lorsque cette faculté est appliquée, **VOUS** êtes le *joueur affecté.*

Lorsque cette faculté est appliquée, **VOTRE RIVAL** est le *joueur affecté.*

Lorsque vous appliquez cette faculté, vous pouvez choisir **N'IMPORTE QUEL JOUEUR**.

Cette faculté ne peut être utilisée qu'**UNE FOIS** lors de chacun de vos tours.

Appliquez cette faculté après le *résultat de la bataille*, dès que vous **REMPORTEZ** une *bataille.*

Appliquez cette faculté avant de jouer des cartes *conflit,* si vous êtes l' **ASSAILLANT**.

Appliquez cette faculté après le *résultat de la bataille*, dès que vous **PERDEZ** une *bataille.*

Appliquez cette faculté avant de jouer des cartes *conflit,* si vous êtes le **DÉFENSEUR**.

Ce *territoire* peut accueillir ♯ chevaliers, comme indiqué.

+1

Le *joueur affecté* **AJOUTE +1** à son *score de combat.*

Lorsqu'ils sont engagés dans une *bataille* sur ce *territoire*, les joueurs **NE PEUVENT PAS** jouer de cartes *soutien.*

Le joueur *affecté* **PIOCHE** des cartes **JUSQU'À** ce qu'il en ait **SIX** en main.

Au début d'une *bataille*, l' **ASSAILLANT AJOUTE +1** à son *score de combat.*

Le *joueur affecté* **PLACE 1** chevalier supplémentaire dans son *château*.

Le *joueur affecté* **peut défausser une carte de son choix** de sa main.

Au début d'une *bataille*, le **DÉFENSEUR AJOUTE +1** à son *score de combat.*

Le *joueur affecté* **PERD 1** chevalier dans le *territoire* disputé.

Le *joueur affecté* **DÉFAUSSE AU HASARD 1** carte de sa main.

CHOISISSEZ ET DÉTRUISEZ 1 *artefact* appartenant au *joueur affecté.*

Le *joueur affecté* **RÉPARTIT À NOUVEAU** ses chevaliers.

REGARDEZ les **QUATRE** premières cartes sur le haut de la pile du *joueur affecté* et replacez-les dans l'ordre que vous souhaitez.

Le *joueur affecté* **MÉLANGE** dans sa pile **1 CARTE** ayant été ajoutée à sa défausse lors d'un tour précédent.

REGARDEZ la carte placée sur le haut de la pile du *joueur affecté;* vous **POUVEZ CHOISIR** de la laisser sur le dessus ou de la défausser.

Les chevaliers **DE DÉPART** d'un joueur sont répartis équitablement entre son *château* et toutes ***homelands*** adjacentes à ce dernier.

Le *joueur affecté* **peut COMBATTRE** comme s'il disposait du **MÊME** nombre de chevaliers que son *rival.* **N'AJUSTEZ PAS** la valeur des dés; les joueurs **N'OBTIENNENT PAS** de chevaliers supplémentaires sur le *territoire* disputé.

Au début d'une *bataille*, les joueurs y participant **LANCENT CHACUN 1** dé. Le joueur obtenant le résultat **LE PLUS BAS PERD 1** chevalier en provenance de l'***arena***. En cas d'égalité, **CHAQUE JOUEUR PERD 1** chevalier. Si cela a pour conséquence qu'un des joueurs n'ait plus de chevalier dans l'***arena***, la *bataille* **PREND FIN.**

INSTALLATION DU JEU

1. Choisissez les *châteaux*
2. Assemblez la *carte*
3. Distribuez les *artefacts*
4. Rangez les composants inutilisés
5. Préparez les zones des joueurs
6. Placez les chevaliers de départ
7. Piochez cinq cartes
8. Déterminez le premier joueur

IL FAUT 13 POINTS DE VICTOIRE POUR GAGNER

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1. Placez trois chevaliers
2. Jouez des cartes *ressource*
3. Utilisez des *couronnes*
4. *Répartissez* les chevaliers
5. Effectuez une *avancée*
6. *Bataille*
7. Jouez des cartes *ressource*
8. Utilisez des *couronnes*
9. *Restaurez* les *artefacts*

DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

1. Appliquez les facultés d'un *territoire*
2. Piochez jusqu'à cinq cartes
3. Appliquez les facultés des *sceptres*
4. Jouez des cartes *conflit*
5. Jouez des cartes *soutien*
6. Déterminez l'*issue de la bataille*
7. Appliquez les facultés des *orbes*
8. Ôtez les chevaliers éliminés et *repliez-vous*
9. Appliquez les facultés d'un *territoire*