

# MEDIEVAL

JAN ZIIKA

*Au tournant des XIVe et XVe siècles, les fils de Charles IV - Venceslas et Sigismond - se disputent la domination des terres de Bohême. C'est à cette époque que les commandants expérimentés et leur entourage prennent de l'importance. Dans Medieval : Jan Ziika, vous avez la possibilité de devenir l'un de ces commandants : le prudent Bores, la rusée Katerina, l'habile Torak ou le guerrier Ziika. Et parce que cette période est pleine d'incertitudes et de rebondissements, rien n'est figé. À chaque instant, vous choisissez la voie à suivre. Vous pouvez devenir un bandit, devant lequel les villageois trembleront, ou une force de l'ordre qui combattra le crime de toutes ses forces. Car les héros vertueux et les méchants impitoyables peuvent tous deux acquérir la même notoriété. Vous pouvez vous ranger du côté de Venceslas ou de Sigismond, mais n'hésitez pas à changer de camp si cela vous arrange. Il est toutefois important d'agir, car s'accrocher trop fort à la neutralité n'est pas payant. Une chose est sûre : vous ne pouvez pas réussir sans une équipe fiable qui se tient à vos côtés et vous aide dans les situations difficiles, qu'il s'agisse d'attraper des criminels, de chasser du gibier ou de participer à un tournoi. Car seul l'un d'entre vous peut devenir le chef de guerre le plus renommé de la Bohême de la fin du Moyen Âge.*

## RÈGLES DU JEU

## COMPOSANTS DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 1 jeton de premier joueur
- 4 plateaux Commandant recto-verso
- 4 figurines de Commandant
- 4 bases colorées
- 12 jetons boucliers colorés (3 de chaque couleur pour les 4 joueurs)
- 16 cartes de départ des membres de l'Entourage (4 de chaque couleur de joueur)
- 28 cartes de membre Entourage de niveau I
- 27 cartes de membre Entourage de niveau II
- 4 cartes de Mandat recto-verso (avec des faces pour le jeu multijoueur et le jeu solo)
- 5 cartes de Conquête faciles
- 5 cartes de Conquête difficiles
- 2 jetons de faveur de Souverain (Venceslas et Sigismond)
- 34 jetons d'Événement
- 12 jetons de Chance
- 77 jetons de monnaie
- 8 Dés des membres de l'Entourage
- 2 dés de Souveraineté
- 11 cartes pour le jeu en solo (8 cartes de base, 1 carte de niveau facile, 1 carte de niveau difficile, 1 carte de difficulté de combat recto-verso)

Les passages suivants se réfèrent à un jeu à 2-4 joueurs.

Pour les règles du jeu en solo, voir la section séparée à la page 7.

## MIS EN PLACE DU JEU

### MATÉRIEL UNIVERSEL

- 1 Placez le plateau au milieu de la zone de jeu.
- 2 Mélangez les jetons Événement face cachée. Placez-les ensuite au hasard dans les grands espaces circulaires du plateau, à l'exception de ceux marqués d'un 🏠. Laissez les jetons restants près du plateau de jeu.
- 3 Mélangez les cartes Conquête facile et Conquête difficile séparément et placez les deux paquets face cachée sur le plateau de jeu, près des cases Conquête respectives.
- 4 Mélangez séparément les cartes de membre de niveau I et de niveau II de Entourage et placez les deux paquets face visible près du plateau de jeu. Placez 3 cartes de chaque paquet, face visible, sur les cases des membres de la réserve disponibles (sur le bord du plateau de jeu, les cases de la table). Placez les cartes de niveau I sur la table avec un symbole sans nappe et les cartes de niveau II sur la table comportant un symbole avec une nappe blanche
- 5 Placez les jetons de faveur de Souverain des monarques Venceslas et Sigismond à côté. Du plateau de jeu et placez le dé correspondant sur chacun d'eux.
- 6 Les pièces de monnaie, les dés des membres de la Entourage, les jetons de Chance et les cartes de Mandat (🏠 face cachée) sont placés dans une réserve commune à la portée de tous les joueurs.

Y a-t-il des composants manquants ou endommagés ? Envoyez-nous un e-mail à [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz) et nous vous enverrons des pièces de rechange gratuites !



### MATÉRIEL DU JOUEUR

- 1 Chaque joueur reçoit un plateau de Commandant sélectionné au hasard avec une figurine correspondante, ainsi qu'un socle coloré, 3 jetons de bouclier et 4 cartes de membre de l'Entourage de départ de la couleur correspondante (Bores - vert, Katerina - bleu, Torak - jaune et Zizka - rouge).
- 2 Fixez la base colorée sur la figurine.
- 3 Décidez ensemble si chaque Commandant aura une capacité unique (dans ce cas, utilisez la face A de son tableau) ou s'ils auront tous la même capacité (utilisez la face B).
- 4 Placez un bouclier dans la case "0" de la piste des points de victoire sur le plateau de jeu, un au milieu de la piste de Morale de votre plateau de Commandant, et gardez le troisième dans votre réserve (vous en aurez besoin si vous participez au Tournoi).
- 5 Placez les figurines sur les deux grands espaces circulaires marqués d'une icône 🏠 sur le plateau : dans un jeu à 2 joueurs, une pièce sur chaque espace circulaire; dans un jeu à 3 joueurs, une pièce sur un et deux sur l'autre; dans un jeu à 4 joueurs, deux pièces sur chacun.
- 6 Préparez votre Entourage:
  - À côté du plateau du Commandant, placez 3 membres de l'Entourage de départ avec le symbole de dé 🎲 et 1 membre de l'Entourage de départ avec le symbole de relance 🔄. Vous pouvez reconnaître les cartes de membre de l'Entourage de départ de chaque Commandant par le cercle dans leur couleur avec la première lettre de leur nom, en haut à gauche de la carte.
  - Prenez autant de pièces de la réserve commune que votre plateau Commandeur l'indique. Lorsque vous jouez Katerina avec le côté A du plateau, prenez également 1 jeton Chance.






Le joueur qui tient le livret de règles devient le premier joueur. Il prend le jeton de premier joueur.

## BUT DE LA PARTIE

Au cours du jeu, vous essayez d'obtenir le plus grand nombre de points de victoire possible. Pour ce faire, vous vous déplacez sur le plateau de jeu et saisissez les opportunités qui se présentent. Il s'agit avant tout d'accomplir les différents événements représentés par des jetons. Pour cela, vous aurez besoin d'un maximum de dés, d'icônes spécifiques ou de la possibilité de relancer des jets infructueux. Il est donc essentiel de constituer rapidement un Entourage aussi fort que possible. De plus, vos actions vous vaudront généralement une réputation, reflétée par la piste de Morale. Lorsque vous atteignez une valeur extrême sur cette piste, cela limite vos possibilités de recruter des membres de l'Entourage, mais vous rapporte des points de victoire supplémentaires si vous ne vous écartez pas de la ligne de conduite fixée. (Dans ce jeu, c'est la notoriété elle-même qui compte, pas le chemin que vous empruntez pour l'obtenir). En outre, vous pouvez gagner des points de victoire supplémentaires en gagnant les faveurs des Souverains, en conquérant des châteaux ou en combattant d'autres joueurs.

## CONCEPTS FONDAMENTAUX DU JEU

### MORALE


Vos actions vous déplacent vers l'une ou l'autre des extrémités de la piste de Morale. Cette piste comporte un total de cinq cases, la case bleue indiquant la vertu la plus élevée se trouvant en haut et montrant l'icône de la vertu , tandis que la case rouge indiquant le vice se trouve tout en bas et montre l'icône du vice . Atteindre l'une des deux extrémités vous empêche d'engager certains membres de l'Entourage, mais accélère en même temps le gain de points de victoire : Si vous déplacez votre pion hors de la piste, vous gagnez 1 point de victoire  (comme indiqué par les icônes de points de victoire sur les cases aux extrémités).


### ICONOGRAPHIE





Pour accomplir des Événements (voir ci-dessous), vous devez généralement obtenir une certaine combinaison d'icônes. Celles-ci peuvent être obtenues de deux manières :


Lancez les dés - le symbole obtenu correspond au résultat du lancer.


Depuis le Plateau du Commandant ou la carte des membres de l'Entourage - ils vous fournissent des icônes spécifiques en plus des dés ou des possibilités de relance.

 - Vous gagnez un dé pour avoir accompli l'Événement


 - Vous pouvez relancer un dé.


 ,  ,  ,  - Vous obtenez cette icône.



 - Une fois par tour, vous pouvez regarder la face d'un jeton Événement sur le plateau de jeu ou la carte supérieure d'un des paquets Conquête.




 - Pendant votre action de Mouvement, vous pouvez vous déplacer d'une case supplémentaire.

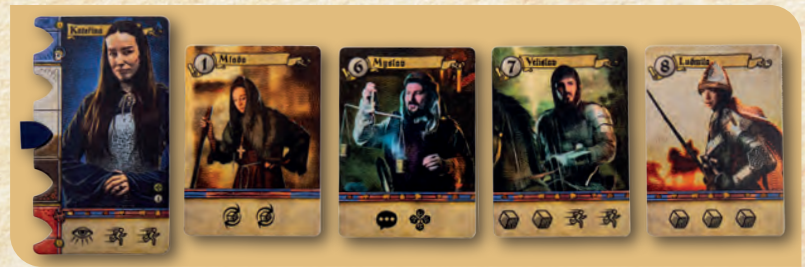
### Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des icônes :





Chaque icône  ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Chaque icône  augmente la portée de chacune de vos actions de mouvement (voir ci-dessous).

L'icône  est un joker et peut être utilisé à la place de n'importe quel autre symbole. Toutefois, si un Événement exige spécifiquement une icône , rien ne peut la remplacer.

Vous pouvez utiliser chaque icône  ,  ,  ,  ,  et  qu'une seule fois au cours d'un même Événement (sauf pour Conquête, voir ci-dessous), et leurs effets sont cumulatifs. Si vous disposez de plus d'une relance de dé disponible, vous pouvez relancer le même dé plusieurs fois.




Si Katerina avait cet Entourage, elle pourrait regarder un jeton d'Événement ou une carte de Conquête à son tour, pourrait se déplacer jusqu'à 4 cases dans le cadre de son action de Mouvement, et aurait 5  , 1  , 1  et 2  (elle peut relancer le même dé deux fois) lors de l'accomplissement d'Événements.

**ATTENTION :** Vous ne pouvez jamais lancer plus de 8 dés de membres de l'Entourage en même temps. Si le plateau du Commandant et les cartes des membres de l'Entourage vous donnent plus de 8 dés, tous les dés supplémentaires de 8 sont perdus. Les dés de Souveraineté ne sont pas pris en compte dans cette limite.



### COMMANDANTS



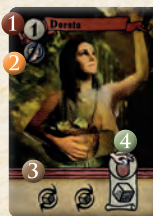
- 1 La piste de Morale
- 2 L'argent de départ
- 3 Capacité

Chaque côté A du plateau du Commandant vous octroie 2  points de mouvement ainsi qu'une capacité unique :

- Bores : Vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés (ou relancer un dé deux fois).
- Katerina : Une fois par tour, vous pouvez regarder la face d'un jeton d'Événement sur le plateau de jeu ou la carte supérieure d'un des paquets de Conquête.
- Torak : Lorsque vous vous déplacez, votre portée augmente de 1 espace (vous pouvez donc vous déplacer jusqu'à 3 espaces au total au cours d'une même action).
- Zizka : Vous gagnez un dé en accomplissant des Événements.

Lorsque vous utilisez la face B, tous les Commandants vous accordent 2  et 1  .  
Note : Les capacités des plateaux des Commandants sont censées refléter leur caractère unique, c'est pourquoi nous vous recommandons de jouer tout de suite avec la face A. Vous pouvez utiliser la face B si vous souhaitez limiter l'influence des Commandants sur le jeu et si vous voulez que tous les joueurs commencent avec les mêmes conditions.

### ENTOURAGE





- 1 Coût d'embauche
- 2 Morale des membres de l'Entourage
- 3 Capacité
- 4 Capacités conditionnelles

Au cours du jeu, vous essayez d'assembler l'Entourage le plus fort possible. Celui-ci se compose d'un maximum de 4 membres de l'Entourage. Tout comme le plateau du Commandant, les cartes des membres de l'Entourage vous confèrent diverses capacités et vous aident à accomplir les Événements.



#### Capacité conditionnelle

Certains membres de l'Entourage ont une autre capacité listée sur le parchemin sur le côté de la carte. Cette capacité n'est déclenchée que par l'Événement indiqué.

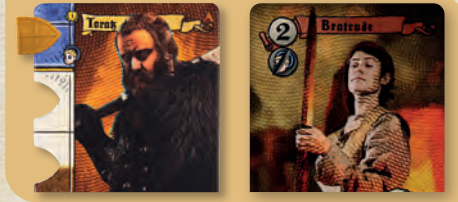
 : Vous avez 1 dé supplémentaire pour avoir complété l'Événement

 : Lorsque vous terminez un Tournoi (voir ci-dessous), vous pouvez relancer un dé sans avoir à le mettre de côté. Si vous possédez plusieurs membres de l'Entourage ayant cette capacité, vous pouvez relancer le même dé plusieurs fois.

## LE MORALE DES MEMBRES DE L'ENTOURAGE


Certains membres de l'Entourage sont plus enclins à la vertu, d'autres au vice. La présence d'une icône  ou d'une icône  sur la carte d'un membre de l'Entourage indique la caractéristique que ce membre de l'Entourage rejette fortement. Un membre de l'Entourage du vice ne travaillera pas pour vous si vous atteignez la case supérieure de la piste de Morale (et inversement pour la vertu). Si vous possédez une telle carte dans votre Entourage, vous devez la défausser dès que vous atteignez la case à l'extrémité de la piste.

*Exemple : Torak est devenu un modèle de vertu. Cependant, cela ne plaît pas à son membre pécheur de l'Entourage, et il ne peut donc pas l'embaucher à la taverne. Si Torak l'avait déjà dans son Entourage, il s'éloignerait de Torak (sa carte devrait être défaussée).*




## NOUVEAUX MEMBRES

### DE L'ENTOURAGE

Les nouvelles cartes Entourage peuvent être obtenues contre paiement en pièces sur les cases  du plateau de jeu ou en récompense de l'accomplissement de certains Événements.

## ÉVÉNEMENTS


La plupart des cases du plateau de jeu sont de grandes cases d'Événements circulaires qui vous permettent de gagner des pièces, des points de victoire, d'avancer sur la piste de la Morale ou de gagner de nouveaux membres de l'Entourage. Pour accomplir ces Événements, vous avez généralement besoin de certains ensembles d'icônes, que vous obtenez grâce aux capacités de votre Commandant et des membres de l'Entourage. Les jetons d'Événement sont ajoutés au jeu face cachée, et vous ne savez généralement pas exactement ce que vous allez obtenir. Le dos du jeton vous donne une idée, car il indique les icônes dont vous avez besoin ou un mouvement potentiel sur la piste de Morale.

Les jetons sont toujours ajoutés aux cases d'Événement vides à la fin du tour d'un joueur, mais seulement s'il n'y a pas de figurines présentes (cela s'applique également aux cases marquées de l'icône ).



## FAVEUR DU SOUVERAIN

Certains Événements contiennent l'icône de Venceslas ou de Sigismond. Si vous accomplissez un tel Événement, prenez un jeton de Faveur de ce souverain (de la réserve commune ou d'un autre joueur). Tant que vous possédez ce jeton, vous pouvez utiliser le dé approprié dans vos jets de dé. Si l'on vous demande de prendre un jeton de Faveur que vous possédez déjà, vous obtenez 1 point de point de victoire à la place. Vous obtenez également 1 point de victoire lorsque vous perdez le jeton de Faveur au profit d'un autre joueur. Vous pouvez posséder des jetons de Faveur des deux Souverains en même temps et avoir leurs deux dés disponibles pour vos jets.

*Notes : Les deux dés de Souveraineté comportent une face vierge. Si vous obtenez un symbole  sur le dé de Sigismond, vous pouvez prendre 1 pièce dans la réserve commune. Cependant, dans ce cas, vous ne pouvez pas relancer ce dé pendant la durée de l'Événement.*



Le dé de Venceslas



Le dé de Sigismond

## MANDAT D'ARRÊT ET COMBAT ENTRE LES JOUEURS

Certaines actions peuvent entraîner la mise en place d'une prime sur votre Entourage. Dans ce cas, prenez une carte de Mandat d'arrêt et/ou des pièces de monnaie dans la réserve commune. La récompense pour votre capture peut augmenter avec le temps. D'autres joueurs peuvent profiter de cette situation et vous attaquer. S'ils réussissent leur, ils recevront la récompense en pièces et 2 points de victoire. Si vous parvenez à conserver le Mandat d'arrêt jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez gagner des points de victoire supplémentaires pour les pièces qui y sont accumulées. Mais attention, le Mandat ralentit également vos déplacements ! Les pièces placées sur le Mandat ne peuvent pas être utilisées pour payer quoi que ce soit dans le jeu.






## TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous disposez de **2 actions** pendant votre tour, et vous pouvez effectuer deux fois la même action. Vous avez le choix entre

- Mouvement
- Accomplissement d'Événement
- Recrutement de membres de l'Entourage
- Attaquer un autre joueur

## MOUVEMENT

Vous pouvez déplacer la figurine de votre Commandant sur le chemin d'autant de cases (petites ou grandes) que  de points fournis par votre plateau de Commandant et vos cartes de membre d'Entourage combinés. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur la même case. Chaque icône  augmente la portée de l'action Déplacement de 1 espace.

 Le Mandat d'arrêt, quant à lui, ralentit le mouvement, de sorte que vous pouvez parcourir 1 espace de moins avec un Mandat. Lorsque vous vous débarrassez du Mandat, cette pénalité disparaît également.

## ACCOMPLISSEMENT D'ÉVÉNEMENT



Raid sur un camp de hors-la-loi



Pickpocketing



Visiter une ville



Chasse



Visite d'un repaire de hors-la-loi





Aider les Moines



Retournez le jeton d'Événement correspondant. La première ligne indique les icônes et les conditions supplémentaires que vous devez remplir pour accomplir l'Événement et recevoir

la récompense de cette ligne (comme indiqué derrière la flèche). Si vous les remplissez et que vous disposez d'autres icônes inutilisées (quelle que soit leur origine), vous pouvez également essayer de remplir les conditions des autres rangées (dans n'importe quel ordre) et recevoir leurs récompenses respectives. Cependant, il n'est pas obligatoire de remplir les rangées de bonus, même si vous disposez des icônes correspondantes. En cas d'accomplissement, retirez le jeton Événement du plateau de jeu. Sinon, il reste en place et vous recevez un jeton Chance unique (voir ci-dessous). Si vous n'avez plus de jetons Événement au cours de la partie, mélangez les jetons utilisés pour créer une nouvelle pile face cachée.


Conditions :




 – Quantité indiquée d'icônes spécifiques (sur les dés ou les cartes des membres de l'Entourage)


 – Défausse d'une carte de membre de l'Entourage (y compris la carte de départ)


 –  – Payer le montant de pièces indiqué.


Récompenses :


 – Gagnez un membre de l'Entourage du niveau indiqué dans les cases Membres de l'Entourage disponibles sur le plateau de jeu ou sur le dessus de la pioche.



 – Déplacez le pion sur la piste de Morale d'une case vers la  ou . Si vous êtes déjà sur une case de marge et que vous devez déplacer le pion hors de la piste, vous gagnez 1 point de victoire à la place.

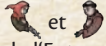
 – Utilisation du jeton de Faveur de ce Souverain et du dé approprié, dès la prochaine action. Si vous possédez déjà le jeton en question, vous gagnez 1 point de victoire. Si vous le prenez à quelqu'un d'autre, ce joueur gagne 1 point de victoire.

 – Le nombre de points de victoire indiqués.

 – Prendre un jeton Chance dans la réserve commune pour une utilisation unique, à partir de la prochaine action.

 – Gagnez une carte Mandat d'arrêt si vous n'en avez pas déjà une ; placez-y 3 pièces de la réserve commune. Sinon, ajoutez 3 pièces supplémentaires de la réserve commune à votre propre carte Mandat d'arrêt. Le Mandat d'arrêt fait partie intégrante de la récompense, vous ne pouvez donc pas choisir de prendre tout le reste et pas le Mandat d'arrêt.

 +  – Prenez la quantité indiquée de pièces de monnaie dans la réserve commune.

 nécessitent de payer en pièces ou de défausser des cartes de membres de l'Entourage. Les joueurs n'utilisent pas leurs dés ou leurs icônes sur le plateau du Commandant ou les cartes Entourage pendant l'accomplissement de ces Événements.

Si vous ne parvenez pas à accomplir un Événement et qu'il vous reste une seconde action disponible, vous pouvez réessayer au cours du même tour.

## CONQUÊTE

Vous ne pouvez réussir qu'une seule conquête facile et une seule conquête difficile par partie. Si vous échouez, vous pouvez réessayer plus tard. Si votre figurine est sur la case Conquête et que vous choisissez de commencer une conquête, retournez la carte supérieure de la pioche appropriée. La carte montre une série d'obstacles, chacun dans une rangée distincte. Pour réussir chaque rangée, vous utilisez toutes les capacités de votre plateau Commandant et de vos Entourages (dés, relances, icônes imprimées) à chaque fois. Pour passer à la rangée suivante, vous devez **réussir** la précédente. Vous n'obtiendrez la récompense qu'après avoir franchi les obstacles de **toutes** les rangées. Vous pouvez utiliser le troisième jeton Bouclier de


vosre couleur pour marquer la rangée que vous tentez de compléter. Après une conquête réussie, prenez la carte pour vous rappeler que vous ne pouvez plus tenter une conquête de cette difficulté. En cas d'échec, placez la carte au bas de la pioche correspondante et prenez un jeton de Chance dans la réserve commune (voir ci-dessous). Chaque rangée doit être complétée séparément et est relancée à chaque fois pour l'évaluer.

### Conquête difficile



La récompense est toujours de 5 points de victoire.

### Conquête facile

La récompense est toujours de 4 pièces, 2 points de victoire et une avance sur la piste de Morale dans n'importe quelle direction.


 Si vous ne réussissez pas à accomplir un événement (en ne complétant pas la première rangée pour les jetons d'Événement ou n'importe quelle rangée pour les cartes de Conquête), vous recevez un jeton de Chance. Ce jeton peut être défaussé lors de l'accomplissement d'un Événement pour obtenir l'icône requise.


## TOURNOI


Un Tournoi se distingue des autres Événements par le fait que plusieurs joueurs peuvent tenter de le réaliser en même temps. Le Tournoi offre deux types de récompenses : personnelle et commune. Vous pouvez obtenir la récompense personnelle  si vous êtes en train de jouer votre tour, à condition de remplir les conditions requises. D'autres joueurs peuvent également concourir pour la récompense commune .

Les joueurs qui ne sont pas encore actifs peuvent verser une pièce dans le pot du Tournoi pour y participer. Chaque joueur participant au Tournoi place son jeton Bouclier à côté de la piste du Tournoi sur le plateau de jeu.


Les joueurs lancent les dés dans le sens des aiguilles d'une montre, de sorte que le joueur actif joue en dernier. Lorsque vous participez à un Tournoi, vous lancez toujours 6 dés d'Entourage. Vous pouvez alors choisir de mettre 1 dé de côté (c'est-à-dire de ne plus l'utiliser) et de relancer n'importe quel nombre de dés restants. Vous pouvez continuer à relancer de cette manière tant qu'il vous reste des dés. Notez votre score en plaçant votre troisième jeton Bouclier au-dessus ou en dessous de la piste des points de victoire pour indiquer la valeur correspondante. (Vous le placez en dessous ou au-dessus de la piste pour éviter toute confusion avec les jetons de points de victoire).


Les dés, icônes et relances fournis par le plateau du Commandant, les cartes de membre de l'Entourage et les jetons de Faveur de Souverain, ainsi que les jetons de Chance, ne peuvent pas être utilisés pendant le Tournoi. La seule exception est la capacité conditionnelle des cartes de membre de l'Entourage avec cette icône , qui permet de relancer un dé sans avoir à mettre un autre dé de côté.


 : Si vous atteignez votre objectif personnel en tant que joueur actif à votre tour (quel que soit le résultat pour les autres), vous recevrez la récompense indiquée.


 : La récompense commune (ainsi que toutes les pièces placées dans le pot du Tournoi) est attribuée au joueur ayant obtenu le meilleur score. En cas d'égalité, les pièces seront partagées équitablement entre les joueurs en première position, et les pièces restantes seront remises dans la cagnotte commune.

### LES VALEURS EN POINTS DES ICÔNES OBTENUES DANS LE TOURNOI

 = 1 POINT

 = 1 POINT

 = 2 POINTS

 = 3 POINTS



1 Objectif personnel

2 Récompense commune

3 Valeurs des icônes

En fonction du score, placez les jetons de Bouclier du participant que vous avez utilisés pour noter le score dans l'ordre croissant à partir de la gauche sur la piste de Tournoi.

(commencez par l'espace „0“). En fonction de la position de votre jeton, vous gagnerez de 0 à 3 points de victoire. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le même nombre de points, ils placent leurs boucliers sur la même case de la piste.



Exemple : Les participants au tournoi ont marqué 11, 9, 9 et 7 points. Le joueur ayant obtenu 7 points place son bouclier sur la première case en partant de la gauche et marque ainsi 0 point de victoire. Les deux participants ayant obtenu 9 points placent leur bouclier sur la deuxième case en partant de la gauche et gagnent ainsi 1 point de victoire chacun. Le participant avec 11 points placera son Bouclier sur la troisième case en partant de la gauche et obtiendra ainsi 2 points de victoire.

Après avoir noté les points de victoire, reprenez vos jetons Bouclier et défaussez le jeton d'Événement Tournoi.

Si vous êtes le seul à participer au Tournoi et que vous n'atteignez pas votre objectif personnel, vous recevrez tout de même une récompense commune en pièces (et non en points de victoire, car vous devez placer votre bouclier sur la case „0“ de la piste du Tournoi).

## NAJÍMÁNÍ DRUŽINÍKŮ

Vous pouvez engager de nouveaux membres d'Entourage sur la case du plateau de jeu. Avant d'embaucher, vous pouvez vous défausser d'une carte disponible (parmi les cases Membres de l'Entourage disponibles sur le plateau de jeu).

Il y a toujours 4 cartes disponibles pour chaque niveau (3 cartes sur les cases membres de la réserve disponibles sur le plateau de jeu et 1 carte sur le dessus de la pioche). Il y a toujours 4 cartes disponibles pour chaque niveau (3 cartes sur les cases membres de la réserve disponibles du plateau de jeu et 1 carte sur le dessus de la pioche correspondante), pour un total de 8 cartes. Si vous n'avez plus de cartes dans une pioche, mélangez les cartes défaussées de ce niveau pour créer une nouvelle pioche.

Chaque carte a un prix en pièces dans le coin supérieur gauche que vous devez payer lorsque vous engagez le membre de l'Entourage. Si vous engagez un membre de l'Entourage alors que votre Entourage compte déjà 4 membres, vous devez vous défaire de l'un d'entre eux.

Vous ne pouvez pas embaucher ce membre d'Entourage si votre indicateur de Morale est dans la marge supérieure (sur la case bleue).

Vous ne pouvez pas embaucher ce membre d'Entourage si votre indicateur de Morale est dans l'espace de marge inférieur (sur le champ rouge).

Note : Créez des défausses séparées pour les deux niveaux de cartes des membres de l'Entourage. Remettez les membres de l'Entourage de départ remplacés dans la boîte afin qu'ils ne soient pas accidentellement mélangés avec les autres membres de l'Entourage si de nouveaux paquets doivent être créés.



Exemple : Bores dispose de 5 pièces et souhaite améliorer son Entourage. Comme tous les membres de l'Entourage de niveau II disponibles coûtent actuellement plus de 5 pièces, il doit limiter son choix au niveau I. Il faudra beaucoup d'épées pour gérer les événements actuels, c'est pourquoi Bores aime particulièrement Bratrice. Il n'en va pas de même pour Dubrava et Trebava.

Bores lui-même a 2 points de mouvement et 2 . Il décide donc de défausser Trebava du dessus de la pioche et Albrecht apparaît à la place. Ses deux plaisent beaucoup plus à Bores. Il utilise donc tout son argent pour engager Bratrice et Albrecht et remplace ses premiers coéquipiers Vojka et Pavel avec eux.

## ATTAQUER UN AUTRE JOUEUR

Vous pouvez attaquer un autre joueur s'il a une carte Mandat d'arrêt et que sa figurine et la vôtre sont sur le même emplacement. L'Attaquant doit avoir le plus grand nombre possible d'icônes et (grâce à des dés, des cartes ou des jetons de Chance). Le Défenseur essaie de la même manière de rassembler le plus grand nombre possible d'icônes et . L'Attaquant résout sa partie en premier (les jets de dés, les relances, l'utilisation des icônes des cartes de membres de l'Entourage et des jetons de Chance), puis c'est au tour du Défenseur.

- Si l'Attaquant obtient un plus grand nombre d'icônes que le Défenseur, l'Attaquant reçoit 2 points de victoire et toutes les pièces de la carte Mandat d'arrêt. Le Défenseur remet la carte Mandat dans la réserve commune.
- Si le Défenseur obtient un plus grand nombre d'icônes que l'Attaquant, ou si les deux ont le même nombre, le Défenseur marque 1 point de victoire et conserve le Mandat d'arrêt et les pièces qu'il contient.

Chaque joueur ne peut être attaqué qu'une seule fois entre ses deux tours. Pour indiquer qu'un joueur a déjà été attaqué, il doit coucher sa figurine sur le côté. Au début de son prochain tour, ce joueur remet sa figurine debout et continue à jouer comme d'habitude.

## POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire sont attribués principalement pour l'accomplissement des événements. En outre, vous pouvez également gagner des points de victoire dans les cas suivants:

- Si vous avez atteint une case de marge sur votre piste de Morale et que vous devez déplacer votre pion plus loin dans cette direction (1 point).
- Si vous devez gagner un jeton de faveur d'un Souverain que vous possédez déjà (1 point).
- Si vous devez perdre un jeton de faveur d'un Souverain (1 point).
- Si vous gagnez en tant qu'Attaquant en attaquant un autre joueur (2 points).
- Si vous gagnez en tant que Défenseur lorsque vous êtes attaqué par un autre joueur (1 point).
- Si vous êtes bien placé dans le Tournoi (1 à 3 points).

## EXEMPLE DE TOUR

L'Entourage de Zizka :

Zizka a utilisé son tour précédent pour recruter des membres de l'Entourage. Il souhaite maintenant remonter la piste de la Morale vers le vice afin de gagner plus rapidement des points de victoire.

### 1ÈRE ACTION - MOUVEMENT



L'Événement Pickpocket est tout à fait approprié pour remplir l'objectif susmentionné. Heureusement, Zizka a suffisamment de mouvement (2 cases grâce au plateau Commandant + 1 case pour le membre de l'Entourage Raz) pour atteindre la case avec le jeton Événement sélectionné.

### 2ÈME ACTION - ACCOMPLISSEMENT DE L'ÉVÉNEMENT

Zizka retourne le jeton d'Événement Pickpocket. Il lance 4 dés (1 dé fourni par le tableau Commandant et 3 dés fournis par les capacités de son membre de l'Entourage, le dé de Dorota étant conditionnel à l'Événement Pickpocket). Après avoir additionné les icônes des dés et des cartes, Zizka a 1 , 3 , 3 et 1 . Cela suffit pour remplir la première rangée, mais Zizka en veut encore plus. Dorota, membre de l'Entourage, offre la possibilité d'effectuer deux relances. Zizka en profite pour relancer 2 dés avec 1 et 1 icon.



Cela a fonctionné ! Il dispose maintenant de 1 , 2 , 2 et 3 . Il doit compléter la première rangée. Il utilisera et 1 pour ce faire. Ensuite, il utilise 1 pour compléter la deuxième ligne et 2 pour remplir la troisième ligne. Il n'a pas assez de pour remplir la quatrième ligne.

Le résultat global de ce tour est le suivant : Il a gagné 6 pièces, 1 point de victoire, un Mandat d'arrêt (avec 3 pièces) et a déplacé son pion sur la piste de la Morale vers .

## FIN DU JEU

Lorsque l'un des joueurs a atteint au moins 20 points de victoire, la phase finale du jeu commence. Les joueurs jouent leur tour de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de tours. En pratique, cela signifie que le joueur situé à droite du joueur qui a commencé joue le dernier coup de toute la partie. Si un joueur marque 20 points de victoire ou plus pendant le tour d'un autre joueur, son tour est joué normalement jusqu'à la fin et il n'y a plus de tour.

Si vous avez un Mandat d'arrêt à la fin de la partie, déplacez les pièces de ce Mandat vers votre réserve personnelle. Chaque joueur obtient alors 1 point de victoire supplémentaire pour chaque tranche de 5 pièces dans sa réserve personnelle.

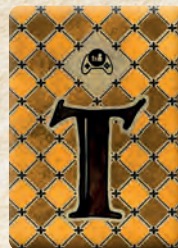
Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a plus de pièces (ou le plus de pièces) qui l'emporte.

## VARIANTE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Cette variante vous permet d'obtenir des jets de dés supplémentaires lorsque vous accomplissez des Événements ou lorsque vous combattez un autre joueur. Pour chaque pièce payée, vous pouvez relancer un dé. Vous pouvez répéter cette opération tant qu'il vous reste des pièces. Les relances ne peuvent pas être achetées de cette façon pendant le Tournoi ! Vous devez accepter d'utiliser cette option avant le début de la partie, car elle peut également augmenter légèrement le temps de partie.

## VARIANTE SOLO

### MISE EN PLACE DU JEU



L'installation est la même que pour 2 à 4 joueurs, à l'exception des différences suivantes :

Dans la variante solo, vous devrez faire face aux raids du perfide Torak, vous ne pouvez donc pas le choisir comme Commandant.

Vous n'aurez besoin que d'une figurine avec un socle jaune et de 2 jetons Bouclier jaunes comme éléments de jeu de Torak. Placez un jeton sur la case „O“ de la piste des points de victoire sur le plateau de jeu, l'autre sera utilisé pendant le Tournoi (voir ci-dessous). Placez la figurine de Torak sur l'espace libre restant avec l'icône .

0-5	4		1/1/1/1
6-10	5		
11-15	1  5		
16+	2	6	

Choisissez un niveau de difficulté : facile, normal ou difficile.

Trouvez une carte de difficulté de combat dans le paquet de cartes de Torak et placez-la près du plateau de jeu, à côté de la piste de points de victoire. La face visible de la carte doit correspondre au niveau de la partie en cours : facile/normal ou difficile.

Créez un deck avec les cartes restantes comme suit :

- Niveau facile** (i) : Paux 8 cartes de base Torak (i†) ajoutez une carte supplémentaire de niveau facile (i).
- Niveau Normal** (i†) : N'ajoutez aucune carte.
- Niveau difficile** (i††) : Aux 8 cartes de base de Torak (i†) ajoutez une carte de niveau difficile (i††).

### TOUR DE JEU

À la fin de votre tour (après avoir résolu les deux actions), tirez la carte supérieure de la pioche de Torak et effectuez les actions qu'elle indique en séquence :

➡ Déplacez la figurine de Torak aussi près que possible de votre figurine du nombre de cases indiqué.

+ X Torak marque le nombre de points de victoire indiqué

🗑️ Défaussez toutes les cartes de membres de l'Entourage disponibles (sur le plateau de jeu et sur le dessus des paquets respectifs) et remplacez-les par de nouvelles cartes.



🔄 Défaussez un jeton Événement de l'espace où se trouve Torak et remplacez-le par un nouveau jeton. S'il n'y a pas de jeton Événement dans l'espace de Torak, effectuez l'échange sur l'espace Événement le plus proche

🛡️🛡️ Retournez le jeton de faveur de Souverain à la réserve commune pour 1 point de victoire. Si vous ne l'avez pas, Torak obtient 1 point de victoire.

Si les cartes de Torak sont épuisées, elles sont mélangées pour créer un nouveau deck.

## MANDATS D'ARRÊT

Si vous recevez un Mandat d'arrêt à la suite d'un accomplissement d'Événement, prenez une carte Mandat d'arrêt au hasard dans la réserve commune et retournez-la avec le 🛑 face visible. À partir de ce moment, son effet négatif s'applique à vous. Vous pouvez vous débarrasser de la carte Mandat d'arrêt en attaquant Torak avec succès (voir ci-dessous). Vous pouvez posséder jusqu'à 4 cartes Mandat d'arrêt. Si vous avez déjà les 4 Mandats, vous ne pouvez pas compléter une rangée sur le jeton d'Événement qui nécessite la prise d'un Mandat.

Contrairement aux parties à 2 ou 4 joueurs, aucune pièce n'est ajoutée aux Mandats d'arrêt dans les jeux en solo :

👉 +1 🏠 Torak peut se déplacer d'une case supplémentaire à chaque tour.

👤 -1 🏠 Votre mouvement est inférieur de 1 espace.

👤 🛡️🛡️ Vous ne pouvez pas posséder ou gagner de jetons de faveur de Souverain. Si vous devez défausser des jetons de faveur de Souverain lorsque vous obtenez ce Mandat, vous recevez 1 point de victoire pour chacun de ces jetons.

👤 🏠 Le recrutement de chaque membre de l'Entourage vous coûte 1 coût supplémentaire.

## COMBATTRE CONTRE TORAK

Le combat contre Torak est résolu après que toutes les autres actions de sa carte ont été résolues (y compris le gain des points de victoire). Il se déroule de la même manière qu'un combat entre deux joueurs (voir Attaquer un autre joueur), sauf que l'attaque ou la défense de Torak est déterminée par la difficulté actuelle du combat.

Difficulté de combat : Pour déterminer l'attaque ou la défense de Torak, il faut regarder le nombre de points de victoire qu'il possède actuellement et lancer le nombre de dés

## CRÉDITS

Ce jeu est basé sur le film Medieval de Petr Jaki.

©2023, Albi République Tchèque, a.s., tous droits réservés.

©2023, WOG Films s.r.o. Le titre du film Medieval,

son logo et d'autres éléments graphiques sont des marques déposées de WOG Films, s.r.o.

Création : Jindrich Pavlasek, Petr Vojtech

Illustrations et graphisme : Jindrich Pavlasek

Relecture du livre de règles : Vaclav Prazak

Traduction française : Gus&Co

DTP : Marek Jaros, Petr Vojtech

Chef de projet : David Rozsival

Chef de projet (WOG Films) : Daniel Jaros

Ce jeu utilise des éléments graphiques provenant des archives de WOG Films.

Merci aux membres de l'initiative Albi klub deskovkaru pour leur aide dans la création de ce jeu: Astra Frenštát, Ústav deskových a karetních her,

Klub deskových her Ježkovy voči, Bečvochovo hráčské doupě, Hrad hier, Deskol, z.s., Schrödingerův herní klub,

klub deskových her při ZŠ Pardubice – Polabiny, Klub deskových her při ZŠ Jelínkova 1, Rýmařov, DAMIŠKO,

Strážnický herní klub, Klub deskových her Fénix, Vysoké Mýto, Klub deskových her Dvorek, Herní liga,

Klub stolních her Valašská Polanka, Gameroom, et aux autres testeurs dont les feedbacks ont permis au jeu d'atteindre un autre niveau.

de membre de l'Entourage approprié. De plus, il obtient 1 ou 2 jetons de Chance s'il a au moins 11 ou 16 points de victoire, respectivement.

Si Torak est l'Attaquant, ses icônes 🏹 et 🍀 comptent pour le résultat.

Si Torak est le Défenseur, ses icônes 🛡️ et 🍀 comptent pour le résultat.

## Torak en tant qu'Attaquant

Lorsque Torak atteint la case où se trouve votre figurine, il met fin à son déplacement (même s'il pouvait aller plus loin) et vous attaque. S'il gagne, retournez la première carte de la pioche de Torak et résolvez l'effet dans le coin inférieur gauche :

🏹 - 🍀/2 Remettez la moitié de vos pièces dans la réserve commune (*arrondi au chiffre inférieur*).

🏹 - 🍀 Remettez toutes vos pièces dans la réserve commune.

🏹 - 🗉 Défaussez une carte de membre de l'Entourage de votre choix.

Si vous gagnez, il ne se passe rien.

## Torak en tant que Défenseur

Lorsque vous êtes sur le même emplacement que Torak, vous pouvez l'attaquer comme l'une de vos actions principales. Si vous gagnez, défaussez n'importe laquelle de vos cartes Mandat d'arrêt et mélangez-les avec les cartes Mandat non assignées. En même temps, placez la figurine Torak sur le côté. À la fin de votre tour, au lieu de piocher une nouvelle carte Torak, relevez simplement sa figurine. Si Torak gagne, rien ne se passe.

## TOURNOI

Si vous accomplissez un Événement Tournoi, Torak y participera toujours. Ajoutez 1 pièce de la réserve commune au pot de Tournoi et piochez la carte supérieure du deck de Torak. Son score dans ce Tournoi est indiqué dans le coin inférieur droit.



## FIN DU JEU

La partie se termine lorsque vous ou Torak atteignez au moins 20 points de victoire. Si vous êtes le premier à marquer ce nombre de points, à la fin de votre tour, résolvez la carte du deck de Torak.