









# FIEF (Asynchrone) Aide de jeu





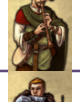
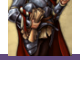
ext. Templiers ; ext. Chevaliers Teutoniques ; ext. Politique ; ext. Tactique ; ext. Croisades.

<b>Phase 1 : "OYEZ, OYEZ !"</b>	<p>Promulguer l'Édit Royal (à tout moment pendant la phase "Oyez ! Oyez !").</p> <p>Lancer un Appel à la Croisade (à tout moment pendant la phase "Oyez ! Oyez !").</p> <p>Annoncer des mariages et alliances</p> <p><b>Élection du Grand Maître des Templiers</b></p> <p><b>Élection du Grand Maître des Chevaliers Teutoniques</b></p> <p><b>Élection des Évêques</b></p> <p><b>Élection du Pape</b></p> <p><b>Élection du Roi</b></p>
<b>Phase 2 : CARTES</b>	<p>Défausse des cartes</p> <p>Pioche des cartes et/ou prendre <b>UN</b> marqueur <b>Seigneur Templier</b> ou <b>Seigneur Teutonique</b> au lieu d'une carte.</p> <p>Résoudre les Calamités.</p> <p>Jouer des cartes</p>
<b>Phase 3 : REVENUS</b>	<p>1 écu par village contrôlé non assiégé.</p> <p>2 écus par village dans un Fief avec une carte Impôts (même si Seigneur prisonnier).</p> <p>2 écus par Moulin contrôlé (sauf si Siège) ; +1 pour chaque Bonnes récoltes et/ou Beau temps ; Si carte Impôts, pour l'Évêque, le Cardinal ou le Pape (dans cet ordre de priorité; même si Seigneur prisonnier).</p> <p>2 écus par Commanderie ; +1 pour chaque Bonnes récoltes et/ou Beau temps; ne sont pas concernées par la Famine ou par la Dîme.</p> <p>2 écus pour la Reine.</p> <p>Tous les écus doivent être visibles.</p> <p>Pas de carte Révolte si <b>Commanderie</b>, <b>Château Teutonique</b> ou <b>Cité Teutonique</b>.</p> <p>Une fois les revenus reçus, récupérez les pions Impôts et défaussez les Évènements.</p>
<b>Phase 4 : ACHATS</b>	<p><b>Payer les rançons des prisonniers avant toute transaction.</b></p> <p><b>Entretenir les Mercenaires employés.</b></p> <p><b>Faire une enchère pour tous les Mercenaires disponibles en réserve.</b></p> <hr/> <p>Sergent 1 écu</p> <p>Archer 2 écus</p> <p>Bombarde 4 écus</p> <p>Chevalier 3 écus</p> <p><b>Chevalier Teutonique 3 écus</b></p> <p>Moulin 3 écus</p> <p>Château 10 écus</p> <p><b>Commanderie 2 écus</b></p> <p><b>Château Teutonique 10 écus (ou 4 écus pour transformer un château)</b></p> <p><b>Transformer une Cité en Cité Teutonique 4 écus</b></p> <p>Titre de Fief 2 écus par village du Fief</p> <p>Titre de Cardinal achetable 5 écus</p>
<b>Phase 5 : DÉPLACEMENTS</b>	
<b>Phase 6 : COMBATS</b>	<p>Déclarer une bataille avec un Seigneur et ses troupes, puis la résoudre avant d'en déclarer une autre.</p> <p><b>Ajout des pions Mercenaires en totalité ou partiellement au début de la Bataille et/ou au début d'un round.</b></p> <p><b>Si Archers, effectuer un premier round de Tir.</b></p> <p>Effectuer un round de bataille.</p> <p>Déclarer les Sièges quand toutes ses batailles ont été résolues.</p> <p>Déclarer si maintien des Sièges issus des tours précédents quand toutes ses batailles ont été résolues.</p> <p>Piller les Moulins des villages contrôlés (ou par l'assiégeant) quand tous les joueurs ont effectués leurs batailles.</p>
<b>Phase 7 : CROISADE (sur 2 tours)</b>	<p>Uniquement si un Appel à la Croisade a eu lieu et qu'au moins un Seigneur y a répondu.</p> <p><b>Déterminer la Hiérarchie</b></p> <p><b>1er tour : Tour de conquête</b></p> <p><b>Placer les Objectifs.</b></p> <p><b>Choisir un Objectif.</b></p> <p><b>Résoudre les combats selon l'ordre de placement.</b></p> <hr/> <p><b>Peste</b> : un 6 touche le Proche-Orient.</p> <p><b>Déplacements</b> : Renforts possibles ou obligatoires pour Seigneurs Templiers ou Teutoniques.</p> <p><b>La revanche de Saladin</b></p> <p><b>Fin de la croisade et retour en France</b></p>

Visuel	Nom	Effets
	<b>MAUVAIS TEMPS</b> Calamité	Aucune bataille et aucun mouvement ne sont possibles dans l'évêché affecté, y compris pour y entrer ou en sortir. Une carte <b>Beau temps</b> peut être jouée pour annuler un mauvais temps. Les deux cartes sont alors défaussées. On ne peut pas jouer une carte <b>Bonnes récoltes</b> sur un évêché où sévit un mauvais temps. Les <b>révoltes</b> et les <b>mouvements par souterrain</b> ne sont pas affectés par un mauvais temps.
	<b>FAMINE</b> Calamité	Les moulins de l'évêché ne rapportent aucun revenu pendant la phase Revenus. Une carte <b>Bonnes récoltes</b> peut être jouée pour annuler une famine. Les deux cartes sont alors défaussées. On ne peut pas jouer une carte <b>Beau temps</b> sur un évêché où sévit une famine. Attention ! les famines peuvent causer des <b>révoltes</b> .
	<b>PESTE</b> Calamité	Tous les villages de l'évêché sont touchés par la peste ! On lance 1D6 pour chaque seigneur présent : sur un résultat de 4 à 6, il survit ; sur un résultat de 1 à 3, il meurt. Tout seigneur qui entre dans un évêché touché par la peste doit aussi jeter le D6 pour voir s'il succombe à la maladie, mais un seigneur n'a besoin de faire le test qu'une fois dans le même tour, même s'il sort puis entre de nouveau dans une zone pestiférée, qu'elle soit la même ou une autre. Les nouveaux seigneurs posés dans la zone lors de la phase Cartes ne sont pas affectés. Dans chaque village de l'évêché, chaque armée présente perd la moitié de ses pions, arrondi à l'inférieur. C'est le propriétaire qui décide quels pions il retire. Les engins de siège ne sont pas pris en compte. Les troupes qui entrent dans une zone pestiférée sont réduites de moitié, arrondi à l'inférieur. Cela ne s'applique également qu'une fois dans le tour. Les troupes qui arrivent en renfort dans une zone pestiférée ne sont pas affectées.
	<b>BONNES RÉCOLTES</b> Bonus	Une carte Bonnes récoltes peut être jouée sur n'importe quel évêché, sauf ceux touchés par un Mauvais temps : Si une carte FAMINE se trouve déjà sur l'évêché, elle l'annule. Les deux cartes sont défaussées. S'il n'y a pas de carte FAMINE sur l'évêché, on place la carte Bonnes récoltes sur le bord du plateau, à côté du numéro de l'évêché. Chaque moulin dans l'évêché rapporte à son propriétaire 1 écu de plus lors de la phase Revenus. Tous les joueurs bénéficient de cet effet.
	<b>BEAU TEMPS</b> Bonus	Une carte Beau temps peut être jouée sur n'importe quel évêché, sauf ceux touchés par une famine (2.3.2) : Si une carte Mauvais temps se trouve déjà sur l'évêché, elle l'annule. Les deux cartes sont défaussées. S'il n'y a pas de mauvais temps sur l'évêché, on place la carte Beau temps sur le bord du plateau, à côté du numéro de l'évêché. Chaque moulin dans l'évêché rapporte à son propriétaire 1 écu de plus lors de la phase Revenus. Tous les joueurs bénéficient de cet effet.
	<b>IMPÔTS</b> Bonus	Un joueur peut jouer une carte IMPÔT sur un fief pour y prélever la taille ou sur un évêché pour y prélever la dîme, et ce même si le seigneur détenteur du titre est prisonnier. La carte jouée est défaussée, et le joueur place un de ses marqueurs IMPÔT sur le fief ou l'évêché concerné. Attention ! Prélever la dîme ou la taille peut provoquer des révoltes. <b>LA TAILLE</b> : Elle peut être prélevée par un seigneur titré sur son propre fief, ou par le roi sur n'importe quel fief non gouverné (le roi n'a pas besoin de contrôler les villages de ce fief). Le joueur qui joue la carte place un de ses pions IMPÔT sur le fief. Durant la phase Revenus, la taille rapporte +2 écus pour chaque village du fief, même s'il est contrôlé par un autre joueur et/ou assiégé. <b>LA DÎME</b> : Elle peut être prélevée par un évêque sur son propre évêché, par un cardinal sur n'importe quel évêché gouverné, ou par le pape sur TOUS les évêchés gouvernés. Le joueur qui joue la carte place un de ses pions IMPÔT sur l'évêché concerné, ou au centre du plateau en cas de dîme papale. Si plusieurs joueurs ont joué une carte IMPÔT pour prélever la dîme sur le même évêché, un seul en touchera les bénéficiaires, par ordre de priorité : l'évêque en titre, puis un cardinal, puis le pape. Lors de la phase Revenus, la dîme permet de percevoir les revenus associés à TOUS les moulins de l'évêché, à la place de leur propriétaire.
	<b>RÉVOLTE</b> Événement	Une carte Révolte peut être jouée à tout moment sur un village qui est touché par un impôt (Taille ou Dîme), et/ou touché par la Famine. Un joueur ne peut pas jouer une révolte si c'est lui qui a joué la cause de la révolte. Lorsqu'une révolte est jouée sur un village, les troupes présentes sont immédiatement attaquées avec 1 dé de combat +1 dégât de bonus (pour un résultat de 1 à 4 dégâts), et ce même si cela se passe en dehors de la phase Combats. Si des troupes de plusieurs joueurs sont présentes, le joueur qui a joué la carte révolte choisit quel joueur est attaqué en premier. Les malus à l'attaquant des châteaux et cités fortifiées s'appliquent. Une carte souterrain peut également être jouée pour annuler ces malus. Si aucun dé n'est lancé en raison des malus à l'attaquant, le bonus de +1 dégât de la révolte ne s'applique pas, elle est annulée. Les évêques et cardinaux peuvent tenter de calmer chaque révolte (une par une), se référer aux chapitres indiqués. Le mauvais temps n'affecte pas les révoltes. Une carte Révolte peut être jouée avant le début d'une bataille pour affaiblir un des camps. Plusieurs cartes Révolte peuvent être jouées en même temps sur un même village, et ce par plusieurs joueurs. Leurs effets se cumulent et les dés sont lancés en même temps. Si une révolte élimine toutes les troupes présentes dans un village, alors tous les seigneurs présents (prisonniers compris) sont tués, et tous les moulins et l'éventuel château présent sont détruits. Les cités fortifiées ne sont pas affectées. Une fois la révolte résolue, la carte est défaussée.
	<b>EMBUSCADE</b> Événement	La carte Embuscade peut être jouée par un joueur pendant une bataille dans laquelle il a au moins un seigneur d'engagé. Un seigneur de son choix présent dans la bataille est immédiatement fait prisonnier. Si ses troupes se retrouvent seules, celles-ci restent tout de même sur le plateau.

Visuel	Nom	Effets
	<b>ASSASSINAT</b> Événement	La carte Assassinat peut être jouée à tout moment pour éliminer un seigneur, y compris le roi, la reine ou le pape ! Le succès est automatique. Un joueur peut éliminer ainsi des seigneurs de la famille avec laquelle il est allié, mais jamais des seigneurs de sa propre famille. Le joueur qui joue la carte assassinat doit désigner un de ses seigneurs comme le commanditaire de l'assassinat. Il pose un marqueur ASSASSIN (couteau ensanglanté) sur sa carte SEIGNEUR pour l'identifier. Le commanditaire pourra être rattrapé par la justice. Une fois son effet résolu, la carte Assassinat est défaussée.
	<b>JUSTICE</b> Événement	La carte Justice peut être jouée à n'importe quel moment sur un seigneur commanditaire d'un <b>assassinat</b> . Justice est rendue et le seigneur coupable décapité en place publique (tué et sa carte défaussée) ! Le roi, la reine (régente ou pas), le prince héritier et le pape ne peuvent pas être ciblés par la carte Justice.
	<b>SOUTERRAIN</b> Événement	<p>Une carte Souterrain a plusieurs effets possibles, selon le moment où elle est jouée. Ces effets sont détaillés ci-dessous. Une fois l'effet résolu, la carte est défaussée.</p> <p>Pendant la phase mouvement : Jouée pendant la phase Mouvement, la carte permet à un seigneur et les troupes et/ou seigneurs qui l'accompagnent, au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de fuir d'un château ou d'une cité assiégé(e) : le seigneur et ses troupes quittent le village assiégé sans combattre pour se rendre dans un village voisin. Ce n'est pas un mouvement supplémentaire, mais la première étape (normalement interdite) du mouvement. Une deuxième étape peut ensuite être effectuée normalement.</li> <li>- d'effectuer un mouvement d'une étape par mauvais temps : permet à un seigneur et les troupes qui l'accompagnent de bouger d'une étape par mauvais temps. Cela inclut les mouvements qui permettent d'entrer ou de sortir de la zone de mauvais temps. Les règles habituelles de mouvement s'appliquent.</li> <li>- de croiser un ennemi sans combattre : plusieurs cas de figure sont possibles (quitter un village par la route par laquelle une troupe ennemie vient d'arriver, traverser un village contrôlé par un adversaire sans lui demander l'autorisation ni faire de chevauchée).</li> </ul> <p>Pendant la phase combats : Quand la carte Souterrain est jouée lors d'une bataille, elle permet d'attaquer par les souterrains. Cela permet d'attaquer un château ou une cité fortifiée sans tenir compte des malus à l'attaquant.</p> <p>N'importe quand : La carte Souterrain peut également être jouée à tout moment pour faire s'évader un prisonnier. Le prisonnier s'évade sans payer de rançon. Il peut également libérer d'autres prisonniers présents à ses côtés. Un joueur dont un des seigneurs s'évade le place immédiatement sur une cité ou un château qu'il contrôle, ou à défaut dans un village où se trouve déjà un de ses seigneurs, ou à défaut sur un village qu'il contrôle, ou à défaut sur un village libre ou contrôlé par un autre joueur avec l'accord de celui-ci.</p>

	<b>Saint Graal</b>	Le Saint Graal protège l'armée qui le contrôle lors d'une bataille si elle est en défense . Le résultat de chaque dé de combat lancé par le camp adverse est réduit de 1. Ce pouvoir ne s'applique que si le joueur qui contrôle le Graal n'a pas initié la bataille, ni ne fait partie du camp qui l'a initié.
	<b>Yeux de Ste Roseline</b>	Le joueur qui contrôle cette relique peut tenter de déplacer chaque carte Mauvais temps en jeu, à la fin de la phase Cartes. Pour chaque mauvais temps qu'il tente de déplacer, il lance 1D6. S'il obtient le numéro d'un autre évêché, le mauvais temps s'y déplace. S'il y a déjà un mauvais temps, la carte est défaussée.
	<b>Dent de St Géronce</b>	Le joueur qui contrôle cette relique peut l'utiliser une seule fois pour ressusciter n'importe quel seigneur qui vient de mourir, où qu'il soit. Cette action doit être annoncée immédiatement après la mort du seigneur. La relique est défaussée, le seigneur reste vivant et conserve tous ses titres.
	<b>Sainte Lance</b>	L'armée à laquelle appartient le seigneur qui contrôle cette relique gagne un bonus de +1 dégât au total de ses dés de combats, à chaque fois qu'elle combat. Si aucun dé de combat n'est lancé, le bonus de +1 dégât ne s'applique pas.
	<b>Os de Ste Radegonde</b>	Le joueur qui contrôle cette relique peut tenter de supprimer les famines en place à la fin de la phase Cartes. Il lance 1D6 pour chaque famine qu'il souhaite supprimer. La famine disparaît et la carte famine est défaussée sur un résultat de 4, 5 ou 6.

	<b>Arsène le Larron</b>	Le joueur conseillé par Arsène peut à tout moment (comme pour une carte Surprise) désigner un autre joueur comme sa victime. Celui-ci doit cacher toutes ses pièces dans ses mains, en les répartissant comme il veut. Le joueur voleur choisit une main et récupère l'argent qui s'y trouve. Un fois le larcin réalisé, le serviteur s'évapore, la tuile est défaussée.
	<b>Esméralda la bohémienne</b>	Une fois par tour, lors de la phase Défausse et Tirage, le joueur conseillé par Esméralda peut choisir de défausser une carte qu'il pioche de la pioche PERSONNAGE ou bien de la pioche ÉVÈNEMENT (il peut s'agir d'une calamité). Il défausse la carte et en pioche une autre dans la même pioche. Si c'est une carte CALAMITÉ, il doit annoncer qu'il la défausse sans la regarder. Si c'est une autre carte, il peut la regarder avant de décider s'il la défausse. La carte est mise dans la défausse, et le joueur pioche une autre carte dans la même pioche.
	<b>Gauthier le receveur du péage des ponts</b>	Chaque pont relié à un village contrôlé par le joueur conseillé par Gauthier lui rapporte 1 écu lors de la phase Revenus (3.0), et ce à chaque tour. De plus le joueur conseillé par Gauthier est automatiquement désigné premier joueur lors du premier tour. Il se place donc en premier.
	<b>Mathilde l'espionne</b>	Une fois par tour, à n'importe quel moment (comme pour une carte Surprise), le joueur conseillé par Mathilde peut regarder la main de cartes d'un autre joueur. Il peut alors choisir de voler une de ses cartes, mais doit lui donner en échange une des siennes. S'il choisit de voler une carte, la tuile MATHILDE est défaussée. Le joueur ciblé peut jouer des cartes Surprise avant de montrer sa main mais pas pendant.
	<b>Jaufré le troubadour</b>	Jaufré apporte une voix supplémentaire pour l'élection du roi à la famille qu'il conseille, mais seulement si celle-ci comprend au moins une femme !
	<b>Ancelin le stratège</b>	Au début de la phase Déplacements (5.0) de chaque tour, le joueur conseillé par Ancelin choisit à quel moment il va effectuer tous ses mouvements. Ce peut être en premier, avant tous les autres joueurs, ou en dernier, après tous les autres joueurs, ou à sa position normale dans l'ordre du tour. Les autres joueurs gardent leurs positions relatives dans l'ordre du tour.

## L'ÉVÊQUE

- doit être un homme non marié,
- peut avoir des titres de fief (4.3),
- peut devenir cardinal ou pape,
- donne 2 voix pour l'élection d'autres évêques.
- donne 1 voix pour l'élection du roi,
- peut prélever la dime sur son évêché en jouant une carte IMPÔT (2.4.4),
- s'il n'est pas emprisonné, peut tenter de calmer les révoltes dans son évêché, même s'il ne s'y trouve pas (10.1). Pour chaque révolte qu'il tente de calmer, le joueur jette 1D6 :
  - sur un résultat de 3 à 6, la révolte est calmée et la carte est défaussée.
  - sur un résultat de 1 ou 2, la tentative échoue, la révolte a lieu et l'évêque est lapidé (il meurt). Sa crosse d'évêque est remise à sa place sur le plateau dans l'attente de l'élection de son remplaçant.

## LE PAPE

- doit être évêque ou cardinal,
- garde ses autres titres et rapporte 1 PV,
- donne 3 voix pour l'élection des évêques,
- donne 1 voix pour l'élection du roi,
- un nouveau titre de cardinal ne peut être attribué sans son accord préalable. S'il refuse, le joueur ne peut pas jouer la carte ou acheter le titre,
- peut **annuler immédiatement un mariage** à la demande d'un des deux époux. Si un prince héritier a été mis en jeu (1.8.2) et même s'il est décédé depuis, le Pape ne peut pas annuler le mariage royal (mariage consommé).
- peut prélever la dime sur **tous** les évêchés gouvernés en jouant une carte IMPÔT. Mais les évêques et cardinaux ont la priorité (2.4.6). **Exemple : le pape joue une carte IMPÔT pour prélever la dime sur tous les évêchés gouvernés. L'évêque titulaire de l'évêché n° 3 joue lui aussi une carte IMPÔT. Il a la priorité. le pape ne percevra la dime que sur les autres évêchés gouvernés.**
- peut **excommunier un seigneur une fois par tour**, à n'importe quel moment. **Il ne peut y avoir qu'un seul seigneur excommunié à la fois.** Note : il pourrait changer d'avis contre une généreuse donation !
- un **seigneur excommunié** ne peut plus voter ni être candidat à aucune élection. Il perd ses éventuels titres ecclésiastiques (évêque et cardinal). Le marqueur **Excommunié** est placé sur sa carte SEIGNEUR. Le pape peut lever l'excommunication à tout moment. Si le pape meurt, l'excommunication est levée. Un seigneur dont l'excommunication a été levée peut de nouveau obtenir des titres ecclésiastiques et participer aux votes.
- ne peut être ciblé par la carte JUSTICE (10.4).



## LE CARDINAL

- doit être un évêque (il conserve le titre),
- peut devenir pape,
- donne 3 voix pour l'élection des évêques,
- donne 1 voix pour l'élection du pape. Seuls les cardinaux votent pour élire le pape,
- donne 1 voix pour l'élection du roi,
- Si le pape est en jeu, il faut son accord préalable pour placer un nouveau titre de cardinal (jouer une carte ou acheter le titre disponible à l'achat). S'il refuse, le joueur ne peut pas jouer la carte ou acheter le titre,
- peut prélever la dime (2.4.6) sur **n'importe quel évêché gouverné** en jouant une carte IMPÔT. Le premier cardinal à le faire a la priorité sur le pape et les autres cardinaux, mais l'évêque de cet évêché a priorité sur lui.
- peut tenter de calmer les révoltes sur n'importe quel évêché, en payant 3 écus, même s'il ne s'y trouve pas. Pour chaque révolte qu'il tente de calmer, le joueur lance 1D6.
  - Sur un résultat de 3 à 6, la révolte est calmée et la carte défaussée.
  - Sur un résultat de 1 ou 2, la tentative échoue et la révolte a lieu. Note de l'auteur : le cardinal ne meurt pas, car il envoie ses sbires faire le sale boulot !

Si un cardinal ne veut (ou ne peut) pas dépenser 3 écus, il peut tout de même tenter de calmer une révolte dans son propre évêché en tant qu'évêque. Mais s'il échoue, il sera lapidé !

## LE ROI

- garde tous ses autres titres et rapporte 1 PV.

### POUVOIRS DU ROI

- peut décider de réduire le coût d'achat de n'importe quel titre de fief à **0 écu**. Note de l'auteur : le roi peut négocier pour cela des *faveurs*, par exemple une partie du coût normal du titre,
- peut prélever la taille sur un fief non gouverné, en jouant une carte IMPÔT,
- ne peut être ciblé par la carte JUSTICE.

## LA REINE

- garde tous ses titres, ne rapporte aucun PV supplémentaire.

### POUVOIRS DE LA REINE (RÉGENTE)

- reçoit 2 écus lors de la phase **Revenus**,
- peut donner naissance au prince héritier, si le roi est en vie et qu'elle n'est pas prisonnière,
- devient reine régente si le roi meurt et qu'il n'y a pas de prince héritier. Elle gagne alors les pouvoirs du roi listés ci-dessus,
- ne peut être ciblée par la carte JUSTICE.

## LE PRINCE HÉRITIER

- est le fils premier né du roi après son élection. Il ne peut y avoir qu'un seul prince héritier en jeu à la fois,
- perd son statut de prince héritier s'il obtient un titre religieux (évêque ou cardinal),
- devient immédiatement roi à la mort de son père. Sa mère perd alors son titre de reine,
- ne peut être ciblé par la carte JUSTICE.