

FIEF (Asynchrone) Récapitulatif des règles

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

RÈGLES PARTICULIÈRES :

Ext. Templiers ou Teutoniques :	Placer les titres Seigneur Templier et Seigneur Teutonique, Grand Maître Templier et Grand Maître Teutonique à côté du plateau.	
Ext. Politique :	Chaque joueur pioche au hasard une tuile Conseiller.	
	Mélanger le paquet Caractère et le placer près des pions Seigneur.	
Pions Diplomatie	Entre Seigneurs Templiers ou Seigneurs Teutoniques : gratuit, sans défausser de pion et une fois par tour.	
	Peuvent être jouer à tout moment	Échanger des cartes entre deux joueurs.
	et effectuer au choix :	3 minutes par pion dépensé pour s'isoler, discuter et échanger de l'or et des cartes. Les autres joueurs peuvent discuter mais pas d'échange.

TOUR DE JEU :

Phase 1: "OYEZ, OYEZ !"	Par le Roi et une seule fois par partie.		
	Le Roi peut demander l'appui du Pape ; obligatoire si présence d'un Grand Maître des Templiers.		
	Promulguer l'Édit Royal (à tout moment pendant la phase "Oyez ! Oyez !") :	Si promulgué, chaque Commanderie est détruite et rapporte 3 écus au Roi ; si Trésor caché, chaque Commanderie rapporte 2 écus au Roi et 1 écu à chaque Famille avec un Seigneur Templier ; plus de construction de Commanderie possible.	
		Si appui du Pape, tous les Seigneurs Templiers et le Grand Maître Templier sont exécutés.	
	Si exécution du Grand Maître Templier, malédiction sur le Roi et le Pape : immédiatement puis au début de chaque phase Oyez ! Oyez ! jusqu'à leur mort, le Roi et le Pape meurt sur 1 au D6 (Médecin arabe impuissant).		
	Lancer un Appel à la Croisade (à tout moment pendant la phase "Oyez ! Oyez !") :	Si aucune croisade n'est en cours, le Pape (ou un Cardinal si le Pape n'est pas en jeu) peut lancer un Appel à la Croisade.	
		Retourner la tuile Apple à la Croisade sur la face En Croisade.	
	Annoncer des mariages et alliances :	Mariage possible entre deux Seigneurs; Échangez les alliances.	Un homme non marié, non Templier , sans titre d'Évêque, de Cardinal ou de Pape, Une femme non mariée sauf D'Arc.
		Une seule Alliance en cours par joueur.	
	Élire le Grand Maître des Templiers :	Si le marié est Roi, la femme devient immédiatement Reine.	Si devenue Reine, Remplacer jusqu'à 2 pions Sergent et 1 pion Chevalier en Garde Royale auprès de son pion Seigneur.
		Si la mariée est Reine régente, le marié ne devient pas Roi.	Si la Reine meurt ou perd son titre, remplacer les pions Garde Royale en pions normaux.
	Un joueur allié ne peut gagner qu'en Alliance.		
	Annulation possible par le Pape si pas de Prince héritié.		
	Chaque joueur annonce s'il présente un candidat.		
	Chaque joueur disposant d'au moins 1 voix vote avec un ou les deux marqueurs.		
	Révélez les marqueurs et appliquez les valeurs des votes de chaque joueur.		
	Répartissez les titres pour les élections gagnées par majorité (sauf consignes particulières).		
	Élire le Grand Maître des Chevaliers Teutoniques :	Candidat : tout Seigneur Teutonique sauf excommunié, renégat ou prisonnier.	
		Répartition des voix : 1 par Seigneur Teutonique sauf prisonnier, excommunié ou renégat .	
	Élire un Évêque, un Pape ou un Roi (uniquement un Seigneur homme; dans cet ordre) :	Rempotée si au moins 2 voix pour lui.	
Candidat : tout Seigneur sauf marié, prisonnier, excommunié, renégat , Roi ou déjà Évêque ; Peut ne pas être présent dans l'évêché.			
Élire le Pape :	Répartition des voix : 2 si contrôle du Chef-lieu; 1 par autre village; 2 si Évêque ou Archevêque; 3 si Cardinal (sauf si élu durant ce tour).		
	Si aux moins 2 Cardinaux non prisonniers en jeu.		
Élire le Roi :	Candidat : Évêque ou Cardinal.		
	Répartition des voix : 1 par Cardinal.		
Le Pape peut excommunier n'importe quel Seigneur (une fois par tour et 1 seul à la fois ; ce dernier perd ses titres religieux) et peut lever (ou à sa mort) une excommunication ou un titre de renégat .			
Candidat : un Seigneur titré avec un Fief, sauf prisonnier, excommunié, renégat ou religieux.			
Répartition des voix : 1 par Seigneur titré (tous types et tous sexes) sauf prisonnier, excommunié ou renégat .			
Rempotée si au moins 3 voix dont 2 Évêques ou 1 Cardinal ou 1 Archevêque ou le Pape.			
Remplacer jusqu'à 2 pions Sergent et 2 pions Chevalier en Garde Royale auprès de son pion Seigneur.		Si le Roi meurt, remplacer les pions Garde Royale en pions normaux.	

Phase 2 : CARTES	Défausser des cartes :	Défausse en totalité ou partiellement, et les cartes doivent être montrées aux autres joueurs.		
	Piocher des cartes et/ou prendre UN marqueur au lieu d'une carte :	Cartes : 2 max ; 1 Personnage max; Si pioche d'une carte Événement, placez les cartes Calamité face cachée jusqu'à obtenir une carte 3 cartes max en main.	Événement ; si tous les emplacements Calamité sont pris, défaussez la carte.	
		Marqueur Seigneur Templier : à la place d'une carte ; si disponible.	Poser immédiatement le marqueur près d'un Seigneur homme, non marié, non titré, non Teutonique , non excommunié et non renégat ; ne peut être dans une famille avec un Seigneur Teutonique .	Défausser le marqueur si le Seigneur meurt ; le Seigneur ne peut pas se marier, avoir un Titre, commanditer un Assassinat, attaquer d'autres chrétiens mais peut se défendre (sortie de siège possible).
		Marqueur Seigneur Teutonique : à la place d'une carte ; si disponible.	Poser un pion Chevalier Templier sur le plateau près du Seigneur Templier.	Défaussé si le Seigneur meurt.
			Poser immédiatement le marqueur près d'un Seigneur homme, non marié, non royal, non religieux, non Templier , non excommunié et non renégat ; ne peut être dans une famille avec un Seigneur Templier .	Défausser le marqueur si le Seigneur meurt ; le Seigneur ne peut pas se marier, avoir un Titre religieux ou royal, commanditer un Assassinat, attaquer d'autres Seigneurs Teutoniques.
		Poser les 4 pions Chevalier Teutoniques de sa couleur sur son plateau Famille.	Défaussé si le Seigneur meurt.	
	Résoudre les Calamités.	Retournez-les l'une après l'autre		
		Pour chacune, lancez 1D6 pour en connaître le lieu et placez la carte près de l'évêché visé.		
		Si 6 ou évêché déjà atteint par une Calamité du même type, défaussez la carte. Si 6 pour la Peste, le Proche-Orient est touché ; appliquer les règles pour chaque Objectif.		
	Jouer des cartes	Jusqu'à toute sa main.		
Une de chaque type de bonus par lieu.				
Personnage : nouveau Seigneur.		Pion sur château ou cité contrôlé(e), ou un village avec un autre de ses Seigneurs, ou village libre, ou village occupé avec l'accord du joueur le contrôlant (dans cet ordre). Piocher une carte Caractère et l'affilier au nouveau Seigneur mis en jeu.		
		Prince héritier : nouveau Seigneur mâle de la famille de la Reine si non prisonnière et Roi en vie.		
Carte D'Arc : sur toute femme non mariée (possible sur femme d'un autre joueur).				
Carte Cardinal : uniquement sur Évêque; garde son titre d'Évêque; refus possible du Pape.				
Impôts (mettre son pion impôts sur le site choisi) :		Taille sur un Fief : par le Seigneur titré gouvernant le Fief ou le Roi sur un Fief non gouverné. Dîme sur évêché : par un Évêque sur son évêché, un Cardinal sur n'importe quel évêché gouverné, ou le Pape sur tous les évêchés gouvernés.		
La carte Justice peut être joué sur un commanditaire d'un Assassinat ou sur un renégat . Pas d'effet de Peste sur Seigneur et troupes près d'une Commanderie (sauf s'ils quittent ce Village).				
Phase 3 : REVENUS	1 écu par village contrôlé non assiégé.			
	2 écus par village dans un Fief avec une carte Impôts (même si Seigneur prisonnier).			
	2 écus par Moulin contrôlé (sauf si Siège).	+1 pour chaque Bonnes récoltes et/ou Beau temps. Pour l'Évêque, le Cardinal ou le Pape si carte Impôts (dans cet ordre de priorité; même si Seigneur prisonnier).		
	2 écus par Commanderie	+1 pour chaque Bonnes récoltes et/ou Beau temps; ne sont pas concernées par la Famine ou par la Dîme.		
	2 écus pour la Reine.			
	Tous les écus doivent être visibles.			
	Pas de carte Révolte si Commanderie , Château Teutonique ou Cité Teutonique . Une fois les revenus reçus, récupérez les pions Impôts et défaussez les Évènements.			

Phase 4 : ACHATS	Payer les rançons des prisonniers avant toute transaction.	2 écus par Seigneur + 2 écu par Titre; possibilité de négocier la Rançon.	Libération obligatoire; en priorité les plus puissants; placé sur Château, Cité ou village avec Seigneur.	
	Entretenir les Mercenaires employés.	Payer 1 écu par pion Mercenaire que le joueur souhaite garder.	Remettre les pions Mercenaires non entretenus dans la réserve.	
	Faire une enchère pour tous les Mercenaires disponibles en réserve.	Placer secrètement son enchère dans une main, puis révéler quand tous les joueurs sont prêts.	Le plus fort enchérisseur place les pions Mercenaires sur son plateau Famille ; Si égalité, un 2e tour a lieu avec au minimum autant d'écus que la précédente enchère.	Ne peuvent pas être engagés dans une Révolte ; peuvent être engagés pour la Croisade ; subissent isolément la Peste ; une carte Révolte peut être jouée sur leur camp sur le plateau Famille.
	Sergent 1 écu			
	Archer 2 écus			
	Bombarde 4 écus			
	Chevalier 3 écus			
	Chevalier Teutonique 3 écus		Si un Seigneur Teutonique et une fortification Teutonique contrôlée ; placé sur une fortification Teutonique.	
	Moulin 3 écus		Placé sur un village contrôlé par le joueur ; 2 max par village.	
	Château 10 écus		Placé sur un village contrôlé par le joueur sans Château ou Cité.	
	Commanderie 2 écus		Si Seigneur Templier dans la famille ; une seule par tour ; sur Village avec accord du joueur le contrôlant ; une seule par Village.	
	Château Teutonique 10 écus (ou 4 écus pour transformer un château)		Si un Seigneur Teutonique présent dans le village contrôlé par le joueur et si aucune autre fortification ; un seul par tour.	
	Transformer une Cité en Cité Teutonique 4 écus		Si un Seigneur Teutonique présent dans le village contrôlé par le joueur ; un seul par tour.	
	Acheter à loisirs dans la limite des disponibilités.	Le joueur doit contrôler tous les villages du Fief et y avoir un Château (ou un Château Teutonique).		
		2 titres de Fief par Seigneur max.	Il peut transmettre un Titre à un Seigneur de sa famille mais doit garder le plus important.	
	Titre de Fief 2 écus par village du Fief (gratuit si Cité déjà contrôlée par la même famille ; le Roi peut réduire le coût à 0).			
	4 villages = Duché; 3 = Comté; 2 = Baronnie.			
	Prendre la Couronne du Fief et retourner une tuile Château en Cité fortifiée (ou Château Teutonique en Cité Teutonique) (capitale du Fief).			
	Si Cité conquise, Titre du Fief gagné par le vainqueur.			
	Si mort du Seigneur, Titres de Fief transmis dans sa Famille, ou si le dernier et marié, transmis à son conjoint (remplacez les troupes dans ce cas). Sinon remettre le Titre en jeu.			
	Titre de Cardinal achetable 5 écus	Immédiatement placé sur Évêque en place.		
		Refus possible du Pape.		
Phase 5 : DÉPLACEMENTS	Chaque Seigneur non prisonnier peut se déplacer de 2 étapes (aller-retour possible)			
	Les Troupes doivent se déplacer avec un Seigneur (peuvent être laissées ou prises en cours de route); 2 étapes max.			
	Traversée possible d'un village contrôlé par un autre joueur.		Chevauchée (passage en force) possible (sauf si Château ou Cité pour village); uniquement Seigneur et Chevaliers et si un déplacement possible après; Résoudre le Combat immédiatement; +1 pour chaque dé de défense.	
	Traversée possible d'un village ou d'un chemin si Seigneur et/ou Troupes d'un autre joueur avec son accord; sinon retour ou arrêt sur le chemin.			
	Départ possible depuis un Château ou une Cité assiégé(e)s avec l'accord de l'assiégeant.			
	Déplacements :	Tout Seigneur sauf femme non titrée (hors D'Arc) et le Pape (uniquement Tour de conquête).		Impossible si village de départ sous Mauvais Temps ou assiégé, ou si Seigneur Prisonnier (sauf si autorisation de l'assiégeant, du geôlier ou carte Souterrain).
		Tout Seigneur Templier ou Seigneur Teutonique au Tour de Conquête et au Tour de Saladin (obligatoire si le Grand Maître correspondant est en exercice).		
		Possibilité d'envoyer un Seigneur avec des troupes pour la Croisade (pendant ou après déplacement ; limité à 6 Seigneurs hors Seigneurs Templiers ou Teutoniques) :		
		Poser le pion Seigneur, le pion Chevaliers Templiers attendant (obligatoire) et les troupes choisies (en partie ou la totalité) sur le plateau Famille.		
		Placer un marqueur Croisé sur la carte du Seigneur et sur chaque Châteaux ou Cités qu'il contrôle par un Titre de Fief.		Ne participe plus aux élections (votes et candidature), mais touche ses revenus, peut se marier et lever des Impôts. Si Château ou Cité assiégé, l'assiégeant doit lever immédiatement le siège ou il devient un renégat (perd ses titres religieux).
		Si au moins 2 Seigneurs Templiers dans un village, possibilité de Cacher le trésor des Templiers.	Lancer 1D6 et réussite sur 4+; une seule tentative par tour ET par Templier; une seule Réussite par partie.	
	Arrivée possible dans un Château ou une Cité assiégé(e).			
	Déplacement possible (comme un Souterrain) entre deux Châteaux ou Cités Teutoniques si 3 étapes ou moins de distance ; coût 1 étape ; autorisation nécessaire si la fortification d'arrivée appartient à un autre joueur.			
	Contrôle d'un village :	Par un Seigneur et/ou une Troupe.		
		Un seul joueur contrôle un village, mais le contrôle peut être cédé à un autre joueur présent.		
Si départ du joueur contrôlant un village, il décide à qui il laisse le contrôle du village.				
Si Fief gouverné, villages non contrôlés sous contrôle du Seigneur titré.				

Phase 6 : COMBATS

Déclarer une bataille avec un Seigneur et ses troupes, puis la résoudre avant d'en déclarer une autre.		Si plusieurs Seigneurs, alliances possibles; répartition des pertes et contrôle des Prisonniers par le joueur actif; alliance peut être rompue en pleine bataille.
		Si marqueur Croisé sur le Château ou la Cité, ne peut pas être attaqué par un Templier ou un Teutonique, et tout autre Seigneur attaquant est déclaré renégat (perd ses titres religieux).
Si le joueur possède des Mercenaires, possibilité d'ajouter des pions Mercenaires en totalité ou partiellement au début de la Bataille et/ou au début d'un round.		
Si Archers engagés, effectuer un premier round de Tir.	Chaque camp avec des Archers participe simultanément.	
	1 dé pour le premier pion Archer (2 pions si Château ou 3 si Cité) +1 au résultat pour chaque pion Archer supplémentaire ; relance possible si au moins une Bombarde est présente.	
Si Archers assiégés, possibilité de viser un Seigneur attaquant (sauf si carte Souterrain jouée).	Désigner le Seigneur ciblé, lancer 1D6 sans bonus (quelque soit le nombre de pions Archers).	Si le résultat est 6, le Seigneur est tué et l'attaque est stoppée.
Comptez vos points de Combat (PC)	Sergent = 1 PC ; Mercenaire = 1PC ; Archer = 1PC ; Chevalier, Chevalier Templier ou Chevalier Teutonique = 3 PC ; Seigneur homme = 1 PC ; Femme titrée ou "D'Arc" 1 PC. Si alliance pour ce round, cumulez les PC.	
Lancez un nb de dés de combat selon vos PC en simultanément.	1 à 6 PC = 1 dé; 7 à 12 PC = 2 dés; 13+ = 3 dés; +1 dé si "D'Arc". Malus de l'attaquant : -1 dé si attaque sur un Château; -2 dés si Cité; annulé si Engin de siège (selon face) ou Souterrain (sauf Château ou Cité Teutonique). Pour chaque Bombarde présente, relancer 1 dé de combat.	
Effectuer un round de bataille.	1 dégât infligé par F.	
	Si Garde Royale, +1F au résultat (quelque soit le nombre de pions Garde Royale). Chevaliers Teutoniques : +1F par doublons si Seigneur Teutonique avec eux ; +1F par pion si Grand Maître Teutonique en place.	
Appliquer les pertes.	Pertes au choix du propriétaire : 1F pour un Sergent (normal ou Garde Royale), 1F pour un Mercenaire, 1F pour un Archer, 3F pour un Chevalier (normal, Garde Royale, Templier ou Teutonique), et 1F pour un Seigneur si plus de troupes ; Bombarde éliminée si plus de troupes.	
Arrêt de la bataille si :	Un camp est éliminé.	
	Un camp se rend.	Troupes éliminées et Seigneurs faits prisonniers.
	Les deux joueurs décident d'arrêter le combat (l'assaillant s'il attaque un Château ou une Cité).	
	3 rounds successifs sans perte des deux côtés.	
Déclarer les Sièges quand toutes ses batailles ont été résolues.		Mettre un Engin de siège sur la face "1 dé".
Déclarer si maintien des Sièges issus des tours précédents quand toutes ses batailles ont été résolues.		Mettre l'Engin de siège sur la face "2 dé".
Piller les Moulins des villages contrôlés (ou par l'assiégeant) quand tous les joueurs ont effectués leurs batailles.		1 écu par Moulin pillé et défaussez le pion Moulin.

Phase 7 : CROISADE (sur 2 tours) (Début...)

1er tour : Tour de conquête	Uniquement si un Appel à la Croisade a eu lieu et qu'au moins un Seigneur y a répondu.	
	Déterminer la Hiérarchie selon l'ordre suivant :	Roi > Reine > Grand Maître des Templiers > Grand Maître Teutonique > Titres d'Orient (selon l'ordre) > Titres de fief (duché > comté > baronnie) > Seigneurs sans titres de fief (y compris Evêques, Cardinaux et D'Arc).
	Placer les Objectifs.	Si égalité, selon l'importance de l'armée en PC, puis la Famille ayant le titre le plus important. Le Seigneur le plus haut dans la hiérarchie pioche autant de tuiles Objectif que de Seigneurs participants. Placer les tuiles selon l'ordre croissant de leurs numéros.
	Choisir un Objectif.	Selon l'ordre hiérarchique, chaque Seigneur choisit un Objectif (même si déjà sélectionné par un autre). Le premier Seigneur placé sera le Commandant et prendra toutes les décisions (attaque, répartition des pertes et des gains, etc).
	Le Commandant décide si les croisés présents attaquent, assiègent (si fortification et ajout possible d'un Engin de siège par chaque joueur concerné) ou restent inactifs.	Identique à la phase Combat (rounds, arrêt et siège) sauf que les Guerriers Sarassins valent 2PC et 2PV ; le Commandant répartit les pertes croisées. Si victoire, les croisés s'emparent de l'objectif (fortification comprise) et le Commandant répartit les gains (pillages immédiatement et Titre après le deuxième tour).
Résoudre les combats selon l'ordre de placement.	Si Médecin Arabe, il entre au service du Commandant, le suit en Croisade et en France.	En Croisade, le Médecin soigne un Seigneur croisé choisi par le Commandant qui a été touché par la Peste, assassiné ou tué à la bataille (devient alors prisonnier de Saladin). En France, le Médecin soigne un Seigneur choisi par le Commandant qui a été touché par la Peste ou assassiné mais présent dans le même village.

Phase 7 : CROISADE (sur 2 tours) (...fin)

Peste : Si la carte Peste est jouée, un 6 touche le Proche-Orient ; Application des règles de Peste pour chaque tuile Objectif.

Déplacements : Renforts possibles ou obligatoires pour Seigneurs **Templiers** ou **Teutoniques**.

2e Tour : Tour de Saladin

La revanche de Saladin : Déplacer Saladin avec ses Chevaliers Sarasins (3PC et 3PV) selon la piste verte.

S'il rencontre des croisés (hors tuile Médecin arabe), il y a une bataille (règles Combat).

Si Fortification, au bonus de celui qui l'occupe ; une carte Souterrain peut être jouée pour Saladin.

Si Siège des croisés, à l'arrivée de Saladin, le Commandant des croisés doit choisir entre attaquer ou lever le siège (possible à chaque round) ; si levée du siège, ces croisés retourneront en France.à la fin de la croisade.

S'il n'y a pas de croisés, il remonte la piste verte en emmenant tous les pions Guerriers et Chevaliers de la tuile précédente.

Si Saladin est fait prisonnier, tué (bataille ou Assassinat), ou s'il doit stoppé le combat (0 dé de combat ou 3 rounds sans perte), la reconquête est stoppée mais les combats continuent sur les tuiles restantes sans renfort sarasin.

Le Commandant de chaque Objectif attribue les pillages et la remise des Titres conservés.

Remise du Titre d'Orient possible à un Seigneur non croisé ; si mort du Seigneur transmission dans la famille, sinon retrait du jeu.

Fin de la croisade : quand tous les combats ont été résolus.

Les Seigneurs croisés et leurs troupes sont replacées dans une Cité ou un Château de leur famille.

Tous les marqueurs croisés (prisonniers compris) sont remis en réserve.

Retourner la tuile Appel à la Croisade, les tuiles Objectifs définitivement conquises sont défaussées, et les tuiles non conquises ou reconquises par Saladin retournent dans la réserve et sont remélangées.

Seigneurs assassinés : Si avant d'avoir choisi un Objectif, ses troupes ne participent pas à la Croisade et rentreront en France à la fin de la Croisade.

pendant une Croisade : Si après avoir choisi un Objectif, ses troupes restent sur l'Objectif et se défendent, sauf si arrivée d'un Seigneur de la même famille.

Seigneurs prisonniers de Saladin : Perte du marqueur Croisé à la fin de la Croisade (Seigneur et propriétés du Seigneur).

Appliquer les règle normale des Prisonniers et ils restent prisonniers après la fin de la Croisade.

Défaussez les Calamités.

Phase 8 : FIN DU TOUR [Rapatrier les Mercenaires en jeu sur le plateau Famille.](#)

Vérifiez le total de points de Victoire des joueurs; 1 PV pour chaque Titre de Fief, Roi et Pape dans sa famille.

Victoire :

Dès qu'un joueur a 3 points de Victoire ou une Alliance de deux joueurs a 4 PV (5PV si ext. Croisades).

1 PV par Titre de Fief, de Roi et de Pape.

Pas de victoire par Alliance si 3 joueurs.

Égalités départagées selon l'ordre suivant : Victoire individuelle, Titre de Roi, Titre de Pape, Reine régente; Titres de Fief, Titres d'Évêque, plus de villages.