Sommaire

I. Aperçu du jeu **2**
II. Matériel **4**
III. Préparation du jeu **6**
IV. Mise en place du tournoi **9**
V. Déroulement du jeu **10**
Phase d'actions 10
Explication des actions 11
Phase de voyage 12
Phase d'entretien 12
Phase d'inscription 13
Tournoi 13
Dernier voyage 13
Phase des titres 13
VI. Tournois et duels **14**
Duels et engagements 14
Valeurs d'attaque 14
Valeurs des dés 14
Chevaliers 14
Duel entre un joueur et un chevalier 15
Déterminer le vainqueur de l'engagement 16
Gagner un duel 16
Perdre un duel 16
Duel entre deux joueurs 16
Duel entre deux chevaliers 16
Ordre des duels 17
Prestige 17
VII. Fin du jeu **17**
VIII. Exemple de duel **18**
IX. Jeu Solo **20**
X. Informations supplémentaires **22**
Cartes Événement 22
Soutiens 23
Cartes Voyage 24
Reliques 24
Cartes Titre 25
Blasons des chevaliers 26
Armures et montures 27
Points à retenir 27
XI. Aide de jeu **28**

Qui n'a jamais rêvé d'être chevalier ? Une armure rutilante, un fier destrier, une lance de tournoi, et les vivats de la foule… c'est cette histoire que nous vous racontons. ***Glory*** *vous propose d'incarner un preux chevalier, livrant d'épiques duels pour se couvrir de gloire et gagner les faveurs des dames de la cour. Mais de redoutables obstacles se dressent entre vous et la victoire.*

Participez aux tournois, triomphez de vos adversaires, décrochez des titres et des trophées, gagnez des reliques, et peut-être qu'un ménestrel chantera vos exploits… mais ce n'est pas tout. Vous n'allez pas seulement vous battre contre les autres joueurs et chevaliers ; vous vous disputerez également les meilleurs équipements et les soutiens les plus importants. De temps à autre, il vous faudra trouver le temps de prier pour vous attirer les faveurs divines.

Une chance que vous n'ayez pas besoin de travailler : vous êtes un chevalier, jeune, noble et riche (dans ce jeu, en tout cas !). Reste maintenant à savoir si votre aventure sera digne d'un véritable conte de chevalerie…

I. Aperçu du jeu

I. Aperçu du jeu

La partie est divisée en 3 manches. Chaque manche, les joueurs visitent les différents quartiers de la ville et des alentours, acquièrent des avantages, et se préparent au prochain grand tournoi. Commençons par nous intéresser aux concepts principaux.

Gagner la partie

Le joueur avec le plus de points de gloire à la fin de la partie est déclaré champion.

Marquer des points de gloire

Chaque chevalier qui n'est pas contrôlé par un joueur (appelé **"chevalier"**, par opposition à **"joueur"**) a une valeur en points de gloire. Les chevaliers les plus forts rapportent plus de points de gloire si vous parvenez à les vaincre.

Les tuiles Soutien, les cartes Voyage et les événements peuvent aussi vous permettre de marquer plus de points de gloire.

Les cartes Titre sont des bonus de fin de partie qui rapportent des points de gloire supplémentaires. 3 d'entre elles seront visibles et accessibles à tous, mais d'autres peuvent rester cachées dans votre main pendant la partie en tant qu'objectifs personnels.

À la fin de chaque manche, un tournoi a lieu. C'est là que vous allez mettre votre équipement et vos ressources à l'épreuve, en disputant une série de duels.

- Quel que soit le tournoi choisi, vous aurez l'occasion de disputer jusqu'à 3 duels.
- Un duel comprend une série d'engagements. Montez en selle, baissez votre lance, et chargez !
- Chaque engagement vous demande de lancer des dés et de modifier les résultats pour obtenir la meilleure valeur d'attaque.
- Vos soutiens et vos reliques améliorent votre attaque, mais n'utilisez pas tout dès votre premier engagement !

Icônes importantes

Point de gloire

Valeur d'attaque

Prestige

Force

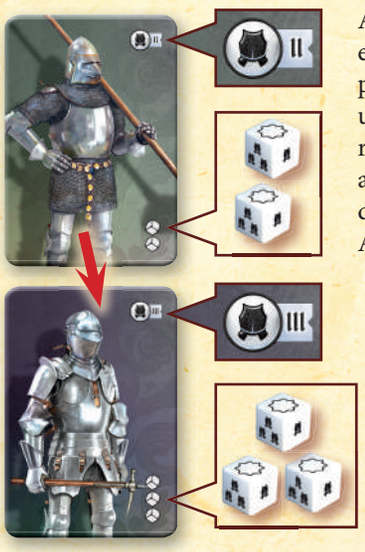
Écu

Foi

Voyez p.23 à 27 pour une iconographie détaillée de toutes les tuiles et cartes.

Ce que tout bon chevalier doit savoir

Rien de tel que l'entraînement pour frapper plus fort. Les jetons Force peuvent être convertis en dés Force (dés rouges), qui sont les dés les plus puissants du jeu.



Améliorer votre équipement est essentiel. Vous lancerez plus de dés Monture avec un fier destrier qu'avec une rosse poussive. De même, une armure solide vous permettra de lancer davantage de dés Armure.

La foi est l'alliée du chevalier. Les jetons Foi vous offrent des relances plus que bienvenues.

Entourez-vous de soutiens. Lors d'un tournoi, vos soutiens peuvent être activés pour augmenter vos chances de bien des façons, et pour améliorer votre attaque.

Les voyages sont riches en enseignements.
Après avoir placé vos pions lors de la phase d'actions, la phase de voyage vous permet d'explorer la contrée et de jouer jusqu'à 3 cartes Voyage.

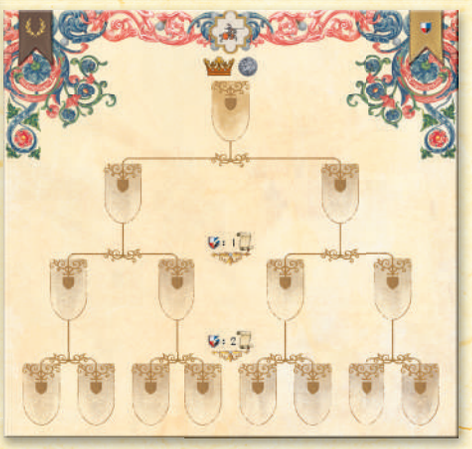
Les jetons Relique peuvent être gagnés grâce à des cartes Voyage, et sont sans doute les objets les plus précieux ! Assurez-vous d'en collecter quelques-uns pour que la chance vous accompagne lorsque vous chargerez vers la victoire au grand galop.

Enfin, couvrez-vous de prestige pour emporter la décision des juges. Traditionnellement, la victoire va au chevalier le plus prestigieux lorsque le combat ne parvient pas à les départager.

II. Matériel

Dans cette boîte, vous trouverez :

1 plateau principal



1 plateau Tournoi recto-verso

4 plateaux Joueur

24 pions Action

36 dés

4 marqueurs de score

1 marqueur de phase

16 tuiles Blason

X1 X3

24 écus

X1 X3

28 jetons Force

X1 X3

20 jetons Foi

7 Jetons Modificateur d'attaque

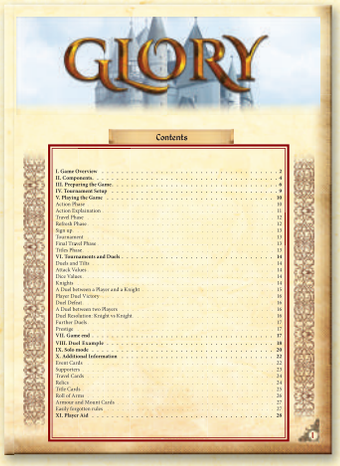
3 jetons Résultat des dés

4 jetons Gloire

17 jetons Prestige

8 jetons Avantage

1 jeton Modificateur de prestige



1 livret de règles

4 tuiles Trophée

16 tuiles Relique

48 tuiles Soutien

16 cartes Équipement

32 tuiles Chevalier

12 cartes Tournoi

74 cartes Voyage

26 cartes Romance

19 cartes Marché

29 cartes Défi

13 cartes Mode Solo

9 cartes basiques

2 cartes Caractère guerrier

2 cartes Caractère religieux

12 cartes Événement

12 cartes Personnage

14 cartes Titre

III. Préparation du jeu

Choisir le type de tournoi

Avant de préparer le jeu, vous devez décider du type de tournoi que vous allez jouer lors de la première manche. Vous pouvez ensuite changer de type de tournoi entre chaque manche si vous le souhaitez.

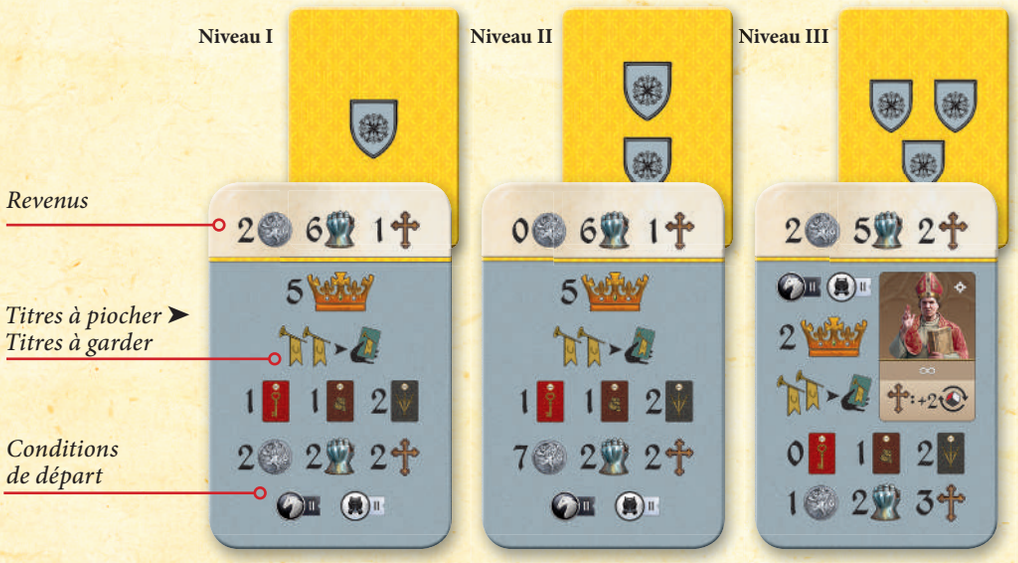
La joute à plaisance est un tournoi à élimination. Vous devez gagner le premier duel pour passer à l'étape suivante, et ainsi de suite. Les joueurs finiront peut-être par s'affronter les uns les autres. Le vainqueur de la troisième étape sera sacré champion et gagnera le trophée du tournoi : soit la récompense classique d'1 point de gloire et 1 écu, soit une récompense aléatoire.

Le pas d'armes permet d'éviter la confrontation directe entre les joueurs. Chaque joueur va mener des duels dans jusqu'à 3 villes au maximum : Florence, Paris et Munich. Les chevaliers non-joueurs (appelés simplement "**chevaliers**") attendent les joueurs pour les affronter. Même si vous perdez un duel, vous pourrez combattre dans les autres villes, tant que vous y êtes inscrit.
Note : *Le mot "pas" du pas d'armes désigne un "passage" à défendre, et non une absence d'armes. Sinon, le tournoi serait un simple pugilat. Ce serait moins noble.*

1 Placez le plateau principal et le plateau Tournoi sur la table, en prenant soin de le placer du côté qui correspond à votre choix (Joute à plaisance ou Pas d'armes).

2 Mélangez les cartes Titre et placez-en 3 face visible à proximité du plateau. Chaque joueur peut tenter de compléter les 3 cartes Titre avant la fin de la partie.

3 Chaque joueur reçoit 3 cartes Personnage au hasard (une de chaque niveau) et choisit le personnage qu'il souhaite jouer. Les cartes non choisies sont remises dans la boîte.



4 **Chaque joueur reçoit les éléments suivants :**

- 1 plateau Joueur, 6 pions Action et 4 blasons de joueur à la couleur de son choix, ainsi que 2 jetons Avantage.
- Une carte Monture et une carte Armure du niveau indiqué sur sa carte Personnage.
- Les écus et les jetons Foi et Force indiqués dans les conditions de départ de sa carte Personnage (vous ne touchez pas encore les revenus).

5 Les joueurs placent leur marqueur de score sur la piste de score, à l'emplacement indiqué par leur carte Personnage.

6 Déterminez l'ordre du jeu au hasard. Ensuite, un par un, les joueurs placent leur blason sur la piste d'initiative, de gauche à droite. Les joueurs qui ne sont pas en première position sur la piste reçoivent chacun 1 point de gloire + 1 carte Défi (cartes noires) au hasard pour chaque place qui les sépare du premier joueur.

7 Chaque joueur reçoit maintenant des titres supplémentaires depuis le paquet, et peut en conserver un certain nombre comme objectifs personnels. L'icône de trompette de votre carte Personnage indique combien de titres supplémentaires vous recevez. L'icône de carte en main, juste à côté, indique combien vous pouvez en conserver. Remettez les titres non retenus dans le paquet et mélangez-le avant de le placer face cachée près du plateau.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les personnages de niveau I. Cela assure un départ symétrique puisque ces cartes sont identiques.

Vous pouvez choisir n'importe laquelle des trois cartes Personnages et gagner les ressources de départ indiquées en bas de la carte. Vous gagnerez aussi les revenus indiqués en haut de la carte lors de la phase d'entretien de chaque manche.
Les cartes de niveau III accordent un soutien spécial, mais moins de ressources.

Si tous les joueurs n'ont pas le même niveau, les joueurs expérimentés peuvent choisir de prendre une monture et une armure inférieures au niveau indiqué sur leur carte Personnage par souci d'équité vis-à-vis des débutants.

Pour une joute à plaisance, vous n'utiliserez qu'un seul blason. Pour un pas d'armes, un même joueur peut avoir jusqu'à 3 blasons sur le plateau Tournoi.

Exemple : *à 3 joueurs, les joueurs placent leur blason sur les cases 1 à 3, dans l'ordre du jeu, de gauche à droite. Le 2e joueur reçoit 1 point de gloire et 1 carte Défi. Le 3e joueur en reçoit 2 de chaque.*

Partie d'initiation : laissez les objectifs personnels (normalement secrets) visibles de tous.

Les soutiens marqués d'un parchemin peuvent uniquement être récupérés grâce à une carte Voyage.

Le nombre de cases disponibles pour les soutiens dépend du nombre de joueurs.

Ce joueur touchera 2 écus, 6 jetons Force et 1 jeton Foi lors de la phase d'entretien de chaque manche.

8 Divisez les tuiles Soutien en 5 paquets en fonction de leur icône :

D'abord, placez le paquet à proximité du plateau, à portée de tous les joueurs. Mélangez les 4 autres paquets séparément.

A. Pour les parties à 3-4 joueurs, piochez 2 soutiens spéciaux depuis le paquet et placez-les dans les deux cases de gauche de la piste des soutiens, marquées . À 1-2 joueurs, ne piochez qu'une tuile et placez-la tout à gauche.

B. Piochez ensuite de 5 à 7 tuiles Soutien (en fonction du nombre de joueurs - voir icônes au bas de chaque case) depuis le paquet et placez-les à droite des soutiens spéciaux. Les cases non utilisées à moins de 4 joueurs doivent être verrouillées par des jetons Avantage.

Exemple : *à 2 joueurs, placez 1 tuile et 5 tuiles . Puis verrouillez les cases marquées d'une icône 3-4 joueurs avec des jetons Avantage pour indiquer que ces cases ne seront pas utilisées. Les paquets restants doivent être placés à proximité du plateau.*

9 Placez le marqueur de phase sur la première case de la piste des phases.

10 Mélangez les cartes Romance, Marché et Défi séparément pour former 3 paquets face cachée sur le plateau. Ce sont les cartes Voyage. Les joueurs piochent les cartes indiquées sur leur carte Personnage. Toute carte Voyage peut être échangée contre 1 jeton Force (remélangez-la alors dans le paquet). Enfin, révélez les 4 premières cartes de chaque paquet et placez-les dans les colonnes correspondantes, sous chaque paquet.

11 Les joueurs peuvent maintenant glisser leur carte Personnage sous leur plateau Joueur de manière à ne laisser dépasser que la partie Revenus (qu'ils toucheront lors de la **phase d'entretien** de chaque manche).

12 Il y a 3 sets de cartes Événement, chacun identifié par un certain nombre de points au dos, correspondant à chaque manche du jeu. Piochez 1 carte Événement dans chaque set au hasard. Placez la carte de la première manche face visible sur le plateau. Placez ensuite **face cachée** la carte de la troisième manche à côté du plateau, puis placez **face visible** celle de la deuxième manche par-dessus. Les autres cartes Événement doivent être rangées.

13 Formez une réserve à proximité du plateau avec les cartes Armure et Monture, les cartes Tournoi, les reliques, les dés, les jetons Prestige, les jetons Modificateur, les tuiles Trophée, les écus, les jetons Force et les jetons Foi (les pièces d'or valent 3 écus et les grands jetons Force et Foi valent 3 unités).
Classez les tuiles Chevalier par type (voir p.9) près du plateau.

14 Si vous jouez à moins de 4 joueurs, placez des jetons Avantage (ou des pièces d'or) sur les cercles du plateau principal qui ne correspondent pas à votre nombre de joueurs. Ces cercles sont verrouillées pour toute la partie.

15 Enfin, placez les tuiles Chevalier sur le plateau Tournoi (*voir IV. Mise en place du tournoi*).

IV. Mise en place du tournoi

À la fin de chaque manche, les joueurs peuvent mesurer leur adresse au combat en participant à un tournoi. C'est aussi là qu'ils peuvent se couvrir de gloire ! En fonction du type de tournoi choisi, les joueurs combattront uniquement contre des chevaliers, ou contre des chevaliers et d'autres joueurs. Les joueurs connaissent leurs adversaires dès le début de la manche.

Lors de la préparation du jeu, et après les tournois de la 1re et de la 2e manche, résolvez les étapes suivantes :

Choisissez un type de tournoi. Prenez une carte Tournoi correspondant à ce type et à votre nombre de joueurs, et qui n'a pas encore été jouée. La carte est divisée en 3 sections, correspondant chacune aux 3 manches du jeu. Assurez-vous d'utiliser la mise en place de la manche en cours.

APERÇU DES CARTES TOURNOI

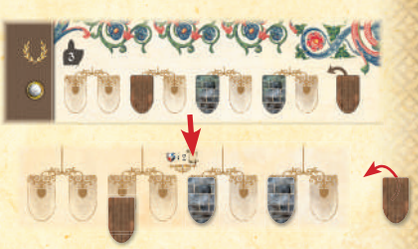
Mise en place *Pas d'armes* | Mise en place *Joute à plaisance*

La carte vous indique aussi quels types de chevaliers vont participer au tournoi. Il existe 5 types de chevaliers, reconnaissables à leur dos :

Champions | *Vétérans* | *Rois* | *Nobles polonais* | *Nobles*

Exemple :

*Vous devez placer les tuiles Chevalier **face visible.** L'illustration montre les dos des tuiles uniquement pour vous indiquer quel type de tuile placer.*



Pas d'armes

Prenez au hasard des tuiles Chevalier de chacun des types indiqués par la carte pour cette manche, puis placez-les **face visible** dans les 3 villes.
Laissez un emplacement libre à côté de chaque chevalier pour que les joueurs puissent y placer un de leurs blasons. Dans chaque ville, classez les chevaliers de celui qui rapporte le plus de gloire à celui qui en rapporte le moins.

Joute à plaisance

Prenez au hasard des tuiles Chevalier de chacun des types indiqués par la carte pour cette manche, puis placez-les **face visible** dans les emplacements indiqués sur la carte Tournoi, sur le rang inférieur du plateau Tournoi. Ne placez que les chevaliers marqués comme "chevaliers à placer". Les emplacements vides accueilleront les "chevaliers à ajouter après les joueurs" lors de la phase d'inscription.

Prenez au hasard un trophée inutilisé et placez-le sur l'emplacement réservé au trophée. Ensuite, révélez-le à tous les joueurs. Pour vos premières parties, ignorez cette étape et considérez que chaque tournoi rapporte un trophée standard, à savoir un écu et un point de gloire, comme indiqué sur le plateau.

Chaque manche est divisée en cinq phases qui sont résolues dans cet ordre :

1. Phase d'actions
2. Phase de voyage
3. Phase d'entretien
4. Phase d'inscription
5. Tournoi

Deux phases supplémentaires surviennent après le tournoi de la troisième manche :

6. Dernier voyage
7. Phase des titres

Exemple de carte Événement
(1re manche) : Récolte abondante - chaque joueur reçoit 2 écus supplémentaires.

Cercle d'Action disponible à 3 joueurs ou plus.

V. Déroulement du jeu

"Il y a un moment pour tout, et il y a un temps pour chaque chose sous les cieux. (Ec 3.1.)"

C'est aussi vrai dans ce jeu.

La partie se déroule en 3 manches pendant lesquelles vous vivrez la vie d'un chevalier : voyager, vous entourer de suivants, vous équiper, défier d'autres chevaliers et participer à des tournois. Il vous faudra sans doute vous entraîner avec acharnement et même prier pour gagner les faveurs divines !

Chaque manche est divisée en plusieurs phases. Les symboles de ces phases sont indiqués sur la piste des phases du plateau.

Utilisez le marqueur dédié pour suivre le cours du jeu.

Phase d'actions

Événements

Lors de la préparation du jeu, vous avez tiré 3 cartes Événement. L'événement actif est placé face visible sur le plateau tandis que tout événement à venir repose à côté du plateau, ce qui permet d'anticiper. Par exemple, lors de la 1re manche, vous savez déjà quel sera l'événement de la 2e manche (bien que celui de la 3e manche reste caché).

Lorsqu'un événement est en jeu, il affecte la manche en cours. Certaines modifications s'appliquent dès le début de la phase d'actions. D'autres ajoutent un nouvel emplacement d'action sur le plateau pour cette manche. Les joueurs pourront y placer un pion pour utiliser cette action spéciale. Voyez p.22 pour la liste des cartes Événement.

Actions des joueurs

Un par un, les joueurs accomplissent une action, dans l'ordre de la piste d'initiative (de gauche à droite). Pour accomplir une action, placez un de vos pions Action sur la case Action de votre choix et résolvez l'action correspondante. C'est ensuite au joueur suivant d'accomplir une action. Répétez le processus jusqu'à avoir utilisé tous vos pions Action.

Toutes les actions nécessitent 1 pion. Si une action requiert aussi un paiement, vous devez payer les ressources requises en les défaussant à la réserve. Vous n'avez pas le droit de faire une action que vous ne pouvez pas payer.

Certaines actions ont un nombre limité d'emplacements (cercles d'action). Lors de chaque manche, il ne peut y avoir qu'un seul pion par cercle : premier arrivé, premier servi.

Certains cercles d'Action sont marqués d'un symbole 3+ ou 4. Ils sont uniquement disponibles dans la configuration de joueurs indiqués (respectivement 3-4 joueurs et 4 joueurs). S'il y a moins de joueurs, couvrez ces cercles avec un jeton Avantage ou une pièce d'or.

Enfin, certaines cases Action sont des zones libres où le nombre de pions Action n'est pas limité. Tous les joueurs peuvent y placer un pion, ou même plusieurs, sans bloquer les autres. Pour autant, certaines de ces actions sont physiquement limitées par le nombre de cartes ou de tuiles disponibles pour cette manche (voir page suivante).

Explication des actions

Entraînement - *Vous vous entraînez avec un vétéran.*
Recevez 3 jetons Force.

Prière - *Vous vous recueillez et vous priez.*
Recevez 3 jetons Foi.

Service - *Vous rejoignez l'armée du roi.*
Recevez une solde de 3 écus.

Initiative - Placez un pion sur le premier emplacement libre sous la piste d'initiative puis recevez un écu de la réserve. Les blasons des joueurs ne bougent pas, mais lors de la phase d'entretien, ils seront réorganisés en fonction des pions Action qui ont été posés ici.
Note : chaque joueur ne peut faire cette action qu'une seule fois par manche.

Note : *si aucun joueur ne place de pion sur la piste d'initiative, l'ordre de jeu restera le même.*

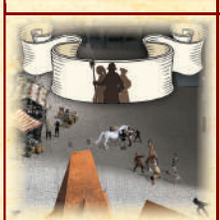
Plans de voyage - Vous pouvez choisir 2 cartes Voyage de n'importe quel(s) type(s) : Romance, Marché et/ou Défi. Vous pouvez les prendre face visible ou les piocher en aveugle depuis leur paquet respectif. Ne recomplétez pas les cartes face visible après votre action.

S'il n'y a plus de cartes visibles dans un type donné, vous pouvez encore piocher des cartes de ce type en aveugle. Si même le paquet est épuisé, alors les cartes de ce type ne sont simplement plus disponibles.

Patrouille - *Tout travail mérite salaire.*
Recevez 2 écus.

Échauffement - *Vous vous entraînez seul. Ce serait mieux d'avoir un adversaire, mais vous ne pouvez pas non plus aller au tournoi sans préparation.*
Recevez 2 jetons Force

Marché - *Vous achetez une meilleure monture ou une meilleure armure.*
Gardez à l'esprit que vous commencez normalement avec une monture et une armure de niveau II ; aussi, vérifiez bien les prix. Payez le nombre d'écus requis à la réserve et améliorez votre monture ou armure au niveau supérieur. Vous devez payer le prix total de l'amélioration, et non uniquement la différence. Avec une action, vous pouvez seulement améliorer un élément qui augmente d'un niveau.



Soutien - Prenez une tuile Soutien depuis la piste des soutiens, en réglant le coût indiqué sous la case choisie. Placez le soutien à proximité de votre plateau Joueur. Ne recomplétez pas les tuiles après votre action.

Plus de détails sur les soutiens p.23.

Vous avez le droit d'avoir plusieurs fois le même soutien.

Héraut - *Inscrivez-vous immédiatement au prochain tournoi.*
Placez votre blason sur un emplacement libre du plateau Tournoi.
Pas d'armes : choisissez le chevalier que vous allez défier. Vous ne pouvez pas vous inscrire deux fois dans la même ville.
Joute à plaisance : choisissez un emplacement de la rangée inférieure du plateau Tournoi. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par manche.

C'est un moyen idéal de choisir rapidement qui vous voulez affronter. En **pas d'armes**, c'est aussi le seul moyen de jouer un duel dans les trois villes, car vous ne pourrez vous inscrire que dans deux villes lors de la phase d'inscription.

Nouvel Objectif - Recevez 3 cartes Titre au hasard et défaussez-en 2. Conservez la dernière comme objectif personnel.

Note : si le paquet de cartes Titre est épuisé, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Coût Récompense

Exemple de carte Marché

Pour 3 écus, ce joueur peut gagner 3 points de gloire et un jeton Prestige marron (s'il ne l'a pas déjà).

Adversaire Récompense

Exemple de carte Défi

Ce joueur défie un chevalier avec une valeur d'attaque de 8 et 1 prestige. S'il l'emporte, il pourra gagner l'armure de son adversaire (amélioration III) ou 3 écus.

Exemple

A. Noir et Rouge ont placé leur pion sur la piste d'initative. Ils retirent donc leur blason de celle-ci.

B. Blanc et Bleu décalent leur blason vers la droite.

C. Noir et Rouge placent leur blason au-dessus de leur pion.

Phase de voyage

Dans l'ordre de la piste d'initiative, chaque joueur joue une carte Voyage de sa main, puis le joueur suivant, etc. jusqu'à ce que chacun ait joué un maximum de 3 cartes. Vous pouvez aussi décider de **jouer cette phase simultanément**, ce qui permet de gagner un temps considérable. Défaussez ensuite les cartes dans **votre défausse personnelle.**

Si les récompenses d'une carte sont séparées par une barre oblique, vous devez en choisir une des deux.

Les cartes Voyage se divisent en plusieurs types :

A. Cartes Romance : défaussez la carte et recevez les ressources indiquées.
Ces nobles dames vous offrent nombre de présents, et prient pour vous !

B. Cartes Marché : défaussez la carte et payez le nombre d'écus requis pour acheter les ressources indiquées.

C. Cartes Défi : affrontez un chevalier en duel selon les règles classiques *(voir Duel entre un joueur et un chevalier)*. Si vous gagnez, vous recevez la récompense indiquée et défaussez la carte. Si vous perdez, vous conservez la carte et pourrez la rejouer plus tard, tout en tenant compte de la limite de 3 cartes Voyage par phase Voyage.

Vous devez résoudre tous les effets de la carte Voyage précédente avant de décider d'en jouer une nouvelle (ou de renoncer).

Note : *si une carte vous offre un jeton Prestige, notez que vous n'avez pas le droit d'en avoir deux de la même couleur. Vous pouvez tout de même jouer la carte pour gagner les autres récompenses.*

Note : *si une carte vous offre une amélioration d'armure ou de monture, vous n'avez pas le droit de sauter un niveau (par exemple passer du niveau II au niveau IV).*

Phase d'entretien

D'abord, les joueurs qui ont placé des pions Action sur la piste d'initiative retirent temporairement leur blason de la piste (sans toucher aux pions).

Les joueurs qui n'ont placé aucun pion sur cette piste décalent leur blason vers la droite pour laisser autant de cases libres que de pions Action placés par les autres.

Enfin, chaque joueur ayant placé un pion Action sur la piste replace son blason sur la case qui correspond à ce pion (au-dessus). Dit autrement, les joueurs qui ont placé un pion prennent l'initiative tandis que les autres la subissent.

- Chaque joueur récupère maintenant tous ses pions Action.
- Retournez face active tous vos soutiens, reliques et jetons Prestige.
- Recevez les revenus indiqués sur votre carte Personnage.
- Retirez du jeu les tuiles Soutien encore sur la piste des soutiens. Selon le nombre de joueurs, comme lors de la mise en place initiale, tirez autant de tuiles Soutien Spécial que nécessaire pour remplacer celle(s) que vous avez défaussée(s). Puis de la même manière, recomplétez la piste des soutiens **de droite à gauche** en commençant par la pile I, puis la II, lorsque celle-ci est épuisée, puis la III, lorsque celle-ci est épuisée.
- Retirez du jeu les cartes Voyage encore visibles. Puis révélez les 4 premières cartes de chaque paquet et placez-les dans les colonnes correspondantes, sous chaque paquet. S'il n'y a pas assez de cartes, révélez ce que vous pouvez.
- Retirez du jeu la carte Événement de la manche actuelle et placez la carte Événement de la manche à venir à sa place. Puis retournez face visible la dernière carte Événement (uniquement lors de la 1re manche).

Phase d'inscription

Lors de cette phase, vous déclarez votre participation au tournoi. Dans l'ordre de la piste d'initiative, chaque joueur doit placer un de ses blasons sur le plateau Tournoi.

Pas d'armes :

Dans l'ordre de la piste d'initiative, chaque joueur place un de ses blasons à côté d'une tuile **Chevalier** (et non d'un blason de joueur) du plateau pour le défier. Vous ne pouvez défier qu'un chevalier par ville. Un même chevalier ne peut être défié que par un seul joueur.

Ensuite, chaque joueur peut placer un **deuxième blason** dans une autre ville. Vous ne pouvez pas le faire s'il n'y a plus de chevalier à défier, ou si vous avez déjà placé un blason dans chaque ville.

Rappel : *la case Action **Héraut** permet de défier un chevalier avant la phase d'inscription. Pour combattre dans les trois villes, il est nécessaire de l'utiliser au moins une fois pendant la manche.*

Une fois placés, les blasons restent en place jusqu'à la fin du tournoi. Un joueur ne peut ni retirer, ni déplacer son blason.

Joute à plaisance

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul blason sur ce tournoi. Dans l'ordre de la piste d'initiative, chaque joueur place un blason **sur n'importe** quel emplacement libre de la rangée inférieure du plateau, ou passe pour voir ce que font les autres. Le joueur qui a l'initiative la plus basse (le plus à droite qui n'a pas déjà posé son blason) **ne peut pas** passer et **doit** placer son blason. Répétez le processus jusqu'à ce que tous les joueurs soient inscrits.

Tous les emplacements de la rangée inférieure encore libres accueillent alors les chevaliers indiqués sur la carte Tournoi (chevaliers à ajouter après les joueurs, voir p.9).
Selon la configuration, il peut y avoir des affrontements directs entre les joueurs.

Tournoi

Un tournoi consiste en une série de duels joués selon les règles indiquées dans la section **VI. Tournois et Duels**, page suivante.

Dernier voyage

Cette phase n'intervient que lors de la troisième manche, juste avant la fin de la partie, et doit être résolue comme une phase de voyage normale.

Phase des titres

Cette phase n'intervient que lors de la troisième manche.

Lors de la mise en place, vous avez révélé 3 cartes Titre, qui sont restées face visible près du plateau. Chaque joueur a pu tenter de les compléter. Lors de cette phase, chaque joueur peut marquer des points pour chacune des 3 cartes si possible. Les joueurs peuvent également révéler leurs objectifs personnels s'ils sont en mesure de les compléter.

Pour recevoir les points d'une carte Titre, vous devez remplir les conditions indiquées. Vous ne pouvez pas utiliser la même ressource pour compléter les conditions de deux cartes différentes. Notez ensuite vos points de gloire sur la piste de score.

Vous ne marquez qu'une seule fois les points de chaque carte Titre réussie, même si vous avez de quoi remplir ses conditions deux ou trois fois.

Voyez la liste des cartes Titre p.25.

Exemple pour 2 joueurs
*Blanc a utilisé la case Action **Héraut** pendant la phase d'actions (A), aussitôt imité par Rouge (B). Lors de la phase d'inscription, Blanc, qui était 1er joueur, place un blason dans la 2e ville (C). Rouge s'y inscrit également (D). Blanc ne peut pas placer son dernier blason car il s'est déjà inscrit dans les deux premières villes et qu'il n'y a pas d'adversaire disponible dans la dernière. Rouge termine la phase en plaçant un blason dans la 1re ville (E).*

Exemple pour 3 joueurs
Rouge et Bleu décident de passer. Noir, qui est le moins bien placé en initiative, doit donc s'inscrire quelque part (A). Rouge passe de nouveau, ce qui force Bleu à s'inscrire à son tour (B). Enfin, Rouge s'inscrit (C). Les emplacements vides vont accueillir de nouveaux chevaliers et le tournoi va pouvoir commencer.

Note : *même s'il ne l'a pas fait, Rouge aurait tout à fait pu défier Bleu au combat en s'inscrivant dans l'emplacement voisin.*

Exemple de carte Titre
Influent – Avoir 5 soutiens (rapporte 4 points de gloire). Les soutiens qui comptent pour cette carte ne comptent pas pour d'autres titres.

VI. Tournois et Duels

Duels et engagements

Chaque tournoi vous donne l'occasion de disputer 3 duels (voir ***Ordre des duels*** p.17 pour savoir dans quel ordre les jouer). Ces duels peuvent opposer un joueur et un chevalier, deux joueurs, ou deux chevaliers (en joute à plaisance uniquement pour ces deux derniers cas). Un duel se joue en **deux engagements gagnants.** Il peut donc y avoir jusqu'à 3 engagements par duel. Une fois qu'un joueur ou chevalier a gagné 2 engagements, il remporte le duel.

Un **engagement** représente une passe d'armes entre deux combattants.

Valeur d'attaque

Pour chaque engagement, vous allez lancer jusqu'à 3 dés rouges, 3 dés noirs et 3 dés blancs, selon vos niveaux de force, de monture et d'armure. Cependant, vous allez compter uniquement la plus haute valeur de chaque couleur : la somme des meilleurs dés indique votre **valeur d'attaque.**

Icône de valeur d'attaque

Vous pouvez utiliser des jetons Foi pour relancer jusqu'à 2 dés en même temps et essayer d'augmenter votre valeur d'attaque. Vous pouvez utiliser des soutiens ou des reliques pour modifier encore cette valeur. Ensuite elle sera comparée à celle de votre adversaire pour déterminer le vainqueur de cet engagement.

Valeurs des dés

Il y a trois type de dés dans le jeu :

- Les dés rouges (force) avec une valeur de 1 à 5
- Les dés noirs (monture) avec une valeur de 0 à 4
- Les dés blancs (armure) avec une valeur de 0 à 3

Les symboles spéciaux (à gauche) et la valeur qu'ils prennent une fois activés

Chaque dé dispose aussi d'un **symbole spécial**. Une fois que votre armure ou monture atteint le niveau IV, elle **active** le symbole du dé correspondant. Dépenser 4 jetons Force active le symbole du dé rouge. Une fois qu'un symbole est activé, vous pouvez le considérer comme la meilleure valeur disponible de ce dé (tournez-le sur sa face opposée). Un symbole non activé vaut 0 (ou 1 sur le dé rouge).

Chevaliers

La valeur d'attaque totale d'un chevalier est indiquée en haut à gauche. Si votre valeur d'attaque est supérieure, vous gagnez l'engagement.

Le chiffre indiqué en haut à droite est le montant de points de gloire que vous remportez si vous gagnez **le duel** (donc deux engagements).

Le nombre d'étoiles indique le prestige d'un chevalier. Si deux adversaires ont la même valeur d'attaque, le plus prestigieux l'emporte.

Exemple : *9+3 (dé Armure) = une valeur d'attaque de 12 pour le 1er engagement. Il faudra relancer pour le 2e.*

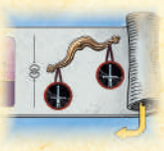
Exemple : *si vous affrontez ce vétéran, vous lancez 1 dé d'armure de moins (ce qui peut vous amener à 0 dé). Les symboles spéciaux s'appliquent toujours.*

Les nobles polonais ont une valeur d'attaque variable. Losque vous en affrontez un lors d'un engagement, lancez un dé blanc et ajoutez-le à la valeur d'attaque du chevalier pour cet engagement (placez le dé lancé ou un jeton Résultat à côté de sa tuile Chevalier pour vous en souvenir).

Les vétérans sont de fins roublards qui en ont vu d'autres. Ils sont capables de contrer vos avantages en réduisant le nombre de dés que vous allez lancer contre eux. Méfiez-vous !

Duel entre un joueur et un chevalier

La séquence d'un duel est indiquée sur chaque Plateau joueur et se résout comme suit :

	Avant le premier engagement du duel, vous pouvez utiliser **un** soutien avec une icône de tente. Placez-le face cachée sur votre Plateau Joueur pour indiquer qu'il a été utilisé.
	Ensuite, **au début de <u>chaque</u> engagement**, vous pouvez jouer des jetons Force pour gagner des dés (avec un maximum de 4 jetons et 3 dés) : 0-3 jetons : recevez autant de dés Force que de jetons joués. 4 jetons : recevez 3 dés Force et activez le symbole spécial des dés Force. Placez les jetons Force utilisés sur votre Plateau Joueur. Les dés acquis restent à votre disposition **jusqu'à la fin du duel.**
	Recevez maintenant autant de dés Monture et Armure que vos niveaux de monture et d'armure, respectivement. Lancez tous les dés et résolvez tout symbole spécial activé.
	Vous pouvez maintenant utiliser 1 jeton Foi (placez-le sur votre plateau Joueur) pour relancer jusqu'à 2 dés en même temps.
	Après le lancer, vous pouvez utiliser un soutien avec une icône de lance. Si vous le faites, placez-le face cachée sur votre Plateau Joueur pour indiquer qu'il a été utilisé.
	Vous pouvez utiliser un deuxième soutien avec une icône de lance. Si vous le faites, placez-le face cachée sur votre Plateau Joueur pour indiquer qu'il a été utilisé.
	Enfin, vous pouvez utiliser une relique. Placez-la face cachée sur votre Plateau Joueur pour indiquer qu'elle a été utilisée.
	Comparez maintenant **la valeur d'attaque** des combattants pour déterminer le vainqueur de l'engagement. S'il s'agit de sa seconde victoire, le vainqueur de l'engagement gagne le duel. Sinon, il reçoit un jeton Avantage pour indiquer qu'il a remporté cet engagement. Défaussez tous les jetons Modificateur d'attaque et disputez un nouvel engagement. **Suivez la flèche jaune, et reprenez à partir de l'étape 2.**

Note : *vous ne pouvez pas utiliser deux jetons Foi lors du même engagement.*

La **valeur d'attaque** est la somme de :
meilleure valeur des dés Force
+ meilleure valeur des dés Monture
+ meilleure valeur des dés Armure
+ modificateurs d'attaque
+ modificateur de relique

Jeton Avantage

Note : *un jeton Prestige ne compte que s'il est actif (face étoile visible).*

Note : *vous disposez de vos reliques, soutiens et prestige pendant tout le tournoi. Attention, car une fois utilisés et retournés, ces jetons ne pourront plus être utilisés dans les engagements et duels à venir. Si vous perdez un duel, cependant, vous pouvez récupérer une partie de ces éléments et les réutiliser lors de la même phase.*

Joute à plaisance : si vous êtes vaincu lors de votre 1er duel, vous pouvez jouer 2 cartes Voyage supplémentaires (1 seule si vous êtes vaincu au 2e duel). En effet, puisque vous ne participez plus au tournoi, vous avez le temps de battre la campagne, à défaut de battre un adversaire. Ces cartes peuvent être jouées pendant que les autres joueurs résolvent le reste du tournoi.

Note : *au début d'un engagement, chaque joueur commence avec une valeur d'attaque de 0. Chaque étape peut venir modifier cette valeur en temps réel, ce qui affecte directement l'ordre de résolution de l'étape suivante.*

C'est la situation au début du calcul des points qui détermine la valeur en points de gloire d'un joueur (7 ou 9 points) :
- Le vainqueur marque la valeur de gloire de son adversaire,
- Le perdant marque la moitié de celle du vainqueur s'il a remporté un engagement.

Voir l'exemple de duel à ce sujet pp.18-19.

Déterminer le vainqueur de l'engagement

- Si votre valeur d'attaque est **supérieure** à celle du chevalier que vous affrontez, vous **gagnez** l'engagement. Placez un jeton Avantage sur votre plateau Joueur.
- Si votre valeur d'attaque est **inférieure** à celle du chevalier que vous affrontez, vous **perdez** l'engagement. Placez un jeton Avantage sur le chevalier.

Si les deux valeurs d'attaque sont égales, on compare le prestige des combattants. Pour gagner, vous devez avoir au moins autant de prestige (actif) que le chevalier que vous affrontez. Si vous gagnez un engagement au prestige, retournez un de vos jetons Prestige face cachée (si possible) et placez-le sur votre plateau Joueur. Si ni vous ni le chevalier adverse n'avez de prestige, vous gagnez l'engagement. Comme d'habitude, le vainqueur de l'engagement reçoit un jeton Avantage.

Gagner un duel

Si vous gagnez deux engagements, vous gagnez le duel.

- Défaussez tous les jetons Force et Foi utilisés à la réserve.
- Enlevez les reliques, soutiens et jetons (Prestige et Avantage) de votre plateau Joueur et mettez-les de côté sans les retourner.

Joute à plaisance : recevez les points de gloire accordés par votre victoire et déplacez votre blason vers la rangée supérieure en suivant les traits.
Pas d'armes : recevez les points de gloire accordés par votre victoire et résolvez les duels quivous restent.
Duel de carte Voyage ou Titre : recevez la récompense.

Perdre un duel

Si votre adversaire gagne deux engagements, vous perdez le duel.

- Vous pouvez récupérer certaines des ressources de votre plateau Joueur : 1 jeton Force, 1 jeton Foi, 1 soutien, 1 jeton Prestige et 1 relique (retournez-les face visible).
- Ensuite, défaussez les jetons Force et Foi que vous n'avez pas pu récupérer, et mettez de côté les autres ressources sans les retourner.

Tournoi : si vous avez gagné un engagement, vous marquez tout de même la moitié de la valeur de gloire de l'adversaire (arrondie à l'inférieur).
Joute à plaisance : vous êtes éliminé du tournoi. Déplacez la tuile Chevalier adverse vers la rangée supérieure. Vous pouvez jouer des cartes Voyage comme indiqué sur le plateau.
Pas d'armes : la défaite ne vous empêche pas de livrer un duel dans la ville suivante.
Duel de carte Voyage : vous ne recevez aucune récompense, mais gardez la carte et pourrez la rejouer plus tard.
Duel de carte Titre : votre unique essai échoue. Vous ne marquez pas la récompense.

Duel entre deux joueurs

Un duel entre deux joueurs ressemble beaucoup à un duel joueur contre chevalier, avec quelques exceptions :

- En cas d'égalité, le prestige détermine le vainqueur. Si cela ne suffit pas, le joueur le mieux placé sur la piste d'initiative l'emporte. Dans tous les cas, le vainqueur doit retourner un jeton Prestige (si possible).
- **Lors de chaque étape du duel, c'est le joueur qui est mené (en valeur d'attaque) qui doit jouer le premier.** Ce sera donc le joueur avec la plus faible valeur d'attaque, ou le plus faible prestige s'il y a égalité, ou la plus faible initiative si le prestige ne suffit pas à départager (la résolution de ces égalités ne consomme pas de prestige).
- La valeur de gloire d'un joueur est de **7**. S'il a plus de points de gloire que son adversaire, elle est de **9**.

Duel entre deux chevaliers

Un duel entre deux chevaliers doit être résolu automatiquement : le vainqueur est celui qui a la plus haute valeur de gloire, puis la plus haute valeur de prestige. S'il y a encore égalité, c'est le chevalier de gauche qui l'emporte.

Ordre des duels

1. En **pas d'armes**, résolvez d'abord les duels de Florence (rangée supérieure), puis Paris, puis Munich. Pour chaque rangée, les duels peuvent être résolus de gauche à droite, ou simultanément. Le tournoi est terminé lorsque tous les duels ont été résolus.

2. En **joute à plaisance**, résolvez d'abord les duels de la rangée inférieure, de gauche à droite, ou simultanément. Les vainqueurs passent au niveau supérieur (rangée médiane) et disputent un nouveau duel, et ce jusqu'au duel final qui oppose les deux meilleurs combattants de la joute. Le grand vainqueur reçoit le trophée du tournoi ou une récompense standard (1 point de gloire et 1 écu). Tout joueur qui perd un duel est éliminé du tournoi et peut jouer 1 ou 2 cartes Voyage, en fonction du stade où il a été éliminé, pendant que les autres continuent.

Une fois que tous les duels du tournoi ont été disputés, les joueurs récupèrent leur(s) blason(s) depuis le plateau Tournoi, défaussent les autres, et préparent le nouveau tournoi du type de leur choix (voir p.9).

Voyez pp.18-19 pour un exemple détaillé de duel entre deux joueurs.

Prestige

Le prestige permet de trancher les égalités lors des duels particulièrement serrés. Vous pouvez acquérir du prestige en utilisant des cartes Voyage, en faisant appel à des soutiens, ou en gagnant des trophées.

Vous pouvez avoir jusqu'à 6 jetons Prestige différents, mais seulement 1 de chaque type (couleur). Si vous devez recevoir un jeton Prestige d'un type que vous avez déjà, vous ne recevez rien.

Lorsque le prestige fait gagner un joueur qui a la même valeur d'attaque que son adversaire, il doit retourner un jeton Prestige s'il le peut. Un jeton Prestige déjà retourné ne peut pas être utilisé pour trancher une égalité.

Joli Cœur
Le chevalier courtois sait gagner les faveurs de ces dames.

Suzerain
Les hommes de pouvoir exercent une certaine influence.

Guerrier
Les prouesses martiales renforcent le cœur des hommes.

Royal
Qui oserait parler contre le favori du roi ?

Chambellan
Une position si élevée a ses mérites.

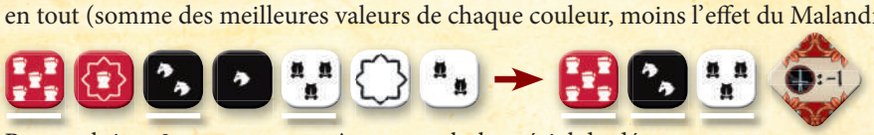
Champion
Quoi de plus prestigieux que de gagner un tournoi ?

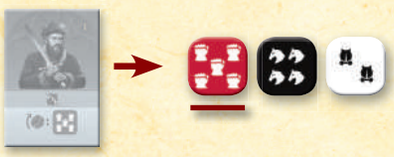
VII. Fin du jeu

À l'issue des trois manches, le vainqueur est le joueur qui a amassé le plus de points de gloire. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de prestige (actif ou non) parmi les ex-aequos l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

VIII. Exemple de duel

Rouge est le premier joueur de la piste d'initiative. Blanc dispose d'un prestige actif. Leur valeur d'attaque de départ est de 0 (comme toujours) ; c'est donc Rouge qui commence puisque le prestige est en faveur de Blanc. C'est le deuxième duel du tournoi, et ces joueurs ont déjà utilisé certaines ressources.

Étape	Décisions des joueurs, dans l'ordre du jeu	Valeur d'attaque à la fin de cette étape	
	Rouge joue un Malandrin, qui inflige un modificateur d'attaque de -1 à Blanc, au prix d'un point de gloire. Blanc n'utilise aucun soutien.	0	-1
	Blanc, affaibli par le Malandrin, doit parler le premier à cette étape du duel. Il dépense 2 jetons Force. Rouge en dépense 4, ce qui active le symbole spécial de ses dés rouges.	0	-1
	Les deux joueurs lancent les dés. Blanc obtient 10, ce qui lui fait une valeur d'attaque de 9 en tout (somme des meilleures valeurs de chaque couleur, moins l'effet du Malandrin).  Rouge obtient 9, notamment grâce au symbole spécial du dé rouge. 	9	9
	Rouge dépense un jeton Foi, qui lui permet de relancer jusqu'à 4 dés grâce à l'Évêque. Il décide donc d'en relancer 4 et parvient à améliorer son résultat sur un dé Monture (grâce à sa Monture de niveau IV, qui active ce symbole spécial). Blanc répond en dépensant lui aussi un jeton Foi. Il décide de relancer ses deux dés Monture (dont le symbole spécial n'est pas activé) : 	11	7
	Blanc utilise maintenant son Écuyer pour tourner un dé Monture sur sa meilleure valeur. Rouge dispose d'un Maître d'armes, mais son dé Force est déjà au maximum : il décide donc de ne pas l'utiliser.	11	11
	Rouge passe. Blanc décide de passer lui aussi.	11	11
	Rouge passe à nouveau car il n'a aucune relique à utiliser. Blanc sait qu'il va gagner donc il passe également.	11	11
	Les deux joueurs terminent avec la même valeur d'attaque, c'est donc le prestige de Blanc qui fait la différence. Il retourne son jeton Prestige et reçoit un jeton Avantage. Ils défaussent tous les modificateurs d'attaque, puis le deuxième engagement commence.	0	0

Étape	Décisions des joueurs, dans l'ordre du jeu	Valeur d'attaque à la fin de cette étape	
	Blanc parle le premier car il est considéré comme mené à cause de l'initiative. Il ajoute 2 jetons Force aux 2 qui se trouvaient déjà sur son plateau Joueur, ce qui active le symbole spécial de ses dés rouges. Rouge passe car il est déjà à 4 jetons Force.	0	0
	Les joueurs lancent leurs dés. Blanc obtient 9. Rouge obtient 5. 	5	9
	Rouge décide de jouer un jeton Foi. L'Évêque, toujours actif, lui permet de relancer 4 dés. Notons qu'il décide de ne relancer qu'un seul dé rouge, ne voulant pas risquer de perdre le 3 déjà obtenu auparavant. Blanc ne veut pas utiliser de Foi et donc ne relance pas.	9	9
	Blanc utilise son deuxième Écuyer pour tourner un dé Monture sur sa meilleure valeur. Rouge répond avec son Maître d'armes pour tourner le dé Force sur sa meilleure valeur. 	11	11
	Blanc passe. Rouge aussi.	11	11
	Blanc joue une relique pour éviter de terminer à égalité : l'initative lui ferait perdre l'engagement. Rouge n'a aucune relique pour riposter.	11	12
	Avec une valeur d'attaque supérieure, Blanc gagne ce second engagement.	0	0

Le duel est terminé. Blanc marque **7 points de gloire** (et non 9 - Rouge avait plus de points de gloire au début, mais il en a perdu un pour jouer son Malandrin). Blanc a maintenant 31 points et place donc son jeton Gloire sur le plateau, côté "30", et son marqueur sur le 1.

Rouge récupère 1 jeton Force, 1 jeton Foi, et retourne face active son Malandrin ou son Maître d'armes. Il ne retourne pas son jeton Prestige car il n'a pas été dépensé à ce duel.

Rouge n'a pas remporté un seul engagement et donc ne marque pas la moitié de la valeur de gloire de Blanc (ce qui représentait 3 points : 7 points parce que Blanc n'avait pas plus de points de gloire que Rouge au début du calcul, divisé par 2, arrondi à l'inférieur).

IX. Jeu Solo

Vous affrontez un automa (que l'on appellera Otto). Au début de la partie, choisissez un mode (Champion, Score ou Rivalité) et une difficulté pour définir la condition de victoire.

1. **Champion** : joute à plaisance uniquement. Gagnez les 3 tournois. Les points de gloire n'ont aucune importance.

Facile – Commencez avec votre équipement normal.
Moyen – Commencez avec une monture de niveau I.
Difficile – Commencez avec une monture et une armure de niveau I.

2. **Score :** marquez 65/75/85 points de gloire (Facile / Moyen / Difficile).

3. **Rivalité :** remportez la partie contre Otto en marquant plus de points. Choisissez ci-dessous sa valeur d'attaque et de prestige pour définir la difficulté du jeu :

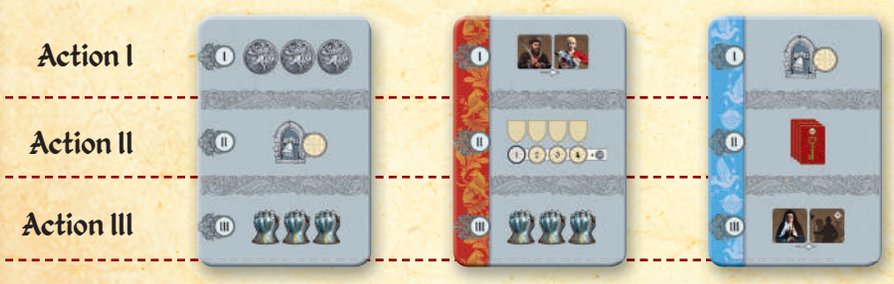
Prenez la tuile Chevalier correspondante dans la pile et placez-le dans la zone de votre adversaire pour représenter les valeurs d'attaque et de prestige d'Otto.

Après avoir choisi un mode de jeu, faites une mise en place pour deux joueurs. Vous êtes le premier joueur. Otto a besoin de ses pions Action, d'un plateau Joueur et d'un blason (pour l'initiative). En mode **Rivalité**, il lui faut aussi un marqueur de score, tous ses blasons, et une unique carte Titre qui sera son objectif personnel (caché). Otto n'a pas de carte Personnage mais commence avec 10 points de gloire.

Créez le paquet Automa : vous pouvez vous contenter des 9 cartes Solo ou y ajouter 2 cartes Caractère (soit les deux cartes Guerrier à bande rouge, soit les deux cartes Pieux à bande bleue) pour former un paquet Automa de 11 cartes. Ce choix affectera la façon dont Otto prendra ses décisions. Placez le paquet à côté de son plateau Joueur.

Phase d'actions

Au début de chaque phase d'actions, mélangez toutes les cartes du paquet Automa. À chaque fois qu'Otto doit faire une action, révélez la première carte de ce paquet. Résolvez l'Action I si elle peut être totalement résolue. Sinon, résolvez l'Action II. Si l'Action II ne peut être totalement résolue, résolvez l'Action III. Sinon, piochez une nouvelle carte et répétez le processus jusqu'à ce qu'il ait fait l'action. Si le paquet Automa s'épuise, remélangez les cartes. Placez un pion Action appartenant à Otto sur la case Action réalisée.



Carte Solo de base | Carte Caractère Guerrier | Carte Caractère Pieux

Note : *Otto ne collecte ni jetons ni tuiles. Il cherche surtout à bloquer des cases Action ou à défausser des tuiles ou cartes disponibles.*

Soutien : Otto défausse 1 soutien de la piste des soutiens, **en ignorant celui qui coûte 2 écus.** Résolvez l'illustration de la carte de gauche à droite et défaussez le premier soutien qui correspond sur la piste (par ex. ci-contre : défaussez le Maître d'armes s'il est sur la piste ; sinon, l'Écuyer ; sinon, la Sœur).

Rivalité : Otto marque des points s'il défausse le Ménestrel.

Soutien spécial : Otto défausse le soutien spécial.

Rivalité : Otto peut marquer des points selon le soutien spécial défaussé.

Plans de voyage : Otto retire les 4 cartes disponibles du type indiqué : Romance, Marché ou Défi. S'il y a moins de 4 cartes, choisissez l'action suivante sur la carte à la place.

Nouvel objectif : Otto défausse 2 titres depuis le paquet Titres et en prend une troisième comme objectif personnel.

Événement : si possible, Otto fait l'action liée à l'événement.

Rivalité : Otto peut marquer des points à cette occasion.

Initiative : Otto place un pion Action sur la première case de la piste d'initiative.

Entraînement, Prière, Service : Otto occupe la case Action.

Héraut : passez à l'action suivante, sauf pour le mode Rivalité (Otto rejoint alors le tournoi s'il le peut - voir Phase d'inscription ci-dessous).

Joute à plaisance ;

- Ne placez pas Otto près d'un chevalier de la rangée inférieure qui est sûr de le vaincre.
- Si des chevaliers de la rangée inférieure sont plus faibles que lui, il affrontera l'un d'entre eux plutôt que vous : ne le placez pas près de vous (si vous êtes déjà placé).
- Otto anticipe également le deuxième duel, et ce dès son placement initial. Ainsi, il se placera de manière à gagner son premier duel, tout en regardant contre qui il peut tomber au deuxième. Si possible, il évitera tout adversaire sûr de le vaincre, et visera un deuxième duel contre un chevalier qu'il est certain de battre plutôt que contre vous.

En résumé : Otto est courageux mais pas téméraire. S'il peut, il se placera dans une moitié de tableau où il surpasse tous ses concurrents de manière à arriver au duel final. Son parcours doit le mener le plus loin possible en lui rapportant le plus de gloire possible. Si vous identifiez plusieurs parcours qui lui rapportent autant de gloire, placez-le le plus à droite possible.

Pas d'armes :
Otto choisit le meilleur chevalier (avec la valeur de gloire la plus élevée) qu'il est sûr de vaincre dans une ville où vous n'avez pas déjà placé un blason. Ignorez cette action si elle n'est pas réalisable.
Lors de la phase d'inscription, Otto choisit le meilleur chevalier qu'il est sûr de vaincre dans une ville où il n'est pas déjà.

Phase de voyage
Otto ne collecte pas de cartes Voyage et donc ne fait rien.

Phase d'entretien
Otto n'utilise pas de ressources et n'a pas de soutiens, mais récupère ses pions Action. L'initiative peut changer à cette occasion.

Phase d'inscription
Otto ne s'inscrit que si vous jouez en mode **Rivalité**. Dans ce cas appliquez les règles ci-dessus lorsqu'Otto place son jeton Chevalier (également s'il fait l'action Héraut).

Tournoi
Si Otto s'est inscrit à un tournoi (mode **Rivalité**), il résout ses duels comme un chevalier, en utilisant les valeurs de sa tuile Chevalier. S'il vous affronte, en revanche, il doit être considéré comme un joueur normal pour l'attribution des points de gloire (7 ou 9 ; ignorez la valeur de gloire de sa tuile Chevalier dans ce cas). En cas d'égalité en valeur d'attaque et en prestige, le mieux placé sur la piste d'initiative gagne l'engagement. Otto gagne de la gloire pour ses victoires et pour le trophée du tournoi s'il gagne une joute à plaisance.

Phase des titres
Otto ne marque les titres qu'en mode Rivalité. Il marque automatiquement toutes les tuiles titres révélées et on considère qu'il réussit tous ses objectifs personnels, même s'il était impossible de les réussir.

X. Informations supplémentaires

Cartes Événement

Si une carte Événement affiche une case Action, alors le premier joueur à y placer un pion Action peut accomplir l'action décrite, au coût indiqué à droite de la case.

Si une carte Événement n'affiche pas de case Action, ses effets s'appliquent à tous les joueurs au début de la phase d'actions.

Effets des événements :

Croisade

Action : *payez 1 écu pour recevoir 3 points de gloire et 3 jetons Foi.*

Noces royales

Chaque joueur reçoit 2 jetons Force.

Voyage

Action : *payez 1 écu pour piocher 3 cartes Voyage (visibles ou en aveugle).*

Guerre

Chaque joueur perd 2 écus (ou 1 écu, s'ils n'en ont qu'un).

Butin

Action : *payez 2 jetons Force pour améliorer une monture ou une armure au niveau IV (depuis le niveau III).*

Chevalier errant

Action : *payez 1 écu pour recevoir 5 jetons Force.*

Récolte abondante

Chaque joueur reçoit 2 écus.

Recrutement

Placez le soutien spécial du sommet de la pile sur cette carte.
Action : *payez 1 écu pour recevoir ce soutien.*

Aux armes !

Chaque joueur place un pion Action sur cette carte. Les joueurs jouent cette manche avec 1 pion Action de moins.

Recrutement

Placez le soutien spécial du sommet de la pile sur cette carte.
Action : *payez 1 écu pour recevoir ce soutien.*

Siège

Action : *payez 2 jetons Force pour marquer 5 points de gloire.*

Volontaire

Placez le soutien spécial du sommet de la pile sur cette carte.
Action : *recevez ce soutien.*

Soutiens

Après avoir utilisé un soutien, vous devez le retourner sur son côté inactif, sauf s'il est marqué d'une icône ∞. Ces soutiens vous offrent un bonus permanent dès que vous les récupérez. Vous pouvez avoir plusieurs soutiens identiques et leurs bonus peuvent se cumuler. Les icônes de la bande centrale indiquent le moment (phase ou duel) pendant lequel vous pouvez utiliser le soutien. L'icône ↓ x1 indique un bonus unique, au moment où vous recevez le soutien.

Ménestrel

Recevez immédiatement 4 points de gloire.

Écuyer

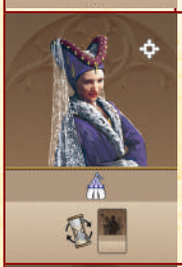
Lors d'un engagement, tournez votre dé Monture sur 4.

Sœur

Lorsque vous utilisez de la Foi, vous pouvez relancer 1 dé supplémentaire.

Roi

Recevez immédiatement un jeton Prestige ***Royal.***

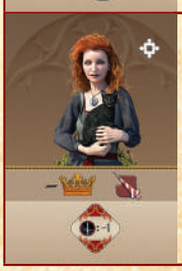


Dame de compagnie

Réactivez un de vos soutiens au début d'un duel.

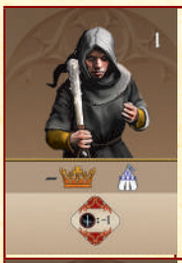
Usurier

Recevez immédiatement 6 écus et perdez 2 points de gloire.



Sorcière

Lors d'un engagement, perdez 1 point de gloire et infligez un modificateur d'attaque de -1 à votre adversaire.

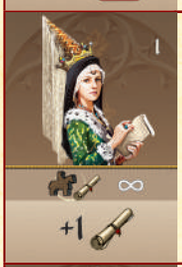


Malandrin

Lors du 1er engagement d'un duel, perdez 1 point de gloire et infligez un modificateur d'attaque de -1 à votre adversaire.

Maître d'armes

Lors d'un engagement, tournez votre dé Force sur 5.



Reine

Lorsque vous accomplissez l'action Plans de voyage, prenez 1 carte Voyage supplémentaire.

Évêque

Lorsque vous utilisez de la Foi, vous pouvez relancer 2 dés supplémentaires.

Dame

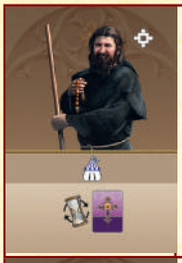
Recevez immédiatement 5 points de gloire.

Cuisinier

Lors du 1er engagement d'un duel, augmentez votre attaque de 1.

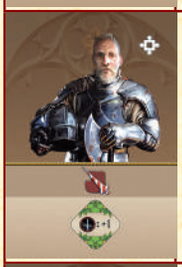
Diplomate

Payez 1 écu de moins (min.0) lorsque vous utilisez l'action Marché ou Soutien.



Ermite

Réactivez une de vos reliques au début d'un duel.



Vétéran

Lors d'un engagement, augmentez votre attaque de 1.

Chroniqueur

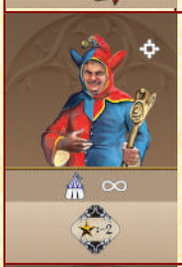
Chaque carte Titre réussie vous rapporte 1 point de gloire supplémentaire.

Armurier

Lors d'un engagement, tournez votre dé Armure sur 3.

Émissaire

Vous pouvez jouer 1 carte Voyage supplémentaire de votre main lors de la phase Voyage.



Bouffon

Lors du 1er engagement d'un duel, votre adversaire perd 2 prestige (il peut passer en négatif).

Héraut

Au début d'un duel, réactivez l'un de vos jetons Prestige.

Vassal

Recevez immédiatement un jeton Prestige Suzerain.

Cartes Voyage

Les cartes Voyage se jouent en général lors de la phase de voyage, ou parfois pendant une joute à plaisance.
Les cartes Romance offrent des bonus immédiats. Les cartes Marché vous offrent des avantages si vous avez de quoi payer leur coût. Les cartes Défi vous permettent de déclencher des duels qui rapportent des récompenses si vous les gagnez. En cas de défaite, vous pouvez conserver ces cartes pour les rejouer plus tard.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Veillez à défausser les cartes que vous jouez dans **votre défausse personnelle** (visible de tous) car certaines cartes Titre y font référence.

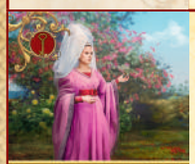
Exemples de cartes Romance

Le jeu

Recevez 2 écus.

Amour courtois

Recevez 1 point de gloire ou le jeton Prestige Joli Cœur.



Le souvenir

Recevez une tuile Relique Anneau.

La quête

Piochez 2 cartes Titre, conservez-en une comme objectif personnel et défaussez l'autre.

Exemples de cartes Marché

Leçons d'escrime

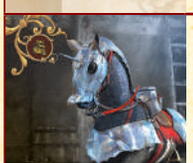
Payez 1 écu pour recevoir le soutien Maître d'armes depuis la pile

Toison d'or

Payez 3 écus pour recevoir 3 points de gloire et le jeton Prestige Chambellan.

Chapelet

Payez 1 écu pour recevoir une tuile Relique Chapelet.



Destrier

Payez 4 écus pour échanger votre monture de niveau III contre une monture de niveau IV.

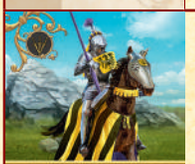
Exemples de cartes Défi

Sauvetage

Triomphez de cet adversaire (Attaque 7) pour recevoir le soutien Sœur ou 3 jetons Foi.

Louis de Gruuthuse

Triomphez de cet adversaire (Attaque 8, Prestige 1) pour améliorer votre armure au niveau III ou recevoir 3 écus.



Louis II de Brzeg

Triomphez de cet adversaire (Attaque 10, Prestige 1) pour améliorer votre monture au niveau IV (depuis le niveau III).

Riccio de Parme

Triomphez de cet adversaire (Attaque 10, Prestige 1) pour améliorer votre armure au niveau IV (depuis le niveau III).

Reliques

Il existe 4 types de reliques. Elles vous permettent de vous attirer les faveurs divines lors des duels. Vous pouvez avoir plusieurs fois la même relique, mais lors de chaque engagement, vous ne pouvez utiliser qu'une seule relique.

Après avoir utilisé une relique, retournez-la sur son côté inactif.

La relique sera de nouveau disponible suite à la phase d'entretien, ou si vous perdez un duel et que vous décidez de récupérer une relique que vous aviez utilisée lors de ce duel.

Effets des reliques

Médaillon

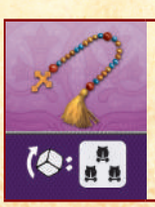
+1 à votre valeur d'attaque.

Amulette

+2 à votre valeur d'attaque.

Anneau

Relancez jusqu'à 4 dés.



Chapelet

Tournez votre dé Armure sur 3.

Cartes Titre

Les cartes Titre permettent de marquer des points supplémentaires à la fin de la partie, lors de la dernière phase. Chaque carte Titre a un prérequis et une récompense sous forme de points de gloire. Chaque ressource, tuile Soutien ou relique utilisée pour réussir une carte Titre ne peut pas être réutilisée pour une autre. Tout élément inactif (soutien, prestige ou relique) compte tout de même pour les titres. Pour réussir une carte, vous devez égaler ou dépasser ses prérequis. Vous ne marquez qu'une seule fois les points de chaque carte Titre réussie, même si vous avez de quoi remplir ses conditions deux ou trois fois.

Prérequis et récompenses des cartes Titre

Fort

Vous devez avoir joué 5 cartes Défi (et gagné les duels associés).

Influent

Vous devez avoir 5 soutiens.

Pieux

Vous devez avoir une Sœur, 3 reliques, et 3 jetons Foi.

Fortuné

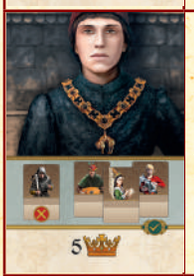
Vous devez avoir 3 écus et 3 jetons Force.

Brave

Résolvez un unique duel contre un chevalier (Attaque 11, Prestige 1).

Charmant

Vous devez avoir joué 5 cartes Romance.



Noble

Vous ne devez jamais avoir employé de Malandrin et devez avoir un Ménestrel, une Reine et un Écuyer.

Religieux

Vous devez avoir 4 reliques et 2 écus.

Riche

Vous devez avoir 6 écus.

Équipé

Vous devez avoir une monture et une armure de niveau IV.

Voyageur

Vous devez avoir joué 5 cartes Marché.

Redouté

Vous devez avoir 2 Maîtres d'armes et 2 Malandrins.

Mécène

Vous devez avoir 2 Ménestrels et 3 écus.

Prestigieux

Vous devez avoir 4 jetons Prestige.

Les blasons des chevaliers

Jacques de Lalaing
Le "Bon Chevalier", considéré comme le meilleur chevalier de tournoi en Europe.

Jean II Le Maingre
Connu sous le nom de "Boucicaut", maréchal de France.

John Talbot
Comte de Shrewsbury et de Waterford, baron Talbot, le plus redouté des chefs militaires d'Angleterre.

Francesco Sforza
Un condottiere italien, devenu duc de Milan.

Pierre Terrail
Le célèbre chevalier Bayard, l'un des chefs les plus doués de son temps.

Pal Kinizsi
Un général hongrois qui n'a jamais perdu une seule bataille.

Ladislas II Jagellon
Roi de Pologne et grand-duc de Lituanie.

Maximilien Ier
Empereur du Saint Empire Romain.

Jacques II d'Écosse
Roi d'Écosse, surnommé "Jacques à la face ardente".

Jean II d'Aragon
Roi d'Aragon, de Navarre et de Sicile.

Jean de Borssele
Seigneur de Veere, maréchal de France et gouverneur de Hollande, de Zélande et de Frise.

John Fastolf
Chevalier de la Jarretière.

Dobiesław Puchała
Staroste de Gniew et de Bidgostie.

Dobiesław d'Olesnice
Châtelain de Wojnicz, Lublin et Sandomierz, staroste de Cracovie, l'un des meilleurs chevaliers de Jagellon.

Powała de Taczów
Émissaire du roi Jagellon, célèbre pour sa force titanesque.

Sędziwój d'Ostroróg
Voïvode de Poznan.

Zawisza Czarny
Le plus célèbre chevalier de Pologne, chef militaire et diplomate qui a servi deux rois.

Jaroslav Lev de Rožmitál
Chevalier de Bohème, particulièrement adroit à la joute.

Frédéric III de Montefeltro
L'un des plus célèbres condottieres d'Italie, seigneur d'Urbin, chevalier de la Jarretière.

Suero de Quiñones
Surnommé "El del Paso" (Celui du Pas) après avoir organisé un pas d'armes sur un pont de la rivière Órbigo.

Álvaro Vaz de Almada
Comte d'Avranches, amiral de Portugal et chevalier de la Jarretière.

David Mathew
Seigneur de Llandaff et Grand porte-étendard d'Angleterre.

Henri V d'Angleterre
Roi d'Angleterre.

Jean Ier de Portugal
Roi du Portugal.

Charles VII
Roi de France, surnommé "Le Victorieux".

Jean Žižka de Trocnov
Chevalier de Bohème, qui devint chef militaire des Hussites.

Hans von Trotha
Chevalier du Saint Empire, maréchal des princes électeurs de Palatinat.

Jean II de Luxembourg
Comte de Ligny et de Guise, seigneur de Beauvoir et de Richebourg, chevalier de la Toison d'Or.

Dietrich von Kottulin
Chevalier silésien, chef mercenaire.

Zyndram de Maszkowice
Staroste de Jasło et porteur d'épée de la couronne.

Wincenty Granowski
Staroste de Grande-Pologne.

Andrzej Balicki
Émissaire de Sigismond de Luxembourg, membre de l'Ordre du Dragon.

Armures et montures

Vous commencez normalement la partie avec une armure et une monture de niveau II, ce qui signifie que vous lancerez 2 dés Armure (blancs) et 2 dés Monture (noir) pour vos duels. Toutefois, au fil du jeu, vous pourrez améliorer votre équipement et lancer plus de dés. Cela doit se faire graduellement : avec une action, ou une carte Voyage, vous pouvez améliorer votre armure ou monture d'un niveau. Cela signifie que vous ne pouvez jamais acquérir une armure (ou une monture) de niveau IV si vous n'avez pas déjà une armure (ou une monture) de niveau III.

Lorsque vous faites l'acquisition d'une nouvelle armure ou monture, prenez la carte correspondante (ou retournez votre carte, le cas échéant) qui affiche votre nouveau niveau.

Si vous jouez avec des débutants et/ou que vous voulez vous mettre un handicap, commencez la partie avec une armure ou une monture de niveau I (ou même les deux).

Notez que le niveau IV ne vous donne pas de dé supplémentaire. Il permet en revanche d'activer le symbole spécial du dé correspondant et d'en obtenir le meilleur résultat.

Points à retenir

1° Tout combat est un duel. Un duel se joue en deux engagements gagnants.
2° Les jetons Force que vous jouez pour le premier engagement servent pour l'intégralité du duel. Vous pouvez en rajouter entre deux engagements du même duel (max. 4).
3° Les jetons Foi vous permettent de relancer jusqu'à 2 dés en même temps, mais une seule fois par engagement maximum (si vous relancez lors du premier engagement, puis lors du deuxième, vous devez payer 1 jeton à chaque fois). Si vous relancez un dé et obtenez un résultat inférieur, le résultat précédent est perdu.
4° Lors d'un duel, placez toujours les éléments que vous dépensez sur votre plateau Joueur, pour pouvoir en récupérer certains en cas de défaite.
5° Si vous perdez un duel, vous pouvez récupérer : 1 jeton Force, 1 jeton Foi, 1 soutien, 1 jeton Prestige et 1 relique (retournez-les face active). Si vous avez remporté un engagement sur les trois, recevez la moitié de la valeur de gloire de votre adversaire (arrondie à l'inférieur).
6° Il n'y a pas de limite de cartes en main.
7° Défaussez toujours vos cartes dans votre défausse personnelle car certaines cartes Titre y font référence. Les défausses individuelles sont visibles de tous les joueurs.
8° Placez toujours les tuiles Chevalier face visible sur le plateau Tournoi.
9° Lors d'un duel entre deux joueurs, c'est le joueur mené au score d'attaque (prestige si égalité) qui parle le premier lors de chaque étape.
10° L'armure et la monture de niveau I existent pour permettre à des vétérans de jouer avec un handicap s'ils affrontent des débutants, et rendent la victoire plus belle !
11° Si la pioche de cartes Titre s'épuise, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Les cartes Voyage défaussées, en revanche, ne reviennent pas en jeu.
12° Si aucun joueur ne place de pion Action sur la piste d'initiative, l'ordre de jeu ne change pas.
13° Vous avez le droit de choisir un type de tournoi différent pour chaque manche.

Crédits

Auteurs : Dominik Mucha, Marcin Wisthal

Conception graphique : Jarek Nocoń, Radosław Jaszczuk

Ilustrations : Jarek Nocoń, Radosław Jaszczuk, Tymoteusz Chliszcz, Miłek Jakubiec, Sandra Guja

Édition : André Winter, Andrew MacLeod

Remerciements spéciaux : nos backers sur Kickstarter et Zagramw.to, nos femmes si patientes, Wojciech Gołowkow, Grzegorz Polewka, Alexandre Bernard, Jamie Erskine, André Winter, Bartłomiej Gajek, Adam Kałuża, Michał Meiser, Marcin Olempa, Grzegorz Okliński, Chriss Rees, Caleb Segura, Krzysztof Szarawarski, Tomasz Szczucki, Michał Dziewoński, Monika Żabicka, Magdalena Żak, Wodzisławski Klub Gier Planszowych et tous ceux qui nous ont aidés sur ce projet.

Édition française : Super Meeple

Traduction française : Sieur Antoine Prono (Transludis)

Super Meeple remercie Sophie Bonet, Pierrick Brangé, Gérald Fruchart et Charles Triboulot pour leur travail de relecture.

© 2021 Strategos Marcin Wisthal. Tous droits réservés.

XI. Aide de jeu

Duels :

	Avant le premier engagement, une fois par duel : Utilisez **un** soutien avec une icône de tente.
	Engagement. Ajoutez de 0 à 4 jetons Force (max.4). Préparez les dés Force (faites la somme totale des jetons Force joués depuis le début du duel).
	Lancez tous les dés. Retournez les symboles spéciaux s'ils sont activés.
	Vous pouvez dépenser 1 jeton Foi pour relancer jusqu'à 2 dés en même temps.
	Vous pouvez utiliser 1 soutien avec une icône de lance.
	Vous pouvez utiliser 1 soutien avec une icône de lance.
	Vous pouvez utiliser 1 relique.
	Déterminez le vainqueur.

Résumé de la manche :

	Actions Résolution de l'événement Actions
	Voyage Vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes.
	Entretien Vérifiez l'initiative, récupérez vos pions Action, réactivez les soutiens, les reliques et le prestige, et touchez vos revenus. Réinitialisez la piste des soutiens et les cartes Voyage, et dévoilez le prochain événement.
	Inscription Pas d'armes – 2 blasons Joute à plaisance – 1 blason
	Tournoi Duels Préparez le prochain tournoi.
	Titres (3e manche uniquement) Titres publics Objectifs personnels

Le vainqueur de la partie est le joueur avec le plus de points de gloire. En cas d'égalité, le prestige (actif ou non) fait la différence.

Engagement
La plus haute valeur d'attaque gagne
Si égalité : le plus haut prestige gagne.
Si égalité : un joueur gagne contre un chevalier.
Si égalité : la meilleure initiative gagne.
Si un joueur gagne au prestige ou à l'initiative, il retourne un jeton Prestige (si possible).

Gagner un duel

Recevez la récompense / les points de gloire (valeur de gloire d'un joueur =7, +2 s'il a plus de points de gloire que vous avant le calcul).
Défaussez les jetons Force et Foi utilisés.
Enlevez les reliques, soutiens et jetons Prestige du plateau (sans les retourner).

Perdre un duel

Tournoi : recevez la moitié de la valeur de gloire de l'adversaire (arrondie à l'inférieur) si vous avez remporté un engagement.
Voyage : gardez la carte.
Titre : la carte n'est pas réussie. Vous ne remportez pas les points de gloire associés.
Récupérez de votre plateau : 1 jeton Force, 1 jeton Foi, 1 soutien, 1 jeton Prestige, 1 relique (retournez ces tuiles face active). Défaussez les jetons Force et Foi restants.
Enlevez les reliques, soutiens et jetons Prestige du plateau (sans les retourner).