



Carolingi

Règles

1. Introduction

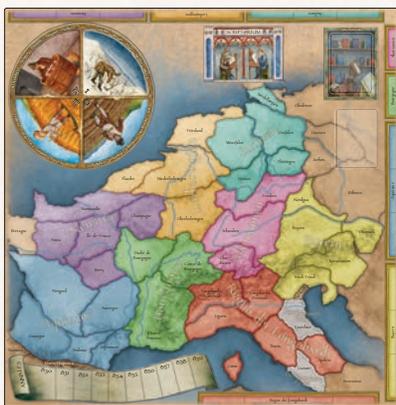
Janvier 830. C'est l'hiver en Europe. La rébellion se propage de pays en pays. Les peuples souffrent de la faim et de la misère et veulent retrouver leur empereur Charlemagne. Le père de l'Europe, comme on appelait Charlemagne de son vivant, a apporté la paix et une prospérité croissante, mais cela s'est arrêté après sa mort en 814. Le fils de Charlemagne, Louis, est monté sur le trône, mais l'Empire est agité. Les enfants de Louis se disputent pour savoir qui lui succédera. L'économie et le progrès s'arrêtent, et l'Empire, autrefois solide, menace de sombrer dans la guerre et le chaos.

Les joueurs se glissent dans la peau des petits-enfants de Charlemagne. Ils sont membres du clan qui porte leur nom et qui détermine le destin de l'Europe : les Carolingiens, en latin Carolingi.

Le plateau de jeu représente les pays et les régions de l'époque. Les règles reflètent le contexte et les difficultés de la domination au début du Moyen Âge : les Carolingiens ne peuvent exercer leur pouvoir qu'en s'appuyant sur l'allégeance de familles nobles influentes qui exigent des terres en échange. Les Carolingiens doivent donc mettre de plus en plus de terres sous leur contrôle. Cependant, plus l'entourage et le pouvoir d'un Carolingien sont importants, plus l'envie et le ressentiment de ses frères sont grands. Les Carolingiens ont donc fort à faire. Mais tout ne peut pas être fait en même temps. Le nombre d'actions simultanées est limité, il faut donc bien peser le pour et le contre de chacune ! Faites avancer votre propre jeu, mais gardez un œil sur vos adversaires. Prouvez que vous êtes un vrai Carolingien !

Lisez-vous ceci pour la première fois ? Nous vous suggérons de lire d'abord l'exemple de partie. Il vous donnera une bonne vue d'ensemble, avant que vous ne continuiez à lire les règles détaillées ici.

Contenu



1 plateau de jeu (à double face)

Pour chaque Carolingien :



1 plateau d'actions



1 palais



24 partisans



5 tuiles d'action (sans point)

2 tuiles d'inaction



5 tuiles d'action (avec point)



3 tuiles Événement



36 cartes Pays



1 carte Famine



40 pions de développement



50 bandes de rebelles



Frère Hartmut



5 marqueurs de fin d'année différents



1 sac de tirage « Roue de fortune »



8 tuiles Forêt



Cadran solaire

Dans la boîte, vous trouverez d'autres composants de jeu qui seront utilisés pour des variantes ultérieures :

Matériel avancé supplémentaire (p. 17), le sablier (p. 18) et le module Anarchie et rébellion (p. 18) :



Sablier



4 autres cartes Famine



1 carte Rébellion



1 carte Anarchie



6 tuiles Nommer co-régent aux couleurs des Carolingiens



18 tuiles Problème



Skuld



File des problèmes

Attention !
Ne jetez pas ces composants :
3 masques pour le tableau des honneurs



Tableau des honneurs

2. Composants et mise en place

2.1 Le Matériel et sa signification

2.1.1 Composants personnels

Le **plateau d'actions** est le centre de contrôle de chaque Carolingien. Il y voit ses possibilités d'action (tuiles d'action) et ses partisans (cubes à sa couleur).



Partisans : *Missi Leudes Nobiles*

Les **partisans** ont des fonctions différentes selon l'endroit où ils apparaissent dans le jeu :

À la cour, le Carolingien est constamment entouré de ses partisans. Ici, ils représentent ses compagnons, appelés **Leudes** en francique, sur l'espace du même nom.

Ce n'est qu'en dotant ces compagnons des moyens appropriés qu'ils deviennent ses émissaires, **missi** en latin (singulier missus). Et ce n'est qu'une fois faits missi qu'ils peuvent être utilisés pour réaliser ses objectifs.

Enfin, dans l'espace **Nobiles**, les partisans représentent les nobles qui sont encore loin de la cour, dans leurs domaines. De là, ils peuvent être appelés à la cour par le Carolingien.

Les partisans **sur les cartes Pays** représentent les émissaires qui ont d'abord répandu l'influence du Carolingien dans le pays en secret.

Les partisans **sur les pays** du plateau de jeu représentent ses comtes. Ils organisent l'administration locale, qu'elle soit civile ou militaire.

Les **tuiles d'action** représentent les possibilités d'action du Carolingien. Au cours d'un tour, les tuiles de tous les Carolingiens sont tirées du sac dans un ordre aléatoire et sont exécutées immédiatement. Les cinq tuiles d'action sans point sont à la disposition du Carolingien au début de la partie (b). Il y a également deux tuiles d'inaction. Les cinq autres tuiles d'action avec des points commencent la partie inactives, face cachée sur le plateau d'actions (d). Les Carolingiens pourront les débloquent au cours de la partie. Parmi elles se trouve la tuile *Déclarer la paix*, qui permet de rétablir la paix dans le royaume et de terminer la partie victorieusement.

Enfin, le **palais** est le siège ancestral du Carolingien (c). Il marque sa **patrie**. Sur le pays qu'il domine, il n'aura jamais à craindre ses adversaires, et c'est d'ici qu'il entame sa marche triomphale.

2.1.2 Plateau de jeu

Le plateau de jeu présente les éléments suivants :

A Sur le cercle représentant les **quatre saisons**, les Carolingiens déposeront leurs tuiles d'action utilisées.

B Dans les **Annales**, le frère Hartmut (le pion représentant un moine écrivain) note année après année les événements les plus importants de l'Empire. Il veille également à ce que les Carolingiens prennent toutes les dispositions nécessaires lorsque le calendrier passe à la nouvelle année (**marqueurs de fin d'année**). Hartmut s'occupe également de la mesure du temps (**cadran solaire**).

C **L'Archivium** abrite des documents sous forme de cartes Pays. Elles indiquent les pays où il y a des troubles.

D Dans le **Scriptorium**, la salle d'écriture, les moines lettrés reçoivent les nouvelles de l'Empire et consignent les ordres des Carolingiens. Dans le jeu, cet espace sert à ranger les tuiles **Événement** grises. Les Carolingiens y placent également deux de leurs tuiles d'action face cachée chaque saison avant qu'elles ne soient placées



Le plateau de jeu : Face Annales 830-839

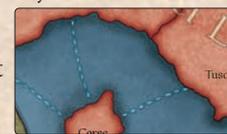
dans le **sac de tirage**, la roue de la fortune se chargeant du reste.

E Les **36 pays** occupent la plus grande partie du plateau de jeu. Ils forment les **8 régions** du royaume franc. Les neuf pays en brun aux confins de l'Empire dépendaient de Charlemagne mais ne tombaient pas sous sa domination : Abodrite (Obodriten), Luticie (Liutizen), Sorabie (Sorben), Bohême (Böhmen), Venise (Venezia), Bénévent (Benevento), Marche hispanique (Marca Hispanica), Navarre (Navarra) et Bretagne. Avec les États pontificaux (Patrimonium Petri : Latium et Exarchat (Exarchiat)), ils sont hors-jeu.

Remarque : Les lignes tiretées représentent les **liaisons maritimes**. Les pays ainsi reliés sont considérés comme adjacents.

F Espace réservé à la **défausse des cartes**.

G **Zones régionales**. Les cartes Pays y sont placées pendant le jeu.



2.1.3 Cartes

Il y a une carte pour chacun des 36 pays en jeu, colorées selon leur région. Ces couleurs identifient les zones qui bordent le plateau de jeu. C'est là que les **cartes Pays** seront placées (G sur l'image du plateau de jeu, ci-haut). Chaque zone peut accueillir deux cartes de moins que son nombre de pays.

Cinq **cartes Famine** sont incluses. Une seule est nécessaire pour le jeu de base.

2.1.4 Bandes de rebelles

Chacun des 50 cubes gris représente une **bande de rebelles** en proie au désarroi. Ces temps de querelles d'héritage, d'agitation, de faim et de besoin les ont déracinés et ils parcourent maintenant la terre, pillant et assassinant.

2.1.5 Autres marqueurs

Pions de développement : Au cours du jeu, vous les placez sur les pays pour marquer leur stade de développement.

Tuiles Événement : Les trois tuiles grises montrant un messenger apportent des nouvelles au Scriptorium et y sont placées plusieurs fois au cours du jeu.

Tuiles Forêt : Certains pays présentent un relief difficile et déroutant. Selon la zone climatique, il s'agit par exemple des landes de la plaine d'Allemagne du Nord, des forêts denses des basses montagnes ou des marais paludéens d'Italie. Les forêts sont signalées par des marqueurs montrant leur symbole. Ce sont des zones particulièrement inaccessibles et dangereuses, car il n'y a pas de grandes agglomérations, il n'y a pas d'autorité permanente, et c'est de là que les troubles se propagent aux pays voisins.

2.2 Mise en place

Placez le plateau de jeu face annales 830-839 visible sur la table, à portée de main de chacun. Faites ensuite comme suit :

2.2.1 Régions

En fonction du nombre de Carolingiens, les régions suivantes sont en jeu :

- À 2 Carolingiens : La Neustrie, la Lotharingie et la Saxe ;
- À 3 : ajoutez la Bourgogne et l'Alémanie ;
- À 4 : ajoutez l'Aquitaine ;
- À 5 : ajoutez la Bavière ; enfin,
- À 6 : ajoutez le Royaume des Lombards.

Les pays du Patrimonium Petri sur fond blanc ainsi que les pays hors du royaume sur fond brun sont hors-jeu.

Aucune composante ne peut être placée sur un pays hors-jeu pendant la partie.

2.2.2 Cartes Pays et Famine

Cherchez les *cartes Pays* des régions participantes. Remettez dans la boîte les cartes Pays des régions hors-jeu.

Placez les cartes Pays suivantes dans leurs zones régionales sur les bords du plateau :

- À 2-3 Carolingiens, la Champagne, la Haute-Lotharingie (Oberlothringen) et la Westphalie ;
- À 4, ajoutez le Périgord ;
- À 5, ajoutez le Nordgau ; enfin,
- À 6, ajoutez la Lombardie orientale.

Retirez les cartes Pays suivantes du jeu en tant que patries des Carolingiens. En raison de la forte présence des Carolingiens au cours de la partie, il ne peut pas y avoir de troubles dans ces pays :

- À 2 Carolingiens : retirez la Normandie et l'Ostphalie ;
- À 3 : retirez aussi le Comté de Bourgogne ;
- À 4 : retirez aussi Toulouse ;
- À 5 : retirez aussi la Carantanie ; enfin,
- À 6 : retirez aussi la Tuscie.

Battez les cartes Pays restantes et placez-les en pile face cachée sur l'Archivium.

Placez *une carte Famine* près de l'aire de jeu. Elle n'entrera en jeu qu'au début de la deuxième année. Retirez les cartes Famine restantes du jeu.

2.2.3 Forêts

Placez une tuile forêt sur chacun des pays suivants :

- À 2 Carolingiens : le Berry, la Flandre et la Nordalbingie ;
- À 3 : ajoutez-en aussi en Rhétie (Chur-Rätien) et en Haute Provence ;
- À 4 : ajoutez-en aussi en Gascogne ;
- À 5 : ajoutez-en aussi en Ostmark ; enfin,
- À 6 : ajoutez-en aussi en Corse.

Les pays avec des forêts sont considérés être *boisés* et ceux sans forêts comme *non boisés*.

2.2.4 Annales

Placez les marqueurs suivants sur les annales :

- Hartmut en l'an 830
- Les cinq marqueurs de fin d'année en l'an 831
- Le cadran solaire sur la dernière année du jeu. *Nous recommandons l'an 834.*

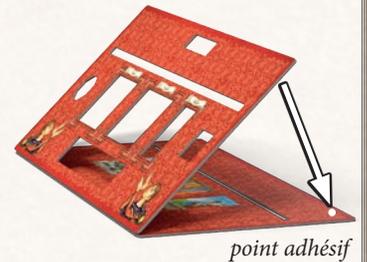
2.2.5 Tuiles Événement

Placez une première tuile événement sur l'an 831 des annales. Avec 2-4 Carolingiens, placez-en une seconde sur le Scriptorium. À 5-6, placez-y en une troisième. Remettez dans la boîte les tuiles Événement restantes, s'il y en a.

2.2.6 Plateaux et tuiles d'action

Préparer les plateaux d'actions

Retirez toutes les découpes, y compris celles qui se trouvent sur la partie inférieure de la planche. Si vous le souhaitez, appliquez les points adhésifs fournis sur la face inférieure de la planche, comme indiqué. Les illustrations de Missi, Leudes et Nobiles se trouvent sur cette face. Pliez ensuite le plateau sur son bord long de manière à ce que les découpes se trouvent



Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau d'actions correspondant. Il insère ensuite ses sept tuiles d'action actives (sans point) dans la rainure (b, p. 3) en les inclinant légèrement vers l'arrière afin qu'elles ne puissent être vues que par lui. Chaque joueur place ses tuiles d'action inactives (avec point) face cachée dans l'espace prévu à cet effet de son plateau d'actions (d, p. 3).

2.2.7 Partisans

Chaque joueur place huit partisans de sa couleur dans la case Leudes de son plateau d'actions et huit autres dans la case Nobiles. Trois derniers partisans sont faits missi et placés dans la case Missi.

2.2.8 Palais et patrie

Mettez tous les palais des joueurs dans le sac de tirage et déterminez au hasard leurs patries comme suit :

- Le premier Carolingien dont le palais est tiré du sac le place en Normandie, accompagné de ses cinq partisans restants. La Normandie est désormais considérée comme sa patrie, sur laquelle, outre leurs propres partisans, ceux des autres Carolingiens n'ont jamais le droit de se tenir. Les rébellions (bandes de rebelles) ne peuvent pas non plus y voir le jour. En résumé : aucun élément du jeu autre que les partisans et le palais de ce Carolingien ne peut être présent dans cette patrie au cours du jeu.
- Le second Carolingien reçoit l'Ostphalie en patrie.
- Les Carolingiens suivants, s'il y a lieu, reçoivent successivement le Comté de Bourgogne, Toulouse, la Carantanie et la Tuscie en patrie.

2.2.9 Rebelles en pays non boisés

Aucun des pays non boisés restants dans les régions participantes n'est sous domination carolingienne — ils sont donc tous en proie à des troubles. Placez une bande de rebelles dans chacun d'entre eux.

2.2.10 Sac de tirage et réserve

Placez les bandes de rebelles restantes à côté du plateau de jeu, ainsi que le sac de tirage et les pions de développement.

Exemple : Mise en place pour 3 Carolingiens

Cette configuration peut être adoptée pour une partie à trois joueurs. Gardez à l'esprit que les cartes Pays des régions hors-jeu seront retirées et ne seront pas mélangées dans la pioche de l'Archivium.



Les cartes Normandie, Ostfalen et Comté de Bourgogne sont retirées du jeu :



3. Déroulement du jeu

La durée du jeu est égale au nombre d'années figurant de gauche à droite sur les annales, jusqu'à l'année marquée du cadran so-

laire (inclusive). Chaque année se joue en quatre saisons, en commençant par l'hiver.

3.1 Placer des tuiles d'action

Chaque saison, chaque Carolingien doit **placer deux de ses tuiles d'action actives** face cachée sur le Scriptorium. Il peut inclure l'une, l'autre ou ses deux tuiles *d'inaction*.

Exemple : Placer des tuiles d'action



Le dernier Carolingien à choisir ses tuiles rassemble toutes les tuiles du Scriptorium dans le sac de tirage, y compris l'une des tuiles *Événement* (les deux s'il y a cinq ou six joueurs).

3.2 Tirer des tuiles du sac de tirage

Il agite ensuite le contenu du sac avant d'en tirer une tuile à la fois :

- Si une *tuile d'action* est tirée, le Carolingien dont c'est la couleur peut en effectuer l'action ou ne rien faire. La tuile est ensuite placée face visible sur la case de la saison en cours ; par exemple, pour la première saison, elle est placée en hiver. Les actions sont décrites en détail dans la section 5. *Actions* (p. 10).
- Si une *tuile d'inaction* est tirée, elle retourne immédiatement au plateau d'actions de son propriétaire.
- Lorsqu'une *tuile événement* grise est tirée, elle est immédiatement placée sur le Scriptorium. Une carte est alors piochée de l'Archivium et le processus associé est mis en œuvre (voir 4. *Tuiles Événement*, p. 8).

La saison se termine lorsqu'il n'y a plus de tuiles dans le sac de tirage. Le printemps, l'été et l'automne suivent l'hiver, et le même processus est utilisé pour chaque saison. Les tuiles d'action tirées restent sur les cases de saison jusqu'au passage à l'année suivante.

3.3 Changer de saison et récupérer une tuile

Chaque Carolingien peut **récupérer une de ses tuiles d'action** du cercle des saisons, une fois par an, lors d'un changement de saison. Pour ce faire, il prend l'une des tuiles d'action actives restant sur son plateau d'actions (b, p. 3) et la place face cachée sur l'espace d'échange de son plateau (e, p. 3). Les tuiles *d'inaction* ne peuvent pas être échangées de cette manière. En retour, le Carolingien reprend une des tuiles d'action qu'il a déjà utilisées de la roue des saisons et l'ajoute à ses tuiles actives sur son plateau. La tuile échangée est à nouveau active et peut être réutilisée dès la saison suivante.

Un tel échange doit être annoncé avant que les autres Carolingiens ne choisissent et ne posent leurs tuiles pour la saison à venir. Le Carolingien n'est pas obligé de révéler la tuile d'action qu'il a sacrifiée sur son espace d'échange. Une fois qu'un échange a eu lieu et que l'espace d'échange est occupé, le Carolingien ne peut plus échanger de tuile pour le reste de l'année en cours.

3.4 Passer à l'année suivante

Une fois que toutes les tuiles ont été tirées du sac de tirage lors d'un tour d'automne, l'année est terminée. Avant que la nouvelle année ne commence, il y a quelques opérations à faire sur les annales.

- Premièrement, *Hartmut* ouvre un nouveau chapitre des annales : son pion avance d'une année.
- Deuxièmement, à la fin de la première année, **la tuile événement de l'an 831** entre en jeu : déplacez-la au Scriptorium.

Ensuite, chaque marqueur de fin d'année est avancé d'un an comme suit :

- **Cartes Pays** : Au cours d'une année, des cartes Pays ont pu être retirées des zones entourant le plateau et placées à côté de l'Archivium (E, p. 3). Ces cartes sont mélangées dans la pioche de cartes de l'Archivium.
- **Cartes Famine** : Tant qu'il reste des cartes Famine à côté de l'aire de jeu, une carte Famine supplémentaire est mélangée dans la pioche de l'Archivium. Dans le jeu de base, une seule carte Famine entre en jeu de cette manière, à savoir lors du passage de 830 à 831.
- **Tuiles d'action** : Toutes les tuiles d'action utilisées au cours de l'année écoulée se trouvant sur la roue des saisons ou dans les espaces d'échange des plateaux d'actions sont retournées à la rainure des tuiles d'action actives de la cour de chaque Carolingien.
- **Cour plénière** : Tous les Carolingiens vérifient ensemble les conditions de victoire qu'ils ont déjà remplies. (Voir section 3.5.)
- **Bandes de rebelles** : S'il y a *plus de trois bandes de rebelles* sur un pays à la fin de l'année, les bandes excédentaires sont placées à côté de la pioche de l'Archivium. Par la suite, lorsqu'une carte Pays en est piochée et placée dans sa zone régionale, *on place une bande de rebelles sur cette carte*, jusqu'à épuisement de cette réserve de bandes.



3.5 Fin de la partie et conditions de victoire

La partie se termine soit par une déclaration de paix (voir *Déclarer la paix*, p. 16), soit à la fin de l'automne de l'année indiquée par le cadran solaire. Les réalisations des Carolingiens sont évaluées et les points de victoire suivants leur sont attribués :

- **Expansion (1 point) :** Le Carolingien *contrôle* au moins *six pays*. C'est le cas lorsqu'il y a la majorité absolue, c'est-à-dire qu'il a plus de partisans sur chacun de ces pays que la combinaison de tous les partisans de ses frères et de toutes les bandes de rebelles présents. Les pays boisés ne peuvent pas être contrôlés et ne sont donc pas comptés parmi les six requis, même si le Carolingien y dispose d'une majorité absolue.
- **Développement (1 point) :** Un total d'au moins six avancées de développement a eu lieu sur les pays *contrôlés* par le Carolingien, c'est-à-dire qu'il y a *au moins six pions de développement* sur ses pays.
- **Nombreux Partisans (1 point) :** Il y a *au moins douze partisans* du Carolingien sur les pays du plateau de jeu. Tous les partisans du plateau comptent, y compris ceux des pays

boisés et des pays où le Carolingien n'est pas majoritaire. Les partisans sur les cartes Pays ne comptent pas.

- **Gloire (1 point) :** Le Carolingien a prouvé ses talents de stratège *plus que tous les autres (ou le maximum de quatre fois)* et possède donc le plus de trophées (ou quatre trophées) sur la piste de gloire de son plateau d'actions. (Voir 5.5 *Combattre et gagner de la gloire*, p. 14.)
- **Régions contrôlées (1 point par région) :** Chaque *région* qu'un Carolingien a réunie sous son contrôle compte pour un point supplémentaire. Il y parvient lorsqu'il *contrôle tous les pays non boisés d'une région* (c'est-à-dire qu'il y a la majorité absolue de partisans) et qu'au moins un de ses partisans se trouve dans le pays boisé de la région. Peu importe qu'il y ait des bandes rebelles ou des partisans d'autres Carolingiens dans la forêt.

Celui qui a le plus de points à la fin de l'année où se trouve le cadran solaire gagne. Si plusieurs Carolingiens sont à égalité, déterminez-les en comparant le nombre de partisans sur le plateau. Si l'égalité persiste, c'est le nombre de pays contrôlés qui les départage.

Exemple : Points de victoire



Rouge marque 2 points :

1) Il a unifié la région de Neustrie parce qu'il a plus de partisans dans chaque pays de cette région que tous les autres Carolingiens et bandes de rebelles réunis. Peu importe que dans le Berry Rouge nait pas la majorité absolue des partisans, puisqu'il s'agit d'une forêt. Rouge n'y a besoin que d'un seul partisan.

2) Il a 13 partisans sur les pays du plateau de jeu, soit un de plus que nécessaire. Les pays où se trouvent les partisans n'ont pas d'importance. Cependant, son partisan sur la carte du Berry ne compte pas.

3) La condition d'expansion est manquée de justesse. En Basse-Lotharingie (Niederlothringen), il lui manque deux partisans qui auraient pu quitter la Normandie si l'occasion s'en était présentée.

4) Rouge et Jaune sont à égalité pour le plus grand nombre de trophées avec 3 trophées chacun, donc personne n'obtient le point de victoire pour la gloire.



Jaune n'obtient aucun point, mais il s'en est fallu de peu :

1) Avec un autre déplacement en Haute Provence, Jaune aurait pu unifier la Bourgogne.

2) Il manquait 2 pions à son développement.

3) Jaune aurait pu satisfaire à la condition des nombreux partisans s'il avait réussi à transférer ses partisans des cartes Pays vers la Souabe (Schwabens) et le Duché de Bourgogne.



Bleu l'emporte avec 4 points à la fin de la cinquième année :

1) Il contrôle 6 pays (sans compter les forêts).

2) Il a unifié la Saxe.

3) Il a 8 pions de développement sur ses pays, soit 2 de plus que nécessaire.

4) Il a 12 partisans sur le plateau de jeu.

Cependant, il est possible de gagner la partie plus tôt. Pour ce faire, le joueur doit utiliser la tuile *Déclarer la paix*. Les règles de cette action sont décrites dans l'action *Déclarer la paix* (voir p. 16).

Remarque : plus le cadran solaire est placé à droite avant le début de la partie, c'est-à-dire plus la partie est longue, plus il y a de chances que la tuile *Déclarer la paix* soit utilisée. Inversement, le jeu peut également être raccourci en déplaçant le cadran solaire à gauche. Le jeu vise alors à accumuler plus de points de victoire que les concurrents.

4. Tuiles Événement

Les messagers reviennent précipitamment des pays, rapportant des troubles.

Lorsqu'une tuile *Événement* est tirée du sac, elle est immédiatement placée sur le Scriptorium, puis une carte est piochée de l'Archivium. Cette carte peut être une carte Pays ou, à partir de l'an 831, une carte Famine.



4.1 Carte Pays

Des rumeurs se répandent parmi la population d'un pays.

Si une carte *Pays* est piochée, on commence par lui ajouter une bande de rebelles si une réserve de celles-ci existe sur l'Archivium. Puis on vérifie s'il reste un espace libre dans la zone régionale correspondante. Les étapes suivantes sont exécutées :

A. Si **au moins un emplacement est encore libre** dans la zone régionale correspondante, la carte Pays s'y ajoute.

Exemple : Zone régionale non saturée

Une tuile événement est tirée du sac et placée sur le Scriptorium. La carte piochée de l'Archivium est celle de la Nordalbingie, qui s'ajoute à la zone régionale de Saxe (Sachsen).



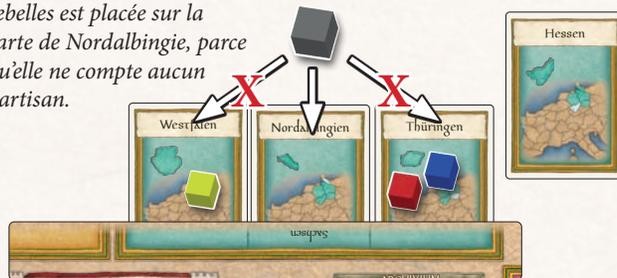
B. Si par contre il n'y a **plus de place libre** dans la zone régionale correspondante, les étapes suivantes sont exécutées :

1. La carte Pays piochée est mise de côté.
2. Une **bande de rebelles** est placée sur **chaque carte Pays de la région** sur laquelle **aucun partisan** n'a encore été placé : le peuple délaissé se rebelle.
3. Ensuite, les partisans et les bandes de rebelles sont **transférés** de toutes les cartes Pays de la zone régionale vers les pays correspondants du plateau de jeu. Il peut arriver qu'une bande de rebelles soit placée dans une **forêt**. Dans ce cas, la rébellion se propage à tous les pays adjacents, quelle que soit la région à laquelle ils appartiennent. Une autre bande de rebelles sera donc ajoutée à chaque pays voisin. S'il y a une autre forêt parmi les pays voisins, il n'y a pas de propagation de rébellion depuis cette dernière.
4. Une fois que tous les partisans et bandes de rebelles ont été transférés, toutes les cartes Pays sont retirées de la zone régionale et placées face visible sur la **pile de défausse**.
5. Enfin, **la carte Pays mise de côté**, celle qui a déclenché tout le processus, est placée dans la zone régionale qui vient d'être évacuée.

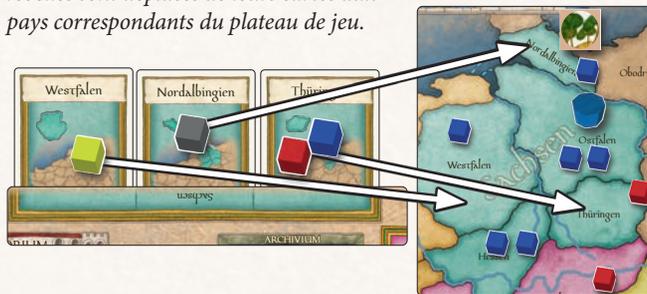
Exemple : Zone régionale saturée

La tuile événement est tirée du sac. La carte piochée désigne la Hesse, qui devrait être placée dans la zone régionale de la Saxe (Sachsen), mais celle-ci est déjà pleine.

Étape 2 : Une bande de rebelles est placée sur la carte de Nordalbingie, parce qu'elle ne compte aucun partisan.



Étape 3 : Tous les partisans et bandes de rebelles sont déplacés de leurs cartes aux pays correspondants du plateau de jeu.



À l'étape 3, un cas particulier se présente : comme la Nordalbingie est boisée, la rébellion s'étend aux pays voisins. Dans cet exemple, une bande de rebelles est placée en Frise à partir de la réserve (la Nordalbingie et la Frise sont adjacentes à cause d'une liaison maritime entre elles). Dans d'autres circonstances, une bande de rebelles devrait également être placée en Ostphalie. Mais comme le palais du Carolingien bleu s'y trouve, ce pays est protégé des bandes de rebelles.



Étapes 4 et 5 :

Les cartes de Westphalie, Thuringe et Nordalbingie sont défaussées et la carte de la Hesse est placée dans la zone régionale de la Saxe.



4.2 Carte Famine

Une famine sévit dans le royaume : les paysans ne peuvent plus payer d'impôts qu'à un petit nombre de nobles. Les autres nobles ne peuvent plus remplir leur mission sans le soutien des paysans. Ils quittent le pays et reviennent en tant que Leudes à la cour de leur lige.



Si une carte Famine est piochée, les étapes suivantes sont exécutées :

1. La carte Famine est **défaussée** face visible.
2. **Tous les pays** doivent **vérifier** s'ils sont suffisamment développés pour soutenir le nombre de partisans qui y sont présents :
 - Normalement, chaque pays ne peut soutenir qu'un partisan ;
 - Chaque pion de développement permet de soutenir un partisan supplémentaire ;
 - Les patries des Carolingiens sont considérées pleinement développées et peuvent donc soutenir trois partisans.

Si un pays compte plus de partisans qu'il ne peut en nourrir, les **partisans excédentaires doivent être retirés et replacés** dans l'espace Leudes du Carolingien concerné.

S'il y a des **partisans de différents Carolingiens** dans un pays, le Carolingien qui en a le plus décide quels partisans doivent quitter le pays. En cas d'égalité, un nombre égal de partisans est retiré à tous les Carolingiens présents jusqu'à ce que la capacité d'accueil du pays ne soit plus dépassée. Cela peut conduire au retrait de tous les partisans.

3. Dans chaque pays où des partisans ont dû être retirés, le peuple se rebelle : **une bande de rebelles y est ajoutée**. Le nombre de partisans retirés n'a pas d'importance. Exception : une bande de rebelles ne peut jamais être placée sur un pays où se trouve un palais.

Remarque : il est très risqué d'avoir trop de partisans dans un pays. À partir de 831, la famine arrive plus vite qu'on ne le pense. Il est conseillé d'équilibrer la capacité d'accueil des pays et le nombre de partisans qui y sont présents.

Exemple : Famine

Une tuile événement a été tirée du sac et la carte piochée de l'Archivium est une carte Famine. Elle est défaussée.

Tous les pays en jeu doivent maintenant contrôler un par un pour leur statut de développement. Cet exemple n'explique que la section présentée :



A Jusqu'à trois partisans peuvent rester en Normandie, car c'est la patrie de Rouge. Le palais rouge s'y trouve. Cependant, comme Rouge y a quatre partisans, l'un d'entre eux doit retourner à sa cour en tant que leude.

B La Hesse compte trois partisans bleus. C'est un nombre élevé que le pays ne pourrait pas soutenir s'il n'était pas aussi bien développé. Deux pions de développement y sont placés, augmentant la capacité d'accueil du pays à 3. La famine n'a donc pas d'effet en Hesse.

C En Champagne, deux partisans rouges et deux bleus se font face, à égalité. Comme il n'y a pas de pion de développement à cet endroit, la capacité d'accueil du pays n'est que de 1. Il faut retirer des paires bleu-rouge jusqu'à ce que la capacité d'accueil soit atteinte — il n'en restera donc aucun à la fin.

D Il y a un pion de développement dans le Duché de Bourgogne, ce qui signifie qu'un total de 2 partisans peuvent y rester. Comme Jaune, avec 2 partisans, a la majorité, il peut choisir quel partisan retirer : ce sera le rouge.

E et F En Île-de-France et en Souabe (Schwabens), il y a deux partisans et la capacité d'accueil n'est que de 1. Un partisan est retiré dans chaque cas. La bande de rebelles en Souabe n'est pas affectée par la famine.



En outre, la famine n'a pas d'effet dans les pays suivants, car il n'y a pas plus de partisans que leur capacité d'accueil : Anjou, Berry, Flandre, Basse- et Haute-Lotharingie (Nieder et Oberlothringen), Comté de Bourgogne, (Haute) Provence, Rhétie (Chur-Rätien), Franconie et Thuringe.

Une bande de rebelles est maintenant ajoutée à chaque pays dont au moins un partisan a été retiré (**C**, **D** et **E**). La seule exception à cette règle est la patrie avec le palais — une bande de rebelles ne peut jamais y être placée (**A**).

5. Actions

Si une tuile d'action est tirée, le Carolingien à qui elle appartient peut l'effectuer — mais n'est pas obligé de le faire. La seule exception à cette règle est la tuile *Déclarer la paix*, qui doit toujours être

exécutée. Chaque action est décrite plus en détail ci-dessous. Les tuiles d'action avec un point sont utilisées exactement comme celles sans point une fois débloquées.

5.1 Influencer

Selon les souhaits de leurs maîtres, les partisans de Carolingiens peuvent être envoyés dans différents pays de différentes manières. Certains travaillent d'abord en secret et développent l'influence de leur maître au moment opportun, tandis que d'autres se rendent directement au palais.



Lorsque la tuile d'action *Influencer* est tirée et que le Carolingien choisit de l'exécuter, une seule des trois actions suivantes est effectuée :

a. Envoyer jusqu'à trois missi à sa patrie

Le Carolingien prend jusqu'à 3 de ses partisans faits missi de son plateau d'actions et les place à côté de son palais dans sa patrie.

OU BIEN :

b. Envoyer des missi aux pays

Ces missi sont envoyés pour développer lentement l'influence de leur maître en secret. C'est pourquoi ils ne sont pas placés directement sur les pays, mais d'abord sur les cartes Pays.

Le Carolingien prend un nombre quelconque de ses partisans faits missi et les place sur un nombre quelconque de cartes Pays dans les zones régionales. Les pays correspondant à ces cartes ne peuvent pas être contrôlés par d'autres Carolingiens — aucun autre Carolingien ne peut y avoir une majorité absolue de partisans. *Remarque : Le nombre de partisans ou de bandes de rebelles sur les cartes Pays n'a pas d'importance. Il n'y a pas de restrictions pour les pays boisés ni ceux où il n'y a pas d'autre majorité carolingienne.*

OU BIEN :

c. Développer l'influence sur des pays

Pour ce faire, le Carolingien transfère des partisans des cartes Pays de son choix (sans égard à leurs zones) vers les pays correspondants.

Il ne peut choisir que parmi les cartes sur lesquelles il a *au moins un partisan*.

Tous les partisans des cartes choisies, y compris ceux des autres Carolingiens et les bandes de rebelles, doivent être transférés dans le pays correspondant.

Enfin, ces cartes Pays sont retirées de leurs zones régionales et défaussées.

Remarque : Dans de rares cas, il est possible qu'il y ait des bandes de rebelles sur ces cartes Pays. Si c'est le cas, ils sont également déplacés vers le pays, comme lorsqu'une tuile événement force le vidage d'une zone régionale (4.1 B.3).

Exemple : Envoyer jusqu'à trois missi à sa patrie



Rouge place le maximum de 3 missi de son plateau d'actions directement en Normandie, où il a son palais.

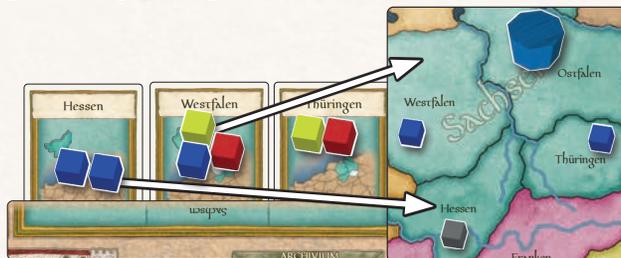
Exemple : Envoyer des missi aux pays



Jaune et Rouge ne peuvent pas placer de missi sur la carte de l'Île-de-France, car sur le plateau Bleu y est majoritaire.

Exemple : Développer l'influence sur des pays

Bleu ne peut déplacer des partisans que vers la Hesse et la Westphalie, car il n'a de partisans que sur ces cartes. En Westphalie, Bleu doit également déplacer les partisans de Jaune et Rouge.



Les cartes de la Hesse et de la Westphalie sont ensuite défaussées.



5.2 Développer

Pour survivre face à leurs frères, les Carolingiens ont dû développer les pays sous leur domination sur les plans économique, juridique et culturel.

Lorsque la tuile d'action *Développer* est tirée et que le Carolingien choisit de l'exécuter, une seule des deux actions suivantes est effectuée :



a. Débloquer une tuile d'action inactive

Le Carolingien réduit deux de ses missi en leudes et peut ensuite débloquer l'une de ses tuiles d'action inactives (avec un point) en la plaçant dans sa réserve de tuiles d'action actives.

Remarque : S'il n'y a pas de partisans faits missi, cette action ne peut pas être effectuée. Le Carolingien n'a pas besoin d'indiquer quelle tuile d'action il débloque. La tuile nouvellement activée est utilisable dès la saison suivante (voir p. 6 ; seule la tuile Déclarer la paix peut redevenir inactive dans des circonstances particulières, voir p. 16).

OU BIEN :

b. Placer jusqu'à trois pions de développement

Le Carolingien place jusqu'à 3 pions de développement sur les pays qu'il contrôle. Les règles suivantes s'appliquent :

- Pour chaque pion de développement placé, le Carolingien doit réduire un de ses missi en leude.
- Un Carolingien ne peut placer des pions de développement que sur les pays qu'il *contrôle*, c'est-à-dire sur lesquels il a plus de partisans que le total combiné de tous les autres Carolingiens et des bandes de rebelles.
- Un maximum de 3 pions de développement peut être placé au cours d'un même tour.
- Il peut y avoir un maximum de 2 pions de développement sur chaque pays.
- Aucun pion de développement ne peut être placé sur les patries des Carolingiens (pays avec un palais) ou sur les pays boisés. *Les patries sont considérées comme entièrement développées et les forêts ne peuvent pas être développées en raison du terrain défavorable.*

Exemple : Majorités et contrôle

Dans les deux exemples ci-dessous, personne n'a de majorité :



Dans ces deux exemples, Jaune a une pluralité (majorité simple) :

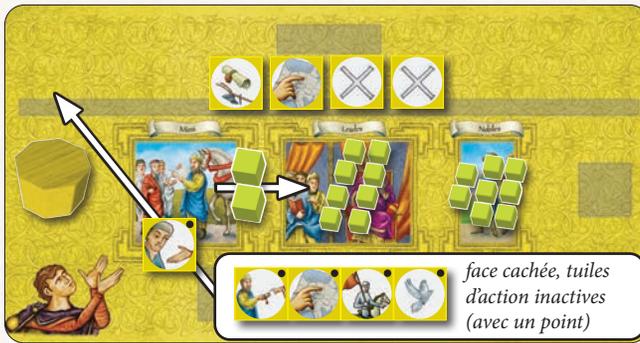


Dans cet exemple, Jaune a une majorité absolue et donc le **contrôle** :



Exemple : Débloquer une tuile d'action inactive

Deux missi sont réduits en leudes afin de débloquer une tuile d'action marquée d'un point.



Exemple : Développer ses pays

Jaune a joué la tuile d'action *Développer* et veut continuer à développer son royaume en plaçant des pions de développement.

Dans les pays dotés d'un palais (Comté de Bourgogne, Normandie) ou boisés (Berry, Haute Provence), cela n'est toutefois pas possible.



Jaune ne peut pas non plus placer de pions de développement sur des pays qu'il ne contrôle pas, par exemple en Île-de-France. Enfin, il ne peut pas développer davantage la Champagne, car aucun pays ne peut avoir plus de deux pions de développement.

Il ne reste que la Haute-Lotharingie (Oberlothingen), où Jaune place un pion de développement, et le Comté de Bourgogne, sur lequel Jaune pose deux pions de développement. Il déploie un missi pour chaque pion de développement et retourne ensuite à la cour (déplacez un partisan de Missi à Leudes pour chaque pion de développement placé).

Jaune aurait également voulu développer davantage la Souabe, mais il ne peut placer que trois pions de développement par action.

De toute façon, il ne lui restait plus de missi pour payer le pion de développement.

5.3 Faire missi

Les revenus des souverains, prélevés sur leurs domaines, étaient en grande partie redistribués à leurs partisans, qui agissaient alors en tant qu'émissaires de leurs maîtres, « missi » en latin, pour exécuter leurs ordres. Le parchemin contenant l'ordre (bréviaire, « breve » en latin) est visible sur la tuile d'action.



Lorsque la tuile d'action *Faire missi* est tirée et que le Carolingien choisit de l'exécuter, il peut transformer des leudes en missi et des nobles en leudes. Cette transformation est payée par les impôts de ses pays. Le montant total des impôts dépend du nombre de pays et de leur niveau de développement.

Calcul des impôts:

- Un Carolingien ne peut imposer que les pays qu'il **contrôle**, c'est-à-dire ceux sur lesquels il a plus de partisans que le total combiné de tous les partisans des autres Carolingiens et des bandes de rebelles.
- Le total des impôts de ses pays est égal à la somme du nombre de pays contrôlés par le Carolingien plus le nombre de pions de développement sur ces pays.
- Les pays boisés ne produisent rien.
- La patrie produit toujours 1 seul impôt.
Même si elle est considérée entièrement développée, les revenus supplémentaires ne servent qu'à soutenir le palais.
- L'impôt total minimum ne peut jamais être inférieur à trois.

Faire missi :

- Pour chaque impôt payé, un partisan peut être fait missi, c'est-à-dire déplacé de Leudes à Missi, ou appelé à la cour (déplacé de Nobiles à Leudes).
- Il est également possible de faire missi un noble, au coût de deux impôts par partisan ainsi transformé.
- Si le Carolingien reçoit plus d'impôts qu'il n'a de leudes ou de nobles disponibles, les impôts excédentaires sont perdus.

Exemple : Faire missi



Jaune décide de Faire missi et reçoit les impôts suivants :

- Comté de Bourgogne : 1 impôt, à cause du palais ;
- Duché de Bourgogne : 3 impôts, car Jaune contrôle ce pays et il y a 2 pions de développement à cet endroit ;
- Champagne : pas d'impôt, car Jaune ne contrôle pas ce pays (à égalité avec Rouge) ;
- Haute-Lotharingie (Oberlothringen) : 2 impôts, puisque Jaune contrôle le pays et qu'il y a 1 pion de développement ;
- Franconie (Franken) : 1 impôt, puisque Jaune contrôle ce pays ;
- Souabe (Schwaben) : 2 impôts, puisque Jaune contrôle le pays et qu'il y a 1 pion de développement ;
- (Haute) Provence : Pas d'impôt en raison de la forêt.



Jaune reçoit un total de 9 impôts, qu'il utilise comme suit :

- Jaune fait deux nobles missi, pour 4 impôts supplémentaires ;
- Jaune fait quatre leudes missi, au coût de 4 impôts ;
- Jaune fait un noble leude, dépensant le dernier impôt restant.

Bretagne

Anjou

Neustrie
Île-de-France

Berry

Duché de Bourgogne

Périgord

5.4 Déplacer des troupes

Les partisans de chaque Carolingien, qui règnent en tant que comtes dans les pays, peuvent faire appel à l'armée de leur souverain et lever des troupes pour partir en guerre afin d'étendre son domaine. Les missi transmettent les ordres aux comtes et retournent à la cour en tant que leudes après une mission réussie.



Lorsque la tuile d'action *Déplacer des troupes* est tirée et que le Carolingien choisit de l'exécuter, il peut déplacer ses partisans sur le plateau de jeu. Chaque partisan peut se déplacer d'un pays contrôlé par son Carolingien vers un pays directement adjacent. Plusieurs partisans peuvent être déplacés en groupe. Chaque déplacement d'un partisan ou d'un groupe de partisans coûte un missus.

Le Carolingien doit respecter les règles suivantes :

Conditions

- Il ne peut déplacer ses troupes qu'à partir de pays où ses partisans sont en majorité absolue, c'est-à-dire où il a le **contrôle**. Ce contrôle n'est vérifié qu'au début du tour. Son évolution au cours de l'exécution de l'action n'est pas pertinente.
- Il peut toujours déplacer ses partisans à partir d'une forêt, quelle que soit la situation de majorité.
- Il ne peut pas déplacer ses troupes sur les patries de ses frères (pays avec des palais d'une autre couleur).

Distance

Chaque partisan ne peut traverser qu'une seule frontière par action *Déplacer des troupes*.

Coûts

Pour chaque partisan ou groupe de partisans que le Carolingien déplace, il doit utiliser un missus, c'est-à-dire le réduire de missus à leude. Un nombre quelconque de partisans est considéré comme un groupe lorsqu'ils se déplacent ensemble d'un pays vers le même pays adjacent.

Remarque : S'il n'y a pas de missi disponibles, les partisans ne peuvent pas être déplacés !

Exemple : Déplacer des troupes

A Rouge a joué la tuile d'action *Déplacer des troupes* et peut maintenant déplacer ses propres partisans sur le plateau de jeu..



Rouge se sent menacé par Jaune et Bleu et envoie des partisans depuis son palais en Normandie : 1 partisan se déplace vers l'Anjou voisin, ce qui coûte un missus ; un groupe de partisans se déplace vers l'Île-de-France, ce qui coûte également un missus ; et enfin un dernier partisan est déplacé vers la Champagne, ce qui coûte également un missus. Les trois missi sont réduits en leudes.

B Bleu a joué la tuile d'action *Déplacer des troupes* et peut maintenant déplacer ses partisans : Il ne peut cependant pas retirer ses partisans de Westphalie, car il n'en a pas le contrôle. Il préférerait déplacer son partisan de Thuringe et l'un de ses deux partisans de Hesse vers la Franconie. Mais comme Bleu n'a plus qu'un missus, il ne peut effectuer qu'un déplacement, et décide donc de déplacer les deux partisans de Hesse, parce qu'il se méfie des intentions de Jaune.



5.5 Combattre et gagner de la gloire

Un Carolingien gagne en gloire en menant ses troupes à la bataille contre d'autres Carolingiens ou contre des bandes de rebelles.



Lorsque la tuile d'action *Combattre* est tirée et que le Carolingien choisit de l'exécuter, il peut employer ses partisans pour éliminer les partisans adverses ou les bandes de rebelles du plateau de jeu.

Le Carolingien qui effectue l'action *Combattre* peut choisir les pays où il veut se battre. Les règles suivantes s'appliquent :

Conditions

- Le Carolingien doit avoir une **pluralité** (majorité simple) de partisans dans chaque pays où il se bat, c'est-à-dire qu'il doit y avoir plus de partisans que n'importe quel autre Carolingien et que le nombre de bandes rebelles. Une égalité ne suffit pas. *Remarque : Lors des combats, il n'est pas nécessaire qu'un Carolingien contrôle le pays.*
- La règle est la même pour les pays boisés.

Bataille

Lorsque vous combattez dans un pays, procédez comme suit :

- Retirez un partisan carolingien de chaque couleur et une bande de rebelles. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les partisans d'un seul Carolingien dans le pays.
 - Les partisans retirés **retournent** à la cour de leur Carolingien respectif en tant que **leudes**.
 - Les bandes de rebelles sont détruites à l'issue de la bataille et sont retournées à la réserve.

Gloire et trophées

Un Carolingien peut réclamer un trophée à l'issue d'une bataille. Il ne peut réclamer qu'un seul trophée par tuile d'action *Combattre*, quel que soit le nombre de victoires remportées.

Il revendique le trophée en prenant **un de ses leudes** et en le plaçant sur la piste de gloire de son plateau d'actions. S'il possède déjà quatre trophées, il ne peut pas en ajouter d'autres.

Remarque : le nombre de pays, de batailles et d'ennemis vaincus n'entre pas en ligne de compte pour l'attribution du trophée.

Exemple : Combattre

Rouge a tiré la tuile d'action *Combattre*. Il peut se battre en Champagne et en Anjou, où il a la pluralité des partisans. Il contrôle également l'Anjou et, en Champagne, il n'y a qu'un partisan bleu et une bande de rebelles, alors que Rouge y a deux partisans.

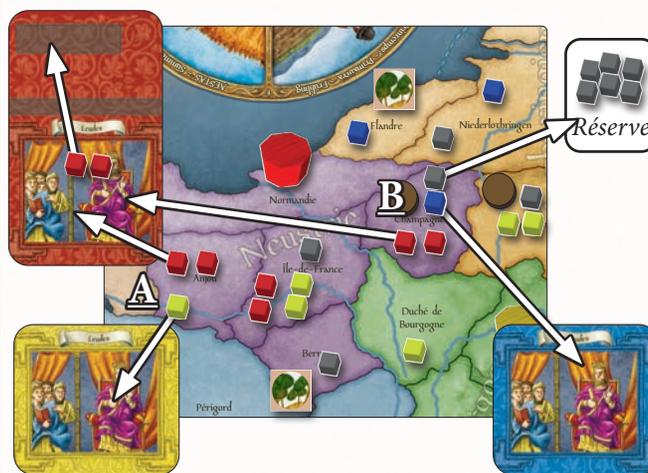
Rouge peut choisir de se battre dans un seul pays ou dans plusieurs. Il choisit cette seconde option.

Combattre signifie retirer le même nombre de partisans et de bandes rebelles des couleurs existantes dans un pays jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule couleur.

A En Anjou, par conséquent, un partisan rouge est renvoyé dans l'espace Leudes de la cour rouge et un partisan jaune dans l'espace Leudes de la cour jaune.

Rouge a donc remporté une victoire, car ses partisans sont restés seuls sur le terrain. Rouge peut donc placer un de ses leudes sur sa piste de gloire en guise de trophée.

B Au cours du même tour, Rouge combat également en Champagne. À nouveau, le même nombre de partisans ou de bandes de rebelles est retiré de chaque couleur (rouge, bleu, gris), soit un par couleur. Les partisans sont replacés sur les cases Leudes de leurs cours respectives, tandis que la bande de rebelles retourne à la réserve. Cependant, Rouge ne peut plus placer de trophée sur sa piste de gloire, car un Carolingien ne peut acquérir qu'un seul trophée par tuile d'action *Combattre*.



5.6 Inaction

Au cours de chaque saison, un Carolingien doit jouer deux tuiles d'action. Or, au début de la partie les frères ne disposent que de cinq tuiles d'action. Ils n'en ont donc pas assez pour effectuer deux actions à chacune des quatre saisons. Il faudra donc tôt ou tard utiliser une, voire deux tuiles d'*inaction*.



Le Carolingien peut laisser ses frères et sœurs dans l'ignorance du moment où il sera plus ou moins actif au cours d'une saison.

Si une tuile d'*inaction* est tirée du sac, il ne se passe rien d'autre. La tuile elle-même est immédiatement replacée sur la piste d'action du Carolingien correspondant.

Les tuiles d'*inaction* prennent une signification particulière en relation avec la tuile *Déclarer la paix*. Voir les règles de l'action *Déclarer la paix*, p. 16.

5.7 Apaiser les rebelles

Les personnes qui croient ne trouver leur salut que dans les émeutes, la violence et la destruction sont elles-mêmes déracinées, volées et expulsées. Il est possible de faire une offre à ces personnes et de ramener ainsi la paix aux rebelles. De nouvelles fermes sont alors remises aux laissés-pour-compte, qui deviennent des fidèles.



Lorsque la tuile d'action *Apaiser les rebelles* est tirée et que le Carolingien choisit de l'exécuter, il peut remplacer les bandes de rebelles d'un pays par ses propres partisans selon les règles suivantes :

Le Carolingien peut apaiser les rebelles d'un pays (y compris un pays boisé) s'il a **au moins un partisan** soit :

- dans le pays, soit
- dans un pays adjacent.

Remarque : Les majorités ne jouent aucun rôle dans cette action.

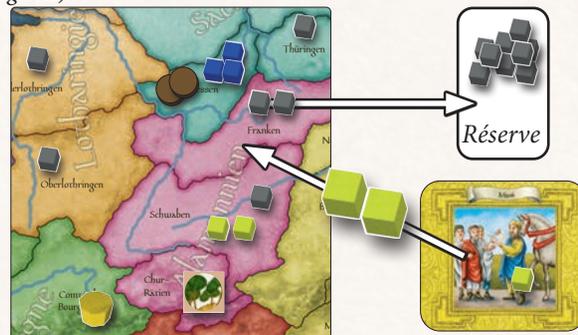
Le Carolingien peut **retirer jusqu'à trois bandes de rebelles** du pays choisi et les **remplacer par le même nombre de partisans**, pris parmi ses missi. Les bandes de rebelles retirées retournent à la réserve.

Exemple : Apaiser les rebelles

La tuile d'action *Apaiser les rebelles* de Jaune a été tirée et il peut maintenant échanger jusqu'à trois bandes de rebelles contre des missi de sa cour dans le pays de son choix. Cependant, seuls les pays qui ont au moins un partisan jaune sur eux, ou dans un pays limitrophe, sont éligibles.



Dans cet exemple, Jaune peut choisir l'un des pays suivants, marqués en jaune : Haute-Lotharingie (Oberlothringen), Franconie, Souabe, (Haute) Provence, Duché de Bourgogne ou Champagne. (L'Anjou, la Thuringe et la Basse-Lotharingie (Niederlothringen) ne sont pas éligibles).



Jaune choisit la Franconie, car il peut y remplacer deux bandes de rebelles par ses propres partisans et contrôler ainsi la quasi-totalité de la région d'Alémanie.

Jaune remet les deux bandes de rebelles dans la réserve et place deux de ses missi en Franconie.



5.8 Déclarer la paix

Les Carolingiens ont été chargés de ramener la paix dans l'Empire. Un Carolingien peut le faire lorsque sa position de pouvoir est si solidement établie que ses frères ne peuvent contester sa préention au trône impérial.



Celui qui place la tuile *Déclarer la paix* sur le Scriptorium revendique ce pouvoir et peut terminer la partie en vainqueur. Cela est possible avant même la fin de la dernière année, convenue par les Carolingiens, qui est indiquée par le cadran solaire sur les annales. Portée par la force du moment sublime, la certitude de la victoire peut même mobiliser des puissances extraordinaires. Il peut jouer une tuile de son plateau d'actions au moment même où sa tuile *Déclarer la paix* est tirée. Pour cela, il doit cependant avoir placé une tuile d'inaction dans le sac en même temps que la tuile *Déclarer la paix*. À la fin de son action, il doit prouver qu'il est le digne successeur de Charlemagne d'au moins trois façons, c'est-à-dire qu'il a rempli au moins trois conditions de victoire.

Lorsqu'il place la tuile *Déclarer la paix* sur le Scriptorium, la deuxième tuile du Carolingien doit être une tuile d'inaction.

Lorsqu'une tuile *Déclarer la paix* est tirée, elle interrompt le jeu normal et on effectue les étapes suivantes :

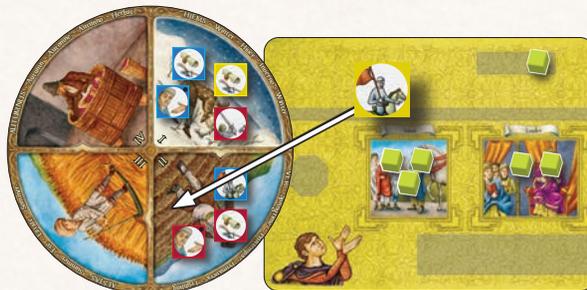
1. Le Carolingien dont la tuile *Déclarer la paix* a été tirée du sac **peut jouer et exécuter immédiatement une tuile d'action active de son plateau d'actions**, comme si cette tuile d'action venait d'être tirée du sac. Cette tuile est prise parmi les tuiles d'action actives et placée sur la case de la saison en cours, et l'action est exécutée.
2. On **vérifie** ensuite si le Carolingien remplit au moins trois des conditions de victoire possibles (voir p. 7, 3.5 *Fin de la partie et conditions de victoire*). En fonction du résultat, on procède comme suit :
 - Si le Carolingien remplit **moins de trois conditions de victoire**, sa déclaration de paix échoue et sa tuile *Déclarer la paix* est replacée parmi ses tuiles d'action inactives. Continuez à jouer comme auparavant.
 - Si, en revanche, le Carolingien **remplit au moins trois conditions de victoire** après avoir effectué son action supplémentaire, le contenu du sac de tirage est étalé au grand jour :
 - S'il s'avère que le Carolingien avait placé une tuile autre qu'une tuile d'inaction dans le sac, il doit annuler entièrement son action supplémentaire de l'étape 1 et sa tuile *Déclarer la paix* est replacée parmi ses tuiles d'action **inactives**. Sa déclaration de paix est un échec.
 - S'il s'avère qu'il y avait d'autres tuiles *Déclarer la paix* dans le sac, chacune accompagnée d'une tuile d'inaction, le Carolingien actif n'a pas encore gagné. Dans ce cas, remettez les tuiles *Déclarer la paix* valides —sauf celle qui a déjà été exécutée— dans le sac, en mettant de côté toutes les autres

Exemple: Déclarer la paix

La tuile *Déclarer la paix* doit toujours être placée sur le Scriptorium avec une tuile d'inaction si l'on veut obtenir la victoire.



La tuile *Déclarer la paix* permet à un Carolingien d'utiliser immédiatement l'une de ses tuiles d'action disponibles et de la placer sur la saison en cours.



Si les conditions de victoire ne sont pas remplies, la tuile *Déclarer la paix* est replacée parmi les tuiles d'action **inactives** du Carolingien. Elle doit être redébloquée avant de pouvoir être utilisée à nouveau.



tuiles d'action et tuiles *Événement*. Tirez ensuite toutes les tuiles du sac, une à la fois, dans un ordre aléatoire. Chaque Carolingien dont la tuile *Déclarer la paix* est tirée effectue immédiatement son action supplémentaire comme décrit ci-dessus. Une fois le sac vidé, vérifiez la victoire :

- Parmi les Carolingiens qui ont placé une tuile *Déclarer la paix*, l'un d'entre eux gagne s'il est **le seul** à remplir au moins trois conditions de victoire.
- Cependant, si plusieurs Carolingiens —ou aucun— ont rempli au moins les conditions de victoire nécessaires, remettez toutes les tuiles *Déclarer la paix* qui ont été exécutées parmi les tuiles d'action inactives appropriées. Puis continuez la partie. Pour ce faire, remettez les tuiles que vous avez mises de côté dans le sac et continuez à tirer des tuiles selon les règles habituelles.



6. Variante pour joueurs aguerris

Pour une structure variée et un degré de difficulté plus élevé, nous recommandons la variante suivante, dans laquelle les partisans doivent d'abord être placés dans différents pays et les palais doivent être construits.

6.1 Mise en place du jeu avancé

Tout d'abord, suivez les étapes de mise en place du jeu de base à la page 4, inchangées :

- 2.2.1 Régions
- 2.2.4 Annales
- 2.2.5 Tuiles *Événement*
- 2.2.6 Plateaux et tuiles d'action

Effectuez ensuite les étapes modifiées suivantes :

6.1.1 Palais, leudes, nobles et cartes Famine

Mettez de côté le nombre approprié de cartes Famine, soit une de moins que le nombre de joueurs. À la fin de chaque année, une de ces cartes Famine entrera en jeu via le marqueur de fin d'année de famine, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à ajouter (voir p. 6, 3.4).

Un palais est placé sur le plateau d'actions de chaque Carolingien, accompagné de huit leudes et huit nobles. Les huit partisans restants sont placés en deux piles de quatre devant le plateau d'actions. Lors de la première manche de mise en place, chaque Carolingien place ses quatre premiers partisans dans le sac de tirage.

6.1.2 Forêts, partisans et cartes Pays

Toutes les cartes des pays en jeu sont soigneusement mélangées et placées face cachée sur l'Archivium.

Une carte Pays est ensuite piochée de l'Archivium :

- S'il n'y a pas de forêt dans la région de ce pays, il devient boisé. Placez une forêt sur ce pays. La carte Pays est défaussée et la suivante est piochée.
- S'il y a déjà une forêt dans la région de ce pays, un partisan est tiré du sac. Le Carolingien dont c'est le partisan choisit comment l'utiliser :
 - a. Il peut placer le partisan **directement sur le pays** indiqué par la carte et défausser celle-ci, à condition qu'il n'ait pas déjà de partisans dans l'un des pays adjacents.
 - b. Il peut utiliser le partisan comme **missus**, c'est-à-dire le placer sur la case Missi de son plateau d'actions. La carte Pays est alors placée dans sa **zone régionale**.
 - c. Il peut ajouter son partisan **à n'importe quel autre pays sur lequel il a déjà des partisans**. La carte Pays est placée dans sa **zone régionale**.
 - d. Il peut placer son partisan **sur n'importe quelle carte Pays** qui se trouve déjà dans une zone régionale quelconque. La carte Pays est placée dans sa **zone régionale**.
Important : le partisan ne peut *pas* être placé sur la carte Pays qui vient d'être piochée.
- Si une carte doit être placée dans sa zone régionale mais qu'il n'y a plus de place, le processus habituel est déclenché : les cartes Pays sont retirées de la zone et les partisans et les bandes de rebelles qui se trouvent sur celles-ci sont placés sur les pays correspondants (voir p. 8, 4.1 *Cartes Pays*).

Une fois que la carte Pays a été traitée et le partisan placé, la carte Pays suivante est piochée de l'Archivium. Continuez à piocher des cartes jusqu'à ce que le sac soit vide de partisans.

Une seconde manche de mise en place, identique à la première, suit ensuite avec le second contingent de 4 partisans que les Carolingiens ont encore devant leur plateau d'actions.

Si la pioche de l'Archivium est épuisée mais qu'il y a encore des partisans dans le sac, chaque Carolingien n'a plus que les options d'action b, c et d à sa disposition.

Une fois le dernier partisan placé, toutes les cartes Pays en jeu sont à nouveau mélangées et placées face cachée sur l'Archivium.

6.1.3 Rébellions

Tous les pays qui ont déjà au moins une bande de rebelles en reçoivent une autre, puis tous les pays qui n'ont ni partisan ni bande de rebelles en reçoivent une.

Ensuite, placez toutes les bandes de rebelles restantes et les pions de développement dans une réserve à côté du plateau de jeu.

6.2 Ajustements des règles du jeu avancé

6.2.1 Palais et tuile *Développer*

Dans le jeu de base, les Carolingiens reçoivent leur palais dès le départ. Ce n'est pas le cas dans le jeu avancé. Ici, le palais ne peut être construit qu'en cours de partie.

La tuile d'action *Développer* (p. 11, 5.2) est augmentée de l'option suivante, qui ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie par chaque joueur :

c. Revendiquer une patrie (une seule fois)

Le Carolingien désigne comme patrie un pays entièrement développé qu'il contrôle et dans lequel il construit son palais. Les règles suivantes s'appliquent :

Conditions

- Le Carolingien **contrôle** le pays choisi.
- Il ne peut y avoir qu'un seul palais par **région**.
- Il doit y avoir **deux pions de développement** sur le pays choisi. *Remarque* : il s'ensuit que le palais ne peut pas être construit sur un pays boisé, car on ne peut pas y placer de pions de développement.



Coûts

- Afin de construire le palais, **trois missi** doivent être réduits en leudes.

Si les conditions et les coûts susmentionnés sont remplis, le Carolingien procède alors aux étapes suivantes :

1. **Remplacez les deux pions de développement par le palais carolingien.** Remettez les deux pions dans la réserve et placez le palais sur le pays choisi. *La restitution des développements symbolise les efforts consentis par l'ensemble de la population pour établir un palais dans ce pays.*
2. **Expulsez les autres partisans et bandes de rebelles** : Si des partisans d'autres Carolingiens ou des bandes de rebelles se trouvent encore sur le pays sur lequel le palais est construit, ils doivent maintenant partir. Les bandes de rebelles sont expulsées par le palais vers les pays adjacents au choix du joueur (il n'y a pas d'autre effet, même s'il s'agit d'une forêt). Les partisans d'autres Carolingiens reviennent à leurs cours en tant que *leudes*.
3. **Retirez la carte Pays de la patrie** : La carte du pays sur lequel le palais a été construit est retirée du jeu. S'il restait des partisans sur la carte, ils sont placés avec le palais s'il s'agit de partisans du Carolingien propriétaire, ou retournés à leurs cours en tant que leudes s'il s'agit de partisans d'autres Carolingiens.

Les bandes de rebelles sont retournées à la réserve.

Les **patries** sont soumises aux règles suivantes :

- Une patrie soutient toujours le palais du Carolingien qui l'a revendiquée. Une fois placé, le palais ne peut jamais être déplacé ou enlevé.
- La patrie est inattaquable. Aucun partisan d'un autre Carolingien ou bande de rebelles ne peut être déplacé ou placé sur la patrie.
- Aucun autre développement ne peut être effectué sur un pays doté d'un palais.
- Elle peut soutenir 3 partisans lors d'une famine.
- Elle paie 1 impôt lors de l'action *Faire missi*.

Remarque : Dans le jeu de base, chaque Carolingien dispose dès le départ d'une patrie avec un palais, inattaquable. Dans le jeu avancé, ce lieu sûr n'existe pas au départ. Il peut donc arriver qu'un Carolingien perde tous ses pays. Bien qu'il soit possible de revenir dans le jeu grâce aux cartes Pays, il faut veiller à sécuriser sa propre base de pouvoir.

6.2.2 Conditions de victoire et tuile *Déclarer la paix*

Ajoutez les éléments suivants aux conditions de victoire du jeu de base :

- **Palais (1 point)** : La construction d'un palais et la revendication d'une patrie comptent comme un autre succès. Le Carolingien marque 1 point s'il a revendiqué une patrie au cours de la partie (comme décrit en 6.2.1).

La **tuile *Déclarer la paix*** a maintenant des exigences plus élevées :

- Le Carolingien doit avoir revendiqué une **patrie**.
- Il doit avoir **rempli au moins 3 autres conditions de victoire** (sans compter celle remplie grâce au palais).

Si le Carolingien n'a pas rempli ces conditions —après l'utilisation de la tuile d'action supplémentaire lors du tirage de la tuile *Déclarer la paix*— il ne gagne pas. Comme auparavant, sa tuile *Déclarer la paix* est placée parmi ses tuiles d'action inactives.

Remarque : le jeu avancé nécessite une planification plus longue et plus soutenue.



7. Module : Anarchie et rébellion

Pour un niveau de difficulté encore plus élevé, nous recommandons l'extension *Anarchie et rébellion*. Pour cela, les deux cartes du même nom sont ajoutées à la pioche des cartes *Pays* avec la première carte *Famine* au début de la deuxième année du jeu.

7.1 Anarchie

Lorsque la carte *Anarchie* est piochée, la population entre en révolte. Une bande de rebelles est ajoutée à chaque pays sans contrôle carolingien. Cela inclut également les pays dans lesquels il n'y a pas de partisans carolingiens du tout, ainsi que ceux dans lesquels seules des bandes de rebelles sont présentes. Les pays boisés sont toutefois exemptés.



7.2 Rébellion

Une société plus développée a une structure plus complexe. Cela peut conduire à des tensions sociales, que le dirigeant du pays doit contrer par un nombre suffisant de partisans. Par conséquent, lorsque la carte *Rébellion* est piochée, une bande de rebelles est ajoutée partout où le nombre de partisans est moindre que la capacité d'accueil du pays, c'est-à-dire là où il y a :



- un seul pion de développement, mais un seul partisan carolingien ; ou
- deux pions de développement, mais moins de trois partisans carolingiens.

Tous les partisans comptent, quel que soit le Carolingien auquel ils appartiennent. Les bandes de rebelles ne comptent pas.

8. Option : Sablier

Le sablier représente la précipitation des événements, le manque de temps qui conduit parfois à des actions irréfléchies. Il peut être utilisé lorsque les Carolingiens veulent un élément dynamique supplémentaire : le premier Carolingien à poser ses tuiles retourne le sablier. Lorsque le temps est écoulé, les tuiles sont placées dans le sac du Scriptorium. Les tuiles qui ne sont pas sur le Scriptorium lorsque le sablier s'épuise ne sont pas mises dans le sac.



Crédits

Conception : Sebastian Freudenberg & Christoph Cantzler

Illustrations : Harald Lieske

Mise en page et édition : Philippe Schmit

Traduction : Daniel U. Thibault

**SEA
COVE
GAMES**

Sea Cove Games GbR,
Lisel-Kreidelmeyer-Hof 1,
D-21077 Hamburg
www.seacovegames.com

9. Les Auteurs

Sebastian Freudenberg

Sebastian Freudenberg a rédigé sa thèse de doctorat sur l'histoire économique et sociale du haut Moyen Âge. La force motrice derrière le développement de *Carolingi* était de rendre la période carolingienne tangible pour les gens d'aujourd'hui. Les livres ne peuvent guère le faire, et les films ne permettent pas une participation active.



En tant que professeur d'histoire, Sebastian a appris qu'il est important de traduire des liens complexes en quelques problèmes clairs, sans pour autant renoncer à l'authenticité historique. Ce n'est qu'à cette condition que les gens s'embarquent pour un voyage dans le passé. Le Moyen Âge n'est donc pas un scénario artificiel pour *Carolingi*. Au contraire, toute l'idée du jeu est issue d'une véritable recherche historique.

Sebastian Freudenberg est né à Hambourg en 1969. Il y vit avec sa femme et ses deux enfants. Sebastian considère comme un grand privilège le fait que son chemin ait croisé celui de Christoph Cantzler dans une phase cruciale, lorsque Christoph a d'abord confirmé son idée, puis l'a accompagné de manière critique et enfin a pris des décisions décisives en tant que partenaire.

Les auteurs tiennent à remercier :

- Sven Teiwes, qui a été et est toujours non seulement le testeur en chef, mais qui nous a aussi montré avec ses talents de joueur ce que sont les vrais champions ;
- Harald Lieske, qui a réussi à capturer la magie de l'enluminure médiévale ;
- Philippe Schmit, qui a mis en place les instructions de jeu et le vaste matériel d'accompagnement d'une main experte et avec la condition d'un coureur de marathon ;
- Silke et l'équipe de Würfel & Zucker à Hambourg Eilbek pour un lieu spécial et une bière délicieuse ;
- "Hausi" et Viva la Berni pour une soirée de jeux inoubliable à un stade crucial du développement ;

Christoph Cantzler

Christoph Cantzler travaille en tant que concepteur de jeux indépendant. Il a publié au total environ 200 ouvrages pour enfants et adultes. Son éventail de sujets ne connaît aucune limite, allant de la protection des espèces dans les montagnes du Harz au voisinage de St-Pauli, de l'escalade dans le Tyrol du Sud au sauvetage des baleines dans la mer Baltique, de Bibi Blocksberg à Bob l'éponge, de la conduite d'accords d'objectifs à la conduite de négociations. Pour lui, le plus intéressant dans le développement de jeux est d'explorer constamment de nouveaux sujets et d'échanger des idées avec des experts dans leurs domaines respectifs.



Lorsque Sebastian Freudenberg a présenté le concept du jeu *Carolingi*, Christoph s'est montré enthousiaste et s'est réjoui d'en être le coauteur. Le thème du Moyen Âge n'est pas nouveau, mais l'approche l'est. Il est apparu d'emblée que pour Sebastian, le contexte historique était le point de départ du développement du jeu et que le Moyen Âge n'était pas seulement utilisé pour rendre les mécanismes du jeu agréables à l'œil. Christoph est également enthousiaste quant à l'expertise avec laquelle Sebastian postule et juge les mécanismes de jeu et l'histoire ensemble.

Christoph Cantzler est né en 1968 à Hambourg, où il vit encore aujourd'hui avec sa femme et ses deux enfants.

- les collègues du lycée Charlotte-Paulsen de Hambourg Wandsbek pour leur soutien ;
- tous ceux avec qui nous avons passé des heures de qualité à jouer et à tester (Norman, Marthe, Lena, Olav, Linus, Konstantin, Christian, Moritz, Roy, Mark, Philipp, Niels, Chiara, Alberto, Andi et Martin : merci !);
- Uli Blennemann et Peter Eggert pour la QUALITÉ D'ABORD et pour avoir eu la gentillesse de bouleverser tous les calendriers afin d'intégrer l'extension semi-coopérative dans le jeu ;
- Enfin, nos merveilleuses familles, sans le calme et la confiance desquelles notre coopération ne serait pas possible.

10. Table des matières

1. Introduction	2	4.2 Carte Famine	9
2. Composants et mise en place	2	5. Actions	10
2.1 Le Matériel et sa signification	2	5.1 Influencer	10
2.1.1 Composants personnels	2	5.2 Développer	11
2.1.2 Plateau de jeu	2	5.3 Faire missi	12
2.1.3 Cartes	3	5.4 Déplacer des troupes	13
2.1.4 Bandes de rebelles	3	5.5 Combattre et gagner de la gloire	14
2.1.5 Autres marqueurs	3	5.6 Inaction	14
2.2 Mise en place	4	5.7 Apaiser les rebelles	15
2.2.1 Régions	4	5.8 Déclarer la paix	16
2.2.2 Cartes Pays et Famine	4	6. Variante pour joueurs aguerris	17
2.2.3 Forêts	4	6.1 Mise en place du jeu avancé	17
2.2.4 Annales	4	6.1.1 Palais, leudes, nobles et cartes Famine	17
2.2.5 Tuiles Événement	4	6.1.2 Forêts, partisans et cartes Pays	17
2.2.6 Plateaux et tuiles d'action	4	6.1.3 Rébellions	17
2.2.7 Partisans	4	6.2 Ajustements des règles de jeu avancé	17
2.2.8 Palais et patrie	4	6.2.1 Palais et tuile Développer	17
2.2.9 Rebelles en pays non boisés	4	6.2.2 Conditions de victoire et tuile Déclarer la paix	18
2.2.10 Sac de tirage et réserve	4	7. Module: Anarchie et rébellion	18
3. Déroulement du jeu	6	7.1 Anarchie	18
3.1 Placer des tuiles d'action	6	7.2 Rébellion	18
3.2 Tirer des tuiles du sac de tirage	6	8. Option: Sablier	18
3.3 Changer de saison et récupérer une tuile	6	9. Les Auteurs	19
3.4 Passer à l'année suivante	6	10. Table des matières	19
3.5 Fin de la partie et conditions de victoire	7	Résumé	20
4. Tuiles Événement	8		
4.1 Carte Pays	8		

Résumé

Résumé d'année

1. Chaque Carolingien place **2 tuiles d'action** face cachée sur le Scriptorium (3.1, p. 6)
2. Les tuiles d'action sont mises dans le **sac de tirage** et mélangées.
3. Une tuile d'action à la fois est tirée du sac puis résolue, jusqu'à ce que le sac soit vide. On passe alors à la saison suivante, en commençant à l'étape 1 (3.2, p. 6).
 - » Les tuiles d'action sont déposées sur la case de saison,
 - » Les tuiles d'inaction retournent au plateau d'actions de leur joueur,
 - » Les tuiles Événement sont déposées sur le Scriptorium.
- Une fois par an et par joueur : un échange de tuiles est possible (3.3, p. 6).
- Après l'automne, on passe à l'année suivante.

Passage à l'année suivante (3.4, p. 6)

Avancez Hartmut, envoyez une éventuelle tuile *Événement* se trouvant sur l'année au Scriptorium.

Cartes Pays et Famine : Ajoutez une Famine aux cartes si possible, puis mélangez les cartes pour former une nouvelle pioche.

Tuiles d'action : Ramenez les tuiles d'action des cases de saison et des espaces d'échange à la rainure d'action du plateau de chaque joueur.

Cour plénière : Vérifiez si les conditions de victoire sont atteintes.

Bandes de rebelles : S'il y a plus de 3 bandes dans un pays, placez le surplus sur l'Archivium. Une bande s'ajoutera à chaque carte Pays piochée jusqu'à épuisement de cette réserve.

Tuiles Événement

Piochez une carte de l'Archivium :

Carte Pays

(4.1, p. 8)

- S'il y a une réserve de rebelles au Archivium, placez une bande sur la carte.
- Si un espace est libre dans la zone régionale, placez-y la carte.
- Sinon, mettez la carte de côté puis :
 1. Ajoutez une bande de rebelles à chaque carte Pays de la zone qui soit sans partisans.
 2. Déplacez les partisans et bandes de rebelles des cartes aux pays. Les bandes de rebelles qui aboutissent en pays boisé ajoutent une autre bande à chaque pays adjacent.
 3. Défaussez les cartes Pays de la zone.
 4. Placez la carte mise de côté dans la zone.

Carte Famine

(4.2, p. 9)

Vérifiez la capacité d'accueil de chaque pays :

- La capacité d'accueil en partisans d'un pays est de 1 plus le nombre de pions de développement.
- La patrie d'un Carolingien a une capacité d'accueil de 3.
- Les partisans excédentaires deviennent des leudes.
- À chaque pays d'où au moins un partisan a été retiré, ajoutez une bande de rebelles (sauf les patries).
- Le Carolingien qui a la pluralité décide quels partisans sont retirés.
- S'il n'y a pas de pluralité, retirez un partisan de chaque couleur autant de fois que nécessaire.

Conditions de victoire

(3.5, p. 7-8)

- 1 point pour l'expansion (6+ pays contrôlés)
- 1 point pour le développement (6+ pions en pays contrôlés)
- 1 point pour de nombreux partisans (12+ sur le plateau)
- 1 point pour la gloire (4 trophées ou le plus de trophées)
- 1 point **par région** contrôlée (forêts requièrent présence)
- *Jeu avancé seulement* : 1 point pour le palais

Nombre de points requis pour *Déclarer la paix* :

- Jeu de base : 3
- *Jeu avancé* : 3 et un palais

Tuiles d'action

Influencer

(5.1, p. 10)

- a. Soit déplacer jusqu'à 3 missi sur le palais ;
- b. ou déplacer autant de missi que désiré vers les cartes Pays, sauf celles de pays contrôlés par autrui ;
- c. ou, déplacer les partisans et bandes de rebelles d'autant de cartes Pays que désiré aux pays (seulement pour les cartes où le Carolingien a des partisans).

Développer

(5.2, p. 11)

- a. Soit débloquent une tuile d'action inactive (coût : 2 missi sont réduits en leudes) ;
- b. ou placer jusqu'à 3 pions de développement sur des pays contrôlés (coût : 1 missus réduit en leude par pion).
- c. *Variante avancée. Une fois par joueur et par partie, construire son palais sur un pays contrôlé pleinement développé et dans une région sans palais (coût : 3 missi sont réduits en leudes, enlevez les pions de développement).*

Faire missi

(5.3, p. 12)

Calculez vos impôts (1 par pays et pion de développement contrôlés ; minimum 3). Chaque impôt permet d'augmenter un noble en leude ou de faire missus un leude.

Déplacer des troupes

(5.4, p. 13)

Seulement à partir de pays contrôlés ou boisés (coût : chaque partisan ou groupe de partisans déplacé réduit un missus en leude). Maximum 1 fois par groupe.

Combattre

(5.5, p. 14)

Seulement dans les pays où le Carolingien a une pluralité. Enlevez un cube de chaque couleur jusqu'à ce qu'une seule couleur ne reste. Rebelles à la réserve, partisans en leudes. Déplacez un leude en trophée (maximum 1 par action, maximum 4).

Apaiser les rebelles

(5.7, p. 15)

Dans un pays où le Carolingien a un partisan ou adjacent à un tel pays, remplacez jusqu'à 3 bandes de rebelles par autant de missi.

Inaction

(5.6, p. 14)

Ces tuiles retournent directement au plateau d'actions du joueur.

Déclarer la paix

(5.8, p. 16)