



# CHRONICA UNIVERSALIS

## RÈGLES DU JEU

Votre province n'est qu'une terre désolée. Mais sous votre impulsion, les plus prestigieux édifices s'y dresseront bientôt fièrement, les plus grands personnages de l'Histoire y naîtront, et tous contribueront à votre gloire !

Mais n'oubliez pas que tout ceci pourrait bien être éphémère, et que vos adversaires feront tout pour éclipser votre grandeur en tirant la couverture à eux !

Resistez-vous au passage du temps ?

**Entrez dans l'Histoire !**

À PARTIR DE 8 ANS

PARTIE DE 30 MN ENVIRON

2 JOUEURS



## I. BUT DU JEU

Le jeu consiste à poser un maximum de cartes sur sa Province depuis sa main, tout en empêchant l'adversaire de faire de même. Calculez avec soin vos coups ou votre Honneur pourrait en pâtir !

Il existe deux moyens de gagner une partie de Chronica Universalis :

- ◆ Avoir plus de points de victoire que l'adversaire à la fin de la partie
- ◆ Réduire les points d'Honneur de l'adversaire à zéro

## II. PRÉSENTATION DES CARTES

Les cartes sont de deux types : Personnage ou Édifice.

Les Édifices ont un pictogramme noir.

Les Personnages ont un pictogramme blanc.

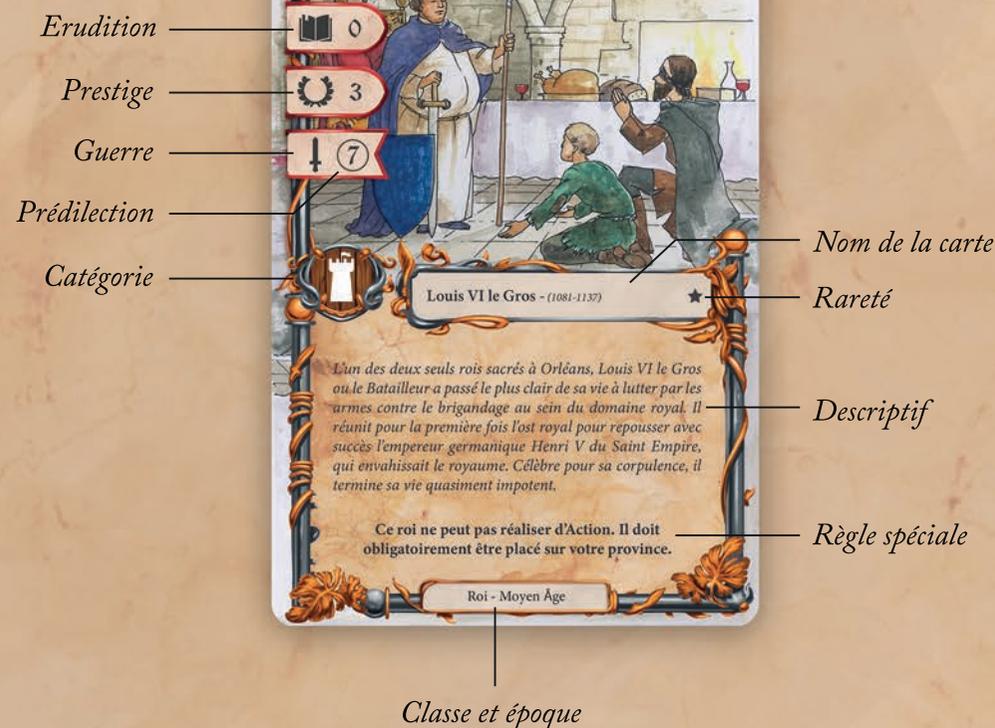
Les cartes ayant un pictogramme identique (quelle que soit sa couleur, blanche ou noire) sont de la même catégorie. Par exemple les Rois et les Châteaux sont de la même catégorie.

Tout en bas de la carte sont indiqués la classe et l'époque de la carte (exemple : Roi, Renaissance, ou Château, Moyen-âge).

Chaque carte a, en haut à gauche, une valeur donnée dans chaque Domaine connu :

- ◆ **Erudition**, symbolisée par un grimoire
- ◆ **Prestige**, symbolisé par une couronne de lauriers
- ◆ **Guerre**, symbolisée par une épée

Parmi ces valeurs, une est entourée d'un cercle et se situe dans un fanion à double pointe. C'est le « Domaine de prédilection » de la carte.



### III. MISE EN PLACE

**La pioche :** Chaque joueur dispose d'une pioche placée à sa droite, constituée de 30 cartes.

N.B. : Pour les débutants, il est aussi possible de jouer avec une seule pioche de 52 cartes partagée entre les deux joueurs (cf page 13).

**La défausse :** Chaque joueur a sa propre défausse qui se situe à côté de sa pioche. Chaque joueur peut à tout moment regarder les cartes de sa défausse ou de celle de son adversaire, pourvu que ça ne ralentisse pas trop la partie.

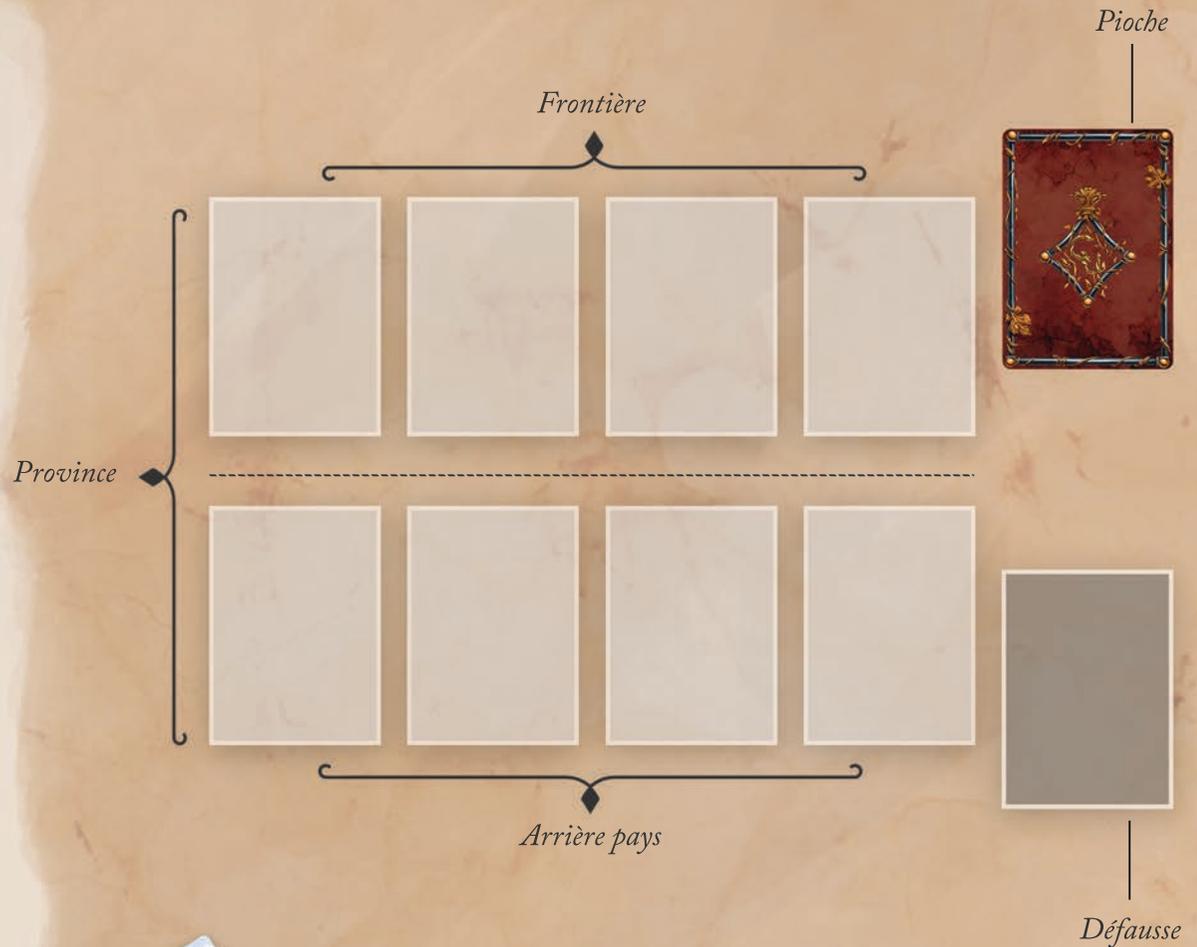
**La main de départ :** Au début de la partie, chaque joueur pioche 5 cartes, qui constituent sa main de départ.

**La Province :** Chaque joueur est le maître d'une Province, qui au début de la partie est vide. Chaque Province est suffisamment large pour y disposer au maximum 4 cartes de front, et assez profonde pour deux rangées, soit au maximum 8 emplacements dans chaque Province.

La rangée la plus proche de votre adversaire constitue la frontière. La rangée la plus proche de vous constitue l'arrière-pays.

**Les points d'Honneur :** Chaque joueur commence la partie avec 10 points d'Honneur, qui peuvent être comptés de tête ou sur une feuille de papier ou bien être matérialisés comme bon vous semble (petits cailloux, billes, jetons, dés, etc.).

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER !



Exemple pour marquer les points d'Honneur

Main de départ

#### IV. DÉROULEMENT D'UN TOUR

En début de partie, chaque joueur dispose de cinq cartes dans sa main. Puis on tire au sort le joueur qui commencera la partie. L'autre joueur pioche alors une sixième carte pour compléter sa main de départ.

Avant le début de la partie, si un joueur le souhaite, il peut re-mélanger sa main de départ dans sa pioche, et piocher une nouvelle main avec une carte de moins cependant.

Chaque joueur joue ensuite l'un après l'autre, à son tour.

Le tour d'un joueur se décompose de la façon suivante :

##### 1. Poser une ou plusieurs cartes :

- Soit pour étoffer sa propre Province en y bâtissant un Edifice ou en y affectant un Personnage
- Soit en envoyant un ou plusieurs Personnages réaliser une Action dans la Province adverse

##### 2. Eventuellement rejouer, si cela vous est permis (voir plus bas).

##### 3. Piocher une carte.

Notez qu'on ne pioche d'une seule carte, et en fin de tour. Donc si vous avez joué plusieurs cartes pendant votre tour, vous continuerez la partie avec moins de cartes dans votre main (sauf pouvoirs spéciaux).

Une fois la troisième étape réalisée, on passe au tour du joueur suivant.

Si, à son tour, un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, **il se défause d'une carte**, puis il pioche **deux cartes** pour terminer son tour.

#### V. COMMENT JOUER

Voyons comment se jouent les cartes, en fonction de leur type :

##### 1. Les Édifices (pictogrammes noirs)

Les Edifices sont les cartes les plus simples à jouer. Elles se placent obligatoirement sur un emplacement libre de votre Province, ou un emplacement de votre Province occupé par un Personnage Errant (voir plus bas).

Vous pouvez donc au maximum poser 8 Edifices sur votre Province, en deux rangées de 4 (la frontière et l'arrière-pays).

Les cartes qui se trouvent sur la frontière « protègent » celles qui se trouvent immédiatement derrière elles, dans l'arrière-pays (voir 2/b/). Veillez donc à constituer une frontière solide.

Les Edifices ont de multiples fonctions et effets, mais tous participent à votre grandeur !



### CAS PARTICULIERS

(AVANT DE LIRE CETTE PAGE, CONTINUEZ VOTRE LECTURE JUSQU'À LA PAGE 7)

- ◆ Si vous posez un Édifice dans un emplacement libre de votre Province, et qu'un Personnage Errant se trouve dans la Province adverse, vous pouvez décider d'**accueillir** ce Personnage Errant dans votre nouvel Édifice. Pour cela, résolvez le cas comme une Action au cours de laquelle le Personnage Errant serait le défenseur (on considère donc son Domaine de prédilection) et votre Édifice l'assaillant. Voir le 2/ b/ pour le détail des Actions. Les cartes placées sur la frontière adverse ne protègent pas le Personnage Errant accueilli de la sorte. Le Personnage Errant accueilli n'est pas défaussé mais il quitte la Province adverse pour être placé sur votre Édifice, dans votre Province. (pensez à placer un jeton sur cette carte pour la différencier des vôtres).

Notez que ce **n'est pas une Action**.

Comme votre nouvel Édifice devient occupé, votre adversaire perd en outre un point d'Honneur (voir page 5).

- ◆ A votre tour de jeu, vous pouvez remplacer un Édifice déjà en place sur votre Province par un autre Édifice provenant de votre main. Dans ce cas, résolvez le cas comme une Action du nouvel Édifice contre l'ancien (voir 2/ b/). Vous perdez les points d'Honneur normalement en cas de rapport défavorable avec le Domaine de prédilection de l'ancien Édifice. En revanche, vous ne pouvez pas gagner de points d'Honneur de cette façon. Si un Personnage était présent sur l'ancien Édifice, il demeure attaché à celui qui le remplace. L'adversaire ne perd pas de points d'Honneur puisque le Personnage occupait déjà cet emplacement (voir page 5).

#### EXEMPLE :

Dans cet exemple, je pose sur ma Province le Château de Vincennes (0, 5, 5). Dans la Province adverse, Philippe Auguste (0, 0, 8) n'occupe aucun Édifice. C'est donc un Personnage Errant. Je peux choisir d'accueillir ce Personnage dans mon Édifice. Dans ce cas je compare le domaine de prédilection du Personnage accueilli (la Guerre : 8) au même domaine de mon Édifice (5). Cela me coûte donc 3 points d'Honneur (5-8 = -3), et l'adversaire perd un point d'Honneur puisque j'ai ajouté un Édifice occupé à ma Province.



## 2. Les Personnages (pictogrammes blancs) :

Les Personnages peuvent être employés de deux façons :

- ◆ Placés dans votre Province (a), ils la renforceront en apportant à vos gens la protection qu'ils attendent, le savoir qui leur manque ou tout simplement la fierté d'appartenir à votre peuple !
- ◆ Envoyés chez l'adversaire (b), ils contrecarreront ses plans par la destruction brutale, la persuasion ou la diplomatie, combattant une place forte, une personne ou une idée, une école de pensée, par les armes ou par le verbe, amenuisant ainsi l'influence de l'adversaire.

### a/ Placer un Personnage dans sa Province :

Vous pouvez placer un Personnage sur votre Province dans n'importe quel emplacement ne contenant pas déjà un Personnage (donc un emplacement libre ou contenant un Edifice inoccupé).

Lorsque vous placez un Personnage sur un Edifice, on dit que ce dernier est «occupé ». **Lorsque vous faites ainsi, retirez un point d'Honneur à l'adversaire.**

Lorsque vous placez un Personnage sur un emplacement libre (sans Edifice), il devient un Personnage Errant. De tels Personnages sont assez vulnérables (comme nous le verrons).

Lorsque vous placez un Personnage dans un Edifice, (ou l'inverse, un Edifice sur un emplacement contenant déjà un Personnage Errant) superposez les deux cartes en laissant juste dépasser le côté gauche de l'Edifice, où apparaissent ses caractéristiques.

**N'oubliez pas de retirer un point d'Honneur à l'adversaire.**

Les caractéristiques des deux cartes, dans chaque Domaine, s'additionnent alors. Les deux cartes forment un tout.

### EXEMPLE

*Ici je place Saint Eustache de Fly (4, 2, 0) sur la Cathédrale Notre-Dame d'Amiens (5, 5, 0). En additionnant les valeurs de chaque Domaine, on obtient un ensemble dont les caractéristiques sont (9, 7, 0). L'adversaire perd un point d'Honneur.*



**b/ Réaliser une Action :**

Si vous sentez venu le moment de passer à l'offensive ou que vous y êtes contraint par les circonstances, vous pouvez envoyer un Personnage en mission dans la Province adverse en vue d'anéantir son influence sur tel ou tel Edifice et/ou Personnage.

On appelle cela une Action.

Dans ce cas, désignez la carte ciblée (Edifice vide ou occupé ou Personnage Errant). Souvenez-vous que vous ne pouvez pas cibler les cartes qui sont protégées par une ou plusieurs cartes placées immédiatement devant (sur la frontière). Vous devrez d'abord vous débarrasser de ces cartes.

Les Actions contre les Personnages Errants se résolvent de la même manière que contre les Edifices inoccupés (voir page suivante).

**EXEMPLE**

*J'ai en main Charles le Chauve (2, 4, 3). Je peux réaliser une Action avec ce Personnage sur toutes les cartes de la Province adverse désignées par une flèche verte. Les cartes protégées ne sont pas atteignables.*



### c/ Coût des Actions :

Les Actions ont un prix ! Mais rassurez-vous elles peuvent aussi vous couvrir de gloire !

Lorsque vous réalisez une Action contre un Edifice inoccupé ou un Personnage Errant, comparez la valeur de cette carte dans son Domaine de prédilection à la valeur de votre carte dans ce même Domaine. Pour la comparaison, on retient toujours le Domaine de prédilection de la carte qui fait l'objet d'une Action, celle qui « défend ».

Si cette différence est en défaveur du joueur qui réalise l'Action, celui-ci perd un nombre équivalent de points d'Honneur. Si son total de points d'Honneur tombe à zéro, il perd la partie.

A l'inverse, si cette différence est en faveur du joueur qui réalise l'Action, celui-ci gagne un nombre équivalent de points d'Honneur, dans la limite d'un total de 10 toutefois.

Si les valeurs sont les mêmes, l'Action n'a aucun impact sur l'Honneur de son auteur.

Le joueur qui défend ne gagne ni ne perd jamais de points d'Honneur de cette façon.

(VOUS POUVEZ MAINTENANT LIRE LA PAGE 4)

### EXEMPLE

Si je choisis de réaliser une Action avec Charles le Chauve (2, 4, 3) contre l'Abbaye Notre-Dame de Citeaux (6, 3, 0), je compare le Domaine de prédilection de l'Edifice qui défend (Erudition : 6) avec ce même Domaine de ma carte (2).

Cette Action me coûte donc 4 points d'Honneur (2 - 6 = -4).

Je défausse ensuite les deux cartes.



## CAS PARTICULIER : ACTIONS CONTRE DES EDIFICES OCCUPÉS

Lorsqu'un Edifice est occupé par un Personnage, on additionne les valeurs de chacune des deux cartes dans chaque Domaine, respectivement. Pour déterminer le Domaine de prédilection de cet ensemble, on fait comme suit :

- ◆ Si les deux cartes ont le même Domaine de prédilection, on retient ce Domaine (addition des valeurs des deux cartes) pour le comparer au même Domaine de la carte assaillante (voir l'Exemple 1).
- ◆ Si les deux cartes n'ont pas le même Domaine de prédilection, on retient la combinaison la plus favorable au défenseur. Une seule exception : Lorsque le Personnage qui réalise l'Action est de la même catégorie que l'Edifice qui défend (même pictogramme, quel qu'en soit la couleur), alors on retient le rapport le plus favorable à l'assaillant (voir l'Exemple 2).

**Lorsque vous réalisez une Action contre un Edifice occupé, retirez un point d'Honneur à l'adversaire.**

### EXEMPLE 1

Ici, L'Abbaye de Citeaux (6, 3, 0) est occupée par Sainte Odile (5, 2, 0). Les deux cartes ont le même Domaine de prédilection (l'Erudition), il n'y a donc pas de difficulté. En réalisant l'Action avec Charles le Chauve (2, 4, 3), je perds 9 points d'Honneur ((6+5) - 2) ! Je retire également un point d'Honneur à l'adversaire pour mon Action contre un Edifice occupé.

### EXEMPLE 2

Ici, Le Château de Bonaguil (0, 3, 4) est occupé par Louis VIII le Lion (0, 0, 8) qui n'a pas le même Domaine de prédilection que cet Edifice. En cas d'Action de la part de Charles le Chauve (2, 4, 3), on devrait normalement retenir le Domaine de Prédilection le plus favorable au défenseur, c'est-à-dire ici la Guerre (3 contre 8+4). Mais comme Charles le Chauve est de la même catégorie que l'Edifice attaqué (même pictogramme), il peut choisir le Domaine de Prédilection de défense qui l'avantage le plus. C'est-à-dire ici le Prestige (3+0 contre 4). Je gagne donc 1 point d'Honneur (4-3 = 1) si je ne suis pas déjà à 10. Je retire également un point d'Honneur à l'adversaire pour mon Action contre un Edifice occupé.

The diagram illustrates the rules for actions against occupied buildings. It shows two examples: Exemple 1 and Exemple 2. Exemple 1 shows Sainte Odile (5, 2, 0) occupying the Abbey of Citeaux (6, 3, 0), with Charles le Chauve (2, 4, 3) attacking. Exemple 2 shows Louis VIII le Lion (0, 0, 8) occupying the Château de Bonaguil (0, 3, 4), with Charles le Chauve (2, 4, 3) attacking. The diagram includes various cards and their stats in different domains.

### d/ Résolution des Actions :

Lorsque vous réalisez une Action contre un Edifice (vide ou occupé) ou contre un Personnage Errant, défaussez l'ensemble des cartes impliquées (attaquant et défenseur). Chaque joueur place ses cartes dans sa propre défausse.

L'Edifice et éventuellement le Personnage qui l'occupe (ou bien le Personnage errant) sortent de la sphère d'influence de votre adversaire. Notez qu'ils n'entrent pas sous votre contrôle, ils sont simplement perdus pour l'adversaire.

### Si votre Action portait sur un Edifice occupé :

Dans ce cas le prestige de votre victoire galvanise votre peuple, et **vous avez le droit de jouer une nouvelle carte**. C'est la **Ferveur Populaire**.

**N'oubliez pas non plus que votre Action fait perdre un point d'Honneur à votre adversaire.**

Notez que dans ce cas vous ne piocherez toujours qu'une seule fois en fin de tour. Vous poursuivrez donc la partie avec une carte en moins.

NB : Au moment où vous défaussez les cartes, pensez à bien vérifier si certains pouvoirs spéciaux doivent se déclencher.

### EXEMPLE

Chaque joueur place ses cartes dans sa défausse.

Dans cet exemple, comme l'Edifice adverse était occupé, mon adversaire perd un point d'Honneur et j'ai le droit de rejouer.



## e/ Renforts :

Si une action contre un Edifice adverse vous semble impossible à réaliser, vous pouvez appeler des Renforts.

Pour cela, déclarez d'abord l'Action avec une seule carte Personnage, puis joignez une deuxième carte Personnage en Renfort, soit depuis votre main, soit depuis votre Province (elle quitte alors son emplacement ou son Edifice). Notez que la carte venant en Renfort n'est pas considérée comme réalisant l'Action.

Les valeurs des différents Domaines de vos deux cartes s'additionnent alors. Défaussez ensuite les deux cartes Personnage ayant participé à l'Action (comme la ou les cartes adverses ciblées).

Si l'Edifice adverse était occupé, vous pouvez rejouer (Ferveur Populaire, voir plus haut) et vous faites perdre un point d'Honneur à l'adversaire.

Vous ne piochez toujours qu'une seule carte en fin de tour.

### EXEMPLE

Dans cet exemple, je réalise une action contre l'Abbaye de Citeaux (6, 3, 0) occupée par Sainte Odile (5, 2, 0). Je réalise cette Action à l'aide de Charles le Chauve (2, 4, 3), que je pose depuis ma main, et j'appelle en renforts Saint Eustache de Fly (4, 3, 0) qui intervient depuis ma province en quittant son Edifice (cf exemple page 5). Je perdrai donc 5 points d'Honneur  $((2+4) - (6+5) = -5)$ , contre 9 dans l'exemple de la page 8.

Comme l'Edifice ciblé était occupé, l'adversaire perd un point d'Honneur et je peux rejouer.



## VI. FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie s'achève si l'une des conditions suivantes est remplie :

- ◆ Tous les emplacements d'une Province comportent au moins une carte
- ◆ L'un des joueurs tombe à zéro point d'Honneur
- ◆ L'un des joueurs a pioché sa dernière carte.

Si l'une de ces conditions est atteinte, la partie s'arrête immédiatement, sans que l'on ne termine le tour.

Dans ce cas, le vainqueur est le joueur qui :

- ◆ Possède le plus de points de victoire : 1 point de victoire par emplacement non-vidé sur la Province, sauf pour les Edifices occupés qui valent 3 points de victoire.
- ◆ En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de points d'Honneur.
- ◆ En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui a le moins de cartes dans sa défausse.

Edifice occupé :  
3 points

Emplacement  
non vide :  
1 point

16 points de  
victoire

Province  
complétée

10 points de  
victoire



- ◆ Un joueur ne peut jamais sélectionner une même carte en double dans son paquet.
- ◆ Il ne peut jamais y avoir deux cartes identiques en jeu au même moment au cours d'une partie. Si deux joueurs ont sélectionné une même carte dans leur paquet, il faudra attendre que celle qui est en jeu soit défaussée pour pouvoir poser l'autre.
- ◆ La plupart des cartes sont affectées d'un pouvoir spécial. Pour vos premières parties, vous pouvez ne pas en tenir compte, afin dans un premier temps de bien maîtriser les mécaniques de base du jeu.
- ◆ La prise en compte des pouvoirs spéciaux modifie considérablement la physionomie du jeu.
- ◆ Si chaque joueur ne dispose pas de son propre paquet de cartes, il est parfaitement possible d'utiliser une seule et unique pioche, partagée par les deux joueurs (minimum 52 cartes).
- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs pour une partie. En cas de jeu à trois ou plus, chaque joueur choisit dans quelle Province adverse il va mener telle ou telle Action.
- ◆ Lorsque vous accueillez un Personnage adverse dans votre Province, pensez à placer un jeton sur cette carte afin de ne pas la confondre avec les vôtres en fin de partie ou si elle est placée à la défausse en cours de jeu. Il est également possible d'utiliser des protèges-cartes colorés afin de différencier vos cartes.
- ◆ De nombreuses cartes prévoient une condition pour pouvoir être posées. Cette condition doit être remplie **uniquement au moment où la carte est posée**. Par la suite il est possible que cette condition ne soit plus remplie. Cela n'a pas d'incidence.
- ◆ Seules les cartes placées l'une à côté de l'autre sont dites « adjacentes ». Les cartes placées l'une derrière l'autre ne sont pas adjacentes.
- ◆ *L'un des meilleurs moyens de prendre l'avantage sur l'adversaire consiste à réaliser une Action contre un Edifice occupé. Ainsi, non seulement vous faites perdre un point d'Honneur à l'adversaire, mais en plus vous pouvez rejouer (Ferveur Populaire), et donc consolider votre avantage en posant une carte supplémentaire. Cet avantage est encore plus important si vous utilisez un seul Personnage pour réaliser cette Action. Elle vous coûtera sans doute des points d'Honneur, mais c'est un bon investissement !*
- ◆ *Faites attention cependant à ne pas consommer trop vite trop de points d'Honneur, à défaut de quoi vous pourriez vous retrouver coincés dans la conduite du jeu, ce qui aboutira à une Province mal construite ou à laisser trop de latitude à l'adversaire.*
- ◆ *N'oubliez pas que vos points d'Honneur ne peuvent excéder un total de 10. Il est donc inutile de réaliser des Actions à votre avantage trop tôt dans la partie.*
- ◆ *Mieux vaut attendre d'avoir des points d'Honneur à récupérer, que vous pourrez ensuite réinvestir dans des Actions à fort intérêt stratégique.*
- ◆ *Si votre adversaire pose sur sa Province un Edifice ayant une forte valeur dans son Domaine de prédilection, n'attendez pas qu'un Personnage s'y installe pour rendre la place imprenable ! Il vaut mieux parfois mener une Action sans gloire contre un Edifice inoccupé plutôt que de se trouver incapable de rivaliser contre un Edifice occupé.*
- ◆ *Pensez à vous constituer un deck équilibré entre Edifices, Personnages, et Domaines de prédilection pour pouvoir faire face à toutes les situations.*
- ◆ *Pensez aux Renforts ! Non seulement ils vous aideront à emporter les places fortes adverses, mais leur emploi peut aussi libérer des emplacements dans vos Edifices occupés (si les Renforts viennent de votre Province), ce qui vous permettra de les occuper à nouveau, faisant encore perdre un point d'Honneur à l'adversaire.*
- ◆ *Attention à ne pas sélectionner les cartes uniquement en considération de leurs caractéristiques pures. Les effets des cartes sont tout aussi importants. A défaut, vous pourriez vous retrouver bien vite à cours de cartes dans votre main par exemple.*

# RIVIERE

Lorsque vous jouez à deux sur le même paquet, en plus de la pioche, disposez une rivière de cinq cartes faces découvertes. La pioche se fera alors soit parmi les cartes de la rivière, soit sur le sommet du talon face cachée. On remplace immédiatement les cartes piochées dans la rivière de sorte qu'il en reste toujours cinq. La main de départ est distribuée avant qu'on n'étale la rivière !

*Province adverse*

*Votre Province*



*Rivière*



*Pioche*



*Défausse*



Merci à nos Bienfaiteurs !

Bernard de Germay  
Christine de La Rüe du Can  
Emmanuel Hamel  
Xavier Guillaume  
Régis de Germay  
Paul Bertrand  
Côme de Vannoise  
Thomas Bertrand  
Priscille & Henri Bertrand  
Jean Labbe  
Stanislas de Germay  
Louis de Belleroche  
Brice de Germay  
Chantal Lahitte  
Jérôme et Perrine Bertrand  
Yves Bodenez  
Catherine Maugeais  
Claudie et Renaud Tysiac

Roch Baeza  
Raphael Copin  
Romain Tysiac  
Jean-Patrice Brancato  
Philippe Moser  
Martin Aubanton  
François Houivet  
Louis Granier  
Alexandre Pacherie  
Pierre de Vasselot  
Martin Lanteri  
Geoffroy de l'Estourbeillon  
Tugdual Millet  
Olivier Villebrun  
Pierre Bertrand  
Edouard de Germay  
Edgar et Constantin Boyer  
Hélène Bodenez



**CHRONICA  
UNIVERSALIS**