

KINGDOMS

BARBARIAN

LIVRET DE RÈGLES

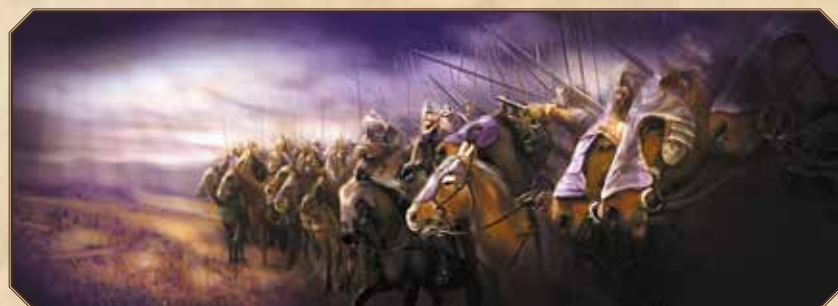


VUE D'ENSEMBLE

INTRODUCTION

Barbarian Kingdoms est un jeu de stratégie compétitif et asymétrique pour 3 à 6 joueurs (2 joueurs avec une variante). L'action se déroule après la chute de l'Empire romain d'Occident, vers le 5ème siècle après J.-C.

Chaque joueur contrôle l'un des six royaumes en compétition pour la suprématie :



Pour gagner, vous devrez recruter des guerriers, lever des taxes, livrer des batailles, payer des pots-de-vin, vaincre vos ennemis, piller, et agrandir votre royaume !

HISTOIRE

Au 5ème siècle après J.-C., les Huns ont déferlé en Europe depuis l'Est, forçant les diverses tribus germaniques à se déplacer toujours plus à l'ouest. Des centaines de milliers de guerriers germaniques ont traversé le Rhin gelé, contournant les défenses fortifiées de l'Empire romain.

L'armée impériale romaine, minée par des crises internes sans précédent, n'a pas réussi à repousser les incursions - ces « Grandes Invasions » ont conduit à des années de pillage, de déplacement et de guerre.

Dans une tentative de mettre fin à ce tumulte, Rome a cédé des territoires à des seigneurs de guerre barbares qui ont fondé leurs propres royaumes. La perte de ressources, combinée à l'autonomie croissante des « Royaumes barbares », a sonné le glas de l'Empire romain d'Occident.

Après mille ans de suprématie romaine, une nouvelle ère d'instabilité et d'opportunité a commencé en Europe : le Moyen Âge.



Remarque : Les règles suivantes décrivent les **parties compétitives pour 3 à 6 joueurs**. Si vous jouez à la **variante pour 2 joueurs** ou à la **variante en équipe**, veuillez vous référer aux adaptations décrites à la page 13.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à réaliser l'une des deux conditions de victoire suivantes :





- **Victoire territoriale :**
Contrôler un total de 7 Provinces.

Remarque : Vos 3 Provinces initiales, y compris votre Province capitale, comptent dans le total des 7 provinces nécessaires pour atteindre la Victoire Territoriale. Pour l'emporter, ces provinces ne doivent pas être contrôlées ou occupées par un Royaume adverse.




- **Victoire militaire :**
Éliminer 2 Rois adverses lors de Batailles.

Remarque : Un joueur qui a perdu son Roi  n'est pas éliminé du jeu. Il est toujours possible de remporter la partie sans son Roi .

La partie se termine dès qu'un joueur remplit l'une des conditions de victoire ; ce joueur remporte la partie.



SCORE DE RÈGNE

Une fois le gagnant déterminé, les autres joueurs peuvent déterminer leur classement en calculant leurs Scores de Règne  (voir page 12).



DÉROULEMENT DU JEU

ORDRE DU TOUR

Le premier joueur est la personne assise le plus près (dans le sens des aiguilles d'une montre) du symbole étoile  près de l'emblème rouge "Huns"  sur le bord du plateau de jeu.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prenant son tour successivement, jusqu'à la fin de la partie.

TOUR D'UN JOUEUR

Lors de votre tour, annoncez et résolvez **une Action** parmi les suivantes (décrites de façon détaillée en pages 8-10) :



Recruter : Déployer un Guerrier



Manœuvrer : Repositionner vos Unités



Envahir : Assaillir une Province



Revendiquer : Tenter d'annexer une Province



Taxer : Lever des impôts











Une Bataille sera déclenchée et immédiatement résolue quand :

- Le joueur actif Envahit une province occupée par un adversaire, OU
- Un adversaire Conteste l'action Envahir ou Revendiquer du joueur actif.

MISE EN PLACE




COMPOSANTS DU JEU

- A** 1 Plateau de jeu
- B** 1 Carte Configurations de jeu
- C** 2 Bourses
- D** 6 Tuiles de domination 
- E** 72 Jetons Trésor
- F** 30x bronze  (valeur : 1 Tremis)
- G** 24x argent  (valeur : 2 Tremis)
- H** 17x or  (valeur : 3 Tremis)
- I** 1x diamant  (valeur : 5 Tremis, non illustré)
- I** 1 Bloc de scores
- J** 6 ensembles de Royaume :
- J** 1 Figurine de Roi 
- K** 1 Carte Pouvoirs
- L** 4 Figurines de Guerrier 
- M** 4 Jetons de Contrôle
- N** 1 Plateau de joueur
- O** 1 Écran de joueur

1 Choisissez une configuration. Pour vos premières parties, nous suggérons celles adaptées aux débutants . Voici un exemple pour une partie à 4 joueurs :



COMPRENDRE LES CONFIGURATIONS DE JEU



Sur la carte « Configurations de Jeu », chaque ligne représente une configuration différente. La première colonne indique le nombre de joueurs  tandis que l'icône à gauche indique les configurations adaptées aux débutants . Les icônes rectangulaires sur chaque ligne indiquent les Royaumes présents dans la configuration, et les carrés  rappellent de placer les « tuiles de Domination » des royaumes qui ne sont pas en jeu.

2 Attribuez les Royaumes aux joueurs de manière aléatoire ou par accord mutuel. Pour une attribution aléatoire, placez un jeton de Contrôle de chaque Royaume dans un sac, d'où chaque joueur piochera son Royaume.


3 Une fois les Royaumes attribués, nous recommandons que les joueurs s'assoient près des emblèmes de leurs Royaumes respectifs (imprimés sur le plateau de jeu).












4 Placez la **tuile de Domination**   de chaque Royaume non-joué sur la Province indiquée sur la tuile. Ces Provinces sont considérées comme infranchissables (comme les Provinces initiales des Royaumes non-joués).

5 Placez les **bourses** à côté du plateau de jeu.

6 Donnez à chaque joueur 3 jetons Trésor  : **1 de bronze** (valeur 1), **1 d'argent** (valeur 2) et **1 d'or** (valeur 3). Placez aléatoirement un de ces jetons sur chacune de vos 3 **Provinces initiales** (y compris votre capitale), face visible (afin que leurs valeurs soient visibles).

7 Donnez à chaque joueur **10 Tremis**  (3 de bronze, 2 d'argent, 1 d'or) comme Trésor de départ, ainsi que leur **écran de joueur** (utilisé pour dissimuler les jetons Trésor  pendant la partie), leur **plateau de joueur** (qui doit être visible pour les autres joueurs) et leur carte pouvoirs.

8 Placez vos **4 jetons de Contrôle** et vos **4 Guerriers**  sur votre plateau de joueur, et votre **Roi**  dans votre Capitale.

9 Placez aléatoirement un **jeton Trésor**  (côté coffre visible) sur **chaque Province neutre** . Notez que les jetons Trésor ne sont pas placés sur les 3 Provinces initiales des Royaumes non-joués, ni dans aucune Province où une tuile de Domination  a été placée. Remettez les jetons Trésor restants à la boîte de jeu, face cachée.

10 Enfin, chaque joueur lit à haute voix les **pouvoirs spéciaux** associés à leur Roi et à leur Royaume tels qu'ils sont indiqués sur leur plateau de joueur (ou sur la carte pouvoirs). Cette étape vise à s'assurer que tous les joueurs sont conscients et comprennent les capacités uniques en jeu.

CONCEPTS DU JEU

CARTE DU JEU

La carte est divisée en 36 Provinces et 1 Mer, et est marquée par 3 Détroits praticables.




Provinces neutres : Provinces qu'aucun Royaume ne contrôle au début du jeu.



Provinces initiales : Provinces contrôlées par un Royaume donné au début du jeu.



Provinces capitales : Provinces où les Rois  sont placés lors de la mise en place. D'autres Royaumes peuvent Envahir ces provinces (pour les occuper), mais jamais les Revendiquer.



Provinces portuaires : Provinces d'où il est possible d'entrer en mer ou d'en sortir.





Mer : zone unique, adjacente à toutes les provinces portuaires. Il n'y a pas de batailles navales dans ce jeu.



Détroits : Connecteurs entre deux provinces séparées par la Mer. Les Détroits ne divisent pas la Mer en zones séparées.


ÉCONOMIE

TREMIS



La monnaie du jeu  est symbolisée par des jetons Trésor  dont la valeur demeure secrète tant qu'ils sont face cachée.

TRÉSORS DES JOUEURS ET DES PROVINCES

Chaque joueur possède son propre Trésor, utilisé pour payer les action Recruter et Revendiquer, ainsi que les Pot-de-vins lors des Batailles. Vous devriez garder votre Trésor caché secrètement derrière votre écran de joueur.

Chaque Province sur le plateau peut également avoir son propre Trésor, représenté par un ou plusieurs jetons Trésor . Vous pouvez acquérir ce Trésor en totalité par un Pillage, ou partiellement grâce à l'action Taxer.



PILLAGE

Piller consiste à transférer tous les jetons Trésor  d'une Province vers votre Trésor (derrière votre écran de joueur), après une Contestation  ou une action Envahir réussies, et seulement si la Province n'est **pas sous votre contrôle**. Les valeurs des jetons face cachée ne doivent pas être révélées aux autres joueurs.

ACTIONS PAYANTES

Il n'y a pas de Banque ; lorsque vous effectuez une action payante (Recruter ou Revendiquer), placez les Tremis payés **face visible** dans la même Province où votre action a eu lieu. Les autres actions (Manœuvrer, Envahir, Taxer) sont gratuites.

PRÊTS ET MONNAIE

Les joueurs ne peuvent pas se prêter ou se donner des Tremis . Si vous n'avez pas le montant exact nécessaire pour effectuer une action payante , vous pouvez faire de la monnaie entre votre Trésor et celui d'une Province sous votre contrôle. Si vous ne pouvez pas faire de la monnaie, vous devez soit payer plus d'argent, soit recevoir moins.


CONTRÔLE




MARQUEURS DE CONTRÔLE

Les emblèmes imprimés et les jetons de Contrôle indiquent quel Royaume contrôle une Province.

PRENDRE LE CONTRÔLE


Pour prendre le contrôle d'une Province, vous devez d'abord l'occuper avec l'une de vos Unités (via une action Envahir, ou une Contestation ) , puis réussir une **action Revendiquer**. Placez un de vos jetons de Contrôle sur cette Province pour indiquer votre possession de cette zone.

Remarque : Vous ne pouvez jamais prendre le contrôle de la **Province capitale** d'un Royaume adverse.

Les Provinces initiales des Royaumes non-joués ainsi que toute Province munie d'une tuile de Domination  sont **infranchissables** et ne peuvent pas être contrôlées.

PERDRE LE CONTRÔLE


Un Royaume perd le contrôle d'une Province si celle-ci est Envahie avec succès par un Royaume adverse.



Remarque : Si une **Province initiale** est Envahie, le contrôle est suspendu et elle n'appartient à aucun joueur tant qu'une Unité adverse s'y trouve ou jusqu'à ce que la Province soit Revendiquée avec succès. L'Unité adverse, placée sur l'emblème imprimé de la Province, le masque et indique un statut non contrôlé. Les Provinces initiales occupées ne comptent pas pour l'action Taxer ou pour la Victoire territoriale, et les Guerriers  ne peuvent pas y être Recrutés. Le contrôle est automatiquement regagné si l'Unité occupante quitte la Province ou est éliminée sans que la Province ait été Revendiquée.

DIPLOMATIE

Les joueurs, même rivaux, peuvent collaborer et élaborer des stratégies ensemble à tout moment.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Chaque Royaume, ainsi que chaque Roi , possède un pouvoir unique, tel qu'indiqué sur les plateaux de jeu et les cartes de pouvoir. En cas de contradiction, les pouvoirs prévalent sur les règles standards.


Le pouvoir d'un Royaume  reste actif pendant toute la partie, tandis que le pouvoir d'un Roi est perdu si ce dernier est éliminé .

DÉPLACEMENTS


Pendant une Bataille, et dans le cadre des actions Envahir et Manœuvrer, les Unités peuvent être déplacées d'une zone de la carte (Province ou Mer) à une zone adjacente.

ADJACENCE

Les zones suivantes sont considérées comme adjacentes :

- Les Provinces partageant une frontière commune
- Les Provinces séparées par un détroit praticable
- Les Provinces portuaires  et la Mer


PROVINCES INFRANCHISSABLES

Vous ne pouvez pas déplacer des Unités dans les **Provinces initiales** des Royaumes non-joués, ni dans une Province ayant une **tuile de Domination** .

LIMITE D'OCCUPATION

Sauf lors des Batailles, chaque Province ne peut être occupée que par **une seule** Unité ; en revanche, la **Mer** peut contenir un nombre illimité d'Unités, provenant de n'importe quel nombre de Royaumes.



COMPOSANTS LIMITÉS


Les composants sont limités aux éléments fournis. Vous ne pouvez effectuer une action que si vous remplissez les conditions et possédez les ressources requises (Provinces contrôlées, Tremis , jetons de Contrôle, Unités, etc.).

ACTIONS DU JOUEUR

À votre tour, vous pouvez choisir l'une de ces 5 actions : **Recruter**, **Manœuvrer**, **Envahir**, **Revendiquer** et **Taxer**.



RECRUTER


L'action Recruter vous permet de déployer **un** Guerrier  de votre plateau de joueur vers n'importe quelle Province que vous contrôlez, au **coût**  indiqué sur votre plateau de joueur sous le Guerrier recruté ; ce coût augmente au fur et à mesure que vous déployez des Guerriers sur le plateau de jeu.



Pour effectuer l'action Recruter, placez le Guerrier le moins cher disponible sur votre plateau de joueur dans une Province éligible (une Province qui est déjà **sous votre contrôle** et qui est **inoccupée**). Les Tremis  payés pour recruter un Guerrier doivent être placés dans la même Province que lui.



MANŒUVRER


L'action Manœuvrer vous permet de déplacer tout ou partie de vos Unités (Roi  et/ou Guerriers ) sur le plateau de jeu vers des Provinces adjacentes ou la Mer, mais chaque Unité ne peut être déplacée qu'**une seule fois** lors de cette action.

Vous ne pouvez déplacer une Unité que vers une Province adjacente, inoccupée et déjà sous votre contrôle **A** (sinon, utilisez l'action Envahir). Les Unités présentes dans des **Provinces Portuaires**  peuvent se déplacer vers la Mer **B**.


Roque : Ce mouvement spécial peut être effectué lors d'une action Manœuvrer. Pour Roquer, il suffit d'intervertir la position de votre Roi  avec celle de l'un de vos Guerriers  dans une zone **adjacente**. Le Roque compte comme un mouvement pour votre Roi et votre Guerrier **C**. Roque est possible même si ces Unités occupent une Province neutre, ou la Mer.



ENVAHIR

L'action Envahir vous permet d'attaquer une Province que vous ne contrôlez pas (qui est neutre ou contrôlée par un adversaire) avec **l'une** de vos Unités. Si vous réussissez, vous occupez la Province envahie, la Pillerez et supprimerez le contrôle de l'adversaire sur celle-ci. Les Royaumes adverses peuvent Contester  l'invasion.

Pour effectuer une action Envahir :

1. Déplacez **l'une** de vos Unités vers une Province éligible adjacente (contrôlée par un autre Royaume, ou neutre et non déjà occupée par l'une de vos Unités) **1**. Vous pouvez cibler une Province capitale adverse, mais pas une Province infranchissable (Province initiale d'un Royaume non-joué, ou une avec une tuile de Domination .

Remarque : L'action Envahir est **irrévocable**. Une fois que vous avez déplacé votre Unité, vous ne pouvez plus changer d'avis. Les joueurs éligibles doivent avoir l'opportunité de Contester votre action, alors réfléchissez bien !

PILLAGE HÂTIF : Attention ! Si vous pillez un jeton Trésor 📦 face cachée avant de donner aux adversaires la chance de Contester, vous devez remplacer ce jeton Trésor par une valeur totale de 3 Tremis 🟠 (de votre Trésor). D'un commun accord, vous pouvez choisir d'exempter les nouveaux joueurs de cette pénalité.

- Si une Unité adverse est présente dans la Province envahie, une **Bataille** (voir page 11) a lieu immédiatement. Si aucune Unité ennemie n'est présente, vous devez demander à vos adversaires ayant des Unités adjacentes s'ils souhaitent **Contester** 🚩 (voir page 10) votre action.
- Si votre action Envahir est couronnée de succès, Pillez tous les jetons Trésor 📦 de la Province (ajoutez-les à votre Trésor). Si cette Province était précédemment revendiquée par un Royaume adverse, retirez le jeton de Contrôle de ce Royaume et remettez-le à l'emplacement libre le plus cher du plateau de joueur correspondant ②. Si vous ciblez la Province initiale d'un Royaume adverse, placez votre Unité sur l'emblème imprimé de la Province.



Une Province éligible doit répondre aux critères suivants : elle doit être occupée par une de vos Unités, elle ne doit pas contenir l'un de vos marqueurs de Contrôle, et elle ne doit pas être une Province Capitale adverse.

Pour effectuer une action Revendiquer :

- Déplacez le montant requis de Tremis 🟠 de votre Trésor vers la Province éligible que vous souhaitez Revendiquer ①. Notez que le coût de la revendication doit être payé en intégralité, que l'action Revendiquer réussisse ou non.



Remarque : L'action Revendiquer est **irrévocable**. Une fois que vous avez payé son coût ⓧ, vous ne pouvez plus changer d'avis. Les joueurs éligibles doivent avoir l'opportunité de Contester votre action, alors réfléchissez bien !

- Tout adversaire ayant une Unité dans une zone adjacente (Province ou Mer) peut choisir de **Contester** 🚩 (voir page 10) votre action Revendiquer.
- Si votre Revendication est **réussie**, placez le jeton de Contrôle le moins cher de votre plateau de joueur sur la Province revendiquée. Ne pillez pas cette Province ②.



🚩 REVENDIQUER

Grâce à l'action Revendiquer, vous pouvez tenter de prendre le contrôle d'une Province occupée par l'une de vos Unités (Guerrier 🛡️ ou Roi 👑). Le succès n'est pas automatique - les Royaumes adverses peuvent Contester 🚩 votre revendication.

Le **coût** ⓧ pour revendiquer une Province est indiqué sur votre plateau de joueur, en dessous du jeton de Contrôle qui sera retiré en cas de succès. Ce coût augmente lorsque vous placez des jetons de Contrôle sur le plateau de jeu.

CONTESTATIONS



Lorsque vous effectuez une action **Envahir** ou **Revendiquer**, les joueurs adverses ayant des Unités dans une zone **adjacente** doivent avoir la possibilité de Contester l'action. Les actions Recruter, Manœuvrer et Taxer ne peuvent pas être contestées.

Dans l'ordre du tour (en suivant le joueur actif), les adversaires se voient offrir le choix de Contester ou de passer. Si un joueur passe, le joueur suivant dans l'ordre des tours doit faire son choix ❶. Un unique adversaire peut Contester ; aucun autre ne peut participer à la Bataille qui s'ensuit. Notez que vous pouvez contester une Invasion ou une Revendication dans une Province contrôlée par un autre joueur.

Un joueur qui Conteste doit déplacer au moins 1 Unité adjacente (Roi  ou Guerrier ) vers la Province concernée ❷.

Une Bataille (voir la page 11) est **immédiatement** résolue après une Contestation. S'il n'y a pas de Contestation, ou si la Bataille résultante est gagnée par le joueur actif, l'action est considérée comme réussie. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « Envahir » et « Revendiquer ».






CONSEILS STRATÉGIQUES

Positionnez vous de manière stratégique pour pouvoir contester vos adversaires et éviter une défaite prématurée. Prêtez attention aux situations où concéder une bataille pourrait vous aider à gagner la guerre.



TAXER

L'action Taxer vous permet de récolter un nombre de Tremis  égal au nombre de Provinces que vous contrôlez. Ainsi, contrôler 4 Provinces permet de collecter jusqu'à 4 Tremis .

Ces Tremis  sont collectés dans n'importe lesquelles de vos Provinces sur le plateau de jeu ❶ ; déplacez tous les impôts collectés derrière votre écran de joueur ❷.



Remarque : Si vous ne pouvez pas percevoir la totalité de vos taxes, percevez autant que possible et renoncez au reste. Vous pouvez taxer toute Province que vous contrôlez, même sans Unité présente.




BATAILLES



Une bataille est déclenchée lorsque :



- Un joueur exécute une action Envahir et cible une Province occupée par un adversaire
- Un joueur est Contesté après une action Envahir
- Un joueur est Contesté après une action Revendiquer



Pour les détails sur la résolution des Batailles, voir ci-contre.



TRIOMPHER LORS D'UNE BATAILLE



Le vainqueur d'une bataille est le joueur avec le plus grand nombre total de Points de Bataille (PB ) , comme calculé ci-dessous. En cas d'égalité, l'avantage est donné au joueur actif.

 = **2**  +2 PB si votre marqueur de contrôle est présent

 = **6**  +6 PB si votre Roi est présent

 = **3**  +3 PB pour chacun de vos guerriers présents

 = **1**  +1 PB pour chaque Tremis payé en pot-de-vin



Remarque : Les jetons Trésor  dans la Province ne rapportent aucun Point de Bataille .





1 ASSIGNER DES RENFORTS


En commençant par le joueur actif, les deux joueurs impliqués dans la Bataille peuvent déplacer des Unités des zones **adjacentes** (Mer ou Province) vers la zone de Bataille. Un joueur qui ne déplace pas au moins 1 Unité doit passer définitivement ; continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé. Une Unité engagée ne peut pas être retirée.

2 PAYER LE POT-DE-VIN


Après l'affectation des renforts, comptez d'abord vos Points de Bataille (PB ) **1**, puis décidez combien de Tremis  dépenser pour corrompre les Unités adverses. Placez secrètement le montant choisi dans une **bourse**, que vous échangez avec votre adversaire. Les deux joueurs **révèlent** simultanément le montant de Tremis reçu de leur adversaire.

3 COMPTER LE TOTAL DE PBS

Chaque Tremis  que vous avez attribué en tant que pot-de-vin compte pour 1 PB , et est ajouté à votre total de PB **2**. Les Tremis que vous recevez de votre adversaire ne vous rapportent aucun Point de Bataille.

Le vainqueur est le joueur avec le plus grand total de PB  (n'oubliez pas que le joueur actif remporte les égalités).

4 COLLECTER LE POT-DE-VIN

Chaque joueur ajoute à son Trésor les Tremis  que son adversaire lui a assignés comme pots-de-vin.

5 ÉLIMINER LES VAINCUS

Toutes les Unités combattantes du joueur vaincu sont retirées du plateau de jeu. Renvoyez les **Guerriers** sur le plateau du joueur vaincu, sur les emplacements libres les plus chers. Si un **Roi** est vaincu, il est définitivement retiré du jeu ; le vainqueur reçoit la figurine de Roi de son adversaire comme preuve d'une éventuelle Victoire militaire ③.

6 ÉVACUER LES VAINQUEURS

Après la Bataille, une des Unités du vainqueur doit rester dans la Province où la Bataille a eu lieu. Toutes ses autres Unités engagées doivent être déplacées vers des **Provinces adjacentes inoccupées qu'il contrôle** (seule 1 Unité peut être déplacée vers chaque Province éligible). Tout Guerrier qui ne peut pas être évacué ainsi doit être renvoyé sur le plateau de jeu du vainqueur ④, sur l'emplacement libre le plus cher.

Remarque : Les Unités ne peuvent pas être évacuées vers la Mer. Le Roi ne peut pas être sacrifié.

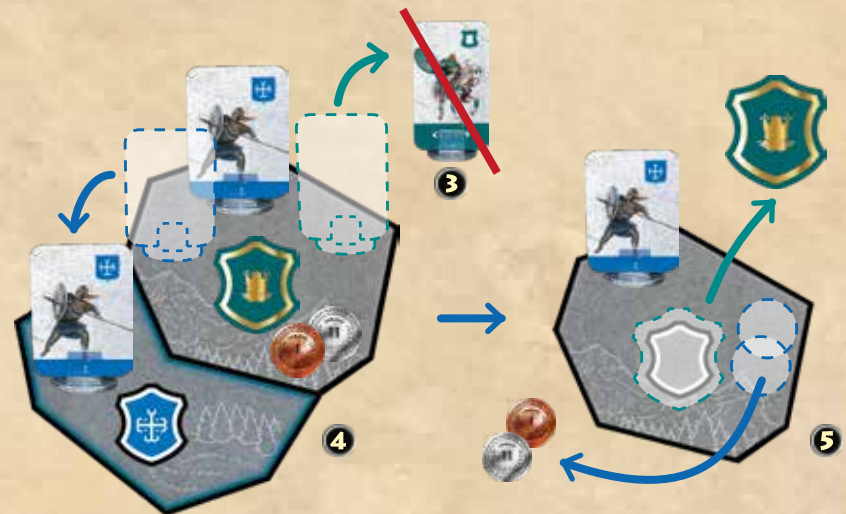
7 RÉSOUDRE L'ACTION

Si le **joueur actif** est vainqueur, l'action initiale est considérée comme réussie. Référez-vous aux sections pertinentes sous les titres « Envahir » et « Revendiquer ». (L'image ⑤ illustre la résolution de l'action Envahir.)

Il va sans dire que si le joueur actif a été vaincu, son action a échoué et ne sera pas résolue.

8 PILLER

Enfin, si la Province où la Bataille a eu lieu n'est pas contrôlée par le vainqueur (c'est-à-dire, ne contient pas de marqueur de Contrôle du vainqueur), ce joueur collecte tous les jetons Trésor dans la Province et les ajoute à son Trésor.




FIN DE LA PARTIE


Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint l'une des conditions de victoire (Victoire Territoriale ou Victoire Militaire) ; ce joueur remporte la partie (voir page 3). Les autres joueurs peuvent déterminer leur classement en calculant leurs Scores de Règne.


SCORE DE RÈGNE


À la fin du jeu, vous pouvez calculer votre Score de Règne en fonction des facteurs suivants :

 +2 points pour chaque Roi adverse que vous avez vaincu pendant la partie.

 +2 points si votre Roi est vivant à la fin du jeu.

 +1 point pour chacun de vos Guerriers sur le plateau de jeu.

 +1 point pour chacun de vos jetons de Contrôle sur le plateau de jeu.

 +1 point par lot de 5 Tremis dans votre Trésor.

Le dernier joueur dans l'ordre du tour emporte l'égalité.

RÈGLES OPTIONNELLES & VARIANTES


RÈGLES AVANÇÉES


Après avoir joué quelques fois et vous être familiarisé avec les règles, vous pourriez vouloir essayer les règles optionnelles suivantes :

- 1 Privilège** : Le joueur qui a remporté la partie la plus récente peut choisir la prochaine **configuration**.
- 2 Héritage** : Ensuite, chaque joueur choisit son **Royaume**, par ordre décroissant des Scores de Règne de la partie la plus récente.
- 3 Clémence** : Enfin, la personne qui a perdu la partie la plus récente désigne le **premier joueur**.


RÈGLES EXPERTES

Une fois que vous maîtrisez solidement le jeu, vous pouvez souhaiter expérimenter avec des configurations allant au-delà de celles proposées. Ce processus implique un effort semi-collaboratif et peut être divisé en deux étapes successives : la sélection des Royaumes et leur attribution aux joueurs.


Sélection des Royaumes : Vous pouvez décider ensemble quels Royaumes inclure dans votre partie, ou vous pouvez permettre à chaque joueur, par ordre décroissant de Score de Règne  de la partie la plus récente, de choisir un Royaume à inclure. Pendant cette phase, la discussion entre les joueurs est recommandée.

Attribution des Royaumes : Une fois que tous les Royaumes participants ont été sélectionnés, ils peuvent être attribués aux joueurs soit aléatoirement, soit au choix des joueurs. Dans ce cas, le choix se fait par ordre décroissant de Score de Règne  de la partie la plus récente.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Dans cette variante, chaque joueur contrôle deux Royaumes, chacun d'eux devant avoir la même lettre dans la configuration de jeu choisie. Chaque joueur commence avec un seul Trésor de 10 Tremis , commun aux deux Royaumes qu'il contrôle.

Le jeu a deux conditions de victoire :

- **Victoire Territoriale** : L'un des deux Royaumes que vous contrôlez doit contrôler un total de 7 Provinces.
- **Victoire Militaire** : Éliminez les deux rois adverses .


Lorsque c'est à votre tour de jouer, prenez un tour pour chacun de vos deux Royaumes, l'un après l'autre (et toujours dans le même ordre) avant de passer le tour à votre adversaire.

Bien que vos deux Royaumes partagent un seul Trésor, ils sont par ailleurs indépendants. Ils ne peuvent pas se soutenir mutuellement dans la bataille, de la même manière que deux Royaumes ne peuvent pas se soutenir dans le mode principal.

VARIANTE EN ÉQUIPE

Cette variante est pour 4 joueurs (2v2) ou 6 joueurs (3v3 ou 2v2v2). Les joueurs qui contrôlent les Royaumes partageant la même lettre dans la configuration de jeu choisie appartiennent à la même équipe, et ils gagnent ou perdent ensemble.

Le jeu a deux conditions de victoire :

- **Victoire Territoriale** : Contrôlez au moins 7 Provinces avec l'un des Royaumes de l'équipe.
- **Victoire Militaire** : En tant qu'équipe, éliminez tous les rois  d'une équipe adverse.

Les Royaumes d'une équipe ne peuvent ni s'envahir, ni se revendiquer de Provinces, ni se battre entre eux. Ils ne peuvent pas non plus se soutenir pendant les Batailles ni se prêter de l'argent.

NOTES HISTORIQUES

Les Huns étaient un peuple nomade originaire de la région de la Mongolie actuelle. Menés par le tristement célèbre Attila, les Huns ont balayé l'Europe au 5^{ème} siècle, conquérant de nombreux territoires sur leur passage. **Attila**, réputé pour ses tactiques impitoyables, était surnommé « le Fléau de Dieu ».

Les Ostrogoths étaient un peuple germanique de l'Est qui a joué un rôle majeur dans la chute de l'Empire romain d'Occident. Dirigés par **Théodoric le Grand**, les Ostrogoths ont établi un puissant royaume en Italie aux 5^{ème} et 6^{ème} siècles ; Théodoric est connu pour sa prouesse militaire et ses efforts pour rétablir l'ordre et la stabilité en Italie.

Les Vandales étaient un peuple germanique qui a établi un puissant royaume en Afrique du Nord au 5^{ème} siècle. Leur chef, **Geiseric**, est connu pour sa ruse et son habileté militaire. Sous sa direction, les Vandales ont mené des raids dévastateurs sur Rome et d'autres villes de la Méditerranée.



Les Wisigoths étaient un peuple germanique occidental qui joua un rôle majeur dans la chute de l'Empire romain d'Occident. Sous la direction de **Alaric Ier**, les Wisigoths pillèrent Rome en 410 après J.-C., marquant un tournant dans l'histoire de l'Empire romain.

Les Saxons étaient un peuple germanique qui joua un rôle majeur dans la colonisation anglo-saxonne de l'Angleterre. Sous la direction de **Ælle de Sussex**, les Saxons établirent plusieurs royaumes dans le sud de l'Angleterre aux 5^{ème} et 6^{ème} siècles.


Les Francs étaient un peuple germanique qui, aux 5^{ème} et 6^{ème} siècles, établirent un puissant royaume dans ce qui est aujourd'hui la France. Sous la direction de **Clovis**, les Francs jouèrent un rôle majeur dans le développement du système étatique européen médiéval. Clovis est connu pour ses victoires militaires et sa conversion au christianisme.






GLOSSAIRE

Joueur Actif : Joueur actuellement en train de jouer son tour.

Marqueur de Contrôle : Soit un Emblème imprimé sur la carte du jeu, soit un Jeton de Contrôle d'un Royaume.

Piller : Récupérer tous les Jetons Trésor  d'une Province.


Pots-de-vin : La somme de Tremis  qu'un joueur a attribué à son adversaire lors d'une Bataille. Cela simule leurs efforts pour convaincre les guerriers  ennemis de désertir pour leur camp, et compte donc dans leur total de Points de Bataille .


Province contrôlée : Une Province qui possède un Marqueur de Contrôle.



Provinces côtières : Les Provinces partageant une frontière commune avec la Mer (qu'elles possèdent ou non un Port).



Province neutre : Province qui n'est contrôlée par aucun joueur.


Province occupée : Une Province où une Unité est présente.

Tremis  : Monnaie historique romaine, et l'unité monétaire utilisée dans le jeu. Elle était utilisée en pratique par beaucoup des royaumes barbares historiques représentés dans ce jeu.

Trésor d'un Joueur : Collection de Tremis  d'un joueur, conservée secrètement derrière son écran de joueur.

Trésor de la Province : Tous les Tremis  présents dans une seule Province, sous forme de Jetons Trésor .

Unité : Guerrier  ou Roi .

Zones Adjacentes : Les Provinces partageant une frontière terrestre ; Les Provinces de part et d'autre d'un détroit praticable ; la Mer et une Province portuaire .

Zone : Province ou Mer.



ANNEXES

VIDÉO-RÈGLE



F.A.Q














PLAYLIST



www.jester-games.com/fr/barbarian-kingdoms

ICONOGRAPHIE

| | |
|---|--|
|  Jeton Trésor |  Contestation |
|  Tremis |  Guerrier |
|  Action payante |  Roi |
|  Tuile de Dominat. |  Roi vaincu |
|  Province neutre |  Points de Bataille |
|  Port province |  Points de Règne |

CRÉDITS

Conception du jeu : Christophe LEBRUN. **Design graphique** : Aurélie LEBRUN. **PAO règles** : Hervine. **Artistes**: Aurélie LEBRUN, Sergey SHIKIN et Nasos MALOUDIS. **Production** : Benoît STELLA and Nicolas AUBRY (SYNERGY GAMES). **Testeurs** : Philippe, Lang TEAV, Olivier CHANRY, Raphaël BIOLLUZ, Florian DUMONT, Rémi ANDRE, Olivier CASTA, Louis-Maël GUEGUEN, Steves BOUGUERMOUH, Dorian (Mognon), Vivian BARNY et l'équipe de LA DAME EN BOIS, tous les membres de la communauté CWOWD.

Merci à tous les backers, pour avoir rendu ce projet possible !



JESTER GAMES

37 bd Jaurès, 74500 Evian (France)
contact@jester-games.com
www.jester-games.com

RÉSUMÉ

ACTIONS



Recruter : Payez le coût approprié et déployez un Guerrier dans l'une de vos Provinces inoccupées.



Manœuvrer : Déplacez vers des zones adjacentes une, plusieurs ou toutes vos Unités une fois chacune.



Envahir : Déplacez une Unité vers une Province que vous ne contrôlez pas et n'occupez pas. Ceci peut être contesté. En cas de succès, pillez les jetons Trésor et retirez le jeton de Contrôle adverse.



Revendiquer : Payez le coût approprié dans une Province que vous occupez mais ne contrôlez pas. Ceci peut être contesté. En cas de succès, placez l'un de vos jetons de Contrôle dans cette Province.



Taxer : Collectez des Tremis dans vos Provinces, en nombre équivalent aux Provinces que vous contrôlez.

CONTESTATION



Une Contestation peut être déclenchée par une action Revendiquer, ou par une action Envahir visant une Province inoccupée. En suivant l'ordre du tour, à partir du joueur actif, chaque adversaire choisit de Contester ou de passer son tour. Si un joueur Conteste, une Bataille est résolue immédiatement.

PHASES DE BATAILLE

Une Bataille peut être déclenchée par une Contestation, ou par l'Invasion d'une Province occupée.

- 1 Assigner des renforts
- 2 Payer le pot-de-vin
- 3 Compter les PBs
- 4 Collecter le pot-de-vin
- 5 Éliminer les vaincus
- 6 Évacuer les vainqueurs
- 7 Résoudre l'action
- 8 Piller

CONDITIONS DE VICTOIRE



VICTOIRE TERRITORIALE
Contrôler un total de 7 Provinces.



VICTOIRE MILITAIRE
Éliminer 2 Rois adverses

SCORE DE RÈGNE

| | | |
|--|---------------------------|--------|
| | Roi adverse vaincu | 2 / |
| | Roi survivant | 2 |
| | Guerriers déployés | 1 / |
| | Jetons de contrôle placés | 1 / |
| | Trésor du Joueur | 1 / 5 |

PERFORMANCE DU ROYAUME

| | |
|---------------|------------------|
| 0 - 2 points | Règne atroce |
| 3 - 5 points | Règne humiliant |
| 6 - 8 points | Règne suffisant |
| 9 - 11 points | Règne brillant |
| 12 + points | Règne légendaire |

