



Une Capitale exigeante

Le Royaume s'agrandit et le Roi a de grands projets pour développer sa Capitale. Il met donc à contribution les gouverneurs qui devront apporter leur aide en répondant à ses requêtes toujours plus exigeantes. Ignorer les besoins de la Capitale pourrait conduire le Roi à 'oublier' d'envoyer les renforts tant attendus à l'entrée de l'hiver...

Mise en place

▶ Placer dans la zone ci-contre (la Capitale) 3 marqueurs de croissance par joueur.

Les projets de sa Majesté

Au début de chaque année, lancez 2 dés pour définir les besoins de la Capitale pour l'année en cours. Placez les dés ici :

- Chaque joueur doit fournir 1 or
- Chaque joueur doit fournir 1 bois
- Chaque joueur doit fournir 1 pierre
- Chaque joueur doit fournir 1 soldat
- Chaque joueur doit fournir un pion +2
- Chaque joueur doit lancer 1 dé de moins durant l'automne



Paiement des tributs

Au début de la phase 5 de chaque année, chaque joueur (dans l'ordre du tour) doit payer 0, 1 ou les 2 tributs demandés par le Roi :

- ▶ Les joueurs ayant payé les 2 tributs se verront remercier avec 2 Points de Victoire. De plus, placez (si possible) un marqueur de croissance sur la Capitale.
- ▶ Les joueurs ayant payé 1 des 2 tributs seront ignorés par le Roi.
- ▶ Les joueurs qui n'auront pas répondu aux demandes de la Capitale perdront 1 Point de Victoire. De plus, retirez un marqueur de croissance de la Capitale.

Renforts hivernaux

Divisez le nombre de marqueurs de croissance dans la Capitale par le nombre de joueurs (arrondir à l'entier inférieur). Si le résultat du dé de renfort est supérieur au chiffre obtenu, le Roi n'enverra finalement aucun soldat à ses gouverneurs.



La Vallée des Gobelins

La frontière nord du Royaume se termine par une sombre vallée peuplée de Gobelins. Particulièrement agressifs, ils passent la majeure partie de leur temps à se battre les uns contre les autres. Malheureusement, il leur arrive aussi régulièrement de se mettre d'accord pour organiser un raid et semer la terreur sur les terres du Roi...

Mise en place

Après avoir préparé la pioche des Ennemis, préparez une seconde pioche 'Vallée des Gobelins' avec les cartes restantes en suivant les mêmes règles (une carte par an choisie face cachée) et placez là dans la zone ci-contre.

Raids Gobelins

Chaque hiver, révéléz la carte de la pioche 'Vallée des Gobelins' de l'année en cours. Si ce n'est pas une carte 'Gobelins', ignorez-la. Sinon, les Gobelins se joignent aux envahisseurs pour attaquer le Royaume :

- ▶ *Espérant contrer ce nouveau danger, le Roi vous envoie un nombre de soldats supplémentaires équivalent à l'année en cours.*
- ▶ *La force des envahisseurs est égale à la somme des 2 cartes Ennemis en jeu.*
- ▶ *Les bonus et malus des cartes sont également cumulés pour les gouverneurs vainqueurs ou incapables de défendre leur province.*

La ^{V^{ème}} et dernière année, la carte 'Vallée des Gobelins' est toujours considérée comme une carte 'Gobelins'.

Notes

La Barricade permet d'avoir un bonus de +1 quand un raid Gobelins a lieu mais le bonus n'est pas doublé si 2 cartes 'Gobelins' entrent en jeu.

Quand un joueur obtient le droit de prendre connaissance de la nature des Ennemis pour l'hiver prochain, il ne peut choisir qu'une seule des 2 pioches.



Alliances fragiles

Les conseillers du Roi sont constamment sollicités par les gouverneurs qui essaient de se faire des alliés fiables et puissants au sein du Conseil. Ces réseaux d'influence plus ou moins officieux sont fragiles et évoluent rapidement avec les ambitions de chacun. Les gouverneurs doivent bien choisir leurs amis dans ce milieu où la corruption règne...

Promesse de loyauté

Au début de chaque année, chaque joueur (dans l'ordre du tour) place un de ses pions sur un conseiller de son choix. Chaque conseiller peut accueillir plusieurs pions d'un même joueur ou de joueurs différents. Les pions placés se cumuleront d'une année à l'autre.

Amis ou Ennemis

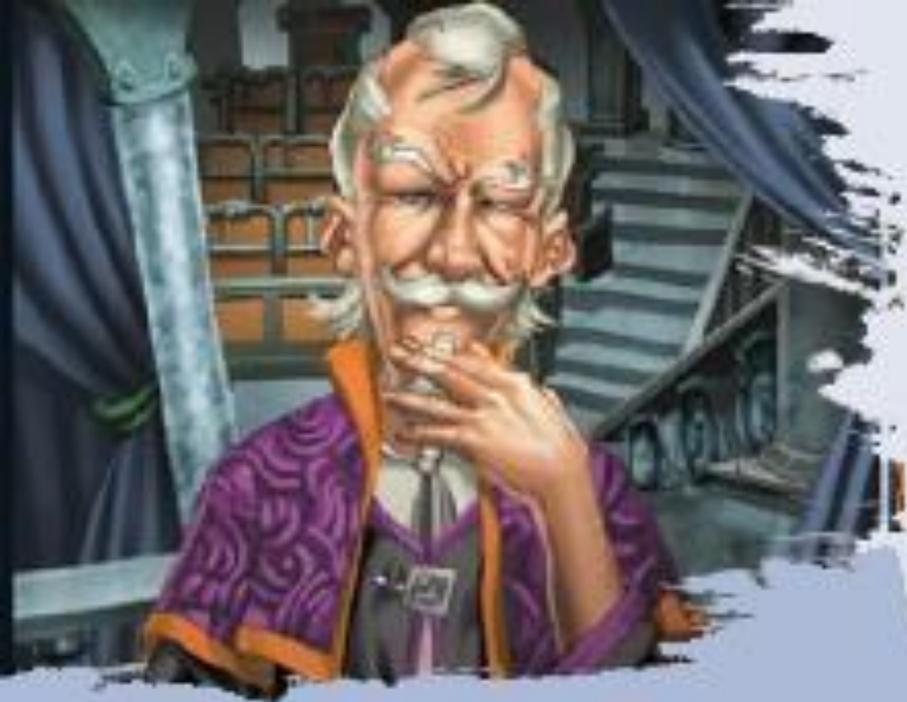
A chaque saison de production, quand un joueur influence un conseiller qui n'héberge pas de pion à sa couleur, les autres joueurs gagnent un Point de Victoire par pion présent de leur couleur.

Note : A deux joueurs, l'influence des joueurs virtuels peut également rapporter des Points de Victoire.

Mensonges et Corruption

A la fin de la III^{ème} année, chaque joueur (dans l'ordre du tour) peut retirer du plateau de jeu un pion de la couleur du joueur assis à sa gauche.

Note : A 4 ou 5 joueurs, cette phase a également lieu à la fin de la IV^{ème} année.



Les Guildes

On croise toute sorte de gens dans le Royaume : Des nobles paresseux, des artisans talentueux, de fiers soldats et de modestes paysans... Un gouverneur sage doit savoir quelles corporations privilégier au bon moment et en tirer les meilleurs profits pour sa propre carrière...

Au début de chaque année, chaque joueur (dans l'ordre du tour) choisie une des guildes ci-dessous et y place un pion de sa couleur. Une guilde ne peut être utilisée que par un seul joueur. A la fin de chaque année, tous les pions sont retirés.



Aristocratie : Vous êtes toujours premier dans l'ordre du tour. De plus, en cas d'égalité pour le nombre de bâtiments durant les phases 1, 3 et 5, vous êtes toujours vainqueur.



Clergé : A chaque saison de production, si le total définitif de vos dés est égal à 9 ou moins, vous gagnez 2 Points de Victoire.



Armée : Durant l'hiver, 2 dés sont lancés pour définir les renforts envoyés par le Roi. Vous bénéficiez du résultat le plus haut alors que les autres joueurs ont le résultat le plus bas.



Société secrète : Placez immédiatement un de vos pions sur un conseiller du Roi. Vous serez le seul joueur à pouvoir l'influencer durant l'année.



Paysans : A chaque saison de production, si vous influencez uniquement des conseillers de la ligne inférieure (valeurs 1 à 6), vous bénéficiez 2 fois de l'aide de l'un d'entre eux.



Artistes : A chaque saison de production, une fois les dés lancés mais avant de définir l'ordre du tour, vous pouvez relancer un de vos dés.



Artisans : A la fin de chaque saison de production (après la construction des bâtiments), si vous n'avez plus aucune marchandise, prenez en une de votre choix dans la réserve.