Introduction

Douzième siècle... jamais il n'y a eu autant de pèlerins sur terre et sur mer à parcourir l'Europe chrétienne et la Méditerranée. Pour faire face aux dangers de ces périples, des ordres monastiques nouveaux se structurent afin d'aider et encadrer les voyageurs. À la tête de l'un d'eux, lancez-vous dans la conquête spirituelle de l'Europe. Consolidez votre influence en construisant des commanderies aux quatre coins du continent, puis érigez de majestueuses abbayes pour affirmer votre puissance dans les différentes régions. Ne délaissez pas pour autant les intrigues de la cour papale car l'appui du souverain pontife vous sera souvent utile. Enfin, rassemblez sous votre protection différentes reliques et maintenez un contrôle ferme sur les routes de pèlerinage pour faire de vos commanderies des lieux de paix et d'échange.

Principe du Jeu

Chaque joueur représente un ordre monastique qui cherche à accroître son influence en construisant des commanderies et des abbayes, en s'assurant l'appui du pape, en possédant de nombreuses reliques pour exploiter l'attrait qu'elles suscitent et en établissant des chemins de pélerinage.
À chaque tour, les joueurs envoient simultanément leurs personnages bâtir des commanderies et des abbayes, d'abord au Proche-Orient puis, peu à peu, dans toute l'Europe. Après 14 tours de jeu, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit un ordre monastique caractérisé par une couleur et prend les éléments correspondants suivants :

- 30 pions **COMMANDERIE**,
- 4 pions **ABBAYES**,
- 10 jetons **PAPE**,
- 1 **PLATEAU DESTINATION**,
- 1 **PARAVENT**,
- 5 pions **PROGRAMMATION**,
- 5 pions **PERSONNAGE**,
- 4 jetons **RELIQUE** (valeurs 1, 2, 2 et 4).

Puis prenez 1 jeton **PAPE** à chacun des joueurs, et placez les un par un, en les sélectionnant au hasard, sur les quatre emplacements de départ en bas de la piste des Papes ; ce sera le moyen de départager les égalités en début de partie *(Gestion des égalités, page 5)*.

La carte

La carte du plateau est divisée en 6 régions : **PROCHE-ORIENT** (vert foncé), **ITALIE** (vert clair), **AFRIQUE DU NORD** (jaune), **EUROPE DE L'OUEST** (orange), **EUROPE ANGLO-GERMANIQUE** (rouge) et **EUROPE DE L'EST** (violet). Chaque région possède 6 villes nommées.

6 lieux de pélerinage sont aussi représentés, chacun au milieu d'une route reliant deux villes.

*Exemple : Jerusalem est sur la route reliant **SAINT JEAN D'ACRE** au **SINAÏ**.*

Important : déterminez au hasard quel lieu de pèlerinage est actif entre **Rome** et **Avignon**. Placez le marqueur ● sur le lieu de pèlerinage inactif.

Exemple à droite : Rome est actif, Avignon est inactif.

Régions ouvertes, ouverture d'une région

En début de partie, il n'est possible d'envoyer ses personnages que dans la région **PROCHE-ORIENT** (c'est à dire la région verte foncée).

Par la suite, une nouvelle région est ouverte tous les deux tours jusqu'au onzième tour : la région vert clair, puis jaune et ainsi de suite. Lorsque la case d'un nouveau tour a un cercle de couleur, la région de cette couleur s'ouvre : on peut désormais y envoyer les personnages pour y construire des bâtiments.

Exemple : le quatrième tour est terminé et le cinquième commence. Le pentagone jaune sur la case signifie que l'Afrique du Nord est désormais ouverte.

Les pions PROGRAMMATION ET PERSONNAGE

L'influence des pions **PERSONNAGE** est représentée par leur forme et valeur.

Adjacence

Deux villes sont considérées comme adjacentes lorsqu'une route terrestre ou maritime les relie.

Route maritime : navires qui relient 2 villes séparées par une zone maritime représentent une route maritime. *Exemple : la ville de* ***GLASGOW*** *est adjacente à* ***BERGEN****.*

Route terrestre : pélerins qui relient 2 villes séparées par une zone terrestre représentent une route terrestre *Exemple : la ville de* ***PARIS*** *est adjacente à* ***BORDEAUX****.*

Dans les règles, il n'y a aucune différence entre les deux types de route. La distinction est purement thématique.

1 Tour de jeu

Une partie compte 14 tours de jeu. Chaque tour est divisé en 3 phases :

- Destination,
- Placement,
- Résolution des majorités.

2 Programmation

Durant cette phase, les joueurs choisissent **en secret** et **simultanément** la destination de leurs cinq personnages en plaçant leurs pions PROGRAMMATION sur leur plateau DESTINATION.

Chaque personnage peut se rendre dans une ville d'une région **ouverte** ou à la **cour papale**.

Exemple : nous sommes au troisième tours et Olivier, le joueur bleu, a programmé les destinations suivantes pour ses cinq personnages : PALERME pour son gardien des reliques, VENISE pour son pèlerin et sa moniale, CONSTANTINOPLE pour son chapelain. Son Maître de l'Ordre ira lui à la cour papale.

Note : il faut prendre bien soin d'effectuer cette phase de programmation à l'abri de votre paravent, pour éviter les regards indiscrets.

Les joueurs peuvent essayer de s'influencer mutuellement mais il n'est pas possible de passer ouvertement des accords.

Lorsque tous les ordres ont été donnés, les joueurs passent à la phase **Placement**.

3 Placement

Une fois que tous les joueurs ont terminé de programmer la destination de leurs 5 personnages, ils dévoilent leur plateau DESTINATION. Chaque pion PERSONNAGE est placé sur le plateau principal sur l'emplacement qui correspond à celui indiqué par son pion PROGRAMMATION.

Si plusieurs pions PERSONNAGE d'un même joueur sont placés dans la même ville ou la cour papale, **empilez-les** (sauf le gardien des reliques).

Villes et régions complètes

Lorsqu'on ne peut plus construire de commanderie dans une ville, on dit qu'elle est complète.

Lorsque toutes les villes d'une région sont complètes, la région elle-même est dite complète.

Désormais on ne peut plus y construire de commanderie, mais on peut y construire des abbayes.

Régions fermées

Une région est dite fermée lorsque toutes ses villes sont complètes et que le nombre maximum possible d'abbaye y ont été constuites.

Aucune action n'est plus possible dans une région fermée.

Destinations non valables

Les cas de destination non valable sont :

- ville d'une région non ouverte,
- ville d'une région fermée,
- ville complète d'une région qui n'est pas complète à la fin de la résolution des constructions de commanderie,
- ville d'une règion complète dans laquelle le joueur n'a aucune commanderie (voir "Construction d'abbayes").

Des personnages envoyés à une destination non valable n'ont aucun effet : le joueur ne peut ni construire une commanderie, ni une abbaye, ni gêner un adversaire.

Une fois tous les personnages placés sur le plateau, les joueurs passent à la phase **Résolution des majorités**.

4 Résolution

Principes généraux

La plupart des personnages possèdent une valeur d'influence qui varie de 1 à 4.

Pour chaque destination, ville ou cour papale, à laquelle des personnages ont été envoyés, on compare pour chaque joueur la somme de la valeur de ses pions PERSONNAGE présents et empilés.

Les majorités sont toujours résolues dans l'ordre suivant :

- cour papale,
- villes non complètes,
- villes complètes des régions complètes.

Le joueur ayant la valeur d'influence la plus grande, c'est à dire la pile de pions PERSONNAGE la plus haute **a la majorité** et il pourra selon les cas :

- cour papale : placer un jeton Pape,
- ville non complète : construire un commanderie,
- ville complète d'une région complète : construire une abbaye.

Après chaque résolution de majorité, les personnages impliqués (à l'exception des gardiens des reliques) sont rendus aux joueurs et l'on passe à la résolution suivante.

Le pèlerin et le gardien des reliques ont des particularités qui modifient cette résolution.

Le pèlerin

La particularité du pèlerin (de teinte plus foncée) est d'annuler l'influence de tous les Maîtres de l'Ordre (de teinte plus claire) sur l'emplacement, ville ou cour papale, où il se trouve **(y compris le Maître de l'Ordre de sa propre couleur)**.

Lorsque le cas se présente, les pions MAÎTRE DE L'ORDRE présents dans la ville sont retirés du plateau et immédiatement rendus à leur propriétaire.

Exemple : Bleu a empilé deux personnages, son Maître de l'ordre (4) et sa moniale (2), à ICONIUM. Vert a placé son chapelain (3) dans la même ville et Rouge deux personnages, son pèlerin (1) et son chapelain (3). Le pèlerin rouge annule l'influence du Maître de l'ordre bleu. C'est Rouge qui dispose de la plus haute pile (valeur = 4) et qui a donc la majorité.

Le gardien des reliques

Le gardien des reliques ne peut être envoyé que dans une ville, jamais à la cour papale. Il a la particularité de prendre des jetons RELIQUE aux adversaires.

- Si le gardien des reliques d'un joueur est présent dans une ville où un autre joueur remporte une majorité, ce dernier prend le pion gardien des reliques et le place dans sa réserve de reliques.
- Si plusieurs gardiens des reliques sont présents, **seul 1 gardien des reliques** est placé avec les reliques du joueur. L'égalité est départagée comme lors d'une résolution sur une ville *(Gestion des égalités, page 5)*. Les autres pions gardiens présents sont rendus à leur propriétaire.
- Si le gardien des reliques d'un joueur se trouve dans une ville où aucune résolution n'a lieu, il n'a aucun effet ce tour-ci et est rendu à son propriétaire.

Exemple : une résolution a lieu en CRÈTE. Sont présents le Maître de l'Ordre rouge et le gardien des reliques jaune. Rouge a la majorité et construit une commanderie. Il prend le gardien des reliques jaune et le place dans sa propre réserve des reliques.

Le gardien des reliques n'a aucune valeur et ne peut donc en aucun cas remporter seul une majorité.

Gestion des égalités

En cas d'égalité entre deux joueurs lors d'une résolution sur une ville, c'est le joueur dont le jeton PAPE face visible est **le plus haut** sur la piste des papes (donc le plus récent) qui **gagne** la résolution.

À l'inverse, pour la résolution à la cour papale, c'est le joueur dont le jeton PAPE face visible est **le plus bas** sur la piste des papes (donc le plus ancien) qui **gagne** la résolution.

Note : cela favorise l'alternance des papes.

[ILLUSTRATION NECESSAIRE: V / B / vide / R /V retourné / J]

Exemple 1 : Bleu et Rouge sont à égalité pour construire une commanderie à PALERME. La piste des papes montre que Bleu emporte l'égalité. Il construit donc sa commanderie.

De plus, les gardiens des reliques vert, rouge et bleu sont également présents à PALERME. C'est le gardien des reliques vert qui remporte l'égalité. Les autres retournent à leur propriétaires.

Exemple 2 : Bleu et Jaune sont à égalité à la cour papale. C'est donc Jaune qui l'emporte.

5 Action du joueur majoritaire

Les actions effectuées dépendent du lieu et sont résolues dans l'ordre suivant :

- La cour papale,
- Les constructions de commanderies,
- Les constructions d'abbayes,
- Les reliques.

Cour papale

Action : le joueur majoritaire à la cour papale retourne son précédent jeton **PAPE** présent sur la piste puis place un nouveau jeton **PAPE**, face visible, sur la case "Pape élu" du tour en cours.

Cette résolution de majorité est toujours effectuée **en premier** et va donc influer sur d'éventuelles autres égalités dès ce tour *(Gestion des égalités, page 5)*.

Dans le cas où aucun joueur n'a envoyé de personnage à la cour papale, aucun jeton **PAPE** n'est placé.

Une fois la résolution faite, les pions personnages présents sont rendus à leur propriétaire.

Exemple : nous sommes au cinquième tour. Bleu a programmé la cour papale comme destination pour son Maître de l'ordre (4) et sa moniale (2). Rouge a fait de même pour son pèlerin (1) et Vert pour son chapelain (3). Puisqu'un pèlerin est présent, le Maître de l'ordre bleu ne compte pas. C'est Vert qui dispose de la plus haute pile. Il a la majorité et place un des ses jetons Pape sur la case "Pape élu" du cinquième tour.

Construction des Commanderies

Action : le joueur majoritaire dans une **VILLE** **non complète** construit une commanderie.

Le nombre de commanderies qui peuvent être construites dans une ville est limité. Cette limite est indiquée autour de chaque ville. Elle peut varier selon le nombre de joueurs *(voir les règles pour 2/3 joueurs)*.

*Exemple : **SAINT JEAN D'ACRE** dispose de 4 emplacements alors que le **SINAÏ** n'en possède que 2.*

Au fil des tours, un joueur peut tout à fait avoir plusieurs commanderies dans une même ville.

Pour chaque ville, une fois la résolution faite, les pions personnages impliqués sont rendus à leur propriétaire.

Construction d'abbayes

Action : le joueur majoritaire dans une **VILLE** **complète** d'une **RÉGION** **complète** construit une abbaye.

Il ne peut y avoir qu'un **maximum de deux abbayes par région** et **une seule par ville**. Un même joueur peut construire deux abbayes dans la même région.

Les joueurs peuvent envoyer leurs personnages sur une ou plusieurs villes de leur choix dans lesquelles ils disposent d'au moins une commanderie. On procède comme une résolution normale pour chaque ville séparément. L'abbaye est ajoutée à la ville, elle ne remplace pas une commanderie.

Cas particulier : si lors d'un même tour, les constructions d'abbaye planifiées dans une région vont faire dépasser la limite de 2 abbayes par région, on procède comme suit :

- enlevez dans chaque ville concernée tous les personnages des joueurs non majoritaires,
- puis on compare la hauteur des pions **PERSONNAGE** qui restent sur chaque ville. Les piles les plus hautes sont prioritaires. Les égalités sont toujours départagées grâce au Pape.

Rappel : le pèlerin n'annule que les maîtres de l'ordre présents dans **la ville** où il se trouve.

Dès que la 2ème abbaye est construite, les autres constructions programmées sont annulées.

Pour chaque région, une fois la résolution faite, les pions personnages impliqués sont rendus à leur propriétaire.

*Exemple : toutes les commanderies ont été construites dans la région d'Italie et Vert a déjà construit une abbaye en **CRÈTE**. Tout le monde peut tenter de construire une seconde abbaye.*

*Bleu envoie son pèlerin (1) et sa moniale (2) à **MARSEILLE** et son chapelain (3) à **NAPLES**. Rouge envoie son Maître de l'Ordre (4) à **NAPLES**.*

*Rouge possède la majorité en à **NAPLES** et Bleu à **MARSEILLE** mais c'est rouge qui construit la dernière abbaye de la région à **NAPLES** puisqu'il a la pile la plus haute.*

Plus personne ne pourra désormais construire d'abbaye en Italie, car il y a maintenant 2 abbayes (une Verte et une Rouge). La région est donc fermée.

Note : un joueur peut envoyer des personnages dans une ville complète même si la région n'est pas encore complète. Cependant, il ne pourra placer une abbaye que si la région est complétée lors de la résolution des constructions de commanderies.

Reliques

> **Action** : chaque gardien des reliques présent dans la réserve de reliques d'un adversaire y prend le pion relique le plus faible et revient à son propriétaire.

Une fois que les résolutions Construction des Commanderies et Construction des Abbayes ont eu lieu dans toutes les villes, on passe à la résolution des Reliques.

Chaque joueur qui a son gardien des reliques dans la réserve de reliques d'un autre joueur réclame un pion **RELIQUE** à ce joueur. Ce dernier doit lui rendre son pion gardien des reliques et également lui donner un pion **RELIQUE** de valeur la plus faible. S'il n'a plus de pion **RELIQUE**, il n'en donne pas.

Les joueurs effectuent cette action dans l'ordre des jetons **PAPE**, le pape le plus récent réclame en premier son pion gardien des reliques.

Exemple : Vert est le premier à réclamer son gardien des reliques. C'est Bleu qui le détient. Ce dernier à une relique de 2 et une de 4. Il doit donc rendre à Vert son gardien des reliques et lui donner sa relique 2. Viennent ensuite Bleu et Rouge qui ont chacun leur gardien des reliques avec eux et n'ont donc pas à le réclamer. Enfin, le gardien des reliques jaune est détenu par Vert. Vert possède trois reliques de 2 (dont celle qu'il vient d'obtenir de la part de Bleu) et une relique de 4. Il donne donc à Jaune son gardien des reliques et une relique de 2.

Une fois la résolution des reliques terminée, le marqueur tour avance et les joueurs commencent un nouveau tour. Au 14ème tour, la partie se termine.

6 Lieux de pèlerinages et réseaux

Il existe 5 lieux de pèlerinage effectifs : **JÉRUSALEM**, **SAINT-JACQUES-DE-COMPOSTELLE**, le **MONT-SAINT-MICHEL**, **GNIEZNO** et **ROME ou AVIGNON**, celui de ces 2 derniers qui a été choisi en début de partie *(Mise en place, page 2)*.

Un réseau de chemins de pèlerinage est un ensemble de commanderies à la couleur d'un joueur qui sont adjacentes les unes aux autres et qui relient des lieux de pèlerinage entre eux.

Exemple : Sabine a connecté entre eux les lieux de pèlerinage Jérusalem, Gniezno et Rome. Bien qu'elle ait plusieurs chemins possibles (par l'Afrique du nord ou par les Dalmates), ce réseau ne compte qu'une fois. Sabine a également connecté, via un deuxième réseau, St Jacques de Compostelle et le Mont St Michel.

7 Fin de partie

La partie se termine à la fin du 14ème tour (dernière case du compte-tours). On effectue alors le décompte des points de victoire pour chaque joueur en appliquant le barème suivant :

Décompte des Points de Victoire

Papes

Chaque joueur reçoit 1 PV par jeton **PAPE** de sa couleur sur la piste de Papes.

Reliques

Chaque joueur reçoit les PV des jetons **RELIQUE** en sa possession.

Commanderies

Chaque joueur gagne 1 PV pour chaque commanderie construite. *Note : comptez 30 moins les commanderies dans la réserve du joueur.*

Abbayes

Chaque abbaye rapporte à son propriétaire autant de PV qu'il a de commanderies dans la région.

Chemins de pèlerinage

Chaque réseau de chemins de pèlerinage constitué par un joueur lui rapporte des **PV selon le barême suivant** :

Nombre de lieux de pèlerinage connectés les uns aux autres	PV
	4
	9
	16
	25
	8
	13

Le joueur qui totalise le plus de PV a gagné ! En cas d'égalité, le joueur dont le jeton **PAPE** face visible est **le plus haut** sur la piste des Papes (donc le plus récent) l'emporte.

Exemple : Jaune a placé 6 jetons Pape, soit 6 PV. Il totalise 11 PV grâce aux reliques (trois reliques de 1 et deux reliques de 4). Il marque 27 PV grâce à ses commanderies puisqu'il lui en reste 3 dans sa réserve. Il a construit une abbaye. Elle se trouve en Italie, région où il possède 9 commanderies. Il marque donc 9 PV. Enfin, il a réussi à relier entre-eux les deux lieux de pèlerinage d'Avignon et Mont-Saint-Michel. Il a réussi également à relier Jérusalem à Wambierzyce. Mais il n'est pas parvenu à relier les deux réseaux entre-eux. Il marque donc 8 points (4 + 4). Jaune marque ainsi un total de 61 PV.

Crédits

Auteur : Julien Nigon
Développement : Olivier Chanry, Maximilien Da Cunha, Thierry Mattray, Franck Saverys, Philippe Michel
Direction artistique : Olivier Chanry
Illustrations : Carole Chaland
Infographie du plateau : Yann Rodolphe
Infographie et mise en page : Laura Durand, Olivier Chanry
Relectures : Maximilien Da Cunha, Thierry Mattray, Philippe Michel

ASYNCRON games
223, rue de l'Yser
59200 TOURCOING

www.asyncron.fr
www.facebook.com/asyncron.games
twitter.com/asyncron_games