

# PLATEAU FIEF FRANCE

Les villes portuaires offrent aux joueurs la possibilité d'envoyer leurs troupes à l'autre bout de la France, par bateaux ! Mais cela prend du temps...

Note : dans FIEF France, le terme village a été remplacé par ville. Ainsi, à chaque fois qu'il est question de ville, cela fait référence au terme village de votre livret de règles.

## VILLES PORTUAIRES ET ZONE EN MER



Une ville portuaire est une ville reconnaissable sur le plateau à son icône **NAVIRE**. Il en existe 6, du nord au sud : **CALAIS**, **CHERBOURG**, **NANTES**, **LA ROCHELLE**, **BORDEAUX** et **MONTPELLIER**.

Une ville portuaire est une ville permettant d'effectuer des déplacements navals vers la zone **EN MER** ou depuis la zone **EN MER** pour 1 **ÉTAPE**. Exemple : **NANTES** est une ville portuaire.



Zone **EN MER** : cette zone représente la **MANCHE**, l'**Océan ATLANTIQUE** et la **MER MÉDITERRANÉE**.

La zone **EN MER** est considérée comme une zone unique dans laquelle on place les forces en déplacement par voie maritime. Elle n'est rattachée à aucun fief et aucun évêché.

On considère qu'elle est reliée par une route à toutes les villes portuaires.

Aucune bataille ne peut avoir lieu dans la zone **EN MER**.

Les seigneurs dans la zone **EN MER** peuvent participer aux votes, percevoir leurs impôts ou se marier. Cependant, tant que le pape ou le roi sont dans cette zone, leur titre ne vaut pas de PV.

## DÉPLACEMENT NAVAL

Un déplacement naval est le déplacement d'un seigneur situé dans une ville portuaire vers la zone **EN MER**, et vice-versa, ce déplacement coûte 1 **ÉTAPE**.

Les effets d'une carte **MAUVAIS TEMPS** touchant l'évêché d'une ville portuaire sont ignorés pour les déplacements navals.

Tout déplacement d'un seigneur et son armée se termine immédiatement dès qu'il arrive dans la zone **EN MER**.

Le déplacement naval n'est pas soumis aux règles de croisement : une armée qui se déplace depuis une ville portuaire vers la zone **EN MER** n'empêche pas les déplacements de la zone **EN MER** vers cette ville portuaire, et vice-versa, l'autorisation du joueur contrôlant la ville portuaire d'arrivée n'est pas nécessaire.

Les seigneurs et leur armée ne peuvent pas rester dans la zone **EN MER** deux tours consécutifs : les forces se trouvant dans la zone **EN MER** au début de la phase **DÉPLACEMENTS** doivent être déplacés par leur propriétaire dans des villes portuaires.

Si un joueur possède plusieurs seigneurs et pions **UNITÉ** dans la zone **EN MER**, il les répartit en faisant en sorte que chaque pion **UNITÉ** fasse partie de l'armée d'un seigneur.

Un joueur qui n'a plus de seigneur pour sa troupe **EN MER** la déplace tout de même dans 1 même ville portuaire de son choix.