

SYNTHÈSE DE RÈGLES	
MISE EN PLACE	Page 2
VARIANTES	Page 2
MATÉRIEL	Page 2
VICTOIRE	Page 3
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	Page 3
PLACER DES PALADINS	Page 4
PRENDRE LE CONTRÔLE D'UN TERRITOIRE	Page 4

MISE EN PLACE	
Choix	Choisir si une variante est utilisée : voir le tableau "Variantes"
Préparation	Disposer les 15 Territoires en cercle au centre de la table en laissant un peu d'espace entre chaque
	Placer la figurine Empereur sur 1 des 15 Territoires, au hasard
	Placer les 200 cubes de couleur représentant les Paladins au centre du cercle des Territoires pour former la réserve centrale
	Prendre 3 Paladins de chaque couleur et les mettre dans un sac en toile, puis les tirer 1 par 1 au hasard et en placer 1 par Territoire en sens horaire, en partant de celui où se trouve l'Empereur
	Placer les 5 marqueurs d'influence au centre de la table
	Chaque joueur reçoit un plateau Cour
À 2 joueurs	Chaque joueur choisit une couleur et prend les 10 Châteaux et les 5 jetons Action numérotés de 1 à 5 de cette couleur
	Chaque joueur lance 7 fois le dé pour obtenir 7 Paladins et les place dans sa réserve de Paladins
À 3 joueurs	Chaque joueur choisit une couleur différente et prend 8 Châteaux et les 5 jetons Action numérotés de 1 à 5 de cette couleur
	Chaque joueur lance 9 fois le dé pour obtenir 9 Paladins et les place dans sa réserve de Paladins
À 4 joueurs	Les joueurs jouent en équipes de 2, les blancs contre les noirs
	Les équipiers choisissent avant de commencer s'ils s'assoient face-à-face ou côte-à-côte et s'ils pourront communiquer sur leur stratégie au cours du jeu ou pas
	Chaque joueur reçoit 5 jetons Action numérotés de 1 à 5 à sa couleur (5 avec ombre et 5 sans)
	Chaque équipe reçoit 10 Châteaux
	Chaque joueur lance 7 fois le dé pour obtenir 7 Paladins et les place dans sa réserve de Paladins
Premier joueur	Choisir aléatoirement un 1er joueur

VARIANTES	
Fonctionnement	Afin de limiter le hasard lors de l'étape 3, possibilité de choisir une variante :
Variante 1	Lors de l'étape 3, lancer 1 dé de moins et choisir librement 1 Paladin à la place
Variante 2	Au lieu de lancer les dés lors de l'étape 3, le joueur choisit 1 lot de Paladins parmi ceux restants
Préparation des lots	En fonction du nombre de joueurs, lancer les dés pour créer des lots de Paladins au début de la partie, puis à la fin de chaque tour Un dé sur la face "couronne" doit être relancé jusqu'à obtenir une couleur
À 2 joueurs	Au début de la partie, lancer 3 dés pour créer 3 lots de 3 Paladins
À 3 joueurs	Au début de la partie, lancer 4 dés pour créer 4 lots de 4 Paladins
À 4 joueurs	Au début de la partie, lancer 3 dés pour créer 5 lots de 3 Paladins
Fin du tour	A la fin du tour, il reste 1 lot qui n'a pas été choisi : lancer 1 dé pour ajouter 1 Paladin à ce lot Puis recréer les lots manquants en lançant les dés en fonction du nombre de joueurs

MATÉRIEL	
Paladins	Les cubes représentent les Paladins de 5 familles (couleurs) différentes
	Il n'y a pas de limite au nombre de Paladins : s'il vient à manquer d'une couleur de cubes, chaque joueur rend le même nombre de cubes d'une famille de Paladins provenant de sa Cour pour les remettre dans la réserve centrale
Dés	Chaque face correspond à une couleur de Paladin, la face 'couronne' permet de choisir librement la couleur de Paladin souhaitée
Jetons Action	Ces jetons déterminent : - l'ordre du tour (prochaine phase d'action et la prochaine phase de préparation) - la distance maximale de déplacement de l'Empereur
Châteaux	Un Château placé sur un Territoire apporte 1 point d'influence à son propriétaire
	À 4 joueurs, chaque équipe partage les 10 Châteaux à sa couleur
Territoires	Chaque tuile Territoire ne peut accueillir qu'1 Château
	Les Territoires peuvent être regroupés pour former un grand Territoire
	Un grand Territoire compte comme un seul Territoire à franchir par l'Empereur et contient autant de Châteaux que de Territoires regroupés

VICTOIRE	
Fonctionnement	Quand 1 des 2 conditions de victoire est validée, la partie prend fin
Conditions de victoire	S'il reste au moins 4 Territoires à la fin de la phase d'action d'un joueur et qu'un joueur (ou une équipe) a construit tous ses Châteaux, il est déclaré vainqueur
	S'il reste moins de 4 Territoires à la fin de la phase d'action d'un joueur, le joueur (ou l'équipe) ayant construit le plus de Châteaux est déclaré vainqueur
Cas particulier à 3 joueurs	Si un joueur doit donner la victoire à l'un ou l'autre de ses adversaires en fonction du déplacement de l'Empereur lors de sa phase d'action, les 2 joueurs en tête sont déclarés vainqueurs, même s'ils n'ont pas le même nombre de Châteaux
En cas d'égalité	Si plusieurs joueurs ont construit le même nombre de Châteaux lorsqu'il reste moins de 4 Territoires, tous les joueurs concernés remportent la partie

DÉROULEMENT DE LA PARTIE	
Fonctionnement	Le jeu se déroule en plusieurs tours Chaque tour est découpé en 2 phases résolues en tenant compte de l'ordre du tour en cours : une phase de préparation, puis une phase d'action
Ordre du tour	Lors de la 1ère phase de préparation de la partie, l'ordre du tour est le sens horaire en commençant par les 1er joueur Par la suite, l'ordre du tour est défini par les jetons Action : les joueurs jouent les phases dans l'ordre croissant des jetons Action
Majorités	Le calcul des majorités se fait de façon relative : il faut dépasser séparément chacun de ses adversaires à la Cour et sur les Territoires pour être majoritaire
À 4 joueurs	Majorité à la Cour : chaque joueur a sa propre Cour et gère ses propres majorités, elles ne sont pas partagées par l'équipe
	Majorité sur les Territoires : les majorités détenues par une équipe (Paladins contrôlés + Châteaux) sont comparées à celles de l'équipe adverse
Informations	Les réserves de Paladins de chaque joueur sont visibles de tous
	Les jetons Action de chaque joueur sont visibles de tous

PHASE DE PRÉPARATION	
Jouer 1 jeton Action	Le premier joueur dans l'ordre du tour choisit 1 jeton Action disponible Le jeton Action choisi est placé devant le joueur à l'intérieur du cercle formé par les Territoires : poser ce jeton Action sur celui joué au tour précédent par ce joueur, sans le recouvrir complètement
	Le joueur suivant dans l'ordre du tour choisit 1 jeton Action ayant un numéro différent de celui joué par le 1er joueur Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 1 jeton Action différent, puis passer à la phase d'action en utilisant ce nouvel ordre du tour
Cas particulier	Il peut arriver que le jeton Action à jouer soit le même pour plusieurs joueurs : dans ce cas, le joueur qui avait joué le jeton Action le plus bas au tour précédent est considéré comme ayant joué le jeton Action le plus bas entre ces joueurs pour ce tour-ci également

PHASE D'ACTION	
Déroulement	Les joueurs résolvent leur phase d'action dans l'ordre du tour en commençant par le joueur ayant posé le jeton Action le plus bas Le joueur actif résout ses 3 étapes, puis le joueur suivant devient le joueur actif
Étape 1	À 2 ou 4 joueurs : placer 3 Paladins à la Cour et/ou sur des Territoires (obligation de placer 3 Paladins)
	À 3 joueurs : placer 4 Paladins à la Cour et/ou sur des Territoires (obligation de placer 4 Paladins)
Étape 2	Avancer l'Empereur en sens horaire, d'au moins 1 Territoire et d'un maximum égal à la valeur du jeton Action joué
Étape 3	À 2 ou 4 joueurs : lancer 3 dés pour prendre 3 Paladins de la réserve centrale
	À 3 joueurs : lancer 4 dés pour prendre 4 Paladins de la réserve centrale

FIN DU TOUR	
Fonctionnement	Si les joueurs ont encore au moins 1 jeton Action à jouer, un nouveau tour commence Si tous les jetons Action ont été joués, chaque joueur reprend ses 5 jetons Action devant lui à la fin de la phase d'action et un nouveau tour commence : le 1er joueur est toujours celui qui a joué le jeton Action le plus bas (retenir l'ordre de jeu, les jetons Action n'étant plus présents au centre)

PLACER DES PALADINS	
Fonctionnement	Les Paladins de la réserve peuvent être placés soit à la Cour, soit sur des Territoires
À la Cour	Placer les Paladins en face du point de couleur correspondant de son plateau Cour (côté droit) Laisser un espace entre chaque lot de 5 Paladins pour faciliter le comptage
	Au moment où un joueur place des Paladins à la Cour et qu'il en a le plus d'une couleur : il prend le marqueur d'influence correspondant pour indiquer qu'il contrôle cette famille de Paladins Il faut dépasser strictement le nombre de Paladins qu'un adversaire possède pour lui prendre le marqueur d'influence de la couleur concernée
Sur les Territoires	Les Paladins peuvent être placés sur n'importe quel Territoire, peu importe le propriétaire

PRENDRE LE CONTRÔLE D'UN TERRITOIRE	
Fonctionnement	Lorsque l'Empereur finit son déplacement, regarder quel joueur est le plus influent (majoritaire) sur le Territoire d'arrivée : chaque Paladin vaut 1 point d'influence pour le joueur qui contrôle cette famille et chaque Château vaut 1 point d'influence pour son propriétaire
	- si le Territoire n'a pas de Château, le joueur ayant la majorité sur ce Territoire construit 1 Château (s'il y a égalité, personne ne construit de Château) - si la majorité ne change pas ou s'il y a égalité entre le propriétaire du Territoire et un autre joueur, le propriétaire ne change pas - si la majorité change en faveur d'un autre joueur, le propriétaire du Territoire retire son ou ses Châteaux et le nouveau propriétaire construit autant de ses propres Châteaux que le nombre retiré
Fusion de Territoires	Quand un joueur construit 1 un ou plusieurs Châteaux sur un Territoire adjacent à un autre des Territoires dont il est propriétaire, il doit accoler ces Territoires pour n'en former plus qu'un
	Tous les Paladins restent sur le Territoire fusionné
Précision	Au moment de la fusion, on ne regarde pas les majorités (qui ont pu changer)