

**Du domaine Royal au royaume de France**

**But du jeu :** Le roi va devoir renforcer sont autorités sur l’ensemble du royaume. Les seigneurs vont devoir diriger leur seigneurie.

Chaque seigneur dispose d’une carte **« Hommage »**. Elle peut être jouée plusieurs fois.

**Déroulement du jeu :**

Le jeu se déroule **en tour** qui se décompose en 3 phases d’actions.

**1ère phase :** distribution des cartes.

Chaque seigneur reçoit de l’argent et des cartes en fonction de son importance.

Les cartes représentent des évènements, des aménagements ou des actions.

**2ème phase d’action :** les seigneurs choisissent la ou les cartes qu’ils souhaitent jouer. En fonction de son importance un seigneur peut jouer plusieurs cartes. Il peut aussi acheter une carte supplémentaire.

Actions possibles :

* **Aménager son fief en construisant** : Un four, un moulin, une foire, un château, une ville ou en équipant un chevalier.
* **Proposer un mariage à un autre seigneur**. Si le mariage est accepté, l’héritier du mariage possède le titre le plus élevé et l’ensemble du fief. Concrètement la nouvelle seigneurie est dirigée par les 2 joueurs.
* **Envoyer une ambassade** : pour proposer une alliance, échanger des cartes ou de l’argent, demander conseil à ses vassaux.
* **Attaquer la seigneurie d’un rival**. Un seigneur peut décider d’attaquer seul ou avec ses vassaux. Après l’envoie d’une ambassade plusieurs seigneurs peuvent s’allier contre un seul.

**3ème phase d’action :** Les actions sont résolues.

* **Les mariages** peuvent être acceptés ou refusés.
* **Les guerres** sont résolues à l’aide de jet de dés. Le seigneur attaqué peut appeler son suzerain ou ses vassaux au secours. Ceux-ci peuvent refuser.
* **En cas de défaite** du seigneur attaqué celui-ci perd tous ses fiefs. Il peut dans ce cas en appeler à la justice de son suzerain ou du suzerain de celui-ci.

**Fin du jeu :** le jeu se termine quand le roi est parvenu à étendre son autorité sur l’ensemble du royaume.





**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**

**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Révolte paysanne :** Tes vilains ont trop été accablés d’impôts.

Ils se révoltent et **détruisent un équipement de ta seigneurie.**



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts..



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts..



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Beffroi :** Tu as donné une charte à la ville. Celle-ci n’est plus sous ton autorité et ne te rapporte plus d’impôts.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.

**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Attaquer le fief d’un rival :** en cas de victoire tu peux confisquer une partie des terres de ton rival.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.

**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.

**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.









**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Construire un château :** Pour pouvoir utiliser cette carte tu dois en plus dépenser 300 deniers.

Cette carte te donne un avantage en cas d’attaque par un autre seigneur.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Ambassade :** Tu peux négocier une alliance ou un échange avec un autre seigneur.

Tu peux demander conseil à tes vassaux avant de lancer une attaque.

Tu peux aller conseiller ton Suzerain.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.

**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 150 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Foire :** En échange de 250 deniers et à condition d’avoir une ville tu peux créer une foire dans l’une de tes seigneuries. Cette foire te rapporte à chaque tour 150 deniers.









**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.

**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.

**Mariage :** Tu peux organiser le mariage de ton fils avec la fille d’un autre seigneur.

Si le mariage est accepté au tour suivant vos seigneuries fusionnent en une seule. Vous pouvez décider à 2.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.

**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.





**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.



**Banalités :** en échange de 50 deniers tu construis un moulin, un four, un pont, un pressoir…

L’usage par tes paysans de ces équipements te rapporte 50 deniers par tour.

**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.

**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.





**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.



**Ville :** Ta seigneurie prospère. En échange de 200 deniers tu peux autoriser la construction d’une ville.

Grâce à ses nombreux marchands et artisans la ville te rapporte à chaque tour 150 deniers.





**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**





**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**

**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Chevalier :** En échange de 150 deniers tu peux équiper un chevalier et le faire adouber.

**Cela te procure un avantage pour attaquer les fiefs voisins.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**



**Hommage :**

Cette carte te permet en cas d’attaque de demander l’aide de ton Suzerain ou de tes vassaux.

Elle te permet si tu t’estimes victime d’une injustice d’en appeler à ton Suzerain ou **directement au roi.**

**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**50 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses





**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses



**100 deniers : Cet** argent te permet de financer tes dépenses

**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**



**Révolte Urbaine :** Les bourgeois de l’une de tes villes s’affranchissent. Ils construisent un beffroi et se mettent sous la protection du roi. **Pose une carte beffroi sur l’une de tes villes.**

