



1066,  
DANS LA FUREUR  
ET LE SANG

# Sommaire

Crédits .....	2
Objectif du jeu.....	2
Matériel.....	3
Mise en place.....	4
Système de jeu.....	5
Effectuer une action.....	7
Sacrifier une carte.....	7
Phase d'objectif.....	7
Phase de Bataille.....	8
Gagner une Bataille.....	9
Capacités des cartes.....	9
Capacité d'action.....	9
Capacités de réponse .....	10
Quand jouer des capacités.....	10
Capacités permanentes.....	10
Termes communs.....	10
Règles diverses.....	10
Exemple de partie.....	11

## Crédits

Conception du jeu & développement: Tristan Hall

Illustrations: Ania Kryczkowska, The Creation Studio

Musique: Francesca L Hall

Création graphique: Darren Marks, Tristan Hall

Mise en page des règles: Patrick Brennan

Production: Whatz Games

Traduction des règles: Arnaud Moyon

Traduction des cartes: Florent Coupeau

Mise en page du jeu en français: Arnaud Moyon, Angelica Caradec

Remerciements spéciaux à Raphael et Francesca, à toute ma famille et mes amis pour leur amour et leur soutien.

Testeurs en chef: Aleksis Williams, Chris Clement, Jason Moore, Mário Sousa, Nick Hughes, Paul Ibbs, Sydney Harbourbridge, Sam Lawton.

### Lectures recommandées:

EN FRANÇAIS: Hastings, 14 octobre 1066, Pierre Bouet, EN ANGLAIS: The Domesday Book, Frank McLynn's 1066: The Year of The Three Battles, Hastings 1066 The fall of Saxon England by Christopher Gravett, The Norman Conquest: The Battle of Hastings and the Fall of Anglo-Saxon England by Marc Morris, Dress in Anglo-Saxon England by Gale R. Owen-Crocker, Dan Snow's 1066: A Year to Conquer England.

### Liste du matériel:

- ◊ 173 cartes (+3 cartes promo pour l'Ombre de Kilforth!)
- ◊ 40 pions en bois rouge en forme de goutte
- ◊ 40 pions en bois bleu en forme de goutte
- ◊ 22 pions cartonnés de modificateurs d'attributs
- ◊ 1 pion premier joueur

©2017 Hall Or Nothing Productions. ©2018 Nuts! Publishing. Tous droits réservés. Ce produit est une œuvre de fiction basée sur des faits historiques. La reproduction ou l'utilisation du matériel ou des illustrations sont interdites sans la permission de Tristan Hall. Fabriqué en Chine. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

## 1066, DANS LA FUREUR ET LE SANG

*“Tu es venue, n'est-ce pas? Tu es venue, source de larmes pour beaucoup de mères, sélérate, je te hais, il y a longtemps que je t'ai vu, mais comme je te vois maintenant, tu es beaucoup plus terrible. Je te vois amener la chute de mon pays, je te hais!*

**Eilmer de Malmesbury sur la comète de Halley, Chronique anglo-saxonne, 1066.**

## Objectif du jeu

Le premier joueur à détruire deux Ailes à Hastings gagne la partie.

Un joueur perd immédiatement la partie si:

- ◊ Il n'a pas de cartes dans sa pile de cartes au début d'un round, ou
- ◊ Son Chef de Guerre est détruit.

## Testeurs du jeu

Aaron Belmer, Adam Deverell, Adrián Mayoral, Adrian Wiecheć, Aleksis Williams, Alex Beck, Alex Schönbohm, Alexander Klatter, Alexandros Koutsouvelis, Andrew Wadsworth, Andy Bultitude, Andy Van Zandt, Andy Vandercory, Ano Nyymi - Amron, Anthony Armstrong, Antoine, Armand, Aron Clark, Artillery magnet, Arturo Cavari, Arz man, August222, Aurelien Billoet, Barry Kendall, Bellor Vargath, Ben Borthwick, Benjamin Allen, Bernd Christian, Bill Koff, bob bobson, Bob McFadden, Brad K, Brad Venable, Brian Hunt, Brian Ooten, Bryan Capps, C T, Carl Parsons, Carlos Albares, Carlos Moreno, Chris Clement, Chris Coward, Chris Hansen (I), Chris Hansen (II), Chris McDonald, Christopher Culver, Christy, Craig Hebert, Craig Kloosterman, Craig Walker, Cristiano Elianto Cozzolino, Dale, Dallas Tucker, Damon Herren, Dan Boy, Dan Brauer, Dan Buman, Dan D, Dan Hutch, Daniel Schwartzkopf, Danny Cook, Dave Acton, Dave Banks, Dave Duffield, Dave Heberer, Dave Stoner, David Barari, David Benito Richards, David Daffin, David Lee, Dejan Jovanović, Deks 05, Denis Galesic, Dennis Schwarz, Dicky P, Dieter Görgner, Don Moore, Donovan K. Loucks, Douglas Rohde, E Panayi, Earl Sanchez, Eric C, Evan Pulgino, Evil Bob Bbhalla, Faldum Faldum, Filipe Silva, Francois-Xavier Bocquet, Frank S, Fred Heis, Fredrik Sövik-Ringström, Gary 'Jellynut', Gianni Tsekos, Giles Pound, Gordon J, Grant Rodie, Greg Burbidge, Greg Silberman, Gregory Curtis, Guilherme Franco, Hanibalicious, Harry Sidebottom, Helmut Hohberger, Howard Posner, hyukjin An, Hugo, Ian Huff, Iain Mabbott, Jack 20 Yards of Linen, Jacob Peck, Jake Staines, James Cruise, James Mathias, James McKane, Jared Jansma, Jason Doyle, Jason Craddock, Jason Moore, Jaxxon Jackson, Jeff Bannow, Jeff Huter, Jene Weir, Jens Brumble666, Jesus Leon Romero, JF Masse, Jim P, Joel Brighton, Joe Browes, Joel Pettit, johan Francois, John Lapham, Jordi Picart i Barrot, Justin Schaffer, Kevin C, Kevin Eide, Keith Jone, Kevin, Kitsune Vandal, Kon Stavrinis, Korric Morgan, Kurt Rompot, Laurent, Leif Smart, Lonnie H, Luke, M Vlad, Manuel de Oliveira e Silva, Marco Signore, Marcus Lauterbach, Marcus Selle, Mário Sousa, Mark C, Mark Geesebrook, Mark Kamerbeek, Mark Pierce, Martin DeOlden, Mathew Tate, Matthew Hague, Matthias Jahr, Michael Brandl, Michael Dillenbeck, Miguel Sanhuesa, Mike Adachi, Mike Chase, Mike Cummings, Mike G, Mike Martins, Mike Poole, Mindy Basi, Mitch Willis, Nafmi Sanichar, Nathan Bailey, Nicholas O'Neill, Nickster 1970, Nick Hughes, Nick Thornton, Nico Ravachol, Nicolai Broen Thorning, Nigel Douglas, Nils Hellberg, Norm Stewart, Norm Tardi, Novato Novato, O.Shane Balloun, pantherboy pantherboy, Paolo Mori, Parker McParker, Patrik Söderberg, Paul Daniels, Paul Long, Paul Macdonald, Paul Ibbs, Paulo Cunha, Pavol Salak, Petra Ga, Phil Murg, Philip F, Pieter-Michiël Geuze, R H, R M, Rami Shakar, Randy Dickens II, Rene Böhner, Rick Shedden, Robb Williams, Robert Beaudoin, Robert Werve, Robin Oosterom, Rodrigo Guimarães, Rog B, Rollo Tommasi, Ron Ginther, Ross Keeping, Russell Alphey, Ryan Moffitt, S Forrester, Sagrilarus, Sam Lawton, Samanar R, Samy Zurn, Scott C, Scott Ramsby, Scotty Dickey, Sean Norman, Sergio Macias, Sergio Ribeiro, Seth Gregor, Shayne Judkins, Simon Carlsson, Simon Stampfer, Simon Wray, Stephen Smith, Steve Bailey, Steve Jones, Steven Anderson, Steven O'Shea, Storgar The Viking, TJ Tutt, Tamás Lévai, Ted Spencer, Teo Kaiheng, Tim Johnston, Tim Josefsson, Tim Morgan, Tim Royal, Tim W, Tina Estolan, Tom Howard, Tom Scott, Tong Chi Wai, Tony, Tor Swanson, Tyler Gobe, Vassilis Chazapis, Wade C, Werner Merz, will kendrew, Will Morgan, Zee Devel

## Matériel

### Pile d'objectifs

Chaque joueur a sa propre pile d'Objectifs, rangée dans le même ordre pour chaque partie. Les joueurs combattent pour vaincre chacun de leurs objectifs dans leurs piles, dans l'ordre, afin d'atteindre leur objectif final : la bataille d'Hastings. Une fois que celle-ci est révélée, ils peuvent commencer à infliger des dégâts aux ailes des troupes ennemies (représentées par des cartes d'ailes), afin de gagner la partie.

*Variante d'objectif (recommandée) :* les joueurs peuvent mélanger leurs piles d'objectifs afin de créer de la diversité, mais ils doivent garder Hastings en objectif final.

### Paquet de cartes

Chaque joueur a son propre paquet de cartes qui reflètent les forces sous son contrôle et les tactiques qu'il emploiera pour gagner la bataille d'Hastings. Le paquet d'un joueur contient des cartes d'armée qui peuvent être jouées sur le champ de bataille. Les cartes d'armée sont constituées d'Unités, de Personnages et d'un Chef de Guerre.

Une **Unité** représente des soldats et peut être de trois types: Archers, Infanterie ou Cavalerie.

Un **Personnage** représente une personnalité du commandement de l'armée.

Un **Chef de Guerre** est un Personnage pour toutes les règles avec une seule exception: si son chef de guerre est détruit, le joueur perd la partie.

Le paquet d'un joueur contient également les éléments stratégiques et tactiques suivants:

Les **Événements** représentent des retournements inattendus. Un événement est un effet à une seule utilisation, allant dans la défausse après utilisation.

Les **Tactiques** représentent des capacités de bataille. Une carte Tactique est placée dans la zone de réserve d'un joueur.

Les **Attachements** représentent des capacités améliorées. Un attachement indique à quoi il peut être attaché, et altère habituellement les capacités de la carte attachée.

### Attributs des cartes

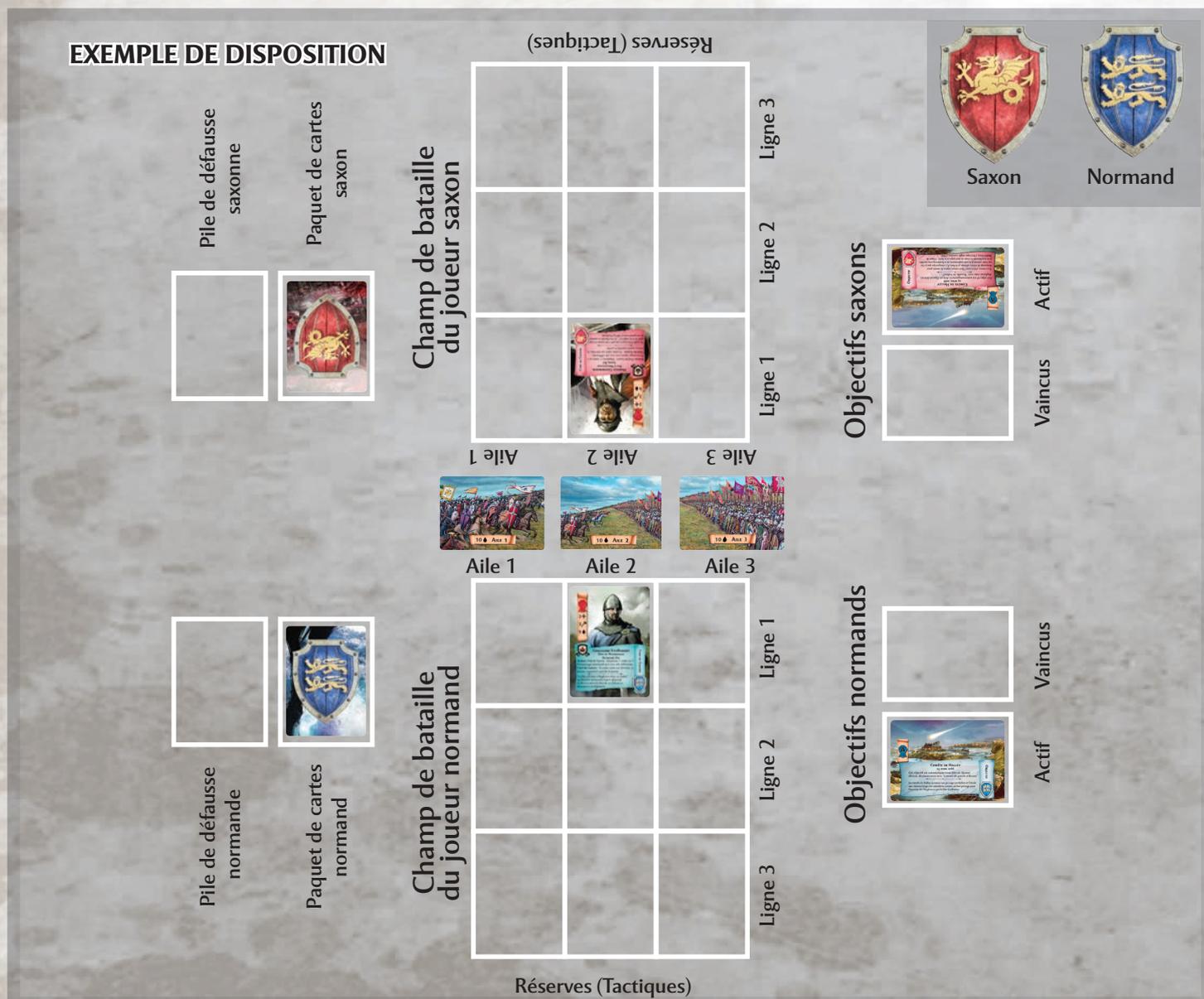
- 1. Nom** Nom de cette carte.
- 2. Caractéristiques** Attributs auxquels peuvent se référer des effets de cartes.
- 3. Type** Définit les règles associées à cette carte.
- 4. Coût (sceau)** Le coût en ressource de cette carte.
- 5. Zèle (croix)** La Valeur de Zèle en Bataille de cette carte.
- 6. Force (hache)** La Valeur de Force en Bataille de cette carte.
- 7. Santé (cœur)** La quantité de dégâts nécessaire pour détruire cette carte.
- 8. Ressources (sceau)** Le nombre de ressources que cette carte peut générer.
- 9. Capacités** Les capacités spéciales de cette carte.
- 10. Histoire** Citation ou contexte historique. Sans effet de jeu.
- 11. Numéro de carte** Identifie cette carte.



# Mise en place

Pour préparer une partie de 1066, dans la Fureur et le Sang, les joueurs suivent les étapes suivantes dans l'ordre.

1. Déterminez au hasard le joueur qui choisira de jouer le camp normand ou saxon. Le deuxième joueur endossera le rôle du camp adverse. Chaque joueur prend la pile d'objectifs et le paquet de cartes de son camp, ainsi que tous les pions de dégâts de sa couleur.
2. Le joueur normand prend le marqueur Premier joueur.
3. Placez les trois cartes d'Ailes face visible au milieu de l'aire de jeu entre les deux joueurs, numérotées de 1 à 3, de gauche à droite du point de vue normand. Ceci représente les trois colonnes, ou Ailes, qui formeront le champ de bataille comme présenté dans l'illustration ci-dessous.
4. En commençant par le joueur normand, chaque joueur place son Chef de Guerre de son côté de la table, adjacent (et donc appartenant) à une Aile. Ceci définit la Ligne 1 du champ de bataille de chaque joueur. Le joueur saxon peut placer sa carte Chef de Guerre dans la même Aile ou une Aile différente de la carte Chef de Guerre normand.
5. Chaque joueur prépare sa pile d'objectifs face visible, triée par lettre, avec l'Objectif A "Comète de Halley" au-dessus et l'Objectif G "Bataille d'Hastings" au-dessous.
6. Chaque joueur mélange son paquet de cartes, le place à côté de lui face cachée et pioche quatre cartes pour constituer sa main. Après avoir pris connaissance de ses cartes, chaque joueur a une seule opportunité de mélanger sa main dans son paquet et piocher une nouvelle main de 4 cartes.



# Système de jeu

1066, dans la Fureur et le Sang est constitué d'un certain nombre de rounds. Chaque round, les joueurs effectuent leurs tours en jouant des cartes sur le champ de bataille, des cartes Tactique dans leur zone de réserve et en exécutant les capacités des cartes, tout cela afin de remplir leurs Objectifs aussi rapidement que possible pour finalement infliger des dégâts aux Ailes afin de gagner la partie.

Chaque round est constitué des quatre phases suivantes:

1. Préparation
2. Déploiement
3. Bataille
4. Objectif

## 1. Phase de Préparation

Les étapes suivantes sont effectuées dans l'ordre :

### Étape 1: Vérification de Victoire

Si aucun joueur n'a de cartes en main, la partie se termine immédiatement sur une égalité. Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, son adversaire gagne immédiatement la partie.

### Étape 2: Piocher des cartes

Chaque joueur avec plus de 6 cartes en main doit choisir et défausser des cartes jusqu'à ne plus en avoir que 6 en main.

Chaque joueur pioche alors simultanément 2 cartes. Si un joueur n'a qu'1 carte dans son paquet de cartes, il pioche cette seule carte à la place (au premier round, ceci veut dire que chaque joueur commencera avec 6 cartes).

*Variante de Pioche (recommandée) :* chaque joueur pioche 3 cartes - ou autant de cartes que possible s'il y a moins de 3 cartes restant dans son paquet - puis défausse 1 carte de sa main, sans se limiter à celles juste piochées. Alternativement, les joueurs peuvent piocher 4 cartes et en défausser 2 en utilisant la même règle. Les deux joueurs doivent être conscients qu'ils vont épuiser leurs paquets beaucoup plus vite en utilisant cette variante.

### Étape 3: Préparer les cartes

Préparez toutes les cartes en jeu.



**Préparer et Épuiser des cartes**  
Les cartes entrent en jeu Prêtes (verticales). Certaines utilisations de cartes nécessitent qu'un joueur épuise une carte (en l'inclinant à 90 degrés, à l'horizontal). Ceci n'est autorisé que si la carte est en jeu et Prête. Préparer une carte signifie la remettre dans sa position Prête.



## 2. Phase de Déploiement

En commençant par le joueur avec le marqueur Premier joueur, les joueurs alternent leur tours de déploiement. Pendant un tour de déploiement, le joueur effectue une des actions suivantes:

- ◊ Jouer une carte
- ◊ Exécuter une action
- ◊ Sacrifier une carte
- ◊ Passer

Le premier joueur à passer pendant cette phase prend immédiatement le marqueur Premier joueur.

Quand un joueur passe, il ne peut plus effectuer de tour de déploiement pour cette phase. Son adversaire peut continuer de faire des tours de déploiement jusqu'à ce qu'il décide de passer également. Quand les deux joueurs ont passé, la phase de Déploiement est terminée.

### Jouer une carte

Le joueur joue une carte de sa main, en payant d'abord son coût en ressources et en plaçant ensuite la carte en jeu sous son contrôle.

#### Générer des ressources

Un joueur peut générer des ressources en combinant comme il le souhaite les deux méthodes suivantes. Chaque méthode peut être utilisée plusieurs fois jusqu'à ce que les ressources soient générées:

- ◊ Défausser 1 carte de sa main pour générer 1 ressource.
- ◊ Épuiser une carte Prête en jeu sous son contrôle pour générer des ressources égales à son attribut de Ressources.

Des ressources en surplus ne sont pas sauvées. Générer des ressources peut être effectué à tout moment, même pendant le tour de l'adversaire.

**Note:** Si un élément de jeu avec des attachements quitte le jeu, tous ses attachements sont défaussés d'abord.

**Unités et Personnages:** une carte d'armée doit être placée sur une Aile et être du côté du champ de bataille du joueur. Une Aile qui contient déjà 3 cartes d'armée du côté du champ de bataille du joueur ne peut être choisie. Une carte doit être placée dans le plus petit numéro de ligne disponible sur cette Aile (l'espace vide le plus proche de la carte d'Aile au milieu de la table).

Ceci est valable si une Unité ou un Personnage est déplacé pour n'importe quelle raison. Les Ailes ne comptent pas comme une ligne, il n'y a donc pas de 'Ligne 0'.

**Note:** Quand une carte d'armée est retirée du champ de bataille, chaque carte sur cette Aile de ce côté du champ de bataille doit être déplacée d'une rangée vers la carte d'Aile, afin qu'il n'y ait aucun espace vide entre une carte d'armée et sa carte d'Aile.

1. Carte retirée

2. La carte en-dessous monte d'une rangée

**Tactiques:** Une carte Tactique doit être jouée dans la réserve du joueur, qui n'est pas considérée faisant partie du champ de bataille. Une fois en jeu, une carte Tactique ne peut être déplacée ni retirée sauf par des effets de cartes.

**Attachements:** Une carte Attachement est attachée à (placée adjacente ou recouvrant) un élément de jeu éligible comme indiqué sur la carte d'attachement. Elle n'est pas considérée comme une carte d'armée et ne compte pas dans la limite de cartes d'une Aile.

## Exécuter une action

Un joueur Exécute une capacité Action d'une carte Prête qu'il contrôle. Il épuise d'abord la carte, puis résoud l'action.

Un joueur peut aussi utiliser ce tour de déploiement pour exécuter une capacité Action d'une carte Événement dans sa main. Le joueur doit d'abord payer le coût de la carte Événement en utilisant des ressources. Son effet est alors résolu, après quoi la carte est placée dans la pile de défausse du joueur. Les cartes Événement n'entrent jamais en jeu.

## Sacrifier une carte

Le joueur choisit une carte autre que le Chef de Guerre qu'il contrôle de son côté du champ de bataille et la retire de la partie (en s'assurant de ne laisser aucun espace vide sur cette Aile). Il la place dans sa pile de défausse.

**Note:** Sacrifier une carte n'est pas considéré comme détruire une carte.

## 3. Phase de Bataille

N'effectuez cette phase que si : l'un des joueurs a la carte Objectif "Bataille d'Hastings" en jeu au début de ce round. Les deux étapes suivantes sont effectuées dans l'ordre.

### Étape 1: Combat de Force

N'effectuez cette phase que si : les deux joueurs ont la carte Objectif "Bataille d'Hastings" en jeu au début de leur round. Pour chaque Aile (dans l'ordre, de 1 à 3), les joueurs résolvent une Bataille de Force.

Dans une Bataille de Force, chaque joueur totalise la Valeur Totale de Bataille (VTB) en Force de toutes les cartes Prêtes qu'il contrôle sur cette Aile:

- ◊ Si un joueur a une VTB supérieure à l'autre, alors ce joueur inflige des dégâts à cette Aile (en utilisant les pions de sa couleur) d'un montant égal à la différence entre sa VTB et celle de son adversaire.
- ◊ Si les VTB sont égales, même à 0, alors chaque joueur inflige 1 dégât (de leurs couleurs de pions respectives) à cette Aile.

**Exemple:** Sur l'Aile 1, le total de Force sur les cartes Prêtes de Matthieu est de 3 et celui de Suzanne est de 1. Matthieu place 2 pions de dégât de sa couleur sur l'Aile 1. Sur l'aile 2, les deux joueurs ont 0 de Force, ils placent donc tous les deux 1 dégât sur l'Aile.

### Étape 2: Combat de Zèle

Pour chaque Aile (dans l'ordre, de 1 à 3), les joueurs résolvent une Bataille de Zèle.

Dans une Bataille de Zèle, chaque joueur totalise la Valeur Totale de Bataille (VTB) en Zèle de toutes les cartes Prêtes qu'il contrôle sur cette Aile:

- ◊ Si un joueur a une VTB supérieure à celle de l'autre, alors ce joueur inflige 1 dégât (en utilisant les pions de sa couleur) à cette Aile.
- ◊ Si les VTB sont égales, et supérieures à 0, alors chaque joueur inflige 1 dégât (en utilisant les pions de sa couleur) à cette Aile.
- ◊ Si les VTB sont toutes les deux 0, alors aucun dégât n'est infligé.

Un joueur qui n'a pas son Objectif Bataille d'Hastings en jeu au début du round ne peut pas infliger de dégât à une Aile, même s'il remplit l'une des conditions ci-dessus. Dans ce cas, avoir une VTB supérieure permet simplement d'empêcher son adversaire d'infliger des dégâts.

## Emporter une Aile

Une fois qu'un joueur a placé le 10<sup>ème</sup> pion de dégât de sa couleur sur une Aile, il emporte cette Aile et la place face à lui, en la retirant du champ de bataille.

En cas d'égalité : si les deux joueurs placent leur dixième pion de dégât sur une Aile en même temps :

- ◊ Le joueur avec la Valeur Totale de Bataille de Force la plus élevée sur cette Aile l'emporte.
- ◊ S'il y a toujours une égalité, le joueur avec la Valeur Totale de Bataille de Zèle la plus élevée sur cette Aile l'emporte.
- ◊ S'il y a encore une égalité, le joueur avec le marqueur Premier joueur l'emporte.

Toutes les règles continuent de s'appliquer à cette carte d'Aile comme si elle était encore présente, mais plus aucune Bataille d'Aile n'aura lieu sur cette aile.

Le premier joueur à emporter deux Ailes gagne la partie!

## Attributs des Objectifs

1. **Nom** nom de la carte.
2. **Attribut de bataille** une valeur de Bataille en Force ou en Zèle.
3. **Santé** définit le nombre de dégâts nécessaires pour détruire cet Objectif.
4. **Lettre** définit l'ordre dans lequel l'Objectif apparaît.
5. **Effets** les capacités spéciales de cette carte.



## 4. Phase d'Objectif

**Passer:** Si l'Objectif actuel d'un joueur est "Bataille d'Hastings", il passe cette phase. En commençant par le joueur ayant le marqueur Premier joueur, chaque joueur fait une tentative pour détruire l'Objectif sur le dessus de son paquet d'Objectifs.

Chaque Objectif a un attribut de **Bataille**, de Force ou de Zèle, et une Valeur de Bataille de cet attribut. Le joueur totalise la Valeur Totale de Bataille de cet attribut (Force ou Zèle) de toutes les cartes Prêtes sous son contrôle sur le champ de bataille. Si ce total dépasse la Valeur de Bataille de l'Objectif, alors le joueur inflige des dégâts à l'Objectif de la différence entre ces valeurs, en posant des pions de dégât sur l'Objectif.

Un Objectif est détruit si le nombre de dégâts est égal ou supérieur à sa Santé.

**Exemple:** l'attribut de Bataille de l'Objectif est la Force, avec une Valeur de Bataille de 2. Matthieu a trois unités Prêtes sur le champ de bataille, avec une Valeur Totale de Bataille de Force de 8. Matthieu inflige 6 dégâts à l'Objectif. La Santé de l'Objectif est 6, il est donc détruit.

Si l'Objectif est détruit, appliquez tout effet de la carte "Quand détruit", puis retirez l'Objectif de la partie. Ceci révélera un nouvel Objectif à combattre au prochain round. Tout dégât excédant la Santé de l'Objectif détruit n'est pas appliqué au prochain Objectif.

Si un Objectif n'est pas détruit, ses dommages sont conservés.



## Capacités des cartes

## Capacité d'Action

Les capacités des cartes sont de quatre types : **Action**, **Réaction**, **Quand Joué**, et **Permanent**. Les capacités des trois premiers types sont identifiées par une indication.

**Exemple:** "Action: Infligez 1 dégât ..."

Une capacité sans indication est un effet Permanent, obligatoire et toujours actif tant que la carte est en jeu.

De nombreuses Capacités ont un titre d'ambiance qui peut être trouvé après l'indication et avant l'effet de la capacité. Ces titres d'ambiance n'ont aucun effet sur le jeu.

**Exemple:** "Érudit" n'a pas d'effet dans la capacité suivante "Quand joué : Érudit - Piochez 1 carte."

Si une carte a plusieurs capacités, seule une de ses capacités peut être appliquée au même moment.

**Règle d'Effet de Carte:** Si le texte sur une carte contredit les règles, le texte sur la carte l'emporte.

Une capacité d'Action ne peut être appliquée qu'en effectuant l'option Exécuter une Action d'un tour de déploiement.

Pour être appliquée, une Action doit remplir une des conditions suivantes:

- ◊ Être sur une carte Prête que le joueur contrôle - il épuise la carte, puis résout l'Action.
- ◊ Être sur une carte Événement dans la main du joueur - il paie le coût de l'événement de la carte en utilisant des ressources, résout l'Action et enfin place la carte Événement dans sa pile de défausse.

**Variante d'Archerie (recommandée) :** Si les deux joueurs sont d'accord avant le début de la partie, les Archers ne peuvent utiliser leurs capacités d'Archerie qu'une fois que les deux camps sont à la bataille d'Hastings.

Quand un attribut (Force ou Zèle) est modifié, le joueur place un marqueur modificateur d'attribut.



## Capacités de Réaction

Une Réaction peut seulement être immédiatement appliquée après que la condition la déclenchant ait eu lieu, et avant que toute autre activité de jeu ou effets de carte n'ait eu lieu. Elle interrompt le jeu et est résolue avant que sa condition déclenchante ne soit résolue.

Une Réaction est habituellement de forme soit "Annulez X" soit "quand X a lieu, faites ceci", où X est la condition déclenchante.

**Exemple:** *Matthieu paie 2 ressources et joue la carte Événement saxonne "Mur de Boucliers". Suzanne paie 1 ressource même si ce n'est pas son tour et joue son événement "Briser le Mur de Boucliers", appliquant sa Réaction lui permettant d'annuler le "Mur de Boucliers" de Matthieu.*

Pour être appliquée, une Réaction doit remplir une des conditions suivantes:

- ◊ Être sur une carte Prête que le joueur contrôle: il épuise la carte, puis résout la Réaction.
- ◊ Être sur une carte Événement dans la main du joueur - il paie le coût de l'événement de la carte en utilisant des ressources, résout la Réaction et enfin place la carte Événement dans sa pile de défausse.

Il est possible qu'une Réaction déclenche une autre Réaction, et ainsi de suite, causant un empilement de Réactions à résoudre. Elles sont résolues dans l'ordre dernière arrivée, première résolue, la pile se terminant quand la condition déclenchante d'origine est résolue ou annulée.

**Capacités multiples :** Quand une carte a plusieurs Actions et/ou Réactions listées, le joueur doit choisir une seule d'entre elles à appliquer.

**Annulations :** Seul une capacité peut être annulée. Une annulation n'abroge jamais les coûts pour appliquer la capacité annulée, comme épuiser une carte ou payer pour un événement.

## Capacités Quand Joué

Une capacité Quand Joué peut seulement être appliquée au moment où sa carte entre en jeu. Cette capacité est optionnelle et la carte n'a pas besoin d'être épuisée pour appliquer sa capacité.

## Capacités Permanentes

Une capacité Permanente est active tant qu'elle est en jeu. Son effet est obligatoire. Sauf si elle stipule le contraire, une capacité Permanente s'applique uniquement aux cartes appartenant à son camp.

## Termes communs

Les termes utilisés fréquemment sur les cartes sont :

**Coût -X:** Réduisez le coût de la carte nommée de X. Plusieurs Capacités de coût peuvent être utilisées pour réduire le coût d'une carte mais le coût d'une carte ne peut jamais être réduit en dessous de 0.

**Détruire:** Retirez la carte du jeu et placez-la dans la défausse de son propriétaire. Une carte peut être directement détruite par l'effet d'une carte mais est également détruite si elle a autant ou plus de pions de dégâts que sa Santé.

**Défausser:** Les cartes défaussées doivent toujours être défaussées de la main d'un joueur - pas de cartes en jeu - face visible dans la pile de défausse du joueur. Les joueurs peuvent consulter les piles de défausse de chacun mais ne peuvent pas changer l'ordre de ces cartes.

**Ennemi:** Une carte d'armée de l'adversaire sur le champ de bataille.

## Règles diverses

Une fois que tous les modificateurs sont pris en compte, si une valeur est sous 0, elle revient à 0.

Les pions de dégât ne sont pas limités par ceux fournis. S'il vous en manque, vous pouvez les remplacer par ce qui vous conviendra.

## RÉSUMÉ DE L'ORDRE DE ROUND

1. **Préparation** piochez 2 cartes, rendez prêtes toutes les cartes
2. **Déploiement** effectuez vos tours pour jouer des Actions
3. Batailles d'**Ailes**
4. Batailles d'**Objectifs**

## ACTIONS DU TOUR

- A). Jouer une carte;
- B). Exécuter une Action;
- C). Sacrifier une Carte; ou
- D). Passer

## Exemple de partie

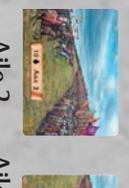
Pile de défausse normande 

Paquet de cartes normand 

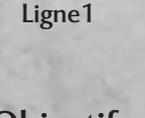
Pile de défausse saxonne 

Paquet de cartes saxon 

### Champ de bataille du Joueur 1

Réserves (Tactiques)				Aile 1	
				Aile 2	
				Aile 3	
	Ligne 3	Ligne 2	Ligne 1		

### Champ de bataille du Joueur 2

			Aile 1	
			Aile 2	
			Aile 3	
	Ligne 1	Ligne 2	Ligne 3	

### Objectifs normands

  
Actif

  
Vaincus

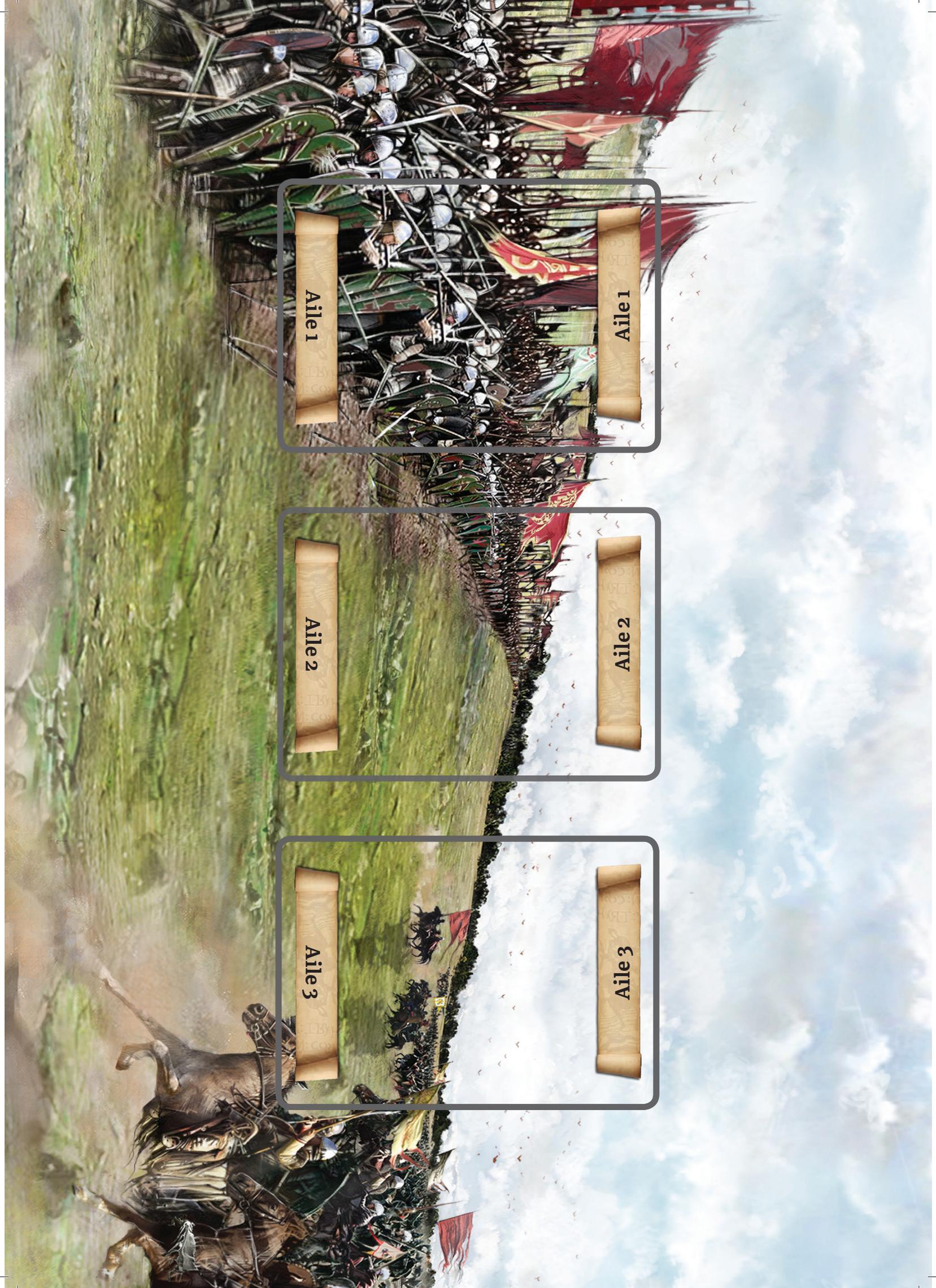
### Objectifs saxons

  
Vaincus

  
Actif

### Notes

1. Les deux joueurs ont détruit l'objectif Comète de Halley et sont arrivés à l'objectif suivant.
2. Le joueur normand a joué Château sur la colline et l'a attaché à l'aille 1 pour indiquer qu'il gagne +2 en Force sur cette aille.
3. Le joueur saxon a fatigué les Thegns anglais pour leur Ressource 1.
4. Le joueur saxon a joué Couronnement à Westminster sur Harold Godwinson en attachant la carte pour indiquer qu'Harold Godwinson gagne +1 en Zèle.



Aile 1

Aile 1

Aile 2

Aile 2

Aile 3

Aile 3