



Aide de jeu

Gloire & Pouvoir

Principaux concepts d'une partie

Maison

Chaque joueur défend les couleurs de sa Maison. Celle-ci possède une **Renommée Générale** correspondant au prestige du joueur sur la partie basée sur la puissance de ses chevaliers, le bonheur de son peuple et la confiance des autres Maisons.

De plus, le joueur est représenté Physiquement par le **Chevalier-Seigneur** dont la mort signifie la **défaite immédiate**.



Population

La population de chaque province est représenté par son **nombre**

(permettant de lever des troupes à prix plus bas), son **bonheur**

(augmentant la renommée

Et attirant de nouveaux migrants), et sa **richesse** (rendant les levées d'impôts plus importantes).

Un peuple trop oppressé sera rapidement et cours d'argent et pire, pourra **se révolter** contre son Seigneur.



Victoire

Lors d'une partie, chaque joueur n'a qu'un **seul objectif**, devenir l'héritier du Roi.

Pour cela, trois voies : **conquête** militaire, **renommée générale** ou **alliance**.



Constructions

Dans vos provinces, vous pouvez élever des **bâtiments** pour accroître la protection de votre peuple. Derrière vos **palissades**, **muraille** ou **forteresse**, vos soldats se battent mieux et la population n'en sera que plus heureuse.



Armées

Les **troupes levées** dans les provinces sont mises sous le commandement de **Chevaliers appelés au service de la Maison** ou mises en **garnisons** pour protéger et rassurer les population.

Sous les ordres d'un chevalier, les soldats pourront alors conquérir les **provinces voisines** ou encore défendre leurs terres mais à raison d'un **unique combat offensif par tour**.

La **renommée du chevalier** permettra d'accroître la bravoure de ses soldats et de vaincre des ennemis supérieurs en nombre.

Attention aux provinces sans armées, les paysans prendront systématiquement les armes pour défendre leur terre.



Trésor

L'argent est le nerf de la guerre permettant de financer tous vos projets.

Les sources principales de vos recettes sont :

la **rente Royale**, les **impôts** de vos terres et plus épisodiquement la **vente de terre** ou la **victoire en joute**.



Diplomatie

Les traités diplomatiques sont bien plus que symbolique. En effet toute attaque sans **déclaration de guerre** au tour précédent sera considérée comme une **félonie** et causera une grande perte de renommée.

De même une **alliance** sera un lieu fort entre vous et les autres Maisons vous obligeant à **répondre à leur appel** en cas de besoin. Enfin l'**organisation de joute** sera l'occasion de festoyer de renforcer vos amitiés et de gagner en **renommée**.

