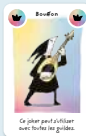


8+

2-5

20min

CONTENU



Une carte
Fin de partie
(recto rouge,
verso jaune)

104 cartes (8 de chaque guilde)

Le bien-aimé monarque de Médiévallons a trépassé, laissant son trône vacant.


Vous allez vous battre férocement pour créer trois guildes avant les autres et dominer la Capitale, revendiquant la victoire et la couronne de Médiévallons.


Vous devrez étendre votre position, et utiliser votre réseau avec une grande sagesse, car chaque guilde de Médiévallons détient un pouvoir unique.

BUT DU JEU

Posez en premier votre troisième guilde pour remporter instantanément la victoire.

MISE EN PLACE

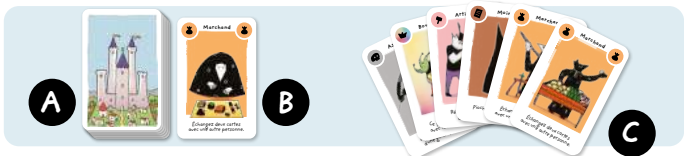
- 1 Mélangez les cartes (sauf la carte Fin de partie) pour créer une pioche face cachée au centre de la table. Placez ensuite la carte Fin de partie au fond de la pioche, côté rouge  vers le haut.

Note : dans une partie à 2 joueurs, placez la carte Fin de partie côté jaune  vers le haut.

- 2 Distribuez 6 cartes à chacun. Ne montrez pas les cartes que vous avez en main aux autres, sauf si le jeu vous y oblige.
- 3 Révélez la carte supérieure de la pioche à côté de celle-ci pour créer la défausse. Les cartes de la défausse sont toujours disposées face visible.
- 4 Déterminez au hasard qui commence la partie.



La mise en place devrait ressembler à ceci :



- A** La pioche au centre, avec la carte *Fin de partie* au fond de la pile ;
- B** La défausse à côté de la pioche ;
- C** Une main de départ par personne.

DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous **devez effectuer une action**, puis **piocher une carte**.

Les actions possibles sont les suivantes :

Jouer une carte


Utiliser une guilde

Poser une guilde

Renforcer une guilde

Après votre action, piochez la première carte de la pioche, puis votre tour se termine. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Si vous prenez la dernière carte de la pioche et que la carte *Fin de partie* est révélée pour la première fois, retournez-la sur sa face jaune .

Puis, mélangez la pile de défausse, à l'exception de la dernière carte jouée (qui devient la nouvelle défausse), pour former une nouvelle pioche que vous posez sur la carte Fin de partie face jaune  vers le haut.

LES ACTIONS POSSIBLES

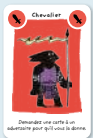
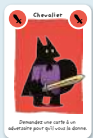
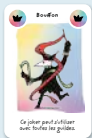
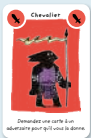
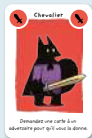
Jouer une carte

Révélez une carte de votre main pour activer son pouvoir. Chaque guilde possède un pouvoir unique. Après avoir activé son pouvoir, placez la carte jouée sur la pile de défausse.

Poser une guilde

Si vous avez en main trois cartes ou plus du même type, vous pouvez les poser en ligne sur la table pour former une guilde. Note : les cartes Bouffon peuvent également être incluses dans n'importe quelle guilde.

Exemple d'une guilde de Chevaliers



ou encore d'une guilde de Chevaliers créée avec un Bouffon

Une fois vos cartes posées devant vous, cela signifie qu'elles peuvent maintenant être la cible d'autres cartes, comme l'Assassin, le Rôdeur ou la Sorcière.

Important : si une guilde n'est plus composée que de deux cartes, reprenez-les dans votre main.

Il n'y a pas de limite à la taille d'une guilde, et vous pouvez avoir plusieurs guildes du même type, tant que chaque guilde possède au moins trois cartes.



Il n'y a pas de limite aux nombres de cartes dans une guilde.

Lorsque vous posez une guilde, vous devez activer le pouvoir de cette guilde (comme lorsque vous jouez une carte).

Exemple : lorsque vous posez la guilde des Chevaliers, vous activez également le pouvoir du Chevalier.



Utiliser une guilde

Utilisez une guilde que vous avez jouée lors d'un tour précédent et qui est toujours sur la table. Activez le pouvoir de cette guilde, sans avoir à défausser de carte de votre main.

Exemple : si vous avez posé une guilde des Chevaliers lors d'un tour précédent et qu'elle est toujours sur la table, vous pouvez utiliser cette guilde et activer son pouvoir au lieu de jouer de nouvelles cartes.

Renforcer une guilde

Si vous avez une guilde sur la table et une ou plusieurs cartes du même type (ou des cartes Bouffon) dans votre main, vous pouvez choisir de renforcer votre guilde. Pour ce faire, ajoutez une ou plusieurs cartes compatibles avec la guilde existante. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez ajouter.

Renforcer une guilde peut s'avérer judicieux, car cela permet à la guilde de résister face aux Assassins et aux Rôdeurs.

Renforcer une guilde permet également d'activer son pouvoir de guilde. Ainsi, en renforçant une guilde des Chevaliers, vous devez également activer son pouvoir.


FIN DE PARTIE

La partie se termine dès que vous avez posé votre troisième guilde. Vous gagnez immédiatement la partie et vous revendiquez la couronne et le trône de Médiévallons !

Dans une partie à 2 joueurs, jouez **un maximum de 3 manches**. La personne qui gagne 2 manches remporte alors la victoire !



FIN DE PARTIE ALTERNATIVE

Si la pioche est vide pour la seconde fois (c'est-à-dire que la carte Fin de partie est révélée sur sa face jaune ) et que personne n'a posé sa troisième guilde, la partie se termine immédiatement.

Rappel : à 2 joueurs, la pioche n'est vidée qu'une seule fois.

La personne qui a **le plus de guildes et de membres de guildes en jeu** gagne alors la partie. En cas d'égalité, c'est la personne qui a le plus de cartes en main qui l'emporte. Si l'égalité persiste, partagez la victoire.

POUVOIR DES CARTES



Artisan

Prenez en main la carte du dessus de la défausse.



Assassin

Choisissez une carte d'une guilde sur la table. Déplacez cette carte dans la pile de défausse.



Bouffon

Il peut être joué avec tous les types de cartes pour créer ou renforcer une guilde.



Chevalier

Choisissez une personne et nommez un type de carte. Si elle en possède, elle doit vous donner une carte de cette guilde.



Étoile

Tout le monde pioche une carte dans l'ordre du tour.



Magicien

Piochez trois cartes, choisissez-en une à conserver et défaussez les deux autres.



Marchand

Échangez deux cartes avec une autre personne, chacun choisit quelles cartes donner.



Mendiant

Prenez une carte au hasard dans la main de la personne qui en a le plus. En cas d'égalité, vous choisissez qui doit vous la donner.



Moine

Piochez deux cartes.



Noble

Les deux personnes suivantes, dans l'ordre du tour, vous donnent une carte de leur choix.



Prêtre

Regardez la main de quelqu'un et prenez une de ses cartes. Donnez-lui en retour une carte au choix de votre main.



Rôdeur

Volez une carte de n'importe quelle guildes sur la table. Ajoutez-la à votre main.



Sorcière

Utilisez le pouvoir de n'importe quelle guildes présente sur la table.

À court de cartes

- Si la résolution d'une action (par vous ou quelqu'un d'autre) nécessite plus de cartes que vous n'en avez en main, piochez jusqu'à ce que vous en ayez le nombre requis. Ensuite, réalisez l'action.
- Si c'est votre tour et que vous n'avez aucune guilde sur la table et aucune carte en main, piochez deux cartes et terminez votre tour.

Assassin / Rôdeur : il n'y a pas de guilde à voler ou attaquer

- Au lieu d'appliquer le pouvoir, défaussez la carte de Rôdeur ou d'Assassin et piochez une nouvelle carte à la place. Puis, piochez une autre carte et votre tour se termine.
- Si vous n'avez plus de cartes en main et que vous n'avez qu'une guilde de Rôdeurs ou d'Assassins sur la table, piochez une carte à la place.

Bouffon : poser une guilde de Bouffons

- Il est possible de jouer une guilde composée uniquement de Bouffons, mais ils n'auront aucun pouvoir à activer. Vous pouvez cependant réaliser l'action Renforcer une guilde en ajoutant n'importe quel autre type de carte. La guilde de Bouffons devient alors une guilde du type de la ou des cartes ajoutées.
- Si vous n'avez plus de cartes en main et que vous n'avez qu'une guilde de Bouffons sur la table, piochez une carte à la place. Puis, piochez une autre carte et votre tour se termine.

Mendiant : si c'est vous qui avez le plus de cartes

Au lieu d'appliquer le pouvoir, piochez une carte.

Noble : dans une partie à 2 joueurs

Vous recevez une carte de l'autre joueur et une deuxième carte depuis la pioche à la place.

Sorcière : il n'y a pas de guilde à copier

Au lieu d'appliquer le pouvoir, révéléz et défaussez la carte supérieure de la pioche puis copiez le pouvoir de cette carte.



Coen Balkestein

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphisme : Grégoire Allemand

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



LIVRAISON

OU



DÉCHÈTERIE



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



© 2026 Wulfhorn Games.
Tous droits réservés.

Données et adresse
à conserver. 11-2025

Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France