

Règles de Médiévallons

Comment jouer Médiévallons

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à poser trois guildes sur la table pour revendiquer le trône.
- **Mécanique principale** : Collecter des cartes identiques pour former des guildes tout en utilisant leurs pouvoirs pour gêner vos adversaires.
- **Condition de victoire** : Poser votre troisième guilde ou avoir le plus de guildes et de membres si la pioche est épuisée deux fois.

Le roi de Médiévallons a cassé sa pipe et son trône est libre. Votre mission ? Rassembler des cartes, former des **guildes** et être le premier à en aligner trois sur la table. C'est rapide, c'est malin, et ça va piquer un peu entre amis. Si vous aimez les jeux de cartes avec de l'interaction comme [Citadelles](#) ou [Here to Slay](#), vous allez adorer celui-ci !

Matériel du jeu

- 104 **cartes** réparties en 8 types de guildes (13 cartes par type)
- 1 **carte Fin de partie** (recto rouge, verso jaune)

Mise en place de la partie

Préparer la pioche

Mélangez toutes les cartes sauf la **carte Fin de partie**. Formez une **pioche** face cachée au centre de la table. Glissez ensuite la **carte Fin de partie** tout en dessous de la pioche, côté rouge vers le haut. À 2 joueurs, placez-la côté jaune vers le haut (la pioche ne sera vidée

qu'une seule fois).

Distribuer et lancer

Distribuez **6 cartes** à chaque joueur. Ces cartes restent secrètes. Retournez la carte du dessus de la pioche pour démarrer la **défausse** (toujours face visible). Choisissez au hasard qui commence.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Chaque tour est très simple : vous faites **une action**, puis vous **piochez une carte**. C'est tout. Il n'y a pas de limite de cartes en main, alors accumulez sans culpabilité !

Voici les 4 actions possibles :

- **Jouer une carte** : révéléz une carte de votre main, activez son pouvoir, puis placez-la sur la **défausse**.
- **Poser une guilde** : posez 3 cartes (ou plus) du même type devant vous pour créer une guilde. Activez le pouvoir de cette guilde au passage.
- **Renforcer une guilde** : ajoutez une ou plusieurs cartes compatibles à une guilde déjà posée devant vous. Activez aussi le pouvoir de la guilde renforcée.
- **Utiliser une guilde** : activez le pouvoir d'une de vos guildes déjà sur la table, sans jouer ni défausser de carte.

Petite astuce : renforcer une guilde la rend plus résistante aux attaques d'**Assassin** et de **Rôdeur**. Pensez-y avant de tout dépenser pour poser une nouvelle guilde !

Les guildes : comment ça marche

Créer une guilde

Pour poser une **guilde**, il vous faut au minimum 3 cartes du même type en main. Posez-les en ligne devant vous. Les cartes **Bouffon** sont des jokers : elles comptent comme n'importe quel

type. Vous pouvez donc poser 2 Chevaliers + 1 Bouffon pour former une guilde de Chevaliers.

Règles importantes sur les guildes

- Une guilde doit toujours contenir au minimum 3 cartes. Si elle tombe à 2 cartes (à cause d'un Assassin ou d'un Rôdeur), vous devez reprendre les cartes restantes dans votre main.
- Pas de limite de taille : une guilde peut contenir 4, 5, 6 cartes ou plus.
- Vous pouvez avoir plusieurs guildes du même type.
- Une guilde posée uniquement de Bouffons n'a pas de pouvoir, mais vous pouvez la transformer en la renforçant avec un autre type de carte.

Attention : une fois vos cartes posées sur la table, elles deviennent vulnérables aux cartes adverses. Gardez cela en tête avant de poser une guilde trop tôt !

Pouvoir de chaque carte

Voici ce que fait chaque type de carte quand vous l'activez (en la jouant, en posant une guilde ou en utilisant une guilde existante) :

Carte	Pouvoir
Artisan	Prenez la carte du dessus de la défausse et ajoutez-la à votre main.
Assassin	Choisissez une carte dans une guilde adverse et envoyez-la à la défausse .
Bouffon	Joker : peut intégrer n'importe quelle guilde. Aucun pouvoir propre.
Chevalier	Désignez un joueur et nommez un type de carte. S'il en a, il doit vous en donner une.
Étoile	Tout le monde pioche une carte, dans l'ordre du tour.
Magicien	Piochez 3 cartes, gardez-en 1, défaussez les 2 autres.

Carte	Pouvoir
Marchand	Échangez 2 cartes avec un autre joueur. Chacun choisit les cartes qu'il donne.
Mendiant	Prenez une carte au hasard dans la main du joueur qui en a le plus. En cas d'égalité, vous choisissez la cible.
Moine	Piochez 2 cartes.
Noble	Les 2 joueurs suivants (dans l'ordre du tour) vous donnent chacun une carte de leur choix.
Prêtre	Regardez la main d'un joueur, prenez-lui une carte, puis donnez-lui une carte de votre main.
Rôdeur	Volez une carte d'une guilde adverse et ajoutez-la à votre main.
Sorcière	Copiez le pouvoir de n'importe quelle guilde présente sur la table (la vôtre ou celle d'un adversaire).

Le **Chevalier** est redoutable pour cibler les collections adverses. Si vous soupçonnez un joueur de collecter des Moines, demandez-lui un Moine. Comme dans [Sea Salt and Paper](#), l'observation est la clé !

[IMAGE_FIN]

Cas particuliers et précisions

Manque de cartes en main

- Si une action exige plus de cartes que vous n'en avez, piochez d'abord jusqu'à atteindre le nombre requis, puis réalisez l'action.
- Si c'est votre tour, que vous n'avez aucune carte en main et aucune guilde sur la table, piochez simplement 2 cartes et terminez votre tour.

Assassin ou Rôdeur sans cible

S'il n'y a aucune guilde sur la table à cibler, défaussez la carte jouée, piochez une carte de remplacement, puis piochez votre carte de fin de tour normalement.

Mendiant quand vous avez le plus de cartes

Pas de chance, le pouvoir ne s'applique pas sur vous-même. Piochez simplement une carte à la place.

Noble à 2 joueurs

L'autre joueur vous donne une carte et vous piochez une deuxième carte depuis la **pioche**.

Sorcière sans guilde en jeu

Révélez la carte du dessus de la **pioche**, défaussez-la, puis copiez le pouvoir de cette carte.

Quand la pioche se vide

Quand vous prenez la dernière carte de la **pioche** et que la **carte Fin de partie** apparaît pour la première fois (côté rouge), retournez-la sur sa face jaune. Mélangez la pile de **défausse** (sauf la dernière carte jouée qui reste comme nouvelle défausse) pour former une nouvelle pioche posée sur la carte Fin de partie.

À 2 joueurs, la carte Fin de partie est déjà côté jaune : la pioche ne se reconstitue donc pas.

Fin de la partie et victoire

Victoire immédiate

Dès qu'un joueur pose sa **troisième guilde** sur la table, la partie s'arrête instantanément. Ce joueur remporte la couronne de Médiévallons ! Même si d'autres joueurs avaient des guildes

prêtes en main, c'est trop tard.

Victoire alternative (pioche épuisée deux fois)

Si la **carte Fin de partie** est révélée sur sa face jaune (la pioche est vide pour la seconde fois), personne n'ayant posé 3 guildes, la partie se termine immédiatement. Le gagnant est celui qui a le plus de **guildes** et de **membres de guildes** sur la table. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes en main qui l'emporte. Si c'est toujours égal, partagez la victoire.

Variante à 2 joueurs

Jouez au maximum 3 manches. Celui qui remporte 2 manches gagne la partie. C'est un format idéal pour des duels rapides, un peu comme dans [Jaipur](#) !

Voilà, vous savez tout. Rassemblez vos amis, mélangez ces cartes et que le meilleur stratège monte sur le trône. Bonne partie !