

# Seigneurie - Jeu de carte

## V. 0.1.1

Cédric Ridet & les 5e SI - CC by sa nc  
Lycée Français international M. Duras, Hô Chi Minh Ville, Viet Nam

## 1. Introduction

Seigneurie vise à produire un jeu pas trop rapide et rythmé, simulant la construction et le renforcement de seigneuries. C'est à la fois un jeu et un moyen de fixer des connaissances.

## 2. Objectif

L'objectif est de construire la seigneurie la plus puissante par la richesse et le renom. À la fin de la partie est déclaré vainqueur le joueur totalisant le plus de points de victoire (PV).

## 3. Présentation

Le jeu est composé de 201 cartes.

- cartes blanches : orateurs
- cartes rouges : bellatores
- cartes vertes : laboratoires
- cartes noire : déclenchement de fin de partie

Chaque comporte plusieurs informations :



1. le titre
2. une couleur et un symbole d'appartenance à l'un des ordres
3. les points de victoires (PV)
4. la carte qu'il est éventuellement nécessaire d'avoir d'abord jouer
5. une description

Le nombre de cartes dans le jeu est inégal : certaines sont donc plus rares, mais c'est en général parce qu'elle rapportent davantage de points de victoire. Certaines cartes ne rapportent rien mais permettent d'accéder à des cartes de haute valeur. Les conserver pour les jouer peut donc être un choix stratégique.

<i>Oratores</i>			<i>Bellatores</i>			<i>Laboratores</i>		
Titre	Nb	PV	Titre	Nb	PV	Titre	Nb	PV
Hospice	2	3	Hommage	6	0	Améliorations techniques	4	0
Trêve de dieu	4	3	Suzerain	5	5	Défrichement	15	0
Paix de dieu	4	3	Vassal	6	2	Soc en fer	4	3
Pèlerin	4	2	Château fort	4	4	Collier d'épaule	4	3
Évêque	4	2	Adoubement	6	0	Moulin	5	5
Cathédrale gothique	3	5	Motte castrale	5	1	Four	5	2
Abbaye	4	5	Aide financière	6	0	Tenure	20	1
Relique	5	3	Fief	6	0	Serf	5	1
Église romane	5	2	Défense en justice	6	0	Réserve	4	1
Action sociale	4	0	Conseil	6	0	Paysan	10	1
			Aide militaire	6	0			
			Protection	6	0			
			Chevalier	6	3			
			Attaque	6	0			

## 4. Fonctionnement

La partie se joue de deux à quatre joueurs. Les cartes Vassal et Suzerain sont mises à part.

On distribue au hasard 1 deck de 5 cartes par joueurs.

- Deck 1: 2 tenures, aide financière, motte castrale, paysan
- Deck 2: 2 tenures, conseil, église romane, adoubement
- Deck 3: 2 tenures, aide militaire, pèlerin, four
- Deck 4: 2 tenures, fief, paysan, hospice
- Deck 5: 2 tenures, aide en justice, action sociale, trêve de dieu
- Deck 6: 2 tenures, protection, paysan, amélioration technique

Les cartes des decks non utilisés sont mélangés dans la pioche.

Le reste constitue la pioche ces cachées. Chacun son tour, le joueur actif pioche une carte. Il a ensuite le choix entre soit jouer une poser une ou plusieurs cartes devant lui pour commencer à construire sa seigneurie, soit défausser la carte, sur une pile à côté de la pioche. Cette défausse se fait face visible.

Au tour suivant on continue, mais on peut piocher la carte en haut de la pile de la défausse.

Cas particuliers

Les joueurs peuvent avoir une stratégie complémentaire si l'un devient le vassal de l'autre. Pour cela, il faut disposer des trois cartes nécessaires :

- fief, défense en justice, Protection pour celui qui veut devenir le suzerain
- aide militaire, aide financière et Conseil pour celui qui va devenir le vassal

Il faut donc réussir à collecter l'un de ces groupes et le poser en une seule ou plusieurs fois. Ensuite, il faut attendre qu'un joueur réponde en posant, en une seule fois, les 3 cartes complémentaires. Le joueur qui a vocation à devenir Suzerain doit alors jouer une carte hommage. Chaque joueur peut alors prendre la carte qui lui correspond : Suzerain ou Vassal.

Un vassal peut avoir plusieurs suzerains et réciproquement. On peut être à la fois vassal et suzerain, mais avec des joueurs différents.

Mottes et Châteaux Forts :

- une motte est posée sur une tenure, et la tenure ne peut plus être utilisée pour autre chose.
- le château est posé sur une motte si le joueur est un seigneur, les autres châteaux peuvent désormais se construire sur une tenure seule.

Certaines cartes ne peuvent être posées qu'une seule fois dans la seigneurie :

- Paix de dieu
- Trêve de dieu
- Collier d'épaule
- Soc en fer

## 5. Attaque

La possibilité d'attaquer un adversaire constitue un élément d'interactivité. Le conflit se déroule comme suit :

- une carte Attaque peut être jouée contre une autre seigneurie si le joueur possède 2 chevaliers.
- Chaque joueur compte ses points : un par carte Attaque, par chevalier posé, par lien féodal
- le défenseur peut également ajouter une ou plusieurs cartes Attaque de sa main
- le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points
- le gagnant de l'attaque prélève une tenure de son choix (et son contenu) chez son adversaire.
- en cas d'égalité il ne se passe rien
- à l'issue de la guerre, les cartes Attaque sont défaussées

## 6. Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque trois cartes déclenchement de fin sont posées. Il y a trois sortes de carte noire (épidémie, famine, guerre) et il n'est pas nécessaire de poser les trois sortes pour mettre fin à la partie.

Le vainqueur est le joueur qui comptabilise le plus de points.