Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Résumé

4 Journées
Les Phases de Jeu pour une Journée
↳ **Initiative**
↳ **Début de la Journée**
↳ **Les Défis**
↳ 1er Défi (piocher une carte)
↳ Tour de jeu
↳ 2e Défi (piocher une carte)
↳ Tour de jeu
↳ 3e Défi (piocher une carte)
↳ Tour de jeu
↳ 4e Défi (piocher une carte)
↳ Tour de jeu
↳ **Fin de la Journée**

À son tour un joueur peut faire toutes ces actions, dans l'ordre qu'il veut.

↳ Poser 1 ou 2 cartes Action.	↳ Poser 1 carte Bâtiment.

S'il ne fait aucune de ces actions, il doit se "Coucher" et mettre sa carte Homme de main face cachée.

Une fois "Couché", le joueur ne participera plus à ce Défi.

Que peut faire un joueur ?	Quand peut-il le faire ?
Piocher un Homme de main	**Phase d'Initiative**
Utiliser une carte Alchimie	**Début de la Journée**
Poser ou Utiliser une carte Action (Mise, Mise&Événement, Mise ou Événement)	**Pendant son tour de jeu**
Poser une carte Bâtiment	**Pendant son tour de jeu**
Utiliser une carte Éphémère	**À tout moment**

à partir de 11 ans	2 joueurs	30 min de jeu
à partir de 11 ans	3 à 4 joueurs	60 min de jeu
à partir de 11 ans	5 à 6 joueurs	90 min de jeu

Régence

Nous sommes à Parbourg, une ville de Bolro. Depuis plusieurs semaines le Maire-régent de la ville a quitté ses fonctions. La régence a été donnée à son équipe de collaborateurs. Dans 5 jours, le Duc d'Umbourg viendra remettre officiellement les clefs de la ville au dignitaire le plus compétent. Ce dernier recevra la Clef et deviendra le nouveau régent de la ville.

Régence

Tous les joueurs interprètent un conseiller de l'ancien Régent. Chaque jour, ils devront montrer qu'ils sont les plus dignes de diriger cette ville.

Les joueurs utilisent les services d'hommes de main pour accomplir les besognes à leur place. Chaque jour, ils peuvent choisir un nouveau personnage.

Les joueurs ont donc 4 jours avant l'arrivée du Duc. Chaque jour, ils devront montrer leur valeur dans 4 Défis : Politique, Militaire, Intrigue et Scientifique.

Le joueur qui aura le plus de pions de Victoire deviendra le nouveau Régent de la ville.

La Clef est le symbole des 4 Défis qu'il faut remporter.

Politique : Jaune
Les débats politiques et les talents d'orateur.

Militaire : Rouge
La défense de la ville et l'art de la guerre.

Intrigue : Vert
La gestion des bas quartiers et de la pègre.

Science : Bleu
La maîtrise du progrès scientifique et technologique.

Mise en place du Jeu

- Placez le Plateau des Jours sur la table.
- Sur chaque emplacement Jour, placez 4 pions Victoire de couleurs différentes dans l'ordre suivant :
  Science / Intrigue / Militaire / Politique

- Placez les 8 Hommes de main sur la table. Les cartes doivent être mélangées, en tas et faces cachées.
- Placez la pioche sur la table. Les cartes doivent être mélangées, en tas et faces cachées.

Phases de Jeu

- Le jeu va se dérouler sur 4 Journées.
- Chaque journée se compose de la façon suivante (voir tableau ci-contre). Une fois arrivé à la fin de la journée il faut passer à la suivante.
- Une fois les 4 journées terminées il faut compter les points de Victoire (page 5).

Les Phases de Jeu pour une Journée
Initiative
Début de la Journée
Les Défis
1er Défi (piocher une carte)
Tour de jeu
2e Défi (piocher une carte)
Tour de jeu
3e Défi (piocher une carte)
Tour de jeu
4e Défi (piocher une carte)
Tour de jeu
Fin de la Journée

L'initiative

↳ Pour le premier Jour le **joueur le plus jeune** est le **premier à jouer.**

↳ Le premier joueur pioche 8 cartes .

↳ Il pioche 1 Homme de main.

↳ Il révèle ensuite son Homme de main (le poser face visible sur la table).

↳ Tous **les autres joueurs** font de même chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début de la Journée

Dans cette phase de jeu, les joueurs regardent leurs cartes et ceux qui veulent utiliser une carte Alchimie le peuvent.

Si personne ne joue pendant cette phase annoncer :
"Que les Défis commencent !"
Ce qui déclenche la fin de cette phase.

Les Défis

Tous les Jours, 4 Défis auront lieu. Normalement dans les 4 Domaines et l'ordre suivant :

- Politique
- Militaire
- Intrigue
- Science

Mais des cartes permettent de changer l'ordre des Défis, de les annuler ou de les modifier.

À son tour un joueur peut faire toutes ces actions, dans l'ordre qu'il veut.

↳ Poser 1 ou 2 cartes Action.	↳ Poser 1 carte Bâtiment.

S'il ne fait aucune de ces actions, il doit se "Coucher" et mettre sa carte Homme de main face cachée.

Une fois "Couché" le joueur ne participera plus à ce Défi.

Les Défis

1er Défi

↳ Prendre le Pion de Victoire en haut de la pile, le poser au centre de la table et annoncer à tout le monde la couleur du Défi.

"Le Défi Politique Jaune !"

↳ Le joueur qui a l'initiative la plus basse pioche une carte (Initiative de son Homme de main). Ensuite les autres joueurs piocheront chacun une carte dans l'ordre de l'initiative.

↳ Le **joueur qui a l'initiative la plus basse** commence à miser. Ensuite les autres joueurs joueront à tour de rôle dans **l'ordre de l'initiative**.

↳ Il peut poser jusqu'à deux cartes Action et une carte Bâtiment.

↳ Quand un joueur a fini de jouer il annonce son score de Mise et dire Suivant : exemple : **"5 pts, Suivant !"**

Fin du Défi

Le Défi s'arrête une fois que tout le monde a arrêté de miser. Donc quand tous les Hommes de main sont retournés (Couchés).

↳ **Le Joueur qui se retrouve le dernier à ne pas être "Couché", ne peut jouer qu'un seul Tour, à la fin duquel il devra se "Coucher".**

Qui gagne le Défi ?

Il suffit d'additionner les cartes qui ont été misées. Le joueur qui a le plus de points dans la couleur jaune (Politique) gagne la Mise.

↳ En cas d'égalité entre des joueurs, celui qui gagne est le joueur qui a la plus haute Initiative en ne comptant qu'un seul Homme de Main.

↳ Gagner la Mise permet de prendre le **Pion de Victoire** qui a été placé au début.

↳ Une fois la Mise finie et le Pion de Victoire remis à son propriétaire, les cartes de Mises sont défaussées et on peut passer au Défi suivant.

Les autres Défis

↳ Prendre le Pion de Victoire en haut de la pile et le poser au centre de la table et annoncer à tout le monde la couleur du Défi par exemple :
"Le Défi Militaire Rouge!"

↳ Faire comme pour le 1er Défi.

Fin de la Journée

↳ Une fois que les 4 Défis sont finis un autre jour commence.
Il faut annoncer :
“Nouvelle Journée”

Nouvelle Journée

↳ Le **joueur le plus jeune** est le **premier à jouer.** Il pioche 1 Homme de main et le révèle.
↳ Tous **les autres joueurs** font de même et commence à jouer dans l’ordre d’Initiative.

Victoire

À la fin du 4e jour, on compte le nombre de Pions de Victoire.
↳ Le joueur qui en a le plus gagne la partie et devient le nouveau Régent de la ville.
↳ En cas d’égalité, le gagnant est celui qui a le plus de pions d’une même couleur.

↳ S’il y a encore égalité, la couleur des pions déterminera le vainqueur.

Carte Homme de main

Score d’Initiative

Profession de l’Homme de main

Action Événement

Description des pouvoirs

Description de l’Homme de main

↳ Le Score d’Initiative détermine l’ordre dans lequel vous allez pouvoir jouer.

↳ **Action Événement :** Cela permet de savoir si votre Homme de main est capable d’utiliser les événements de telle ou telle couleur.

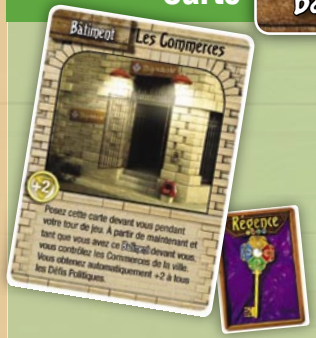
Carte Homme de main

- Ne peut pas utiliser l’Événement.
- Peut utiliser les Événements Jaunes.
- Peut utiliser les Événements Rouges.
- Peut utiliser les Événements Verts.
- Peut utiliser les Événements Bleus.

Carte Alchimie

Ces Cartes peuvent s’utiliser si vous avez l’une des couleurs présentes sur votre carte d’Homme de main.
La carte est défaussée au moment de l’activation de l’effet.

Carte Bâtiment



Les Cartes Bâtiment sont à poser à côté de votre Homme de main.
Tant que vous les avez devant vous, vous contrôlez un lieu de la ville et cela vous apporte des avantages.
Il n’y a pas de restriction, tous les Hommes de main peuvent jouer ces cartes.

Carte Action Mise

Carte Action Mise avec un score de Mise différent sur chaque Couleur.

Carte Action Mise avec un score de Mise unique et centrale pour toutes les Couleurs.

Carte Action Mise & Événement

Carte Action Mise & Événement avec score de Mise plus un Événement.

Vous devez jouer cette carte comme une Carte Action Mise standard.
Si votre Homme de main peut utiliser la couleur indiquée, vous pouvez utiliser en plus l'Événement décrit sur la carte.

Carte Action Mise OU Événement

La carte Mise OU Événement a **2 sens** de jeu. Vous pouvez utiliser soit l'un soit l'autre.

Sens Mise

Vous pouvez vous en servir de Mise normale sans Événement.

Sens Événement

Vous bénéficiez de l'Événement, mais la carte est défaussée de votre main au moment de l'activation de l'Événement.

Carte Éphémère

Ces Cartes peuvent peuvent être jouées à tout moment (mais il faut encore participer au Défi, c'est-à-dire ne pas avoir son Homme de main "Couché").
La carte est défaussée de votre main au moment de l'activation de l'effet.
Vous pouvez en jouer autant que vous voulez, car elles ne sont pas considérées comme des cartes Action.

Conseils de Jeu et FAQ

Stratégie
Faites attention à ne pas utiliser toutes vos cartes sur un seul Défi. Vous devrez adopter une stratégie de jeu. Par exemple en laissant volontairement d'autres joueurs gagner des Défis pour pouvoir gérer votre main.

L'Ordre des Pions Victoire
Le pion Politique est donc au-dessus des autres. En dessous, le pion Militaire, en dessous le pion Intrigue et pour finir le pion Science.

Peut-on se coucher volontairement après avoir effectué des actions ?
Oui

Doit-on se "Coucher", si pendant un tour, on a jouer uniquement des cartes Alchimie ou/et Éphémère ?
Oui, car vous n'avez ni jouer de carte "Action" ni de carte "Bâtiments".

Changement de Défi
Si le Défi Rouge devient Vert, vous allez donc faire 2 fois de suite un Défi Vert. C'est pour cela qu'il y a des Pions Victoire supplémentaires.

Épuisement de la Pioche
Quand vous voyez que la Pioche s'épuise, vous devez prendre les cartes de la Défausse et mélanger une nouvelle pioche.

Quand piocher des Cartes ?
- Au début du jeu (première Journée) chaque joueur pioche 8 cartes.
- Attention : pendant les journées 2, 3, 4, vous ne piochez pas les 8 cartes comme au début du Jour 1.
- Au début de chaque nouveau Défi, chaque joueur pioche 1 carte.
- Deux Hommes de main permettent de piocher des cartes supplémentaires (Éclaireur et Maraudeur).

Gagner une Mise et être "Couché" !
Oui, un joueur qui a "Couché" son Homme de main peut gagner une mise, car on compte les cartes Action qui ont été posées durant le Défi.

Limitation du nombre de cartes en main.
Il n'y a pas de limitation.

Le Mage
Le Mage peut poser ses cartes Actions faces cachées, mais si un événement change le cours du Défi ou peut nuire au déroulement du jeu, vous devez montrer la carte, annoncer le changement puis reposer la carte face cachée et continuer le défi. Vous devez accomplir les éventuels effets de jeu au moment où vous posez la carte et ensuite poser la carte face cachée.

Les Bonus
Les bonus fixes (exemple +2 en Militaire) d'un Homme de main, d'un Bâtiment ou de l'Alchimie comptent même si vous n'avez pas posé de cartes Action dans ce Défi.

Événements
Vous n'êtes pas obligé de jouer un événement qui se trouve sur une carte Action.

Carte Alchimie Dédoublement
Il faut considérer que vous n'avez qu'une seule carte d'Homme de main, vous retournez les 2 Hommes de main pour arrêter de miser.

Homme de Main contre Carte Action
En cas de contradiction entre deux effets de jeu, c'est l'effet des cartes d'Homme de main qui l'emporte.

Partie à 2 joueurs

Règles
Les règles sont les mêmes sauf en ce qui concerne la pioche. À chaque début de défi vous devez **piocher 2 cartes** au lieu d'une seule.

Cartes à retirer
Pour pouvoir jouer à 2, retirer les cartes suivantes :

Éphémère : Shinobi Gob
Éphémère : Boouuuhh !!!
Bâtiment : le Cimetière
Alchimie : Dédoublement

Homme de Main
Après chaque fin de journée, mettez de côté les Hommes de main utilisés. Il ne seront plus disponibles pour le reste de la partie. Ainsi tous les Hommes de main ne peuvent être joués qu'une fois.

Exemple de Mise à 3 joueurs

Vidéo
exemple de jeu
www.gdjeux.com

L'un des joueurs utilise le Garde du Corps, ses adversaires ne peuvent pas avoir plus de 2 cartes Action. La Mise s'arrête donc là. Il faut compter les points.

Boris = 1 pt
Sonia : 2, +4 (Événement de la 1re carte), +3, +2 (carte Bâtiment) = 11 pts
David : 4, +6 = 10 pts

C'est Sonia qui gagne la Mise.