

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





REGLES



En l'an 1265 après Jésus-Christ les Barons les plus puissants d'Angleterre entrent sur le terrain pour se disputer les précieuses terres du fief d'Evesham.

De votre stratégie dépend l'issue de la bataille. Vous allez attaquer avec le Premier Chevalier ou payer les Mercenaires? Vous allez tirer profit du charme de votre Milady ou rejoindre le Couvent? Personne ne sait ce que vous allez faire.

NOTE D'INTRODUCTION

Dans ces règles, certains mots sont soulignés. Ces mots sont énumérés dans le glossaire, avec des informations supplémentaires.

BUT DU JEU

Chaque joueur est un Baron, dans l'Angleterre de 1265. Pour obtenir le manoir d'Evesham du roi Henri III, il/elle doit montrer la plus grande bravoure en battant l'ennemi et en conquérant les villes de la région. En battant l'ennemi et en conquérant les villes chaque joueur peut obtenir les points de victoire nécessaires pour gagner la partie.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

La carte

Rassemblez les 4 morceaux carrés de la carte au hasard, dans n'importe quelle direction, de manière à former un seul grand carré qui représentera la carte du manoir. La carte présente cinq types de territoires :



La Peste et le Couvent

Placez le pion bleu de la peste sur le village le plus proche de la ville d'Evesham. Sur la colline au centre de la carte, placez le pion blanc, avec le dessin du couvent et les 4 points cardinaux.

Les blasons

Chaque joueur choisit la couleur avec laquelle jouer, prend les 5 blasons correspondants et en place un sur la case 0 du Tableau des Victoires (piste des scores).



Les blasons des 4 Barons

Les Châteaux, les pions et les cartes à jouer

Prenez les blasons des joueurs, mélangez-les et ramassez-les, un à la fois, au hasard, pour fixer une séquence entre les joueurs (ordre du tour).

Dans l'ordre établi, chaque joueur place 1 blason sur une colline au bord de la carte.

Cela représente son Château, ce qui signifie le territoire d'où son pion entrera dans la carte pendant la partie.

Le blason du Château ne peut pas être placé ni dans les coins ni sur les bords où un autre Château a déjà été placé.

Chaque joueur est assis derrière son Château et organise ses 10 pions.

Les pions doivent être positionnés avec le numéro rouge vers le haut.

Le nombre imprimé sur chaque pion montre la capacité de mouvement, la force et la valeur en points de victoire lorsqu'il est éliminé.

Sur certains pions, 1 ou 2 petits blasons sont représentés. Le but est de les identifier plus facilement.

Chaque joueur prend les 10 cartes d'armée correspondant à ses pions, et 5 cartes commerce : une valeur de 4 shillings, une valeur de 2 shillings et trois sans shillings.

Carte d'armée



recto



verso

Carte commerce



recto



verso

DUREE DE LA PARTIE

Un jeu de base dure 10 tours. Pour jouer un jeu de base, mélangez les 20 cartes bleues de la peste et piochez-en un paquet de 10 cartes, éliminant les autres.

Pour les autres types de jeu, voir les règles optionnelles.

TOUR DE JEU

1) Diplomatie

Le joueur avec le moins de points de victoire établit qui doit se déplacer et attaquer en premier, deuxième et, si nécessaire, troisième et quatrième. Avec plusieurs joueurs en dernière position, un blason est choisi pour déterminer quel joueur décidera de l'ordre du jeu.

Dans le premier tour seulement, le joueur qui décide de l'ordre du tour de jeu est celui qui a placé son Château en dernier.

2) Stratégie

Chaque joueur choisit parmi ses cartes, 3 cartes d'armée et 1 carte commerce, sans les montrer aux autres joueurs. Ces 4 cartes doivent être tenues dans la main, tandis que les autres cartes doivent être mises de côté, faces cachées.

Les 4 cartes choisies seront affichées, c'est-à-dire jouées, lors du déplacement (point 4).

3) Peste

Piochez 1 carte peste. À ce stade, et seulement à ce stade, certains pions peuvent attraper la peste, en fonction de ce qui est écrit sur la carte peste.

Quand un pion est touché par la peste, il devient malade et le pion doit être tourné en montrant le côté avec le nombre noir, d'une valeur inférieure au nombre rouge.

Le Baron est le seul pion à rester malade seulement 1 tour.

Le tour après avoir été frappé par la peste, le Baron récupère et son pion doit être à nouveau retourné, montrant à nouveau le côté avec le numéro rouge.

Sa récupération se produit avant que la carte peste du tour soit choisie.

Les autres types de pions, lorsqu'ils sont malades de la peste, ne peuvent récupérer (c'est-à-dire revenir à pleine puissance) que s'ils parviennent à atteindre le couvent (voir point 4).

Un pion qui est touché par la peste quand il est encore malade est éliminé.

Un pion dans son Château, dans une de ses villes ou dans le couvent est en sécurité et ne peut pas attraper la peste.

4) Déplacement

Règles générales pour déplacer les pions

Pour déplacer un pion, une carte d'armée doit être jouée ou, au moyen de la carte commerce, des shillings doivent être dépensés pour se déplacer (voir la Séquence des déplacements).

Chaque pion peut traverser, tout au plus, un nombre de territoires égal au nombre (rouge ou noir) imprimé sur le pion, à l'exception de tout changement dû au brouillard, si indiqué par la carte peste du tour (voir glossaire).

Un pion ne peut jamais passer sur : le pion bleu de la peste, les montagnes, la colline centrale avec le pion du Couvent, les villes qui sont encore libres, ainsi que les

Châteaux, les pions et les villes des autres joueurs.
Un pion peut passer sur ses propres pions, mais à la fin de son mouvement dans chaque territoire, il ne doit y avoir qu'un seul pion.

Un joueur ne peut avoir 2 pions (maximum) sur le même territoire que si l'un des 2 pions est le Baron ou la Milady. N'oubliez pas que :

- Le Premier Chevalier doit toujours être seul.
- seuls le Baron, les Mercenaires et les Fantassins peuvent passer ou rester sur les villages et leurs villes
- il ne peut rester qu'un pion dans chaque bois
- tout pion qui pénètre dans un bois doit s'arrêter

La colline centrale et le Couvent

Seuls les pions frappés par la peste peuvent entrer dans la colline centrale, pour récupérer dans le Couvent, qui revient à pleine puissance dans le jeu.

Dès qu'un pion atteint de peste entre dans la colline centrale, il doit être placé sous le pion du Couvent.

Au début de chaque tour, tous les pions à l'intérieur du Couvent sont considérés comme récupérés et sont retournés, montrant à nouveau le côté avec le numéro rouge.

Lorsqu'il est à l'intérieur du Couvent, un pion ne peut pas attaquer et ne peut pas être attaqué, il est à l'abri de la peste et peut rester dans le Couvent aussi longtemps qu'il le souhaite, y compris en compagnie d'autres pions, amis et ennemis, quel que soit le nombre.

Un pion peut quitter le Couvent dans n'importe quelle direction.

Séquence des déplacements

Tous les joueurs doivent avoir 3 cartes d'armée et 1 carte commerce, choisies lors de l'étape précédente de la stratégie.

Suivant l'ordre du tour de jeu établi au cours de la phase de diplomatie, tous les joueurs montrent 1 carte d'armée, puis ils montrent tous une deuxième carte d'armée, puis ils montrent tous leur troisième carte d'armée, et enfin ils montrent tous leur carte commerce.

Chaque fois qu'une carte d'armée est affichée, le pion correspondant peut être déplacé ou non.

Lorsque la carte d'armée d'un Mercenaire est montrée et que le Mercenaire se déplace, au cours du même tour, une carte commerce de 4 ou 2 shillings doit également être montrée, car chaque Mercenaire qui se déplace doit être payé 1 shilling au cours du même tour.

Après avoir payé tous les déplacements de Mercenaire, chaque shilling supplémentaire sur la carte commerce permet le déplacement supplémentaire de 1 territoire (une sorte de marche forcée, qui est payée).

Chaque joueur peut utiliser ce déplacement supplémentaire comme il le souhaite : si, par exemple, le joueur a encore 3 shillings à dépenser, il peut déplacer un pion de 2 territoires et un autre de 1 territoire, ou bien payer un seul pion et le déplacer de 3 territoires. La Milady est le seul pion qui ne peut pas faire de déplacements supplémentaires avec des shillings.

Par conséquent, lorsqu'une carte commerce de 4 ou 2 shillings est montrée, les Mercenaires qui ont bougé dans le tour doivent d'abord être payés, puis, avec les shillings restants, tout pion (sauf la Milady) peut être déplacé, 1 territoire pour chaque shilling, qu'il ait déjà bougé ou pas pendant le tour.

Lorsque, d'autre part, une carte commerce est sélectionnée sans shillings, les Mercenaires ne peuvent pas être déplacés (car il n'y a pas de shillings pour les payer) et lorsque la carte commerce sans shillings est affichée, aucun pion n'est déplacé.

Quand un pion est éliminé, la carte d'armée correspondante doit être défaussée à la fin du tour.

Défausse de carte commerce

Une fois tous les déplacements terminés, les joueurs reprennent possession des 3 cartes d'armée montrées, utilisables à nouveau dans les prochains tours. La carte commerce montrée en revanche doit être défaussée (face cachée) et ne sera donc pas disponible pour les prochains tours. Afin de ne pas les confondre avec les autres, nous vous suggérons de les placer sous la carte.

Par conséquent, alors que pendant le 1er tour les joueurs ont l'ensemble des 5 cartes commerce pour choisir celle à jouer, au 2ème tour, ils n'en ont que 4, au 3ème tour seulement 3, au 4ème tour seulement 2 et au 5ème tour seulement 1.

Après le 5ème tour, toutes les cartes commerce auront été jouées et défaussées.

Au début du 6ème tour, chaque joueur reprend possession des 5 cartes commerce et la même procédure recommence : une carte est choisie, et après cela, elle est défaussée.

Le tour suivant, la même procédure, et ainsi de suite jusqu'au dixième et dernier tour.

5) Attaque

Règles générales pour attaquer

Une fois les déplacements terminés, les attaques sont faites.

Le premier à attaquer est le joueur qui s'est déplacé en premier, puis le joueur qui s'est déplacé en deuxième et ainsi de suite.

Pour attaquer le joueur doit être à côté de la cible, mais attaquer est facultatif, pas obligatoire.

Lorsqu'un joueur est à côté de plusieurs cibles, celle à attaquer peut être sélectionnée.

Plusieurs pions d'un même joueur peuvent attaquer la même cible suivante, en unissant leurs forces, mais chaque pion ne peut terminer qu'une attaque à chaque tour.

Pour gagner une attaque, il est nécessaire et suffisant d'avoir une force plus grande que celle de la cible.

La force de chaque pion est indiquée par le numéro (rouge ou noir) imprimé dessus.

La Milady est le seul pion qui n'attaque pas et ne peut pas être attaqué.

Un pion et son Baron sur le même territoire sont considérés comme une seule entité : lorsqu'ils attaquent ou se défendent, ils le font ensemble et leur force est le total de leurs forces.

Il existe deux types d'attaque : la bataille en rase campagne et l'attaque de ville.

Bataille en rase campagne

Pour gagner, il est nécessaire de surmonter la force à attaquer en tenant compte du fait que le défenseur a une force augmentée de 5 dans un bois et de 3 dans un village (ces modificateurs ne sont valables que pour la défense). Le Premier Chevalier et les Chevaliers ne peuvent pas traverser les villages, mais ils peuvent attaquer les pions sur des villages.

Attaque de ville

Au début du jeu, toutes les villes sont « libres » et peuvent être conquises par les joueurs. Toute combinaison de pions peut attaquer une ville.

Le Premier Chevalier et les Chevaliers ne peuvent pas traverser la ville, mais peuvent attaquer les pions sur la ville.

Mais pour attaquer une ville, il est indispensable d'avoir au moins 1 Mercenaire ou 1 Fantassin parmi les assaillants. Aucune ville ne peut être attaquée sans au moins un de ces deux pions.

Exception : lorsqu'un joueur n'a plus de Mercenaires ni de Fantassins, il peut attaquer une ville si son Baron participe à l'attaque.

Pour conquérir une ville sans pions (libres ou ennemis), il suffit de l'attaquer à partir d'un territoire adjacent avec une force d'au moins 8, surmontant ainsi seulement les murs de la défense de la ville, qui compte pour 7. Pour conquérir une ville ennemie avec des pions à l'intérieur, les forces d'attaque doivent toujours être supérieures aux forces de défense, équivalentes à la force des pions à l'intérieur de la ville + la force de 7 fournie par les murs de la ville. Par exemple, une ville contenant 1 Fantassin peut être conquise en attaquant avec une force d'au moins 10. Le joueur victorieux peut placer son blason sur une ville conquise pour symboliser la domination.

Dans les deux types d'attaque par conséquent, la plus grande force attaque et gagne, tandis que les pions de force inférieure sont immédiatement éliminés du jeu, avant le résultat d'autres attaques.

Chaque fois qu'un Baron est éliminé, ce sont ses hommes qui sont vraiment éliminés, pas le Baron en personne, qui est seulement blessé et parvient à s'échapper.

Dans ce cas, son pion doit être retiré de la carte et il ne peut pas être déplacé au prochain tour (il se remet de ses blessures).

Le tour suivant, le Baron peut être déplacé, à partir de son Château.

L'élimination des ennemis et la conquête ou la perte des villes entraînent la modification des points de victoire (voir glossaire).

6) Avancée

Après avoir terminé leurs attaques, les joueurs gagnants peuvent avancer, gratuitement, sur le territoire laissé libre par l'ennemi vaincu au combat ou dans la ville conquise, avec 1 des pions attaquants ayant survécu ou 2 s'il y a aussi le Baron. Seulement 1 pion avance dans un bois.

Dans une ville ou un village, seuls les pions du Baron, du Mercenaire et de l'Infanterie peuvent avancer.

Les déplacements vers l'avant sont effectués selon l'ordre du tour de jeu et sont facultatifs.

LA FORCE DU MÉCONTENTEMENT

Dès qu'un joueur a moins de 4 pions combattants, le nombre rouge et le nombre noir sur le pion de son Baron deviennent 6 et 3 respectivement. Dans ce cas donc, le Baron peut traverser plus de territoires et attaquer avec plus de force.

Les pions combattants sont tous les types de pions sauf la Milady.

LE ROI ET LES LÂCHES

Dès que l'un des joueurs atteint ou dépasse 12 points de victoire, le Roi intervient (virtuellement) dans le litige : immédiatement, pour chaque pion combattant encore à l'intérieur du Château à ce moment-là, les joueurs perdent autant de points de victoire que la valeur des forces de tous ces pions.

Les pions combattants encore dans le Château à l'arrivée du Roi sont considérés comme des lâches : leur déshonneur est une perte de prestige, et par conséquent de points de victoire. Cette perte de points n'est appliquée qu'une seule fois pendant la partie, à cette occasion et pour tous les joueurs.

L'AIDE DU ROI

A partir de ce moment, jusqu'à la fin de la partie, le Roi, pour éviter qu'un Baron ne devienne trop fort, aide le Baron le plus faible, c'est-à-dire le joueur ayant le moins de points de victoire : lorsque le joueur ayant le moins de points de victoire, même s'il a les mêmes points que les autres joueurs, montre une carte commerce avec 4 ou 2 shillings, il est considéré comme jouant avec 2 shillings supplémentaires, donnés à lui par le Roi, et donc avec 6 ou 4 shillings.

Cette aide du Roi permet souvent à un joueur qui est en retard dans les points de victoire de regagner du terrain et

souvent même de gagner.

Lorsque le joueur avec le moins de points de victoire montre une carte à échanger sans shillings, il ne peut pas recevoir d'aide du Roi.

VICTOIRE

Après le dernier tour, le Roi déclare la fin des hostilités et attribue le manoir au Baron le plus fort.

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie. En cas de match nul :

- le paquet de cartes commerce est reconstitué à nouveau. Au début de chaque tour, chaque joueur prend 1 carte commerce qu'il montre après avoir joué ses 3 cartes d'armée
- La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur reste en tête, à la fin du tour, sur le tableau des victoires.
- Dans cette annexe du jeu, la carte peste n'est pas choisie et le pion bleu de la peste est retiré de la carte.

REGLES OPTIONNELLES

Partie longue

Dans ce scénario, au lieu des 10 tours du « jeu de base », 15 ou 20 tours sont joués, au choix, et un paquet de 15 ou 20 cartes peste est préparé.

Au début des 11e et 16e tours, tous les joueurs reprennent possession de leurs 5 cartes commerce, pour les jouer dans les tours suivants selon les mêmes règles que le « jeu de base ».

Pour rendre les événements moins prévisibles, à la fin du 10ème tour, toutes les cartes peste sont mélangées à nouveau et un paquet de cartes peste est préparé pour les tours restants (5 ou 10). Les cartes excédentaires sont défaussées.

Ce scénario convient aux joueurs plus expérimentés.

Peste virulente

Dans ce scénario, aussitôt qu'un pion est touché par la peste, il est immédiatement éliminé, sauf le Baron. Le pion d'un Baron touché par la peste est retourné, pour ce tour. Au début du tour suivant, son pion est à nouveau retourné, montrant à nouveau le côté avec le numéro rouge.

Ce scénario se joue sans le pion et les règles du Couvent et l'événement de vocation est ignoré.

Stratégie et tactiques seulement

Dans ce scénario, le jeu se joue sans le pion et les règles du Couvent, sans le pion de la peste et sans piocher les cartes peste.

Les cartes de la peste ne sont utilisées que pour compter les tours que les joueurs ont décidé de jouer.

Dans tous les scénarios des règles facultatives, les mêmes conditions gagnantes s'appliquent que dans le « jeu de base ».

GLOSSAIRE

Cartes commerce

Les cartes commerce représentent les revenus que les Barons reçoivent du commerce de la laine avec la France. Parfois, leurs navires reviennent pleins de shillings (carte de 4 ou 2 shillings) et parfois pas (carte sans shillings). Les cartes commerce avec des shillings ne sont que 2 sur 5, mais elles sont basiques. Elles permettent des déplacements supplémentaires et inattendus. Il peut être bon de les jouer tout de suite, d'attaquer carrément, mais il est aussi possible d'attendre que les autres restent sans, avant de jouer ses propres cartes !

Voir la Séquence des déplacements au point 4.

Cartes peste

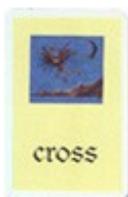


Le pion bleu de la peste se déplace du village où il se trouve à un autre, selon la direction indiquée sur la carte de la peste, compte tenu des points cardinaux indiqués sur le pion du couvent.

Chaque village est aligné, horizontalement et verticalement, avec 3 autres villages. Si le pion bleu quitte la carte, il rentre de l'autre côté, sur le village correspondant, et termine son déplacement. La peste frappe là où elle s'arrête, pas pendant son déplacement. Tous les pions sur le village où le pion bleu s'arrête et dans les territoires adjacents à ce village sont touchés par la peste.



Le pion bleu de la peste ne bouge pas. Tous les pions dans les collines à la frontière de la carte sont touchés par la peste.



Le pion bleu de la peste ne bouge pas. Tous les pions dans les collines centrales de la carte (c.-à-d. les collines qui forment la croix qui commence au centre de la carte et atteint les quatre bords) sont touchés par la peste.



Le pion bleu de la peste ne bouge pas. Tous les pions sur ou adjacent au village où se trouve le pion bleu sont touchés par la peste.



La peste ne touche personne. Pendant le tour, tous les pions peuvent se déplacer, au maximum, d'un territoire. L'événement « Fog 1 » n'affecte pas les déplacements effectués avec les shillings de la carte commerce.

VOCATION : Tous les pions dans le Couvent quittent la bataille et deviennent frères (ou sœurs) : les pions sont éliminés du jeu.

Château

Les pions peuvent traverser leurs Châteaux, mais, une fois sur la carte, aucun pion, sauf le Baron, ne peut y revenir.

Un Baron ne peut réintégrer son Château que s'il a été blessé lors d'une attaque précédente.

Un pion dans son Château est à l'abri de la peste et ne peut ni attaquer ni être attaqué.

Milady

Son pion ne peut pas traverser ou s'arrêter sur un territoire où il y a un pion ennemi, sauf si c'est une autre Milady.

D'autre part, tout pion peut traverser ou s'arrêter sur un territoire où il y a seulement un ennemi de type Milady.

La Milady est un pion très important. Il peut en fait arrêter toute une armée ennemie, de la façon suivante :

- pendant le déplacement, le joueur dont c'est le tour montre la carte d'armée de sa Milady
- la Milady se déplace à côté du Baron de quelqu'un d'autre (ou est déjà à côté)
- la Milady annonce charmer le Baron (charme =

enchantement)

Dans ce cas, ce Baron et tous ses pions ne peuvent plus se déplacer dans ce tour (mais ils peuvent toujours attaquer). La Milady retourne immédiatement à l'intérieur de son Château, d'où elle ne pourra se déplacer qu'après 1 tour complet de repos.

Le joueur du Baron enchanté, qui ne se déplace plus pendant le tour, doit encore montrer, quand c'est son tour, la carte commerce préparée, qui ne peut cependant pas être utilisée (en fait, elle est « confisquée »).

Le baron est immunisé contre le charme de Milady seulement quand il est dans son Château.

Chaque Milady ne peut charmer qu'un baron par tour.

Une Milady qui attrape la peste, devient aussi frappée par la peste.

Une Milady frappée par la peste ne peut charmer les Barons, ni donc arrêter leurs armées (elle n'a pas le même charme...)

Une Milady frappée par la peste peut endommager d'autres types de pions, de la manière suivante :

- pendant le déplacement, le joueur dont c'est le tour montre la carte d'armée de sa Milady
- la Milady se déplace à côté d'un ou plusieurs pions ennemis (ou bien est déjà à côté)
- la Milady déclare infecter les pions à côté

Dans ce cas, tous les pions ennemis adjacents sont infectés par la Milady et deviennent malades.

Sont toujours à l'abri de la peste Milady : les Barons, les Miladys, les pions déjà malades et les pions dans leur Château ou dans leurs villes ou à l'intérieur du Couvent.

Ordre du tour

L'ordre du tour de jeu est un facteur important pendant le jeu.

Le joueur qui se déplace en premier est désavantagé parce qu'il révèle ses mouvements avant tout le monde.

L'avantage cependant est qu'il attaque en premier.

Décider de l'ordre du tour de jeu est une arme supplémentaire dans les mains du seul joueur avec le moins de points de victoire.

Points de victoire

En déplaçant les blasons des joueurs sur le Tableau des Victoires, la situation des points de victoire peut être tenue à jour.

Pour chaque pion ennemi éliminé, autant de points de victoire sont gagnés que le nombre sur le pion éliminé. Lorsqu'un Baron est blessé, les points de victoire pour éliminer ses partisans doivent être comptés même si le pion du Baron n'est pas éliminé.

En outre, pour chaque ville conquise ou perdue, autant de points de victoire sont gagnés ou perdus que la distance de territoire entre son Château et la ville conquise ou perdue. Pour déterminer la distance d'une ville d'un Château, la route la plus courte doit être choisie, sans tenir compte du type de territoire.

Les points de victoire peuvent également être perdus en raison de la règle des lâches.

