

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Inka und Markus Brand

# Saint Malo

Lancez les dés pour bâtir votre ville

## IDEE DU JEU

**Les joueurs** jouent le rôle d'habiles responsables et s'efforcent de bâtir leurs villes initialement vides de façon à scorer le plus de points de victoire (PV) possible. Ils le font en lançant les cinq dés jusqu'à trois fois par tour. Ensuite, ils choisissent un symbole et le dessinent sur leur « plan de ville » avec un marqueur effaçable.

Que ce soient des citadins ou des prêtres (pour obtenir des points de victoire), des marchands (pour obtenir de l'argent) ou d'autres tels que architectes ou nobles, les personnages doivent être soigneusement choisis par les joueurs avant d'être placés dans leurs villes.

Et n'oubliez pas de surveiller les pirates, qui attaquent régulièrement les villes. Il est préférable d'avoir bâti suffisamment de murailles et d'avoir un ou plusieurs soldats disponibles pour aider à leur défense.

**Le joueur détenant le plus de points de victoire à la fin du jeu est le vainqueur.**

## IDEE DU JEU

Les joueurs représentent les responsables d'une ville essayant de scorer le plus de points de victoire.

En plus des murailles, bâtiments et églises, vous pourrez recruter plusieurs types de personnages.

Joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

## MATERIEL DU JEU

- 1 plateau principal (effaçable)
- 5 plateaux Ville (effaçable)
- 5 marqueurs (non permanents)
- 5 dés (portant chacun 6 symboles différents)

(Note : retirer les marques faites sur les plateaux ne nécessite qu'un chiffon sec. Veillez surtout à n'utiliser que des marqueurs non permanents !)



Si vous lisez cette règle pour la première fois, ne tenez pas compte du texte figurant dans la colonne de droite. C'est un petit résumé des règles destiné à vous rafraîchir rapidement la mémoire et à vous replonger ultérieurement dans le jeu.

## INSTALLATION DU JEU

Placez le **plateau principal** au centre de la table. *Les pirates y seront inscrits au cours du jeu. Il indique aussi comment les différents types de personnages peuvent être utilisés après avoir été obtenus avec les dés.*

Donnez à **chaque joueur un plateau Ville**, qu'il place devant lui, ainsi qu'un marqueur. *Remettez le matériel restant dans la boîte.*

Donnez les **5 dés** au joueur le plus jeune.

### Détails d'un plateau Ville :

L'enceinte de la ville = c'est la piste de points de victoire où tous les points de victoire gagnés par un joueur sont enregistrés.

*Ce joueur a actuellement 31 points de victoire.*

La « banque » est l'endroit où les pièces gagnées sont ajoutées – et où toutes les pièces utilisées pour changer le résultat d'un dé ou livrer des rondins sont barrées lorsqu'elles sont utilisées. Chaque joueur dispose de 3 pièces en début de partie. *Ce joueur a, par exemple, reçu 10 pièces puis en a dépensé 6.*

Ce joueur est le premier joueur parce qu'il a ombré ces toits en début de partie.

Ceci indique que chaque modification du résultat d'un dé coûte 2 pièces – et que les symboles « épées croisées » ne peuvent pas être modifiés.

Chaque joueur dispose de 4 caisses de marchandises dans sa ville en début de partie.

*Ce joueur a ajouté 3 autres caisses.*

N'importe quoi pouvant être placé en cours de partie peut être placé dans les 4 x 5 cases périphériques (sombres) – personnages, murailles, caisses, églises ou maisons.

Ceci est vrai pour les 5 x 5 cases intérieures (claires) avec une exception importante : jamais de murailles !

Ce résumé indique comment les joueurs peuvent scorer des points de victoire.

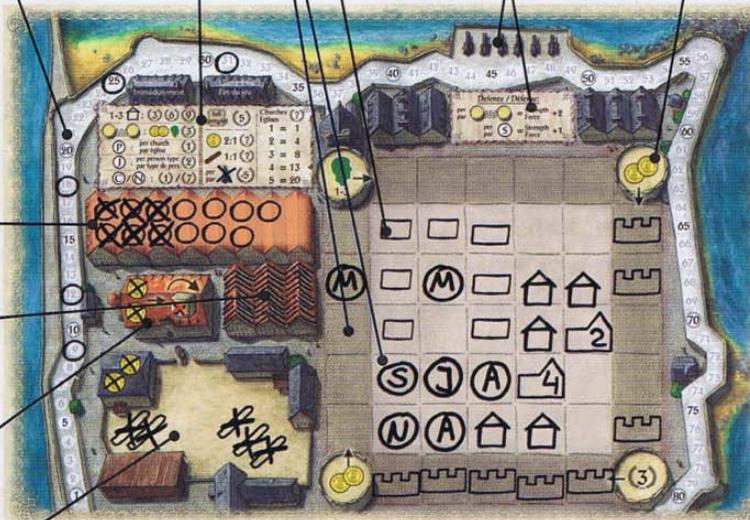
L'illustration dans une tour indique le bonus qu'un joueur reçoit lorsqu'il ne construit *que des murailles* dans les cinq cases vers lesquelles pointe la flèche (le bonus est ici de 2 pièces).

*Ce joueur a, par exemple, marqué 3 points de victoire pour la muraille complète du bas.*

Ce résumé indique comment les joueurs peuvent améliorer la force de défense de leur ville (contre les pirates) : chaque soldat vaut 1 et chaque muraille *complète* vaut 2.

Si un joueur ne peut faire face à une attaque pirate, il doit barrer un de ces canons (= -5 points en fin de partie).

*Ce joueur a, par exemple, une force de défense de 3 (1 pour le soldat + 2 pour la muraille complète).*



Le « dépôt de bois de construction » est l'endroit où les nouveaux rondins sont ajoutés (au coût de 2 pièces par livraison) et où les rondins sont marqués comme utilisés lors de la construction de maisons. Chaque joueur dispose de 2 rondins en début de partie. *Ce joueur a, par exemple, reçu une nouvelle livraison de 3 autres rondins – et les a ensuite utilisés tous les 5.*

## INSTALLATION DU JEU

• Placez le plateau principal au centre de la table

• Donnez à chaque joueur 1 plateau Ville et 1 marqueur

• Donnez les dés au 1<sup>er</sup> joueur

## DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Pour l'indiquer, il grise les toits des trois bâtiments situés au dessus de son dépôt de bois de construction (voir schéma de la page précédente).

Le jeu se déroule en sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli les 45 cases de sa ville.

A votre tour, vous devez lancer les dés au moins *une* fois et au plus *trois* fois. Lancez les cinq dés une première fois, puis mettez-en de côté autant que vous le souhaitez (de 0 à 5). Lancez les dés restants une deuxième fois, puis mettez-en à nouveau de côté le nombre souhaité. Enfin, lancez les dés restants une troisième fois.

*Note : lors du troisième lancer, vous avez le droit de relancer des dés que vous avez précédemment mis de côté après le premier lancer.*

*Lors de vos lancers, les dés « épées croisées » (voir plus loin) ne sont pas différents des autres dés et peuvent être normalement relancés ou mis de côté !*

Lorsque vous avez terminé vos lancers, scorez les cinq dés. C'est ensuite au tour du joueur suivant d'effectuer jusque trois lancers, etc.

### Scorer les dés

Après avoir terminé vos lancers, scorez les cinq dés : vous devez choisir d'utiliser *un seul* de ces cinq symboles      *De plus* vous devez toujours scorer tous les dés « épées croisées »  que vous avez obtenus (voir plus loin « Les Pirates »).

Avant de scorer vos dés, vous pouvez modifier le résultat de *un ou plusieurs* dés pour qu'il(s) corresponde(nt) au symbole que vous avez choisi de scorer. *Chaque dé* ainsi modifié vous coûte deux pièces, que vous supprimez de votre « banque ».

**Important :** vous n'avez pas le droit de modifier un dé « épées croisées » ni de placer un dé sur ce symbole en payant deux pièces !

*Exemple :* Anke a effectué trois lancers et obtenu ce résultat. Elle décide d'utiliser les deux dés « caisse de marchandises » et pourrait maintenant placer les dés « murailles » ou « tête » sur leur face « caisse de marchandises » en payant 2 pièces pour *chacun*. Elle ne peut pas modifier le dé « épées croisées » ! Après avoir scoré ses dés « caisse de marchandises », elle doit aussi cocher une case du plateau principal pour le dé « épées croisées » obtenu (voir plus loin).



### Autres points à noter

• Vous n'êtes pas obligé d'utiliser *tous* les dés correspondant au symbole que vous avez choisi de scorer. *Ainsi, par exemple, vous pourriez choisir de n'utiliser que 2 des 4 dés « tête » obtenus si vous préférez enrôler un soldat plutôt qu'un jongleur (voir plus loin).*

Exception : vous devez *toujours* utiliser tous les dés « épées croisées » obtenus.

## DEROULEMENT DU JEU

A votre tour, lancez les dés jusqu'à trois fois

Scorez les dés après votre dernier lancer

Scorer :

Ne scorez qu'un seul type de symbole (ainsi que *tous* les dés « épées croisées » obtenus)

Chaque résultat peut être modifié au coût de 2 pièces par dé modifié



Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les dés correspondant au symbole choisi (Exception : les épées croisées)

- Vous ne pouvez jamais répartir les symboles obtenus entre plusieurs actions.  
*Si, par exemple, vous avez obtenu 3 croix, vous pourriez construire une église de taille 1, 2 ou 3, mais pas une église de taille 1 plus une église de taille 2 ! Une règle similaire s'applique aux symboles « tête » : par exemple, quatre têtes ne peuvent jamais servir à recruter un citadin et un architecte : vous devez choisir entre un citadin et un architecte.*
- Tout ce que vous scorez est toujours placé dans une case *vide*. Dès qu'une case est remplie, elle ne peut plus être utilisée pour quoi que ce soit d'autre.
- *N'importe quoi* peut être placé dans une des 20 cases sombres de la périphérie, alors que *n'importe quoi* *sauf* une muraille peut être placé dans les 25 cases claires intérieures.  
Dès que quelque chose d'autre qu'une muraille a été placé dans une case de la périphérie, la muraille située entre les deux tours aux extrémités de cette section est considérée comme définitivement « détruite » vis-à-vis des deux bonus correspondants (*voir plus loin*) ainsi que vis-à-vis de sa force de défense de 2 (*voir plus loin*). Ceci reste vrai même si toutes les cases restantes sont remplies avec des murailles.

## Les actions individuelles / Les symboles

### Rondin (marron) :

Si vous choisissez ce symbole, ajoutez un rondin (*voir dessin*) à votre dépôt de bois de construction, pour chaque symbole correspondant obtenu. Ceci coûte 2 pièces *par livraison* (pas par rondin !), quel que soit le nombre de rondins livrés.

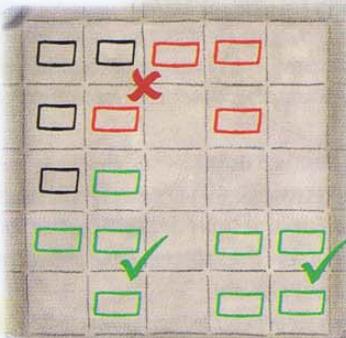
Les rondins sont utilisés pour bâtir des maisons (et obtenir des points de victoire) via l'architecte (*voir plus loin*).



### Caisse de marchandises (orange) :

Si vous choisissez ce symbole, placez une caisse de marchandises (*voir dessin*) dans votre ville, pour chaque symbole correspondant obtenu. Toutes les caisses placées lors du même tour doivent être adjacentes verticalement et/ou horizontalement (mais pas diagonalement !). Elles peuvent être adjacentes à des caisses placées précédemment, mais ce n'est pas obligatoire.

Les caisses de marchandises sont utilisées pour obtenir de l'argent via le marchand (*voir plus loin*).



*Exemple : Stefan a obtenu quatre dés « caisse de marchandises ».*

Les symboles ne peuvent pas être répartis entre plusieurs actions

Ce que vous scorez doit toujours être placé dans une case vide

*N'importe quoi* peut être placé dans une case sombre, *n'importe quoi* *sauf* une muraille peut être placé dans une case claire

## Les Actions / Symboles

Les rondins (marron) sont ajoutés au dépôt de bois de construction (coût : 2 pièces *par livraison*)



Les caisses de marchandises (orange) sont toujours placées adjacentes

### Muraille (gris) :

Si vous choisissez ce symbole, placez une section de muraille (*voir dessin*) dans la case périphérique de votre choix, pour chaque symbole correspondant obtenu. Elle peut être adjacente à une muraille placée ce tour-ci ou précédemment, mais ce n'est pas obligatoire.



Dès que vous avez bâti une ligne *ininterrompue* de murailles dans les 5 cases périphériques situées entre 2 tours, vous recevez *aussitôt* le bonus indiqué par la flèche dans une tour. Ce bonus est : placer 2 pièces dans sa banque, recevoir 3 points de victoire ou placer *un* personnage de niveau 1-3 de son choix dans une case vide. Si vous obtenez un personnage, vous le placez exactement comme si vous aviez obtenu 3 dés « tête » (*voir plus loin*). Ceci signifie que vous ne pouvez pas placer de jongleur ni de noble, mais que vous pouvez placer tout autre personnage, avec ses effets habituels (*comme par exemple gagner de l'argent avec le marchand ou bâtir des maisons avec l'architecte*).

En plus de ce bonus, chaque ligne *ininterrompue* de murailles entre deux tours augmente votre force de défense de 2 (*voir plus loin* « Les Pirates »).

Les murailles (gris) sont placées dans les cases périphériques de votre choix

Une muraille *ininterrompue* entre deux tours rapporte le bonus correspondant ainsi qu'une augmentation de la force de défense de 2

### Croix (violet) :

Si vous choisissez ce symbole, placez une église (*voir dessin*) dans la case vide de votre choix et inscrivez à l'intérieur le nombre de dés utilisés pour sa construction, soit 1, 2, 3, 4 ou 5. (*Rappel : vous pouvez utiliser une valeur inférieure au nombre de symboles obtenus !*)



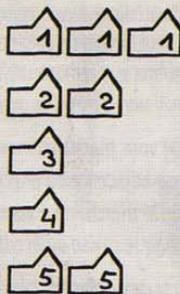
Plus grande sera l'église, plus elle vous rapportera de points de victoire *en fin de partie*. Mais, pour être prise en compte, une église doit faire partie d'une série *ascendante* (sans aucun trou) d'églises, commençant par une église de taille 1 puis continuant par une église de taille 2, etc. Ainsi, une église de taille 5 vaudra 7 points de victoire en fin de partie (la valeur de la série passe de 13 à 20) s'il y a aussi une église de chaque taille intermédiaire (4, 3, 2 et 1) dans la ville. Vous pouvez placer les églises *n'importe où* dans la ville : il n'est pas nécessaire qu'elles soient adjacentes pour rapporter des points de victoire.

*Clarification : bâtir une église ne nécessite que des croix – nul besoin d'architectes et/ou de rondins.*

*Exemple : Michaela a déjà bâti les églises suivantes dans différentes cases de sa ville : trois de taille 1, deux de taille 2, une de taille 3, une de taille 4 et deux de taille 5. Elle scorera 25 points de victoire pour l'ensemble de ses églises en fin de partie : 20 points de victoire pour sa série complète de 5 églises, 4 points de victoire pour la série de 2 églises de tailles 1 & 2 et 1 point de victoire pour sa troisième église de taille 1. La seconde église de taille 5 ne vaut rien puisque la seconde église de taille 3 et la seconde église de taille 4 manquent.*

Les croix (violet) vous permettent de construire des églises

Une série complète d'églises de tailles croissantes rapporte jusqu'à 20 PV en fin de partie



20PV 4PV 1PV

## Tête (vert) :

Si vous choisissez ce symbole, placez un personnage dans votre ville (sous la forme d'un cercle avec une lettre à l'intérieur). Le type de personnage placé dépend du nombre de symboles « tête » utilisés.

 Pour un symbole « tête », vous pouvez placer un citoyen. Ceci  vous rapporte immédiatement 1 point de victoire.

 Pour deux symboles « tête », vous pouvez placer un soldat *ou* un prêtre.  

Chaque soldat augmente votre force de défense de 1 lors d'une attaque de pirates (*voir plus loin*).

Chaque prêtre vous rapporte immédiatement 1 point de victoire *par église qui lui est adjacente* (y compris en diagonale !) au moment où vous le placez. *Ceci ne fonctionne pas dans l'autre sens : placer davantage d'églises adjacentes à un prêtre ne rapporte pas d'autres points de victoire grâce à ce prêtre.*

 Pour trois symboles « tête », vous pouvez placer un architecte *ou* un marchand.  

Lorsque vous placez un architecte, vous pouvez aussitôt utiliser *jusque trois* rondins (pas encore utilisés) de votre dépôt de bois de construction pour bâtir des maisons à raison de 1 rondin par maison (*voir dessin*). Barrez les rondins utilisés puis placez le nombre correspondant de maisons dans votre ville. Toutes les maisons que vous bâtissez lors d'un même tour doivent être adjacentes entre elles *verticalement et/ou horizontalement* (comme pour les caisses de marchandises) et au moins une de ces maisons doit être directement adjacente à l'architecte *qui vient d'être placé* (une adjacence en diagonale est autorisée !). Les nouvelles maisons peuvent être adjacentes à des maisons et/ou des architectes précédemment placés mais ce n'est pas une obligation.

Enfin, enregistrez les points de victoire reçus pour les maisons placées (3, 6 ou 9) sur votre piste de points de victoire.

*Exemple : Steffen a obtenu 4 dés « tête » mais ne souhaite en utiliser que trois pour placer un architecte. Il barre les deux derniers rondins de son dépôt de bois de construction et dessine un A dans un cercle dans une case pour l'architecte ainsi que deux maisons (adjacentes diagonalement à l'architecte et orthogonalement entre elles) dans deux autres cases. Enfin, il score 6 points de victoire sur sa piste de points de victoire.*



Lorsque vous placez un marchand, vous devez vous efforcer de le placer dans une case adjacente au plus grand nombre de caisses de marchandises possible, puisque le marchand vous rapporte 1 pièce (que vous ajoutez à votre banque) pour chaque caisse *adjacente au marchand* placé (y compris en diagonale !).

*Note : une caisse n'est pas « consommée » par un marchand. Ceci signifie qu'elle pourra à nouveau être utilisée pour gagner de l'argent lorsqu'un autre marchand sera placé à côté d'elle.*

Les têtes (vert) permettent de placer un personnage

**1 tête verte :**  
Citadin : 1 PV

**2 têtes vertes :**

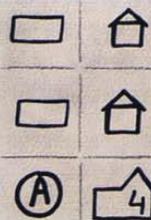
Soit un soldat :  
Force de défense + 1

Soit un prêtre : 1 PV par église adjacente

**3 têtes vertes :**

Soit un architecte : bâtir 1-3 maisons pour 3, 6 ou 9 PV (barrez 1-3 rondins)

*Clarification : utiliser des rondins pour bâtir des maisons (contrairement à leur livraison) ne coûte pas d'argent !*



Soit un marchand :  
1 pièce par caisse adjacente

Cependant, ajouter d'autres caisses à côté d'un marchand déjà placé ne vous rapporte pas d'argent grâce à ce marchand !

**Exemple :** Anke place un marchand. Elle gagne 7 pièces qu'elle ajoute à sa banque. Si ultérieurement elle plaçait un autre marchand dans la case indiquée, elle gagnerait 4 autres pièces.



Pour quatre symboles « tête », vous pouvez placer un jongleur. Chaque jongleur vous rapporte aussitôt 2 points de victoire par type de personnage (y compris un autre jongleur) qui lui est adjacent (y compris en diagonale !) au moment où vous le placez.



Placer un autre type de personnage à côté d'un jongleur déjà placé ne vous rapporte pas de points de victoire supplémentaires grâce à ce jongleur !

**Exemple :** Stefan place un jongleur. Il score 6 points de victoire (le second architecte ne lui rapporte rien). Si, ultérieurement, il plaçait un autre jongleur dans la case indiquée, il scorerait 6 autres points de victoire.



Pour cinq symboles « tête », vous pouvez placer un noble qui vous rapporte immédiatement 7 points de victoire.



## Les Pirates

Les symboles « épées croisées » ont une fonction spéciale. Si, après avoir terminé les lancers de votre tour, un ou plusieurs de ces symboles sont présents, vous devez cocher une case sur le plateau principal pour chaque symbole « épées croisées » obtenu en plus du scoring normal de votre tour. Lorsque vous cochez ces cases, faites-le rangée après rangée et de gauche à droite. Lorsque la dernière case d'une rangée est cochée (ceci varie avec le nombre de joueurs !), les pirates attaquent. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, ceci se produit après avoir coché 6 cases. Chaque joueur doit alors défendre sa ville, et pas seulement le joueur qui a déclenché l'attaque.

La première attaque pirate (rangée 1) possède une force de 1, la deuxième (rangée 2) une force de 3, la troisième (rangée 3) une force de 6, etc.

Pendant une attaque, chaque joueur additionne la force de défense de ses soldats (1 chacun) et de ses murailles ininterrompues (2 chacune). Si la force totale de défense d'un joueur est inférieure à celle des pirates, celui-ci doit barrer un des canons de sa ville. Chaque canon barré lui coûtera 5 points de victoire en fin de partie.

**Note :** à moins de 5 joueurs, barrez les colonnes correspondantes sur le plateau principal : elles ne sont pas utilisées (voir dessin).

Tous les symboles « épées croisées » doivent être cochés, ce qui signifie que des cases de la rangée suivante doivent parfois aussi être cochées. Après la sixième attaque pirate (de force 12), vous pouvez ignorer les symboles « épées croisées ». Mais vous ne pouvez toujours pas les modifier ! Les joueurs peuvent toujours terminer leur tour normal avant de cocher les cases correspondant aux symboles « épées croisées » obtenus (et potentiellement déclencher une attaque pirate).



**4 têtes vertes :**

Jongleur : 2 PV par type de personnage adjacent



**5 têtes vertes :**

Noble : 7 PV

Cocher une case par symbole « épées croisées » obtenu

Rangée complète : les pirates attaquent (avec une force croissante)

Si votre force est inférieure à celle des pirates pendant une attaque, vous devez barrer un de vos canons (-5 PV)

Player Number Nombre de joueurs	1	2	3	4	5
Strength Force	1	XXXX	XX	XX	
Strength Force	3	XXXX	X	XX	
Strength Force	6	XXXX		XX	
Strength Force	8	XXXX			
Strength Force	10	XXXX			
Strength Force	12	XXXX			

**Exemple :** après avoir modifié le symbole « tête » (en payant 2 pièces) et ajouté deux sections de murailles à sa ville, Michaela coche trois cases sur le plateau principal. Ceci déclenche une attaque pirate de force 6. Chacun des quatre joueurs, dont les forces totales de défense vont de 0 à 5, doit maintenant barrer un de ses canons.



Player Number Nombre de joueur		2	3	4	5
Strength Force	1	XXXX	XX	XX	
Strength Force	3	XXXX	XX	XX	
Strength Force	6	XXXX	XX	XX	
Strength Force	8	XX			
Strength Force	10				
Strength Force	12				

## FIN DU JEU

Si vous remplissez la dernière case vide de votre ville, le round en cours est joué entièrement, de façon à ce que chaque joueur ait effectué le même nombre de tours. Puis le jeu est terminé.

Les joueurs scorent maintenant les points de victoire suivants sur leur piste de points de victoire :

- chaque joueur ayant rempli les 45 cases de sa ville score 5 PV
- par tranche de 2 pièces détenues, vous scorez 1 PV
- par rondin détenu, vous scorez 1 PV
- par série ascendante d'églises détenue, vous scorez 1-20 PV
- par canon barré sur votre plateau Ville, vous perdez 5 PV

Le joueur ayant le plus de points de victoire est le gagnant. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur ayant le plus de cases vides dans sa ville. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

**Les auteurs et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur aide**, en particulier Ines Glöckner, Michaela et Stefan Hein, Conny Hönicke, Frauke Küßner, Anke et Steffen Müller, Michaela et Jochen Schellenberger, Kai Stübgen ainsi que les groupes de Bad Aibling, Bernau, Gengenbach, Grassau, Reutte et Siegsdorf.

Si vous avez des questions, remarques ou critiques sur ce jeu, contactez-nous à :

**alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau**  
**Téléphone: 0049 8051 970 720 | Fax: 0049 8051 970 722**  
**E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de**

© 2011 Inka & Markus Brand  
 © 2012 Ravensburger Spieleverlag

## FIN DU JEU

Le jeu se termine dès que la ville d'un joueur est pleine

Scorez les points de victoire additionnels :

Full complet	5	Churches Eglises	?
2:1	?	1	= 1
1:1	?	2	= 4
per par	5	3	= 8
		4	= 13
		5	= 20

Le joueur ayant le plus de points de victoire est le vainqueur



230557