

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MILESTONES



PRINCIPE DU JEU

À Milestone, les joueurs colonisent un nouveau territoire en construisant des routes, en disposant des jalons, en construisant des maisons et en fondant des marchés. Mais, pour l'achat des matériaux de construction, la frappe de monnaie et la culture, chaque joueur est laissé à lui-même. La clé du succès est d'utiliser intelligemment et d'optimiser votre propre cycle d'acquisition de biens, de commerce et de colonisation. Si vous avez également développé un sens aigu de la synchronisation, vous pouvez obtenir les chantiers les plus précieux et gagner la partie.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de points de victoire. Vous obtenez des points de victoire en créant des rues, des maisons et des marchés sur le plateau de jeu principal, en fournissant des sacs de farine aux marchés, et en recueillant des jetons bonus. Chaque joueur compte ses points de victoire en déplaçant son marqueur de score sur la piste de score du plateau principal.

CONTENU

1 plateau de jeu



4 plateaux joueur



35 tuiles travailleur



21 tuiles de recouvrement



4 pions

1 de chaque couleur



4 marqueurs

1 de chaque couleur



12 sacs de farine



24 pièces



48 ressources

12 de chaque : pierre



48 rues



24 jalons



12 marchés



12 maisons



15 jetons bonus



Les plateaux joueur

Ils sont au cœur du jeu. Chaque joueur a son propre plateau de jeu. Les cases sur chaque plateau joueur forment une boucle le long de laquelle le joueur déplace son pion. La boucle se compose de 2 parties :



1. Sur les 8 cases de travail supérieures, des travailleurs vous rapportent des marchandises :

Carrier = pierre



Bûcheron = bois



Ouvrier de sablière = sable



Paysan = blé



Frappeur de monnaie = pièce

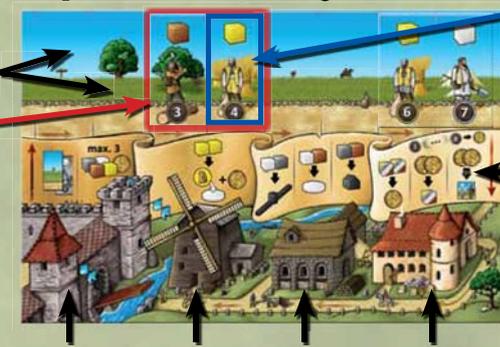


Remarque : chaque travailleur indique un nombre compris entre **1** et **8**. Si vous parvenez à organiser les travailleurs dans un **ordre croissant de numéros** de gauche à droite, vous recevez un revenu supplémentaire au cours de la partie. Mais il n'est pas obligatoire de se conformer à un ordre croissant de numéros !

2. Les 4 cases des bâtiments inférieurs sont des **cases d'action** permettant l'embauche de nouveaux travailleurs, le commerce, la construction sur le plateau de jeu principal, ou la livraison de grain.

Cases de travail

Tuile travailleurs (chacune avec 2 travailleurs)



Travailleur (également appelé case travailleur)

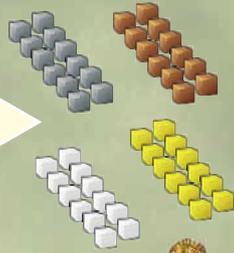
Résumé des actions possibles sur les cases d'action

Cases d'action : château moulin guilde des bâtisseurs comptoir commercial

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2. Former des réserves distinctes pour chacun des 5 types de marchandise : pierre, bois, sable, blé et pièces.



3. Former des réserves distinctes pour les maisons, les rues, les jalons, les marchés et les sacs de farine.



4. Prenez un des **marchés** et placez-le sur l'étal blanc au-dessus du champ de blé sur le plateau.

C'est le point de départ de votre expansion.

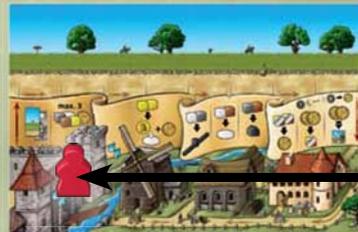
5. Mélangez les 15 **jetons de bonus** face cachée et mettez une tuile **au hasard** sur chaque case triangulaire de la carte avec un buisson.

Retournez les ensuite face visible.



6. Donnez à chaque joueur un **plateau joueur**.

7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le **pion correspondant**, qu'il place sur le château en bas à gauche de son plateau individuel.



11. Mélanger les 35 **tuiles travailleur** et formez une pioche face cachée. Retournez 5 tuiles faces visibles et placez-les en une rangée. Elles constituent **l'offre**.

10. Placez les 20 **tuiles de recouvrement** près du plateau.

9. Chaque joueur reçoit de la réserve **1 pièce**. Placez votre pièce sous votre plateau joueur.



8. Prenez les **marqueurs de score** de la couleur de chaque joueur et empilez-les sur la case « 0 » de la piste de score.



12. Selon le nombre de joueurs, dévoilez des tuiles travailleur supplémentaires de la pile et affichez-les sur une deuxième rangée :

- à 2 **joueurs** : 5 tuiles
- à 3 **joueurs** : 7 tuiles
- à 4 **joueurs** : 9 tuiles

Chaque joueur recevra 2 de ces tuiles, de la manière suivante : déterminez un premier joueur ; en commençant par le joueur assis à la droite du premier joueur, puis **dans le sens inverse** des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit 2 tuiles ; le premier joueur choisit donc en dernier, son choix étant limité aux 3 dernières tuiles laissées.

Quand un joueur a choisi ses 2 tuiles, il place chacune d'elles sur **n'importe quelles** 2 des 8 cases de travail de son plateau individuel. Il est conseillé de placer la tuile avec les nombres les plus bas à la gauche de celle ayant les nombres les plus élevés. Le nombre de cases de travail laissées libre avant, après ou entre les deux tuiles n'a pas d'importance. Retournez la tuile travailleur restante dans la boîte.

Conseils sur la pose des tuiles dans la première partie
Ne tenez compte que des nombres sur les tuiles ! Essayez de choisir et de placer dans un ordre croissant les numéros de gauche à droite (des nombres égaux sont considérés comme étant en ordre croissant). Faites également attention à ce qui suit : plus les nombres d'une tuile sont bas, plus il faut la placer loin à gauche ; plus ils sont hauts, plus il faut la placer loin à droite .

Exemple :



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur (celui qui a été le dernier à choisir ses tuiles de départ) commence. Puis le jeu continue **dans le sens horaire**.

À votre tour, vous **devez déplacer** votre pion deux fois le long des cases de la boucle sur votre plateau joueur. Chaque mouvement doit être dans le sens horaire et se terminer sur une case de votre choix.

Selon le type de case, vous obtenez des marchandises ou vous pouvez effectuer certaines actions. Vous pouvez terminer un mouvement sur une case sans y effectuer aucune action. Après votre deuxième déplacement, votre pion reste tout simplement sur la dernière case visitée.



Pour mémoriser vos deux déplacements, à votre tour, nous recommandons ce qui suit : après votre premier déplacement laissez le pion en position verticale. Après votre deuxième déplacement couchez-le, car il est « fatigué ».



Habituellement, vous êtes autorisé à déplacer votre pion d'autant de cases que vous le souhaitez.

Une exception : vous **devez** toujours vous arrêter au château !

Les cases du plateau joueur

CASES TRAVAILLEUR



Lorsque votre pion arrive sur une case travailleur, vous obtenez des marchandises de la réserve. À chaque déplacement, vous ne pouvez gagner qu'un **seul type de marchandises** qui dépend de la case travailleur où vous vous arrêtez. Vous en gagnez une quantité égale au nombre de travailleurs **du même type** que vous avez visité durant votre déplacement. Soit **1 marchandise** pour :

- le travailleur, sur lequel vous vous arrêtez, et
 - chaque travailleur **du même type** que vous visitez dans ce déplacement.
- Vous pouvez stocker vos marchandises au-dessous de votre plateau joueur.

Exemple : premièrement, Philippe déplace son pion du château à la carrière avec le **5**. Cela lui donne **2 cubes de pierre** (1 pierre pour le carrier qu'il a visité et 1 pierre pour celui où il s'arrête). Deuxièmement, il se déplace vers le frappeur de monnaie avec le **5** qui lui donne **une pièce de monnaie**. (Il ne reçoit pas une pièce de monnaie pour le frappeur de monnaie avec le **3**, car il ne l'avait pas visité dans le même mouvement.)



COMPTOIR COMMERCIAL



Lorsque vous déplacez votre pion sur le comptoir commercial, vérifiez d'abord si vous recevez un **revenu** : si les nombres sur vos ouvriers forment une séquence ascendante de gauche à droite, vous gagnez **1 pièce** de la réserve. (une succession de nombre égaux est également considérée croissante). Sinon, vous ne gagnez pas de pièce.

Exemple : séquence croissante qui rapporte 1 pièce :



Exemple de séquence non croissante :



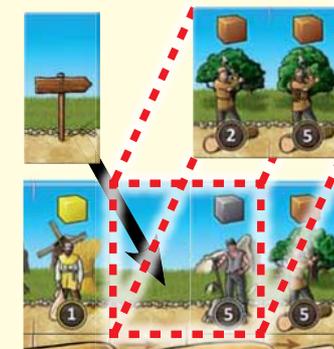
Vous pouvez ensuite effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre de votre choix :

1 Embaucher des travailleurs



Vous pouvez acheter **une** des 5 tuiles travailleurs de l'offre. Chacune comporte 2 travailleurs et coûte 2 pièces. Payez les 2 pièces et placez la tuile que vous avez achetée sur 2 cases de travail de votre choix sur votre plateau. Vous pouvez recouvrir les autres travailleurs et les cases travailleur vides. Les différences de hauteur peuvent être compensées à l'aide de tuiles de recouvrement. Vous ne pouvez pas mettre de travailleurs à gauche ou à droite des 8 cases de travail. Une fois la tuile est placée, elle ne peut plus être déplacée.

Après quoi, prenez la tuile du dessus de la pioche et placez la face visible dans l'offre, de sorte qu'il reste toujours 5 tuiles affichées. Lorsque la pioche est épuisée, aucune tuile supplémentaire n'est plus ajoutée à l'offre.



Exemple : Philippe paie 2 pièces de monnaie et achète la tuile bûcheron double à partir de l'offre. Il choisit de la placer à la gauche du bûcheron qu'il a déjà.

Pour compenser les différences de hauteur, il place une tuile de recouvrement en dessous, puis met la tuile travailleur acquise au-dessus de cette tuile de recouvrement et de la carrière avec le **5**.

2 Acheter des marchandises



Vous pouvez acheter autant de cubes marchandises de la réserve que vous le souhaitez. Pour chaque cube que vous achetez, vous devez payer 2 pièces.

3 Vendre des marchandises



Vous pouvez vendre autant de paires de marchandises (identiques ou non) à la réserve que vous le souhaitez. Vous recevez une pièce pour chaque paire de marchandises que vous rendez à la réserve.

GUILDE DES BÂTISSEURS



Lorsque votre pion arrive à la guilde des bâtisseurs, vous pouvez effectuer autant d'actions de construction que souhaité (vous pouvez réaliser plusieurs fois la même action). Pour chaque action, vous devez payer les marchandises demandées à la réserve.

Il y a 3 actions de construction :

1 Construire une route

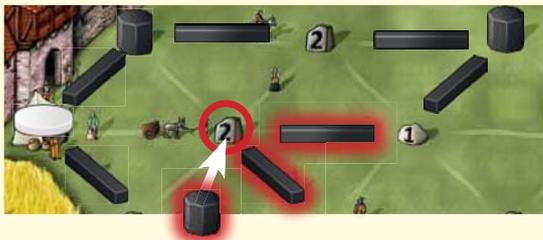


En retournant 1 cube de pierre et 1 cube de sable à la réserve, vous pouvez construire une route. Chaque route se compose d'exactly 2 rues qui sont placées sur les lignes du plateau de jeu, ainsi que d'1 jalon qui est placé sur le nombre entre les rues. Une route vous rapporte immédiatement un nombre de points de victoire égal au nombre sous le jalon posé.

La toute première route doit partir du marché situé au-dessus du champ de blé sur le plateau. Chaque route nouvellement construite doit soit **continuer une route existante** (le nombre entre la route existante et la nouvelle route reste vide) ou **partir d'un marché** (les routes peuvent bifurquer à partir d'un marché). Une route ne peut pas couper une route existante ni former une boucle. Les boucles ne sont pas autorisées !

Exemple : Philippe paye 1 cube de pierre et 1 cube de sable à la réserve et construit une route (cadre rouge). Il continue la route existante en plaçant 2 nouvelles rues et 1 jalon entre elles.

Il gagne 2 points de victoire. Il aurait pu partir du marché mais pas du nombre « 2 » en haut ni d'un jalon. Former une boucle avec les routes n'aurait pas non plus été autorisé.



2 Bâtir une maison



En payant 1 cube de pierre et 1 cube de bois à la réserve, vous pouvez bâtir une maison. Une maison doit toujours être placée à l'intérieur d'un terrain triangulaire libre avec **au moins une rue sur un de ses côtés**. Chaque triangle ne peut accueillir qu'une maison. En bâtissant une maison, vous bénéficiez immédiatement des points de victoire égal à la somme de tous les **nombre**s visibles aux sommets du triangle. Il est permis de bâtir des maisons dans les triangles comportant un buisson.

Exemple : Philippe paye 1 cube de pierre et 1 cube de bois à la réserve et construit une maison dans le triangle rouge. Cela lui rapporte un nombre de points de victoire égal à la somme des 2 nombres visibles aux coins du triangle ($2+1=3$). S'il avait construit dans le triangle bleu, il n'aurait rien gagné.



3 Créer un marché



En payant 1 cube de bois et 1 cube de sable à la réserve, vous pouvez construire un marché. Un marché est toujours placé sur un nombre libre qui est situé soit à l'extrémité d'une rue soit entre 2 rues. Un marché vous rapporte immédiatement un nombre de points de victoire égal au nombre sur lequel le marché est créé.

Exemple : Philippe paye 1 cube de bois et 1 cube de sable à la réserve et construit sur un nombre libre entre les 2 routes.

Cela lui rapporte 2 points de victoire sur la piste de score. S'il avait construit le marché à la fin de la route, il aurait gagné 1 point de victoire (cercle bleu).



Remarque : Lorsque vous effectuez plusieurs actions de construction, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel les exécuter.

De cette façon, par exemple, vous pouvez commencer par construire une maison et gagner des points de victoire pour un nombre libre, qui vous resservira ensuite par la création d'un marché ou la pose d'un jalon (en vous donnant à nouveau des points de victoire, bien sûr).

Les jetons bonus



Il y a des **jetons bonus** sur certains des terrains triangulaires. Vous pouvez récupérer un jeton bonus en construisant dans le triangle ou sur l'un des sommets du triangle.

Pour récupérer un jeton bonus, vous devez remplir les conditions suivantes :

1. Le jeton bonus **doit** être placé sur un travailleur de **même type** sur votre plateau joueur.
2. Sur chaque travailleur il ne peut y avoir qu'un seul jeton bonus.
3. Si vous n'avez pas un travailleur libre du même genre que le jeton bonus, vous n'êtes **pas autorisé** à récupérer ce jeton bonus !



Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez récupérer le jeton bonus lorsque vous placez un jalon ou créez un marché sur **l'un des 3 sommets** du triangle ou si vous bâtissez **une maison sur le triangle** avec le jeton bonus.



Important : si vous ne remplissez pas les conditions, vous n'êtes pas autorisé à bâtir une maison dans un triangle avec une tuile bonus. Vous pouvez cependant poser un jalon, créer un marché ou construire une route sur les bords et les coins du triangle. Le jeton bonus reste alors simplement en place et pourra être récupéré lors d'une action de construction plus tard.

Les jetons bonus donnent des **points de victoire supplémentaires** et comptent pour le **score final** (ils ne génèrent jamais d'autres marchandises) :

1. Lorsque vous prenez un jeton bonus et que vous le placez sur un travailleur de votre plateau joueur, vous gagnez immédiatement **1 point de victoire** sur la piste de score.

2. Chaque fois qu'un travailleur avec un jeton bonus produit une marchandise, vous recevez cette marchandise et gagnez en plus **1 point de victoire**.

Exemple : Philippe déplace son pion depuis le carrier avec le **1** vers le bûcheron avec le **5**. Cela lui donne comme d'habitude 3 cubes de bois. Il gagne également 1 point de victoire pour le jeton bonus du bûcheron qu'il visite au cours de son déplacement.



3. À la fin du jeu, un **décompte final** a lieu au cours duquel des points de victoire sont attribués pour les majorités dans les différentes catégories de travailleurs (carriers, bûcherons, etc.). Au cours de cette notation, le jeton bonus augmente la valeur du travailleur sur lequel il est placé (voir la section « Fin de partie »).

Important : si vous couvrez une case travailleur sur lequel un jeton bonus est placé, le jeton bonus est retiré du jeu !

LE MOULIN



Lorsque vous déplacez votre pion sur le moulin, vous pouvez alimenter un certain nombre de marchés **libres** avec 1 sac de farine chacun.



Pour alimenter un marché, vous devez retourner 2 cubes de céréales dans la réserve général. Cela vous donne **1 sac de farine** que vous devez mettre immédiatement sur un marché libre de votre choix.

Important : les marchés sur lesquels il y a déjà un sac de farine ne peuvent être alimentés à nouveau pour le reste de la partie.

Alimenter un marché, vous donne immédiatement :

- un nombre de **points de victoire** égal à la somme de **2 nombres libres** de votre choix qui sont directement adjacents au marché alimenté et
- 1 pièce de monnaie** de la réserve générale.

Exemple : Philippe paye 2 cubes de blé à la réserve. Il prend alors un sac de farine et le met sur un marché libre de son choix. Il y a 4 nombres libres directement adjacents au marché.

Philippe peut choisir 2 d'entre eux.

Il choisit le « 3 » et le « 4 ».

Philippe gagne donc 7 points de victoire.

Il reçoit également 1 pièce de la réserve.



LE CHÂTEAU



Vous devez **toujours** vous arrêter au château.

Si vous avez accumulé trop de marchandises, vous devez remettre une ou plusieurs d'entre elles au seigneur du château. Il exige également que vous placiez un de vos travailleurs à son service.



Ainsi, au château, vous avez toujours 2 choses à faire :

1 Réduire les marchandises à un maximum de 3

Si vous avez plus de 3 marchandises (pierre, bois, sable, blé mais aussi pièce de monnaie), vous devez réduire leur nombre à un total de 3 et remettre le reste dans la réserve.

2 Masquer un travailleur

Vous **devez** masquer une de vos cases travailleur avec une tuile de recouvrement. Cela doit être un travailleur - pas une case vide et pas une autre tuile de recouvrement.



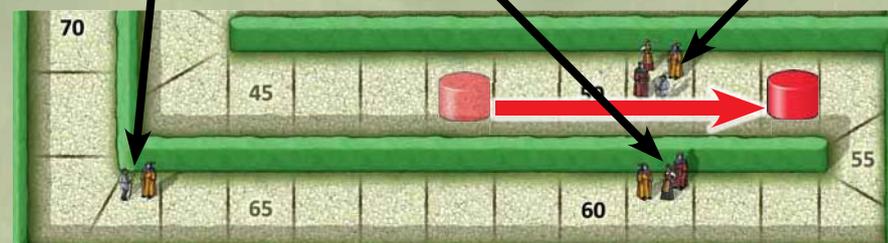
Exception : si vous n'avez plus qu'un total de 2 cases de travailleurs, vous n'avez pas à masquer l'une d'elles.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée dès que le marqueur de score d'un joueur atteint ou dépasse la **case cible** sur la piste de score.

La case cible dépend du nombre de joueurs :

- pour 2 joueurs : case 67
- pour 3 joueurs : case 59
- pour 4 joueurs : case 51



Le joueur qui a déclenché la fin de la partie doit terminer son tour dans son intégralité. C'était son dernier tour de la partie. Ensuite, chacun des autres joueurs joue un tour de plus. (À leur tour, tous les joueurs **doivent** déplacer leur pion deux fois.)

Cas particulier : quand un joueur achète la tuile dernier travailleur de l'offre, il déclenche la fin de la partie de la même manière que s'il avait atteint la case cible.

Une fois ma partie terminée, le score final a lieu. Des points de victoire sont attribués pour des majorités dans les 5 catégories de travailleurs.

Chacune des 5 catégories de travailleurs est marquée séparément : carriers, bûcherons, ouvriers de sablière, paysans et frappeurs de monnaie. Pour chaque catégorie, déterminez quel joueur a le plus de valeur totale sur son plateau joueur :

chaque travailleur de ce type a une **valeur de 1** ;

chaque travailleur de ce type recouvert d'un jeton bonus a une **valeur de 2**.

Le joueur avec la plus haute valeur totale d'une catégorie gagne 5 points de victoire. Dans le cas d'une égalité, chacun des joueurs à égalité gagne 2 points de victoire. Si tous les joueurs ont la même valeur totale dans une catégorie, cette catégorie ne rapporte pas de points.

Exemple : score final pour les carriers

Martine a 1 carrier avec une tuile bonus (valeur totale = 2).



Denis a 2 carriers (valeur totale = 2).



Philippe a 1 carrier (valeur totale = 1).



Puisque Martine et Denis ont la même valeur totale pour les carriers, ils gagnent chacun 2 points de victoire.

Les autres types de travailleurs sont marqués de la même manière.

Après le décompte final, le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

En cas d'égalité, celui des *ex æquo* qui possède le plus de marchandises gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Remarques générales et cas spéciaux :

- Les 5 types de marchandises (y compris les pièces de monnaie) ne sont pas limités : s'il n'y a pas assez de marchandises de ce genre dans la réserve, utiliser d'autres composants comme substitut.
- Pour couvrir des cases de travailleurs, plusieurs couches de tuiles de travailleurs et de tuiles de recouvrement s'empilent sur les plateaux des joueurs. Vers la fin du jeu, la réserve peut manquer de tuiles de couverture. Dans ce cas, essayez de réduire les couches sur vos plateaux joueur sans modifier les espaces qui peuvent être vus d'en haut. Vous pouvez utiliser les tuiles de travailleurs face cachée que vous avez retiré de la boîte.

Les autres composants sont limités :

- Vous ne pouvez construire que le nombre de routes, de maisons et de marchés qu'il y a dans la réserve.
- Dès que les 12 marchés sont construits et livrés avec des sacs de farine, aucun joueur ne peut fournir un autre marché pour le reste de la partie.
- Lorsque la dernière tuile travailleur est prise de l'offre, le jeu se termine (voir la section « Fin de partie »).

Credits

Auteurs : Stefan Dorra et Ralf zur Linde

Illustrations : Klemens Franz

Livret de règle : Alfred Viktor Schulz

Relecture : Neil Crowley

Design de la boîte : Hans-Georg Schneider

Règle française : Guylain Campagna et François Haffner

Copyright : © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
All rights reserved.
www.eggertspiele.de



Distribution : Pegasus Spiele
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

