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 ieux de société.

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



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













Un jeu de **Dominique Breton**

Merci à Philippe Hadef pour m'avoir fait confiance sur ce projet.

Merci à mon épouse et à mes filles qui ont dû subir les premiers tests et qui m'ont supporté durant le développement du jeu.

Merci à tous les testeurs et à tous les joueurs qui sont venus à notre rencontre sur les différents festivals.

Merci aux participants de la campagne Ulule pour leur confiance et leur patience.

Merci à Nicolas A, Alexandra B, Nicolas C, Carine C, Aurélien B et Cédric J pour leur participation à la présentation du jeu au public. Merci aux bénévoles du spectacle son et lumière de Clery Saint André pour leur présence et leur soutien.

Et enfin, merci à Martine W, Carine C, Céline B, Bernard C pour les multiples relectures des règles.

Illustrations & design graphique: Vincent Dutrait

La guerre de cent ans fait rage, les Anglais assiègent Orléans, lieu clé entre le nord et le sud de la Loire. entre les territoires annexés par les Anglais et les territoires gérés par le Dauphin. Malgré les forces anglaises, Jeanne d'Arc arrive sur place et pénètre dans la ville. La population et les troupes se rassemblent autour d'elle. Vous faites partie des compagnons de Jeanne d'Arc tels Dunois, De Laval, La Hire et votre but est de briller le plus possible durant cette bataille. Montrez-vous aux abords des forteresses ennemies, consultez Jeanne ou le Dauphin, déployez vos troupes et soyez prêts lorsque Jeanne mènera l'assaut.



Un plateau de jeu double face

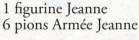


110 cartes Armée









LE JEU A DEUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ,

VERSION DÉBUTANT ET VERSION AVANCÉE





13 cartes Jeanne



Dos

4 plateaux individuels





4 pions Compagnons et 64 pions Armée



5 cartes Attaque



20 pions de prestige



1 pion Premier Joueur



25 pions Fortification







Mise en place

2

Chaque joueur prend 1 pion Compagnon, 1 plateau individuel et 5 pions Armée. Le reste des pions Armée est placé dans la réserve. Placez-y aussi les pions Armée de Jeanne et les pions Prestige.

0

Placez le plateau au centre de la table du côté **DÉBUTANT**.

Sur le plateau de jeu se trouve la ville d'Orléans, entourée de 5 places fortes Anglaises : Saint Pouair, Saint Loup, Saint Jean Le Blanc, Les Augustins (composée aussi des Tourelles) et Saint Laurent des Orgerils.

Suivant le nombre de joueurs, il y a plus ou moins d'emplacements disponibles sous ces places fortes.

Toutes les cases notées « 3 » ne sont pas disponibles à 2 joueurs.



Toutes les cases notées « 4 » ne sont pas disponibles à 2 et à 3 joueurs.



Placez les 8 cartes Elite en haut à gauche du plateau de jeu dans l'emplacement prévu.

Mettez les cartes Milice et Artillerie de côté (**DÉBUTANT**).

Mélangez les cartes restantes et placez les au-dessus du plateau de jeu en haut à gauche. 5 de ces cartes sont révélées à côté de la pioche.



DÉBUT DE TOUR Avancer le pion de Jeans TOUR DES JOUEURS Déplacer son compagnor Acquérir des cartes Déployer des troupes



But du jeu

Vous jouez les compagnons de Jeanne et vous avez un ennemi commun : Les Anglais.

Vous allez sûrement coopérer pour libérer les places fortes, mais vous devez savoir qu'il n'y aura qu'un vainqueur!

Le compagnon qui aura amassé le plus de prestige durant la bataille sera le seul vainqueur.

C'est à lui que reviendra l'honneur d'accompagner Jeanne et le Dauphin pour le couronnement à Reims.

Soyez donc vigilant, placez-vous au bon endroit et au bon moment pour briller le plus et acquérir plus de prestige que les autres compagnons!

Tour de jeu

DÉBUT DE TOUR

Au début de chaque tour, le premier joueur avance le pion Jeanne d'une case sur la piste Tours de jeu.



Lorsque le pion arrive sur une case J, révelez une carte Attaque sur l'emplacement marqué [] du plateau et placez la figurine



VERSION AVANCÉE

Lorsque le pion Jeanne arrive sur une case vide, révélez une carte Jeanne sur l'emplacement marqué [J] du plateau.

> *Blessée* = Les troupes prennent un coup au moral. Tous les joueurs perdent une carte Armée.

Courageuse = Jeanne fait une action d'éclat.

Tous les joueurs gagnent un pion Armée. *Inspire* = Jeanne se montre sur les premières lignes de front,

inspirant les milices. Il suffit **d'une Milice** pour se déployer sur une case marron ou une case verte.

Prière = Jeanne prie. Cette carte n'a pas d'influence sur le jeu.





Renforcement des Anglais = Ajoutez un pion Fortification sur la place forte désignée. Le pion est ajouté sur une case **libre** de la même couleur que les cases Fortifications de la place forte. S'il n'y a pas de case libre ou si la place forte a déjà été prise, piochez





Le dernier emplacement de la piste comporte 2 J, Jeanne va donc mener 2 attaques consécutives durant ce dernier tour. Alors préparez-vous bien!

une nouvelle carte Jeanne.

LE TOUR DES JOUEURS SE DÉCOMPOSE EN 3 ACTIONS :

- 1. DEPLACEMENT DES COMPAGNONS (Obligatoire)
- 2. ACQUISITION DE CARTES (Facultatif)
- 3. DÉPLOIEMENT DES ARMÉES (Facultatif)

Chaque phase d'action se fait à tour de rôle en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs doivent déplacer leur pion Compagnon à tour de rôle sur un des boucliers libres du plateau de jeu et réaliser immédiatemment l'action correspondante. Les boucliers peuvent accueillir un seul pion Compagnon sauf le grand bouclier Recruter qui peut accueillir tous les pions Compagnon.



LES PLACES FORTES

Le joueur peut placer un pion Armée sur un emplacement disponible de son choix, sur la place forte où il vient de placer son Compagnon.



LES FOSSÉS (en haut à gauche) Le joueur prend le bonus associé :



point de prestige



1 pion Armée



1 carte Élite





RECRUTER

Le joueur peut se défausser d'autant de cartes de même couleur pour prendre l'équivalent en pion Armée :

- Une carte fantassin ou une carte arbalétrier permet d'obtenir 1 pion Armée
- Une carte vétéran ou une carte cavalerie permet d'obtenir 2 pions Armée



JEANNE

Le joueur peut regarder, secrètement, la première ou la dernière carte de la pioche de cartes Attaque de Jeanne.



DAUPHIN

Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion Compagnon, le joueur qui est sur le bouclier Dauphin prend le pion premier joueur (s'il le possédait déjà, il le garde).

Il peut alors défausser les 5 cartes Armée pour en révéler 5 nouvelles.



Les joueurs peuvent prendre, à tour de rôle, des cartes Armée parmi les 5 présentes :

soit 3 cartes de couleurs différentes







La suite de 5 cartes est ensuite complétée depuis la pioche.

Il y a 5 types de cartes:



FANTASSIN = **VERTE** (22 cartes)

Les fantassins sont la troupe de base, ils peuvent être placés sur les cases vertes du plateau de jeu.



ARBALÉTRIER = MARRON (22 cartes)

Les arbalétriers sont la troupe de base d'attaque à distance, ils peuvent être placés sur les cases marron du plateau de jeu.



VÉTÉRAN = BLEUE (10 cartes)

Les vétérans sont des troupes mieux équipées et plus efficaces que les troupes de base. Ils peuvent être placés sur les cases bleues du plateau de jeu.



CAVALIER = VIOLETTE (10 cartes)

Les cavaliers sont les troupes montées. Ils peuvent être placés sur les cases violettes du plateau de jeu.



ÉLITE = BILANCIETE (8 cartes)

Les soldats d'Élite sont des combattants extrêmement aguerris.

Entraînés pour des missions d'infiltration et d'élimination, ils ont une grande valeur sur le champ de bataille. Ces cartes ne sont pas dans le paquet de cartes Armée mais posées à côté de celui-ci. Pour obtenir une carte Élite, il faut placer son Compagnon sur l'emplacement correspondant des Fossés. Elles peuvent être utilisées comme un joker (n'importe quelle couleur), à tout moment, seules ou en complément d'autres cartes Armées.

VERSION AVANCÉE

MILICE = JAUNE (26 cartes)

La Milice est constituée de gens du peuple qui ont rallié les effectifs de Jeanne pour défendre Orléans. Ils n'ont pas l'expérience de la guerre comme les soldats.

Vous pouvez utiliser la Milice pour vous placer sur n'importe quelle case de couleur des places fortes mais vous devez défausser 2 milices sur les cases vertes et marrons et 3 milices sur les cases bleues et violettes. La milice est polyvalente, elle vous permet de vous placer sur des cases de couleurs différentes lors de votre déploiement sur une place forte.



ARTILLERIE = GRISE (12 cartes)

L'artillerie, assez capricieuse à cette époque, reste une bonne solution pour affaiblir les Fortifications de l'ennemi.

Les cartes Artillerie sont **obligatoirement** défaussées en complément d'une autre couleur de carte. Elles permettent, en plus du déploiement de vos troupes, **d'enlever** autant de pions Fortification que de cartes Artillerie défaussées sur la place forte où vous vous déployez. Les pions Fortification ainsi détruits sont placés **devant vous**.



Le joueur défausse des cartes Armée d'une même couleur pour placer autant de pions Armée sur les emplacements disponibles de la couleur correspondante.

Chaque joueur peut se déployer sur une seule place forte de son choix, que son Compagnon y soit présent ou non.





VERSION AVANCÉE

Si un joueur n'a plus de pions Armée lors de sa phase déploiement, il peut **replier** un de ses pions Armée d'une place forte vers sa réserve.



Les joueurs qui ont plus de 5 cartes en main doivent se défausser des cartes excédentaires.

GESTION DE L'ATTAQUE DE JEANNE

Si la figurine de Jeanne est placée sur une place forte, elle **l'attaque** :

I. Tous les joueurs présents sur cette bataille gagnent un point de prestige.



Comptez le nombre de cases avec le symbole Jeanne J encore visible et le nombre de pions Armée de chaque joueur :

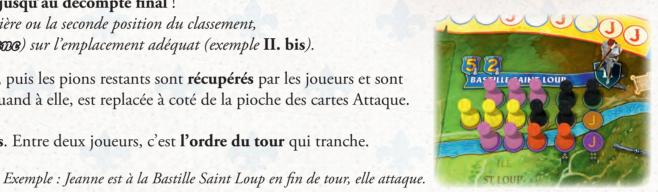
- Le premier prend la première position sur la place forte (un de ses pions ayant participé au combat se place sur l'emplacement 5 points).
- Le second prend la seconde position (un de ses pions ayant participé au combat se place sur l'emplacement à 2 points).

Ces deux pions resteront là, en garnison, jusqu'au décompte final!

Note: Jeanne peut tout à fait prendre la première ou la seconde position du classement, dans ce cas, placez un de ses pions Armée (**blace**) sur l'emplacement adéquat (exemple **II. bis**).

III. Chaque participant perd 1 pion Armée, puis les pions restants sont récupérés par les joueurs et sont placés sur leur plateau individuel. Jeanne, quand à elle, est replacée à coté de la pioche des cartes Attaque.

En cas d'égalité, Jeanne l'emporte toujours. Entre deux joueurs, c'est l'ordre du tour qui tranche.



Tous les joueurs sont présents, ils gagnent tous 1 point de prestige.



Violet est en première position, Noir en seconde. Ils placent 1 pion en garnison en position 5 et 2.



III. Les pions restants, moins 1 de perte, retournent sur le plateau individuel de leurs propriétaires.



II. bis Autre exemple où Violet est en première position, Jeanne avec 4] est en seconde position et occupe donc la position 2.

GESTION DES TOURELLES

- Les Compagnons ne peuvent pas s'y rendre pendant la partie! Cependant, ils peuvent y déployer des troupes normalement durant la phase de déploiement.
- Une fois la gestion de la bataille des Augustins terminée, toutes les forces ayant encore au moins un pion Armée disponible doivent envoyer 1 pion en renfort sur un emplacement blanc des Tourelles. Jeanne attaque immédiatement les Tourelles et l'assaut est géré comme une autre place forte.





VERSION AVANCÉE LES FORTIFICATIONS

Les fortifications protègent les emplacements qu'elles recouvrent.

Détruisez les pour pouvoir placer vos pions.

Lors de la résolution de l'attaque, les emplacements qui sont encore fortifiés sont ajoutés au nombre de cases Jeanne J. Lorsqu'il y a une égalité entre les joueurs pour les majorités, celui qui a détruit le plus de Fortification l'emporte.

S'il y a encore égalité, c'est l'ordre du tour qui tranche.



La partie prend fin lorsque toutes les places fortes ont été attaquées, tous les emplacement 5 et 2 étant occupés. Décompte des points :

- Place forte = 5 points de prestige pour le premier et 2 points de prestige pour le second.
- Points de prestige gagnés en cours de partie.





Le joueur qui a le plus de prestige l'emporte, il a l'immense honneur d'accompagner Jeanne et le Dauphin à Reims pour le couronnement!

En cas d'égalité c'est l'ordre du tour qui tranche.

VERSION AVANCÉE

Le joueur qui a détruit le plus de Fortifications remporte 3 points de prestige.

LA BATAILLE D'ORLEANS

lors que les Anglais poursuivaient leur conquête de la France, Charles VII semblait incapable de faire face, coincé entre la rébellion du duc de Bourgogne et celle du connétable de Richemont, et ayant perdu la quasi-totalité de son armée et de ses capitaines lors de la défaite de Verneuil en 1424.

Dans ces conditions si difficiles, il était peu probable que la ville d'Orléans soit épargnée et de fait les échevins poursuivaient depuis de nombreuses années une politique de modernisation des murailles et de renforcement de l'artillerie de la ville. C'est donc sans trop de surprise que les Orléanais virent apparaître sous leurs murs une importante armée anglaise ; celle-ci, pourtant, n'aurait jamais dû se trouver là. En effet, le duc d'Orléans était captif des Anglais et les usages interdisaient théoriquement d'attaquer les biens de son prisonnier : il devait pouvoir réunir sa rançon à loisir.

De plus, le but suivi par le comte de Salisbury, le chef anglais, était officiellement la conquête de l'Anjou, terre patrimoniale de la dynastie des rois Plantagenêt d'Angleterre. Le 30 juin 1428, Salisbury arrivait à Paris avec 450 hommes d'armes et 2.250 archers. S'y ajoutaient 400 hommes d'armes et 1.200 archers commandés par divers capitaines, provenant des garnisons anglaises en France et levés pour quatre mois à compter du mois d'août, 300 lances et 300 archers levés dans la noblesse normande pour 26 jours, des mineurs, des canonniers. Il disposait également d'un renfort composé de combattants Bourguignons, payés par le duc de Bourgogne, ce qui fait que nous ignorons leur nombre exact, probablement 400 hommes d'armes et 1200 archers en remplacement des troupes anglaises reparties en novembre.

La campagne était prévue pour durer six mois, jusqu'en novembre. Salisbury commença par se diriger vers Angers, par Chartres, et – normalement – par Le Mans, qui était aux mains du duc de Bedford. Mais arrivé à Chartres, l'armée anglaise obliqua vers le sud, s'emparant de Meung et Beaugency.

Le 12 octobre 1428, elle était devant Orléans.

Le 24 octobre, Salisbury fut blessé à mort après avoir pris les Tourelles et son commandement fut partagé entre les comtes de Talbot, Suffolk, et Scales. Le duc de Bedford, régent de la France anglaise, n'arriva semble-t-il pas à s'imposer et à faire reprendre à son armée la direction d'Angers. Peut-être y avait-il pour cela d'impérieuses raisons stratégiques, mais du coup il se désintéressa de la question.

En novembre, le siège n'avait pas progressé : les Anglais durent se retirer pour hiverner à Beaugency et à Jargeau, laissant les Orléanais détruire tous les abris possibles autour de la ville, à l'exception des Tourelles, toujours entre les mains anglaises.

Le siège reprit en janvier, et se traduisit par la construction de plusieurs ouvrages fortifiés, ou « bastilles », pour couper les voies de ravitaillement : Charles VII avait envoyé en ville plusieurs troupes en renfort, dont des centaines d'Ecossais, ce qui fait qu'un assaut direct n'était plus possible. De fait, la ville finit par souffrir de la faim, et après la défaite catastrophique du Rouvray, dite aussi «bataille des harengs» en février 1429, elle entama des démarches pour se rendre.



Une partie de l'armée française se retira alors de la ville, pour préparer la défense de Blois. Mais ces négociations provoquèrent une brouille entre les ducs de Bedford et de Bourgogne, soucieux tous deux de prendre la ville pour leur propre compte, ce qui fait que le duc de Bourgogne ordonna à ses troupes de retirer.







L'association H2o souhaite remercier:

La Mairie d'Orléans
Orléans Métropole
Le Conseil Départemental du Loiret
Le Conseil Régional Centre Val-de-Loire
Olivier Bouzy, docteur en archéologie et historien médiéviste français
L'association Orléans Joue
L'ensemble des contributeurs









Vous avez aimé ce jeu...
Venez vivre l'aventure en découvrant notre territoire!

Tourisme Orléans Métropole www.tourisme-orleansmetropole.com

Tourisme Loiret www.tourismeloiret.com

Tourisme Région Centre-Val de Loire www.valdeloire-france.com

Centre-Val de Loire NATURE CULTURE l'exceptionnelle rencontre

Renseignements : visaloire.com berryprovince.com

loire-chateaux.org

En 2019, la Région Centre-Val de Loire célèbre les 500 ans de la Renaissance







DÉBUT DU TOUR

Avancer d'une case le pion de Jeanne sur la piste de Tours

- Case cerclée rouge avec un J = Révéler une carte Attaque et déplacer la figurine de Jeanne sur la place forte indiquée
- Case cerclée bleue = Révéler une carte Jeanne et en appliquer l'effet (version avancée)

ACTIONS DES JOUEURS

- Déplacement des Compagnons sur un bouclier libre (action obligatoire)
- Acquisition de cartes (action facultative)

 Le joueur prend 3 cartes de couleurs différentes ou toutes les cartes d'une même couleur
- Déploiement des Armées (action facultative)
 Le joueur défausse autant de cartes de la même couleur qu'il le souhaite.
 Il place autant de pions Armée sur une place forte, sur les cases de cette même couleur.

FIN DE TOUR

- Si un joueur a plus de 5 cartes en main, il doit défausser l'excédent
- Si Jeanne est sur une place forte, elle l'attaque :

Tous les joueurs présents sur cette bataille gagnent 1 point de prestige.

Le nombre de cases avec le symbole Jeanne J (avec fortification pour la *version avancée*) représente la valeur de déploiement de Jeanne. On compare ce nombre au nombre de pions Armée déployés par les joueurs.

Celui qui en a le plus prend la **première position 5**, le suivant la **seconde position 2**.

Chaque participant perd 1 de ses pions Armée présents sur la place forte.

Les joueurs récupèrent les pions Armée restants et les placent en réserve sur leur plateau individuel.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque **toutes les places fortes ont été attaquées**, tous les emplacement **5** et **2** étant occupés. Les joueurs comptent leurs points sur le plateau (emplacements sur les place fortes) et additionnent leurs points de prestige. Dans la *version avancée*, le joueur qui a détruit le plus de fortification gagne **3 points de prestige** en plus. Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le tour de jeu qui détermine le vainqueur.