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.

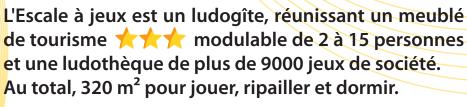
Ce rêve est devenu réalité!

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 (Saône-et-Loire), 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).





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











Un jeu de Christoph Behre, pour 3 à 4 joueurs, à partir de 10 ans



Matériel commun à tous les joueurs :

- 1 Plateau de jeu 7 lieux de Paris y sont représentés :
- (1) Banaue de Paris
- (2) Notre Dame
- (3) Versailles
- (4) Catacombes
- (5) Place Louis
- (6) Bastille
- (7) Etats Généraux



• 2 Plateaux Catacombes





• 8 tuiles Bonus



• 2 tuiles Bonus de fin de partie







verso :

• 8 tuiles Versailles





• 24 tuiles Arme



5x fourches



5x rapières





recto & verso

• 20 cartes Mission



12x cartes majorité



8x cartes séries



• 35 cartes Personnage





10x paysans

10x soldats

10x nobles 5x moine

(personnage joker)

• 1 marqueur premier joueur



• 58 Pièces de monnaie







20x 2

16x 5

• 1 Sac en tissu



• 1 Plateau de Mission



Seulement utilisé pour la variante "Missions secrètes" (voir page 11)

• 1 Livret de règles + 1 Annexe récapitulative

MATÉRIELS DES JOUEURS (dans chacune des 4 couleurs de joueurs : bleu, blanc, rouge et (noir):







• 12 tuiles Influence



• 20 cubes Homme de main



• 1 marqueur de score & 1 marqueur de Bastille





• 1 tuile 50/100





Mise en place - Exemple pour une partie à 4 joueurs

Matériel commun à tous les joueurs :

Placez le plateau au centre de la table de jeu.

Triez les pièces par valeur et placez-les à portée de main près du plateau de jeu.





Mélangez les tuiles Versailles, faces cachées, puis formez une pile que vous placez sur la section Versailles du plateau de jeu. Ensuite, révélez la première tuile de la pile.





Placez les plateaux Catacombes sur le plateau de jeu, come indiqué sur l'illustration. Gardez le sac à portée de main près du plateau de jeu.





Triez les cartes Personnage en fonction de leur lettre A, B ou C, et mélangez-les séparément. Puis, formez une pile dans l'ordre décroissant avec les cartes A sur le dessus et les cartes C en dessous.

Piochez une carte Personnage pour chacune des cases de la Place Louis et posez-les sur



ces cases, faces visibles.



Gardez les 9 tuiles Torche près du plateau de jeu. Mélangez toutes les tuiles Arme restantes faces cachées, et placez-les également près du plateau de jeu. Piochez un nombre de tuiles Arme adapté au nombre de joueurs et placez-les, faces visibles, sur la section Bastille du plateau de jeu.

Nombre de joueurs :	3	4
Nombre de tuiles Arme :	5	7







Mélangez les cartes Mission, faces cachées, et formez une pile que vous placez sur la section Etats Généraux du plateau de jeu, toujours faces cachées.



Triez les tuiles Bonus en fonction de leurs versos et mélangez-les séparément.

Tuiles Bonus:



Tuiles Bonus de fin de partie :



Note: Les joueurs peuvent savoir à quel tour de jeu ils en sont en comptant les tuiles Bonus retournées sur la piste de tours.



Sur chacune des 7 premières cases de la piste de tours, placez aléatoirement une tuile Bonus, face cachée. Sur la 8ème et dernière case de la piste de tours, placez aléatoirement une des deux tuiles Bonus de fin de partie. Révélez la première tuile Bonus située sur la première case en haut de la piste de tours, c'est la tuile active pour le premier tour de jeu. Les tuiles Bonus restantes sont replacées dans la boite de jeu sans être révélées.



MATÉRIEL DES JOUEURS:

Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui le marqueur premier joueur.



Chaque joueur choisit une couleur et prend les tuiles Influence, la tuile 50/100, les cubes Homme de main, le marqueur de Bastille et le marqueur de score de cette couleur ainsi que des pièces pour une valeur de 8.

Placez les marqueurs de Bastille sur la case de départ de la piste de la Bastille en commençant par celui du premier joueur et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Les marqueurs de score sont placés sur le 0 de la piste de score.

Les tuiles 50/100 sont gardées à portée de main près du plateau de jeu.

En fonction du nombre de joueurs, chaque joueur prend devant lui les tuiles Influence suivantes :

Nombre de joueurs :	3	4
Tuiles Influence:	1, 1, 1, 2	1, 1, 2

Les tuiles Influence restantes sont placées près du plateau de jeu où elles forment la réserve personnelle des joueurs. Elles seront utilisées au cours de la partie. Les tuiles Influence doivent toujours être visibles pour tous les joueurs.

Pour finir, tous les joueurs piochent une carte Mission de la pile et la gardent cachée à la vue des autres joueurs.

Matériel des joueurs pour une partie à 4 joueurs :







Description et But du jeu

La Révolution est en marche, ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'elle n'éclate.

Nous sommes à Paris, quelques semaines avant cet évènement majeur, et les différentes factions de révolutionnaires se préparent à affronter l'inévitable. Elles tentent de renforcer leur influence à travers toute la ville en rassemblant des armes et en recrutant de nouveaux alliés. Le joueur qui réussit le mieux à exploiter son influence afin de faire des préparatifs à la Bastille et dans les Catacombes, tout en récupérant et en complétant ses cartes Mission remportera la partie de ce jeu sur le thème de la Révolution française.

Les joueurs ont la possibilité d'étendre leur influence dans 7 lieux différents de Paris en utilisant leurs tuiles Influence.



Chaque lieu octroie des bonus, comme de l'argent, des armes, des alliés ou encore des cartes Mission; tous étant nécessaires pour s'assurer la victoire.

Les tuiles Influence ont différentes valeurs allant de 1 à 4. Plus la valeur est grande, plus le joueur aura de chance d'effectuer son action le premier et plus il récupérera de bonus.



Les joueurs doivent donc utiliser leur influence judicieusement tout en gardant un æil sur les actions de leurs adversaires.

Déroulement de la partie

Une partie de Bastille se joue en 8 tours de jeu. A chaque tour de jeu, le premier joueur commence puis les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. A la fin du 4ème tour de jeu, un décompte intermédiaire a lieu, puis un décompte final après le 8ème tour de jeu. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Un tour de jeu est composé de 3 phases :

🔳 1. Placer ses tuiles Influence | 🔲 2. Évaluer les lieux | 📕 3. Evaluer les drapeaux 🚺 🕻 et préparer le tour de jeu suivant

Un tour de jeu en détails :

1. Placer ses tuiles Influence

Le joueur actif choisit une des tuiles Influence posées devant lui et la place sur un des 7 lieux du plateau de jeu. La tuile Influence est toujours placée sur la première case disponible, celle la plus à gauche.



Si toutes les cases d'un lieu sont occupées, il n'est plus possible de placer de tuile Influence dans ce lieu. Le joueur doit donc choisir un lieu différent qui possède encore au moins une case vide.



Un joueur a le droit de placer une de ses tuiles Influence dans un lieu où il en a déjà placé une auparavant dans le tour, sous réserve qu'il reste une case disponible.



Une fois que le joueur actif a placé sa tuile Influence, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de placer une des siennes. Cette action est répétée jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs tuiles Influence sur le plateau de jeu. Un joueur n'a pas le droit de passer son tour, il doit forcément placer une de ses tuiles dans un des lieux disponibles.

☐ 2. Évaluer les lieux

Une fois que tous les joueurs ont placé toutes leurs tuiles Influence, les 7 lieux du plateau de jeu sont évalués, l'un après l'autre en respectant leur ordre (1 en premier, 7 en dernier). Les lieux permettent aux joueurs qui y ont placé une tuile Influence de gagner différents bonus. Pour chaque lieu, commencez par déterminer l'ordre dans lequel les joueurs vont être évalués et donc l'ordre dans lequel ils vont récupérer les bonus associés à ce lieu. Le joueur qui a placé la tuile Influence avec la plus forte valeur est le premier à être évalué (même s'il n'est pas le premier à s'être placé sur le lieu). Le joueur qui a placé la tuile Influence avec la valeur la plus faible est le dernier à être évalué. Si un joueur a posé deux tuiles sur le même lieu, chaque tuile est évaluée séparément. En cas d'égalité, le joueur qui a placé sa tuile Influence sur la case la plus à gauche est évalué le premier. Le joueur évalué remporte le bonus associé au lieu choisi et replace sa tuile Influence devant lui. Dans certains lieux, le premier joueur à être évalué recevra un bonus supplémentaire. Si toutes les cases d'un lieu sont vides, personne ne reçoit de bonus.



Exemple : Ani (noir) est la première à effectuer son action car elle a placé la tuile Influence avec la valeur la plus élevée. Jan (bleu) et Alex (rouge) ont tous les deux placé une tuile Influence de valeur 1. Puisque Jan a placé sa tuile sur le lieu avant Alex, il joue en deuxième et Alex en troisième.

Les lieux:

معيد 1 Banque de Paris کونید

Ce lieu permet aux joueurs de gagner de l'argent dont ils auront besoin pour recruter de nouveaux alliés.

Le joueur multiplie la valeur de sa tuile Influence par 2 puis prend autant d'argent que le résultat obtenu.

Le premier joueur évalué reçoit en plus le marqueur premier joueur et devient immédiatement le premier joueur.



Exemple : Jan (bleu) est le premier à être évalué et gagne des pièces d'une valeur de 8 ainsi que le marqueur premier joueur. Ani (noir) gagne des pièces d'une valeur de 4 et Ulrich (blanc) d'une valeur de 2.

ాడుకి ② Notre Dame ఊట్లు

Ce lieu permet aux joueurs d'augmenter la valeur de leurs tuiles Influence afin d'être plus performants les tours suivants.

Le joueur prend sa tuile Influence et l'échange contre une tuile Influence de sa réserve de la valeur juste supérieure. Il prend la nouvelle tuile ainsi obtenue, la place devant lui et replace l'autre tuile dans la boite de jeu. Le premier joueur évalué gagne en plus un point de victoire, il avance son marqueur en conséquence sur la piste de score. Note: Si le joueur ne possède aucune tuile de la valeur juste supérieure à la tuile Influence qu'il a jouée dans sa réserve, il replace la tuile devant lui et rien ne se passe.



Exemple: Ulrich (blanc) est le premier joueur évalué et il échange sa tuile Influence d'une valeur de 2 contre une tuile Influence d'une valeur de 3 de sa réserve. Il gagne en plus 1 point de victoire. Alex (rouge) échange sa tuile Influence d'une valeur de 1 contre une tuile Influence d'une valeur de 2 de sa réserve.

🗫係 ③ Versailles 🎶

A Versailles, les joueurs pourront remporter des torches (armes bonus) ainsi que plein d'autres bonus.

Le premier joueur évalué choisit et prend un des deux bonus proposés. Le deuxième joueur doit prendre le bonus restant.



LES BONUS DES TUILES VERSAILLES:



Prenez 1 ou 2 torches de la réserve



Avancez votre marqueur de Bastille de 2 ou 3 cases sur la piste de la Bastille



Prenez des pièces pour une valeur de 3 ou 4



Prenez 1 ou 2 de vos cubes Homme de main et placez le(s) dans le sac



Gagnez 3 ou 4 points de victoire, et déplacez le marqueur en conséquence sur la piste de score

ൃഴ്യം (4) Catacombes പ്ര

Les hommes de main sont déployés dans les Catacombes afin de gagner des bonus supplémentaires très intéressants lors du décompte intermédiaire et du décompte final. Cependant, la répartition des bonus est basée sur la chance car les cubes Homme de main sont piochés aléatoirement dans le sac.

Le premier joueur évalué place deux de ses cubes Homme de main dans le sac, le second joueur n'en place qu'un.







Exemple : Puisque Jan (bleu) a placé deux tuiles Influence sur les Catacombes, il place trois de ses cubes Homme de main dans le sac.

小坂・小 (5) Place Louis みなべ

Sur la Place Louis, les joueurs partent à la recherche de nouveaux alliés qui les aideront pendant la Révolution.

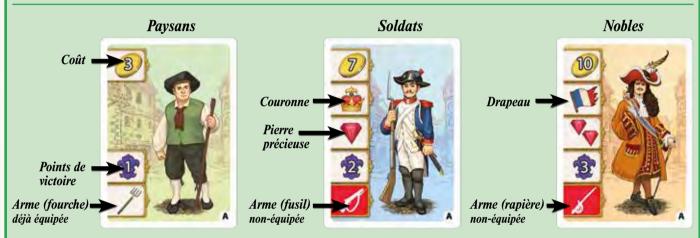
Le joueur choisit une carte Personnage parmi celles disponibles et paye le coût indiqué sur cette carte, moins la valeur de sa tuile Influence. Il place ensuite la carte Personnage visible devant lui. On ne rajoute pas de nouvelle carte après qu'un joueur en ait acheté une.

Si un joueur n'a plus assez d'argent ou n'est pas intéressé par les personnages disponibles, il a le droit de ne pas effectuer son action. Note: Si la valeur d'une tuile Influence est égale ou supérieure au coût d'une carte Personnage, le joueur prend la carte en question sans rien payer mais il ne reçoit pas non plus d'argent.



Exemple: Alex (rouge) est le premier joueur évalué et il choisit de prendre le Noble. Il doit payer 6 pièces puisqu'il a utilisé une tuile Influence d'une valeur de 4 (10-4 = 6). Puis Jan (bleu) et ensuite Ani (noir) choisissent chacun une carte Personnage parmi celles qui restent. Pour finir Alex (rouge) prend la dernière carte disponible.

LES TROIS GROUPES DE PERSONNAGES:

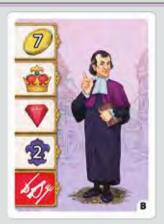


Sur chaque carte Personnage, on trouve le coût de la carte, le nombre de points de victoire qu'elle rapporte en fin de partie, ainsi que l'arme dont le personnage doit être équipé. Certains personnages possèdent déjà une arme, d'autres ont besoin d'être équipés avec une arme. Dans le cas où le personnage a besoin d'une arme, cette dernière est représentée sur un fond rouge. Les personnages peuvent également posséder plusieurs autres caractéristiques : On peut en effet trouver des couronnes, des pierres précieuses et des drapeaux sur les cartes. Tous ces symboles rapportent différents bonus qui sont très utiles, notamment à la fin des tours de jeu et pendant le décompte intermédiaire et le décompte final.

Il existe également un personnage joker, le moine.

Le moine peut se joindre à n'importe lequel des trois groupes. C'est au joueur de décider à quel groupe le moine doit s'ajouter, en fin de partie, juste avant le décompte final des points.

L'arme dont un moine doit être équipé dépendra du groupe dans lequel le joueur choisira de le placer.



Astuce: Vous pouvez ranger vos cartes Personnage en superposant légèrement les cartes d'un même groupe, cela vous permettra d'avoir un meilleur aperçu de ce que vous possédez.







ൃഗ്ഗട്ട് 6 Bastille പ്രാഹ

Les joueurs infiltrent la Bastille et récupèrent les armes tant convoitées. Plus le marqueur d'un joueur est avancé sur la piste de la Bastille et plus ce dernier gagnera de points de victoire lors du décompte intermédiaire et du décompte final. Il aura aussi la priorité quand viendra le moment de choisir les armes.

Le premier joueur évalué avance son marqueur de Bastille d'un nombre de cases égal à la valeur de sa tuile Influence plus un.

Le second joueur avance son marqueur de Bastille d'un nombre de cases égal à la valeur de sa tuile Influence.

Si un marqueur termine son déplacement sur une case déjà occupée, il reste tout de même sur cette case et est placé derrière le(s) marqueur(s) déjà présent(s). Il est considéré comme étant derrière le ou les autres joueurs présents sur la case.

Si le marqueur d'un joueur atteint la dernière case de la piste de la Bastille, il y reste et ne se déplace plus. Pour le reste de la partie, à chaque fois que le joueur aurait normalement dû avancer son marqueur de Bastille, il reçoit une pièce par case en compensation.



Exemple: Ulrich (blanc) déplace le premier son marqueur de Bastille de 4 cases (3+1) sur la piste de la Bastille. Puis Jan (bleu) ne se déplace que d'une seule case et termine son déplacement sur la même case qu'Ulrich. Il doit placer son marqueur derrière celui d'Ulrich.

معيدة (7) Etats Généraux جميعة

Les cartes Mission donnent aux joueurs des objectifs qui rapportent de nombreux points de victoire en fin de partie, pour peu qu'ils soient remplis.

Le premier joueur évalué reçoit des pièces pour une valeur de 2 puis prend la pile de cartes Mission, en choisit une et la garde face cachée devant lui.

Il remet ensuite la pile de cartes Mission à sa place.

Le deuxième joueur prend ensuite la pile et choisit à son tour une carte Mission (et il ne reçoit pas les pièces).

Important : Un joueur ne peut jamais posséder deux fois la même carte Mission.

Les cartes Mission sont expliquées en détails à la fin de ce livret de règles.





Exemple: Alex (rouge) est le premier joueur évalué et reçoit donc 2 pièces puis choisit la carte Mission "Majorité d'armes" de la pile.

Puis Ani choisit la carte Mission "Majorité de pierres précieuses".



3. Evaluer les drapeaux et préparer le tour de jeu suivant

Evaluer les drapeaux ******

Une fois que chaque lieu a été évalué, les bonus indiqués sur la tuile Bonus active sont attribués.

Les joueurs additionnent les drapeaux qu'ils possèdent sur leurs cartes Personnage. Le joueur qui possède le plus de drapeaux gagne le plus gros bonus (représenté du côté gauche), et le deuxième joueur avec le plus de drapeaux gagne le plus petit bonus (représenté du côté droit).

En cas d'égalité c'est le joueur qui possède le marqueur premier joueur qui l'emporte. S'il ne fait pas partie des joueurs à égalité, c'est le joueur situé le plus près du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre qui l'emporte.

Préparation du tour de jeu suivant

Puis, préparez le tour suivant en révélant la tuile Bonus suivante sur la piste de tours ; elle devient la tuile Bonus active. Replacez la tuile Versailles utilisée lors du tour dans la boite de jeu, puis révélez la tuile suivante. Retirez également toutes les cartes Personnage restantes sur la Place Louis et placez une nouvelle carte de la pile sur chaque case.

Le nouveau tour de jeu peut maintenant commencer.



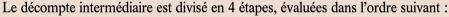
Exemple : Alex (rouge) et Ani (noir) sont à égalité pour le plus grand nombre de drapeaux. C'est Alex qui prend le plus gros bonus car il est le joueur assis le plus près d'Ulrich, qui possède le marqueur premier joueur. Alex (rouge) place donc deux de ses cubes Homme de main dans le sac et Ani (noir) n'en place qu'un seul.



Décompte intermédiaire et décompte final

A la fin du 4ème tour de jeu, un décompte intermédiaire des points a lieu, et un décompte final est effectué à la fin du 8ème tour de jeu.

Décompte intermédiaire :





Les pierres précieuses :

Chaque joueur gagne un nombre de points de victoire équivalent au nombre de pierres précieuses qu'il possède sur ses cartes Personnage et avance son marqueur en conséquence sur la piste de score.



Les couronnes :

Le (ou les) joueur(s) avec le plus de couronnes sur ses cartes Personnage gagne 3 points de victoire et avance son marqueur en conséquence sur la piste de score.



Les Catacombes :

1 : Un joueur désigné au hasard pioche un par un 5 cubes Homme de main dans le sac. Pour chaque cube Homme de main pioché, son propriétaire décide lequel des bonus disponibles sur les plateaux Catacombes il souhaite obtenir. Puis, il place le cube Homme de main sur le bonus choisi, et en applique l'effet immédiatement. Une fois que c'est fait -et seulement à ce moment là- un nouveau cube est pioché dans le sac. Un bonus recouvert par un cube Homme de main ne peut plus être choisi par un autre joueur.





Exemple : Le joueur possède au total 4 symboles pierre précieuse sur ses cartes Personnage et gagne donc 4PVs.







Exemple: Deux joueurs sont a égalité pour le plus grand nombre de couronnes, ils gagnent donc tous les deux



Exemple: Jan (bleu) est le premier à pouvoir choisir un bonus et il place son cube sur le bonus choisi, de façon à ce qu'il ne soit plus disponible pour les autres joueurs. Puis c'est au tour d'Alex (rouge) de choisir un bonus et il prend la torche.

2 : Une fois que les 5 bonus ont été récupérés, on s'occupe des cubes sur les plateaux Catacombes de la façon suivante :



Les cubes Homme de main retournent dans la réserve de leur propriétaire.



Les cubes Homme de main sont remis dans le sac

Retirez ensuite les deux plateaux Catacombes et placez-les dans la boite de jeu, ils ne seront plus utilisés pendant la partie. Lors du décompte final, les joueurs doivent choisir un des bonus représentés directement sur le plateau.



Exemple: Les trois cubes Homme de main sur le plateau de gauche retournent dans la réserve de leurs propriétaires tandis que les deux sur le plateau de droite sont remis dans le sac.





LES BONUS DES CATACOMBES:



Prenez des pièces pour une valeur de 3 ou 6



Gagnez 2, 3 ou 4 points de victoire et avancez votre marqueur en conséquence sur la piste de score



Avancez votre marqueur de Bastille d'1, 2 ou 3 cases sur la piste de la Bastille



Prenez une torche de la réserve



Augmenter d'un la valeur d'une de vos tuiles Influence



Prenez la première carte de la pile de cartes Personnage et ajoutez-la gratuitement à vos autres cartes Personnage



Prenez une carte Mission de la pile



Bastille:

Chaque joueur gagne un nombre de points équivalent au dernier nombre indiqué sur la piste de la Bastille qu'il a dépassé avec son marqueur de Bastille.

Puis, les joueurs récupèrent les tuiles Arme.

Le joueur en première position sur la piste de la Bastille commence, suivit par le joueur en deuxième position sur la piste de la Bastille, etc.

Le joueur en dernière position sur la piste de la Bastille est donc le dernier à récupérer des armes. Tous les joueurs sauf le dernier (et en commençant par le premier) récupèrent deux tuiles Arme de leur choix parmi celles disponibles. Le dernier joueur n'en récupère qu'une (celle qui reste).

Les personnages n'ont besoin d'être équipés avec une arme qu'à la fin de la partie.

Pour finir, piochez de nouvelles tuiles Arme et placez-les, faces visibles, sur la Bastille.

Nombre de joueurs :	3	4
Nombre de tuiles Arme :	5	7



Exemple:

Ulrich (blanc) et Jan (bleu) gagnent tous les deux 5 points de victoire tandis qu'Alex (rouge) et Ani (noir) n'en gagnent que 2.

Points de victoire gagnés

1.



3.

Exemple : Ulrich (blanc) est le plus avancé sur la piste de la Bastille et est donc le premier à choisir deux tuiles Arme.

Ani (noir) est la moins avancée sur la piste de la Bastille et elle récupère donc la tuile Arme qu'il reste une fois que tous les autres joueurs ont choisi.

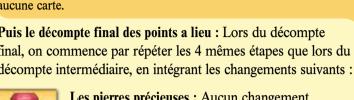
Décompte final:



Pour commencer, les joueurs doivent choisir à quel groupe de personnages ils veulent assigner leurs éventuels person-

nages joker, en commençant par le joueur situé à droite du premier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (le premier joueur est donc le dernier). Un personnage joker peut également être assigné à un groupe pour lequel le joueur ne possède aucune carte.

Puis le décompte final des points a lieu : Lors du décompte final, on commence par répéter les 4 mêmes étapes que lors du décompte intermédiaire, en intégrant les changements suivants :





Les pierres précieuses : Aucun changement

Les couronnes : Le joueur (ou les joueurs) qui possède le plus de couronnes gagne 5 points de victoire (au lieu de 3) et avance son marqueur en conséquence sur la piste de score.



Les Catacombes: Tous les cubes Homme de mains piochés dans le sac sont replacés dans la réserve de leurs propriétaires.



Bastille: On ne pioche pas de nouvelles tuiles Arme pour les placer sur la Bastille.



Exemple : Le joueur décide d'assigner un de ses moines au groupe des nobles, et l'autre au groupe des soldats.

Note: Si un joueur dépasse les 50 points de victoire sur la piste de score, il prend la tuile 50, la pose devant lui et repart à partir de la case 1 de la piste de score. S'il dépasse les 50 points de victoire une deuxième fois, il retourne sa tuile sur le côté 100. A la fin de la partie, il ajoute les points de son marqueur à son score.



Puis, les joueurs gagnent des points de victoire pour les éléments suivants :



Cartes Personnage:

Les joueurs additionnent les points de victoire de leurs cartes Personnage et avancent leur marqueur de score en conséquence sur la piste de score.





Cartes Mission:

Chaque joueur révèle ses cartes Mission et gagne autant de points qu'indiqué sur chacune des cartes Mission qu'il a remplies (voir la section cartes Mission à la fin de ce livret de règles).



Hommes de main:

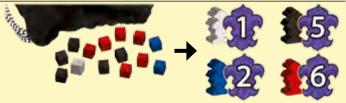
Videz le sac à côté du plateau de jeu. Chaque cube Homme de main qui était encore présent dans le sac rapporte un point de victoire à son propriétaire.



Pièces:

Pour chaque tranche de pièces d'une valeur de 3, les joueurs gagnent un point de victoire.









Armes:

Pour finir, les joueurs doivent maintenant équiper leurs personnages avec leurs tuiles Arme.

Les armes doivent être assignées aux personnages qui possèdent un symbole correspondant à l'arme concernée.

Un personnage joker ne peut être équipé qu'avec l'arme qui correspond à son groupe (par exemple, un râteau pour les paysans). Les torches sont des armes bonus et peuvent être assignées à n'importe quel personnage.

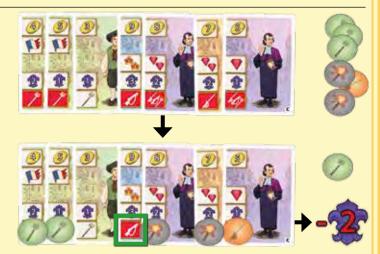
Chaque joueur qui possède au moins un personnage qui n'est pas armé perd des points de victoire, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Nombre de personnages sans arme :

Points négatifs :

<u>X</u> 1	2	3	4	5+
1 -2	2 -5	-9	-14	-20

Comme toujours, les joueurs déplacent leur marqueur de score en conséquence sur la piste de score.



Exemple:

Après que toutes les armes aient été assignées à leurs personnages respectifs, un soldat ne possède toujours aucune arme.

La tuile Arme restante (une fourche) ne peut pas être assignée au soldat car ils n'utilisent que des fusils. Le joueur perd donc 2 PVs.

Fin de partie

Le joueur avec le plus de points de victoire après le décompte final est celui qui a le mieux préparé sa faction pour la Révolution à venir. Il remporte donc la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'argent est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Variante : Missions secrètes

Changements lors de la mise en place :

Placez le plateau de Mission sur le plateau de jeu, comme indiqué sur l'illustration.

Mélangez les cartes Mission faces cachées, puis formez deux piles de la même taille, que vous placez, toujours faces cachées, sur le plateau de Mission.

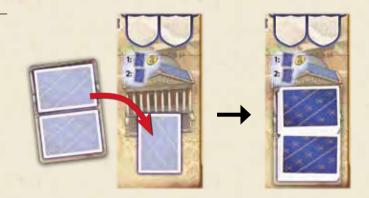
Les joueurs ne reçoivent pas de carte Mission en début de partie.

Changements pendant la partie :

L'évaluation des Etats Généraux est modifiée.

Le premier joueur évalué reçoit des pièces pour une valeur de 2, et prend une des deux piles de cartes Mission. Puis, il sélectionne une carte Mission dans la pile choisie et la garde face cachée devant lui. Il remet ensuite la pile de cartes Mission à sa place. Le deuxième joueur doit choisir une carte Mission dans l'autre pile (et il ne reçoit pas les pièces) puis il replace cette pile sur le plateau.

Si un joueur choisit le Bonus carte Mission pendant l'évaluation des Catacombes lors du décompte intermédiaire ou du décompte final, il doit choisir une des deux piles et prendre une Mission dans cette pile.





Exemple:

Ani (noir) choisit la pile placée en bas et Jan (bleu) est donc obligé de choisir la pile du haut.

Une fois qu'ils ont tous les deux choisi une carte, ils replacent les piles à l'endroit où il les ont prises.

Les cartes Mission

Chaque carte Mission donne au joueur qui la pioche un objectif qu'il devra avoir rempli à la fin de la partie pour gagner le nombre de points de victoire indiqué. Un joueur n'a pas le droit de posséder deux cartes Mission identiques. Les cartes Mission sont divisées en deux catégories : les majorités et les séries. Note : Un personnage n'a pas besoin d'être équipé d'une arme pour remplir un objectif. De plus, une carte Personnage peut être utilisée pour remplir plusieurs objectifs différents. Important: Un objectif n'a besoin d'être rempli au'à la fin de la partie.

Les cartes Mission maiorité: Pour toutes les cartes maiorité, les joueurs doivent comparer leurs résultats. Si le joueur qui possède la carte est aussi celui qui possède le plus -ou est le deuxième joueur qui possède le plus- de l'objet indiqué sur la carte, il gagne le nombre de points de victoire correspondant. Un joueur qui ne possède pas la carte Mission ne peut jamais gagner de points de victoire, même s'il est celui qui possède le plus de l'objet indiqué sur la carte. Comme il y a deux exemplaires de chaque carte Mission majorité, il est possible que deux joueurs gagnent des points pour un même objectif. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première ou la deuxième place, ils gagnent tous les points correspondants. Les cartes suivantes rapportent des points de victoire aux joueurs qui les possèdent, s'ils ont le plus ou s'ils sont les deuxièmes à avoir le plus de :

Groupes de personnage :



...cartes qui correspondent au groupe du personnage indiqué; les cartes personnage bonus assignées à un groupe de personnage comptent comme faisant partie de ce groupe.

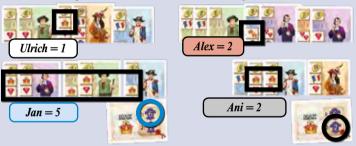


Exemple : Ulrich (blanc) et Jan (bleu) possèdent tous les deux le plus de cartes Nobles. Jan a choisi d'assigner ses deux moines au groupe des Nobles pour réussir son objectif. Puisqu'ils sont à égalité, ils gagnent tous les deux 6 PVs.

Couronnes:

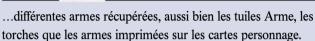


...couronnes présentes sur les cartes Personnage.



Exemple : Jan (bleu) est le joueur avec le plus de couronnes et gagne donc 6 PVs. Alex (rouge) et Ani (noir) sont à égalité à la seconde place avec deux couronnes chacun. Comme Ani est la seule à posséder la carte Mission "majorité de couronnes", elle est aussi la seule à gagner les 2 PVs pour la seconde place.

Armes:





Exemple: Alex (rouge) possède 4 tuiles Arme, 2 torches et une carte avec un Paysan déjà armé. Comme il est le joueur qui possède le plus d'armes, il gagne 7 PVs.

Pierres précieuses : 5



...pierres précieuses présentes sur les cartes Personnage.



Exemple : Ulrich (blanc) et Alex (rouge) sont à égalité pour le plus de pierres précieuses. Comme Ulrich est le seul qui possède la carte Mission "majorité de pierres précieuses", il gagne 6 PVs. Ani (noir) arrive en seconde position et comme elle possède également la carte Mission "majorité de pierres précieuses", elle gagne 2 PVs.

Les cartes Mission séries: Pour remplir la mission d'une carte série, le joueur doit posséder les cartes Personnage du (des) groupe(s) requis et de la valeur demandée. Les cartes bonus assignées à un groupe de personnages comptent comme faisant partie de ce groupe.

Un groupe de personnages :



Le joueur doit posséder les trois cartes Personnage de la valeur demandée pour le groupe de personnages concerné.





Deux de chaque groupe de personnages : **IM**



Le joueur doit posséder au moins deux personnages de chaque groupe (au moins 6 cartes au total). Dans ce cas, la valeur des personnages n'est pas importante.



			AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF
Bastille	Zwischen- und Endwertung Übersicht	Interim and final scoring overview	Récapitulatif des décomptes intermédiaire et final
Magaine			
♥: ★	Jeder Edelstein ist einen Punkt wert	Each gem is worth 1 VP	Chaque pierre précieuse rapporte 1 PV
max 🚉 : 🛐	Der oder die Spieler mit den meisten Kronen erhalten 3 Punkte	The player(s) with the most crowns get(s) 3 VP	Le (ou les) joueur(s) qui possède(nt) le plus de couronnes gagne 3 PVs
*: 5	5 Gefolgsleute erhalten Boni von den Katakomben- Tableaus	5 henchmen cubes get bonuses from the catacomb boards	5 cubes Hommes de main sont piochés et leurs propriétaires obtiennent des bonus parmi ceux des plateaux Catacombes
** : * *	Die Spieler erhalten Punkte von der Bastille-Leiste sowie Waffenplättchen	Players get VP from the Bastille track as well as weapon tiles	Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur avancée sur la piste de la Bastille ainsi que des tuiles Arme
280 280:1	Nach der Zwischenwertung werden die Katakomben-Tableaus zurück in die Box gelegt und neue Waffenplättchen in der Bastille ausgelegt	After interim scoring, remove the two catacomb boards back to the box and replenish the weapon tiles in the Bastille	Une fois le décompte intermédiaire terminé, remettez les deux plateaux Catacombes dans la boite de jeu et placez de nouvelles tuiles Arme sur la Bastille
•••••			
\$7/8/8	Mönche müssen den Charaktergruppen zugeordnet werden	Sort monks into one character group	Les moines doivent être assignés à un groupe de personnages
6 V: 1	Jeder Edelstein ist einen Punkt wert	Each gem is worth 1 VP	Chaque pierre précieuse rapporte 1 PV
max 🏝 : 🟂	Der oder die Spieler mit den meisten Kronen erhalten 5 Punkte	The player(s) with the most crowns get(s) 5 VP	Le (ou les) joueur(s) qui possède(nt) le plus de couronnes gagne 5 PVs
8:5	5 Gefolgsleute erhalten Boni aus den Katakomben auf dem Spielplan	5 henchmen cubes get bonuses from the catacombs on the game board	5 cubes Hommes de main sont piochés et leurs propriétaire obtiennent des bonus parmi ceux du plateau Catacombes
: 2 %	Die Spieler erhalten Punkte von der Bastille-Leiste sowie Waffenplättchen	Players get VP from the Bastille track as well as weapon tiles	Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur avancée sur la piste de la Bastille ainsi que des tuiles Arme
1 : 3	Jede Charakterkarte gibt die aufgedruckten Punkte	Each character card awards the depicted VPs	Chaque carte Personnage rapporte le nombre de points de victoire indiqué sur la carte
1 : 2	Die Spieler erhalten die Punkte von ihren Auftragskarten. Bei Gleich- stand gibt es die vollen Punkte für Spieler mit der entsprechenden Karte	Players get VPs based on their fulfilled mission cards. If there is a tie, all tied players with the corresponding card get the full VPs	Les joueurs obtiennent les points de victoire indiqués sur les cartes Mission qu'ils ont remplies. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité qui possèdent la carte concernée gagnent les points de victoire.
1 : 1	Jeder Gefolgsmann im Beutel ist einen Punkt wert	Each henchmen cube still in the bag is worth 1 VP	Chaque cube Homme de main toujours présent dans le sac rapporte 1 PV à son propriétaire
3:1	Je einen Punkt für Münzen im Wert von 3	1 VP for coins of total value of 3	Les joueurs gagnent 1 PV pour chaque tranche de 3 pièces qu'ils possèdent

Minuspunkte für jede unbewaffnete Charakterkarte

Negative VPs for each character card that has no corresponding weapon tile on it

Les joueurs perdent des points de victoire pour tous leurs

personnages qui ne sont pas armés

