

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





Les corporations au pouvoir

Matériel de jeu et préparation du jeu

1 plateau de jeu – qui affiche 6 villes qui seront recouvertes de différents quartiers au cours du jeu. Au milieu se trouvent une **barre de comptage** pour marquer les points, deux **champs pour y déposer les cartes** et de la place pour les différents pions en bois.

28 cartes dorées qui offrent au premier joueur des possibilités d'actions exceptionnelles. Les « **cartes dorées** » sont triées selon leur dos en une **pile « A »** et une **pile « B »**, battues séparément et placées face cachée au milieu du plateau de jeu. Pile « B » vers le bas, pile « A » dessus. Le champ voisin offre de la place pour la pile de défausse.

Chaque joueur choisit l'une des quatre corporations de joueurs (bleu, jaune, vert ou rouge) et reçoit le matériel correspondant, reconnaissable aux armes de la corporation.

16 quartiers (avec centre-ville),

11 cartes argentées, 1 pion.

Chacun pose ses quartiers, triés selon leur forme, bien visibles devant soi. Le **centre-ville est posé au milieu** de l'une des six villes sur le plateau de jeu ; on pioche les cartes sans les montrer aux autres joueurs.

Les deux **centres-villes Utrecht et Luik** sont placés au milieu des deux villes restantes.



Maitre de corporation imprimé



Cartes dorées

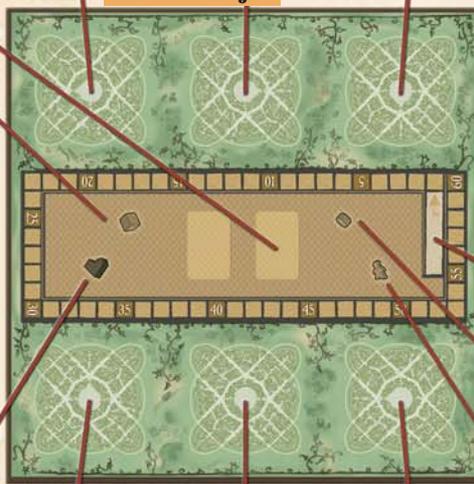
pile A et pile B



3 centres-villes



Plateau de jeu



10 pions de chantier

indiquent que les quartiers sont « encore en construction ».



15 quartiers de la corporation grise

sont étalés bien visiblement sur un côté du plateau de jeu.

La corporation grise, neutre, peut être posée par tous.



4 pions « cathédrale »

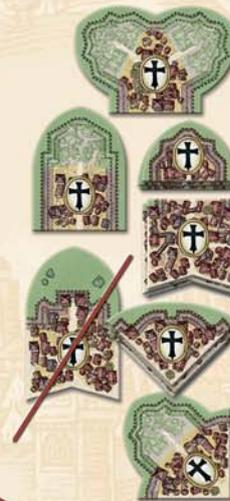
revalorisent les quartiers d'Église.



2 maîtres de corporation imprimés



3 centres-villes



13 quartiers « Église »

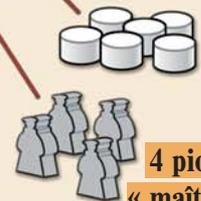
sont étalés sur un côté du plateau de jeu. Ils revalorisent une ville et peuvent être employés par tous les joueurs.

5 pions de comptage

pour marquer les points.



6 cylindres en bois indiquent les villes décomptées.



4 pions « maîtres de corporation »

Les maîtres de corporation peuvent emporter la décision en cas d'égalité.

9 petits cartons (non illustrés) sont préparés. Ils seront joués quand on ne peut plus construire de terrain selon les règles.

Quand on joue à trois, on n'a pas besoin du matériel d'une corporation de joueurs (quartier, cartes de jeux et pion). Tous les joueurs retirent de leurs cartes la carte de la ville qui ne joue pas. La carte correspondante est aussi retirée des cartes dorées. Une ville reste vide sur le plateau de jeu.

La bataille des Éperons d'or, qui eut lieu le 11 juillet 1302 près de Courtrai, marqua la naissance de la révolution corporative flamande. Les corporations des tisserands, foulons, teinturiers et coupeurs de toile étaient accourues à l'aide du comte de Flandre pour chasser les armées du roi de France Philippe le Bel, qui occupaient toute la Flandre. En récompense, on accorda aux corporations une autonomie complète et une participation au pouvoir dans les villes. Encouragées par les événements de Bruges (Brugge), Gand (Gent)

et Ypres (Ieper), les corporations artisanales d'Utrecht au Nord et de Liège (Luik) au Sud, dans cette dernière ville avec le soutien de l'Église, s'emparèrent elles aussi du pouvoir. Mais alors, les corporations se mirent à se disputer la primauté dans les villes. C'est à ce moment-là que vous intervenez dans le but de répartir si habilement votre pouvoir, c'est-à-dire vos quartiers, dans les villes qu'à la fin, ce sera vous qui exercerez la plus grande influence en Flandre.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en parties. Chaque partie se compose de six étapes successives. Le joueur le plus âgé est le premier joueur initial et commence. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 1. Le premier joueur tire une carte dorée
- 2. Choisir une carte d'action
- 3. Découvrir des cartes / déterminer la succession des coups
- 4. Exécuter une action
- 5. Action du premier joueur
- 6. Compter les points et changement de premier joueur

1. Le premier joueur tire une carte dorée

Le premier joueur tire la carte dorée du dessus, la regarde et la pose devant lui face cachée.

2. Choisir une carte d'action

Tous les joueurs cherchent à présent, chacun pour soi, la carte d'action qu'ils veulent jouer dans cette partie. Tous ont à leur disposition le même jeu de cartes. Il se divise en:

Cartes d'action

- Les « Cartes de ville » correspondant aux villes en jeu ;
- une carte « Chantier » (affectée à aucune ville précise) ;
- ainsi qu'une carte « Prendre en mains », qui sert à reprendre en mains ses propres cartes jouées.

Cartes d'influence

- Chacun dispose de trois cartes « Influence » avec lesquelles on tente de passer devant. En plus de la carte d'action, on peut jouer une ou plusieurs cartes d'influence.

3. Découvrir des cartes / déterminer la succession des coups

Tous les joueurs découvrent en même temps les cartes qu'ils ont choisies.

Le joueur qui possède le plus de cartes choisies réalise en premier son action, puis celui qui arrive en deuxième position pour le nombre de cartes, etc. Si plusieurs joueurs ont joué autant de cartes, celui d'entre eux qui est le plus proche du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, commence. Si chacun n'a joué qu'une carte, le premier joueur commence.

Les cartes d'influence jouées sont retirées du jeu.

Les armes en jeu:



Remarque: si un joueur tire la carte de ville dorée d'une ville déjà décomptée, elle est retirée du jeu et le joueur tire alors une nouvelle carte dorée.

► Chaque joueur choisit une carte d'action ... Carte « Prendre en mains »



Cartes de ville



Carte « Chantier »

► ... et autant de cartes d'influence qu'ils le désirent.

Remarque: les cartes choisies sont posées sur la table et cachées avec la main. Personne ne peut donc remarquer si une carte a été jouée ou plusieurs.

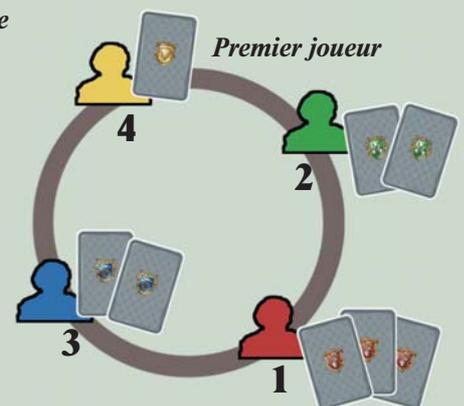


Cartes d'influence

Premier joueur Jaune ne joue qu'une seule carte. Vert et bleu jouent 2, Rouge joue 3 cartes.

Il s'ensuit pour cette partie la succession suivante:

Rouge commence, c'est ensuite au tour de Vert (parce qu'il est assis le plus près du premier joueur) avant Bleu. Jaune arrive à la fin.



4. Exécuter une action

Conformément à la succession des tours qui vient d'être fixée, les joueurs exécutent maintenant **successivement** une action pour laquelle ils ont joué la carte correspondante.

Il n'est pas permis de ne pas passer à l'action.

Si une carte d'action n'est pas réalisable, elle est tout de même considérée comme jouée. Il n'y a pas de substitut à l'action.

Chacun pose la carte qu'il vient de jouer face devant soi.

On dispose des actions suivantes:

Action avec « Carte de ville » :

► **Construire un quartier de ville / Terminer chantier**

Le joueur doit retirer de son stock **un quartier à lui, un gris ou quartier d'Église** et construire dans la ville que montre la carte qu'il vient de jouer.

A titre d'alternative, il peut **supprimer un chantier** dans la ville en question, si ce dernier est érigé dans un quartier qui lui appartient, un quartier gris ou un quartier de l'Église. Le pion chantier retourne dans le stock général. Le quartier correspondant est ainsi **terminé**.

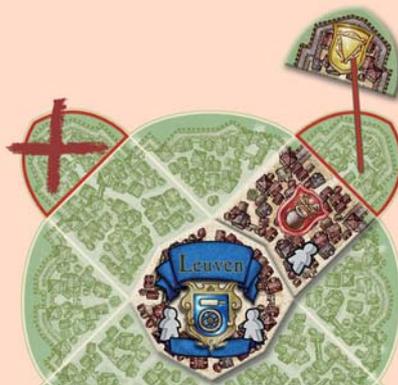
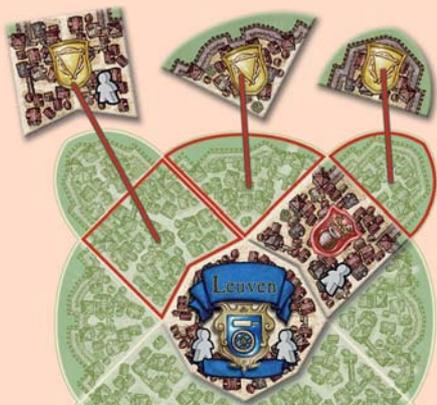


Le joueur de la corporation jaune construit à Louvain (Leuven) son propre quartier jaune, un quartier de la corporation grise ou un de l'Église.

Remarque: si un quartier n'est plus dans le stock, il ne peut plus non plus être placé. Les quartiers une fois construits ne peuvent plus être démolis.

Règles de construction pour les quartiers

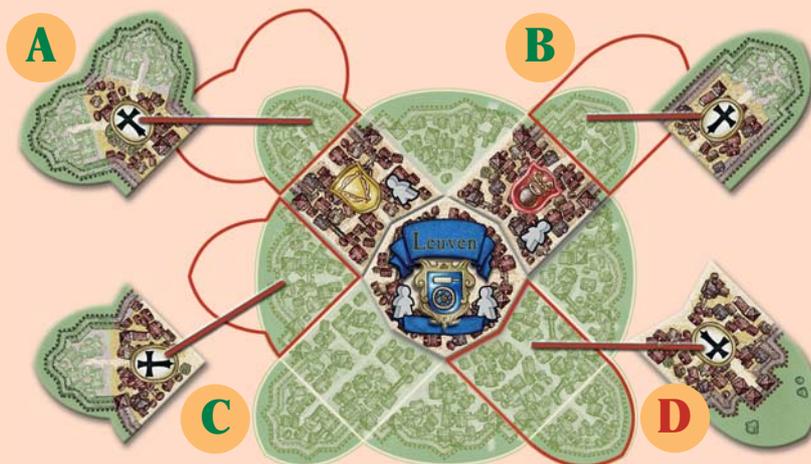
1. Un quartier ne doit être posé que sur un terrain de **forme correspondante**.
2. Chaque quartier doit être placé de manière à ce qu'un côté long borde un quartier/chantier déjà construit.
3. Des quartiers ayant les mêmes armes **ne doivent pas se toucher**.



Quartiers d'Église à format spécial

Quatre quartiers de l'Église ont un format spécial. Ils peuvent être construits **comme les autres quartiers de l'Église**. L'illustration ci-contre montre de quel genre de terrain fait partie chacun de ces quartier spéciaux.

Ces quartiers d'Église modifient la taille d'une ville selon leur emplacement. « A », « B » et « C » créent 1 ou 2 nouveaux terrains (on peut maintenant y construire d'autres quartiers) – « D » au contraire supprime un terrain.



► **Action avec carte « Chantier » :**

Construire un chantier

Le joueur peut placer un quartier à lui, un quartier gris ou un quartier d'Église dans une ville **quelconque**. Dans ce cas aussi, les règles de construction s'appliquent. Sur le quartier placé, on pose un pion de chantier tiré du stock général.

Si **aucun pion** n'est disponible à ce moment-là, le quartier ne peut pas être érigé.

On érige un chantier dans une ville quelconque ; cela assure au joueur le terrain à bâtir qui s'y trouve. Tous les joueurs peuvent achever les chantiers de la corporation grise et de l'Église.



Un de ces quartiers est érigé comme chantier.



Un pion chantier est placé sur le quartier.

► **Action avec carte « Reprendre en mains » :**

Reprendre en mains les cartes d'action

Le joueur reprend en mains les cartes d'action qu'il a jouées, y compris la carte « Reprendre en mains ».

Remarque: La carte d'action « Prendre en mains » peut aussi être jouée lorsqu'on n'a aucune carte jouée. Ce tour-là, on n'exécute aucune action.

■ **5. Action du premier joueur**

Le premier joueur découvre maintenant sa **carte dorée**. S'il s'agit d'une **carte d'influence**, il la prend en mains et peut l'utiliser au cours du jeu comme ses autres cartes d'influence.

S'il ne s'agit pas d'une carte d'influence, il la pose face visible à côté de la pile de cartes dorées. Il faut maintenant qu'il exécute l'action indiquée par cette carte.

On a à sa disposition les **cartes d'action dorées** suivantes :

- « Cartes de ville »: on doit poser **uniquement** des quartiers de la **corporation grise** ou de l'**Église** ou bien achever leur **chantier**.
- « Chantier »: On peut **seulement** ériger des chantiers avec des quartiers de la **corporation grise** ou de l'**Église**.
- « Prendre en mains »: a le même effet que la carte d'action correspondante.
- « Construction de la cathédrale »: Le joueur construit une cathédrale dans un **quartier de l'Église** quelconque placé (avec ou sans chantier) qui ne possède **pas encore de cathédrale**.
- « Maître de corporation »: Le joueur place un pion « maître de corporation » sur un **quartier** quelconque **lui appartenant** ou bien une de la **corporation grise**, peu importe qu'il s'y trouve un chantier ou non. Plusieurs maîtres de corporation sont représentés sur un quartier.



Carte dorée « Influence »



Cartes de ville dorées



Carte dorée « Chantier »



Carte dorée « Prendre en mains »



Carte dorée « Construction de cathédrale »



Carte dorée « Maître de corporation »

■ **6. Compter les points et changement de premier joueur**

Il peut arriver qu'un terrain ne puisse plus être construit parce qu'il n'y a plus de quartier correspondant. Dans ce cas, on y place un **carton** correspondant. Cette ville a alors un ou deux terrains à construire de moins.



Les terrains qui ne peuvent plus être construits sont découverts.

Les quartiers avec des cartons ne seront pas comptés.

Quand fait-on le décompte d'une ville ?

Quand tous les terrains à bâtir libres d'une ville ont été construits, cette ville est décomptée et évaluée à l'étape 6.

Combien de points apporte une ville ?

On commence par déterminer la valeur de la ville, les quartiers avec des terrains à bâtir ne sont pas pris en compte parce qu'ils ne donnent pas de points.

- Chaque quartier d'une corporation donne 1 point.
- Chaque quartier d'une église donne 2 points.
- Chaque quartier d'une église donne 3 points.

Qui obtient les points de la ville ?

Pour chaque corporation représentée dans la ville, on compte les quartiers terminés. La corporation qui compte le plus de quartiers dans cette ville est classée première, celle qui en compte un peu moins occupe la deuxième place, etc.

Place 1 obtientla valeur de la ville
Place 2 obtientla moitié de la valeur de la ville
Place 3 obtient4 points
Place 4 obtient2 points
Place 5 obtient0 points

Remarque: la corporation grise neutre obtient aussi des points si elle représentée en conséquence dans la ville. Ses points sont aussi marquées sur la barre de comptage.

Match nul

Si plusieurs corporations présentent le même nombre de quartiers, celui qui dispose de plus de maîtres de corporations (imprimés ou comme pions) dans ses quartiers terminés de cette ville, obtient la meilleure place. S'il y a aussi égalité, toutes les corporations concernées obtiennent seulement les points de la place conjointe la plus petite.

Les points obtenus sont marqués sur la barre de comptage avec les armes corporatives correspondantes.

On pose alors un cylindre en bois sur le centre de la ville décomptée. Aucune action n'y a plus lieu. Les pions de terrains à construire éventuellement existants reviennent dans le stock général.

Lorsqu'on a fait tous les comptes, la partie est terminée et le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient nouveau premier joueur.

Exemple d'un décompte de ville

Bleu joue en premier. Il joue la carte de ville Louvain et place le dernier quartier qui manque encore. La carte dorée qu'il utilise alors lui permet de placer un maître de corporation qu'il place sur un quartier de la corporation grise.

La valeur de la ville est comptée

11 quartiers des corporation terminés = 11 points
1 quartier d'Église sans cathédrale = 2 points, plus
1 quartier d'Église avec cathédrale = 3 points ;
en tout donc 16 points.



Le classement des corporations est constaté :

Bleu a 3 quartiers, c'est la majorité, donc 1ère place. Toutes les autres corporations ont respectivement 2 quartiers terminés. On compare maintenant le nombre des maîtres de corporation. Jaune peut présenter 3 maîtres de corporation et arrive donc une place derrière Bleu, donc à la 2ème place.

Les autres corporations (rouge, verte et les grises neutres) sont à égalité absolue (chacune 2 quartiers et 1 maître de corporation) et occupent donc conjointement les places 3 à 5.

Distribution des points des corporations

Bleu obtient 16 points pour la 1ère place.

Jaune obtient 8 points pour la 2ème place.

Rouge, Vert et Gris obtiennent 0 point pour leur dernière place conjointe (5).

Remarque: Les joueurs peuvent retirer les cartes de ville des villes décomptées.

Fin du jeu et compte des points final

Le jeu prend fin après la sixième étape lorsqu'il ne reste plus sur le plateau de jeu qu'un seul terrain au maximum ou que la pile des cartes dorées est épuisée.

On découvre alors les éventuels terrains libres qui restent encore.

On procède ensuite à l'évaluation de toutes les villes qui

n'ont pas encore été décomptées.

Celui qui a en mains le plus grand nombre de cartes d'influence obtient 3 points supplémentaires. Si c'est le cas de plusieurs joueurs, chacun obtient les trois points.

Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.

Règles du jeu pour 2 personnes

On applique les règles de base, mais avec les modifications suivantes:

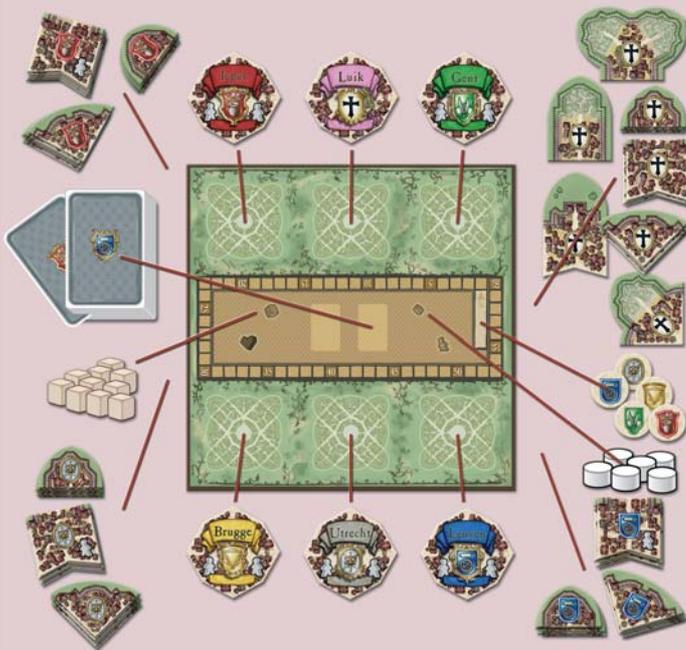
Préparation du jeu

Les joueurs reçoivent le matériel de la corporation de leur choix, mais sans les trois cartes d'influence.

Le matériel général (tous les quartiers de la corporation grise et de la ville) est préparé, mais sans les quatre images de la cathédrale, les quatre images de maître de corporation et les cartes dorées.

Le matériel dont on n'a pas besoin est retiré du jeu.

Il ne reste plus que le matériel de deux corporations. Ces corporations sont appelées «corporations sous influence».



Dans cet exemple, rouge et bleu sont les «corporations sous influence».

« Corporations sous influence »

Chaque joueur choisit l'une des deux «corporations sous influence» dont les points lui seront crédités à la fin du jeu.

Les deux centres-villes de ces deux corporations sont aussi placés sur le plateau de jeu. Les autres quartiers (respectivement 15 pièces) sont préparés bien en vue près du bord du plateau.

Pour ce qui concerne les cartes à jouer, les six cartes de villes respectives et la carte de chantier (14 cartes au total) sont bien mélangées et placées au milieu du plateau de jeu sous forme d'une seule pile de cartes face cachée.

Déroulement du jeu

Les joueurs exécutent leurs deux actions à tour de rôle.

Exécuter des actions

Le joueur dont c'est le tour a toujours deux actions qu'il exécute dans un ordre quelconque.

• Une action avec sa propre corporation

On joue une carte qu'on a en mains et exécute une action correspondante conformément aux règles de base.

• Une action avec les «corporations sous influence»

On tire la plus haute carte de la pile au milieu du plateau de jeu et exécute une action en conséquence. La carte est ensuite posée face ouverte à côté de la pile.

Si on ne peut procéder à aucune action autorisée avec cette carte, on passe. Ce tour-ci, le joueur ne procédera à aucune action avec les « corporations sous influence ».

Seule exception: quand on tire la carte d'une ville déjà décomptée. Ensuite, cette carte est retirée du jeu et le joueur peut tirer une nouvelle carte.

Lorsque la pile est épuisée, les cartes posées sont battues et constituent une nouvelle pile face cachée. Une fois que les cartes ont été battues, on peut en prendre une.

Compte des points

Il peut arriver qu'un chantier ne puisse plus être construit parce qu'il n'y a plus de quartier adéquat. Dans ce cas, on y place un carton correspondant. Cette ville a alors un ou deux chantiers de moins.

Si le joueur dont c'est le tour occupe le dernier chantier d'une ville, cette dernière est évaluée une fois qu'il a joué.

Remarque: si le joueur dont c'est le tour occupe même le dernier chantier des deux villes, ces deux villes seront naturellement décomptées après son tour.

La répartition et le nombre de points seront déterminés séparément pour les cinq corporations et marqués en conséquence sur la barre de comptage.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque soit il n'y a plus de terrain à bâtir libre ou bien lorsque tous les terrains à bâtir encore libres ne peuvent être occupés que par des quartiers des « corporations sous influence ».

On fait alors l'évaluation de toutes les villes qui n'ont pas encore été décomptées.

Chacun additionne les points de sa corporation et de la corporation sous son influence. Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.