

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).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Bastide

3-5 joueurs

60 à 90 minutes par partie

12 ans et plus

## SECTION 1 - INTRODUCTION

### Contexte historique

Ce jeu se situe quelque part dans le Sud Ouest de la France pendant la Guerre de Cent Ans. Le Roi de France vient d'ordonner la fondation d'une nouvelle Bastide. Cette communauté naissante attire déjà nombre de convoitises.

Les Français et les Anglais vont se disputer ces terres nouvellement mises en valeur. Ces 2 royaumes cherchent à étendre leur territoire sur le Sud Ouest encore Occitan.

L'Eglise Catholique, elle, y verra un moyen d'asseoir sa suprématie. Elle ne souhaite pas voir se répéter des mouvements de sédition comme l'hérésie Cathare.

Enfin, il y aura aussi les centaines de serfs qui y afflueront pour s'affranchir du monde féodal. De façon à assurer leur peuplement, chaque fondation de bastide s'accompagnait de la rédaction de Chartes. Ces documents garantissaient les droits de leurs futurs habitants.

Chaque bastide était dirigée par une Jurade, équivalent d'un conseil municipal, et composée de membres choisis par la population. Un des membres de cette Jurade était élu Bayle, et avait en charge de représenter la population auprès de l'autorité contrôlant les terres de la Bastide.

Dans ce jeu, les joueurs représentent la Jurade de la nouvelle bastide dont les rues viennent à peine d'être tracées. Chacun essaye d'étendre son influence sur la ville afin de pouvoir se faire élire Bayle en fin de partie.

### Résumé d'une partie

Les joueurs développent leur ville en y accueillant des nouveaux habitants. Ils gèrent collectivement les Deniers publics reçus des impôts. Cet argent sert à édifier des fortifications, des bâtiments religieux, etc. Chacun gagne de l'influence en contribuant à la construction de ces équipements. Le jeu se termine quand tout les équipements de la ville sont en chantier. Le joueur ayant la plus grande influence se fait élire Bayle et remporte le jeu.

Cependant, les troupes anglaise se regroupent dans leur camp non loin de la ville. L'armée de « l'Anglois » grossit au cours de la partie et assiègera la bastide si elle devient assez puissante. Dans ce cas, le jeu s'arrêtera prématurément. Le sort de la ville dépendra alors des fortifications déjà construites. Si les murs sont trop faibles, la ville devient possession de l'Anglois.

L'allégeance de la ville en fin de partie est un élément primordial du jeu. Les influences de chacun seront comptées de manière radicalement différente selon que la ville reste française ou devient anglaise. Chacun bénéficiera d'une fin de jeu française ou anglaise selon la manière dont il aura réussi à développer son influence. Il s'agit alors de trouver des alliés au sein de la Jurade pour être certain de conclure le jeu de la manière la plus avantageuse.

### Matériel

- 1 plateau de Ville;
- 1 plateau du Camp Anglois;
- 1 plateau de Caisse Commune ;
- 3 cartes de majorité.
- 36 pions Maisons;
- 16 pions Anglois (1x4 points, 2x3 points, 5x2 points et 8x1 point);
- 6 pions Incendies;
- 1 sac de coton;
- 9 pions d'équipements (1 halle, 1 église, 1 chapelle, 1 monastère, 1 maladrerie, 4 fortifications);
- 100 pions d'influence (20x5 couleurs);
- 48 pions Sacs de Deniers (30x1, 12x3 et 6x5);

## SECTION 2 - DESCRIPTION DU MATERIEL

### Le Plateau.

Il représente la future bastide, divisée en 12 îlots carrés ou "Moulons".

Chaque Moulon peut recevoir 3 maisons (a).

Un des Moulons centraux est utilisé comme Place du Marché (b), ou "Carra".



### Les Pions d'Influence.

Chaque joueur reçoit sa propre couleur de pion. Ils sont posés sur les cercles des équipements de la ville. Ils représentent l'influence que vous avez chacun engrangé en faisant construire ces équipements.

### Les 4 équipements militaires.

Ce sont les fortifications de la ville. Ces 4 pions sont posés en bordure de la ville.

Les 2 pions avec une tour sont les petits cotés de la bastide (k1), et les 2 pions sans tour sont les longs cotés de la bastide (k2).

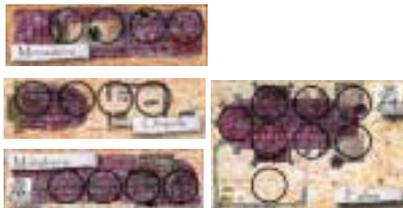
x2 

x2 

### Les 4 équipements religieux

Ils sont au nombre de 4 : l'église, la chapelle, le monastère et la maladrerie.

Ils sont construits dans les Moulons, tout comme les pions Maison (i et j).



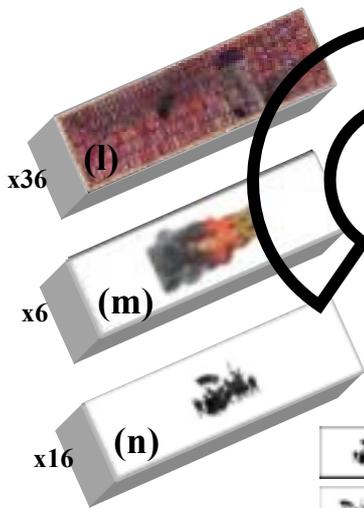
### Les 6 équipements de voirie

Ces équipements regroupent :

- Les 5 rues (de (c) à (g)). Les rues ne sont pas représentées par des pions mais sont directement dessinées sur le plateau.

- La Halle du marché. La Halle est obligatoirement construite sur la Carra (h).





### Le Sac.

Il contient au départ les 48 tuiles suivantes :

- 36 tuiles **Maison** (l),
- 6 tuiles **Incendie** (m)
- 16 tuiles **Anglois** (n).

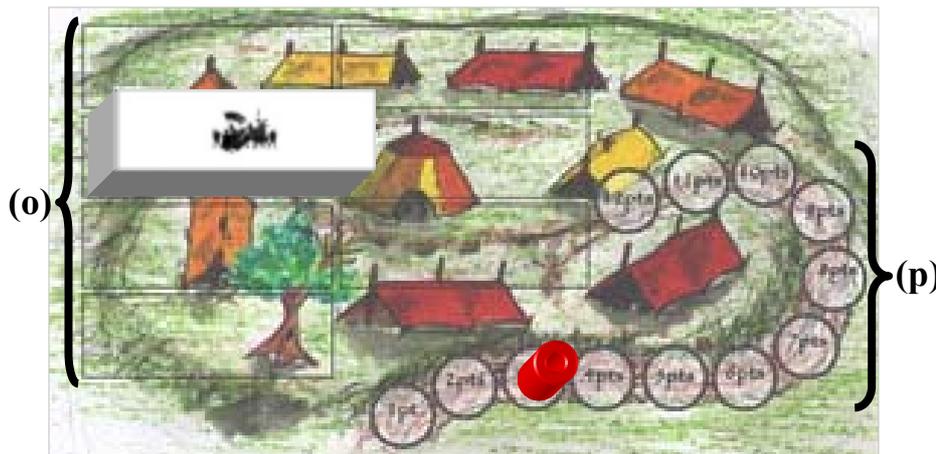
Il y a 4 types de tuiles Anglois, avec 1, 2, 3 ou 4 dessins .



### Le plateau du Camp Anglois

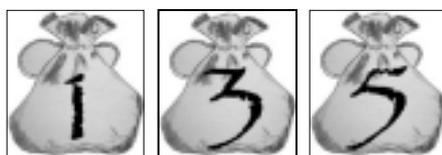
Sur sa partie gauche, 7 rectangles servent à poser les pions Anglois (o).

Sur sa partie droite, 12 cercles numérotés de 1 à 12pts servent à poser vos pions d'Influence (p).



### Le plateau de la Caisse Commune.

Il sert à entreposer les pions de Sacs de Deniers. Ces pions seront nommés SdD dans la suite de la règle. Il y a 3 valeurs de pions SdD : 1, 3 et 5.



### Les 3 Cartes de Majorité.

Elles représentent le soutien apporté à un joueur par le Roi (q), le Pape (r) et les marchands de la ville (s).



(q) 4 Points



(r) 4 Points



(s) 11 Points

## Préparation du jeu

- 1) Placez les 3 plateaux (la Ville, le Camp Anglois et la Caisse Commune) au centre de l'aire de jeu.
- 2) Préparez le sac et ses 48 tuiles comme indiqué en p.3.
- 3) Placez tous les pions d'équipements (bâtiments religieux, Fortifications et la Halle) en bordure de l'aire de jeu.
- 4) Chaque joueur se choisit une couleur de pion d'Influence.

- 5) Chaque joueur tire au sort 3 tuiles dans le sac et les garde secrètes.
- 6) Les pions SdD sont disposés en bordure de jeu en 3 tas distincts (par valeur). Ces 3 tas constituent la « Banque ».
- 7) Chaque joueur reçoit 4 SdD.
- 8) Tirez au sort celui d'entre vous qui commencera à jouer.

## SECTION 3 - Résumé du jeu

### A - le déroulement des actions

Vous jouez chacun votre tour dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'une situation de fin de jeu se produise.

**Quand votre tour arrive, vous avez le choix entre deux actions :**

#### ◇ Commencer ou poursuivre le chantier d'un des 14 équipements.

Si son contenu le permet, vous devez partager équitablement la Caisse Commune entre tous les joueurs. Le projet est résolu sous forme d'enchères. Chaque groupe de 3 SdD permet de poser 1 pion d'Influence sur l'équipement.

#### ◇ Ou jouez une de vos trois tuiles et repiochez en une autre dans le sac. Il y a 3 types de tuiles :

**a - une Maison.** Placez le pion sur le plateau et collectez l'impôt pour le verser à qui de droit.

**b - un Incendie.** Détruisez 1 ou 2 Maisons ou enlevez 1 ou 2 pions d'Influence.

**c - un Anglois.** Si le Camp Anglois est rempli, la ville est assiégée et c'est une situation de fin de jeu. Sinon l'Anglois harcèle un des Moulons extérieurs et se replie dans son Camp.

Avant de terminer la phase de construction, inspectez les aspects suivants :

- L'avancement du chantier d'un **Bâtiment Religieux** permet d'éliminer 1 pion Anglois et de gagner de l'influence sur la route du camp.

- Si un joueur obtient la majorité dans un des 3 types d'équipement, il reçoit la **carte de Majorité** correspondante.

### B - La fin du jeu

1 - **Fin de jeu normale** : les 14 équipements sont en chantier avec au moins 1 pion Influence. **La ville reste française.**

2 - **Fin de jeu anticipée**: la bastide est assiégée par l'Anglois. Deux situations peuvent se produire :

**a - Les fortifications résistent et la ville reste française.**

**b - Les fortifications sont trop faibles et la ville est prise par l'Anglois.**

### C - Comment les Fortifications résistent elles ?

1 - Vous devez avoir posé les 4 portions de murs. Si un des cotés n'est pas protégé, la ville est prise automatiquement.

2 - Vos pions d'Influence sur les Fortifications doivent être plus nombreux que la force des pions Anglois assiégeant la ville.

## SECTION 4 – DESCRIPTION DES DIFFERENTES ACTIONS

### I – COMMENCER OU POURSUIVRE LE CHANTIER D'UN EQUIPEMENT

1) **Choix d'un projet** : Vous proposez alors un projet parmi les 3 propositions suivantes :

- poser un nouveau pion d'équipement pour commencer son chantier ;
- poursuivre le chantier d'un équipement encore inachevé ;
- commencer, ou poursuivre le pavement d'une rue.

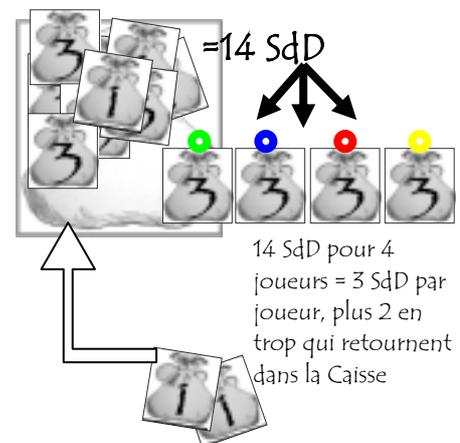
1) **Choix d'un projet**  
C'est à Bleu de jouer. Il choisi de construire la Halle. Il place le pion sur la Carra.



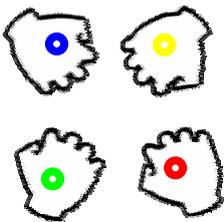
2) **Partage de la Caisse** : Vous pouvez prendre l'initiative d'une phase de construction que la Caisse Commune soit vide ou non. Cependant, à partir du moment où la Caisse contient assez de SdD, vous devez partager son contenu entre tous les joueurs. Chaque joueur doit recevoir un montant de SdD identique. Les SdD indivisibles sont laissés dans la Caisse. Cette action de partage est obligatoire, même si chaque joueur ne peut recevoir que 1 SdD.

Rappel : Chaque joueur possède au début du jeu 4SdD.

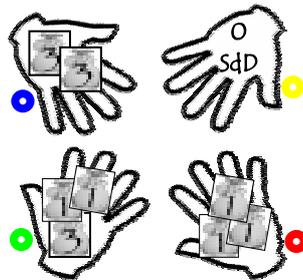
2) **Partage de la Caisse**



3) **Résolution des enchères** :



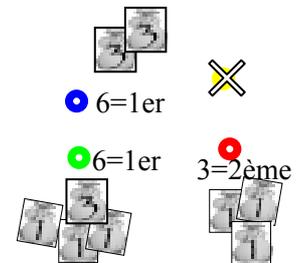
a- Vous préparez chacun votre participation secrètement et la placez dans votre poing (cette participation peut être de 0 SdD).



b- Tous les poings sont ouverts simultanément et leur contenu révélé.



c- Chaque joueur ayant misé au moins 5 SdD peut ajouter d'autres jetons SdD à sa contribution, face cachée. Il est impossible d'enlever des SdD déjà misés.



d- Quand plus personne ne souhaite surenchérir, tous les ajouts sont retournés simultanément et les contributions totales sont comparées

Avant et pendant l'enchère, les joueurs sont libres de discuter et de négocier le montant de leurs participations au projet. Un joueur peut aussi donner à un autre joueur tout ou une partie de sa part de Deniers, en échange d'Influences, ou tout autre élément souhaité.

Vous ne pouvez proposer qu'un seul projet. Si votre projet ne fait l'objet d'aucune enchère, vous ne pouvez pas en proposer un second. Un équipement n'ayant reçu aucune enchère est enlevé du plateau.

A la fin des enchères, tous les SdD misés sont perdus. Seuls les SdD non misés sont gardés par leur propriétaire. Ces Deniers pourront être utilisés lors d'un projet ultérieur.

4) **Placement des pions d'Influence.** Quand l'enchère est terminée, les sommes mises vous permettent de placer vos pions d'Influence. **Chaque groupe de 3 SdD misés permettent de placer 1 pion d'Influence.** Les Influences sont toujours posées dans le même ordre :

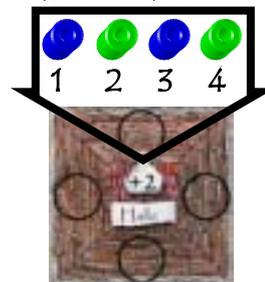
- D'abord par **ordre d'importance des participations.** On pose d'abord sur le pion équipement toutes les Influences du joueur ayant misé le plus de SdD, puis toutes les Influences du joueur ayant la 2<sup>nd</sup> participation, etc.
- Puis, si plusieurs joueurs ont **misé la même somme**, ils posent leurs pions un par un, en commençant par le joueur à l'initiative de cette phase de construction (ou le plus proche dans le sens horaire).
- Dans tous les cas, si tous les cercles d'un équipement sont occupés par une Influence et que certains joueurs n'ont pas encore joué leur participation, les **pions d'Influence en trop sont perdus.**

#### 4-1) Placement des Influences

6 SdD =  Vert et Bleu sont à égalité mais Bleu est à l'initiative de cette phase de construction.

6 SdD = 

3 SdD =  Les pions sont placés dans cet ordre :



Rouge perd son pion



#### 5) **Avantage lié aux bâtiments religieux** (l'église, la chapelle, le monastère et la maladrerie).

A chaque fois que le chantier d'un bâtiment religieux est avancé, en remerciement la Sainte Eglise va envoyer un émissaire au Camp Anglois pour leur demander de retirer des troupes. Un émissaire sera envoyé même si le bâtiment n'est pas terminé.

Le joueur ayant la majorité des Influences sur le bâtiment achevé **doit** immédiatement enlever un des pions Anglois du Camp et le remettre dans le sac.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pions d'Influence sur le bâtiment à la fin de la phase de construction, c'est le joueur qui a pris l'initiative de la phase de construction (ou son plus proche voisin dans le sens horaire) qui enlèvera le pion Anglois.

Le joueur qui enlève le pion du Camp marque du même coup des points sur la Route du Camp. Il marque autant de points que la valeur du pion Anglois éliminé (de 1 à 4). Il place un de ses pions d'Influence sur la Route du Camp pour indiquer son score. Un joueur peut ainsi cumuler jusqu'à un maximum de 12 points sur la Route du Camp.

Si il n'y a pas de pion Anglois dans le Camp lors de l'avancement d'un bâtiment religieux, cette règle ne s'applique pas.

#### 4-2) Autre exemple de Placement

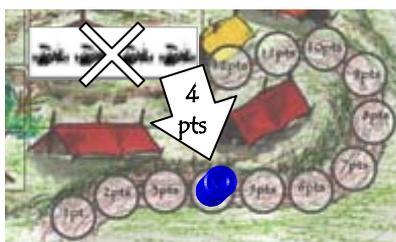
Dans ce 2<sup>ème</sup> exemple, Bleu choisi de construire le Monastère. Seuls Bleu et Vert ont participé aux enchères.

Résultat des enchères : 10 SdD =   
9 SdD = 

-  Bleu pose ses 3 Influences en premier car il a misé plus de SdD que Vert.
-  Vert perd alors 2 Influences.
- 

#### 5-1) **Avantage des Bâtiments Religieux**

Dans l'exemple 4-2, c'est Bleu qui a la majorité des Influences à la fin de la phase de construction. C'est lui qui élimine un pion Anglois et gagne des points sur la Route du Camp.



#### 5-2) **Autre exemple des Bâtiments Religieux**

Plus tard dans la partie, le Monastère a été endommagé. Seul 1 pion bleu reste.

Le joueur Jaune décide d'une nouvelle phase de construction. Le joueur Rouge et le Jaune sont les seuls à miser et remportent chacun 1 pion.

A la fin de la phase de construction, les 3 joueurs Bleu Jaune et Rouge ont chacun 1 Influence sur le Monastère. C'est Jaune qui a initié cette phase de construction, c'est donc lui qui va éliminer un pion Anglois et gagner des points sur la Route du Camp.

Au lieu de décider de la construction d'un équipement, vous pouvez jouer une de vos 3 tuiles. Cette action vous permet de générer de l'argent (construction de nouvelles maisons) ou de détruire certaines parties du village (incendies et Anglois).

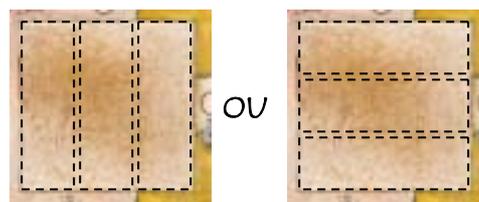
## II – Jouez une tuile

**NOTE :** Vous devez toujours avoir 3 tuiles en main. Vous ne pouvez pas jouer plus d'une de vos tuiles par tour. Si vous jouez une de vos tuiles comme action de jeu, assurez vous de toujours piocher une tuile dans le sac avant de passer la main au joueur suivant. De plus, passer le sac de joueur en joueur permet de savoir à tout moment quel est le joueur actif.

### A – Poser une nouvelle Maison

**Posez le pion Maison.** Chaque Moulon peut accueillir 3 maisons. Si le Moulon choisi est encore vide, vous décidez de l'orientation de la Maison.

**Puis déterminez l'impôt généré** par ce nouvel arrivant. A chaque fois qu'une nouvelle famille s'installe, elle achète son terrain et commence à générer des revenus grâce à son activité.



Le montant total de l'impôt collecté prend en compte les éléments suivants :

- a) Collectez **6 SdD** pour **la Maison** elle-même.
- b) Si la Maison est construite dans un des 8 Moulons adjacents à **la Halle**, ajoutez **2 SdD**.
- c) Si la Maison est construite dans le même Moulon ou un Moulon adjacent à **l'église**, ajoutez **4 SdD**
- d) Si la Maison est construite dans le même Moulon ou un Moulon adjacent à la **Maladrerie**, enlevez **6 SdD**.

(1) Nouvel Arrivant =  
6 SdD



Halle = +2 SdD



Eglise = +4 SdD



Dans les cas b, c et d, les moulons peuvent être adjacents orthogonalement ou en diagonale.

Maladrerie = - 6 SdD



### Où va l'argent collecté ?

A chaque fois qu'un joueur collecte de l'argent lors de l'installation d'une maison, il ne le garde pas pour lui-même. L'argent sera d'abord distribué aux joueurs ayant des pions d'Influence autour du Moulon, puis le reste sera versé dans la Caisse Commune (vous découvrirez plus loin dans la règle comment les pions d'Influence sont mis en jeu).

*Suite de l'explication page suivante ...*

Les SdD générés sont prélevés dans la banque.

Le joueur ayant posé la Maison distribue l'argent dans cet ordre :

- **D'abord aux propriétaires des pions d'Influence adjacents.** Chaque joueur reçoit 2 SdD par pion d'Influence qu'il possède directement adjacent au Moulon sur les rues, la Halle et les Fortifications.

Les pions d'Influences sur les bâtiments Religieux ne comptent pas.

Chaque pion d'Influence sur une rue est considéré adjacent aux 2 moulons lui faisant face (1).

Chaque pion d'Influence sur la Halle est considéré adjacent au Moulon directement face à lui (2).

Chaque pion d'influence sur les Fortifications est considéré adjacent au Moulon directement face à lui (3).

- **Puis dans la Caisse Commune.** Si l'argent généré est supérieur au nombre de pions d'Influence adjacents au Moulon, le reste est intégralement versé dans la Caisse Commune.



- **Si il n'y a pas assez d'argent** généré pour donner 2 SdD par pion d'Influence adjacent, c'est le joueur ayant joué la Maison qui décide quel joueur ne recevra pas sa part, ou seulement une partie de sa part. A cette étape, toutes les négociations sont permises pour tenter d'influencer la décision du joueur.

Voici 3 exemples de pose de Maison et de répartition des impôts.

**En A**, le Moulon contient déjà la Maladrerie (-6SdD). Il n'y a aucun autre équipement construit dans un Moulon adjacent..

L'impôt final sera donc nul ( $6-6=0$ ). Personne ne reçoit d'argent.

**En B**, ce Moulon vide est adjacent à la Maladrerie (-6SdD) et à la Halle (+2SdD). L'impôt final sera donc 2SdD ( $6-6+2$ ).

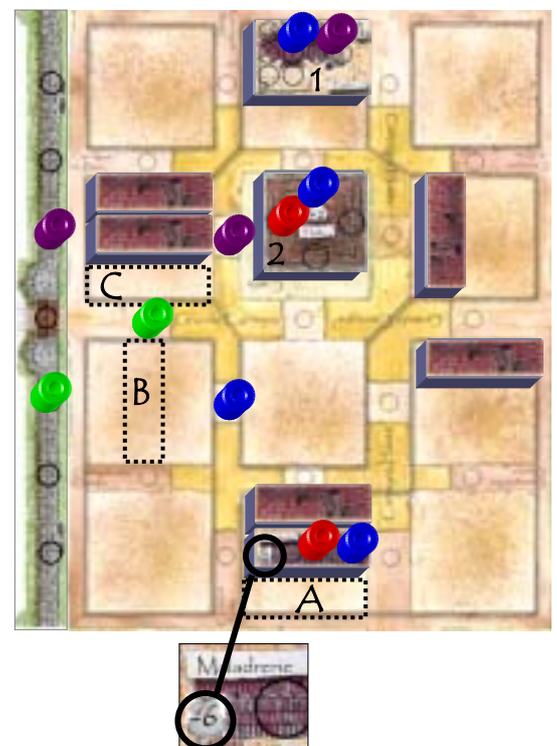
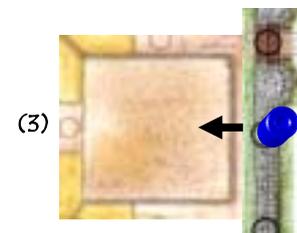
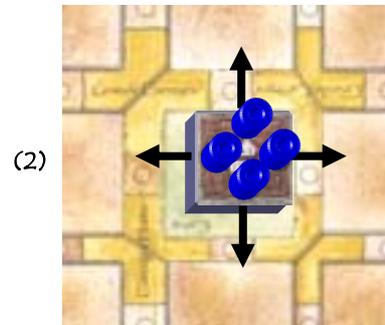
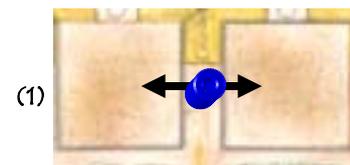
Il y a 3 Influences autour du Moulon : 1 bleue et une verte sur les rues et 1 autre verte sur le mur.

C'est le joueur qui pose la Maison qui décide comment répartir l'Impôt (1SdD pour les joueurs Vert et Bleu ; 2SdD pour Vert et O pour Bleu ; ou 0SdD pour Vert et 2 pour Bleu. Dans ce cas les joueurs Bleu et Vert peuvent même donner une partie de leur revenu au joueur posant la Maison pour influencer son choix).

**En C**, ce Moulon est adjacent à l'église (1) et la Halle (2) offrant respectivement +4SdD et +2SdD. L'impôt final sera donc de 12SdD.

Autour de ce Moulon il y a 1 Influence violette et une verte sur les rues, 1 Influence violette sur le mur ainsi qu'une Influence rouge sur la Halle (la bleue ne compte pas car elle fait face à un autre Moulon).

Le joueur qui pose la Maison donne donc 4 SdD au joueur Violet, 2 SdD au joueur Vert, 2 SdD au joueur Rouge. Les 4 SdD restant sont entreposés dans la Caisse Commune.



## B – Jouer un pion Incendie

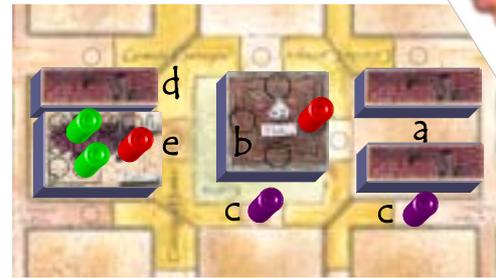
En jouant un pion Incendie vous avez la possibilité de :

- soit éliminer 1 ou 2 maisons prises dans un même Moulon
- soit enlever 1 ou 2 pions d’Influence depuis un équipement (religieux, fortification ou voirie).

Les maisons doivent être choisies dans le même Moulon, mais elles ne doivent pas obligatoirement être adjacentes. Les Maisons éliminées sont replacées dans le sac.

Les Influences doivent être choisies sur le même équipement (ex. la halle, la même rue, une même portion de mur). Les influences enlevées sont directement redonnées à leur propriétaire. Si l’incendie enlève les 2 derniers pions d’Influence d’un équipement, le pion équipement est enlevé du jeu (sauf les rues bien entendu).

Le pion Incendie n’est pas remis dans le sac. Il est écarté de la partie.



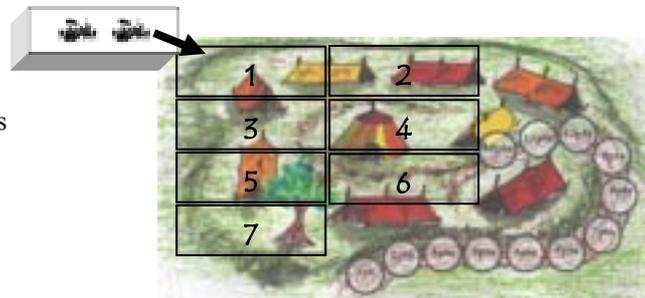
En jouant le pion Incendie, vous pouvez au choix :

- Enlever 1 ou 2 Maisons dans le Moulon (a) ;
- Enlever l’Influence (b) sur la Halle (la Halle est alors détruite et enlevée du plateau) ;
- Enlever 1 ou 2 Influences sur la rue (c) ;
- Enlever la Maison (d) ;
- Enlever 1 ou 2 Influences de l’église (e).

## C – Jouer un pion Anglois

Vérifiez d’abord combien de pions sont déjà dans le Camp.

- **Si le camp contenait déjà 7 pions** (votre pion étant le 8<sup>ème</sup>), l’Anglais lève le camp pour assiéger la ville. **La partie est alors terminée.** Comptez les points sur les pions Anglois. Vous devrez avoir au moins autant de pions d’Influence sur vos fortifications pour que la bastide reste française.



Le Camp Anglois peut contenir 7 pions. Si vous jouez un 8<sup>ème</sup> pion dans le Camp, cela déclenche immédiatement la fin de la partie.



Ces 8 pions Anglois valent 14 points. Vous devrez avoir au moins 14 pions d’Influence sur vos fortifications pour que la bastide reste française.

- **Si le camp contenait 6 pions ou moins**, le nouveau pion Anglois va juste harceler la ville avant de se replier dans le camp.

Le processus du harcèlement vous est expliqué page suivante.

### Le harcèlement :

Le joueur jouant le pion Anglois doit obligatoirement endommager certaines parties de la ville.

Les pions Anglois de 1 et 2 points détruisent 1 seule Maison ou 1 seule Influence, et les pions Anglois de 3 et 4 points détruisent 2 Maisons ou 2 Influences.

Seuls les 10 Moulons périphériques ou les 10 portions de rues extérieures peuvent être harcelés. La zone centrale en marron clair ne peut pas être touchée (comprenant 1 Moulon, la Carra et 7 portions de rues).

Si le pion élimine 2 Maisons, elles peuvent être prises dans le même Moulon ou dans deux différents.

Si le pion élimine 2 Influences, elles peuvent être prises sur le même équipement (bâtiment ou rue), ou sur 2 différents.

Les Moulons et les rues complètement protégés par un pion de fortification ne peuvent pas être harcelés, même si le pion mur n'est recouvert que d'une seule Influence.

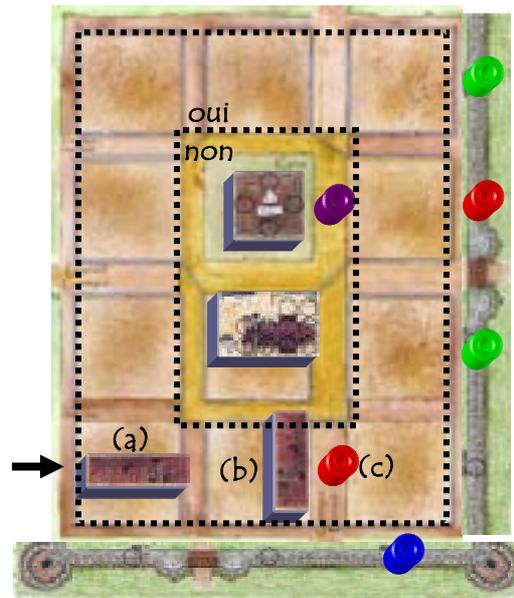
L'Anglois attaque par ordre de priorité :

- i) Les Moulons ou rues situés sur un côté de ville sans fortification.
- ii) Si aucune cible n'est disponible, l'Anglois attaque alors les murs. Les Influences peuvent être enlevées de n'importe quelle portion de mur, y-compris de 2 portions différentes.

En somme, les Influences sur les fortifications sont plus « durables » car elles ne seront attaquées par l'Anglois que si rien d'autre de peut être harcelé en ville.

Les Maisons détruites sont remises dans le sac. Les Influences enlevées sont redonnées à leur propriétaire.

Si un équipement perd son dernier pion d'Influence, le bâtiment est enlevé du plateau.



L'Anglois ne peut harceler que les parties situées entre les 2 lignes en pointillés. Un pion Anglois attaquera par ordre de priorité :

- 1) D'abord la maison (a). Son Moulon n'est défendu que sur 1 côté et elle reste donc vulnérable.
- 2) Puis n'importe laquelle des 4 Influences sur les fortifications.

La Maison (b) et la rue (c) ne peuvent pas être touchées tant que le pion d'Influence bleu et le mur sont toujours en place.

L'église, la Halle et l'Influence violette ne peuvent pas être harcelées car elles sont au centre.

## SECTION 5 – FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

Avant de passer la main au joueur suivant, inspectez les 2 points suivants :

a) **Cartes de Majorité** : Vérifiez les majorités d'Influence dans chacun des 3 types d'équipement.



**Le Prince**. Le joueur ayant la majorité des influences sur l'ensemble des **Fortifications** reçoit cette carte automatiquement. Cette carte représente le soutien du Roi ayant fondé la bastide.



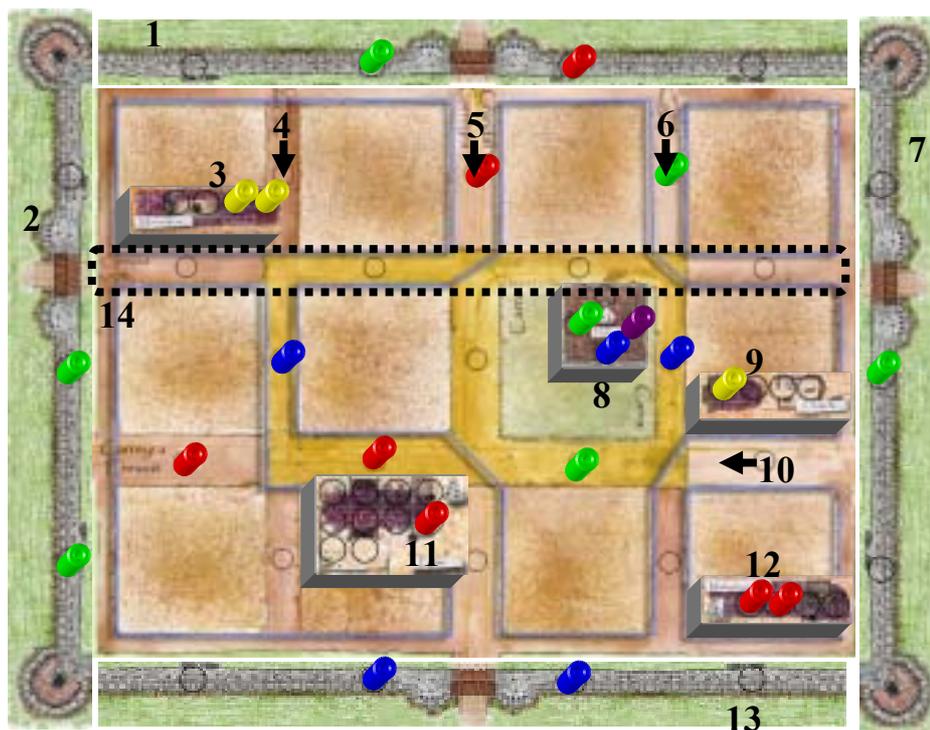
**Le Pape**. Le joueur ayant la majorité des influences sur l'ensemble des **Bâtiments Religieux** reçoit cette carte automatiquement. Cette carte représente le soutien de la Sainte Eglise Catholique.



**Le Peuple**. Le joueur ayant la majorité des influences sur l'ensemble de la **Voirie** reçoit cette carte automatiquement. Cette carte représente le soutien des marchands de la ville.

Dès qu'un joueur obtient la majorité dans un de ces trois domaines, il reçoit la carte immédiatement et la garde devant lui. Si plus tard dans la partie un autre joueur prend la majorité, il reçoit la carte du joueur qui avait la majorité jusque là. En cas d'égalité, la carte reste la propriété du joueur initial.

b) **Fin de jeu** : Dans le cas où vous venez de commencer le chantier du 14<sup>ème</sup> équipement, c'est la fin du jeu.



Treize équipements sont déjà en place avec au moins 1 Influence.

Il ne reste plus qu'à payer le Carreyrot Long. Dès que ce 14<sup>ème</sup> équipement reçoit au moins 1 Influence, c'est la fin du jeu.

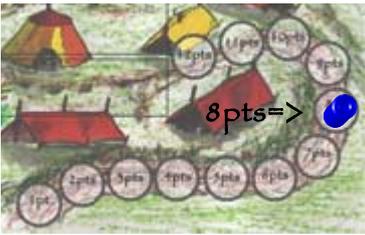
## SECTION 6 – LA FIN DU JEU

En fin de jeu, la manière de compter les Influences sera différente selon que la ville reste française ou devienne anglaise.

Voici un récapitulatif des situations de fin de jeu, et leur conséquence sur l'allégeance finale de la ville.

Fin de jeu provoquée par :	Les 14 équipements sont en chantier	Le 8 <sup>ème</sup> pion Anglois est joué et la ville est assiégée. Comptez le total de points sur les 8 pions Anglois.	
		Les Influences sur les murs sont plus nombreuses ET les 4 pions murs sont posés. ▼ les fortifications résistent	Les points Anglois sont plus nombreux OU Il manque un des 4 pions mur.  ▼ les fortifications sont trop faibles
Allégeance de la ville :	La ville reste <b>française</b>		La ville devient <b>anglaise</b>

Chaque joueur compte ses influences comme suit :

Types d'Influences	Si la ville reste <b>française</b>	Si la ville devient <b>anglaise</b>
<b>Pions d'Influence</b>  de votre couleur.	Chacune de vos Influences sur les équipements vous donne 1 point.	Chacune de vos Influences sur les équipements vous donne 1 point.
<b>Cartes de Majorité</b>    8pts    6pts    4pts	<b>Ajoutez</b> les points donnés par la ou les cartes de majorité que vous avez en main en fin de jeu.  Ex : +8, +6 ou + 4 points selon la carte que vous possédez.	<b>Enlevez</b> les points donnés par la ou les cartes de majorité que vous avez en main en fin de jeu.  Ex : -8, -6 ou - 4 points selon la carte que vous possédez
<b>Influence accumulée sur la Route du Camp Anglois</b>  8pts=> 	<b>Ajoutez</b> les points gagnés sur la Route du Camp Anglois.  Ex : +8points	<b>Enlevez</b> les points gagnés sur la Route du Camp Anglois.  Ex : -8 points

En somme, si la ville devient anglaise, la seule manière de marquer des points est d'avoir un maximum d'Influences sur les équipements de la ville. Tous les autres éléments (cartes de majorité et Camp Anglois) vous feront perdre des points. Un joueur n'ayant gagné aucune carte de majorité, ou ayant peu de points sur la Route du Camp Anglois, aura donc tout intérêt à ce que la ville devienne anglaise.

En cas d'égalité des points, le vainqueur est départagé d'abord par le nombre d'Influences sur les murs, puis sur les bâtiments religieux, puis sur la Voirie.

L'auteur adresse ses plus sincères remerciements à tous les testeurs, par ordre d'apparition. Pour les premières version du jeu : Isabelle, Alessio, Emi, Martin, Michal, Min Jeon, Jørn, Stein, Thor André, Idar, John Magne, Vegard, Christian. Pour la version 2 du jeu : l'équipe de A Vos Jeux (Christophe, Jérôme, Sébastien et Xavier), et l'équipe du KulturHusKaffe (Gunnar, Klaus, Luci et Stefan). Pour les versions 3 : Ana Lena, Gunnar et Isabelle ; Nikola et Petter ; Arnstein, Kim, Idar et Jørn. Bastide, Octobre 2006. Ceci est la version 3.4 des règles, Aout 2007.