

Bastion' SIEGE

— Ne suis-je pas la devineresse Monseigneur, il n'est point nécessaire d'envoyer votre nain difforme pour recourir à mes services. Je vois tout ! Les entrailles du dragon on été très clair l'avenir du trône se jouera maintenant... Car le Bastion qui nous fait face n'est autre que l'œuvre du Malin !

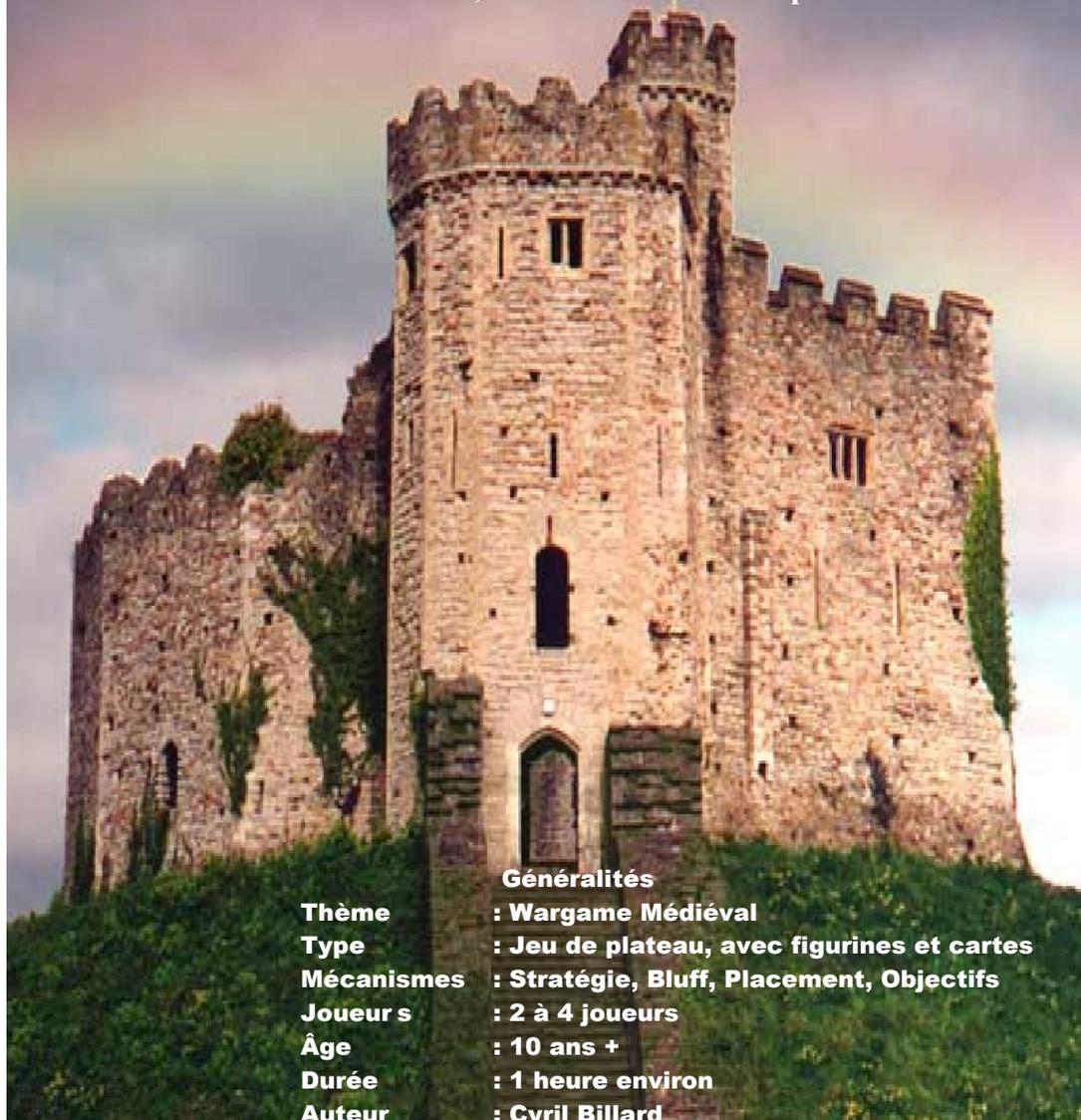
— Comment cela ?

— Vous n'auriez pas du le provoquer, cet ange déchu et perfide a su créer une faille dimensionnelle et a transporté de l'antimonde nos doubles.

— Nos doubles, de l'antimonde ? Quèsaco ? Explique-toi sorcière ou je te fais bruler !

— En fait, c'est assez simple votre altesse : chaque particule de ce monde a son contraire dans l'univers. Et là, c'est tout votre Bastion qui a été matérialisé de cet antimonde ici. Satan est joueur, il veut voir qui gagnera cette bataille ou les forces en présence sont exactement les mêmes... Seuls l'héroïsme, la tactique et la stratégie pourront vous permettre monseigneur de garder votre trône ainsi que votre tête...

— Ah ? Moi qui ne sais que terroriser les paysans en pratiquant la trahison et le bluff... Mmmm, Je... Je vais devoir improviser...



Thème
Type
Mécanismes
Joueurs
Âge
Durée
Auteur

Généralités

: Wargame Médiéval
: Jeu de plateau, avec figurines et cartes
: Stratégie, Bluff, Placement, Objectifs
: 2 à 4 joueurs
: 10 ans +
: 1 heure environ
: Cvril Billard

SOMMAIRE

Introduction.....	1
But du jeu	
Le Matériel	

Règles du Jeu

Mise en place du Jeu.....	2
Disposition de départ des pièces	
Les pièces du jeu.....	3
Les cartes Courage	
Les Cartes Missions.....	4
Déplacement des Pièces.....	5
Déplacements Exceptionnels	
Caractéristique des Pièces.....	6
Tour de Jeu (à 2 ou 3 Joueurs).....	7
Caractéristiques des Bastions.....	9
Plateaux de Jeu	
Les Combats.....	10
Attaque en surnombre.....	11
Défendre contre une Attaque en surnombre	
L'espionnage	
Conditions de fin de partie	

Règles Avancées

Les Cartes Objets Magiques.....	12
Les Cartes Évènements.....	13
ANNEXE : Règles pour 4 joueurs.....	14



« Bastions » est un jeu stratégique et tactique qui partage de nombreuses caractéristiques avec un jeu de guerre en plus simple et abstrait. La tactique vous permettra de gagner des batailles durant vos tours mais votre stratégie à long terme vous permettra de remporter la partie !

Le jeu oppose au tour par tour les 2, 3 ou 4 joueurs de part et d'autre d'un plateau de forme variable en fonction du nombre de Joueurs : rectangulaire pour 2 joueurs, il est composé de 80 cases, hexagonale pour 3 joueurs il est composé de 120 cases et enfin octogonale pour 4 Joueurs, il est composé de 133 cases.

Devant chaque joueur est formalisé un Bastion (avec un Pont-levis, une salle Trésor, une salle du Trône et une Prison...). Au départ, dans chaque Bastion sont placés les troupes des joueurs. Elles sont composées d'une armée de 8 soldats et de 8 stratèges (un Roy, une Reine-Sorcière, deux Tours d'assaut, deux Archers et deux Chevaliers).

Les joueurs vont jouer à tour de rôle en déplaçant au choix une partie de leur armée, soit les soldats ou soit les Pièces Maitresses, puis en combattant avec.

Le but du jeu sera pour chaque joueur d'être le premier à remplir des missions pour gagner du prestige en marquant des points de Victoire. Il y a donc plusieurs façons de gagner à Bastion.

« Bastions » est un loisir dans lequel plusieurs joueurs simulent des batailles avec prise d'assaut de Bastions. C'est un jeu de réflexion à mi-chemin entre le concret et l'abstrait pour 2 à 4 joueurs ou les durées de partie varient entre 45 minutes et 1 heure 15 minutes.

But du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur atteint le premier un prestige de 6 Points de Victoires. Cet objectif peut être atteint en remplissant des missions que chaque joueur doit tirer au sort au démarrage du jeu.

Les missions sont diverses il en existe 18 différentes, par exemple il peut s'agir de capturer des pièces spécifique comme le Roi, de délivrer un prisonnier, de réussir des missions particulières comme voler un trésor, prendre un drapeau, annexer un bastion, casser un pont levis... etc...

Par contre a Bastion' Siege on peut aussi complètement occulter la part de hasard du Jeu. En début de partie on peut définir le même objectif pour tous les joueurs. Dans ce cas chaque joueur pourra tenter de réaliser les missions de son choix parmi les 18 missions en fonction du déroulement du Jeu, il pourra ainsi choisir en temps réel sa stratégie. Le but du Jeu sera le même : être le 1^{er} Joueur à atteindre 6 Points de Victoires.

Le Matériel

Le jeu se compose de :

- 3 plateaux de jeu
- 54 cartes réparties comme suit :
 - 5 cartes courage notées de 1 à 5 pour chaque Joueur : soit 20 cartes au total
 - 18 cartes missions, 8 cartes objets magiques - 8 cartes événements
- 1 Jeton avec une face « Armée : pour les soldats » et une face « Stratèges : pour les Pièces Maitresses »
- Et chaque joueur dispose de 8 Soldats, 1 Roy, 1 Reine-Sorcière, 2 Archers, 2 Chevaliers et 2 Tours d'Assaut
- 4 marqueurs verts pour noter le décompte des points de la rapidité (1 marqueur par joueur)
- 4 marqueurs bleus pour noter le décompte des points dans le pool Pièces Maitresses (1 marqueur par joueur)
- 4 marqueurs rouges pour noter le décompte des points dans le pool Soldats (1 marqueur par joueur)
- Le livret de règles.
- Une aide de jeu.

Règles du Jeu

MISE EN PLACE DU JEU

Disposition de départ des pièces pour 2 ou 3 Joueurs



Au début de la partie Chaque Joueur positionne ses pièces sur le plateau. Il faut suivre la disposition ci-dessus. Les Soldats en 2nd Ligne et un à côté de la Tour, les Pièces Maitresses sont en 1^{re} Ligne côté joueur. Lors de la première partie (l'initiation) on peut positionner ses pièces au hasard sans regarder la **force** et le **courage** indiqué sous la pièce.

- Puis chaque joueur prend ses 5 cartes « **courage** »,
- Puis chaque joueur pioche 5 cartes Missions et en doit en rendre 2 à la pioche (qu'il pose dessous)
- (Règles avancée) : Chaque joueur pioche 1 carte Objet Magique et 1 carte Evénement

Et chaque joueur positionne les 3 marqueurs de ses réserves. On désigne un joueur pour commencer la partie. Ce joueur va commencer son premier tour et doit choisir s'il veut commencer par bouger ses « **Soldats** » ou ses « **Pièces Maitresses** » en posant devant lui le jeton.

Au premier tour de Jeu il est recommandé de choisir « **Soldats** » pour éviter d'être bloqué dans ses mouvements par ses propres pièces.



Lors du premier Tour on ne pourra pas faire de combat car les pièces de l'adversaire sont trop éloignées. Donc après le mouvement de ses pièces on donne le Jeton à son adversaire à gauche (ou en face à 2 Joueurs). (Pour connaître la suite des actions possibles durant un Tour de Jeu voir règle Tour de Jeu)

A SAVOIR : AVANT DE COMMENCER LA PARTIE ON PEUT ORGANISER SON ARMEE

Après quelques parties les joueurs, au début du jeu pourront placer leurs pièces comme ils le veulent en regardant la **Force** et **Courage** de chacune de leur pièce. Ils pourront ainsi mieux préparer leur stratégie en fonction de leurs Missions à réaliser. A tout moment les joueurs pourront regarder sous leurs propres pièces pour se rappeler les placements au sein de leur armée.

CONNAITRE SON ENNEMI

A la fin de chaque combat, les joueurs doivent révéler, à la résolution du combat, les valeurs de leurs pièces qui participent au combat. Elles ne seront donc plus anonymes.

(Il est bon de se rappeler les valeurs ennemies que l'on a découvert pour mieux préparer les combats suivants).

A tout moment les joueurs pourront regarder dans leur prison pour se rappeler quelles sont les pièces ennemies restantes en Jeu par déduction.

Les pièces du jeu (avec leurs 2 paramètres)

Chaque joueur dispose des 16 pièces suivantes :

Valeurs PIÈCES MAITRESSES			et	Valeurs SOLDATS		
	Force/Courage	Puissance			Force/Courage	Puissance
Archer faible	 5/3	5, 10 ou 15		Soldat 1	 6/2	6 ou 12
Archer fort	 6/3	6, 12 ou 18		Soldat 2	 7/2	7 ou 14
Tour faible	 10/2	10 ou 20		Soldat 3	 5/3	5, 10 ou 15
Chevalier faible	 7/3	7, 14 ou 21		Soldat 4	 8/2	8 ou 16
Tour forte	 11/2	11 ou 22		Soldat 5	 6/3	6, 12 ou 18
Chevalier fort	 8/3	8, 16 ou 24		Soldat 6	 5/4	5, 10, 15 ou 20
Reine-Sorcière	 5/5	5, 10, 15, 20, 25		Soldat 7	 7/3	7, 14 ou 21
Roy	 7/4	7, 14, 21 ou 28		Soldat 8	 6/4	6, 12, 18 ou 24

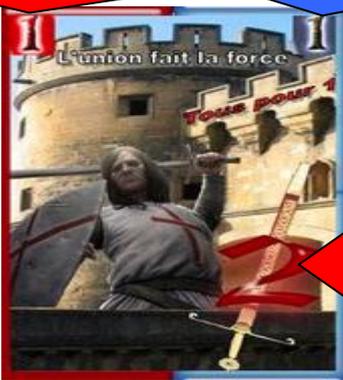
$$\text{Puissance Pièce} = \text{Force} \times \text{Courage}$$

Les Cartes Courage



Chaque Joueur aura toujours en main les 5 cartes suivantes durant toute la partie.

Lors des combats on va utiliser l'une des 5 cartes pour choisir le courage que l'on va affecter à ce combat. A la résolution du combat le Joueur **payera** le cout cette carte.



Cout à payer dans le pool correspondant à la pièce qui doit combattre :

Si c'est un Soldat on devra enlever **1 point de la réserve Rouge.**

Si c'est une pièce Maitresse on devra enlever **1 point de la réserve Bleue.**

Courage affecté à une pièce
Coefficient multiplicateur : x2



EX : le Joueur va poser face cachée cette carte courage 2 pour son prochain combat et devra payer 1 ou 1 lorsqu'il révélera sa carte à son adversaire.

Les Cartes Missions

Pour réaliser son objectif final (qui est de marquer 6 points de Victoires), les joueurs doivent réaliser des missions : Au début du Jeu chaque joueur doit piocher 5 cartes missions et devra en défausser 2. Son choix lui permettra d'élaborer son plan de bataille (sa stratégie). Pendant la partie chaque joueur aura toujours en main 3 cartes missions.

Pour réussir une mission il faut remplir la condition qui est écrite en haut de la carte. Par exemple ici il faut capturer 4 stratèges. Lorsque la mission est réalisée on pose la carte sur la table devant soit, puis on prouve que la mission est validée : ici on posera les 4 stratèges prisonniers sur la carte mission. On empoche alors instantanément le Gain en Courage ici 1 point de Courage Bleu que l'on crédite. Puis on pioche 2 nouvelles cartes missions, on en choisie une parmi les 2 que l'on met dans sa main et on repose l'autre sous la pioche.

Tant que les 4 figurines de stratèges restent sur la carte le Joueur a 2 Points de Victoires (P.V.).

Si pendant le cours du Jeu le joueur décide d'affecter ses prisonniers « stratèges » ailleurs, la carte mission sera alors défaussée sous la pioche.

Pareillement si un adversaire réussi à délivrer un Stratège (et que l'on en a pas d'autre) et qu'ainsi la condition de la mission n'est plus respectée alors on perd la carte qui sera défaussée donc on perdra les 2 Points de Victoires...



Ex: Le Joueur pose sa carte mission sur la table.

- Il valide la mission en posant 4 stratèges dessus
- Il Gagne 1 Point de Courage bleu que l'on crédite instantanément
- Il pioche 2 cartes missions et en repose 1

Tant que la mission est valide :
(c'est-à-dire que les 4 stratèges restent sur la carte)
alors ce joueur possède 2 points de Victoires.

Note : Si la carte Mission n'est plus Valide alors elle est défaussée sous la pioche.

EX2 : On voit ci-dessous que le joueur Rouge vient d'obtenir ses 6 Points de Victoire (2+2+2). Il remporte donc la partie en réalisant 3 missions : Capturer 6 soldats + 4 Stratèges et il a réussi à délivrer une pièce prisonnière.



Changer de Stratégie Grâce au Roy

Pendant la Phase des Stratèges, le Roy offre la possibilité s'il ne fait pas de mouvement et s'il n'attaque pas pendant ce tour, de Piocher une Carte Mission.

(Le joueur devra ensuite défausser une de ses cartes Missions pour en garder seulement 3).

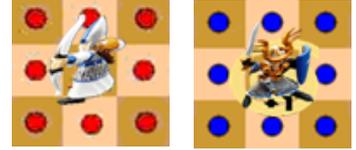
Le mouvement des pièces se fait dans l'ordre choisi par le joueur. (Pièce par pièce) durant la phase mouvement.

Exemple : Un joueur décide de bouger un soldat puis bouge un autre soldat qui prend la position du 1er soldat.

- **8 Soldats :** Ils peuvent se déplacer d'une case horizontalement ou verticalement. Ils sont limités par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce.



- **2 Archers et 1 Roy :** Ils peuvent se déplacer sur une case adjacente. Ils sont limités par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce.



- **2 Tours d'Assaut :** Elles peuvent se déplacer de 1 ou 2 cases horizontalement ou verticalement. Elles sont limitées par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce. (Une tour si elle porte une autre pièce, emportera l'autre pièce lors de son déplacement)



- **2 Chevaliers :** Ils peuvent se déplacer dans un périmètre de 2 cases dans toutes les directions mais ne peuvent pas se déplacer d'une seule case. Le chevalier est la seule pièce capable de se faufiler entre les pièces (amies ou ennemies !).



- **1 Reine-Sorcière :** Elle peut se déplacer d'une ou 2 cases horizontalement, verticalement et en diagonale. Elle est limitée par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce.



Réserve de Rapidité (marche forcée)

Chaque Joueur dispose d'une réserve de Rapidité (**10** points pour toute la partie). C'est la réserve **Verte**. Cette réserve permet (en utilisant **1** point) de déplacer 1 pièce (Roy, Archer ou Soldat) d'une case à tout moment pendant sa phase de mouvement. Ainsi pendant le tour Pièce Maitresse le Roy et l'Archer peuvent se déplacer 2 fois si l'on paye le coup de Rapidité. On considère ce déplacement comme un second déplacement de la pièce durant la même Phase mouvement. Idem pour le Soldat pendant un Tour « Soldat ».

Note : Durant une même phase de mouvement on ne peut pas dépenser plus de **4** points de mouvement !!!



Utilisable normalement uniquement par :  les Soldats  le Roy  les Archers

Note : La réserve de rapidité est utilisable uniquement par les pièces qui ne se déplacent que d'une seule case.

Exemple : On bouge un soldat d'une case verticalement, on paye 1 point de mouvement dans la réserve pour bouger ce même soldat d'une case horizontalement.

Cas particulier : Un archer monte sur une Tour (avec son déplacement normal), la Tour bouge de 2 cases, puis on paye 1 point de rapidité pour l'Archer qui pourra descendre de la Tour. L'archer aura donc ainsi parcouru 4 cases en une seule phase mouvement.

Déplacement contre nature : Toute Pièce peut bouger d'une seule case lors d'une phase qui n'est pas la sienne mais ce déplacement contre nature coutera **3** points dans la réserve de rapidité au lieu de **1** en temps normal.

Exemple : Une Tour ou une Reine ou un Roy ou un Chevalier pourra se déplacer d'une seule case pendant une phase de déplacement des Soldats ! (Pareillement un soldat pourra se déplacer d'une case lors d'une phase PM)

Caractéristique et pouvoir spécifique de chaque Pièce

Le Soldat : chaque soldat peut attaquer une pièce au contact avec lui sur les cases adjacentes.

- Les Soldats peuvent attaquer **en surnombre** c'est-à-dire à plusieurs (Voir règles Combats)

EX : 2 soldats (un soldat de force 6 et un soldat de force 5) attaquent un Chevalier.

Il y aura un soldat « Vaillant » (celui qui reçoit le courage) auquel on additionnera la force du soldat de soutien. Cette attaque permet de se mettre à plusieurs Soldats pour tenter de vaincre une pièce adverse en ajoutant les forces des pièces en surnombre. (voir règle concernant le Surnombre)



Le Roy peut attaquer une pièce au contact avec lui sur les cases adjacentes.

- Le Roy octroie un bonus de **+1** en **Force** aux pièces de son armée qui lui sont adjacentes.

C'est-à-dire (**Force +1 x Courage**)



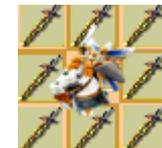
La Reine-Sorcière peut attaquer une pièce au contact avec elle sur les cases adjacentes.

- La Reine-Sorcière octroie un bonus de **+1** à la carte courage que l'on va prendre si une pièce adjacente doit combattre. (C'est le pouvoir le plus puissant du jeu car elle offre **1** point de courage gratuit.)

Ex : Si l'on choisit la carte courage **2** en payant **1** alors cette carte équivaldra à **3 (2+1 Gratuit)**.



Le Chevalier peut attaquer une pièce au contact avec lui sur les cases adjacentes



La Tour d'assaut peut attaquer une pièce directement au contact dans seulement 4 directions (horizontalement et verticalement).

- La Tour peut porter un personnage (sauf le Chevalier) et lui permettre ainsi de prendre d'assaut un bastion adverse. De la même manière la Tour d'assaut permet de faire descendre des pièces situées à l'étage de son propre bastion.

- Lorsqu'elle porte un personnage la Tour d'assaut voit sa force augmentée de 1.

- Si la Tour est détruite alors qu'elle porte un personnage alors ce dernier est lui aussi fait prisonnier.

- La Tour ne peut pas entrer dans les Bastions mais peut, si elle arrive à se positionner sur les cases justes devant, saboter un Pont-levis en l'attaquant. (**Note** : le Pont-levis ne résiste pas à l'assaut d'une machine de guerre)



Note : La tour a un point faible, elle ne peut que tenter de survivre si on l'attaque en diagonale. (C'est-à-dire que si son Attaque finale est supérieure à celle de son adversaire positionné en diagonale il ne se passe rien, sinon la tour est détruite). Une pièce se trouvant dans la tour peut être attaquée par des archers ou par des personnages se trouvant au même niveau (à l'étage d'un Bastion par exemple).

L'Archer peut attaquer une pièce qui se trouve à une distance de 2 cases horizontalement, verticalement ou en diagonale en haut ou en bas.

- Une pièce défendant, si elle n'est pas un archer ne peut pas contre attaquer mais peut tenter de survivre.

- Un archer au sol ne peut pas tirer à distance s'il n'a pas de visibilité. (C'est-à-dire qu'il ne peut pas tirer un ennemi à distance lorsqu'il a une pièce adjacente devant sa cible).

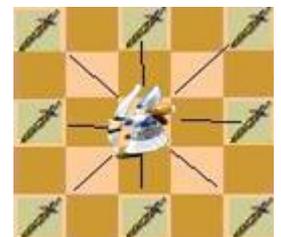
- Un archer qui monte sur une tour a une meilleure visibilité et peut tirer même si la visibilité au sol n'est pas bonne). Pareillement, un archer dans la tour d'un bastion a une meilleure visibilité car là aussi il se trouve en hauteur.

- Deux archers d'un joueur peuvent tirer en même temps sur la même cible.

Dans ce cas la règle du surnombre s'applique. (voir règles Attaque en surnombre)

Il y aura un archer « Vaillant » auquel on additionnera la force de l'archer de soutien

Note : L'archer a un point faible, il ne peut pas attaquer une pièce qui lui est adjacente. (Il ne peut que tenter de survivre lors d'un combat rapproché). C'est-à-dire si son Attaque finale est supérieure ou égale à celle de son adversaire il ne se passe rien, sinon il est fait prisonnier.



RESUME D'un Tour de Jeu (à 2 ou 3 Joueurs)

7

0) Prendre le Jeton (Soldat, Pièce-Maitresse)

Choix : entre « **Soldat** » et « **Pièce-Maitresse** » en posant le Jeton sur la table



SI LE JETON EST DEPOSE FACE SOLDAT (Phase Armée)

Mouvement(s) des soldats du joueur au Jeton

1) Choix: **Initier un Combat avec un (des) soldat(s)** Ou **Fin du Tour 2)**

← Déclaration d'une attaque

Résolution du Combat

Choix de l'adversaire: Riposter Ou ne pas Riposter et rendre la main 1)

← Déclaration de la Riposte avec un (des) Soldat(s)

Résolution de la Riposte, puis rend la main 1)



SI LE JETON EST DEPOSE FACE PIECE-MAITRESSE (Phase Stratèges)

Mouvement(s) des Pièce-Maitresses du joueur au Jeton

1) Choix: **Initier un Combat avec une Pièce-Maitresse** Ou **Fin du Tour 2)**

← Déclaration d'une attaque

Résolution du Combat

Choix de l'adversaire: Riposter Ou ne pas Riposter et rendre la main 1)

← Déclaration de la Riposte avec une Pièce-Maitresse

Résolution de la Riposte, puis rend la main 1)

2) **Fin du Tour** : Donner le Jeton au Joueur se trouvant à gauche 0)

Détails d'un Tour de Jeu

PRENDRE LE JETON

- La 1^{re} action d'un Joueur est de prendre en main le Jeton (Soldat-Pièces Maitresses).

CHOIX ENTRE **SOLDAT** ou **PIECE MAITRESSE** EN DEPOSANT LE JETON SUR LA TABLE

- En choisissant de déposer le Jeton coté Pile ou Face (Soldat ou Pièce Maitresse) ce joueur va indiquer à son (ou ses) adversaire(s) qu'elle sera le type de pièces à utiliser pendant son Tour.

SI LE JETON EST DEPOSE FACE SOLDAT, La « Phase Armée » débute :



MOUVEMENT(S) DES SOLDATS

Le Joueur possédant le Jeton déplace s'il le désire, un ou plusieurs soldat(s). Il peut tous les bouger dans l'ordre de son choix. Il peut aussi puiser à tout moment dans son Pool **Rapidité** 1 point pour permettre à un ou à quelques soldats de se déplacer d'une case supplémentaire. Ce Joueur peut aussi faire un mouvement « contre nature » c'est-à-dire bouger une Pièce-Maitresse d'une case. Ce mouvement exceptionnel lui coûtera **3 points de Rapidité**.

Lorsque ce joueur a terminé tous ces déplacements il peut poursuivre par une succession de Combat(s).

CHOIX **COMBAT(S)** ?

- S'il souhaite attaquer un adversaire, le joueur au jeton doit l'indiquer par une déclaration d'attaque sinon son Tour se termine (voir **Fin de Tour**)

DECLARATION DE L'ATTAQUE (AVEC UN OU DES SOLDATS)

- le joueur au jeton doit indiquer avec quel Soldat ou (quels Soldats en *surnombre*) il veut attaquer une pièce cible (Soldat ou Pièce-Maitresse) appartenant à l'un de ses adversaires. Si le joueur au Jeton attaque en *surnombre* alors il devra aussi indiquer à son adversaire son Soldat « *Vaillant* » (celui qui recevra l'héroïsme de la carte courage qu'il va lui affecter).

RESOLUTION DU COMBAT

Pour résoudre l'issue de ce Combat, chaque Joueur devra choisir parmi ses 5 cartes courage la carte qu'il souhaite utiliser pour ce combat. (La carte choisie a forcément une valeur < ou = à la valeur **courage** maximum indiquée au-dessous de la pièce qui doit recevoir le courage pour ce combat. Dès que les 2 joueurs ont choisi et déposé leurs cartes courage face cachée, les deux joueurs peuvent les retourner en même temps. Dès que l'on a

découvert les cartes, chaque joueur doit en payer le cout dans la réserve correspondant à la pièce participant au combat. Rouge pour les Soldats et Bleu pour les Pièces-Maitresses.

En fonction du résultat (**Force X Courage = Attaque**)

- la Pièce qui a la meilleure **Attaque** remporte le combat et reste en jeu. L'autre sera prise par l'adversaire et mise en prison.
- En cas d'égalité entre 2 pièces il ne se passe rien les pièces restent en Jeu.

CHOIX RIPOSTE DE L'ADVERSAIRE ? OU PAS DE RIPOSTE

- Le joueur ayant subi l'attaque peut s'il le désire riposter par un combat avec l'un de ses Soldats (ou de ses soldats en *Surnombre*) ou rendre la main au Joueur au jeton.

DECLARATION DE LA RIPOSTE

- Si le joueur attaqué souhaite riposter il doit indiquer avec quel Soldat (ou quels Soldats en surnombre) il veut attaquer une pièce (Soldat ou Pièce-Maitresse) appartenant au Joueur au Jeton. (En cas de surnombre il doit montrer quel sera le soldat « Vaillant ».

RESOLUTION DE LA RIPOSTE PUIS ON REND LA MAIN

- idem Résolution Combat + A la fin on rend la Main au Joueur au Jeton.

INITIER UN NOUVEAU COMBAT(S) OU FIN DU TOUR

- Le Joueur au Jeton peut déclarer une nouvelle attaque pour ce Tour ou choisir de terminer son Tour en donnant le Jeton au Joueur se situant à sa gauche.



SI LE JETON EST DEPOSE FACE PIECES-MAITRESSES la « Phase Stratège » débute :

MOUVEMENT(S) - Le Joueur possédant le Jeton, une ou plusieurs Pièces Maitresses. Il peut toutes les bouger dans l'ordre de son choix. Il peut aussi puiser à tout moment dans sa réserve **Rapidité 1** ou des points pour permettre à son Roi ou ses archers de se déplacer d'une case supplémentaire. Ce Joueur peut aussi faire un mouvement « contre nature » c'est-à-dire bouger un seul soldat d'une case. Ce mouvement exceptionnel lui coûtera **3 points de Rapidité**.

Lorsque ce joueur a terminé tous ses déplacements il peut poursuivre sa « Phase Stratège » par une succession de Round de Combat (s'il le désire).

CHOIX COMBAT(S) ?

- S'il souhaite attaquer un adversaire le joueur au jeton doit l'indiquer par une déclaration d'attaque sinon son Tour se Termine (voir Fin de Tour).

DECLARATION DE L'ATTAQUE - le joueur au jeton doit indiquer avec quelle Pièce Maitresse ou (ses archers en *surnombre*) il veut attaquer une pièce cible (Soldat ou Pièce-Maitresse) appartenant à l'un de ses adversaires.

Si le joueur au Jeton attaque en *surnombre* alors il devra indiquer à son adversaire son Archer « Vaillant » (celui qui recevra l'héroïsme de la carte courage choisie).

- **RESOLUTION DU COMBAT** – Idem (Résolution du Combat des Soldats)

CHOIX RIPOSTE DE L'ADVERSAIRE ? OU PAS DE RIPOSTE

- Le joueur qui a subi l'attaque peut ensuite s'il le désire riposter par un combat avec l'une de ses Pièces Maitresses (ou en surnombre avec ses Archers) ou rendre la main au Joueur au jeton.

DECLARATION DE LA RIPOSTE

- Si le joueur attaqué souhaite riposter il doit indiquer avec quelle Pièce Maitresse ou (les Archers en surnombre) il veut attaquer une pièce (Soldat ou Pièce-Maitresse) appartenant au Joueur au Jeton.

RESOLUTION DE LA RIPOSTE PUIS ON REND LA MAIN

- idem Résolution du Combat + A la fin on rend la Main au Joueur au Jeton.

SUITE DES COMBAT(S) OU FIN DU TOUR

- Le Joueur au Jeton peut déclarer une nouvelle attaque pour ce Tour ou choisir de terminer son Tour en donnant le Jeton au Joueur se situant à sa gauche.

FIN DU TOUR – Le joueur au Jeton donne le Jeton au Joueur se situant à sa gauche.

Libérer un prisonnier : Si une pièce arrive à aller jusqu'au cachot adverse (case à coté du trône du roi) alors il libère une de ses pièces prisonnière qui retourne en jeu sur une case adjacente libre et peut directement être utilisée. **Note :** une pièce libérée ne peut pas libérer une autre pièce.

Le Pont Levis : Au début de la partie la porte du Bastion est ouverte. Pendant sa phase de mouvement un Joueur, s'il a une pièce se trouvant sur la case « Trône ou Prison » peut librement ouvrir ou fermer le pont Levis. (S'il le ferme cette pièce ne pourra donc pas sortir par cette issue, mais uniquement par les remparts en hauteur). On peut détruire un pont levis, il a une résistance de 20 qui diminue si on l'attaque plusieurs fois.

Envahir le Bastion : Les tours d'assaut permettent aux autres pièces de pénétrer par l'étage des Bastions.

Les Escaliers : Chaque Bastion dispose de 2 escaliers (cette case doit être considérée comme étant à double niveau Haut et Bas) On peut donc attaquer ou être attaquer dans les escaliers. On peut passer par les escaliers pour atteindre le Trône du Roy ou la prison.

Annexer un Bastion : Si un Roy arrive à aller sur une case « Trône » adverse alors ce Roy peut annexer le Bastion (et réaliser la mission Annexer un Bastion)

La Prison : Toute pièce vaincue sort du jeu et doit aller dans la prison du joueur qui a gagné le combat.

Les Plateaux

Ci-dessous le Plateau pour 2 Joueurs :



Ci-dessous le Plateau pour 3 Joueurs :



Ci-dessous le Plateau pour 4 Joueurs :



Les Combats

Force x **Courage** = Attaque (Puissance de la Pièce).

Le personnage qui obtient la puissance la plus élevée lors d'un combat le gagne et fait prisonnier son adversaire (En cas d'égalité il ne se passe rien).

Chaque personnage lorsqu'il attaque ou se défend a au minimum **1** en courage. (on ne paye rien de la réserve)

Comme chacune des pièces est différente, lors d'un combat le joueur qui possède cette pièce la soulève et regarde sa **Force** et son **Courage maximum**. Ensuite il doit décider de lui affecter du **Courage** ou pas (en fonction de son maximum autorisé).

Après avoir fait son choix, le joueur doit déposer la carte courage qu'il a choisie pour ce personnage face cachée. L'adversaire fait de même et les deux joueurs retournent en même temps leurs cartes et font la multiplication.

Le résultat désignera sûrement un vaincu qui sera fait prisonnier... On le sort de l'air de jeu -> il sera envoyé en Prison.

Les joueurs doivent ensuite payer le cout de leur carte courage.

Pour toute la partie on dispose d'une réserve de 20 points de courage au total :

10 points courage sont alloués aux soldats. Ces points sont symbolisés par le **compteur de Courage Rouge** qui représente la réserve des soldats

10 points de courage sont alloués aux pièces maîtresses. Ces points sont symbolisés par le **compteur de Courage Bleu**, qui représente la réserve utilisable par les pièces maîtresses.

Dés que l'on consomme un point de courage on abaisse le compteur correspondant.

Exemple Simple : Un Soldat **7/3** attaque un Chevalier **8/3**



1 - Déclaration de l'attaque (L'attaquant désigne qui participera dans ce combat)

2 - Chacun des Joueurs regarde sous sa pièce pour voir les valeurs inscrites

3 - Chaque joueur choisit une carte **Courage** à affecter à son personnage pour ce combat

Le Joueur  va choisir le Maximum possible pour son soldat :

La carte  = $7 \times 3 = 21$ (en puissance)

L'adversaire choisit  pour son Chevalier, l'attaque sera donc de $8 \times 2 = 16$ (en puissance)

4 - Les deux joueurs retournent en même temps leurs cartes et font le calcul de leurs attaques respectives. (Le chevalier étant perdant $16 < 21$) il sortira du Jeu pour aller dans la Prison de l'adversaire.

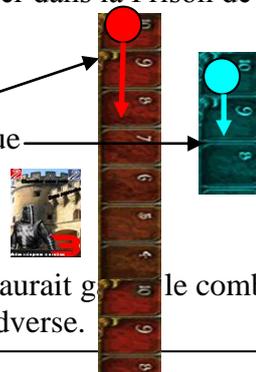
5 - Les Joueurs payent leur dépense de courage.

Le Joueur du Soldat payera **2** dans la réserve Rouge

Le Joueur du Chevalier payera **1** dans la réserve Bleue

Note : Le Joueur au Chevalier a des regrets. S'il avait choisi 

Il aurait certes payé un de plus dans sa réserve bleue mais il aurait gagné le combat : Car $8 \times 3 = 24 > 21$ et ainsi il aurait fait prisonnier le soldat adverse.



Note : Durant chaque tour de jeu une pièce peut attaquer une seule fois, ainsi une pièce qui a défendu lors d'un précédent combat pourra toujours attaquer.

Note : Durant un tour de Jeu une pièce peut être amenée à se défendre plusieurs fois.

EX : Pendant le tour de l'adversaire : Ce dernier attaque mon Roy avec un cavalier, je gagne le combat. Je contre en faisant attaquer mon Roy contre un soldat adjacent adverse lors de la riposte, ensuite un archer adverse attaque de nouveau mon Roy qui survie... (je ne pourrai pas riposter avec mon Roy car il a déjà attaqué).

Attaque en surnombre

11

Cette attaque permet à plusieurs pièces d'attaquer en même temps. Seuls les soldats et les archers ont cette capacité de se mettre à plusieurs pour tenter de vaincre une pièce adverse. Dans ce cas il faut ajouter la force de chaque soldat dans ce combat. **Note :** (les Soldats peuvent attaquer à 2,3,4,5,6,7,8) en surnombre.

Note : Le contrôleur des soldats après avoir déclaré ses attaquants, va ajouter du courage directement sur l'un de ses soldats (celui qu'il désigne) ce soldat sera le soldat « vaillant ». La force de ce soldat sera démultipliée par le courage choisi par le Joueur.

EX : 2 soldats (un soldat de force **6x2** est désigné comme vaillant et un soldat de force **5**) attaquent un chevalier.



Le joueur choisit la carte  pour aider son soldat « Vaillant ». Le résultat en attaque des 2 soldats sera donc de **6 x 2** (le soldat « vaillant ») + **5** (la force du soldat qui participe à l'attaque) = **17** point d'**attaque globale**.

- L'adversaire qui possède le chevalier choisit aussi la carte  pour tenter de se défendre contre les deux assaillants : Il a **8** de force x **2** = **16** points d'**attaque**.

Finalement le chevalier est battu sous les coups des deux soldats 16 étant inférieur à 17. Mais il va quand même vaincre le soldat « vaillant » car l'attaque du chevalier est de 16, l'attaque du soldat « vaillant » est seulement de 12 donc le soldat « vaillant » est lui aussi fait prisonnier.

- Si l'adversaire avait préféré de choisir de payer **2** points de courage en utilisant la carte  pour son chevalier pour se défendre contre les 2 assaillants alors son attaque aurait été portée à **7 x 3** = **21** ceci étant supérieur à l'attaque globale de ses 2 adversaires il aurait alors fait prisonnier ses deux ennemis sans être vaincu.

Défendre contre une Attaque en surnombre

Le joueur qui doit se défendre contre une attaque en surnombre peut tenter de tuer le soldat « vaillant » adverse (le soldat qui aura la carte courage sur lui). Voici les différents cas de figure :

- Si le joueur qui se défend a son attaque (**Force X Courage**) inférieure à l'attaque du soldat « vaillant » alors il est directement fait prisonnier

- Si le joueur qui se défend a son attaque (**Force X Courage**) inférieure à l'attaque globale mais son attaque est supérieure à celle du soldat « vaillant ». Dans ce cas comme le défenseur a son attaque plus forte que celle du soldat vaillant alors il fait prisonnier le soldat vaillant mais comme l'attaque globale (celle du soldat vaillant + force des soldats en surnombre) est supérieure à la sienne il sera lui aussi fait prisonnier.

- Si le joueur qui se défend a son attaque (**Force X Courage**) supérieure à la somme des forces adverses (**Force Soldat Vaillant x Courage + Force** du (ou des) Soldat(s) supplémentaires) alors ce joueur élimine tous ses ennemis.

L'espionnage

Le joueur peut pendant son tour espionner un Roy ou une Reine. Pour cela il doit se positionner avec une de ses pièces sur une case adjacente à un Roy ou une Reine et ne doit pas attaquer pendant ce tour mais déclarer l'espionnage. Si cette pièce est toujours en Jeu à la fin du Tour, alors l'espionnage est réussi et le joueur de cette pièce peut regarder les 3 cartes Missions de son adversaire !

Conditions de fin de partie

Le joueur qui sera le premier à obtenir 6 Points de Victoire ou plus en réalisant des missions sera déclaré vainqueur. Ainsi il prouvera sa suprématie face aux autres joueurs. Ce joueur aura donc déposé devant lui les cartes missions qu'il aura validées au cours de la partie.

Les Cartes Objets Magiques

Pour pimenter le Jeu on peut jouer avec les cartes objet magique qui apportent plus de Stratégie et de Bluff. Un objet magique pendant le cours du jeu pourra être attaché à une pièce. Chaque Joueur devra au début de la partie piocher une seule carte Objet Magique. Il faudra donc l'utiliser au bon et l'affecter à la bonne pièce. Cet objet donne un avantage Stratégique qui peut faire toute la différence lors des batailles...

Le joueur décidera en cours de partie a qui et quand il voudra affecter cet objet.
Une fois attaché à une pièce l'objet magique ne pourra plus être transféré. (il appartient à cette pièce)

Par contre l'adversaire pourra s'il gagne un combat contre le porteur de l'objet magique récupérer l'objet pour sa propre pièce qui a vaincu le porteur de l'objet.

Note : Si on utilise un Objet Magique pour un combat on doit le déclarer avant de jouer les cartes courage.

Note : une carte objet ne peut pas être attachée à une machine de Guerre comme la tour d'assaut, la baliste, la catapulte...

Dans la version de Base de Bastion' Siege, il existe 8 objets Magique aux pouvoirs complètement différents:



Pour pimenter le Jeu on peut jouer avec les cartes événements qui apportent encore plus de Stratégie et de Bluff. Chaque Joueur devra au début de la partie piocher une seule carte événement. Il faudra donc l'utiliser au bon moment car son pouvoir est puissant. (cette carte sera à mettre dans la main avec les 5 cartes courage)

D'ailleurs certaines cartes Événement peuvent être jouées à la place d'une carte de Courage) :



Le Joueur qui révèle ce type de carte Événement devra parfois y associer une carte Courage qu'il choisira après avoir découvert les 2 premières cartes. (la carte jouée par l'adversaire et la carte événement).

Par contre certaines cartes Événements se jouent lors de la déclaration d'attaque (ou à la place de la déclaration d'attaque) bien avant de révéler les cartes courages. On les pose donc en Jeu directement face visible. Ces événements peuvent annuler un combat ou ne sont pas des combats classiques (Embuscade) ou comme Voler un Objet qui offre au joueur à la place d'attaquer il peut voler un Objet Magique à une pièce adjacente.



Une fois Jouée, une carte événement est défaussée. Chaque joueur ne possède qu'un événement pour toute la partie!

Note : une carte événement ne peut pas être jouée pour ou contre une machine de Guerre. (Comme la tour d'assaut, la baliste, la catapulte...)

Note : pour pouvoir jouer une carte Événement on doit en payer le cout en points de Rapidité. (pour jouer l'embuscade il faudra payer 2 points de rapidité mais aussi 1 point de Courage Soldat !)

DISPOSITION DES PIÈCES AU DÉPART (Pour 4 Joueurs)

**Changements :**

Les soldats sont moins nombreux sur le plateau. (4 soldats par joueurs sont à retirer)

Les réserves de courage des Soldats et des Pièces Maitresses contiennent seulement 9 Points à la place des 10

Note : Le placement des Tours est atypique

Note : Les Soldats  6/2  5/3  6/3  6/4 ne sont pas utilisés à 4 Joueurs

REGLES SPECIFIQUES A 4 JOUEURS :

Les archers sont considérés comme des soldats mais gardent leur attaque à distance et leur déplacement spécifique. Par contre ils peuvent participer au surnombre avec d'autres soldats classiques (à distance). Les archers utilisent le courage de la réserve des soldats, attaquent et se déplacent en même temps.

La Case Centrale « Le Champ De Bataille »

- Toute pièce arrivant sur la case centrale peut aller dans n'importe quelle direction lors de son prochain déplacement.
- Il peut y avoir au maximum 8 pièces sur la case centrale.
- Une Tour dans le Champ de Bataille ne peut pas être attaquée en diagonale.
- Plusieurs pièces de joueurs différents peuvent s'arrêter sur la case centrale.
- Si une ou plusieurs pièce(s) ennemie(s) se trouvent sur la case centrale, il n'y a pas d'obligation d'attaque même si l'on doit passer ou rester sur cette case.
- On ne peut pas faire de surnombre contre des pièces se trouvant dans le champ de Bataille. C'est-à-dire que les combats se font au corps à corps (les archers ne peuvent pas se défendre).

