

REGLES DE « BASTIONS »

DISPOSITION DES PIECES ET MISE EN PLACE DU JEU



3 marqueurs de réserves sont positionés (rapidité en vert et 2 de courage)

Chaque joueur a en main ses cartes **Courage** (cartes numérotées de 1 à 5)

Chaque Joueur doit piocher 1 carte « Objectif » (une des cartes « 6 »)



Cette carte Objectif restera face cachée devant lui jusqu'à la fin de la partie (jusqu'à ce qu'un joueur déclare sa victoire).

Sous le titre de cette carte on peut lire l'Objectif à atteindre pour la partie.

Si l'objectif Principal n'est plus possible à atteindre, ou si vous le trouvez trop difficile, vous avez la possibilité de vous rabattre sur l'Objectif secondaire (qui est de cumuler 13 points de Missions).

Souvent, pour réaliser son objectif les joueurs doivent réaliser des missions. (cf. règles missions)

Note : On ne peut réaliser qu'une mission par carte.

ORGANISER SON ARMEE (Par rapport à la puissance des pièces)

Au début du jeu on peut placer ses pièces comme on le souhaite en regardant la Force et **Courage Maximum** des pièces. Par exemple la puissance des Soldats peut varier fortement. Avec un meilleur placement les joueurs pourront mieux préparer leur stratégie en fonction de leur Objectif. A tout moment ils pourront regarder sous leurs propres pièces pour se rappeler les placements dans leur armée.

<i>Valeurs des PIECES MAITRESSES</i>		<i>et Valeurs des SOLDATS</i>	
<i>Force</i> x <i>Courage</i>	= <i>Puissance</i>	<i>Force</i> x <i>Courage</i>	= <i>Puissance</i>
5/3 archer	5, 10 ou 15	6/2	6 ou 12
6/3 Archer fort	6, 12 ou 18	7/2	7 ou 14
10/2 tour	10 ou 20	5/3	5, 10 ou 15
7/3 chevalier	7, 14 ou 21	8/2	8 ou 16
11/2 Tour forte	11 ou 22	6/3	6, 12 ou 18
8/3 Chevalier fort	8, 16 ou 24	5/4	5, 10, 15 ou 20
5/5 Reine	5, 10, 15, 20, 25	7/3	7, 14 ou 21
7/4 Roy	7, 14, 21 ou 28	6/4	6, 12, 18 ou 24

DEBUT DE PARTIE

2

On désigne un joueur pour commencer la partie. Ce joueur prend en main le Jeton et va commencer son premier tour. Il doit choisir s'il veut commencer par bouger ses « **Pièces Maitresses** » ou ses « **Soldats** » en posant devant lui le jeton.



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

Note : Lors du premier Tour on ne pourra pas initier de combat car les pièces de l'adversaire sont trop éloignées. Donc après le mouvement des pièces le joueur donne le Jeton au joueur qui se trouve à sa gauche.

TOUR DE JEU

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

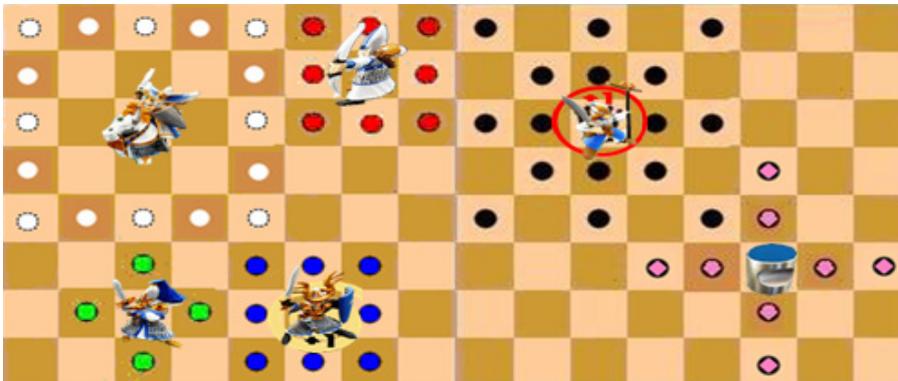
Choix de l'adversaire: **Riposter** Ou **ne pas Riposter et rendre la main 1)**

← Déclaration de la Riposte avec une Pièce-Maitresse

→ Résolution de la Riposte, **puis rend la main 1)**

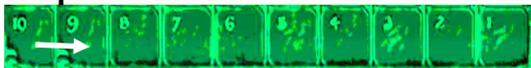
2) **Fin du Tour :** Donner le Jeton au Joueur se trouvant de gauche 0)

DEPLACEMENTS DES PIECES



RESERVE DE RAPIDITE

On peut utiliser cette réserve à tout moment durant sa phase de mouvement



Utilisable seulement par : les Soldats, Archers, le Roy 

En dépensant 1 point, ces pièces pendant leur phase peuvent refaire un déplacement.

EX: Un archer monte sur une Tour (avec son déplacement normal), la Tour bouge de 2 cases, puis on paye 1 point de rapidité pour descendre l'archer de la Tour.

Le Soldat  6/2, 7/2, 5/3, 8/2, 6/3, 5/4, 7/3 et 6/4

- Le soldat peut attaquer en surnombre (un sera 'Vaillant', il recevra le **courage**)
On additionnera à son attaque la **force** de chaque pion en surnombre → $6 \times 2 + 5$

Le Roy  7/4

- Le Roy octroie un bonus de +1 en **Force** à une pièce de son armée adjacente

La Reine  5/5

- La Reine octroie un bonus de +1 en **courage** à une pièce adjacente
(Ce point de courage est gratuit, le courage maximum reste inchangé)
En fait on ajoutera **+1 en courage** à la carte **Courage** que l'on va choisir.



Le Chevalier  7/3 et 8/3

- Le Chevalier ne peut pas monter sur une Tour

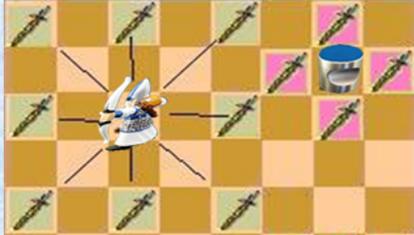
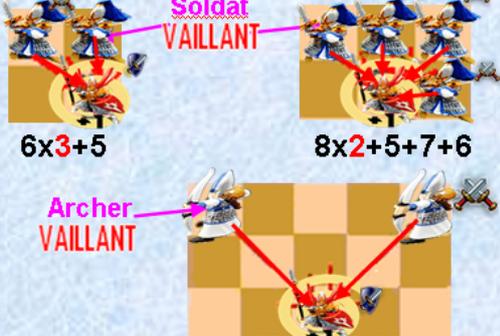
La Tour d'assaut  10/2 et 11/2

- Lorsque la Tour porte un personnage elle voit sa force augmentée de 1
- Une pièce peut monter, descendre, ou rester sur la Tour d'Assaut en hauteur.
- Une pièce se trouvant sur une Tour peut-être attaquée par des archers ou par des personnages se trouvant au même niveau (**Ex** : dans le Bastion à l'étage)
- Si la tour vient à être détruite alors qu'elle porte une pièce alors elle meurt aussi
- La tour ne peut pas entrer dans les Bastions

L'archer  5/3 et 6/3

- Peut attaquer à distance des pièces se trouvant en haut ou en bas. **Ex** : Sur une Tour
- L'attaque à distance de l'archer à besoin de visibilité: personne devant lui et sa cible
- En hauteur un archer a une meilleur visibilité il n'y a plus d'obstacle devant sa cible
- Les archers peuvent faire le surnombre entre Archers.

Note : Un personnage attaqué par un Archer, s'il n'est pas Archer lui-même peut tenter de survivre, mais ne pourra en aucun cas capturer l'Archer qui est à distance.

ATTAQUE POSSIBLE	ATTAQUE EN SURNOMBRE
 <p data-bbox="440 1473 759 1599">Le Roy, le Chevalier, la Reine et les Soldats peuvent attaquer sur les cases adjacentes :</p> 	 <p data-bbox="1070 1361 1158 1395">$6 \times 3 + 5$</p> <p data-bbox="1366 1361 1525 1395">$8 \times 2 + 5 + 7 + 6$</p> <p data-bbox="1086 1429 1190 1485">Archer VAILLANT</p> <p data-bbox="1190 1576 1541 1610">Attaque Archers = $6 \times 3 + 5$</p>

Cette attaque permet à plusieurs pièces d'attaquer en même temps une seule pièce.

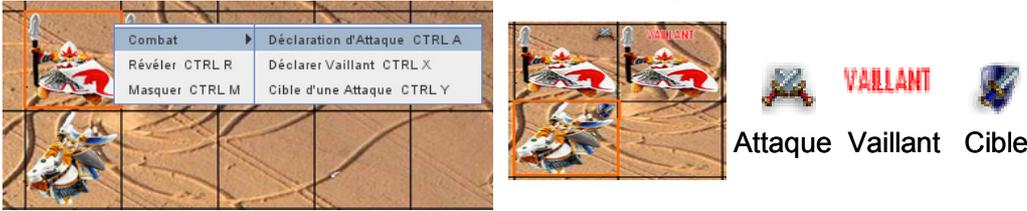
EX : 2 soldats (6×2 et 5×3) attaquent un chevalier. (Le soldat de force 6×2 est désigné comme « vaillant »). La force de ce soldat sera démultipliée par le courage choisi.

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

L'adversaire qui possède le chevalier choisit aussi la carte 2 pour tenter de se défendre contre les deux assaillants : Il a 8 de force $\times 2 = 16$ 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.

1) Déclaration de l'attaque. « Mes 2 soldats ici, attaquent ton chevalier là » :



Les joueurs regardent sous leur pièce pour voir les valeurs des combattants.

2) Chaque joueur va choisi d'affecter une carte Courage pour sa pièce face cachée



3) Révéler les cartes et valeurs : Cliquer sur



4) Les joueurs payent le cout de leur carte

Rouge pour les Soldats donc 1 pour l'attaquant)
Bleue pour les PM ici 2 pour celui qui défend)



5) Résolution : les joueurs font le calcul de leur attaque respective

Force x **Courage Choisi** = Attaque du personnage

- Si égalité des attaques alors il ne se passe rien
- Si inégalité : Le personnage dont l'attaque est < va en prison.

Ici le **chevalier Bleu** de Force 7 x **3 de courage** = 21 va vaincre le soldat vaillant

Le **soldat Rouge** de Force 8 x **2 de courage** = 16 sera placé en prison.

Comme il y a surnombre on additione à 16 la force du Soldat participant à l'attaque:

7 + 16 = 23 qui est supérieur à 21 ! Donc le **chevalier Bleu** ira lui aussi en prison !



En cliquant sur Fin des Combats les marqueurs cible attaque et vaillant disparaissent. (par contre les valeurs restent visible)

Note : Durant un tour chaque pièce peut attaquer une seule fois.

Note : Une pièce qui a déjà défendu pendant ce tour pourra attaquer.

REALISER DES MISSIONS

La plupart du temps pour réaliser leur objectif les joueurs doivent réaliser des missions



'ar Ex ici: Les missions sont les suivantes : si l'on capture 8 soldats adverses on gagne **2** points pour cette mission principale, mais si l'on capture seulement 4 soldats ennemis on gagne pour cette mission secondaire seulement **1** point pour cette carte.

Vote : On ne peut réaliser qu'une mission par carte.

Mission Principale à réaliser : capturer 8 Soldats rapporte 2 points de Victoire

Mission Secondaire à réaliser: capturer 4 Soldats La Mission Secondaire ne rapporte qu' 1 point



Le Pont-levis : Au début de la partie la porte du Bastion est ouverte.

Un personnage sur la case « Trône ou Dame » peut l'ouvrir ou le fermer librement. Le Pont a une résistance égale au nombre des pièces du camp adverse encore en Jeu x 2.

Les Escaliers : Chaque Bastion dispose de 2 escaliers (cette case est à double niveau Haut et Bas) On peut donc attaquer ou être attaquer dans les escaliers.

Le Trésor : Si un ennemi entre dans la salle du trésor alors le contrôleur de ce personnage remporte +2 points de courage qu'il peut créditer comme il souhaite.

Le Drapeau : Si une pièce adverse arrive sur la case drapeau d'un joueur alors ce dernier perd le drapeau de son Bastion et par conséquent perd aussi -1 Point de Courage Soldat et -1 Point de Courage Pièce Maitresse.

Annexer un Bastion : Si un Roy arrive sur la case « Trône » adverse alors il annexe le Bastion : Le joueur gagne +1 point de courage et son adversaire en perd -1.

La Prison : Des qu'un combat est gagné la pièce vaincue est prise et mise en prison.

- Si 8 soldats adverses sont fait prisonnier alors le joueur reçoit +2 en courage

- Si 6 Pièces Maitresses adverses sont prisonnières alors le jouer reçoit +2 en courage

Faire « Dame » : Si une Pièce arrive à faire « Dame » alors elle libère une pièces prisonnière qui retourne en jeu sur une case adjacente libre.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE, Espionnage et Victoire

On peut déclarer sa victoire à tout moment pendant son tour, le joueur qui pense avoir réalisé ses missions doit le prouver en montrant sa carte Objectif et en expliquant chacune des missions qu'il a réalisées pour y parvenir :

Ainsi on pourra calculer son nombre de points de Victoire en additionnant ses cartes Missions qu'il a pu réaliser. Comme il y a 6 cartes il ne peut réaliser au Maximum que 6 Missions. Le joueur déposera devant lui les cartes missions qu'il aura validées. L'adversaire pourra alors vérifier pour constater qu'il a fait par exemple suffisamment de prisonniers, ou constatera qu'il a réussi à prendre 2 trésors... etc En fait on validera si son objectif est atteint.

L'espionnage : Un 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 doit 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 la carte objectif de son adversaire !

Exemple de Victoire : Au moment ou le Joueur arrive à prendre le 2nd Trésors et que c'était son Objectif.

ANNEXE A: REGLES AVANCEES

6

- Pendant son tour le joueur au Jeton ne peut pas déclarer plus de **4 combats**
- Lors de la phase de mouvement le joueur au Jeton est limité à **4 Points de rapidité**
- Pendant **un tour de jeu** tous les joueurs sont limité à utiliser **4 Points de Courage** dans leurs réserves (Le jeu devient plus tactique pendant un Tour)

Mouvement Contre Nature d'un Soldat : En payant **3 Points de rapidité** on peut déplacer un **soldat** d'une case durant la phase **Pièce Maitresse**

Pouvoir additionnel du Chevalier : (règle facultative pour joueurs experts)

Le Chevalier octroie un bonus de +1 à l'attaque globale d'une Pièce Maitresse adjacente : En fait on ajoutera +1 au résultat de l'attaque d'une Pièce Maitresse

(Force x **Courage**)+1 = Valeur de l'Attaque

ANNEXE B : AIDE DE JEU POUR 4 JOUEURS : MISE EN PLACE DU JEU



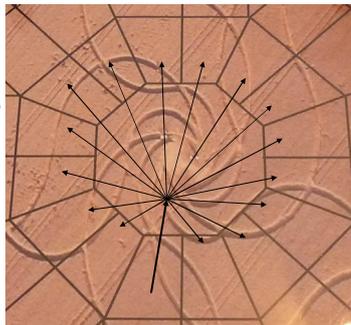
Les soldats  6/2  5/3  6/3  6/4 ne sont pas utilisés à 4 Joueurs

Les archers sont considérés comme des Soldats , mais gardent leurs pouvoirs et déplacement spécifique et peuvent aussi participer au surnombre avec des soldats

- Les archers utilisent le courage des Soldats
- Les archers attaquent avec les Soldats

La Case Centrale « Le Champ De Bataille » :

- Toute pièce arrivant sur la case centrale peut aller n'importe où lors de son prochain *déplacement*.
- le surnombre contre des pièces se trouvant dans la case centrale n'est pas possible, de plus, si plusieurs de vos soldats se trouvent sur la case centrale le surnombre ne sera prit pas prit en compte. (Les combats sont au corps à corps)
- Plusieurs pièces de joueurs différents peuvent s'arrêter sur la case centrale.
- Si une pièce ennemie est sur la case centrale : pas d'obligation d'attaque, même si l'on doit passer ou rester sur cette case.
- Toutes les pièces peuvent traverser cette case sans s'arrêter même si elle contient des pièces ennemies ou amies.
- On ne peut pas faire de surnombre contre des pièces dans le champ de Bataille



4 JOUEURS EN EQUIPE (2 CONTRE 2) :

BUT du Jeu : Etre les premiers joueurs à cumuler **20** points de Missions.