

Łukasz M. Fogoda

Dedicacé à Karolina

# Basílica

## INSTRUCTIONS

*Dans une cité médiévale, une cathédrale est en train d'être construite, plus grande et plus majestueuse que n'importe quel temple que les fidèles n'auraient jamais pu imaginer. Ce n'est pas seulement un architecte, mais deux qui vont l'élever. L'un d'eux a reçu un mandat du roi, l'autre de l'évêque du diocèse. Le roi aime et respecte l'évêque local et souhaite éviter des différends avec l'Église, mais il ne veut pas renoncer à sa participation dans cette grande oeuvre. Et ainsi le souverain a décidé que les architectes concevront la cathédrale ensemble, et ensemble ils superviseront la construction de ce temple à la gloire de Dieu. Celui qui gère le mieux l'ouvrage et érige la plus grande part de la cathédrale sera généreusement récompensé, et ses artisans pourront dormir en paix, sans se soucier du pain et d'un toit au-dessus de leurs têtes.*

### VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Durant leurs tours, les joueurs placent des tuiles qui agrandissent la cathédrale de sorte de créer des zones de même couleur, et ils placent des cubes représentant leurs bâtisseurs sur ces tuiles pour gagner un avantage dans la zone et les contrôler. De plus, ils exécutent les consignes de déplacer ou retirer les bâtisseurs, d'accroître leurs compétences, de bloquer des espaces, ou de démolir les parties de la cathédrale construites plus tôt. Les points seront marqués trois fois durant la partie, et après le troisième décompte la partie se termine.

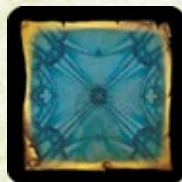


### ÉLÉMENTS DU JEU



### DESCRIPTION DES TUILES CATHÉDRALE

Chaque tuile Cathédrale a une voûte de cathédrale d'un côté et un symbole de consigne sur l'autre côté. Dépendant de la décision du joueur, une tuile peut être utilisée pour construire une nouvelle voûte dans la cathédrale ou pour exécuter une consigne donnée (décrite plus tard dans ce manuel.)



Avant (voûte de cathédrale)



Arrière (consigne)

Par ailleurs, le jeu a deux types de tuiles: simple couleur et deux couleur (Joker). Le sens des couleurs des tuiles est décrit plus tard dans ce manuel.



Une couleur  
Tuile Cathédrale



Deux couleur  
Tuile Cathédrale (Joker)

Une tuile Joker est traitée comme ayant deux couleurs.

**Note!** La couleur des tuiles consigne indique la couleur de la voûte de cathédrale situé sur l'autre face de la tuile. Cela n'a aucune conséquence sur la conduite de la consigne.

## DESCRIPTION DU PLATEAU



A - Piste de score

B - Cases consigne (pour 3 consignes)

C - Cases voûte (pour 3 voûtes)

D - Base du plateau (avec 5 créneaux de départ pour les tuiles)

## PRÉPARATION DU JEU

- 1) Placez le plateau sur la table.
- 2) Chaque joueur prend un jeton pièce de monnaie, 6 cubes Bâtitseur et 4 jetons Promotion dans la même couleur. Cela constitue la réserve du joueur.
- 3) Chaque joueur pose un cube Bâtitseur avant la première («1») case de la piste de score – ce cube sera utilisé pour marquer les points du joueur tout au long de la partie.
- 4) Placez aussi le pion Roi avant la première case de la piste de score.
- 5) Mélangez les tuiles Cathédrale, en les retournant toutes de telle sorte que les côtés consigne sont visibles, ensuite empiler les à côté du plateau.
- 6) Préparez une place pour les tuiles qui seront défaussées durant la partie.
- 7) Placez les autres composants du jeu (tuiles échafaudage, jetons vitrail, jetons score) près du plateau.
- 8) Piochez 3 tuiles de la pile et placez les sur les 3 cases consigne du plateau, avec le côté consigne vers le haut.
- 9) Piochez 3 tuiles de la pile et placez les sur les 3 cases voûte du plateau, avec le côté voûte vers le haut.



## DÉBUT DE LA PARTIE

Le joueur qui a visité en dernier une cathédrale, une basilique ou une église médiévale débute le premier tour. Si aucun joueur n'a visité un tel lieu, alors considérez n'importe quel autre type de temple ou lieu sacré. Si les joueurs ont visité un tel endroit en même temps, alors le plus jeune joueur commence.

## SÉQUENCE D'UN TOUR

Le jeu se joue en plusieurs tours. Les joueurs alternent les tours: tour du joueur A, tour du joueur B et ainsi de suite. Un joueur doit effectuer trois actions possibles dans son tour.

## LES ACTIONS POSSIBLES SONT:

- **PLACER UNE VOÛTE**
- **PLACER UN BÂTISSEUR**  
(seulement possible immédiatement après Placer une Voûte)
- **EXÉCUTER UNE CONSIGNE**

Un joueur peut faire n'importe quelle combinaison des trois actions possibles, avec la restriction que de Placer un Bâtitseur est seulement possible immédiatement après Placer une Voûte.

Un joueur **doit effectuer** exactement trois actions par tour; passer ou effectuer moins d'actions n'est pas permis.

Après avoir fait la troisième action, le tour du joueur se termine et le tour de l'adversaire commence.

### Exemples d'un tour de joueur:

- A) 1 - Placer une Voûte, 2 - Exécuter une Consigne, 3 - Placer une Voûte;  
B) 1 - Exécuter une Consigne, 2 - Exécuter une Consigne, 3 - Placer une Voûte;  
C) 1 - Placer une Voûte, 2 - Placer une Bâtitseur, 3 - Exécuter une Consigne.

## DESCRIPTION DES TROIS ACTIONS POSSIBLES

### ● ACTION:

### PLACER UNE VOÛTE

Le joueur choisit une des 3 tuiles voûte posées sur les cases voûte du plateau et la place dans la cathédrale, en fonction des règles suivantes:

- elle doit être adjacente à une autre tuile (voûte ou échafaudage) ou à l'un des créneaux de départ sur le plateau;
- elle doit être à l'intérieur de la largeur de 5 tuiles de la cathédrale indiqué par les 5 créneaux du plateau:



- Les tuiles Joker ne peuvent pas être adjacentes à d'autres tuiles Joker.

**Note!** Dans ce jeu «adjacent» signifie toujours adjacent horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale.

### Exemple:



- A - tuiles placées correctement
- B - tuile placée incorrectement parce qu'elles ne sont pas adjacentes à une autre tuile ou à un créneau du plateau
- C - tuile placée incorrectement parce qu'elle est hors du plan de la cathédrale
- D - tuile placée incorrectement parce que 2 tuiles Joker sont adjacentes

**Note!** Dans des cas très rares, le joueur prenant une action Placer une Voûte ne peut pas placer une nouvelle voûte sur le plateau (si les 3 tuiles disponibles sont des Joker et les seuls endroits pour les placer sont adjacents à des tuiles Joker). Dans ce cas, les joueurs défaussent les 3 tuiles voûte des cases voûte du plateau et les remplacent avec 3 nouvelles de la pile.

## ● ACTION: PLACER UN BÂTISSSEUR ( )

Cette action peut seulement être faite immédiatement après Placer une Voûte.

Le joueur pose un de ses propres bâtisseurs sur la tuile qui a juste été placée dans son action précédente ce tour-ci. Le bâtisseur ne peut pas être placé sur une tuile différente autre que celle qui vient d'être placée.

La réserve du joueur doit avoir un cube Bâtitisseur de disponible. Si les 5 bâtisseurs du joueur sont déjà dans la cathédrale, alors le joueur ne peut pas effectuer l'action Placer un Bâtitisseur jusqu'à que l'un de ses bâtisseurs est retiré de la cathédrale et retourne dans la réserve du joueur.

**Note!** Sur une tuile voûte, il ne peut jamais y avoir plus d'un bâtisseur.

## ● ACTION: EXÉCUTER UNE CONSIGNE

Le joueur prend l'une des 3 tuiles consigne des cases consigne du plateau et exécute la consigne (une seule fois), ensuite défausse immédiatement la tuile dans la défausse.

Les consignes vous laisse ajouter, déplacer ou retirer des bâtisseurs, retirer des voûtes de la cathédrale, etc. Des descriptions détaillées sur les consignes individuelles apparaissent à la fin des instructions.

Piochez immédiatement une nouvelle tuile du haut de la pile de tuile, placez la nouvelle tuile consigne sur la case vide où la consigne exécutée se trouvait.

## CONSIGNES RÉMUNÉRÉES PAR L'ADVERSAIRE

De plus, certaines consignes ont l'option de consigne rémunérée par l'adversaire:



Tuile consigne avec l'option de consigne rémunérée par l'adversaire

Ces tuiles consigne ont une icône pièce de monnaie et une zone avec des symboles représentant la consigne spécifique rémunérée.

Lorsqu'un joueur exécute une telle consigne, son adversaire peut lui donner une pièce de monnaie, si il en a une, et exécuter la tuile consigne rémunérée immédiatement (en dehors de son tour). La consigne rémunérée est toujours faite **APRÈS** la principale tuile consigne.

**Note!** En effectuant une consigne rémunérée durant le tour de son adversaire, cela ne signifie pas qu'un joueur aura alors moins d'actions à son prochain tour.

## REMPLISSAGE DES CASES CONSIGNE ET VOÛTE DU PLATEAU

Les 3 cases consigne et les 3 cases voûte du plateau doivent chacune toujours avoir une tuile.

Chaque fois qu'un joueur prend une tuile voûte du plateau, une nouvelle doit être immédiatement placée sur cette case. Pour faire cela, prenez la tuile consigne sur la case juste au dessus, retournez la sur le côté voûte et mettez la sur la case voûte vide.

Chaque fois qu'une tuile consigne est prise d'un case consigne (que ce soit pour exécuter la consigne ou pour être retournée et déplacée sur une case voûte), cette case devrait être immédiatement remplie avec un nouvelle tuile consigne piochée de la pile.

Les cases tuile vides sont remplies de cette manière immédiatement après l'exécution de l'action liée à la tuile retirée.



## PILE EPUISÉE

Si la pile est vide, alors mélangez toutes les tuiles défaussées et faites en une nouvelle pile. Si la pile est vide une seconde fois, la partie se termine, au moment précis quand une tuile doit être piochée pour remplir une case vide sur le plateau mais que la pile est vide.

**Note!** À cause de cela, la partie peut se terminer avant le troisième (final) décompte prévu. Dans ce cas, le troisième (final) décompte devrait être fait immédiatement après que la partie se termine.

## DÉPLACEMENT DU ROI LE LONG DE LA PISTE DE SCORE

Le roi débute la partie avant la première case de la piste de score. Il se déplacera vers l'avant au cours de la partie, indiquant le passage du temps et causant trois calculs de score.

Chaque fois qu'un joueur ajoute une voûte avec un symbole couronne à la cathédrale, déplacez le roi d'une case vers l'avant.

Chaque fois que le roi entre dans une case marquée d'un symbole couronne, le tour du joueur se termine et les scores sont calculés.



Case de score avec symbole couronne



Tuile avec un symbole couronne

## MARQUAGE DE POINTS

Les points sont marqués immédiatement à chaque fois que le roi est déplacé sur une case de la piste de score marquée d'une couronne.

Le marquage des points termine automatiquement le tour du joueur (même si le joueur n'a pas encore effectué les trois actions).

Le troisième marquage de points termine automatiquement la partie.

Durant le marquage de points, les joueurs vérifient les zones formées par les voûtes et calculent les points gagnés.

## ZONES

Les voûtes dans la cathédrale sont connectées en zones définies par les couleurs des tuiles.

**Une zone est un groupe connecté de tuiles adjacentes, toutes de la même couleur** (rouge, jaune, vert ou bleu).

Il peut y avoir plus d'une zone de la même couleur, si aucune tuile de la zone n'est adjacente à des tuiles d'une autre zone.

**Une tuile seule** qui n'est adjacente à aucune autre tuile de la même couleur est elle-même une petite zone (avec juste une tuile).

Les zones avec le même couleur mais touchant seulement en diagonal ne sont pas adjacentes et donc non connectées.

## TUILES JOKER ET ZONES

Les tuiles à deux couleurs sont des Jokers. Une tuile Joker est traitée comme une tuile avec deux couleurs en même temps, ainsi elle peut appartenir à deux différentes zones simultanément.

Si une tuile Joker appartient simultanément à deux zones de différentes couleurs, elle ne les connecte pas en une seule zone.



**Exemple:** L'illustration montre trois zones: verte (A) avec 2 espaces, bleue (B) avec 5 espaces, et rouge (C) avec 1 espace. Joker (D) appartient aux zones verte (A) et bleue (B). La zone verte (A) avec Joker (D) a 2 espaces, et la zone bleue (B) avec Joker (D) et Joker (E) a 5 espaces. Joker (E) connecte deux zones adjacentes bleues en une seule zone bleue (B), parce que bleu est l'une des deux couleurs de Joker (E). La zone rouge (C) a 1 espace, avec aucune tuile Joker. Joker (E) n'appartient pas à la zone rouge (C), parce qu'elle n'a pas de couleur correspondante. Joker (E) n'est pas elle-même une zone jaune parce qu'une seule tuile Joker ne crée pas une zone une tuile. Joker (F) est verte et jaune, mais elle ne fait partie d'aucune zone jaune ou verte. Joker (F) n'est pas connectée à la zone verte (A) parce qu'elle n'est adjacente à aucune tuile de cette zone.

*Note!* Contrairement aux voûtes ordinaires, une seule tuile Joker ne forme pas une zone d'une tuile pour une couleur donnée si elle n'est pas adjacente à une tuile de cette couleur.

## VÉRIFICATION DES MAJORITÉS ET CALCUL DES POINTS POUR LES ZONES

Quand les points sont marqués dans chaque zone, les joueurs devraient vérifier qui en est majoritaire et combien de points la zone en offre.

Le joueur qui a le **plus de bâtisseurs** dans la zone reçoit **1 point de victoire pour chaque tuile dans la zone**.

Le joueur qui a le **moins de bâtisseurs** dans la zone reçoit **1 point pour chacun de ses bâtisseurs dans la zone**.

Si les joueurs ont le **même nombre de bâtisseurs** dans la zone, alors **ensemble ils reçoivent zéro point**.

*Note!* Lors de la vérification des valeurs et des majorités dans les zones, les joueurs devraient prendre en compte les promotions et les vitraux (décrits plus tard dans les instructions pour les consignes).

Ignorez les zones sans bâtisseur.

**Exemple:** Dans la zone jaune, le joueur blanc a la majorité avec 2 bâtisseurs. L'un d'eux est un architecte. Dans la zone bleue, le joueur noir a la majorité grâce à son maître maçon (qui compte comme 2 bâtisseurs lors du calcul de majorité). L'architecte est placé sur une tuile joker (deux couleurs) appartenant donc à ces deux zones. En conséquence, la valeur des DEUX zones est doublée. Deux points provenant du jeton vitrail sont ajoutés à la zone bleue après avoir appliqué les modifications de scores des promotions.

## PISTE DE SCORE

Les joueurs marquent leurs points gagnés en déplaçant leur cube sur la piste de score vers l'avant du même nombre de cases.

Si le marqueur score d'un joueur dépasse la case 30, alors il revient au début de la piste de score et le joueur prend un jeton score avec le côté « +30 » face visible. Si le marqueur score d'un joueur dépasse la case 30 à nouveau, alors le marqueur score revient à nouveau au début de la piste de score, et le jeton de score du joueur est tourné sur le côté « +60 ».

## CONTINUER LA PARTIE APRÈS LE DÉCOMPTÉ

1) **RETIREZ LES BATISSEURS ET LES JETONS PROMOTION.** Après avoir marqué les points, les joueurs retirent tous leurs bâtisseurs et leurs jetons promotion de la cathédrale – ils retournent dans la réserve des joueur.

2) **RETIREZ LES TUILES CATHÉDRALE.** Après avoir marqué les points, une partie de la cathédrale est considérée comme terminée. Par conséquent, avant de continuer la partie, **écartez le deux rangés de tuiles de la cathédrale**, les plus proches du plateau (et retirez les vitraux de ces tuiles défaussées). Ensuite faites glisser les tuiles restantes jusqu'à elles touchent le plateau, sans changer leur disposition relative. **Retirez également toutes les tuiles échafaudage**, sans regarder leur emplacement. Après avoir retiré les tuiles échafaudage, des tuiles cathédrales peuvent se retrouver déconnectés (non-adjacentes) des autres tuiles – cette situation est permise. Les jetons vitrail ne sont pas retirés – ils restent sur toutes les tuiles qui n'ont pas été défaussées.

3) **CONTINUEZ LA PARTIE.** Après avoir fait ces étapes, le prochain tour commence pour l'adversaire du joueur qui à initié le décompte.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement dans l'un de ces deux cas, quelque soit celui qui arrive en premier: **après le troisième décompte de point ou après la seconde fois que la pile est vide** (voir : pile épuisée). Dans ce dernier cas, les points sont marqués une dernière fois.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie. S'ils ont le même score, alors il y a égalité.

# DESCRIPTIONS DES CONSIGNES

## CONSIGNE: PROMOUVOIR



Le joueur peut promouvoir un de ses bâtisseurs déjà dans la cathédrale. Pour indiquer cela, le joueur prend un de ses jetons promotion, le tourne sur le côté désiré face visible pour indiquer le nouveau rang de ce bâtisseur, et mettez le sous le bâtisseur. Une

description of chaque rang est expliqué dans le graphique.

Un bâtisseur précédemment promu peut aussi être promu à un autre rang en remplaçant son jeton promotion avec un nouveau de la réserve du joueur.

Un bâtisseur peut avoir seulement un jeton promotion. Si un bâtisseur est promu à nouveau, le jeton précédemment posé doit retourner dans la réserve personnelle du joueur.

Un jeton promotion est toujours placé avec un bâtisseur. Si un bâtisseur promu est retiré du plateau, alors son jeton promotion est aussi retiré – ces objets retournent dans la réserve du propriétaire.

Le nombre de jetons promotion est limité – si un joueur n'a pas de jetons promotion dans sa réserve, alors il ne peut pas promouvoir plus de bâtisseurs.

**CONSIGNE RÉMUNÉRÉE PAR L'ADVERSAIRE (Coût: 1 pièce de monnaie):** L'adversaire peut aussi promouvoir un de ses bâtisseurs, mais il doit choisir un type différent de promotion que le joueur qui a exécuté la consigne Promouvoir.

## CONSIGNE: DÉPLACER UN BÂTISSSEUR



Le joueur déplace un de ses bâtisseurs d'une tuile à une tuile voûte adjacente.

*Note!* Chaque tuile peut avoir au plus un bâtisseur.

## CONSIGNE: RECRUTER



Le joueur place un bâtisseur sur n'importe quelle tuile voûte inoccupée dans la cathédrale.

**CONSIGNE RÉMUNÉRÉE PAR L'ADVERSAIRE (Coût: 1 pièce de monnaie):** L'adversaire peut placer un bâtisseur sur une tuile inoccupée adjacente à une tuile où il y a déjà un bâtisseur.

## CONSIGNE: CONFONDRE



Le joueur retire un de ses bâtisseurs d'une tuile et le retourne dans sa réserve.

Ensuite le joueur doit déplacer un des bâtisseurs de l'adversaire sur une tuile voûte adjacente inoccupée, comme une consigne Déplacer un Bâtisseur. Si l'adversaire n'a pas de bâtisseur sur le plateau (ou tous les bâtisseurs de l'adversaire ne peuvent pas être déplacés) alors cette consigne ne peut pas être sélectionnée.

**CONSIGNE RÉMUNÉRÉE PAR L'ADVERSAIRE (Coût: 1 pièce de monnaie):** L'adversaire (au lieu du joueur actif) peut décider lequel de ses bâtisseurs sera déplacé et où (comme une consigne Déplacer un Bâtisseur). L'adversaire ne peut pas annuler le mouvement d'un de ses bâtisseurs; l'adversaire sélectionne seulement lequel de ses bâtisseurs sera déplacé et où.

## RANGS



**ARCHITECTE** – lors du décompte des points dans une zone avec un architecte, la récompense pour le joueur avec une majorité est doublée. Ceci est vrai même si le propriétaire de l'architecte ne reçoit pas de point. (Un architecte mal placé peut profiter à l'adversaire!)

Si une zone possède plusieurs architectes, leurs effets ne sont pas cumulatifs – la valeur de la zone est doublée seulement une fois.



**MAÎTRE MACON** – un maître maçon compte comme deux bâtisseurs lors du calcul des majorités. Un maître-maçon compte comme deux bâtisseurs lors du calcul de majorité (seulement lors du calcul de majorité et pas lors du décompte des points pour le joueur en minorité)



**HERCULE** – S'il y a une égalité lors de la vérification des majorités dans une zone, un joueur avec un hercule dans la zone gagne l'égalité. Deux hercules dans la même zone s'annulent chacun.

## CONSIGNE: VITRAIL



Le joueur pose un jeton vitrail sur n'importe quelle tuile où il a un bâtisseur.

Lors du décompte des points, chaque jeton vitrail ajoute 2 points à la valeur de cette zone, sans regarder quel joueur à la majorité.

La valeur des vitraux est ajoutée à la valeur de la zone **APRÈS** avoir pris en compte les autres modificateurs (Par exemple: doublement de l'architecte).

Chaque tuile peut avoir au plus un jeton vitrail.

*Note!* La réserve de jetons vitrail est considérée illimitée; s'il n'y en a plus durant la partie, des jetons supplémentaires peuvent être improvisés.

## CONSIGNE: ECHAFAUDAGE



Le joueur place deux tuiles échafaudage dans la cathédrale en fonction des règles de l'action Placer une Voûte (ignorant les règles à propos de la couleur). Les tuiles échafaudage servent comme des obstacles pour placer des tuiles voûte.

L'échafaudage n'a pas de couleur et n'appartient à aucune zone. Des voûtes et des bâtisseurs ne peuvent pas y

être placés, et un échafaudage ne peut pas être défaussé ou déplacé. Les tuiles échafaudage restent en jeu jusqu'au prochain décompte, après lequel elles sont toutes retirées.

*Note!* La réserve de tuiles échafaudage est considérée illimitée; s'il n'y en a plus durant la partie, des jetons supplémentaires peuvent être improvisés.

## CONSIGNE: CATASTROPHE



Le joueur défausse une voûte de la cathédrale. Une voûte peut être défaussée seulement s'il n'y a aucun bâtisseur dessus.

**AUTEUR DU JEU: Łukasz M. Pogoda**

**DEVELOPPEMENT ET PREPARATION POUR LA PUBLICATION: Ignacy Trzewiczek**

**INSTRUCTIONS: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz**

**TRADUCTION ANGLAISE: Anna Skudlarska ET Russ Williams**

**TRADUCTION ALLEMANDE: Artur Płóciennik**

**TRADUCTION FRANCAISE: Christophe Muller (ludismacker)**

**AVEC DES AJOUTS PAR Alexandre Dos Santos (sunlife)**

**CONCEPTION GRAPHIQUE: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz**

**ILLUSTRATIONS DE LA BOITE ET PLATEAU: Mariusz Gandzel**

## REMERCIEMENTS:

Comme les églises de l'Europe Médiévale, ce jeu a pris longtemps pour être terminé. Il a été détruit et reconstruit à partir de zéro, remanié et élargi, et enfin, après plusieurs années d'essai et d'erreur, il est devenu ce qu'il est aujourd'hui. Je n'aurais jamais réussi sans grands joueurs qui m'ont consacré leur temps précieux. Tout d'abord, le principal collaborateur fut Sławomir Okrzesik, sans leur style agressif et excellentes remarques sur chaque version, «Basilica» n'aurait jamais vu le jour. Des remerciements spéciaux vont à Ignacy Trzewiczek pour tout son investissement et ces changements inventifs durant le développement du travail. Je remercie les autres pour leurs précieux commentaires sur les différentes versions du jeu, tel que Filip Miłtuński, l'équipe Portal, Robert Buciak, Jacek Malinowski, Adam Kałuża, Adrian Wiecheć, Jan Milewski et Tomasz Z. Majkowski, que je remercie pour le nom final de ce jeu. E Blake Berry et Demian Katz ont édité la version prototype des règles anglaises. Rafał Szczepkowski, Jacek Nowak, Marek Pańczyk, Michał Broniek et les membres du groupe Monsoon: Marcin Krupiński, Witold Janik ainsi qu'Artur Konefał qui y a également joué. Je tiens à vous remercier tous pour votre aide. Dernier mais pas des moindres, je voudrais vous remercier, cher lecteur, pour l'achat de ce jeu.