



3-5 joueurs

90'-120'

12+

Introduction

Miles Christi est la re-thématisation de mon prototype Les Glandeurs que j'ai présenté lors de festivals, soirées clubs ou autres jusqu'en 2021. Bien conscient que le thème initial amusait les joueurs belges et français qui ont testé le prototype, il était inévitable de le changer pour qu'il puisse être apprécié par un public plus large. En effet, le principe autodérisoire et satyrique du fonctionnaire des services publics faussement fainéant est incompatible avec les habitudes anglo-saxonnes par exemple.

Le nom de cette version, Miles Christi, est un hommage au jeu de rôles éponyme de Arnaud Bailly, Thibaud Béghin et Benoît Clerc parus aux éditions Sans Peur et Sans Reproche en 1995. Il fait partie de mes meilleurs souvenirs en tant que rôliste.

Principe du jeu

Vous faites partie d'un des 5 Ordres Militaires et Religieux qui défendent la Terre Sainte, vous protégez les pèlerins sur le chemin de Jérusalem, octroyez des services religieux et votre ordre gagne en popularité, ce qui ne plaît pas aux grands de ce monde. Il se murmure que le Roi de France commence à voir ces Ordres Militaires et Religieux d'un mauvais œil. Seul l'Ordre le plus stable recevra la clémence royale. Vous devrez donc envoyer en mission vos rivaux afin que vous puissiez garder l'équilibre entre vos vœux monastiques et votre charte chevaleresque...

Matériel

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 5 cartes d'Ordres Militaires et Religieux
- ◆ 90 cubes milices (18 par joueur)
 - * 18 cubes verts (Ordre de Saint-Lazare)
 - + 18 cubes rouges (Ordre du Temple)
 - + 18 cubes bleus (Ordre du Saint-Sépulcre)
 - 18 cubes jaunes (Ordre des Hospitaliers)
 - + 18 cubes gris (Ordre des Teutoniques)
- ◆ 3 marqueurs de score pour chaque Ordre (1 marqueur militaire, 1 marqueur religieux, et 1 marqueur d'ordre de jeu)
- ◆ 60 pièces (20 par valeur)
 - 20 marrons (Valeur 1)
 - 20 grises (Valeur 3)
 - 20 jaunes (Valeur 5)
- ◆ 60 faits religieux (20 de chaque type)
 - 20 blancs (Bénédictions)
 - 20 noirs (Blasphèmes)
 - 20 naturels (Candidatures Grand Maître)
- 1 pion rectangulaire noir compte-tour
- ◆ 1 dé
- ◆ 1 sac en tissu

Mise en place

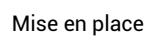
1. Placer le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placer le pion compte-tour sur la case 1 du tableau du nombre de tours.
3. Placer les faits religieux à proximité du plateau.
4. Placer le dé à proximité du plateau
5. Placer les pièces à proximité du plateau. À tout moment de la partie, on peut les échanger réapprovisionner les petites valeurs.

Chaque joueur prend une carte d'Ordre, les milices de sa couleur et les répartit comme suit :

6. 1 marque de score sur une des 5 positions d'ordre de jeu. L'ordre des joueurs est défini au hasard
7. 12 milices dans le sac en tissu.
8. Les 6 milices restantes se placent dans la réserve des nouvelles recrues
9. À partir du premier joueur, puis dans l'ordre du tour indiqué par les marqueurs des joueurs, chaque joueur pioche 12 milices au hasard dans le sac en tissu et les place sur sa carte d'ordre.
10. Les joueurs placent leurs marqueurs militaires et religieux sur le numéro de chaque échelle indiquée sur leur carte d'Ordre.

But du jeu

Être le plus équilibré sur les 2 pistes de scores (religieux et militaire), idéalement avoir le même score, sinon avoir la différence la plus étroite entre les 2 scores.



Tours de jeu

Le jeu se joue en 4 manches de 3 tours chacune.

Tour d'un joueur

Chaque tour se déroule dans l'ordre défini au-dessus du tableau compte-tour. Le tour d'un joueur se résume à jouer la phase d'action avant de passer au joueur suivant.






Une fois que tous les joueurs ont fini leur phase d'action, on passe à la phase de résolution avant de passer au tour suivant.

Une manche (au bout de 3 tours) se clôture par une phase d'évaluation (voir plus loin).

Phase d'action




Le joueur actif prend 4 milices de son choix venant de sa carte d'Ordre et les envoie sur une des cases d'actions (cases grises) du plateau de jeu. Pendant son tour, on ne peut pas placer plus de 2 milices de la même couleur sur une des zones de la partie militaire ou de la partie religieuse. Dès qu'une milice est placée dans 1 des 5 zones militaires, son propriétaire reçoit tout de suite des pièces :

-  ◆ Comté d'Edesse : 1 pièce
-  ◆ Princée d'Antioche : 2 pièces
-  ◆ Comté de Tripoli : 3 pièces
-  ◆ Saint-Jean d'Acre : 0 pièce
-  ◆ Jérusalem : 4 pièces

Remarque : Il peut y avoir plus de 2 milices de la même couleur sur ces zones suite aux placements des tours précédents. C'est uniquement lors du placement du tour en cours que la limite de 2 milices pour chacune de ces zones prend cours.

Remarque : Lors des tours précédant l'évaluation (3-6-9-12), il se peut qu'il reste moins de 4 milices sur les cartes d'Ordre des joueurs. Dans ce cas, ils placent toutes les milices restantes.

Remarque : Le nombre cases d'actions sont limitées en fonction du nombre de joueurs.
Seule la zone d'Edesse  n'est pas restreinte.

Redéploiement



Si le joueur actif **n'a pas placé** de milices lui appartenant, alors il peut déplacer jusqu'à 2 de ses milices présentes sur des cases d'actions vers des autres cases d'actions encore libres. S'il se déplace sur une case d'action de la partie militaire, il ne gagne pas les pièces associées avec ce redéploiement.

Fin du tour





On passe au joueur suivant et on continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué un tour. Ensuite, on passe à la phase de résolution.

Phase de résolution

Faits religieux





Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue, dans l'ordre de son choix, les actions suivantes par milice présente dans chacune des zones religieuses :

-  ◆ Bénédition : Gagner un symbole de bénédiction et 2 pièces
-  ◆ Blasphème : Gagner un/deux symbole(s) de blasphème(s) et perdre 3/6 pièces
-  ◆ Candidature au poste de Grand Maître : Gagner un symbole de candidature et perdre 2 pièces.
-  ◆ Commanderie :

Cette zone et la seule où chaque faction peut venir 1x chacune.

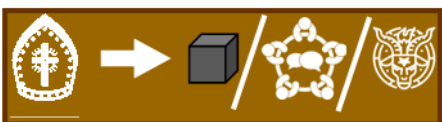
- ◆ Choisir sa place pour le tour suivant et perdre 2 pièces
- ◆ Effectuer un redéploiement et perdre 4 pièces
- ◆ Effectuer une désertion et perdre 6 pièces. Le joueur retire alors 2 milices du plateau (peu importe le propriétaire) où qu'ils se trouvent (sauf ceux devenus Grands Maîtres, ils sont immunisés jusque la fin de la partie). Les milices retournent directement dans le sac

Lorsque tous les joueurs ont fini leurs faits religieux, ils décident quelles milices vont directement dans la salle du Chapitre  et quelles milices vont faire une adoration à Baphomet  (dans ce cas, ils gagnent 8 pièces).



Remarque : Effectuer une adoration à Baphomet : la milice choisit quel numéro elle va occuper parmi les 6 représentés




Visite au pape



Chaque joueur déplace sa milice sur la première case disponible de sa couleur sur la zone de visite au pape. La première case coûte 3 pièces, la deuxième place coûte 5 pièces et la troisième place coûte 7 pièces.

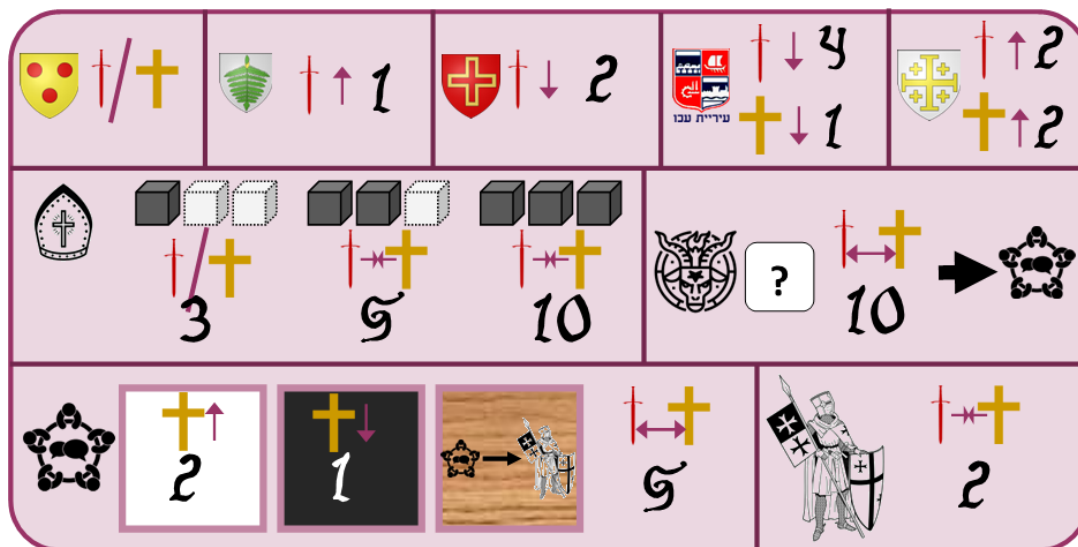
Si le joueur ne sait pas payer sa place, il doit envoyer sa milice soit à la salle du Chapitre , soit à l'adoration de Baphomet  (dans ce cas, il gagne 8 pièces).

On passe ensuite au tour suivant en déplaçant le compte-tour. 

Si on est sur la fin d'une manche, on effectue une phase d'évaluation.

Phase d'évaluation

Tous les 3 tours, on procède à une évaluation avant de passer au tour suivant



Zones militaires

- ◆ Chaque Ordre présent dans le Comté d'Edesse décide de monter ou descendre sur la piste de son choix du nombre de cases équivalent au nombre **exact** de milices présentes de son Ordre.
- ◆ Chaque milice présente dans la Princée d'Antioche fait monter de 1 case son Ordre sur la piste militaire.
- ◆ Chaque milice présente dans le Comté de Tripoli fait descendre de 2 cases son Ordre sur la piste militaire.
- ◆ Chaque milice présente à Saint-Jean d'Acre fait descendre de 4 cases son Ordre sur la piste militaire, et fait descendre de 2 cases son Ordre sur la piste religieuse.
- ◆ Chaque milice présente à Jérusalem fait monter de 2 cases son Ordre sur la piste militaire, et fait monter de 2 cases son Ordre sur la piste religieuse.



Visite au pape

Chaque Ordre en visite au Pape effectue l'action suivante en fonction du nombre d'émissaires qu'il a envoyé :

- ◆ 1 émissaire : monter ou descendre de 3 cases sur la piste de son choix.
- ◆ 2 émissaires : Réduire l'écart militaire-religieux de 5 points.
- ◆ 3 émissaires : Réduire l'écart militaire-religieux de 10 points.



Adoration de Baphomet

Lancer le dé et la milice ciblée par le résultat du dé doit augmenter l'écart militaire-religieux de 10 points. Cette milice retourne dans le sac en tissus et toutes les autres milices vont dans la salle du Chapitre de leur Ordre



Salle du Chapitre

Chaque milice présente doit obligatoirement présenter un fait religieux au Chapitre :

- ☐ ◆ Présenter une bénédiction permet de monter de 2 cases sur la piste religieuse
- ☒ ◆ Présenter un blasphème permet de descendre de 1 case sur la piste religieuse
- ☒ ◆ Présenter une candidature avec les pièces nécessaires suffisantes permet de transférer une milice au rang de Grand Maître. Les pièces nécessaires dépendent de la manche en cours :
 - ◆ Manche 1 : 10 pièces
 - ◆ Manche 2 : 8 pièces
 - ◆ Manche 3 : 6 pièces
 - ◆ Manche 4 : 4 pièces
- ◆ Toute milice ne présentant pas de fait religieux doit augmenter l'écart militaire-religieux de 5 cases.

Tout fait religieux présenté est automatiquement défaussé.



Grands Maîtres

Chaque Grand Maître élu permet de réduire l'écart militaire-religieux de 2 cases à chaque manche. Un Grand Maître élu le reste jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : Augmenter l'écart militaire-religieux revient à prendre le marqueur à la position la plus basse parmi les 2 pistes et le descendre d'autant de cases que nécessaire. Si le marqueur est à la position 0, alors on augmente l'autre marqueur d'autant de cases que nécessaires.

Remarque : réduire l'écart militaire-religieux revient à prendre le marqueur à la position la plus haute parmi les 2 pistes et le descendre d'autant de cases que nécessaire. Si les 2 marqueurs sont à la même position, alors on les augmente tous les 2 d'autant de cases que nécessaire.

Après l'évaluation

Toutes les milices sont retirées du plateau et remises dans le sac en tissu, excepté les Grands Maîtres et les nouvelles recrues.

On ajoute des nouvelles recrues de chaque Ordre dans le sac en tissu en fonction du mois en cours :

- ◆ 1 au tour 4
- ◆ 2 au tour 7
- ◆ 3 au tour 10

À partir du premier joueur, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche 12 milices au hasard dans le sac en tissu et les place sur sa carte d'Ordre. S'il reste des milices dans le sac, alors les excédentaires sont envoyées directement dans la salle du Chapitre de leur Ordre respectif. Cette étape ne s'effectue pas à la fin du tour 12.

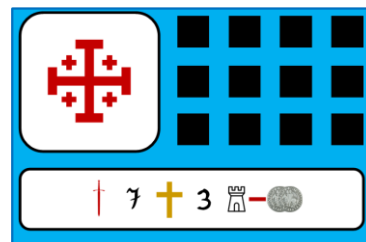
Fin du jeu

À la fin des 12 tours, donc après la quatrième évaluation, le joueur dont l'écart militaire-religieux est le plus petit est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, on départage sur le niveau le plus haut atteint (parmi militaire ou religieux, seul le niveau compte). S'il y a encore une égalité, on départage sur le nombre de pièces restantes à chacun. En cas de nouvelle égalité, les vainqueurs se partagent la victoire.

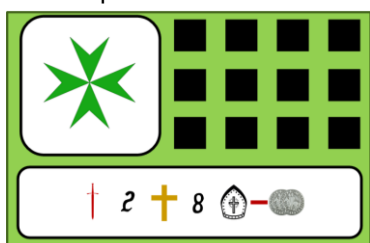
Ordres religieux



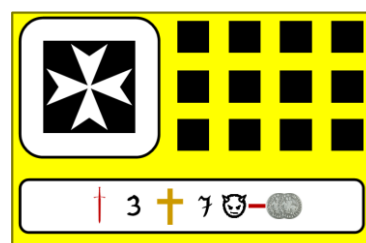
Ordre du Temple
Échelle militaire de départ : 5
Échelle religieuse de départ : 5
Gagne 2 pièces supplémentaires
à chaque bénédiction



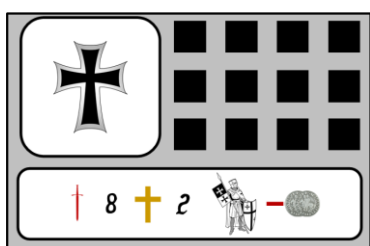
Ordre du Saint-Sépulcre
Échelle militaire de départ : 7
Échelle religieuse de départ : 3
Les actions à la commanderie
coûtent 2 pièces de moins



Ordre de Saint-Lazare
Échelle militaire de départ : 2
Échelle religieuse de départ : 8
Chaque visite au pape coûte 2
pièces de moins

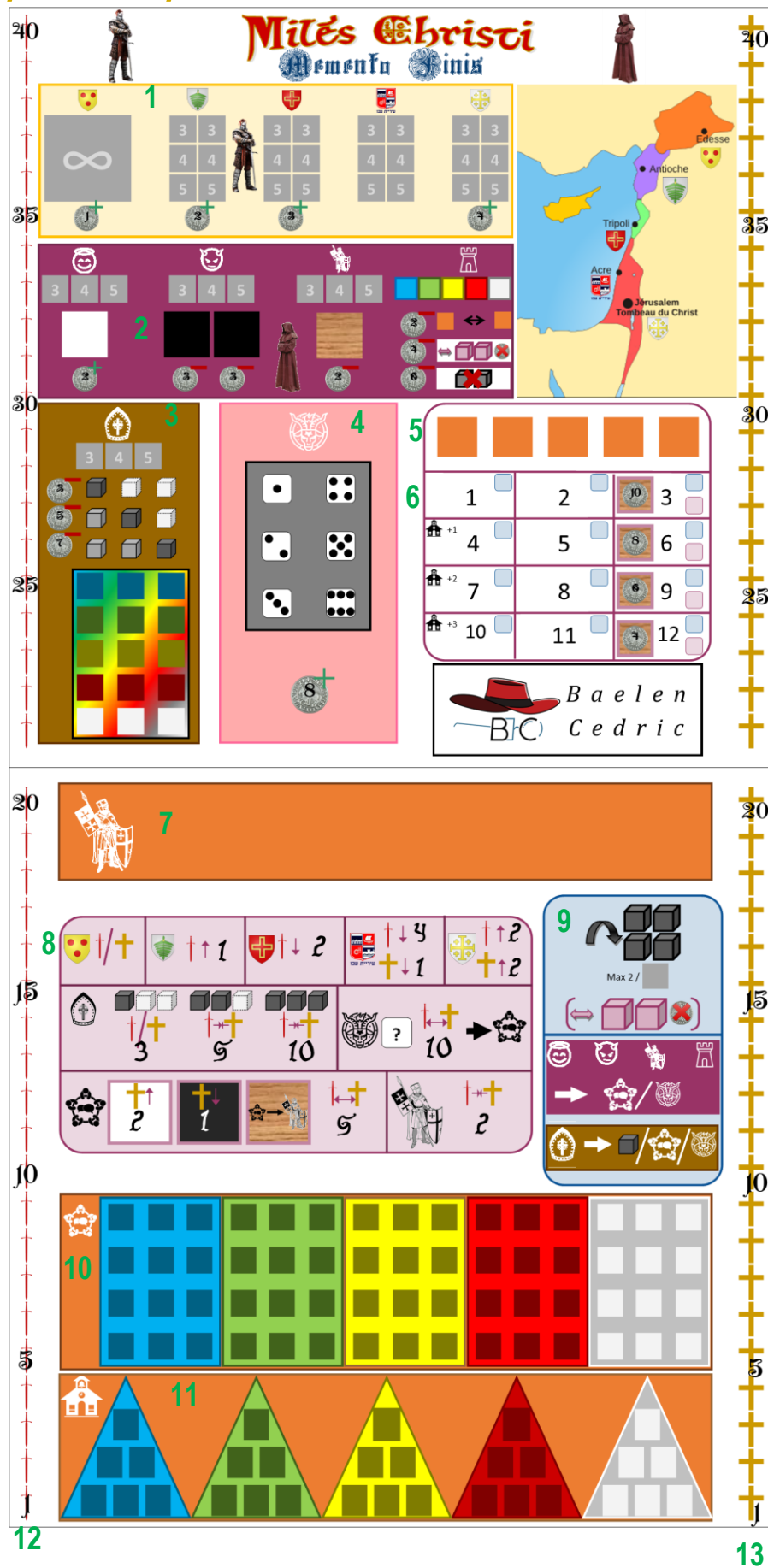


Ordre des Hospitaliers
Échelle militaire de départ : 3
Échelle religieuse de départ : 7
Les blasphèmes coûtent 2
pièces de moins



Ordre Teutonique
Échelle militaire de départ : 8
Échelle religieuse de départ : 2
La candidature au poste de
Grand Maître coûte 2 pièces de
moins

Descriptif du plateau



1. Partie militaire découpée en 5 zones (Edesse, Antioche, Tripoli, Acre et Jérusalem)
2. Partie religieuse découpée en 4 zones (Bénédiction, Blasphème, Candidature, Commanderie)
3. Visite au Pape
4. Adoration à Baphomet
5. Ordre du tour de jeu
6. Compte tour avec rappel des phases
7. Partie des Grands Maîtres élus
8. Rappel de la phase d'évaluation
9. Rappel des phases du tour de jeu
10. Salles de Chapitre
11. Nouvelles recrues
12. Piste militaire
13. Piste religieuse

Une vidéo explicative des règles se trouve à cette adresse :

www.baelence.be

(rubrique "créations ludiques")

Pour tous contacts :

infos@baelence.be