



Dans le **Bastonus**, vous construirez votre stratégie pour avoir le meilleur jeu de cartes qui vous permettra de remporter la partie.

Si vous souhaitez réaliser votre propre jeu, nous mettons à votre disposition tous les outils nécessaires pour réaliser votre propre version du **Bastonus**. Pour cela, vous pouvez soit suivre les instructions données sur cette page soit [télécharger les fichiers à imprimer](#). Le jeu est séparé en cinq parties : un jeu de base et 4 extensions. Pour pouvoir jouer, vous pouvez choisir d'imprimer n'importe lesquelles des extensions à condition

d'imprimer le jeu de base évidemment.

Instructions pour l'impression

Dans chacune des extensions, vous aurez au moins deux documents PDF à imprimer :

- **Les cartes** avec déjà le bon nombre de tirages, il faut donc imprimer qu'une fois les documents pour garder la bonne proportion de cartes dans le jeu. Il est conseillé d'imprimer sur du papier épais au format A4.
- **Les patrons de pochettes facultatives** pour ranger les paquets de 10 cartes similaires, à imprimer cette fois-ci sur du papier fin au format A4. Encore une fois le nombre de tirages nécessaires est déjà pris en compte.
- Éventuellement d'autres **cartes/plateaux/jetons** propres à l'extension, dont les informations particulières sont précisées au cas par cas.

Note : Si vous rencontrez un quelconque problème, vous pouvez essayer de [télécharger le Bastonus](#).


Sur Google Drive ou sur Mega, vous retrouverez à la fois ces documents PDF en cliquant sur les liens donnés ci-après et à la fois en vous rendant dans les dossiers correspondants :


Dossiers

Imprimer - PDFs

Originales

Fichiers


Imprimer.pdf


Règles du Bastonus.pdf

	Nom
	Imprimer - PDFs
	Originales
	Imprimer.pdf
	Règles du Bastonus.pdf

↓
Télécharger

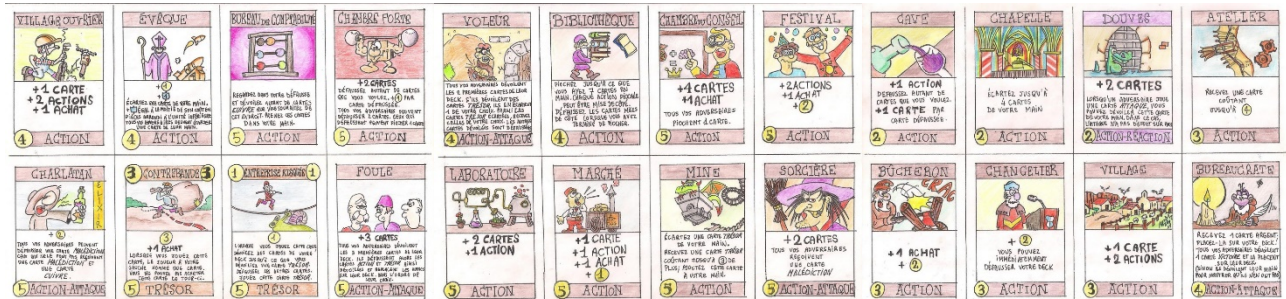
[GOOGLE DRIVE](#) ↗

[MEGA](#) ↗

[ARCHIVE ZIP](#) ↗ (à venir)



Jeu de Base



Partez d'un simple *domaine* et étendez votre puissance à un *duché* ou à une *province* entière, mettez en place une monnaie forte en passant du simple *cuivre* au *diamant*, cela en faisant appel au *bûcheron*, à l'*évêque* ou à des personnages moins recommandables comme la *sorcière*...



A imprimer

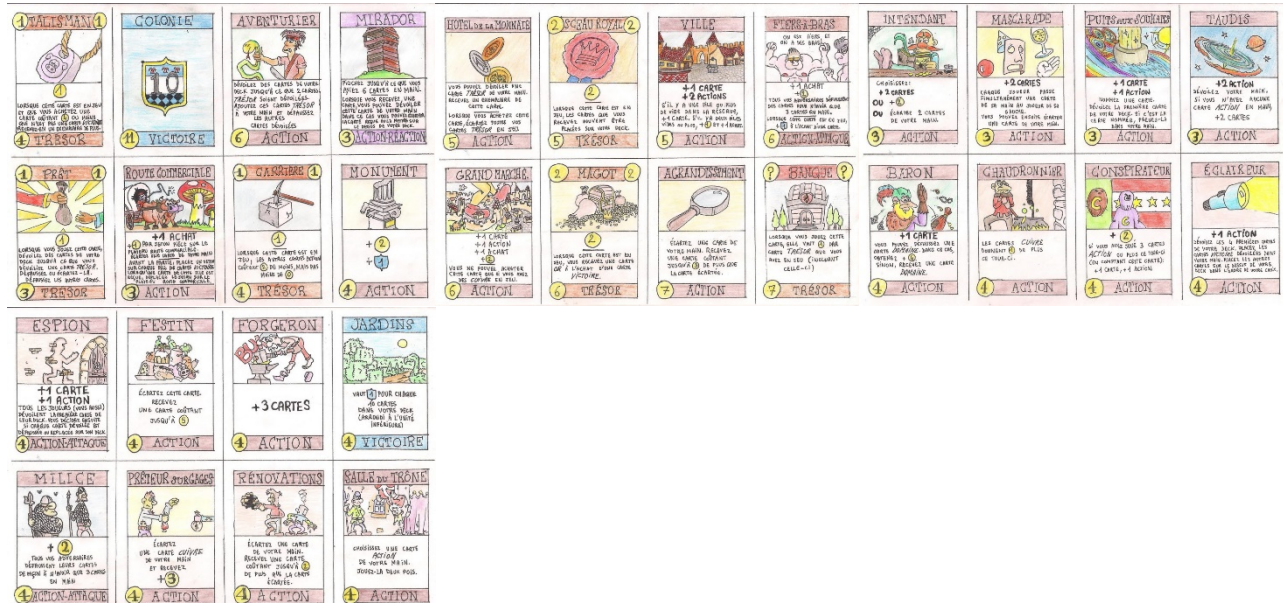
CARTES ☑

POCHETTES ☑

ARGENT ET VICTOIRE ☑



Extension I · Colonies



Les avancées scientifiques en ce début de Renaissance vous appellent à plus grand : partez à la conquête des *colonies*...

Dans cette première extension s'ajoute la carte *colonie* qui devient l'enjeu principal de vos nouvelles parties.

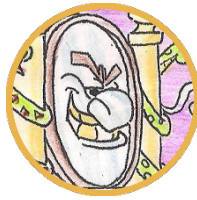


A imprimer

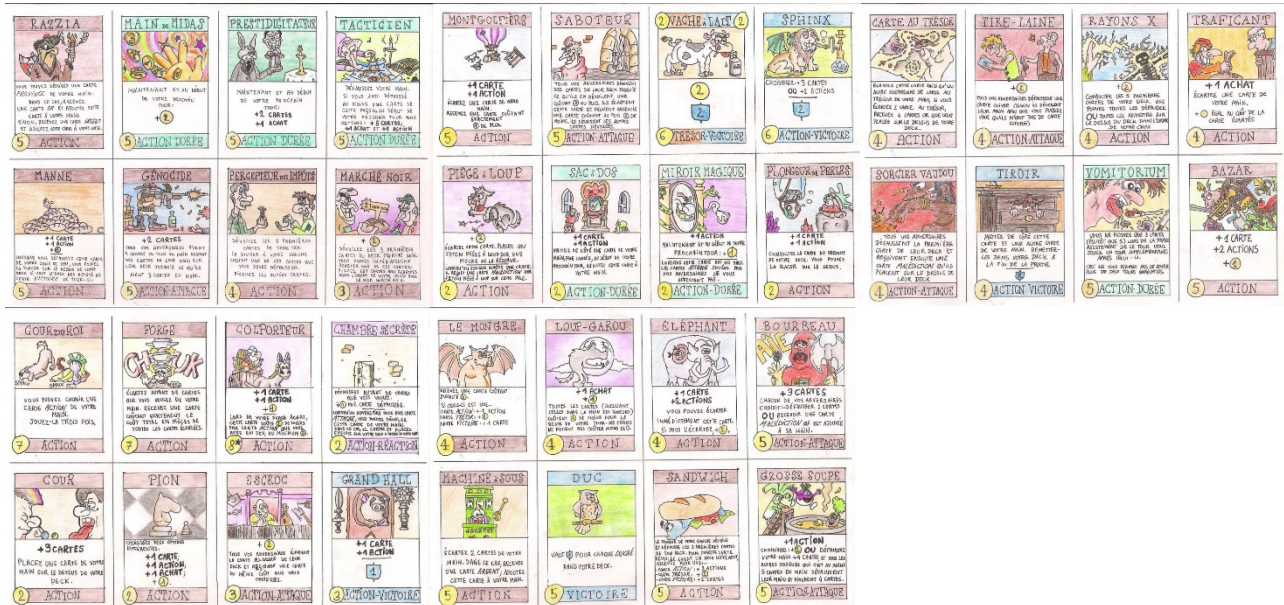
[CARTES](#)

[POCHETTES](#)

[COLONIES](#)



Extension II · Sortilèges



A imprimer

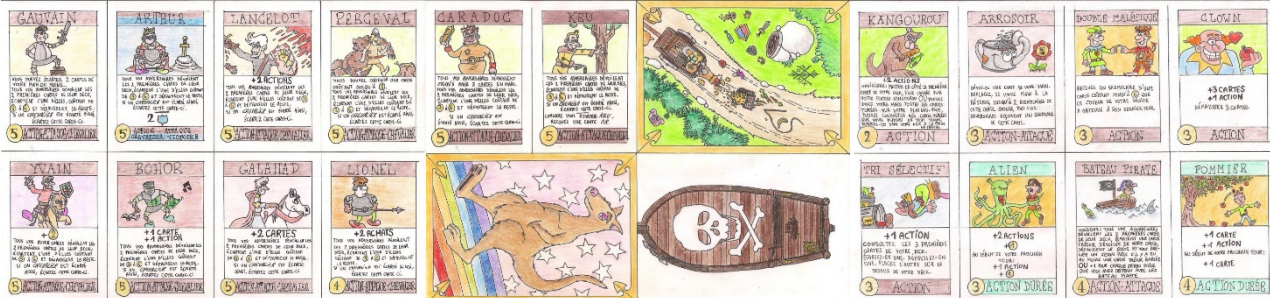
[CARTES](#)

[POCHETTES](#)

[JETONS](#) (si pas déjà imprimé pour une autre extension)



Extension III · Chevaliers



La quête du Graal bat son fort. Engagez à vos côtés les meilleurs chevaliers pour en venir à bout. Les 10 cartes de *chevaliers* sont uniques et ne forment qu'une pioche. Empressez-vous d'enrôler le meilleurs !

Dans cette extension apparaissent les plateaux *kangourou*, *bateau pirate*, et *route commerciale* (carte de l'extension I, que l'on peut jouer sans le plateau) qui vous permettent de conserver des cartes en dehors de votre jeu.

Vous retrouverez aussi les jetons, qui sont obtenus avec certaines cartes, et qui fournissent des points de *victoire* ou d'*argent* sans polluer votre jeu.



A imprimer

[CARTES](#)

[POCHETTES](#)

[JETONS](#) (si pas déjà imprimé pour une autre extension)



Extension IV · Dettes



A imprimer

[CARTES](#)

[POCHETTES](#)

[DETTES](#)

[JETONS](#) (si pas déjà imprimé pour une autre extension)