

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MÉDITERRANÉE

JEU DE HAUTE STRATÉGIE

RÈGLE DU JEU

2-3 ou 4 joueurs

(Méditerranée est la réédition du célèbre **Rome et Carthage**)

BUT

QUATRE GRANDES CAPITALES, ROME, CONSTANTINOPLE, CARTHAGE ET ALEXANDRIE SE DISPUTENT LA SUPRÉMATIE DU BASSIN MÉDITERRANÉEN.

LE BUT DU JEU EST D'OCCUPER LES CAPITALES ET DE DÉTRUIRE LES PIÈCES DES ADVERSAIRES.

La MÉDITERRANÉE est le berceau de notre civilisation. Outre le plaisir du jeu, les joueurs découvriront au cours des parties comment la forme très particulière de cette région du monde a déterminé les rapports entre les États.

MÉDITERRANÉE peut se jouer indifféremment à 2, 3 ou 4 joueurs. Bien que les règles soient dans tous les cas celles du jeu à 4, avec quelques modifications de détail, le déroulement du jeu varie sensiblement selon le nombre des joueurs, ce qui contribue au renouvellement incessant des parties.

MATÉRIEL

- UNE CARTE DE LA MÉDITERRANÉE (Tableau)
Les villes sont marquées de la couleur de chaque État et les capitales de la couleur des cartes à jouer correspondantes.
Les traits pleins sont des routes terrestres et les pointillés, des routes maritimes.
- QUATRE GROUPES IDENTIQUES DE SEPT PIÈCES :
1 éléphant, 1 cavalier, 3 fantassins (pièces terrestres) et 2 bateaux, dont les couleurs correspondent aux États.
- UN JEU DE 52 CARTES NORMALES (Retirer les jokers).
Toutes les cartes de l'As au 10 valent le nombre de points indiqué sur la carte :
l'As vaut 1, le 2 : 2 ...
Les Valets et les Dames valent zéro.
Les Rois valent 15.
- QUATRE CARTES SPÉCIALES :
deux « Trahison de Général »
deux « Sédition populaire »

COMMENCEZ A JOUER DÈS MAINTENANT en vous reportant à la règle au fur et à mesure de la partie. Les conditions de déplacements et de combats sont aussi résumées sur le tableau.

RÈGLE DU JEU A QUATRE

PRÉPARATION

- 1 LES JOUEURS S'ALLIENT DEUX CONTRE DEUX. CHACUN CHOISIT UN ÉTAT. | Il y a donc 3 associations possibles qui entraînent 3 formes de jeu assez différentes : Nord contre Sud, Est contre Ouest ou croisé.
- 2 CHAQUE JOUEUR REÇOIT UN GROUPE DE 7 PIÈCES DANS LA COULEUR CORRESPONDANT A CELLE DE SON ÉTAT ET LES 8 CARTES SUIVANTES ÉGALEMENT DE LA COULEUR DE SON ÉTAT :

2 — 4 — 6 — 8 — 10 — Valet — Dame — Roi

Les autres cartes (impaires) sont battues ensemble et forment le TALON face contre table.

- 3 DANS CHAQUE CAMP, UN JOUEUR CHOISIT UNE CARTE « TRAHISON DE GÉNÉRAL ». SON PARTENAIRE UNE CARTE « SÉDITION POPULAIRE ».

- 4 PLACEMENT DES PIÈCES : ON CHOISIT CELUI QUI JOUERA LE PREMIER. ON TOURNE ENSUITE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

AU PREMIER TOUR, CHAQUE JOUEUR PLACE SES SEPT PIÈCES SUR LA CARTE, SEULEMENT SUR LES VILLES DE SA COULEUR, LES BATEAUX SEULEMENT DANS LES VILLES-PORTS. NE METTRE QU'UNE SEULE PIÈCE PAR VILLE

Selon les cas, les partenaires, jouent à la suite l'un de l'autre ou alternativement avec leurs adversaires.

Il est intéressant d'attendre que le joueur précédent ait disposé ses pièces avant de placer les siennes. Les pièces terrestres peuvent aussi être placées dans les Iles. Mais elles ne pourront pas bouger au cours de la partie.

ATTENTION : Les partenaires n'ont pas le droit se conseiller ni de se montrer leurs cartes, sauf convention contraire au début de la partie.

LE JEU

A son tour de jouer, à partir du deuxième tour, on peut successivement :

- 1 TIRER UNE CARTE DU TALON et la mettre dans son jeu sans la montrer aux autres,
- 2 JOUER ÉVENTUELLEMENT LA CARTE SPÉCIALE,
- 3 DÉPLACER UNE PIÈCE, ou deux s'il s'agit de fantassins; ou bien PASSER,
- 4 EFFECTUER UN COMBAT, lorsque le déplacement de la pièce amène celle-ci dans une ville occupée par une pièce adverse.

DÉPLACEMENTS

MÉMO N°1 DU TABLEAU

ÉLÉPHANTS : d'une ville à la ville voisine sur terre (selon les traits pleins : routes)

CAVALIERS : de 1 ou 2 villes au choix sur terre (selon les traits pleins : routes)

FANTASSINS : d'une ville à la ville voisine sur terre, mais on peut en déplacer 2 à la fois (selon les traits pleins : routes)

BATEAUX : d'un port au port voisin sur mer selon les traits pointillés ou en suivant les côtes.

On ne peut pas s'arrêter dans une ville déjà occupée par une pièce amie.

Mais dans un déplacement de 2 villes ou plus, on peut franchir une ville occupée par une pièce amie, mais non par une pièce ennemie

MARCHE FORCÉE : On peut aussi faire un *double déplacement*, mais en payant au talon un minimum de 3 points, en une ou plusieurs cartes. Par double déplacement, il faut entendre soit deux déplacements successifs d'une même pièce, soit un déplacement simple de deux pièces différentes.

COMBATS

QUAND LE DÉPLACEMENT D'UNE PIÈCE AMÈNE CELLE-CI DANS UNE VILLE DÉJÀ OCCUPÉE : PAR UNE PIÈCE ADVERSE, IL Y A COMBAT.

Les deux combattants choisissent chacun dans leur jeu DEUX CARTES, qu'ils placent devant eux, faces cachées. Puis ils retournent en même temps leurs cartes respectives.

CELUI QUI A LE PLUS FORT TOTAL EST VAINQUEUR. LA PIÈCE ADVERSE EST ÉLIMINÉE.

Les cartes mises sur la table sont perdues pour les joueurs, sauf les zéros qui sont récupérés.

En cas d'égalité, chacun rejoue une nouvelle carte de la même façon que précédemment, mais une seule, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte.

Si les adversaires jouent tous les deux zéro, le combat cesse et l'attaquant revient à sa place précédente.

Si deux combats ont lieu dans des endroits différents, l'attaquant désigne celui qui sera joué le premier.

ESPIONS

Quand, au cours d'un combat, un joueur a mis un TOTAL DE 2 POINTS, il peut :

- soit conserver à ses cartes leur valeur naturelle de 2 points
- soit DÉCLARER ESPION. Il a alors le droit de jouer deux nouvelles cartes en CONNAISSANT LES CARTES JOUÉES PAR L'ADVERSAIRE, et ce sont ces deux dernières cartes qui déterminent l'issue du combat.

Dans l'un et l'autre cas, toutes les cartes jouées sont dépensées (sauf les zéros) même celles qui ont servi à former l'espion. Si les deux adversaires jouent simultanément un espion, le combat recommence selon les règles ordinaires, chacun d'eux jouant deux cartes. Si sa capitale est occupée, ne jouer qu'une carte, soit obligatoirement un 2.

CARTES SPÉCIALES

« TRAHISON DE GÉNÉRAL » permet de déplacer une pièce de L'ADVERSAIRE (ou deux si ce sont des fantassins) dans les mêmes conditions que si c'était l'adversaire qui jouait. On ne peut faire faire à l'adversaire un double déplacement, même en payant un droit de marche forcée.

« SÉDITION POPULAIRE » permet, si sa capitale est occupée, de détruire sans combat la PIÈCE OCCUPANTE (cette pièce est éliminée comme après une défaite ordinaire).

TALON

Les cartes dépensées lors des combats et des marches forcées sont empilées toutes ensemble. Lorsque le talon est épuisé, elles sont battues et constituent le nouveau talon.

LES ROIS JOUÉS DOIVENT ÊTRE ÉLIMINÉS DU JEU, car le fait de tirer un Roi constituerait un trop grand avantage.

LES ZÉROS (Valets et Dames) sont toujours repris par les joueurs et ne vont jamais au talon.

MÉMO N°2 DU TABLEAU

CONDITIONS DES COMBATS

LES ÉLÉPHANTS DOUBLENT LEUR PLUS FORTE CARTE CONTRE LES PIÈCES TERRESTRES SEULEMENT, (pas contre les bateaux).

LES CAVALIERS DOUBLENT LEUR PLUS FAIBLE CARTE CONTRE TOUTES LES PIÈCES.

SI SA CAPITALE 'EST OCCUPÉE, ON NE PEUT JOUER QU'UNE SEULE CARTE DANS CHACUN DE SES COMBATS, TANT QUE DURE L'OCCUPATION. (Les éléphants doublent encore leur carte mais les cavaliers ne la doublent plus)

L'intérêt de jouer ESPION est d'abandonner le combat en ne perdant que deux points, ou de jouer à coup sûr.

Les cartes spéciales ne peuvent être jouées qu'une seule fois et seulement par leur propriétaire quand c'est son tour de jouer.

Elles peuvent se cumuler avec un déplacement.

FIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par une équipe dans un des cas suivants :

- 1) QUAND ELLE OCCUPE PENDANT UN TOUR COMPLET LES DEUX CAPITALLES DE L'ADVERSAIRE, sans que celui-ci ait pu libérer au moins l'une des deux.
- 2) LORSQUE L'ÉQUIPE ADVERSE N'A PLUS DE PIÈCES.
Si l'un des joueurs n'a plus de pièces, il est exclu du jeu, mais la partie continue. Toutes les cartes qui lui restent en main sont perdues.

La partie est nulle lorsqu'un des adversaires se dérobe et que l'autre ne peut le forcer au combat, ni occuper simultanément les deux capitales ennemies (cas rare).

RÈGLE DU JEU À DEUX

- CHAQUE JOUEUR POSSÈDE 2 ÉTATS ET REÇOIT 14 CARTES :
1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 — 2 Valets — 2 Rois (les Dames ne servent pas).
- Il dispose chacun de ses groupes de 7 pièces dans leurs États respectifs.
- Lorsqu'une de ses capitales est occupée, il ne joue plus qu'une seule carte dans les combats de toutes ses pièces.
- Ses cartes spéciales sont communes aux deux États qu'il possède.

RÈGLE DU JEU À TROIS

- UN JOUEUR JOUE SEUL CONTRE LES DEUX AUTRES.
Le joueur seul reçoit 14 cartes : 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 — 2 Valets — 2 Rois, chacun de ses adversaires 8 cartes : 2 — 4 — 6 — 8 — 10 — Valet — Dame — Roi.
- Le joueur seul ne joue qu'UNE SEULE FOIS A CHAQUE TOUR ; il commence à jouer le second, il ne peut faire qu'un déplacement à chaque tour, mais il tire à chaque fois 2 CARTES du talon (soit autant que ses deux adversaires réunis).

RÈGLE SPÉCIALE POUR LES MATCHES

Si l'on veut faire un match entre deux ou plusieurs joueurs, on peut compenser les inégalités du sort. Pour cela, on sépare les cartes du talon en deux paquets égaux en force et en nombre — Après les avoir battus et coupés, on attribue à chaque équipe un des paquets qui constitue son propre talon — On recommence la même opération chaque fois que les paquets sont épuisés.