

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





Pour 2 à 4 joueurs – à partir de 10 ans

PRINCIPE

Le jeu se situe dans l'Europe du XIV^{ième} siècle, lors de la fameuse pandémie de peste. Chaque joueur devra, par divers procédés allant de la science à l'occultisme, lutter contre des épidémies, et tenter de les stopper.

La partie se déroule en une série de manches, au terme desquelles les épidémies prennent spontanément de l'ampleur. Pendant les manches, les joueurs devront isoler les foyers d'infection en posant des jetons sur le plateau, et réaliser certaines combinaisons de cartes pour éradiquer les épidémies.

Le gagnant sera celui qui aura le mieux contribué à la limitation de l'infection.



MATERIEL

1 plateau de jeu divisés en hexagones. Parmi ceux-ci, 18 représentent un pays.

96 cartes

1 jeu de 18 cartes « pays » (dos vert)

4 jeux de 6 cartes « moines » (dos gris) (1 par joueur)

1 jeu de 40 cartes « personnages » (dos rouge), parmi lesquels on trouve 5 personnages de bases (X5), qui permettent les éradications, et 5 personnages spéciaux (X3), aux effets plus variés.

200 jetons

1 jeu de 95 jetons carrés « épidémie » de 6 couleurs, dans un sac (70 noirs + 5 X 5 couleurs).

4 jeux de 25 jetons « moines » (1 par joueur)

1 jeu de 6 jetons en anneau « foyer d'infection »

1 marqueur de premier joueur

DEROULEMENT

Au début de la partie, 6 épidémies se déclarent dans 6 pays.

A chaque manche, chaque joueur dispose de 6 cartes, qui lui permettront de réaliser différentes opérations.

Chacun aura **en permanence** 6 cartes dans son jeu, qui pourront avoir 2 états : En main (non jouée) ou posée face cachée devant lui (jouée). Ces cartes pourront être simplement **UTILISEES** : on les posera devant soi, faces cachées. Certaines pourront être **DEFAUSSEES** : on reprendra alors en contrepartie des cartes moines, que l'on posera devant soi, faces cachées.

Quand tous auront utilisé leurs 6 cartes, alors 2 épidémies s'étendront sur la carte, avec les conséquences que cela implique (elles seront plus difficiles à contrôler, et risquent d'éliminer des jetons de joueurs sur leur passage). Puis chacun reprend ses 6 cartes en main, et peut de nouveau jouer. Le jeu s'arrête quand il ne reste plus qu'une seule épidémie, ou quand on ne peut plus fournir de jeton épidémie.

PREPARATION

- **Le plateau** est positionné entre les joueurs.
- Chacun prend **les jetons moine** de la couleur qu'il a choisie, et **6 cartes moines**.
- On mélange d'une part les cartes **pays**, et d'autre part les cartes **personnages**, qui constitueront 2 talons.
- Pour une partie courte (1h30), écartez du jeu, sans les regarder, 6 cartes pays tirées au hasard.
- On pioche **6 cartes pays**, et on les positionne, **dans l'ordre, de haut en bas**, sur le coté gauche du plateau. Les 2 premiers de la liste représentent les épidémies qui s'étendront à la fin de chaque manche
- **Un anneau « foyer d'infection »** est positionné, sur le plateau, sur chacun des 6 pays piochés.
- On pioche **6 cartes personnages**, et on les positionne, **dans l'ordre, de haut en bas**, sur le coté droit du plateau. Cet arrangement signifiera, en quelques sortes, leur prix (en « points d'action »).

DEBUT DE MANCHE

Le joueur qui commence la première manche est tiré au sort. Il sera le premier joueur de cette manche et prend le marqueur de premier joueur, puis chacun jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous doivent avoir, en début de manche, leurs jeux de 6 cartes en main. A son tour, le joueur doit effectuer une action, et une seule, en utilisant une ou plusieurs de ses cartes. Les joueurs joueront alternativement **tant qu'ils le pourront**, c'est-à-dire tant qu'il leur restera des cartes en main. Voici **les 4 actions possibles** :

1-Poser des moines – 2-Prendre un personnage – 3-Défausser un personnage spécial – 4-Eradiquer une épidémie.

1 - POSER DES MOINES

Il est possible de poser des jetons sur le plateau, pour gagner le contrôle des foyers d'infection, ou sur les cartes présentées sur les cotés du plateau, pour modifier leur ordre. Le nombre de jetons que l'on peut poser simultanément dépend de la combinaison de cartes que l'on utilise...

Combien de jetons peut-on poser simultanément ?

-L'utilisation d'une seule carte moine permet de poser (ou de reprendre) **1 seul** jeton.

-L'utilisation de 2 cartes personnage différentes permet de poser (ou de reprendre) **1 seul** jeton.

-L'utilisation de 2 cartes identiques (moine ou personnage) permet de poser (ou de reprendre) **3** jetons.

Une carte personnage seule ne permet donc pas de poser de jeton... Les jetons posés simultanément peuvent l'être indifféremment sur le plateau, ou sur une des 2 séries de cartes (pays ou personnages).

Poser des jetons sur le plateau : Le but de tous les protagonistes est d'isoler les foyers d'infection **les uns par rapport aux autres**. Une épidémie est isolée quand plus aucun chemin ne lui permet d'être reliée à une autre épidémie sans rencontrer de jeton de joueur. Quand un pays infecté est ainsi coupé des autres, on décompte les jetons contribuant à cet isolement, **d'abord au plus serré, puis au plus court**. Le joueur détenant le plus de jetons parmi ceux-ci détient le contrôle du foyer, et il est le seul à pouvoir tenter une éradication. En cas d'égalité, les différents protagonistes participant à cette égalité peuvent également tenter une éradication. **Note** : *La difficulté sera donc d'isoler au plus près les épidémies, sans toutefois s'en approcher trop dangereusement.*

On peut poser un jeton sur n'importe quelle hexagone libre du plateau, même sur un « pays » sain.



Exemple : Le joueur violet contrôle le royaume de Castille sans problème (2 vs 1)



Le joueur orange vient jeter un trouble, mais la barrière ne change pas (2 vs 1)



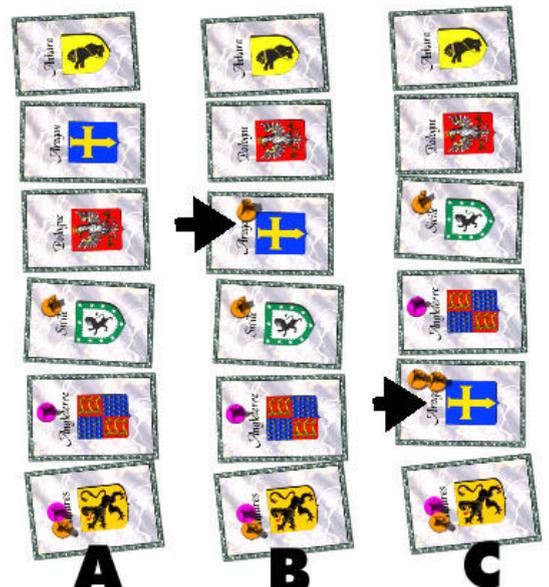
Le joueur violet réagit avant qu'il soit trop tard. Il y a maintenant égalité (2 vs 2)

Poser des jetons sur une carte pays : Poser des jetons sur les pays va instantanément **modifier l'ordre des cartes**. La carte sur laquelle il ya le plus de jetons est positionnée en base de la liste. En cas d'égalité entre 2 cartes, aucun changement ne s'opère.

Sur une carte personnage : La liste de cartes personnage fonctionnent exactement de la même manière que celle des pays.

Exemple ci-contre: Le joueur orange ne souhaite pas que l'épidémie d'Aragon, qui est en deuxième position sur la fig. A, se propage. Il met alors un jeton pour la faire reculer d'un cran (fig. B). Pour la faire aller plus loin, il doit en mettre d'avantage (fig.C).

IMPORTANT: Pour ces 2 listes, on éliminera un jeton sur chacune des cartes, dès l'instant où y en aura au moins un sur chacune. (c'est à dire que la première carte de chaque liste ne doit jamais garder de jeton...)



2 - PRENDRE UN PERSONNAGE

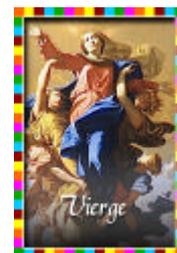
C'est indispensable, pour éradiquer les épidémies. Pour prendre la première carte de la liste, il suffit de se **défausser** d'une carte, quelle qu'elle soit. Pour prendre la seconde, il faudra, en plus, **utiliser** une deuxième carte, que l'on posera devant soi, et ainsi de suite. Pour prendre la dernière de la liste, il faudra donc **utiliser** simultanément 5 cartes, et se **défausser** de la sixième. En somme, Plus le personnage désiré est bas dans la liste, plus il coûte cher en «points d'action»... La carte nouvellement acquise est posée face cachée devant soi. Les autres personnages de la liste sont alors décalés vers le haut, et un nouveau personnage est tiré du paquet de cartes personnage, et placé en bas de la liste.

Note : *On positionnera (automatiquement et gratuitement) autant de jetons de n'importe quel joueur qu'il y en a sur la carte précédente, de manière à ce que cette carte soit bien la dernière de la liste. Cette procédure est valable pour les pioches de personnages, ainsi que pour celle des pays.*

3 - DEFAUSSER UN PERSONNAGE SPECIAL

Quand la fonction d'une carte spéciale est déclenchée, le joueur doit s'en défausser. Il prendra en retour une carte moine, qu'il posera devant lui, face cachée (sauf pour le brigand). Les instructions de ces cartes spéciales sont rappelées sur chacune. Il existe 6 personnages spéciaux :

- **La vierge** : Elle remplace n'importe quelle carte (sauf les cartes spéciales). C'est un « **Joker** »
- **L'évêque** : Il peut éradiquer, à lui tout seul, une épidémie ne contenant **que du noir** (y compris un foyer d'infection isolé, qui ne s'est pas encore propagé). **Note :** *Les jetons noirs ne rapportent pas de points, mais l'évêque peut être utile pour éliminer une épidémie gênante...*
- **L'inquisiteur** : Il permet de piocher au hasard une carte étant dans la main de l'un de ses adversaires. La carte volée est placée face cachée sur le tas du voleur. La victime du vol reçoit une carte moine en retour, qu'il place dans sa main. Il pourra l'utiliser dans cette manche.
- **L'alchimiste** : Il permet de **renouveler** 2 jetons épidémie situés sur le plateau. Il écarte alors les 2 jetons choisis (d'une même épidémie), en tire 2 dans le sac, et fait l'échange. Les 2 jetons écartés sont remis dans le sac.
- **Le soldat** : Il change la couleur de 2 jetons moine adverses, qui seront remplacés par 2 de ses propres jetons.



4 - ERADIQUER UNE EPIDEMIE

Quand on contrôle une épidémie (qui aura été préalablement isolée), on est en mesure de l'éradiquer. Pour cela, il faut observer les jetons épidémie qui la constitue : **Il faudra fournir les cartes ayant la couleur des différents jetons présents (sauf le noir)**. Une seule carte suffit par couleur *Par exemple, pour éradiquer une épidémie qui contient : 5 noirs, 3 jaunes et 1 bleu, il suffit de dépenser une carte jaune, et une carte bleue.*

Note : Hormis le noir, il existe 5 couleurs différentes, et donc 5 personnages différents : L'astronome (bleu) – Le sorcier (marron) – Le médecin (vert) – Le bourreau (rouge) – Le trésorier (jaune).

Ces cartes sont alors **défaussées**, et le joueur reprend en échange autant de cartes moines qu'il a dépensé de personnages et les place faces cachées devant lui. Il prend aussi tous les jetons de l'épidémie qu'il a éradiqué, qui constitueront ses points, et la carte pays correspondant. *(les jetons des joueurs ne sont pas touchés)*. Ces jetons doivent rester visibles de tous.

Dans un même temps, **une nouvelle épidémie** se déclarera, s'il reste des cartes dans la pioche de cartes pays, et on devra en piocher une, que l'on positionnera en fin de liste. (Procédure nouvelle épidémie : Voir § suivant)

Enfin, il n'est pas possible d'éradiquer une épidémie qui ne contient **que** du noir, ou un simple foyer d'infection qui ne s'est pas encore propagé, sauf avec un personnage spécial (*l'évêque*)

NOUVELLE EPIDEMIE

De nouvelles épidémies peuvent se déclarer dans 2 cas : Quand un joueur vient d'éradiquer une épidémie (voir § précédent), ou quand 2 épidémies fusionnent (voir § suivant). Dans tous les cas, il faut qu'il reste des cartes pays à piocher, sans quoi, il n'y a pas de nouvelle épidémie.

On en pioche donc une, et on la positionne en bas de la liste des pays.

Note : *On positionnera (automatiquement et gratuitement) autant de jetons de n'importe quel joueur qu'il y en a sur la carte précédente, de manière à ce que cette carte soit bien la dernière de la liste.*

On place le jeton foyer d'infection sur cette nouvelle épidémie.

Par son apparition, cette épidémie pourra faire disparaître un jeton de joueur, ou fusionner instantanément avec une autre épidémie (voir § suivant). Dans ce dernier cas, les cartes du ou des pays qui ont été rejoints sont placés sous celle de cette nouvelle épidémie. Les jetons «foyer d'infection» sont retirés, et remplacés par des jetons épidémie tirés au hasard, et on continue à faire apparaître des épidémies, jusqu'à atteindre 6 épidémies distinctes...

FIN DE MANCHE – LES PROPAGATIONS

La manche s'achève quand plus aucun joueur ne peut jouer de carte.

Les premières épidémies de la liste, inconditionnellement, doivent s'étendre.

Il s'agit des 2 premiers pays de la liste.

IMPORTANT : Quand la liste de pays sera réduite à 5 ou moins, la propagation ne se fera plus que dans 1 seul pays, dans tous les cas !

Pour chacun de ces pays, **séquentiellement**, le « premier joueur » pioche alors dans le sac des **jetons épidémies** qui recouvriront **toutes les cases adjacentes à cette épidémie**. La plupart de ces jetons sont noirs, mais il en existe aussi de 6 couleurs différentes.

-**Si des jetons de joueurs sont adjacents à l'épidémie** juste avant la propagation, ils sont retirés du plateau, mis au « cimetière » (par exemple dans la zone historiquement épargnée du centre de l'Europe), et remplacés par les jetons épidémie. Les jetons moins victimes de la peste feront, en fin de partie, des points négatifs.

-**Si l'épidémie rejoint une autre épidémie**, (càd qu'elles se retrouvent adjacentes), elle fusionnent, de manière à ne plus constituer qu'une seule grande épidémie. Le ou les foyers d'infection de la ou des épidémies qui ont été rejointe sont alors remplacés sur le plateau par un jeton épidémie, et **une ou plusieurs nouvelles épidémies doivent se déclarer**, s'il reste encore des cartes dans le tas de cartes pays. Les cartes des pays rejoints sont placées sous celle du pays qui les a rejoints. Celui-ci devient le foyer d'infection de cette épidémie.

Note : *Les propagations sont déterminées définitivement avant qu'elles ne commencent...*

Càd que si la première épidémie rejoint la deuxième de la liste, par exemple, cela ne reporte pas une nouvelle épidémie sur la carte suivante !

Pour finir la manche, le premier joueur passe le marqueur de premier joueur à son voisin de gauche.

Exemple de situation :

Seuls la Sicile et la Pologne ne sont pas isolés.

Ankara est contrôlé par Orange (3-0), L'Angleterre par Orange (3-2), Castille par Violet (2-1), et le Danemark par Orange (7-6).

Pendant que les deux joueurs luttent pour les petites épidémies (L'Angleterre et la Pologne sont dangereux, ils doivent s'en occuper..) l'épidémie de Sicile s'est déjà propagée deux fois. Elle ne sera pas difficile à isoler, mais il faut rester vigilant, car l'apparition d'une épidémie en Hongrie, ou, pire, en Bulgarie risque de la rendre incontrôlable...



FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à qu'il ne reste plus, sur la carte, qu'une seule épidémie, ou que l'on ne peut plus fournir de jeton épidémie. Dans ces deux cas, la partie s'arrête instantanément. La ou les dernières épidémies ne pourront pas être éradiquées par les joueurs, et feront des points négatifs pour tous. Il est donc possible de finir la partie avec un score négatif. Si tous les joueurs ont un score négatif, on peut considérer que personne n'a gagné.

Chacun compte ses points :

+3 points par carte pays, **+5 points** par jeton de couleur. A ce total, on **soustraira 2 points** par moins perdu pendant les propagations d'épidémies, **ET** la valeur des jetons et des cartes présents dans les épidémies restantes.

Celui qui dispose du plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui détient le plus de cartes pays qui l'emporte.



PANDEMONIUM

Confection du jeu



1 plateau de jeu

96 cartes

1 jeu de 18 cartes « pays » (dos vert)

4 jeux de 6 cartes « moines » (dos gris)

1 jeu de 40 cartes « personnages » (dos rouge)

200 jetons

1 jeu de 95 jetons carrés « épidémie » de 6 couleurs, dans un sac (70 noirs + 5 X 5 couleurs)

4 jeux de 25 jetons « moines »

1 jeu de 6 jetons en anneau « foyer d'infection »

1 marqueur de premier joueur

Plateau de jeu :

Si vous disposez d'une imprimante A3, vous pouvez imprimer le plateau en 1 seule fois, avec le fichier correspondant.

Avec un peu plus de travail, on peut rendre ce plateau « pliant ».

Sinon, vous disposez de 2 fichiers, qui permettent de l'imprimer sur 2 feuilles A4.

Dans tous les cas, il est préférable de coller ce plateau sur un carton fort.

Les cartes :

Chaque fichier doit être imprimé en 1, 2 ou 3 exemplaires. Ce nombre est mentionné dans le nom du fichier, ainsi que la couleur du dos à utiliser (Vous pouvez utiliser d'autre couleur pour le dos des cartes, ce n'est pas important pour le jeu. Il faut seulement pouvoir les distinguer.)

En collant les planches de cartes sur des feuilles de carton léger (100gr) de couleur différentes, on va pouvoir constituer 3 tas de cartes différents.

Dos Vert : Imprimez, collez, puis collez les 2 fichiers **Pays** (1 exemplaire chacun)

Dos gris : Imprimez, collez, puis découpez 2 fois le fichier **Moines** (2 exemplaires)

Dos rouge : Imprimez, collez, puis découpez 3 fois le fichier **perso1** (3 exemplaires)

Puis imprimez, collez et découpez les fichiers **perso2** et **perso 3** (1 exemplaire chacun)

....ce qui fera : 9 planches en tout

Note : Le marqueur de premier joueur est sur la planche Perso2. Il est recommandé de le découper AVANT de coller la planche, pour pouvoir coller ce marqueur sur un carton épais.

Les jetons :

Les jetons carrés épidémie sont fournis : Imprimez le fichier **jetons** en 2 exemplaires, puis collez ces deux exemplaires sur du carton fort, l'un devant, et l'autre derrière, de manière à avoir des jetons de la même couleur des 2 coté.

Attention, la manœuvre peut être délicate. Consultez la rubrique « boîte à outils » du site *Faites vos jeux*, pour avoir une combine pour réaliser des jetons double face. Ces jetons peuvent être avantageusement remplacés par de vrais jetons, mais leurs couleurs doit correspondre à celle des cartes :

Noir (70) – Jaune (5) – Rouge (5) – Bleu (5) – Vert (5) – Marron (5).

Puis, vous devrez trouver 4 jeux de 30 jetons chacun, de 4 couleurs différentes, et de forme différente des jetons épidémie. La couleur de ces 4 jeux de jeton est sans importance, mais on doit pouvoir les différencier.

Enfin, 6 marqueurs devront être trouvés (de préférence des anneaux à la bonne taille (1,5 cm de diamètre approx.)), pour marquer les départs des épidémies.

Bon courage, et bon jeu !



Europe MCCCIL







Trésorier



Bourreau



Médecin



Sorcier



Astronome



Trésorier



Bourreau



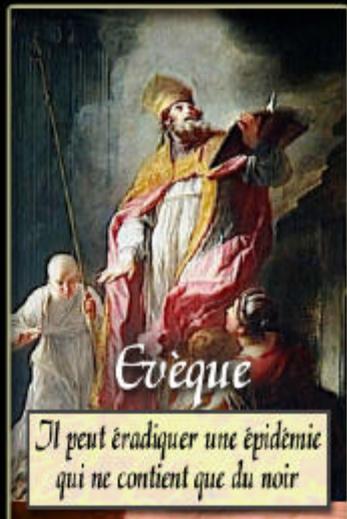
Médecin



Sorcier

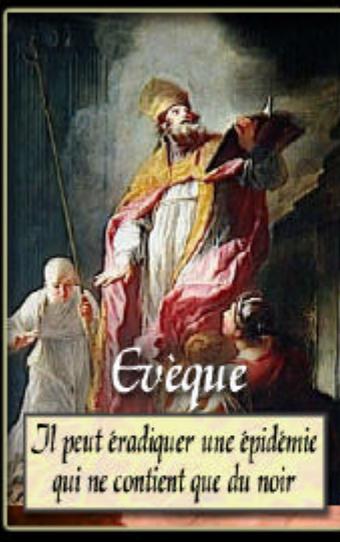


Astronome



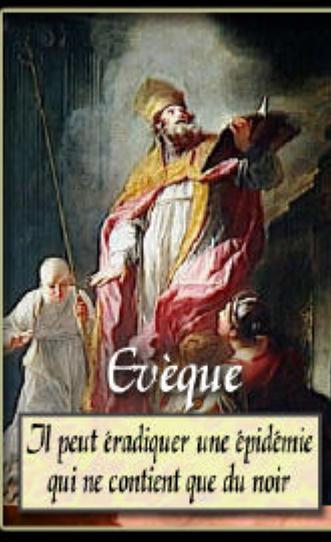
Evêque

*Il peut éradiquer une épidémie
qui ne contient que du noir*



Evêque

*Il peut éradiquer une épidémie
qui ne contient que du noir*



Evêque

*Il peut éradiquer une épidémie
qui ne contient que du noir*





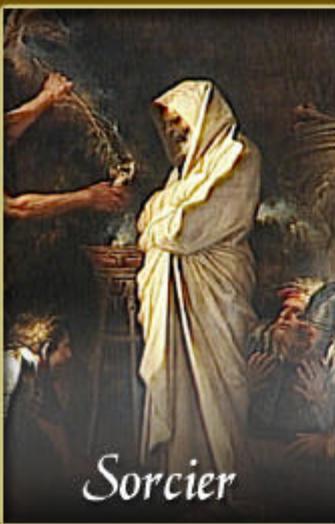
Trésorier



Bourreau



Médecin



Sorcier

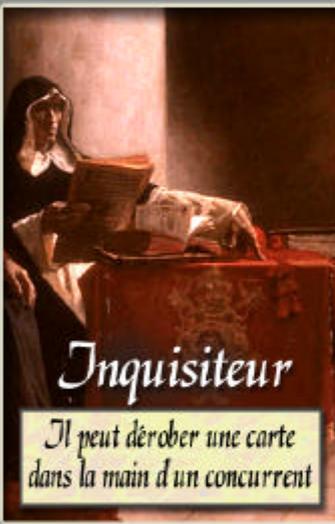


Astronome



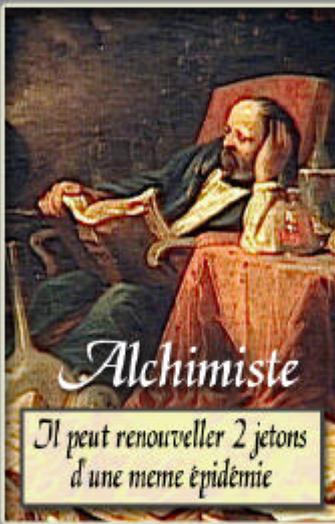
Vierge

Elle remplace
n'importe quelle carte



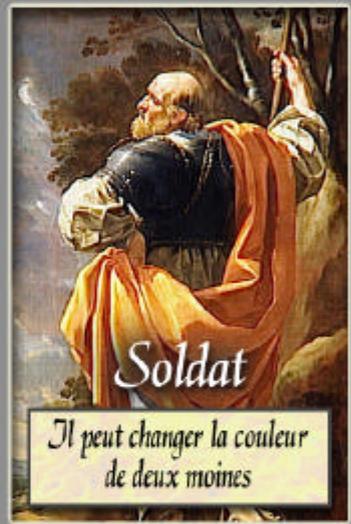
Inquisiteur

Il peut dérober une carte
dans la main d'un concurrent



Alchimiste

Il peut renouveler 2 jetons
d'une meme épidémie



Soldat

Il peut changer la couleur
de deux moines

Grenade



Galice



Lithuanie



Kiev



Sicile



Gènes



Ankara



Castille



France



Aragon



Danemark



Angleterre



Pologne



Hongrie



Irlande



Germanie



Bysance



Bulgarie



