

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ROME ET CARTHAGE



## DESCRIPTION DU JEU

Rome et Carthage est un jeu stratégique qui évoque les guerres entre les deux puissances rivales. Il se joue sur une carte représentant le bassin de la Méditerranée antique, qui, pour les nécessités du jeu, est divisé entre quatre États. Chacun d'eux est désigné par le nom de sa capitale, Rome, Carthage, Byzance et Alexandrie, et comporte en outre treize autres villes, dont un certain nombre, situées à proximité de la mer, sont des villes-ports.

Le jeu peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Dès le début de la partie on groupe les États en deux camps par tirage au sort, chaque joueur possédant selon les cas un ou deux États.

Le but du jeu est à la fois de conquérir les capitales et de détruire les troupes de l'adversaire.

## PIÈCES ET ACCESSOIRES DU JEU

a) Le jeu comporte quatre groupes identiques de sept pièces, chacun d'eux étant affecté à l'un des États dont il porte la couleur caractéristique. Ces sept pièces sont :

- 1 Éléphant ;
- 1 Char ;
- 2 Galères ;
- 3 Mercenaires.

Les éléphants, les chars et les mercenaires constituent les pièces terrestres.

b) Le jeu se joue avec un jeu ordinaire de 52 cartes auxquelles sont affectées les significations suivantes :

1. Toutes les cartes de 1 à 10 valent le nombre de points indiqué sur la carte. L'as vaut donc 1 point, le 2, 2 points, etc., quelle que soit la couleur de la carte.
2. Les Valets et les Dames valent zéro.
3. Les Rois valent 15 points.

c) On se sert enfin de quatre cartes spéciales qui sont étalées sur la table au début de la partie, deux cartes dites « sédition populaire » et deux « trahison de général ».

## RÈGLE DU JEU A QUATRE

Bien que le déroulement tactique du jeu varie assez sensiblement selon le nombre des joueurs, les règles restent uniformément celles du jeu à quatre, modifiées dans chaque cas par quelques variantes.

## PRÉLIMINAIRES

1. Il faut d'abord grouper les États deux par deux. Pour cela on prend une carte de chaque couleur (Trèfle, Carreau, Cœur, Pique) et on tire au sort deux de ces cartes. Les États correspondants sont associés contre les deux autres (dans chaque capitale est reproduit le signe caractéristique d'une couleur).

2. On bat de nouveau les quatre cartes. Chaque joueur tire une carte. Il possèdera l'État correspondant à la couleur tirée.

3. On distribue à chaque joueur un lot de huit cartes de la couleur correspondant à son État et comprenant les cartes paires (2, 4, 6, 8, 10) et les trois figures (Valet, Dame, Roi). Les cartes restantes sont battues toutes ensemble. Elles sont posées face contre table et constituent le talon dans lequel les joueurs puiseront à tour de rôle.

4. On affecte à chaque camp une carte « trahison de général » et une carte « sédition populaire ». Chacun des joueurs du même camp prend l'une des deux cartes. Ils s'entendent entre eux pour savoir laquelle.

## PLACEMENT DES PIÈCES

On tire la carte supérieure du talon (on la replace ensuite au milieu du talon). Sa couleur indique l'État dont le propriétaire ouvre le jeu. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction de la position géographique des États. Selon les cas les partenaires joueront donc à la suite l'un de l'autre ou alternativement avec leurs adversaires.

Les deux premiers coups sont employés par chaque joueur à placer ses pièces sur la carte. Le premier coup il doit en placer quatre, à son choix. Le second il placera les trois dernières. Il ne peut les placer que dans son propre État. Les pièces terrestres peuvent être placées dans toutes les villes, les galères dans les villes-ports seulement. On ne peut mettre qu'une pièce par ville.

Ces trois dernières règles sont valables non seulement au moment de la disposition des pièces, mais pendant toute la partie.

## LE JEU

Dès que les quatre joueurs ont fini de placer leurs pièces commence le jeu proprement dit. Lorsque c'est son tour de jouer un joueur fait ou peut faire les opérations suivantes :

- a) Il tire une carte du talon qu'il met dans son jeu sans la montrer aux autres joueurs.
  - b) Il peut déplacer une ou plusieurs pièces (voir le parag. déplacements) ou passer.
  - c) Il peut jouer la carte spéciale qu'il détient (voir le parag. cartes spéciales).
- Les opérations b et c peuvent être faites dans un ordre quelconque.

## DÉPLACEMENTS

Les pièces terrestres ne se déplacent que selon les traits pleins qui figurent des routes :

- a) Les éléphants se déplacent d'une ville à la fois.
- b) Les chars se déplacent d'une ou deux villes, au choix.
- c) Les mercenaires se déplacent d'une seule ville, mais on peut en déplacer deux du même coup.

Les galères se déplacent (comme les éléphants) d'une ville à la fois, mais selon les lignes pointillées, qui figurent les voies maritimes. Elles peuvent également aller d'un port quelconque au port voisin en suivant la côte.

Chaque joueur a le droit, lorsque c'est son tour de jouer, de faire un double déplacement, soit avec la même pièce, soit avec des pièces différentes, en payant un droit de « marche forcée », c'est-à-dire un minimum de 3 points en une ou plusieurs cartes.

On peut dans un déplacement de deux villes ou plus franchir une ville occupée par une seule pièce amie, mais non par une pièce ennemie.

## COMBATS

Lorsque le déplacement d'une pièce amène celle-ci dans une ville déjà occupée par l'un des adversaires, il y a combat.

A ce moment les deux propriétaires des pièces combattantes choisissent dans leur jeu chacun deux cartes, qu'ils placent devant eux face contre table. Quand ce double choix est effectué, les deux joueurs retournent leurs cartes respectives. Celui qui a le plus fort total est vainqueur et la pièce de l'adversaire est éliminée. Les cartes mises sur la table — à l'exception des zéros — sont perdues pour les joueurs.

Cependant il y a lieu, selon les pièces qui s'affrontent et les circonstances du combat, d'apporter certaines modifications au nombre des points marqués :

a) Les **chars** doublent leur plus **faible** carte contre **toutes** les pièces.

b) Les **éléphants** doublent leur plus **forte** carte, mais contre **les pièces terrestres seulement**.

c) **Le joueur dont la capitale est occupée** par l'ennemi ne peut jouer qu'une seule carte dans chacun de ses combats, tant que dure l'occupation. Il s'ensuit que les éléphants seuls doublent encore leur carte.

Quand deux adversaires ont le même total de points, chaque joueur ajoute une troisième carte aux deux premières et, en cas de nouvelle égalité, une nouvelle carte, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs l'emporte. Les avantages spéciaux à chaque pièce ne jouent que sur les deux premières cartes.

Les combats ne doivent être disputés que quand le joueur dont c'est le tour de jouer a achevé de le faire.

Quand, par suite d'un double déplacement, il y a deux combats à la fois, l'attaquant désigne celui qui sera joué le premier.

## ESPIONS

Lorsque dans un combat un des joueurs a mis un total de 2 points (soit un 2 et un zéro, soit deux As), il peut à la vue des cartes de son adversaire déclarer « espion ». Cela lui donne le droit de choisir les deux cartes qu'il joue en fonction de celles mises par l'adversaire. Il peut également, s'il le préfère, conserver à ses cartes leur valeur naturelle de 2 points. Dans l'un et l'autre cas toutes les cartes mises sur la table — sauf les zéros — sont dépensées.

Si les deux adversaires mettent simultanément un total de 2 points, ils sont considérés comme ayant joué tous les deux un espion. Les cartes sont perdues pour les deux joueurs et le combat recommence selon les règles ordinaires (chaque joueur jouant deux cartes).

## CARTES SPECIALES

a) **Cartes « trahison de général »**. Elles permettent de déplacer une ou plusieurs pièces de l'adversaire, au choix du joueur, dans les mêmes conditions que si c'était l'adversaire lui-même qui jouait. On ne peut faire faire à l'adversaire un double déplacement, même en payant le droit de marche forcée.

b) **Cartes « sédition populaire »**. Elles permettent au joueur qui en possède, lorsque l'adversaire occupe sa capitale, de détruire sans combat la pièce occupante. Celle-ci est éliminée comme après une défaite ordinaire. On ne peut se servir de cette carte au profit de son partenaire.

Les cartes spéciales ne peuvent servir qu'une fois chacune. Elles doivent être utilisées quand c'est à leur propriétaire de jouer. Elles peuvent se cumuler avec un déplacement et peuvent être utilisées ensemble (dans le jeu à deux), avant ou après le déplacement et dans un ordre quelconque. Comme toutes les cartes ou pièces elles sont incessibles au partenaire.

## TALON

Les cartes découvertes par les joueurs au moment des combats sont considérées comme dépensées, même celles du perdant. Seuls les zéros (Valets et Dames) sont repris par le joueur qui les a utilisées, si bien que chaque joueur conserve indéfiniment les siens.

Les cartes dépensées, ainsi que celles versées pour le paiement des marches forcées, sont empilées toutes ensemble, la face visible. Lorsque le talon est épuisé, elles sont retournées, battues et constituent le nouveau talon.

**Les deux premiers rois joués sont éliminés du jeu.** Seuls les deux derniers vont au talon.

## FIN DE PARTIE

Lorsqu'un des joueurs n'a plus de pièces, il est exclu du jeu, mais la partie continue.

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

1. Lorsque cette équipe occupe pendant un tour complet les deux capitales de l'adversaire, sans que celui-ci ait pu libérer au moins l'une d'entre elles.

2. Lorsque l'équipe adverse n'a plus de pièces.

La partie est nulle lorsque l'un des adversaires se dérobe et que l'autre ne peut le forcer au combat ni occuper simultanément les deux capitales ennemies. (C'est un cas rare et qui ne peut guère se produire que quand il ne reste plus qu'une pièce dans chaque camp).

## DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

Les partenaires n'ont pas le droit de se conseiller l'un l'autre ni de se montrer réciproquement leurs cartes, sauf si le contraire a été spécifié au début de la partie.

Lorsque l'un des partenaires est éliminé faute de pièces, toutes ses cartes sont perdues pour son camp, même sa carte spéciale, s'il ne l'a pas encore utilisée.

# RÈGLES SPÉCIALES POUR LE JEU A DEUX ET TROIS JOUEURS

## JEU A DEUX

Chaque joueur possède deux États et reçoit une série de dix cartes (de 1 à 10), plus 2 valets et 2 rois (les dames ne servent pas). Il répartit à son gré ses pièces entre ses deux États et joue comme s'ils n'en formaient qu'un seul. Au début de la partie il place ses pièces en quatre fois deux fois quatre, puis deux fois trois. Lorsqu'une de ses capitales est occupée, il ne joue plus qu'une seule carte dans les combats de toutes ses pièces. La carte « sédition populaire » qu'il possède est valable à son gré pour l'une ou l'autre de ses capitales.

## JEU A TROIS

Un joueur joue seul contre les deux autres. Les règles du jeu à deux s'appliquent au joueur seul, celles du jeu à quatre à ses adversaires. Ainsi le joueur seul reçoit une série de dix cartes de 1 à 10, 2 valets et 2 rois, chacun de ses adversaires les cinq cartes paires et les figures de la couleur correspondant à son État. **Le joueur seul ne joue qu'une seule fois à chaque tour**, et il commence à jouer le second. Il place ses pièces en deux fois, huit au premier tour, six au second. Lorsque la partie est commencée il ne peut faire qu'un **seul déplacement** à chaque tour, comme chacun de ses adversaires. Par contre, **il tire deux cartes du talon**, soit autant que ses deux adversaires réunis.

## RÈGLE SPÉCIALE POUR LES MATCHES

On peut, si l'on veut faire un match entre deux ou plusieurs joueurs, compenser les inégalités du sort. Pour cela, on sépare les cartes du talon en deux paquets égaux en force et en nombre; puis, 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 et qu'il y a lieu de reconstituer le talon avec les cartes dépensées dans les combats.

# 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 CAPITALS 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.