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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

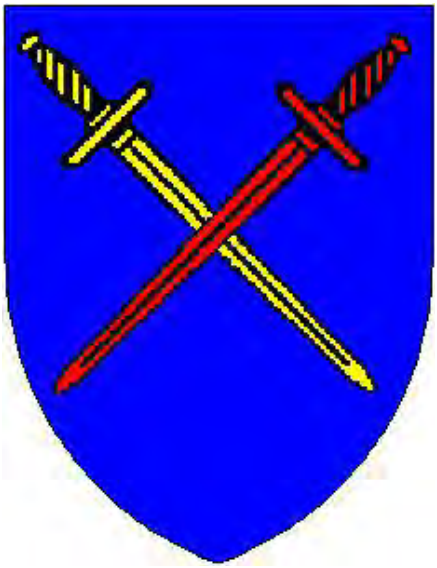
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Didier HALLÉPÉE

A MA FILLE

extrait

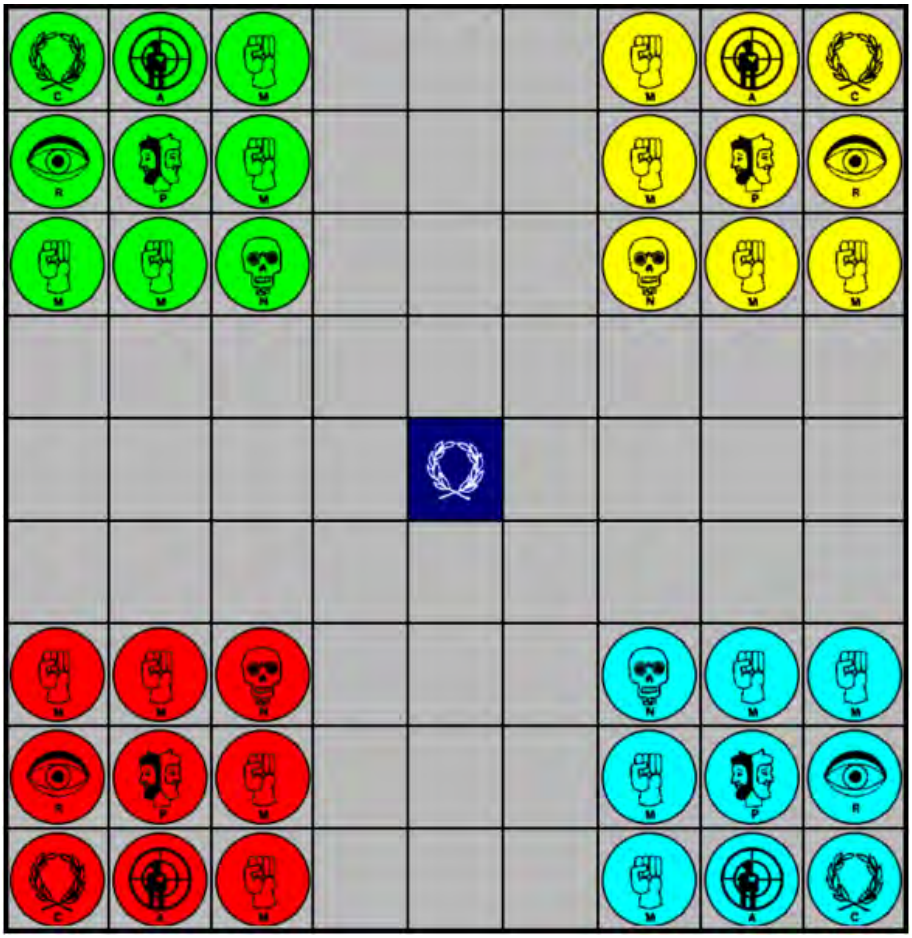


L'ECHIQUIER DE MACHIAVEL

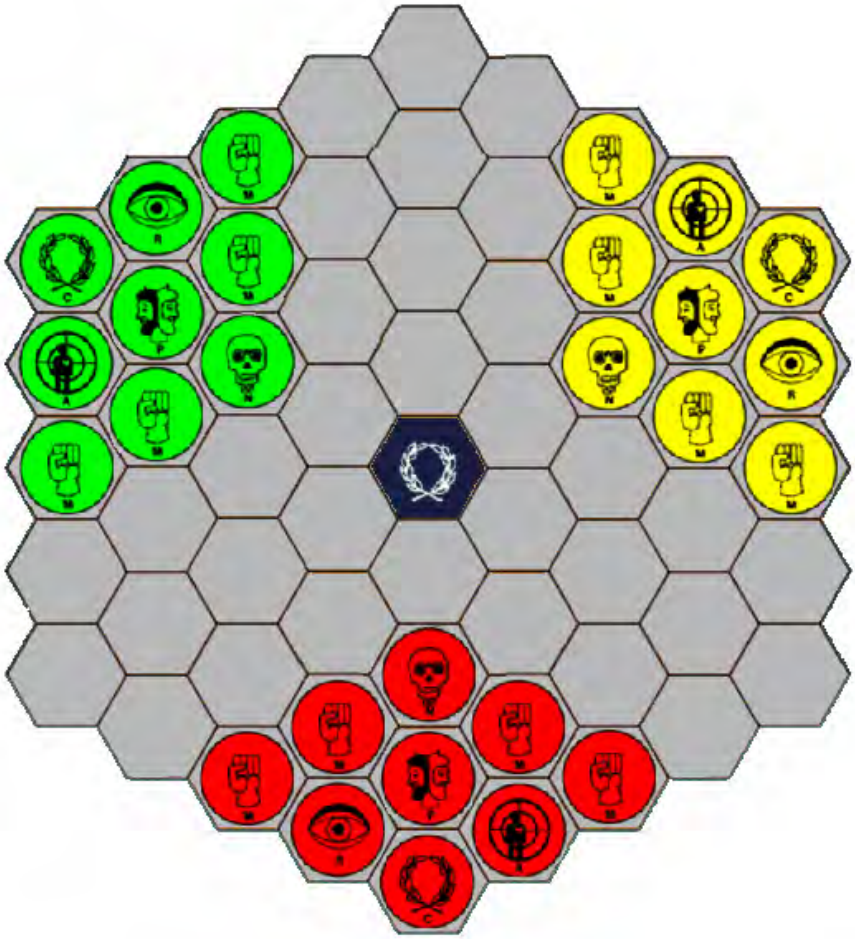
Pour écrire « Le Prince », traité d'éducation politique de la Renaissance, Machiavel s'inspira de César Borgia.

De l'œuvre de Machiavel fut tiré un jeu appelé **l'échiquier de Machiavel** ou le **Djambi**.

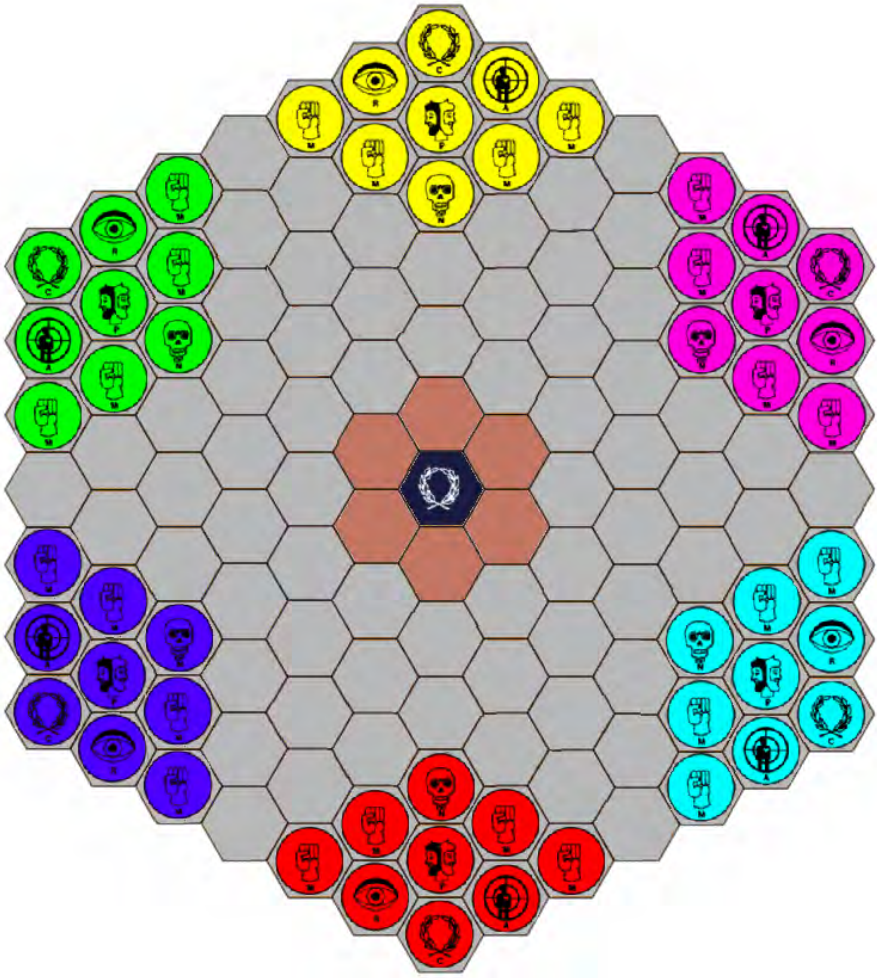
La variante la plus connue se joue à 4 joueurs sur un plateau carré.



On peut également jouer à 3 joueurs sur un plateau hexagonal.



Enfin, on peut jouer à 5 ou 6 sur un plateau hexagonal de grande taille.



Notons qu'à 5 joueurs, les pièces du joueur manquant restent sur le plateau.

<u>Le but du jeu</u>

Le but du jeu, c'est de rester le dernier joueur en lice après avoir tué ou neutralisé tous les autres joueurs.

Ce jeu est un jeu de lutte pour le pouvoir. Chacun joue pour soi. Tous les coups sont permis : alliance, trahisons, manipulation, promesses tenues ou non, meurtres, menaces, scandales. Peu importe comment l'on atteint l'hégémonie pourvu que l'on survive !

Il est permis de parler durant la partie. C'est ce qui permet la recherche des alliances et trahisons. Une fois la partie commencée, tout le travail diplomatique se fait au vu et au su des autres joueurs : pas de diplomatie secrète à l'écart. Il n'est pas permis de faire intervenir des éléments extérieurs au jeu (une alliance contre un tour de vaisselle…).

Attention : ceci n'est qu'un jeu : il permet de se défouler tout en retrouvant des relations normales avec les autres joueurs après la partie. C'est un vrai révélateur de vos potentialités qui se réveillent lorsque l'on enlève le vernis protecteur de votre vie sociale. Esprits sensibles s'abstenir.

La case centrale

La case centrale, c'est le siège du pouvoir.

Seul le chef peut occuper le pouvoir. Lorsqu'une autre pièce se retrouve légitimement sur cette case, le joueur dispose d'un tour supplémentaire pour libérer cette case.

Dans le jeu à 6 joueurs, les cases entourant le pouvoir constituent la forteresse. Seules les troupes du chef au pouvoir peuvent occuper la forteresse. Lorsqu'une autre pièce se retrouve légitimement dans la forteresse, le joueur dispose d'un tour supplémentaire pour libérer cette case.

Le déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. C'est le joueur rouge qui commence la partie.

Lorsqu'un chef occupe le pouvoir, il profite du bénéfice du pouvoir, c'est-à-dire qu'il joue après chacun des autres joueurs.

Lorsque le chef d'un joueur est mort le joueur a perdu et se retire du jeu. Ses pièces restent en place. Le joueur qui l'a tué récupère ces pièces et joue à la place du joueur mort (c'est le vassal).

Lorsqu'un joueur abandonne, ses pièces restent en place. Le chef du joueur qui a abandonné reste également sur le terrain. Ce chef vassal peut très bien être propulsé au pouvoir au cours du déroulement de la partie. Si personne n'est au pouvoir, ces pièces restent passives. Sinon, elles sont récupérées parle joueur au pouvoir. Celui-ci joue à la place du joueur qui a abandonné. Ces pièces étant alliées du pouvoir quel qu'il soit, elles peuvent rester dans la forteresse.

Si le chef vassal vient à être tué, ses troupes changent d'allégeance et appartiennent au joueur qui a tué.

Un joueur qui a abandonné peut être autorisé à revenir dans la partie… si son chef est encore vivant.

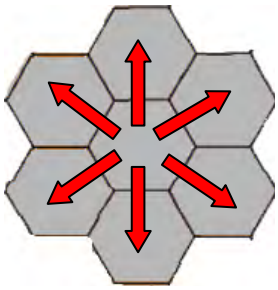
Un chef mort par encerclement est traité comme un chef qui a abandonné.

Si l'encerclement est rompu par un autre joueur, le chef sort de son coma et le joueur peut reprendre la partie.

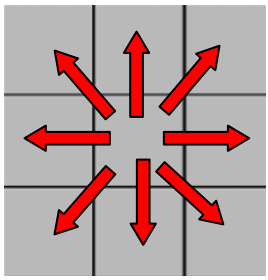
La marche des pièces

Les pièces se déplacent dans n'importe quelle direction.

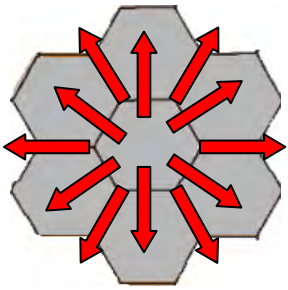
A 3 joueurs, les pièces peuvent se déplacer dans 6 directions.
A 4 joueurs, les pièces peuvent se déplacer dans 8 directions.
A 6 joueurs, les pièces peuvent se déplacer dans 12 directions.



A 3 joueurs
6 directions



A 4 joueurs
8 directions



A 6 joueurs
12 directions

Les militants se déplacent d'une ou Deux cases.

Les autres pièces se déplacent d'autant de cases qu'elles le souhaitent.

Lors de son déplacement, une pièce ne peut pas traverser une case occupée par une autre pièce.

Lors de son déplacement, une pièce peut traverser la case centrale ou la citadelle

Si la case de destination est déjà occupée, il faut tuer cette pièce avant d'occuper la case.

On ne peut pas tuer ses propres pièces (mais on peut tuer celles de ses alliés ou de ses vassaux)

Les cadavres

Toutes les pièces peuvent être tuées.

Lorsqu'une pièce est tuée (cadavre), elle est retournée et replacée sur le jeu.

Le cadavre est replacé n'importe où, au choix du joueur qui vient de tuer (sauf si la mort est due à l'assassin ou au provocateur).

Un cadavre, bien sûr, ne peut pas se déplacer tout seul.

Le chef

Le chef est au cœur du jeu puisque sa mort signifie la perte pour le joueur.

Seul le chef peut occuper le pouvoir et ainsi bénéficier de tous les avantages dus à sa fonction : jouer pour les joueurs vassaux (chef étouffé ou abandon du joueur) et jouer après chacun des autres joueurs.

Quand un chef quitte le pouvoir (pour mener lui-même une expédition punitive), il perd la prime à l'hégémonie.

Le chef peut se déplacer et tuer. Mais il peut aussi être tué. Les autres pièces ont donc rôle de le protéger directement ou indirectement.

Pour protéger le chef, une méthode efficace est d'interposer des cadavres entre le chef et les pièces ennemies : « *plus le pouvoir est entouré de cadavres, plus il est solide* ».

Un chef mort peut occuper le pouvoir. Ainsi, il protège celui-ci des menées de vos adversaires. C'est le « *pouvoir fantoche* ».

Le cadavre d'un chef ne diffère pas d'un autre cadavre. On ne peut donc pas mettre au pouvoir un vieux cadavre. Pour avoir un pouvoir fantoche, il faut donc tuer le chef en place ou mettre au pouvoir un chef qu'on vient de tuer.

Mais attention, être chef, c'est une vie d'action. Un chef qui n'agit plus perd son influence. Ainsi dans le jeu, un chef peut être entièrement privé de possibilités de se déplacer (bloqué par des cadavres, le bord du jeu et

ses propres troupes il ne lui reste aucune case où bouger). Dans ce cas, il ne lui reste que l'abdication et l'exil comme Napoléon à Fontainebleau. Ses troupes subissent le même sort que les troupes d'un chef mort : elles deviennent vassales du chef au pouvoir. Cependant, si dans la suite du jeu le chef encerclé venait à être libéré, il pourrait reprendre la partie, comme Napoléon revenant de l'île d'Elbe.

Cependant, une fois au pouvoir, le chef n'a plus besoin d'agir par lui-même. L'encerclement n'est plus une gêne. C'est une protection.

Les militants

Le militant, c'est le sans grade, l'éternel sacrifié, la chair à canons. Il avance à pas comptés : son déplacement est limité à 2 cases. Courageux et fidèle, c'est lui qu'on envoie à la bataille pour tuer les troupes ennemies au péril de sa vie. De plus, il n'a pas droit de tuer un chef au pouvoir.

S'interposant entre les dignitaires et les troupes ennemies, ils font d'excellents gardes du corps aisément sacrifiables. On ne peut leur reprocher que leur faible nombre toujours insuffisant !

Une fois morts, leurs cadavres font d'excellents remparts : un martyr, ça continue à servir la cause.

Le nécromobile

C'est un fossoyeur, un déplaceur de morts, l'archiviste qui déterre les secrets et les exhibe au grand jour.

Il utilise n'importe quel cadavre gisant sur le terrain en prenant sa place et en la replaçant où lui dicte l'intérêt du parti. On s'en sert pour dégager une pièce amie ou pour bloquer un adversaire.

Son rôle est essentiel, surtout en fin de partie quand le plateau de jeu est encombré de cadavres et il convient donc de lui éviter tout risque inutile.

En début de partie, il est en première ligne : aux premiers stades de la lutte, il n'y a pas encore de secrets enfouis.

Sa passion ? S'entourer et entourer son chef de cadavres pour assurer une bonne protection. Ces cadavres lui servent aussi de munitions. Quoi de plus efficaces que quelques bonnes affaires prêtes à être déterrées pour neutraliser les gêneurs. Mais attention : l'accumulation de cadavres, si elle protège le chef, elle entrave aussi sa liberté de mouvement.

L'idéal : mettre le chef au pouvoir et l'entourer de cadavres pour le protéger : *un pouvoir qui n'est pas protégé par des cadavres est un pouvoir en danger* !

L'assassin

L'assassin, c'est le bras armé du pouvoir, l'exécuteur des basses œuvres. Il tue la pièce dont il prend la place mais il laisse des traces : le cadavre doit être placé sur la case dont il vient. C'est l'inévitable bavure.

Pièce puissante mais encombrante, il convient de l'utiliser avec précaution : les cadavres dans les placards, ça finit par encombrer.

L'astuce est de le placer d'abord chez un allié avant de l'envoyer perpétrer son forfait. Ainsi, les traces qu'il laisse ne sont pas directement gênantes et peuvent même encombrer l'allié qui est, comme on le sait, un futur opposant.

Lorsque l'assassin tue le chef au pouvoir, il dispose d'un coup supplémentaire pour quitter la case centrale : Qui imaginerait un assassin au pouvoir ?

En quittant la case centrale, il ne peut tuer qu'un autre chef, mettant ainsi un cadavre au pouvoir ! C'est le coup de maître de l'assassin.

Le provocateur

Le provocateur, représenté par Janus le dieu aux deux visages, est un manipulateur, un déplaceur de vivants. Il agit sur n'importe quelle pièce ennemie en prenant sa place. La pièce délogée est replacée sur la case de son choix en fonction de l'intérêt du parti qu'il représente. Le provocateur ne peut pas déplacer les pièces de sa couleur, mais il peut déplacer les pièces vassales de son chef au pouvoir.

C'est la pièce la plus utile en début de partie. Déplaçant une pièce d'une couleur vers les forces d'une autre couleur, il permet ainsi de tester les alliances et provoquer les conflits d'intérêt, mettant ainsi un peu d'animation dans les rapports entre les forces adverses.

Il peut servir à projeter un chef ami au pouvoir. Mais est-ce bien raisonnable ?

S'il est utilisé pour déposer un chef qui est au pouvoir, il dispose d'un tour supplémentaire pour quitter la case centrale : on a déjà vu les médias

renverser le pouvoir en place ou le pouvoir contrôler les médias mais qui imaginerait un journaliste à la tête de l'Etat ? Ce faisant, il peut très bien faire une deuxième provocation, jetant le trouble dans les conflits en cours. Si en outre il en profite pour mettre un autre chef au pouvoir, il assure ainsi le succès de la révolution.

Son coup de maître : opérer ainsi un changement de chef au moment où le pouvoir est menacé dans l'espoir que le nouveau pouvoir s'écroulera immédiatement (mort du chef), remplacé par un pouvoir fantoche !

Le reporter

Le reporteur c'est celui qui voit tout et le raconte. Il est là pour faire éclater les scandales. Il ne tue pas directement, il éclabousse : à l'issue d'un déplacement il tue une pièce adverse qui se trouve sur l'une des cases qui ont un côté commun avec celle qu'il occupe (il ne tue qu'une seule pièce). Le reporter ne prend pas la place de la pièce tuée, et le cadavre de cette dernière n'est pas déplacé : ce sont les traces du scandale.

Le reporter ne tue pas les pièces de sa propre couleur : les médias sont aux ordres du pouvoir ! Il choisit qui il peut tuer, mais il ne peut s'empêcher d'exercer son rôle de média. Donc si à l'issue de son déplacement il peut tuer, il tuera : il lui faut son scoop.

Bien sûr, si son déplacement le conduit dans une zone vide, il ne tuera pas : parfois, même les grands reporters se reposent.

Etre parachuté par le provocateur n'est pas un déplacement : le reporter n'agit que sur son initiative : c'est l'indépendance de la presse !

Son régal ? Eclabousser le pouvoir en place, le rendant ainsi impuissant.

La lutte pour le pouvoir

La prise du pouvoir est le moyen le plus efficace de gagner la partie. Mais quelques conditions doivent être remplies :

- *être capable de protéger le pouvoir acquis : se faire tuer au pouvoir, c'est héroïque, mais sans avenir*
- *disposer de troupes (renforcées par les troupes vassales) pour consolider le pouvoir et assurer sa protection*

Ainsi, il faut soit être assez fort pour assurer la victoire grâce à l'hégémonie du pouvoir, soit être assez faible pour ne représenter aucun danger malgré la possession du pouvoir. Dans les autres cas, les

adversaires vont se liguer pour empêcher la victoire (avant de se déchirer entre eux).

Les stratégies

Les stratégies possibles sont nombreuses. Elles ne reposent pas uniquement sur l'équilibre des forces en présence, mais sur la capacité de mobiliser les forces alliées et ennemies vers un but qui sert ses propres intérêts. C'est là que le talent diplomatique intervient et permet de mettre en œuvre des stratégies d'alliance, renversement d'alliance, ruse, trahison, provocation.

La meilleure manière de comprendre ce jeu et sa subtilité, c'est de prendre ses exemples dans le jeu politique. Nous pouvons y admirer des spécialistes de haut niveau.

Tout d'abord, pour mettre en œuvre le jeu des alliances et trahisons, il faut négocier et faire des promesses. N'oubliez pas l'adage de Pasqua : « *les promesses n'engagent que ceux qui y croient* ».

Il est judicieux d'éviter l'affrontement direct : chacun des deux joueurs concernés y laisse des plumes et tous deux s'affaiblissent vis-à-vis des autres joueurs.

Le provocateur est idéal pour mettre face à face deux joueurs qui hésitaient à s'affronter.

L'allié est là pour prendre les coups. Lorsqu'il s'est suffisamment affaibli en affaiblissant l'adversaire, il est temps de l'achever afin de récupérer ses troupes. Au temps de l'Union de la Gauche, cela s'appelait « plumer la volaille communiste ». Au temps de Sarkozy, cela s'appelle une politique d'ouverture

Le voisin, c'est l'ennemi naturel. Le voisin du voisin, c'est l'allié naturel. Tout affrontement entre eux est naturel et bénéfique. Mais si l'allié naturel tue le voisin, il confisque ses pièces et devient à son tour le voisin, un voisin plus puissant. Il convient donc de trahir l'allié naturel avant que celui-ci ne soit victorieux. Soit en suscitant une attaque sur ses arrières. Soit en lui confisquant sa victoire.

Il n'est pas toujours nécessaire de trahir son allié de manière ouverte. On peut simplement s'occuper soudain d'un autre danger ailleurs et se trouver trop occupé… Un ami naïf comprendra que vous soyez trop occupé pour le soutenir…

Ainsi, il vaut souvent mieux préserver la vie d'un ennemi affaibli plutôt que d'aider un ami trop puissant : pour être au deuxième tour, il faut réussir le premier tour…

Les situations de fin de partie

Lorsqu'il reste un seul chef, la victoire est indiscutable.

Cependant, la présence de nombreux cadavres peut empêcher les joueurs de s'affronter lorsque tous les nécromobiles sont morts. Il y a partage du monde. Si un des deux joueurs prend le pouvoir, il a gagné. Sinon, les joueurs survivants sont ex-aequo.

Retrouvez-moi dans

MOT A MAU

Les pensées du chat mau

Par Didier HALLÉPÉE

Retrouvez-moi aussi dans

PENSEES ROYALES CANINES

Les pensées du King Charles

Par Didier HALLÉPÉE

Robert Benchley

Et sur mon forum « les écrivains de Fondcombe »
http://forum.fondcombe.com