

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 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)



## Règle du jeu

### LE JEU DES NATIONS

#### Contenu

Un tableau de jeu: quatre groupes de personnages, chaque groupe comprend 6 Chefs d'Etat — 2 Rois, 2 Présidents, 1 Dictateur et 1 Révolutionnaire, plus 1 Agent Secret: 16 Pétroliers: 12 pipelines: des devises: un paquet de Cartes d'Incidents Internationaux.



Rois



Présidents



Dictateurs



Révolutionnaires



Pipe-lines



Agents Secrets



Pétroliers

#### Le Tableau

Le tableau représente une région pétrolifère appelée KARK Elle comprend 8 pays — 4 pays côtiers qui ont une production moyenne de pétrole (2 Derricks), un pays qui contrôle le canal et 3 pays intérieurs qui ont un potentiel de production de pétrole élevé (4 Derricks).

#### Le but du jeu

Le but principal est de rester dans le jeu! Chaque joueur représente une Grande Puissance qui influence les Chefs d'Etat de sa couleur. En manipulant ces Chefs d'Etat et leurs Agents Secrets les joueurs augmentent, ou perdent, leur pouvoir sur les pays du KARK dans le but d'obtenir les champs de pétrole. En achetant aussi des pétroliers ils cherchent à écouler une production continue de pétrole, donc de revenu, qui leur permettra de conserver le pouvoir.

La perte de leurs ressources entraîne une perte de leur revenu et de leur pouvoir. Une super Puissance qui influence un pays qui a peu ou pas de ressources peut l'abandonner en envoyant son Chef d'Etat attaquer le pays voisin pour prendre possession de ses plus grandes ressources ou pour affaiblir le pouvoir d'un adversaire. Un autre joueur peut trouver intéressant pour *lui* d'occuper le pays qui vient d'être abandonné. De ce fait des "situations révolutionnaires" sont créées constamment.

Le revenu du pétrole est obtenu en occupant les pays côtiers et en ayant des pétroliers à la portée des côtes pour "transporter" le pétrole. Des pipe-lines reliés aux pays intérieurs augmentent la production de pétrole, à condition d'avoir des pétroliers supplémentaires, placés pour le recevoir.

### **Préparatifs.**

Placer les deux moitiés du tableau sur la table. Chaque joueur prend un groupe de personnages de la même couleur.

Nommer un banquier qui donnera à chaque joueur 7 billets d'un million et 1 Pétrolier.

Battre les cartes d'Incidents Internationaux et les placer, faces en bas, sur l'emplacement indiqué sur le tableau.

Placer un pipe-line en travers de la frontière, pour relier l'unique puits de pétrole de l'U.O.R. avec les quatre d'Abu Akar.

Décider qui commencera. Le joueur à sa gauche suivra et ainsi de suite.

### **Mise en place et avance des Chefs d'Etat**

Il faut payer pour mettre en place et faire avancer les Chefs d'Etat. Chaque pièce a un prix de "mise en place ou d'avance" (elle a aussi un valeur de "revenu" particulière: voir plus bas.) *Mettre en place* un Chef d'Etat coûte le même prix que le faire avancer d'une case, c'est à dire d'un trait à un autre.

Mettre en place ou faire avancer d'une case un Roi coûte 2 millions.

Mettre en place ou faire avancer un Président coûte 2 millions.

Mettre en place ou faire avancer un Dictateur coûte 1 million.

Mettre en place ou faire avancer un Révolutionnaire coûte 1 million.

Donc pour faire avancer un Roi ou un Président de 5 cases coûtera 10 millions — faire avancer un Dictateur ou un Révolutionnaire de 5 cases coûtera 5 millions.

### **Revenus**

Les revenus proviennent de la possession de Pétroliers et de Derricks reliés ensemble (un Derrick sans Pétrolier, ou vice versa, ne rapporte rien). Donc, pour exploiter pleinement les ressources d'un pays côtier le joueur a besoin de deux Pétroliers (pas plus). S'il construit un pipe-line qui va dans un pays intérieur qu'il gouverne, il ne peut produire plus de pétrole, c'est à dire gagner plus d'argent, que s'il achète d'autres Pétroliers pour les relier aux Derricks supplémentaires.

## Revenus particuliers des Chefs d'Etat.

Il y a deux échelles de revenus en fonction du type de Chef d'Etat gouvernant le pays. A chaque tour un joueur reçoit —

pour un Roi ou un Président — 2 millions par Derrick/Pétrolier

pour un Dictateur ou un Révolutionnaire — 1 million par Derrick/Pétrolier.

## Début du jeu.

Au début aucun pays n'est occupé. Le premier joueur doit —

1. Mettre en place n'importe quel Chef d'Etat sur le cercle rouge, la Capitale, du pays qu'il choisit d'occuper. Pour cela il paie 1 million ou 2 millions.

2. Mettre en place son Agent Secret à côté de son Chef d'Etat. Cela ne coûte rien.

Il pourra alors (mais il n'est pas forcé) —

3. Placer son Pétrolier sur la côte, près de sa Capitale. C'est la fin du premier tour de ce joueur, c'est le tour des autres joueurs. A chaque tour qui suivra les joueurs devront, dans l'ordre suivant:

1. Réclamer le revenu qui leur est dû.

2. Faire avancer leur Agent Secret de quatre cases.

3. Mettre en place ou faire avancer un Chef d'Etat.

Ils peuvent alors acheter, ou vendre, ou faire avancer un Pétrolier, et acheter et mettre en place un pipe-line.

## Les Chefs d'Etat

### Mises en place

Les pièces représentant les Chefs d'Etat peuvent être mises en place en cours de jeu. A chaque tour, un joueur peut placer un Chef d'Etat sur une Capitale libre, à condition de pouvoir payer le prix de mise en place ou d'avance de cette pièce. S'il peut mettre une pièce en place, il n'a pas de droit de bouger un autre Chef d'Etat dans le même tour.

### Avance

Les joueurs *doivent* faire avancer un Chef d'Etat à chaque tour, à moins qu'ils aient pu en mettre un en place. Ils ne peuvent pas faire avancer plus d'un Chef d'Etat à moins d'en avoir reçu l'ordre dans une carte d'Incidents Internationaux. Si la carte demande qu'un Chef d'Etat soit avancé, ou retiré du jeu, le joueur en question ne peut pas en bouger un autre.

Les Chefs d'Etat avancent d'un trait à un autre autour du centre de chaque pays. Ils peuvent avancer dans n'importe quelle direction mais ne peuvent pas changer de direction dans le même tour.

Ils peuvent passer d'un pays à un autre à tous les points où il y a des flèches.

Quand un Chef d'Etat avance le joueur doit payer le prix nécessaire, *pour chaque case avancée.*

Un Chef d'Etat ne peut pas passer ou s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre Chef d'Etat. Il *peut* s'arrêter sur une case occupée par l'Agent Secret d'un adversaire mais *il ne peut pas passer cet agent.*

Un Chef d'Etat ne peut pas passer une case "?" dans un même tour — il doit toujours s'y arrêter. Le joueur doit alors prendre la première carte d'Incidents Internationaux, sur le haut du paquet, et suivre les instructions. Le Chef d'Etat peut, bien sûr, avancer de nouveau au prochain tour.

Un Chef d'Etat ne peut être enlevé du tableau que sur les instructions d'une carte d'Incidents Internationaux ou quand il est attaqué et remplacé (voir "Attaque").

## Les Agents Secrets

### Mise en place

Au premier tour chaque joueur place son Agent Secret sur la même Capitale que son Chef d'Etat. *Il reste sur le tableau pendant tout le temps que le joueur reste en jeu.*

### Avance

Après le premier tour (mise en place), chaque joueur doit à chaque tour suivant faire avancer son Agent Secret de *quatre cases*, dans n'importe quelle direction. Il ne peut pas changer de direction dans le même tour.

Au cours de leurs avances de *quatre cases* les Agents Secrets passent par "?" sans pénalité. Ce n'est que quand il s'arrête sur un "?" que le joueur doit prendre une carte d'Incidents Internationaux. Si la carte demande au joueur de faire avancer ou de retirer un Chef d'Etat, cette avance ou retrait sera fait et le joueur ne pourra faire bouger son Chef d'Etat qu'au prochain tour.

Un Agent Secret (contrairement à un Chef d'Etat) peut passer ou occuper la même case qu'un autre Chef d'Etat ou un autre Agent Secret.

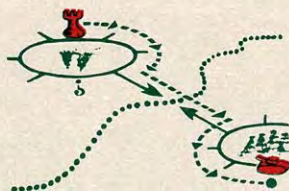
Un Agent Secret ne peut ni attaquer une autre pièce, ni diriger un pays.

### Attaques.

Les Chefs d'Etat peuvent attaquer à partir de n'importe quelle position. Ils ne peuvent attaquer que:

- a. une autre pièce occupant une Capitale,
- b. une pièce différente, c'est à dire qu'un Roi ne peut pas attaquer un autre Roi,
- c. et seulement si le joueur peut payer le prix de cette avance.

Sur le schéma ci-contre, le Roi a décidé d'attaquer le Dictateur du pays voisin. Le Roi avance sur les différentes cases de son pays, traverse la frontière par l'intermédiaire des flèches et avance jusqu'à la Capitale occupée par le Dictateur. A l'arrivée du Roi, le Dictateur est retiré du jeu et le Roi prend la Capitale et le pays. Cette attaque coûterait 14 millions (7 cases à 2 millions la case).



S'il y avait des Pétroliers près de la côte du pays occupé, ils appartiendraient aussi au Roi.

## Pétroliers

Chaque joueur reçoit un Pétrolier, gratuit, au début du jeu. Après cela, chaque Pétrolier supplémentaire coûte 5 millions pièce. Un seul Pétrolier peut être acheté, mis en place, avancé ou vendu à chaque tour. Les Pétroliers peuvent être revendus à la Caisse Monétaire Internationale pour 3 millions chacun.

## Avance

Les Pétroliers peuvent être placés dès leur achat "au large" ou près de la côte d'un pays du joueur. Si ce pays est menacé, un Pétrolier peut être mis à l'abri, au bord du tableau, à un tour quelconque. Ainsi, si le joueur perd le pays plus tard, il ne perdra pas la valeur du Pétrolier.

Un Pétrolier ne peut pas avancer d'un pays à un autre dans le même tour. Il doit d'abord aller "au large" (le bord du tableau) et revenir vers le pays au prochain tour, ou plus tard.

Un Pétrolier ne peut aller d'une moitié à l'autre du tableau qu'en passant par le canal. Cela n'est possible que si le propriétaire du Pétrolier gouverne aussi l'U. O. R. ou si l'U. O. R. n'est pas occupé.

## Revenus

Chaque Pétrolier doit être associé à un Derrick pour rapporter. Quand un Pétrolier est envoyé "au large" il ne rapporte pas de revenu. Les revenus sont différents selon les types de Chefs d'Etat (voir "Revenus particuliers des Chefs d'Etat"). Les schémas suivants montrent comment sont calculés les revenus, dans différentes situations.

Schéma A. Le joueur reçoit, à son tour, 2 millions car il occupe un pays avec un Roi mais il n'a qu'un pétrolier.



**Schéma B.** Le joueur reçoit 2 millions car il occupe le pays avec un Révolutionnaire et possède 2 Pétroliers. Un Révolutionnaire ne rapporte qu'un million par Derrick/Pétrolier.



**Schéma C.** Le joueur reçoit 4 millions. Il occupe le pays avec un Président mais bien qu'il ait 3 Pétroliers il n'a que 2 Derricks, donc le troisième Pétrolier ne rapporte rien.



**Schéma D.** Le joueur reçoit 6 millions. Il occupe un pays côtier gouverné par un Révolutionnaire et aussi un pays intérieur gouverné par un Président — et les deux sont reliés par un pipe-line. Le Président rapporte plus donc le joueur remplira ses 3 Pétroliers avec le pétrole des Derricks de l'intérieur à raison de 2 millions par Derrick/Pétrolier.



### **Pipe-lines.**

Un Pipe-line reliant l'U.O.R. et ABU AKAR est placé au début du jeu, gratuitement. Les autres pipe-lines achetés en cours de jeu coûtent 3 millions chacun.

Après être mis en place les pipe-lines gardent leur position sur le tableau, quels que soient les Chefs d'Etat des pays qu'ils relient.

Quand un joueur occupe à la fois un pays intérieur et un pays côtier, reliés par un pipe-line, il peut toucher le revenu de chaque Derrick à condition d'avoir le même nombre de Pétroliers en position sur la côte.

### **Cartes d'Incidents Internationaux.**

Quand un Chef d'Etat ou un Agent Secret s'arrête sur une case "?" le joueur doit prendre la première carte du paquet et suivre les instructions. La carte est alors remise en jeu, en bas de la pile.

### **C'est le dernier qui gagne!**

Un joueur a perdu s'il n'a plus ni revenu, ni argent, et de ce fait ne peut plus faire avancer son Chef d'Etat. Toutefois, dans cette situation, comme la règle veut que l'Agent Secret avance en premier (ce qui ne coûte rien), le joueur peut jouer cette pièce. S'il peut faire avancer son Agent Secret sur une case "?" il prend, comme d'habitude, une carte d'Incidents Internationaux. Si la carte est favorable (lui apporte de l'argent ou lui permet de faire avancer un Chef d'Etat) il reste en jeu. Si elle est défavorable, il est éliminé et doit retirer toutes ses pièces du tableau.