

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



MAGNA GRECIA

Il y a 2500 ans, marchands et aventuriers grecs colonisèrent le sud de l'Italie. Cette région s'appelait Magna Grecia et en son sein émergea une culture et une économie jamais vues auparavant. Avant l'arrivée des grecs, seules quelques peuplades habitaient cette partie du pays. Sols fertiles, rivières navigables, grandes forêts, mines d'argent et de bronze, il y avait de grandes possibilités d'extension. D'immenses villes se développèrent donc, telles que Tarente, Sybaris, Crotona ou Locri, mais également de nombreux villages dont il n'y a plus trace aujourd'hui. Un réseau routier favorisa les échanges et les villes développèrent des marchés prospères. Des rivalités incessantes eurent lieu entre les villes. Il y eut en particulier des conflits concernant le contrôle des Oracles qui représentaient alors renommée et santé.

I. MATÉRIEL

4 marqueurs de score



80 tuiles Route réparties en 4 couleurs
(ligne droite sur le recto et ligne courbe sur le verso)



80 tuiles Ville réparties en 4 couleurs



80 marchés répartis en 4 couleurs



9 Oracles



12 cartes Action



1 plateau de jeu

II. PRINCIPES DU JEU

Le but du jeu est de marquer autant de points de victoire (PV) que possible. Chaque joueur doit coloniser et développer Magna Grecia. Des marchés sont construits aux endroits propices, les villages évoluent en villes puis sont connectés par un réseau routier. Le contrôle des Oracles survient dès que l'intérieur des terres est accessible aux colons. Construire une grande ville revient très cher et il est quelquefois préférable de développer des marchés dans des villages neutres ou au sein de villes adverses. À la fin du jeu, marchés et Oracles rapportent des PV aux joueurs.

III. PRÉPARATION

- Le plateau est placé au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les marchés, tuiles Route et Ville à sa couleur. Les 20 marchés, 4 tuiles Route et 4 tuiles Ville sont placés devant le joueur, les tuiles restantes formant sa réserve personnelle.

- À 2 et 3 joueurs, 2 Oracles sont retirés du jeu. Les Oracles restants sont placés par les joueurs (à leur convenance) dans les villages *sans bordure verte*.
- Préparation des 12 cartes Action :
 - trie les cartes par couleur de bordure : il y a donc 4 piles de 3 cartes chacune ;
 - mélangez chaque tas indépendamment et placez-les *faces cachées* ;
 - piochez la 1^{ère} carte de chaque pile, mélangez-les et placez le tas face cachée ;
 - répétez 2 fois l'opération (pour les cartes restantes dans les tas) : vous obtenez ainsi 3 paquets de 4 cartes ;
 - empilez les 3 paquets et placez le tout *face visible* à côté du plateau de jeu.
- Placez les marqueurs de score sur la piste de score comme suit :
 - sur la case 15 à 4 joueurs ;
 - sur la case 12 à 3 joueurs ;
 - sur la case 10 à 2 joueurs.
- Au cours du jeu, les joueurs gèrent leur propre stock de pièces.



IV. LE JEU

Une partie se déroule en 12 manches. Dans chacune, une carte Action est utilisée pour décrire les 3 actions qui peuvent être effectuées par les joueurs ainsi que la séquence de jeu (ordre des joueurs). Dans l'exemple A, l'ordre du tour est le suivant : Jaune, Orange, Marron et Rouge.

À 2 et 3 joueurs, les couleurs inutilisées sont tout simplement omises.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- 1) Le 1^{er} joueur (Jaune dans l'exemple A) prend la carte Action du dessus de la pile et la place face visible devant lui.
- 2) Le joueur peut effectuer 2 des 3 actions de base.
- 3) Le joueur peut construire ou vendre un marché.
- 4) Le joueur passe la carte Action au joueur suivant dans l'ordre du tour (Orange dans l'exemple A). Le 2^{ème} joueur effectue les étapes 2 et 3 ci-dessus et donne la carte Action au 3^{ème} joueur, etc.
- 5) Une fois que chaque joueur a effectué son tour de jeu, la carte Action est défaussée et une nouvelle manche commence.

LES 3 ACTIONS DE BASE

Les 3 actions de base de chaque manche sont spécifiées sur les cartes Action.

Important : le joueur ne peut effectuer que **2 des 3 actions de base**.

- a) Construire des routes :** le joueur peut placer autant de tuiles Route que représentées sur la carte Action (3 dans l'exemple A).
- b) Fonder des villes et les étendre :** le joueur peut placer autant de tuiles Ville que représentées sur la carte Action (2 dans l'exemple A).
- c) Piocher des tuiles de sa réserve personnelle :** le joueur peut piocher dans sa réserve autant de tuiles Route et/ou Ville que représentées sur la carte Action (5 dans l'exemple A). Les illustrations ne sont qu'un exemple : on peut piocher les tuiles que l'on désire.

Important : si un joueur choisit l'action "c", cela doit être **la dernière action de son tour**.

Par exemple : construire des routes puis piocher ou fonder une ville puis piocher.

Si un joueur choisit d'effectuer les 2 premières actions, elles peuvent être faites **dans n'importe quel ordre** et peuvent même être mélangées.

Par exemple, on peut poser une route, puis fonder une ville et placer une nouvelle route.

Il se peut qu'une action ne puisse être intégralement accomplie.

Par exemple, 2 tuiles Route uniquement peuvent être placées même si 3 tuiles Route sont représentées sur la carte Action.

Améliorer une action de base : un joueur peut choisir d'effectuer une seule action de base au lieu de 2. Il peut alors augmenter la valeur de cette action à son niveau supérieur.

Dans l'exemple A, on peut choisir de placer uniquement 4 tuiles Route au lieu de 3, 3 tuiles Ville au lieu de 2, ou prendre 7 tuiles Route/Ville de sa réserve au lieu de 5.

CONSTRUCTION OU VENTE DE MARCHÉS

À la fin de son tour, un joueur peut construire un marché dans un village ou une ville, ou il peut vendre 1 marché. Voir la section **LES MARCHÉS**.

LES VILLAGES

Il y a de nombreux villages sur le plateau de jeu – des hexagones avec des maisons.

Les villages sur le bord de la carte ont un bord vert – ce sont les premiers villages colonisés de Magna Grecia.

Les villages sont toujours neutres – ils n'appartiennent à personne.

LES VILLES

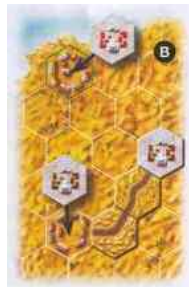
Chaque tuile Ville peut être utilisée pour fonder une ville, ou pour étendre une ville existante. La carte Action de la manche indique le nombre maximum de tuiles Ville qu'un joueur peut placer sur le plateau à son tour. Les joueurs peuvent placer moins de tuiles que le nombre de tuiles Ville représentées sur une carte Action.

Fonder une ville : pour fonder une ville, une tuile doit être placée sur :

- un village à bord vert ;
- un village qui est déjà **connecté par une des routes du joueur**.

Dans l'exemple B, Rouge fonde une ville sur un village avec un bord vert. Marron fonde une ville sur un village sans bord vert parce que le village est déjà connecté à une route marron.

Étendre une ville : pour étendre une ville préalablement fondée, un joueur place une tuile Ville sur un espace jouxtant la ville existante. On ne peut pas étendre les villes adverses.

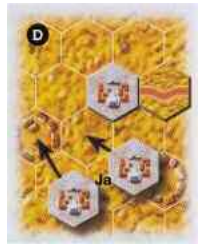


Règles d'extension d'une ville : les tuiles ne peuvent pas être placées :

- sur une case directement adjacente à une ville adverse ;
- sur une case directement adjacente à un village (*) ;
- sur une case directement adjacente à un Oracle ;
- sur un Oracle ;
- sur une case occupée.

Les tuiles Ville peuvent être placées sur des villages possédant des marchés. Une fois une tuile Ville placée, elle ne peut plus être déplacée.

Dans l'exemple C, Marron ne peut étendre que la ville sur la case en haut à droite, parce que toutes les autres cases sont adjacentes à un village, à des villes adverses ou à un Oracle.



Les règles de construction (*) ci-dessus doivent être satisfaites à la fin du tour d'un joueur.

Dans l'exemple D, Orange étend sa ville en plaçant une tuile Ville sur une case adjacente à un village. Ceci est normalement interdit. Toutefois, puisqu'il peut encore placer une autre tuile Ville sur le village, les règles de construction sont satisfaites ("pas sur une case directement adjacente à un village").

Dans l'exemple E, Marron place 2 tuiles Route puis fonde et étend en même temps une Ville. A la fin de la phase 2 de son tour, les règles de construction sont satisfaites.



Limites : un joueur peut fonder **une seule ville par tour**.

Toutefois, un joueur peut étendre plusieurs de ses villes, y compris une ville qu'il a fondée dans le même tour.

Coût de construction d'une ville : fonder ou étendre une ville peut revenir cher, puisque chaque tuile Ville placée coûte 1 PV. Pour chaque PV dépensé, reculer le marqueur de score du joueur d'une case sur la piste de score. Si un joueur ne possède plus de PV, il ne peut pas construire.

Marché et construction d'une ville : si un joueur fonde une ville, **il place un marché gratuitement** dans cette ville. Il n'a pas à payer de coût pour ce marché.

LES ROUTES

Au début du jeu, il n'est possible de fonder des villes que sur les villages à bord vert. Grâce à la construction de routes, il devient possible de coloniser l'intérieur du plateau de jeu. Seules les routes permettent d'atteindre les villages intérieurs pour y fonder des villes.

Les routes connectent 2 villages et/ou villes. Une route est constituée d'au moins une tuile Route. Les cartes Action indiquent le nombre maximum de tuiles Route qu'un joueur peut placer au cours d'une manche (à condition que le joueur choisisse cette action).

Règles de construction d'une route : les tuiles Route peuvent être placées :

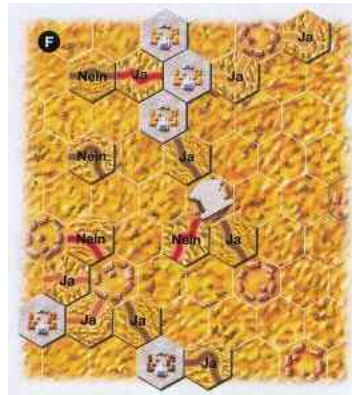
- à partir d'une ville amie ;
- à partir d'une ville adverse ;

- à partir d'un Oracle, à condition que vous l'ayez **au préalable relié à votre réseau routier** ;
 - à partir d'un village, à condition que vous l'ayez **au préalable relié à votre réseau routier** ;
 - pour étendre votre réseau routier.
- Une fois construite, une tuile Route ne peut être déplacée.

Limites : un joueur peut placer une ou plusieurs routes pendant son tour. Un réseau routier adverse ne peut pas être étendu.

Coût de construction d'une route : les routes ne coûtent **aucun PV**.

Exemples de placements de tuiles Route (exemple F) : Jaune et Orange peuvent placer des segments de route depuis leurs villes pour atteindre des villages. De ces villages, il peuvent placer une autre tuile Route parce que le village est déjà connecté à leur réseau routier. Rouge peut construire une route depuis la ville jaune. Toutefois, rouge ne peut construire une route ni depuis l'Oracle, ni depuis l'un des deux villages car ils ne sont pas connectés à son réseau routier. Marron peut placer des routes à partir de sa ville ou depuis la ville jaune. De plus, il peut construire une route à partir de l'Oracle puisqu'il est connecté à son réseau. Par contre, il ne peut pas placer de route à gauche du plateau (car rien n'y est connecté), ni à la suite de la route rouge partant de la ville jaune.



Il est autorisé de placer des tuiles Route **à partir de villes adverses**. Au début du jeu, cette tactique peut permettre un accès rapide au centre du plateau.



Routes coupées : la construction de routes peut amener à couper les routes d'autres joueurs, du moment que les règles de construction sont respectées (exemple G).

LES MARCHÉS

Règles de construction : à son tour, un joueur peut placer jusqu'à 2 marchés (dont 1 gratuit – cf. ci-dessous) :

- il peut en placer un gratuitement juste après avoir fondé une ville ;
- il peut en construire un à la fin de son tour dans une ville adverse ou un village.

Si un joueur construit un marché, il le prend de sa réserve et le place dans le village ou la ville choisie. Un marché est placé en position verticale (voir l'exemple H).

Limites : un joueur ne peut posséder qu'un seul marché par ville ou village.

Coût de construction d'un marché : les marchés placés dans les villes justes fondées sont gratuits (cas "a").

- Les marchés placés à la fin de votre tour de jeu, en phase 3, coûtent des PV (cas "b") :
- 1 PV par tuile Ville dans une ville, plus 1 PV pour chaque marché présent dans la ville ;
 - 1 PV pour un village, plus 1 PV pour chaque marché présent dans le village.

Pour chaque PV dépensé, reculer le marqueur de score du joueur d'une case sur la piste de score. Un joueur ne peut construire un marché que s'il possède encore des PV à dépenser.

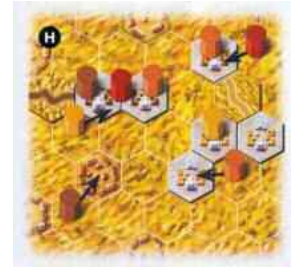
Exemple H :

Orange construit un marché dans la ville jaune et paie 4 PV (3 tuiles Ville et 1 marché).

Rouge construit un marché dans la ville orange et paie 2 PV (1 tuile Ville et 1 marché).

Marron construit un marché dans le village et paie 1 PV (la case village et 0 marché).

Jaune construit un marché dans la ville marron et paie 5 PV (2 tuiles Ville et 3 marchés).



Les marchés actifs : un marché ne rapporte des PV à un joueur que s'il est "actif".

Un marché est "actif" :

- s'il est placé dans une ville de sa couleur ;
- s'il est placé dans une ville adverse (ou un village) directement connecté à une ville de sa couleur.

La couleur d'une route n'a pas d'importance pour la connexion d'un marché à une ville. Il faut juste qu'il y ait une connexion directe à une ville de même couleur. Un marché non actif ne rapporte aucun PV.

Décompte des marchés : la valeur d'un marché actif (placé dans une ville ou dans un village) est égale au nombre de **connexions directes** vers d'autres lieux depuis cette ville ou ce village. Ces lieux peuvent être d'autres villages, villes ou même des Oracles.

Important : une "connexion directe" est une connexion entre deux lieux qui ne possèdent pas d'autres lieux entre eux. **La couleur des routes ou des villes n'a pas d'importance.**

Seuls les lieux ont une importance, pas les routes : si deux routes mènent à un même lieu, elles ne comptent que pour une seule connexion directe.

Exemple I :

Rouge : le marché rouge dans la ville rouge est actif. Il rapporte 1 PV (connecté à 1 lieu).

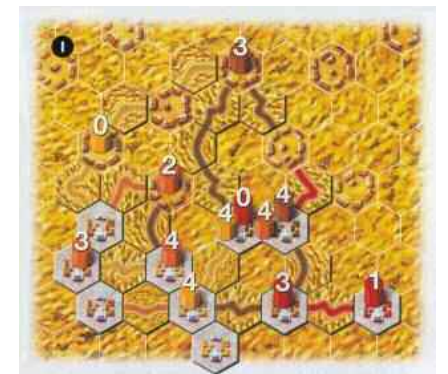
Le marché rouge dans la ville orange est actif car la ville orange a un lien direct avec la ville rouge. Il rapporte 3 PV (connecté à 3 lieux).

Le marché rouge dans la ville marron est non actif puisque la ville marron n'est pas directement connectée à une ville rouge. Il ne rapporte aucun PV.

Marron : les marchés marrons sont tous deux actifs. Celui dans la ville marron rapporte 4 PV et celui du village rapporte 3 PV.

Jaune : le marché jaune dans la ville marron est actif et rapporte 4 PV, de même que le marché dans la ville jaune (malgré 5 routes, il n'y a que 4 lieux distincts de connectés). Le marché jaune dans le village est non actif puisqu'il n'est pas directement connecté à une ville jaune – il ne rapporte donc aucun PV.

Orange : tous les marchés oranges sont actifs. Le marché dans la ville marron rapporte 4 PV, le marché du village en rapporte 2, celui dans la ville jaune 4 et enfin celui dans la ville orange en rapporte 3.



Vente de marchés : la valeur d'un marché actif est normalement décomptée en fin de partie. Toutefois, au lieu de construire un marché à la fin de son tour de jeu, on peut aussi en vendre un pour gagner des PV. **On peut construire ou vendre un marché, mais en aucun cas faire les deux à la fois.** On ne peut vendre qu'un seul marché par tour.



Exemple : Marron fonde une nouvelle ville et construit un marché gratuitement dans cette même ville. À la fin de son tour, Marron peut soit construire un nouveau marché, soit vendre un marché.

Si un marché est vendu, il est couché sur le côté pour indiquer qu'il a déjà été vendu. Cela veut également dire que son propriétaire ne peut pas construire d'autre marché dans cette ville ou ce village. En fin de partie, les marchés déjà vendus ne rapportent évidemment plus de PV.

Important : lors de la construction de marchés, les marchés vendus (et donc couchés sur le côté) ne comptent pas dans le coût de construction.

Dans l'exemple J, Orange et Jaune ont vendu leur marché. Marron peut construire un marché dans la ville pour un coût de 3 PV (2 tuiles Ville et un seul marché non vendu).



Un joueur vendra un de ses marchés s'il a un besoin urgent de PV, afin de pouvoir construire par la suite. Il est toujours dommage de vendre un marché en cours de jeu car sa valeur peut potentiellement croître par la suite, mais on n'a pas toujours le choix. Un marché vendu n'est plus actif et ne pourra plus être activé.

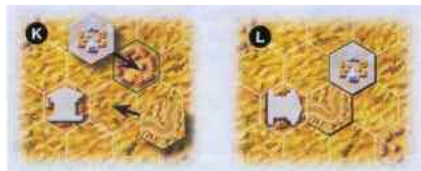
LES ORACLES

Afin de contrôler les Oracles, un joueur doit construire des routes qui connectent **une de ses propres villes** aux Oracles.

Lorsqu'un Oracle est connecté pour la première fois à une ville, l'Oracle est couché pour pointer vers la route menant à cette ville.

Si plusieurs villes sont connectées à cet Oracle, il pointe vers la ville la plus importante (celle qui a le plus de connexions directes à d'autres lieux, via des routes). S'il y a égalité, l'Oracle reste pointé vers la même ville.

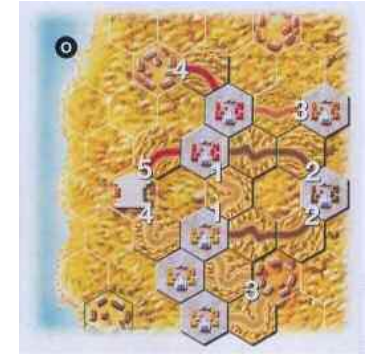
Dans l'exemple K, Jaune fonde une ville et connecte par une route l'Oracle. Puis l'Oracle est tourné de manière à pointer vers la route menant à cette ville (exemple L).



Rouge fonde ensuite une ville qu'il connecte à la fois à l'Oracle et à un village (exemple M). L'Oracle doit maintenant pointer vers la ville rouge, puisqu'elle est reliée à 2 lieux (l'Oracle et le village) alors que la ville Jaune n'est connectée qu'à un seul lieu (l'Oracle).



Orange fonde alors une ville qu'il relie lui aussi à l'Oracle et à 2 autres lieux, une ville jaune et une ville rouge (exemple N). L'Oracle pointe dorénavant vers la ville orange qui possède 3 connexions.



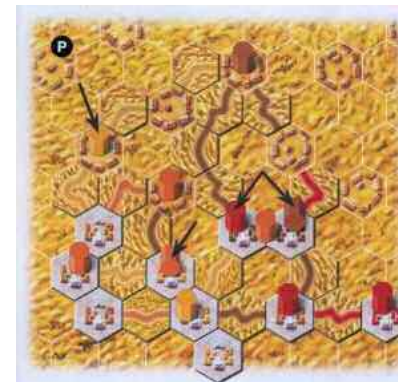
Exemple O : Rouge et Jaune luttent pour la possession d'un autre Oracle. C'est Rouge qui l'emporte car sa ville est connectée à 5 lieux, tandis que la ville Jaune n'a que 4 connexions distinctes (2 routes jaunes pointent en effet vers le même village et ne comptent que pour une seule liaison). Si Jaune veut prendre possession de l'Oracle, il lui faudra établir 2 autres connexions pour passer à 6 et surclasser ainsi les 5 connexions de Rouge.

En fin de partie, chaque Oracle rapporte 4 PV au joueur qui le contrôle. Une ville peut très bien contrôler plusieurs Oracles qui rapporteront chacun 4 points au propriétaire de la ville.

Important : un village ne peut jamais contrôler un Oracle.

V. FIN DE JEU

La partie s'achève après la 12^{ème} manche, une fois toutes les cartes Action utilisées. Avant de faire le décompte des PV, enlever du plateau tous les marchés non actifs, ainsi que ceux déjà vendus. Parcourez alors villes et villages un par un, décomptez chaque marché présent et reportez les PV sur la piste de score. Retirez au fur et à mesure du plateau les marchés décomptés.



Dans l'exemple P, il y a 2 marchés déjà vendus (ceux qui sont couchés) ainsi que 2 marchés non actifs (le marché rouge dans la ville marron et le jaune dans le village en haut à gauche).

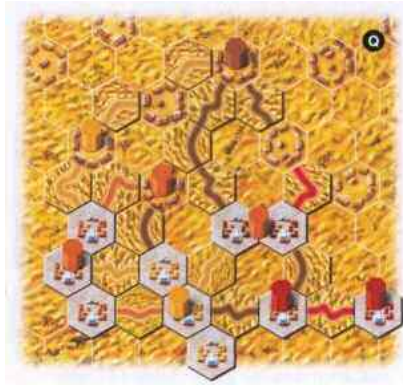
Ces 4 marchés sont retirés du plateau de jeu (exemple Q).

Les marchés restants sont alors décomptés. Orange marque 9 PV (attention aux routes jaune et orange qui relient toutes deux la grande ville orange à la ville jaune : elles ne comptent que pour une seule liaison). Rouge et Jaune marquent tous deux 4 PV et Marron en marque 3.

Les Oracles sont les derniers à être décomptés.

Chaque Oracle rapporte 4 PV au joueur qui possède la ville le contrôlant.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de tuiles Route et Ville dans sa réserve l'emporte.



VI. Foire Aux Questions

• Comment faire du profit avec des marchés ?

La valeur d'un marché dans une ville dépend du nombre de lieux directement connectés à cette ville. La taille d'une ville n'a aucun impact sur la valeur d'un marché. Un marché fait du profit s'il rapporte plus qu'il n'a coûté à construire.

Marron construit un marché dans une ville. Cette ville est constituée de 3 tuiles Ville et il y a déjà un marché adverse de présent. La construction lui coûte donc 4 PV. La ville est de plus directement connectée à 6 lieux, la valeur du marché est donc de 6 PV. Le joueur fait donc un profit de 2 PV.

• Quel est l'avantage de posséder une ville de grande taille ?

Tout dépend de la stratégie des joueurs. Si une stratégie est basée sur la construction de marchés, il n'y a aucun intérêt à agrandir une ville (cela est coûteux et peut être de plus utile à vos adversaires). En revanche, si une stratégie est basée sur le contrôle des Oracles, on ne peut être compétitif qu'avec de grandes villes. Les petites villes ont beaucoup moins de connexions possibles que les grandes. Une ville de taille conséquente située au centre du plateau peut contrôler plus facilement plusieurs Oracles et rapporter ainsi beaucoup de PV.

• Peut-on et est-il intéressant de bâtir une ville sur un village contenant un marché ?

Il est tout à fait permis de construire une ville sur un village ayant des marchés. Il n'est toutefois pas très logique de le faire puisque vos routes (nécessaires à la construction de votre ville) profitent également aux propriétaires des autres marchés : ça leur rapportera des PV. Construire un marché dans un village avec l'espoir qu'un joueur y construira une ville peut être une bonne stratégie. Cela coûte peu de points mais les gains en retours peuvent être grands. Il n'est par contre pas aussi intéressant de fonder une ville dans un village possédant un de vos propres marchés, puisqu'un marché est gratuitement offert pour chaque nouvelle ville (vous perdez donc le bénéfice de cette gratuité).

• Cela vaut-il la peine de construire un marché dans un village ayant déjà des marchés ?

Plus il y a de marchés dans un village, plus cela coûtera d'en construire de nouveaux. De plus, pour marquer des points avec un marché, il faut relier le village contenant ce

marché à une ville de la même couleur. La question est donc de savoir si le coût n'est pas démesuré en comparaison du profit potentiel.

• Un joueur peut-il posséder plusieurs marchés dans une ville ?

Non. De plus, un joueur ayant déjà vendu un marché dans un village ou dans une ville ne peut en construire un nouveau au même endroit.

• Que se passe-t-il si deux villes fusionnent ?

Deux villes peuvent fusionner uniquement si elles appartiennent au même joueur. Dans ce cas, le joueur retire un de ses propres marchés. Si l'un des marchés a déjà été vendu, c'est celui-ci qui est retiré et le marché non encore vendu reste en place pour rapporter des PV ultérieurement. Cela s'applique aussi aux marchés des autres joueurs présents dans vos villes.

• Un village peut-il contrôler un Oracle ?

Non, les Dieux sont intransigeants : seules les villes ont ce privilège.