

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



Les magiciens de PANGEE

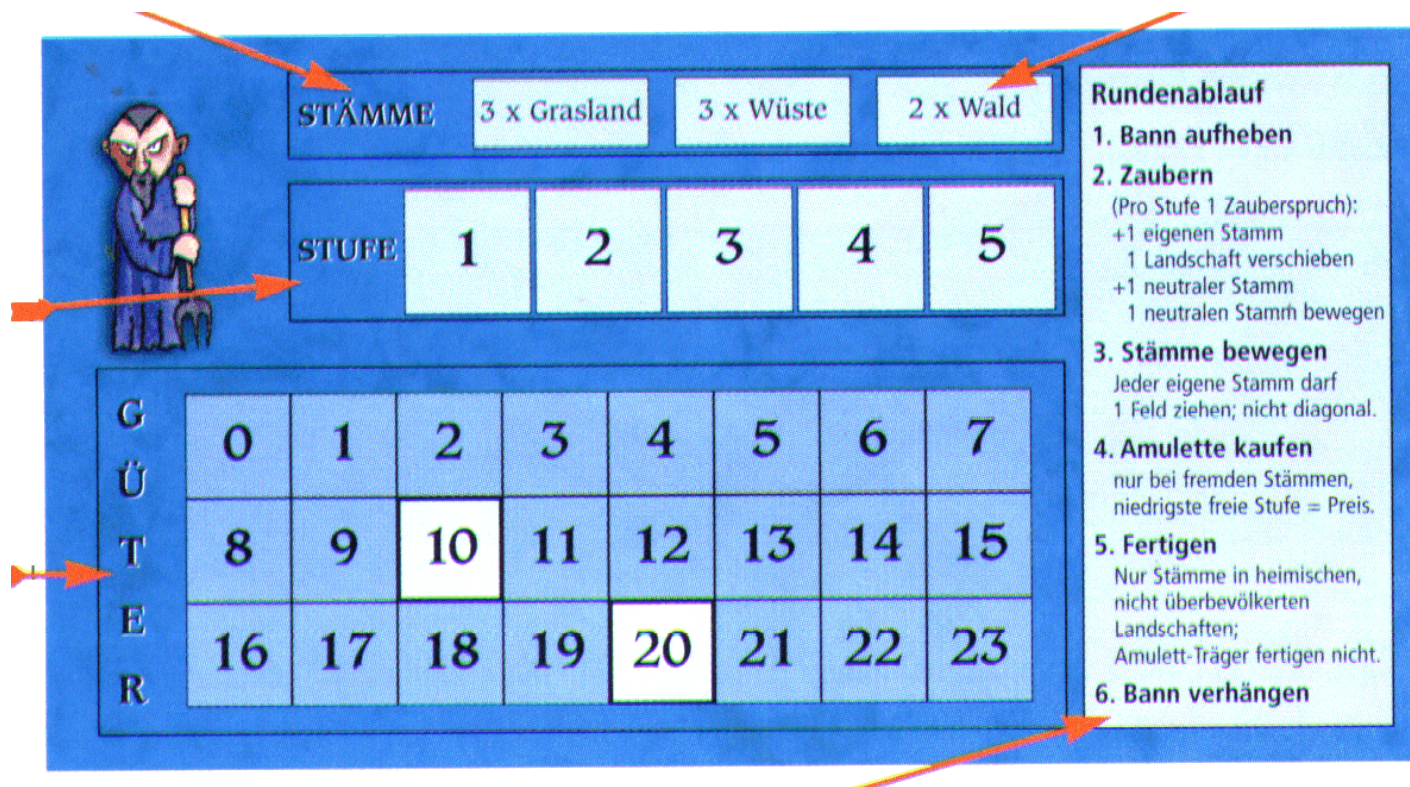
Die Magier von Pangea est un jeu de Ralf Burkert, édité par Queen Games. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse). Adresse internet : www.geniedelalampe.org
e-mail: info@geniedelalampe.org

Préambule

Il y a très longtemps, bien avant le règne de l'argent, de la violence et du libéralisme sauvage, le monde était dirigé par des magiciens. Ils envoyaient leurs gens courir les terres à la recherche de précieuses amulettes qu'ils devaient troquer à d'autres peuples en échange de richesses qu'eux-mêmes produisaient. Il leur était formellement interdit d'user de violence pour acquérir les précieuses amulettes. En contrepartie, les peuples vendeurs ne s'opposaient jamais au troc. Mais ces opérations étaient difficiles. Sur ce continent unique de Pangée, les magiciens calfeutrés dans leur tour utilisaient ces amulettes pour déplacer des parties de terres. C'est ainsi que débuta la dérive des continents que Wegener a tenté d'expliquer par des causes scientifiques dûment étayées. C'était oublier un peu vite, et balayer d'un revers de main, ces magiciens des premiers âges.

Matériel

- 1 plateau de jeu divisés en 26 cases carrées, dont 15 numérotées sur lesquels les terrains sont placés en début de partie.
- 5 tables de peuples. Chaque joueur en reçoit une, les autres sont destinées aux peuples neutres.



STÄMME 3 x Grasland 3 x Wüste 2 x Wald

STUFE 1 2 3 4 5

GÜTER

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23

Rundenablauf

- 1. Bann aufheben**
- 2. Zaubern**
(Pro Stufe 1 Zauberspruch):
+1 eigenen Stamm
1 Landschaft verschieben
+1 neutraler Stamm
1 neutralen Stamm bewegen
- 3. Stämme bewegen**
Jeder eigene Stamm darf
1 Feld ziehen; nicht diagonal.
- 4. Amulette kaufen**
nur bei fremden Stämmen,
niedrigste freie Stufe = Preis.
- 5. Fertigen**
Nur Stämme in heimischen,
nicht überbevölkerten
Landschaften;
Amulett-Träger fertigen nicht.
- 6. Bann verhängen**

Chaque table indique en haut (en regard du mot Stämme) le nombre de pions du peuple (8 pour chaque peuple) et leur terrain de prédilection (Moor = Marais, Wald = Forêt, Gebirge = Montagne, Wüste = Désert, Grasland = Prairie). Chaque peuple a trois terrains de prédilection à raison de trois pions pour un terrain, trois pions pour un second et deux pour le troisième. Les tables sont différentes d'un peuple à l'autre.

Au centre le terme "Stufe" indique le niveau de magie du peuple. Sur les cases numérotées seront placées les amulettes que les pions ramènent à leur tour.

En bas, le terme "Güter" indique le niveau de richesse du peuple. Ces richesses servent notamment à acquérir des amulettes.

A droite est situé un résumé du tour de jeu. Vous trouvez ces résumés en français, à imprimer sur papier autocollant et à coller sur les tables, sur notre site internet: www.geniedelalampe.org (cliquer dans le menu de gauche sur Jeux de plateau puis dans le cadre de droite cliquer sur Die Magier von Pangea).

- 40 pions population de cinq couleurs différentes (correspondant aux couleurs des tables). Chaque peuple comprend 8 pions population. Sur chaque pion est inscrit son terrain de prédilection. Chaque pion a deux faces. La plus sombre indique que le pion est sur son terrain de prédilection, l'autre, plus claire, indique que le pion est sur un autre terrain. Il convient, en cours

Pion du peuple bleu. Son terrain de prédilection est la prairie (Grasland).



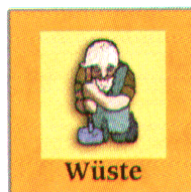
Le terrain de prédilection du pion orange est le désert (Wüste) et il est sur la face indiquant qu'il produit

de partie, de placer les pions sur la bonne face lorsqu'ils sont sur un terrain. Les pions situés sur leur terrain de prédilection peuvent produire des richesses ou des amulettes.

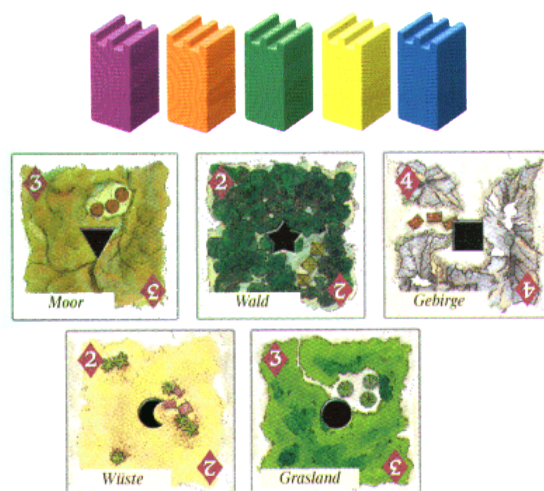
- 5 tour, une par couleur, qui représentent la résidence des magiciens de chaque peuple où les pions devront ramener les amulettes qu'ils ont acquises. Le terrain sur lequel est située la tour représente également le lieu de naissance des pions de ce peuple.
- 15 cases de terrain (trois de chaque type de terrain). Sur chaque case est inscrit un chiffre (2, 3 et 4) qui indique le niveau maximum de population sur la case. Si le nombre de pions dépasse le chiffre indiqué (surpopulation), aucun pion ne peut produire de richesse sur cette case.
- 5 sacs en tissu (un par peuple) où sont rassemblés les pions des peuples.



Terrain = marais (Moor). Terrain de prédilection du vert (qui peut produire) mais pas du lila (qui ne produit pas)



Le terrain de prédilection du pion orange est le désert (Wüste) et il est sur la face indiquant qu'il ne produit pas.



Terrain = marais (Moor). Aucun pion ne produit (pas même le vert qui sur son terrain de prédilection) en raison de la surpopulation (3 pions pour 2 autorisés).

- 5 pions de bois aux couleurs des cinq peuples. Ils servent à indiquer le niveau de richesse sur la table du peuple.
- 5 marqueurs de blocage aux couleurs des cinq peuples. Ils sont placés en cours de partie sur le plateau et servent à empêcher le déplacement de cases de terrain.
- 25 amulettes de 5 formes différentes. Il y a 5 amulettes de chaque forme et chaque forme correspond à un type de terrain (représenté sur les cases de terrain).



But du jeu

L'objectif, pour chaque joueur, est d'atteindre une des conditions de victoire suivante:

- Réunir 5 amulettes (une de chaque forme). Il s'agit du niveau de victoire le plus élevé.
- Réunir 4 amulettes (toutes de formes différentes) et avoir au moins 10 points de richesses. Il s'agit du niveau de victoire moyen.
- Réunir 3 amulettes (toutes de formes différentes) et avoir au moins 20 points de richesses. Il s'agit du niveau de victoire le plus faible.

Dès qu'un joueur remplit un des critères de victoire, il a terminé la partie. Les autres joueurs effectuent encore chacun leur tour (le dernier joueur à jouer sera donc celui qui est à droite de celui qui le premier a rempli un critère de victoire). Chaque joueur aura ainsi joué le même nombre de tours.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur dernier tour est déclaré vainqueur celui qui a atteint le niveau de victoire le plus élevé. En cas d'égalité, le niveau de richesses départage les ex æquo.

Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les tables des peuples sont mélangées face cachée.

Chaque joueur tire une table et prend le peuple de sa couleur (avec la tour, le marqueur de richesse et le marqueur de blocage). Il met les pions population dans un sac de tissu.

Chaque joueur place sur sa table le marqueur de richesse sur la case "0".

Les cartes de terrains sont mélangées face cachée puis placées face visible sur les cases numérotées du plateau, dans l'ordre de 1 à 15.

Les peuples non utilisés sont les peuples neutres. Les tours de chacun des peuples neutres sont placées comme suit:

Lila sur la montagne (Gebirge) de valeur 4

Vert sur le marais (Moor) de valeur 4

Orange sur le désert (Wüste) de valeur 4

Bleu sur la prairie (Grasland) de valeur 4

Jaune sur la forêt (Wald) de valeur 4.

Les pions population des peuples neutres sont mis dans un sac en tissu. Un joueur tire du sac pour chaque peuple neutre 3 pions qu'il place sur la case

Lila est un peuple neutre. La tour et trois pions piochés au hasard sont placés sur le terrain montagne (Gebirge) de valeur 4.



où est située la tour de ce peuple. Les marqueurs des peuples neutres ne sont pas utilisés.

Il y a toujours 5 peuples en jeu quel que soit le nombre de joueurs.

Tour préliminaire

Un joueur désigné par le hasard (à défaut le plus jeune) débute. Les autres suivront en sens horaire.

Chaque joueur tire de son sac trois pions population.

Le premier joueur choisit **une case libre** du plateau où il pose sa tour et les trois pions population qu'il a tiré (penser à mettre immédiatement les pions sur leur bonne face, foncée s'ils sont sur leur terrain de prédilection, claire si ce n'est pas le cas).

REMARQUE: il est recommandé de prêter attention aux terrains de prédilection de ses pions population pour placer sa tour. La case ne devrait pas avoir de chiffre trop faible et devrait être une case qui constitue le terrain de prédilection d'au moins un des pions tirés. Il faut aussi veiller à ne pas être trop éloigné des autres (y compris les neutres) car ce sont eux qui fournissent les précieuses amulettes.

Lorsque le premier joueur a placé sa tour et ses pions, le second, en sens horaire, fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leur tour et pions.

ATTENTION: il ne peut y avoir qu'une seule tour par case. Les tours ne changent jamais de case durant la partie.



Tour de jeu

Chaque joueur effectue les six phases de son tour dans l'ordre indiqué. Une fois terminé, le joueur suivant effectue son tour et ainsi de suite.

Comme chaque joueur effectue l'intégralité du tour, la partie peut devenir ennuyeuse pour les autres qui attendent. Aussi, il est possible, voire recommandé, de jouer avec un sablier, par exemple 3 minutes pour un tour. Dans ce cas, les deux dernières phases doivent être inversées. La pose du blocage se fait avant la production, laquelle peut se faire hors du temps du sablier (ndt).

a. Retrait du marqueur de blocage

Si le joueur actif a placé un marqueur de blocage au tour précédent, il le retire.

b. Magie

Le nombre d'actions magique possible est égal au nombre d'amulette que le joueur possède (sur sa table). Mais au minimum chaque joueur a droit à 1 action magique, même s'il ne possède aucune amulette. Les actions possibles sont:

- Ajouter un pion de son propre peuple. Le pion est tiré du sac (au hasard donc) et placé sur la case où est située la tour du joueur.

OU

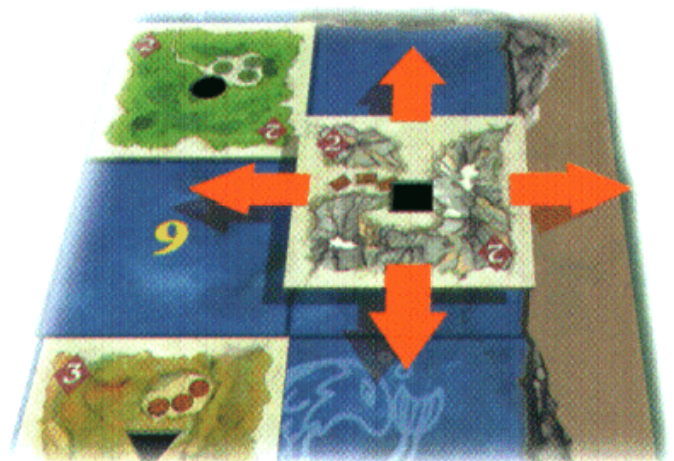
- Déplacer un terrain d'une case. Le déplacement se fait orthogonalement (pas en diagonale). Le terrain ne peut être déplacé que vers une case de mer vide. Il peut être déplacé au-delà des limites du plateau de jeu, auquel cas il entre sur la case opposée sur la même ligne (la terre est ronde même si le plateau est carré), à condition bien entendu que cette case soit libre.

OU

- Ajouter un pion d'un peuple neutre. Le joueur tire un pion dans le sac du peuple neutre choisi et le place sur la case où se situe la tour de ce peuple.

OU

- Déplacer un pion neutre. Le joueur peut déplacer d'une case, orthogonalement, un pion d'un peuple neutre quelconque. Les pions ne peuvent pas être déplacés sur une case de mer. Ils peuvent en



revanche être déplacé au-delà du bord du plateau si une case de terre est située sur la case opposée sur la ligne de déplacement (comme les terrains).

Chacune de ces possibilités constitue une action magique. Le joueur peut, s'il a droit à plusieurs actions magiques, effectuer plusieurs fois la même action.

En début de partie, chaque joueur peut donc effectuer une action magique. En cours de partie, chacun en aura plus ou moins en fonction du nombre d'amulettes qu'il possède. Si un joueur possède 1 amulette, il peut faire 1 action magique comme un joueur qui ne possède aucune amulette.

Note: "posséder" une amulette signifie que le joueur l'a placée sur sa table de peuple. Une amulette transportée par un pion n'est pas en possession du joueur.

c. Déplacements

Le joueur peut déplacer tout ou partie de ses pions. Chaque pion peut être déplacé d'une case au maximum, orthogonalement uniquement (pas en diagonale). Il est interdit de déplacer un pion vers une case de mer. Les pions peuvent se déplacer au-delà des limites du plateau, ils se retrouvent ainsi sur la case opposée sur la même ligne (à condition qu'il s'agisse d'une case de terre). Les pions qui transportent une amulette se déplacent normalement.

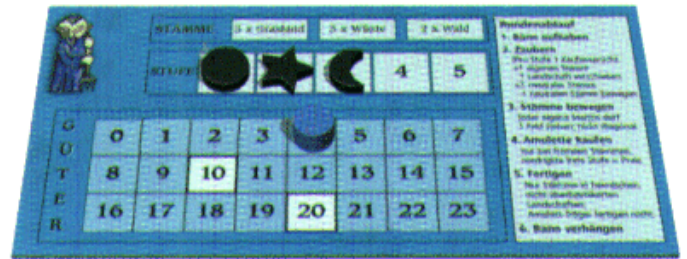
Au terme de la phase de déplacement, les amulettes qui ont pu être amenées sur la case où se situe la tour du peuple entrent en possession du joueur. Il les place immédiatement sur sa table de peuple.

d. Achat d'amulettes

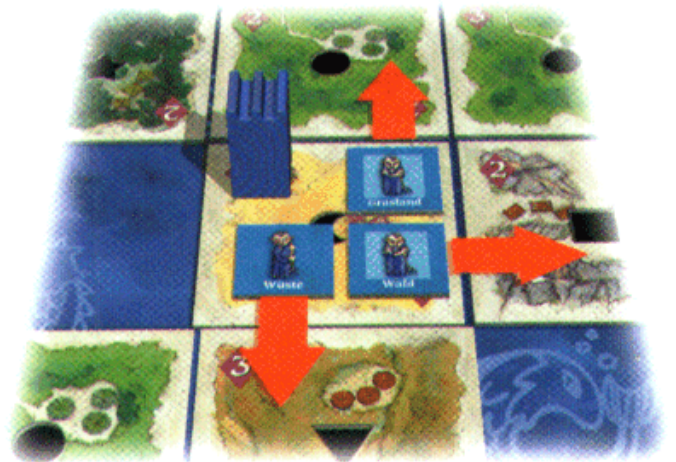
Les amulettes **ne peuvent qu'être achetées**, elles ne sont jamais volées.

Les amulettes ne peuvent être achetées qu'à des pions d'une autre couleur (joués par un autre joueur ou neutres). Une amulette ne peut être achetée qu'à un pion qui se trouve sur son terrain de prédilection. Il n'est pas possible d'acheter une amulette à un pion qui en transporte une.

Pour acheter une amulette, le joueur doit avoir un de ses pions au moins sur la case où l'amulette est achetée (c'est-à-dire une case où se trouve un pion



Le joueur bleu possède 3 amulettes, il a donc atteint le niveau 3 de magie et dispose de 3 actions magique ce tour.



Le joueur bleu a acheté une amulette triangulaire (en haut). Comme il possède 3 amulettes, cet achat lui coûte 4 points de richesse ("Güter"). Le joueur orange (à qui l'amulette a été achetée) gagne 1 point de richesse.

d'une autre couleur qui soit sur son terrain de prédilection et qui ne transporte pas d'amulette).

Note: la règle allemande ne précise pas explicitement si une amulette peut être achetée sur une case surpeuplée. Il est recommandé de déterminer en début de partie si les amulettes peuvent ou non être achetées sur des cases surpeuplées. Les deux points de vue se défendent. Si l'achat est interdit sur les cases surpeuplées, la partie devient plus tactique car les mouvements gagnent en importance (ndt).

Le prix d'une amulette est déterminé par le niveau du peuple acheteur, c'est-à-dire le nombre d'amulette que le peuple possède **sur sa table**. Le nombre d'amulette transportées ne joue aucun rôle pour déterminer le prix. Le prix, par amulette, est celui indiqué par la première case libre de l'échelle "Stufe" sur la table du peuple acheteur.

Le joueur acheteur paie le prix indiqué et retranche donc le montant utilisé de son total sur son échelle de richesse ("Güter"). Le marqueur est déplacé en conséquence.

Suite à l'achat, l'acheteur place l'amulette correspondant au type de terrain sur lequel il l'a achetée, sur un de ses pions présent sur ce terrain.

Le vendeur reçoit toujours 1 point de richesse, quel que soit le montant que l'acheteur a dépensé pour son achat. Le vendeur déplace en conséquence son marqueur sur son échelle de richesse ("Güter").

Si l'achat est effectué auprès d'un pion neutre, l'acheteur paie le montant, mais le peuple neutre ne perçoit aucun point de richesse.

e. Production de richesses

Chaque pion sur son terrain de prédilection produit 1 point de richesse. Le joueur le note en déplaçant en conséquence son marqueur sur son échelle de richesses ("Güter").

ATTENTION: si la case est surpeuplée (le nombre de pion dépasse le chiffre indiqué sur la case), aucun pion présent ne produit de richesse ET les pions qui transportent une amulette ne produisent aucun point de richesse, quelle que soit leur localisation.



Bleu a 4 pions dont 3 produisent, 1 ne produit pas (il n'est pas sur son terrain de prédilection). Sur la table, bleu avance son marqueur de richesses de 3 cases.

f. Placement d'un blocage

Le joueur peut placer son marqueur de blocage sur une **case de terre ou de mer**.

Une case de terre sur laquelle se trouve un marqueur de blocage (quelle que soit sa couleur) ne peut pas être déplacée.

Une case de mer sur laquelle se trouve un marqueur de blocage (quelle que soit sa couleur) **interdit le déplacement d'une case de terre vers cette case de mer**. Il interdit également de sauter par-dessus cette case (au cas où le joueur a plusieurs actions magique et qu'il décide de déplacer deux fois une case de terre, il ne peut pas traverser la case de mer bloquée).

Le placement du marqueur de blocage n'est jamais obligatoire.



Niveau de magie

Au début de la partie, le niveau de magie de chaque joueur est de 0. Cependant chacun a droit à une action magique à son tour (phase 2). L'amélioration du niveau de magie passe par la possession d'amulettes.

Un pion ne peut transporter qu'une seule amulette.

Un pion qui transporte une amulette se déplace normalement comme tout autre pion. Il ne produit aucune richesse tant qu'il transporte une amulette (qu'il se trouve ou non sur son terrain de prédilection).

Lorsque lors de la phase de déplacement un pion transportant une amulette rejoint la case où se situe la tour de son peuple, l'amulette est immédiatement placée sur la table du peuple, sur une case libre de l'échelle de niveau ("Stufe") portant le plus petit chiffre. Cette amulette est dès lors considérée comme "possédée" par le peuple. Le pion qui a ramené l'amulette ne peut pas se déplacer une nouvelle fois.

Précision: si un pion a acheté une amulette sur la case où se trouve sa propre tour, cette amulette ne sera placée sur la table du peuple qu'au tour suivant du joueur lors de la phase de déplacement.
En effet la prise de possession des amulettes

s'effectue à la phase de déplacement alors que l'achat se fait à la phase suivante.

Le niveau de magie augmente immédiatement lorsqu'une amulette parvient à la tour. Le nombre d'amulette sur la table correspond au niveau de magie (donc au nombre d'actions magiques auxquelles le joueur aura droit à la deuxième phase de son prochain tour). Si un joueur atteint un critère de victoire au terme de sa phase de déplacement (entrée d'une nouvelle amulette), il finit son tour normalement. Ensuite la partie est terminée pour lui. Tous les autres joueurs effectueront encore leur tour de jeu dans l'ordre.

Il est interdit d'acheter une amulette du même type (forme) qu'une amulette déjà achetée. Ceci ne concerne pas uniquement les amulettes en possession du peuple (donc sur la table), mais aussi les amulettes transportées.

Déplacements hors du plateau

Les cases de terre et les pions peuvent effectuer un déplacement qui dépasse les limites du plateau. Le déplacement est alors effectué sur la même ligne, sur la case opposée.

Une case de terre ne peut terminer son déplacement que sur une case libre (case de mer), il est interdit de "pousser" une case de terre.

Un pion se retrouve quant à lui sur la case opposée de la même ligne. Cette case doit être une case de terre.

Fin de partie

Dès qu'un joueur réunit une des conditions de victoire, la partie se termine pour lui. Les autres joueurs effectuent encore leur tour, dans le sens horaire. Le joueur qui détient le critère de victoire le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité à la première place, le niveau de richesse départage les ex æquo.



Tour de jeu		Tour de jeu		Tour de jeu		Tour de jeu	
1) Retirer le marqueur blocage		1) Retirer le marqueur blocage		1) Retirer le marqueur blocage		1) Retirer le marqueur blocage	
2) Magie		2) Magie		2) Magie		2) Magie	
(1 action par niveau)		(1 action par niveau)		(1 action par niveau)		(1 action par niveau)	
- ajouter un de ses pions		- ajouter un de ses pions		- ajouter un de ses pions		- ajouter un de ses pions	
- déplacer un terrain		- déplacer un terrain		- déplacer un terrain		- déplacer un terrain	
- ajouter un pion neutre		- ajouter un pion neutre		- ajouter un pion neutre		- ajouter un pion neutre	
- déplacer un pion neutre		- déplacer un pion neutre		- déplacer un pion neutre		- déplacer un pion neutre	
3) Déplacement des pions		3) Déplacement des pions		3) Déplacement des pions		3) Déplacement des pions	
Chaque pion peut être déplacé d'une case (pas en diagonale)		Chaque pion peut être déplacé d'une case (pas en diagonale)		Chaque pion peut être déplacé d'une case (pas en diagonale)		Chaque pion peut être déplacé d'une case (pas en diagonale)	
4) Achat d'amulettes		4) Achat d'amulettes		4) Achat d'amulettes		4) Achat d'amulettes	
Achat uniquement possible auprès d'un pion adverse		Achat uniquement possible auprès d'un pion adverse		Achat uniquement possible auprès d'un pion adverse		Achat uniquement possible auprès d'un pion adverse	
Prix = niveau libre le plus bas		Prix = niveau libre le plus bas		Prix = niveau libre le plus bas		Prix = niveau libre le plus bas	
5) Production de richesses		5) Production de richesses		5) Production de richesses		5) Production de richesses	
Uniquement les pions sur leur terrain de prédilection non surpeuplé		Uniquement les pions sur leur terrain de prédilection non surpeuplé		Uniquement les pions sur leur terrain de prédilection non surpeuplé		Uniquement les pions sur leur terrain de prédilection non surpeuplé	
Un porteur d'amulette ne produit pas		Un porteur d'amulette ne produit pas		Un porteur d'amulette ne produit pas		Un porteur d'amulette ne produit pas	
6) Pose du marqueur de blocage		6) Pose du marqueur de blocage		6) Pose du marqueur de blocage		6) Pose du marqueur de blocage	

Résumé du tour de jeu

A imprimer sur papier autocollant, découper et coller directement sur les tables de peuples. Rétablir au préalable la grandeur de l'image à 100%.