

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

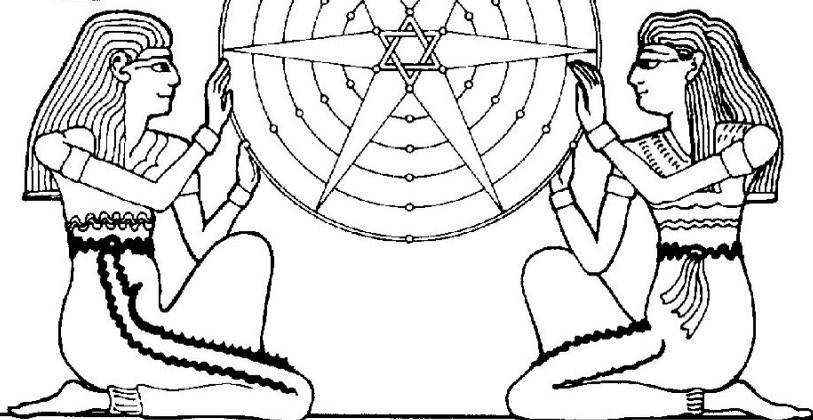
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MEGIDA



DEPUIS LES SABLES DU TEMPS



L'HISTOIRE DERRIÈRE LE JEU

Découvrez l'ancien champ de bataille de MEGIDDO – la montagne stratégique du Moyen-Orient convoitée par les pharaons et les rois depuis d'innombrables siècles... Ramsès... Salomon... Josué. Le sol torturé de MEGIDDO a été si longtemps marqué par les batailles que son nom même, (« Har Meggidon » en hébreu), en est venu à signifier le symbole ultime du conflit, « Armageddon ».

Une partie de cette lutte ancienne a été capturée pour vous dans le nouveau jeu de stratégie intemporelle de MEGIDDO, ancré dans le style de vie d'aujourd'hui.

Redécouvrez MEGIDDO

Sommaire

RÈGLES DE BASE POUR DEUX JOUEURS.....	2
MASTER MEGIDDO.....	8
VARIANTE « CLÉOPÂTRE ».....	9
RÈGLES POUR TROIS À SIX JOUEURS.....	10
RÉPONSES AUX QUESTIONS COURANTES.....	11
QUELQUES STRATÉGIES DE BASE.....	12
NOTATION MEGIDDO.....	13
NOTES DU TRADUCTEUR.....	14



RÈGLES DE BASE POUR DEUX JOUEURS

Après vous être familiarisé avec les règles de base présentées ici, essayez Master Megiddo (la variante officielle utilisée par tous les joueurs passionnés) et la variante Cléopâtre (une autre variante passionnante), répertoriées à la suite des règles de base.

ÉQUIPEMENT

MEGIDDO se joue sur un plateau caractérisé par cinq bandes circulaires émanant d'une étoile à six branches au centre du plateau. Chaque joueur reçoit une quantité suffisante de pierres MEGIDDO, une couleur par joueur.

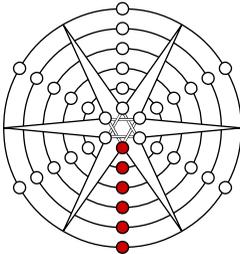
DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu commence avec le plateau complètement vide de pierres. Le premier joueur (choisi au hasard) commence la partie en plaçant une pierre sur l'un des points circulaires de la surface de jeu. (Après la partie d'ouverture initiale, le joueur perdant de chaque partie précédente commence à jouer pour la partie suivante).

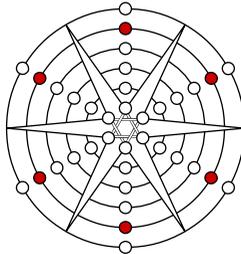
Les joueurs alternent ensuite le placement de leurs pierres sur n'importe quel point circulaire vide. Une fois jouée, une pierre ne peut pas être déplacée à moins d'être capturée. Les joueurs ajoutent simplement à leurs positions sur le plateau une pierre à la fois jusqu'à ce qu'un joueur remporte la victoire de l'une des deux manières possibles, comme illustré ci-dessous

BUT DU JEU

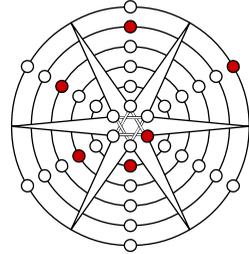
I. Gagner en plaçant six pierres consécutivement (appelées « MEGIDDO »), le long d'un chemin radial, circulaire ou en spirale. (Voir exemple I).



Radial



Circulaire



En spirale

EXEMPLE I

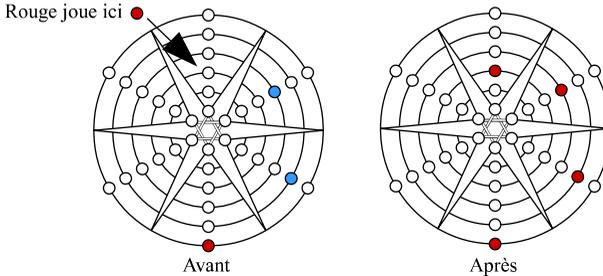
II. Ou, gagner en capturant six pierres (ou plus) de l'adversaire (appelées « ARBATTA »).

Le premier joueur à réaliser MEGIDDO ou ARBATTA gagne la partie. Les points sont ensuite comptés comme expliqué en page 6. Le premier joueur à marquer 36 points (ou plus) remporte la partie.

(Remarque : l'étoile centrale du plateau est considérée comme un cercle. Les joueurs peuvent compléter un MEGIDDO circulaire en plaçant des pierres sur chaque pointe de l'étoile. Il n'est pas possible de compléter un MEGIDDO radial ou en spirale en traversant l'étoile.)

CAPTURES

Deux (et seulement deux) pierres adjacentes sont capturées lorsqu'elles sont entourées de deux pierres adverses. Les pierres capturées sont ensuite retirées et remplacées par deux des pierres du joueur qui les capture, comme illustré dans l'exemple II.



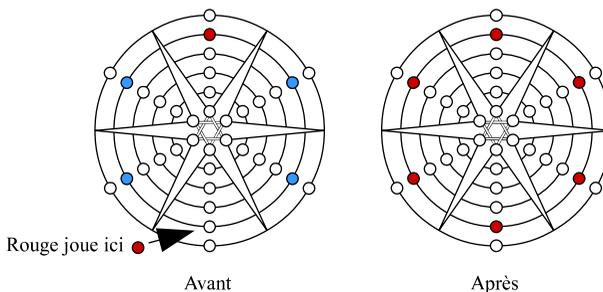
EXEMPLE II

Les Rouges jouent sur le point indiqué, encadrant la paire de pierres adjacentes des Bleus (le long d'une spirale). La paire des Bleus est ainsi capturée. Les deux pierres bleues sont retirées et remplacées par deux pierres rouges.

Les captures peuvent être effectuées le long de lignes radiales, circulaires ou en spirale. Les captures ne peuvent pas être effectuées en jouant « à travers » l'étoile centrale. Les quatre pièces impliquées dans la capture doivent être consécutives, sans aucun point libre entre elles.

CAPTURES MULTIPLES

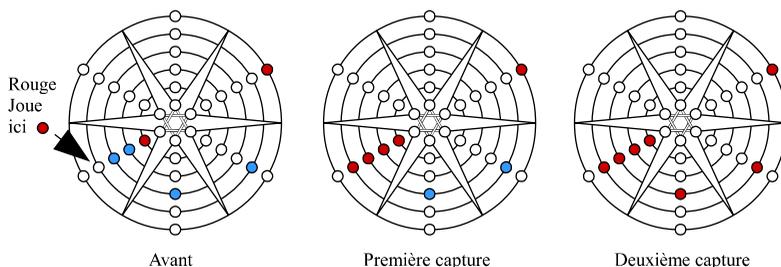
Parfois, le placement d'une pierre peut avoir pour effet de capturer plus d'une paire de pierres de l'adversaire. L'exemple III montre les Rouges effectuant des captures dans les deux sens autour du cercle (réalisant ainsi également un MEGIDDO circulaire !).



EXEMPLE III

CAPTURES EN CHAÎNE

Des captures multiples peuvent également se produire comme une « réaction en chaîne » lorsqu'une capture en entraîne une autre. (Exemple IV).

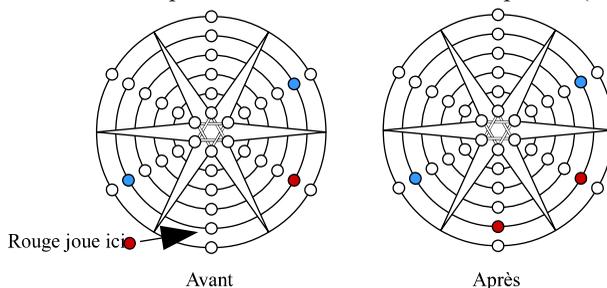


EXEMPLE IV

Ici, les Rouges capturent la paire de pierres des Bleus (Avant) et les remplacent par les siennes (Première capture). Cela entraîne à son tour un encerclement des Bleus le long d'un chemin en spirale. Les pierres restantes des Bleus sont donc également capturées lors de la suite du même coup. (Deuxième capture). Il n'y a pas de limite au nombre de captures en chaîne qui peuvent résulter d'une seule capture directe.

SE DÉPLACER DANS UNE POSITION CAPTURÉE

Une pierre peut être placée entre deux positions d'un adversaire qui entraînerait normalement l'encerclement d'une paire. Comme cela s'est produit « après coup », c'est un coup en sécurité et aucune pierre n'est considérée comme capturée. (Exemple V).



EXEMPLE V

À PROPOS DES CAPTURES

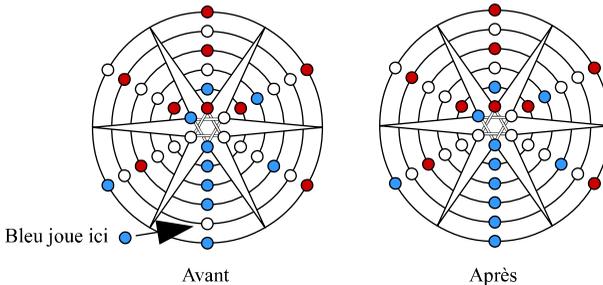
Lorsqu'un joueur a capturé les pierres de l'adversaire, il n'a pas la possibilité de les laisser sur le plateau. Toutes les pierres capturées doivent être retirées une fois mises entre parenthèses. Il arrive que les deux joueurs oublient par inadvertance un mouvement de capture pour le découvrir plus tard dans la partie. Dans ce cas, les pierres capturées restent sur le plateau.

SCORE

Une fois qu'un joueur a gagné une partie par MEGIDDO ou ARBATTA, le jeu cesse, à l'exception du joueur qui termine le MEGIDDO ou l'ARBATTA et qui peut continuer son dernier coup si des captures multiples ou en chaîne supplémentaires sont possibles.

Une partie de MEGIDDO se joue en 36 points. Après chaque partie individuelle, chaque joueur compte et enregistre son score comme suit :

- Un point pour chaque pièce capturée.
- Six points pour avoir réalisé un MEGIDDO.
- Douze points pour chaque MEGIDDO supplémentaire.



EXEMPLE VI

Le coup des Bleus a complété un MEGIDDO radial et en spirale simultanément, soit un coup de 18 points !

Exemple

Dans l'exemple VI, imaginez que Bleu et Rouge ont déjà capturé quatre pierres chacun. Le coup de Bleu, comme indiqué, termine la partie en formant un « Double Megiddo » le long d'un chemin radial et d'un chemin en spirale. Le score de Bleu serait compté comme suit : 4 points pour les captures, 6 points pour le premier MEGIDDO et 12 points pour le MEGIDDO supplémentaire. Le total de Bleu est de 22 points. Rouge ne marquerait que 4 points au total.

Remarque : les doubles et même les triples MEGIDDO ne sont pas inhabituels, surtout lorsqu'on utilise l'une des variantes de jeu avancées décrites à la page suivante. Il est possible de marquer plus de 36 points en une seule partie.

PATARA

Un PATARA se produit lorsqu'aucun joueur ne parvient à placer six pierres d'affilée ou à capturer six pièces d'un adversaire, bien que tous les points de jeu aient été occupés. En cas de PATARA, chaque joueur ajoute le nombre de pierres adverses capturées à son score. Le plateau est alors vidé de ses pierres pour que la partie suivante puisse commencer

ÉTIQUETTE

Une fois qu'une pierre a été placée sur le plateau et relâchée par un joueur, cette pierre ne peut plus être déplacée à moins d'être capturée. Une fois la pierre placée, le joueur doit annoncer à haute voix s'il poursuit son tour par des captures supplémentaires et, dans ce cas, doit également confirmer quand il considère qu'il a terminé de jouer.

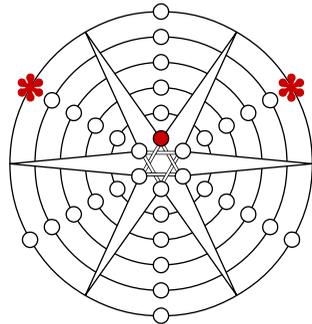
Les pierres retirées de la surface de jeu au cours de la partie sont placées de côté, à la vue des deux joueurs.

VISUALISER LES SPIRALES

En jouant à MEGIDDO, vous remarquerez rapidement l'importance stratégique des trajectoires en spirale.

Il existe une astuce simple qui peut vous aider à visualiser ces formations. Étant donné le « point de départ » d'une spirale sur l'anneau intérieur ou extérieur, son « point d'arrivée » doit être à l'extrémité opposée de la ligne radiale voisine. Par exemple, les points d'arrivée des deux spirales possibles qui peuvent naître de la pierre rouge dans le diagramme se trouvent sur les radiales adjacentes et sont marqués d'un « * »

Pour plus de conseils stratégiques, voir page 12.

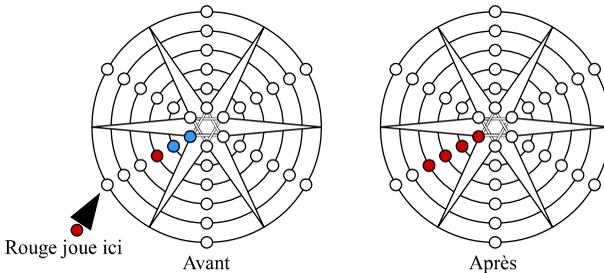


MASTER MEGIDDO

Maître Megiddo est la variante officielle utilisée dans les tournois de Megiddo et préférée par la plupart des joueurs passionnés. Toutes les règles du jeu de base restent en vigueur, avec l'ajout de la méthode de capture supplémentaire suivante.

CAPTURES « DE BORD »

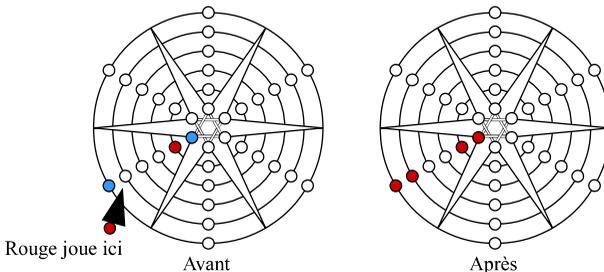
Dans les règles de base, les pierres jouées sur un « bord » de l'échiquier (l'étoile intérieure ou le cercle extérieur) sont relativement à l'abri de la capture, car elles ne sont vulnérables à la capture que le long de l'étoile ou du cercle. Master Megiddo offre aux joueurs un moyen supplémentaire de capturer des pierres de bord le long des lignes radiales. (Remarque : les captures de bord s'appliquent uniquement aux lignes radiales et n'affectent pas les cercles ou les spirales.)



EXEMPLE VII

L'exemple VII montre comment une paire de pierres le long d'une ligne radiale (de chaque côté de l'échiquier) peut être capturée en utilisant le bord opposé de la radiale comme l'un des deux points d'encadrement

De plus, deux pierres situées aux extrémités opposées d'une radiale, comme les pierres des Bleus dans l'exemple VIII, peuvent être capturées en utilisant les 2^e et 5^e anneaux comme points d'encadrement, comme indiqué.



EXEMPLE VIII

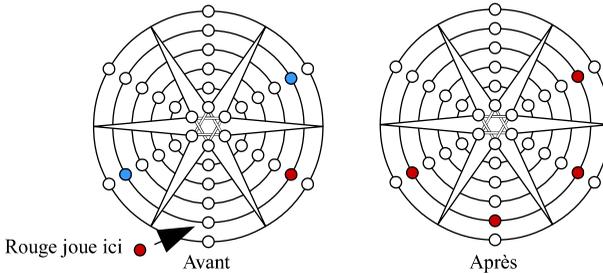
Une façon simple de visualiser ces captures de bord est d'imaginer que chaque ligne radiale « s'enroule » pour joindre les points intérieur et extérieur de la ligne en un cercle imaginaire. Ainsi, les deux pierres des Bleus dans l'exemple VIII sont en fait « adjacentes » l'une à l'autre de cette manière, et les Rouges les capturent en encadrant les deux « extrémités » comme indiqué.

VARIANTE « CLÉOPÂTRE »

Les joueurs enthousiastes aimeraient peut-être essayer cette variante intrigante. Toutes les règles du jeu de base s'appliquent, avec la seule modification suivante :

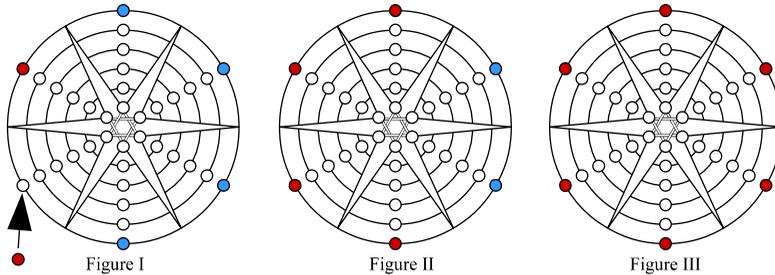
Dans les règles de base, il est considéré comme « sûr » de « se placer en position capturée » (comme dans l'exemple V, page 5). Dans la variante Cléopâtre, un tel mouvement est non seulement sûr, mais capture en fait les pierres d'encadrement du joueur adverse de manière « inversée » par rapport au mécanisme de capture normal.

Dans l'exemple IX, en « s'insérant entre » les deux pierres bleues, Rouge les capture et les remplace par ses propres pierres.



EXEMPLE IX

Les captures inversées peuvent être effectuées le long de lignes radiales, en spirale ou circulaires. Les deux types de captures, normales et inversées, sont possibles dans cette variante. Elles peuvent être utilisées en combinaison pour effectuer des captures multiples ou « en chaîne », souvent avec des résultats intéressants (voir l'exemple X).



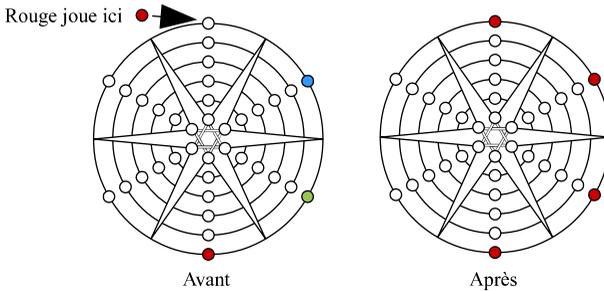
EXEMPLE X

Ici, le coup des Rouges (figure I) est une capture inversée, « divisant » les pierres bleues sur le cercle. Lorsque les Rouges remplacent par leurs propres pierres pour cette capture (figure II), les deux pierres bleues restantes sont encadrées (dans une capture normale) par une réaction en chaîne. Le résultat (figure III) est une double capture plus un MEGIDDO circulaire, un coup de 10 points ! De plus, comme les captures sont plus courantes dans la variante Cléopâtre, un joueur doit capturer douze pierres pour gagner par Arbatta.

(Pour une partie vraiment folle, essayez d'utiliser les variantes Cléopâtre et Master combinées en même temps.)

RÈGLES POUR TROIS À SIX JOUEURS

MEGIDDO se joue aussi facilement à trois qu'à deux. Les règles, les objectifs et le score sont identiques à ceux du jeu à deux joueurs. La seule différence entre les deux versions réside dans la capture des pierres d'un adversaire. Dans le jeu à trois joueurs, avec plus de deux couleurs en jeu, les pierres de chaque adversaire peuvent être utilisées pour former des paires qui peuvent être capturées (voir exemple XI). Pour gagner une série par ARBATTA, il suffit d'accumuler 6 pièces capturées par les adversaires, dans n'importe quelle combinaison de couleurs.



EXEMPLE XI

Jusqu'à six personnes peuvent jouer à MEGIDDO en formant des équipes de deux joueurs chacune. Les mêmes règles que dans le jeu de base à deux ou trois joueurs s'appliquent. Les partenaires s'assoient l'un en face de l'autre, en alternant les tours. La communication entre les partenaires n'est PAS autorisée.

Dans ces variantes « multijoueurs » de MEGIDDO, la situation peut rapidement tourner en faveur ou en défaveur d'un joueur. Ce qui semble être une position avantageuse peut rapidement être décimé par les coups ultérieurs des adversaires. De même, lorsque tout semble perdu, un coup bien placé peut conduire à une combinaison surprenante de captures menant à ARBATTA ou MEGIDDO. Bien que MEGIDDO à deux et multijoueurs adhèrent aux mêmes principes de base, ils offrent chacun des variantes passionnantes à part entière.

RÉPONSES AUX QUESTIONS COURANTES

Q : Puis-je capturer à travers l'étoile centrale ?

R : Non, l'étoile centrale forme le « bord » intérieur du plateau. On ne peut pas capturer à travers l'étoile centrale ni « jouer à travers » l'étoile centrale pour former un MEGIDDO radial ou en spirale.

Q : Puis-je utiliser les points de l'étoile intérieure pour gagner, notamment en formant un cercle autour de l'étoile ?

R : Oui. L'étoile centrale se joue exactement comme s'il s'agissait d'un cercle.

Q : Puis-je capturer des pierres individuelles ?

R : Non, les pierres ne peuvent être capturées que par paires.

Q : Puis-je jouer une pierre dans une position capturée ?

R : Oui. Il est « sûr » de jouer une pierre à l'intérieur de la position capturée de votre adversaire, car cela se fait après coup.

Q : Si mon coup mène à une situation dans laquelle je peux effectuer une capture « multiple » ou une capture « en chaîne », mais pas les deux, laquelle dois-je choisir ?

R : Dans des cas aussi rares que celui-ci, vous devez d'abord effectuer la capture multiple. Les captures en chaîne sont des captures « secondaires » qui ne peuvent être effectuées qu'après que toutes les captures directes ont été effectuées.

Q : Les spirales peuvent-elles être dans le sens inverse des aiguilles d'une montre aussi bien que dans le sens des aiguilles d'une montre ?

R : Oui. Une spirale peut être formée dans les deux sens.

Q : Dans une partie à trois joueurs, une paire doit-elle être de la même couleur pour être vulnérable à la capture ?

R : Non, deux pierres opposées de couleurs mélangées peuvent être capturées en les plaçant entre vos propres pierres.

Q : Dans la partie à trois joueurs, comment gagnez-vous par ARBATA ?

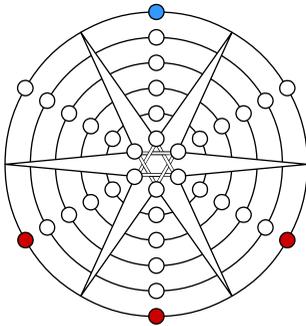
R : En capturant un total de six pierres à vos adversaires. Les pierres capturées peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs.

QUELQUES STRATÉGIES DE BASE

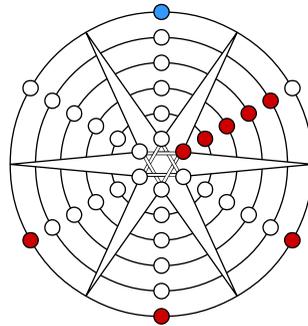
La stratégie générale dans MEGIDDO (règles principales et de base) consiste à essayer d'imposer à votre adversaire des points « tabous » sur lesquels il ou elle ne peut pas jouer sans se retrouver dans une capture mortelle, puis à essayer de le ou la forcer à occuper l'un de ces points.

Par exemple, dans l'exemple XII, les Bleus ne peuvent jouer sur aucun des points disponibles sur l'anneau extérieur sans se retrouver dans une capture circulaire. (Dans ce cas, la capture donnerait également immédiatement aux Rouges un MEGIDDO circulaire.)

L'exemple XII n'est qu'un des nombreux types de formations de ce type. Elles peuvent être formées le long de radiales et de spirales ainsi que de cercles.



EXEMPLE XII



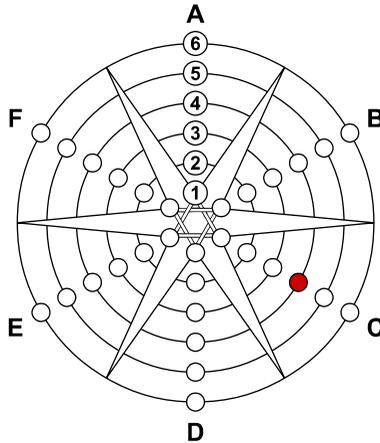
EXEMPLE XIII

Les joueurs peuvent forcer leurs adversaires sur des points tabous en utilisant des menaces auxiliaires. Dans l'exemple XIII, les Rouges menacent MEGIDDO le long de la radiale. Mais pour bloquer cette menace, les Bleus doivent jouer sur un point tabou et se retrouver dans une capture mortelle. Cela se traduira par une capture gagnante le long du cercle pour les Rouges.

Marque – N'oubliez jamais qu'en plus d'essayer de gagner chaque partie, les joueurs essaient également de marquer des points. Soyez à l'affût des moyens de limiter le score de votre adversaire. Par exemple, il ne serait pas judicieux pour les Bleus d'essayer de bloquer le MEGIDDO menacé illustré dans l'exemple XIII. Les Rouges marqueront 6 points s'ils sont autorisés à mener à bien la menace ; mais si les Bleus bloquent et sont ensuite capturés, les Rouges marqueront alors 20 points (deux pièces capturées plus un double MEGIDDO) !

NOTATION MEGIDDO

Vous pouvez enregistrer les coups de vos parties MEGIDDO pour une étude ultérieure en notant simplement le rayon et le cercle sur lequel chaque coup est joué (voir schéma).



Chaque rayon est numéroté de A à F, en commençant par le haut du cercle et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque anneau est numéroté de 1 à 6, en commençant par le cercle intérieur et en allant vers l'extérieur, comme indiqué.

Par exemple, dans le schéma, la pierre rouge est située en « C4 ».

Si un coup effectue une capture, les pièces capturées sont indiquées entre parenthèses. Par exemple, « C4 (B3, A2) » indique un coup vers C4 qui a encadré et donc capturé des pierres adverses sur B3 et A2. Les captures multiples sont indiquées par plusieurs parenthèses.

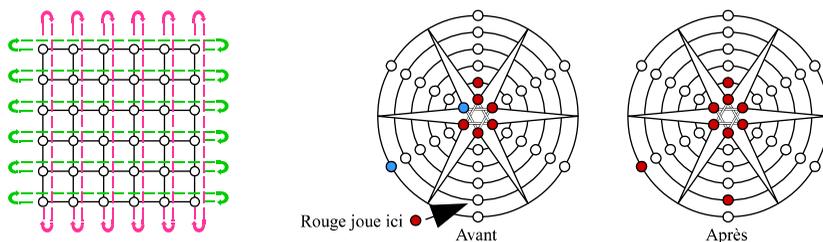
NOTES DU TRADUCTEUR

GRAND MASTER MEGIDDO

Le tablier, dans le jeu de base, peut être considéré comme un tore de 6×6 points. Les alignements en spirale sont alors vu comme des alignements en diagonale.

Dans le chapitre consacré aux « Captures de bord », à la page XX, il est noté en remarque : « les captures de bord s'appliquent uniquement aux lignes radiales et n'affectent pas les cercles ou les spirales. », Que les captures de bord n'affectent pas les cercles est tout à fait compréhensible puisque, par principe, les cercles sont soit totalement au bord, soit totalement à l'intérieur. Mais on peut se demander pourquoi ne pas considérer les captures de bord également pour les spirales, ce qui serait cohérent avec la vision torique du tablier.

Dans la variante « **Grand Master Megiddo** », les captures de bord sont autorisées aussi pour les spirales.



EXEMPLE XIV

Rouge capture les deux pierres bleues grâce à une capture de bord en spirale et gagne en réalisant un MEGIDDO circulaire.

DÉPLACEMENT D'UNE PIERRE

Dans une version des règles datant de 2015, une nouvelle règle a été introduite qui n'était pas prévue par l'auteur. Elle autorise, comme alternative à la pose d'une pierre, le déplacement d'une pierre dans le sens radial uniquement, aussi loin que souhaité mais sans sauter aucune autre pierre.

Cette variante présente, à notre avis, deux inconvénients. D'une part elle autorise le déplacement d'une pierre ce qui est aussi incongru que ça le serait au Go. D'autre part, elle n'autorise ce déplacement que le long d'une radiale (ni en circulaire, ni en spirale), on se demande bien pourquoi. C'est pourquoi nous déconseillons vivement cette variante qui nous semble contraire à l'esprit du jeu.

MEGIDDO est un jeu de Steve Baldwin, initialement publié en 1985 par Global Games Company.

La traduction française et les notes sont de François Haffner pour  1'ESCALE À JEUX.