

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





www.maitre-du-monde-2013.com

Règles du jeu - Edition 2013

Nous avons profité des 10 ans de Maître du Monde pour réécrire des règles du jeu, plus faciles à lire, prenant en compte les commentaires de nos joueurs.

L'OBJECTIF

Votre objectif est de devenir le maître du monde ! Soit en ayant acheté les 3 cartes Maître du Monde du développement durable (les cartes Prix Nobel de la paix, Vaccin universel et Commerce équitable), soit en ayant mis les autres joueurs en situation de banqueroute en utilisant les cartes Maître du Monde de destruction massive.

Quelle que soit votre stratégie, pour faire l'acquisition de ces cartes, vous aurez besoin au préalable de développer vos RICHESSES pour vous enrichir à l'OMC. Mais Attention ! Le temps de devenir le maître du monde, il faudra vous protéger en nouant de judicieuses alliances, en achetant des cartes COMBAT, ou en combinant les deux. Choisissez bien votre stratégie, contractez les bonnes alliances, au bon moment, et surtout, soyez habiles !

LA PREPARATION DU PLATEAU

1. Les cartes ONU, ACTUALITE, COMBAT et MAITRE DU MONDE sont placées sur le plateau.
2. Les cartes RICHESSE sont positionnées, par famille, à côté du plateau, faces visibles pour tous les joueurs. Les 8 familles, composées de 5 cartes, sont :
 - Agriculture
 - Or
 - Bois
 - Pétrole
 - Détroit
 - Show business
 - NTIC
 - Tourisme
3. Les billets sont positionnés à côté du plateau et représentent LA BANQUE.
4. Les joueurs choisissent chacun un PION, qu'ils positionnent sur la case OMC. Les pyramides restent dans la pioche, elles seront utilisées lors des ACHATS, par couleur. *Par exemple avec le pion rouge, les pyramides rouges.*

LES DIFFERENTES CASES DU PLATEAU

A chaque tour de plateau, en passant par la case **OMC** (sans nécessairement vous y arrêter), vous pourrez gagner de l'argent avec vos richesses auprès de :

- La BANQUE : si vous détenez les 5 cartes RICHESSES d'une même famille, vous gagnez 10.000 MdM. Si vous détenez une majorité relative (c'est-à-dire le plus de cartes en comptant la pioche comme 1 joueur), vous gagnez 5.000 MdM.
- Des autres joueurs : en leur prélevant des taxes sur vos RICHESSES. Pour une RICHESSE donnée : les joueurs qui ne la possèdent pas vous versent 1.000 MdM, ceux qui détiennent au moins une carte de la RICHESSE ne vous versent rien, ils sont autonomes sur cette RICHESSE.

Par exemple, sur la RICHESSE Pétrole avec 4 joueurs. Barak a 2 cartes, Vladimir 1 carte, Kim Jong 1 carte et François n'en n'a pas. Il reste donc 1 carte dans la pioche. Barak passe par la case OMC. Avec 2 cartes il a une majorité relative, il gagne 5.000 MdM de la BANQUE. Puis François, qui n'a pas de carte Pétrole, lui verse 1.000 MdM de taxe. Vladimir et Kim Jong ne lui doivent rien car ils ont chacun une carte Pétrole.

LANCER LA PARTIE PUIS JOUER

1. Chaque joueur reçoit en début de partie :
 - Une somme de 15.000 MdM (le MdM est la monnaie du jeu).
 - 2 cartes ACTUALITES.
 - 1 DOSSIER CONFIDENTIEL (pour dissimuler son argent et ses cartes, à l'exception des cartes RICHESSE acquises qui doivent rester visibles).
2. Les joueurs tirent un dé à tour de rôle. Celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence la partie (en cas d'égalité sur le chiffre le plus haut, recommencer). Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du premier joueur.
3. Pour avancer sur le plateau, tirez les 2 dés et retenez celui de votre choix. *Par exemple, un joueur tire un 4 avec le premier dé et un 6 avec le deuxième, dans ce cas pour avancer sur le plateau il peut choisir d'avancer soit de 4 cases, soit de 6 cases.*

1. Un joueur qui ne peut pas payer ses taxes aux autres joueurs est éliminé. Il peut cependant s'il n'a plus d'argent, revendre ses cartes aux autres joueurs à prix négocié. Ou revendre à la BANQUE ses cartes RICHESSE, COMBAT et Maître du Monde (la BANQUE rachète à moitié prix). *Par exemple, il faut 2 cartes RICHESSE pour être crédité de 1.000 MdM.*

ACHAT Sur cette case, vous pouvez acheter (3 cartes maximum) soit des cartes RICHESSES, que vous choisissez parmi les 8 familles, soit des cartes COMBAT que vous piochez.

- Les cartes RICHESSE coûtent 1.000 MdM. La carte RICHESSE achetée est placée devant le joueur et une pyramide est positionnée sur le plateau pour marquer cette acquisition. *Par exemple, le joueur rouge achète la RICHESSE "OR Alaska", il garde la carte visible devant lui et place une pyramide rouge sur le plateau sur la région Alaska.*
- Les cartes COMBAT coûtent 2.000 MdM (confère Organisation d'un combat).

Lors de vos achats, pensez à conserver de l'argent pour payer vos taxes aux autres joueurs lors de leurs passages à l'**OMC** !

ONU Sur cette case, piochez une carte. Il s'agit de résolutions à soumettre aux autres joueurs au moment indiqué sur la carte. Le vote est à main levée. La résolution est adoptée si elle emporte le plus de voix. Une fois utilisée (y compris en cas de veto) la carte est remise dans la pioche. *Par exemple, François choisit de soumettre au vote une résolution. Après d'éventuelles négociations entre joueurs, le vote commence. François et Barak votent "pour", Kim Jong "contre", les autres s'abstiennent. A 2 contre 1, la résolution est adoptée !*

Actualité Sur cette case, piochez une carte. Elles permettent de vous donner un avantage ou de freiner vos concurrents en jouant sur l'actualité (Grève, Scandale présidentiel...). Vous pouvez choisir d'utiliser la carte quand vous le souhaitez ou au moment indiqué sur la carte s'il est précisé. Une fois utilisée, la carte est remise dans la pioche.

Humanitaire Sur cette case vous tirez un dé et vous gagnez son multiple de mille auprès de la BANQUE. *Par exemple, vous tirez 4, vous gagnez 4.000 MdM.*

Blanchiment Sur cette case vous pouvez choisir de miser la somme que vous désirez. Vous tirez un dé : entre 1 et 3 vous perdez votre mise, entre 4 et 6 vous recevez de la BANQUE la somme mise. *Par exemple, vous misez 2.000 MdM, vous faites 5, vous conservez vos 2.000 MdM et gagnez 2.000 MdM de la BANQUE.*

Asile Diplomatique Sur cette case, vous ne pouvez attaquer ni être attaqué avec les cartes COMBAT, ACTUALITE ou ONU. En revanche, vous continuez à recevoir et payer vos taxes et vous n'êtes pas immunisés contre les armes de Destruction massive.

Maître du Monde Devenir le Maître du Monde !!!

Sur cette case vous pouvez décider d'acheter les cartes Maître du Monde de votre choix.

1. Soit les cartes du Développement durable (coût : 15.000 MdM par carte).

Il en existe trois sortes, elles sont acquises définitivement au joueur :

- **Prix Nobel de la Paix**, annule la première carte jouée contre vous lors d'un COMBAT.
- **Vaccin Universel**, vous immunise totalement contre les bombes chimiques.
- **Commerce équitable**, vous permet de ne plus payer de taxes aux autres joueurs.

Lorsqu'un joueur détient les trois cartes Maître du Monde du Développement durable, il a gagné !

2. Soit les cartes de Destruction massive.

Pour pouvoir les acquérir, le joueur doit au préalable posséder la **carte Scientifique** (coût 5.000 MdM). La carte est acquise définitivement au joueur. Puis il peut acheter les cartes de destruction massive suivantes (coût : 10.000 MdM par carte) :

- **Bombe atomique**, détruit toutes les RICHESSES présentes sur un continent (confère – Continents) exceptées celles du joueur qui a joué la carte et celles encore dans la pioche.
- **Bombe chimique**, détruit toute une RICHESSE (les 5 cartes de la famille, donc y compris la pioche).

Après utilisation des cartes, les richesses détruites sortent définitivement du jeu et les cartes sont remises dans la pioche.

Lorsqu'un joueur a éliminé tous les autres joueurs en les mettant en situation de banqueroute à l'OMC, il a gagné !

ORGANISATION D'UN COMBAT

Les cartes COMBAT peuvent être utilisées pour attaquer un autre joueur soit lorsque vous venez d'en faire l'acquisition, soit lorsque c'est à votre tour de jouer.

Il existe 3 types de carte COMBAT :

- 1. Pour attaquer et se défendre**
 - Escadrille
 - Missile
 - Aide Américaine
 - Drone
- 2. Pour se défendre uniquement**
 - Mouvement pacifiste
 - Repli stratégique
- 3. Pour attaquer uniquement**
 - Révolution

Les modalités d'utilisation des cartes sont indiquées sur chaque carte.

Pendant le COMBAT, les autres joueurs peuvent vendre aux protagonistes leurs cartes COMBAT.

A la fin d'un COMBAT, le joueur qui attaque peut réengager un autre combat contre le même joueur ou un autre.

Une fois utilisées, gagnantes ou perdantes, les cartes sont remises dans la pioche.

Barak attaque Vladimir, il doit annoncer la RICHESSE attaquée. Par exemple Pétrole en Russie. Il choisit sa carte COMBAT, par exemple Escadrille. Si Vladimir, n'a pas de carte pour se défendre, la RICHESSE est gagnée par Barak. Si Vladimir peut répondre, le combat se poursuit.

LA FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur est devenu le Maître du Monde, soit en détenant les 3 cartes du développement durable, soit en ayant éliminé tous les autres joueurs.

CONTINENTS

Afrique

- Maghreb
- Sénégal
- Sahara
- Suez
- Corne africaine
- Grands lacs
- Afrique du Sud

Amérique du Nord

- Alaska
- Canada
- Groenland
- Californie
- Côte Est
- Texas
- Mexique

Amérique du Sud

- Panama
- Venezuela
- Pays Andins
- Amazonie
- Brésil
- Argentine

Asie

- Golfe persique
- Iran
- Pakistan
- Inde
- Chine
- Vietnam
- Japon

Europe

- UE
- Baltique
- Balkans
- Bosphore
- Russie
- Sibérie
- Béring

Océanie

- Philippine
- Indonésie
- Nouvelle-Guinée
- Australie
- Tasmanie
- Nouvelle-Zélande