



MORRIGAN



Livre de Règles

Index

Page 3 : Introduction et Mise en place

Page 4 : Présentation des cartes

Page 5 : But du jeu

Page 6 : Déroulement général du jeu

Page 7 : Detail des phases



out allait pour le mieux dans le meilleur des mondes dans le royaume de Beltaine jusqu'à ce que la princesse Morrigan soit enlevée par le sinistre Maletar.

Le roi de Beltaine a réuni ses meilleurs chevaliers pour répondre au défi imposé par Maletar : Seul le plus brave et le plus méritant d'entre eux pourra tenter de l'affronter en combat singulier lorsqu'il reviendra dans la cour du château royal d'ici un an, jour pour jour.

Tenu par l'honneur de relever ce défi et de délivrer la princesse Morrigan, chacun des chevaliers du royaume va tenter de prouver au roi pendant toute une année qu'il est à la hauteur de cette tâche titanesque ; Maletar ayant la réputation d'être le plus grand maître d'épée de tous les temps...



Un jeu de Philippe Lecomte

Pour 3 à 5 joueurs

A partir de 8 ans

Durée : 45 min

Introduction

Morrigan est un jeu de cartes où les joueurs s'affrontent pour gagner un maximum de prestige aux yeux du roi.

Chacun essaiera d'accomplir les quêtes les plus folles et de ramener les trophées les plus incroyables afin d'avoir le droit d'affronter l'abominable Maletar et de libérer Morrigan.

Mise en place

Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit 5 cartes qui composeront sa main.

Les cartes non distribuées sont placées faces cachées sur table et constitueront le talon de pioche du jeu.

Le joueur ayant expliqué les règles aux autres choisit qui doit débiter la partie.

On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Présentation des cartes



Cartes Action

Les cartes Action symbolisent le potentiel d'action d'un chevalier. Ce sont les cartes les plus courantes du jeu.

Les cartes Action ont une couleur noire et un symbole représentant un aigle. Elles peuvent avoir une valeur comprise entre 1 et 5.



Cartes Épreuve

Les cartes Épreuve constituent l'ensemble des quêtes et des situations périlleuses qu'un chevalier peut être amené à rencontrer, mettant en jeu son honneur, sa vaillance et sa foi. Certaines épreuves sont triviales tandis que d'autres, glorieuses mais mortelles, ne peuvent être accomplies que par les plus grands chevaliers.

Les Épreuves ont une couleur rouge et un symbole représentant un bouclier. Elles peuvent avoir une valeur comprise entre 1 et 5.



Cartes Adversaire

Une carte Adversaire représente un ennemi ou une créature légendaire. Défaire un Adversaire en combat singulier amènera gloire et renom au chevalier vainqueur de ce duel. Certains n'hésiteront pas à affronter le plus dangereux des Adversaires et mettre leur vie en péril juste pour que leur nom soit chanté par les bardes.

Les Adversaires ont une couleur jaune et un symbole représentant une hache. Elles peuvent avoir une valeur comprise entre 1 et 5.

Cartes Territoire



Une carte Territoire représente un lieu ou une construction augmentant le prestige de son propriétaire. Plus la valeur du Territoire est élevée plus celui-ci est l'objet de convoitise. Il arrive souvent que ces Territoires changent de mains à la suite de conflits sanglants.

Les Territoires ont une couleur bleue et un symbole représentant un château. Elles peuvent avoir une valeur comprise entre 1 et 5.

Cartes Spéciales



Une carte Spéciale désigne un objet dont le chevalier peut prendre possession ou symbolise un événement rompant le cours normal du jeu. Un chevalier bien équipé en cartes spéciales pourra faire face bien plus facilement à certaines situations dangereuses.

Les cartes Spéciales ont une couleur blanche. Elles n'ont pas de symbole.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier chevalier à obtenir 15 points de prestige pour avoir le droit d'affronter Maletar en duel.

Divers moyens sont mis à la disposition des joueurs pour accomplir cette tâche ; obtenir des territoires, récupérer des trophées et accomplir des quêtes.

Si, lors de son tour de jeu, un joueur obtient les 15 points de prestige nécessaires et arrive à les conserver jusqu'au début de son prochain tour de jeu, il pourra décider d'affronter Maletar et tenter de libérer la princesse Morrigan.

S'il y parvient, il sera considéré comme le gagnant de la partie.

Déroulement général du jeu

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur devra à son tour effectuer les phases suivantes dans cet ordre :

Phase 1 : Pioche

Le joueur doit piocher les 2 cartes situées sur le dessus du talon. Il peut alors dépasser temporairement la limite maximum autorisée de 5 cartes dans sa main.

Phase 2 : Action

Durant sa phase d'action, un joueur peut utiliser autant de cartes qu'il a en main, sans ordre imposé. Il peut aussi affronter le nombre d'Adversaires et tenter de conquérir le nombre de Territoires de son choix, dans l'ordre qu'il souhaite. Toute action devra être résolue avant d'en commencer une autre.

Il peut :

- Poser un Territoire
- Poser un Adversaire
- Jouer une Épreuve
- Affronter un Adversaire déjà en jeu
- Conquérir un Territoire possédé par un autre joueur
- Jouer une carte Spéciale

Phase 3 : Renfort

Pendant cette phase, un joueur peut renforcer ses Territoires ou des Adversaires en jeu.

Il peut :

- Renforcer chacun de ses Territoires avec UNE carte de sa main (une par Territoire par tour)
- Renforcer chacun des Adversaires en jeu avec UNE carte de sa main (une par Adversaire par tour)

Fin du tour

A la fin de son tour, un joueur doit avoir 5 cartes au maximum dans sa main. S'il en possède plus, il est obligé d'en défausser pour atteindre ce maximum.

Detail des phases

Pioche

Si la pioche est épuisée pendant cette phase, le joueur dont c'est le tour mélange l'ensemble des cartes défaussées. Il doit alors reconstituer un nouveau talon de pioche avant de continuer à jouer.

Poser un Territoire

Lors de la phase d'action, le joueur peut placer un Territoire qu'il a en main devant lui, face visible. Cette carte rapporte immédiatement les points de prestige indiqués.

On peut avoir autant de Territoires en jeu que l'on veut.

Poser un Adversaire

Lors de la phase d'action, le joueur peut décider de jouer un Adversaire qu'il a en main. Il le pose alors face visible au centre de la table et demande aux autres joueurs s'ils désirent le renforcer.

Renforcer un Adversaire lors de sa pose

Les autres joueurs ont maintenant l'occasion de poser une des cartes de leur main, face cachée, sous l'Adversaire joué. On peut y placer soit une carte Action qui renforcera réellement la puissance de l'Adversaire soit une carte d'un autre type qui n'aura qu'un effet dissuasif (bluff).

Les renforts sont posés tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du joueur ayant posé l'Adversaire. Ce renfort n'est pas obligatoire et un joueur peut très bien refuser d'y participer.

Cette phase spéciale de renfort d'Adversaire par les autres joueurs n'interrompt pas la phase d'action du joueur dont c'est le tour.

Appartenance des Adversaires

Une fois posé, l'Adversaire n'appartient plus au joueur l'ayant placé en jeu. Lors des tours suivants, n'importe qui pourra renforcer ou combattre cet Adversaire.

Affrontement immédiat

Un Adversaire peut être affronté dans la même phase d'action où il a été posé.

Jouer une Épreuve



Durant la phase de pose, un joueur peut mettre en jeu une Épreuve qu'il a en main. Il la pose alors face visible au centre de la table et demande aux autres joueurs s'ils désirent participer à celle-ci.

Chaque participant doit prendre une carte de son choix dans sa main et la poser en face de lui, face cachée ; cela représente sa mise pour l'Épreuve en cours. Les mises s'exécutent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur situé à gauche du joueur ayant posé l'épreuve. Un joueur ayant refusé de miser ne peut pas revenir sur sa décision, même en cas de tours de mise multiples.

Pour tenter de remporter l'épreuve, on peut utiliser soit une carte Action soit une carte d'un autre type qui n'aura aucune valeur mais mettra plus de pression sur les épaules des autres participants (bluff). Tous les participants de l'épreuve révèlent leurs cartes en même temps.

Il n'est pas obligatoire de participer à une épreuve.

Remporter une Épreuve

Le vainqueur de l'Épreuve est celui dont la valeur de la carte Action mise est la plus élevée. Les cartes jouées par tous les joueurs sont défaussées immédiatement après avoir été révélées.

L'épreuve rapporte les points de prestige indiqués et la carte est placée en évidence devant son vainqueur.

Égalité

En cas d'égalité à deux ou plusieurs participants, un autre tour de mise réservé pour ces joueurs est lancé. Si aucun des participants n'a de carte à jouer dans ce tour supplémentaire, l'épreuve est défaussée et n'est remportée par personne. Un bluff est suffisant pour éviter l'égalité et remporter l'épreuve si aucun autre joueur ne mise à ce tour. Si tous les joueurs jouent un bluff, on considère le tour de mise comme une égalité.

Abandon

Lors d'un tour de mise supplémentaire, un joueur peut décider d'arrêter de miser. L'épreuve continue normalement pour les autres participants. Si tous les joueurs abandonnent, l'épreuve est défaussée et n'est remportée par personne.

Affronter un Adversaire

Lors de la phase d'Action, un joueur peut tenter de défier un Adversaire déjà en jeu.

Puissance d'attaque

Après avoir indiqué l'Adversaire qu'il désire combattre, le joueur pose autant de cartes Action qu'il le souhaite sur la table et additionne leurs valeurs respectives. Ce total représente sa puissance d'attaque.

Valeur de défense de l'Adversaire

S'il y en a, on retourne les cartes de renforts qui sont placées faces cachées sous l'Adversaire.

Les valeurs des renforts et la valeur de prestige sont additionnées ; ce total représente la valeur de défense de l'Adversaire. Les autres cartes, ayant servi au bluff, sont défaussées.

Remporter un combat contre un Adversaire

Si la puissance d'attaque du joueur est supérieure à la valeur de défense de l'Adversaire, celui-ci est battu. Les cartes posées par le joueur et celles placées en renfort de l'Adversaire sont toutes défaussées.

L'Adversaire rapporte immédiatement les points de prestige indiqués et la carte est placée en évidence devant son vainqueur.

Perdre un combat contre un Adversaire

Si la puissance d'attaque du joueur est inférieure ou égale à la valeur de défense de l'Adversaire, le joueur perd le combat. Seules les cartes posées par le joueur sont défaussées. Les cartes de renfort restent en jeu et sont replacées faces cachées sous l'Adversaire.

L'Adversaire reste en jeu mais sa valeur de défense actuelle est maintenant connue de tous. Il peut être renforcé normalement durant les prochaines phases de renfort.

Conquérir un Territoire



Lors de la phase d'Action, un joueur peut tenter de conquérir un Territoire possédé par un autre joueur.

Puissance d'attaque

Après avoir indiqué aux autres joueurs la carte Territoire qu'il désire conquérir, le joueur pose autant de cartes Action qu'il le souhaite sur la table et additionne leurs valeurs respectives. Ce total représente sa puissance d'attaque.

Valeur de défense du Territoire

S'il y en a, on retourne les cartes de renforts qui sont placées faces cachées sous le Territoire.

Les valeurs des renforts et la valeur de prestige sont additionnées ; ce total représente la valeur de défense du Territoire. Les autres cartes, ayant servies au bluff, sont défaussées.

Prendre un Territoire à un autre joueur

Si le joueur assaillant arrive à cumuler une puissance d'attaque supérieure à celle de la défense du Territoire de l'autre joueur, le Territoire change de propriétaire. Les cartes posées par le joueur assaillant et celles placées en renfort du Territoire sont toutes défaussées.

Le Territoire rapporte immédiatement les points de prestige indiqués et la carte est placée en évidence devant son vainqueur.

Défaite lors d'une conquête de Territoire

Si la puissance d'attaque du joueur est inférieure ou égale à la valeur de défense du Territoire, le joueur perd le combat. Seules les cartes posées par le joueur sont défaussées. Les cartes de renfort restent en jeu et sont replacées faces cachées sous le Territoire.

La valeur de défense actuelle du Territoire est maintenant connue de tous. Il peut être renforcé normalement durant les prochaines phases de renfort.

Jouer une carte Spéciale

Si une carte spéciale est jouée, elle est placée face visible au centre de la table. La carte est laissée en jeu tant que ses effets ne se sont pas dissipés ou qu'elle n'a pas été utilisée. Elle est ensuite défaussée.

Les cartes Spéciales jouées ont les effets suivants :

Allié Inattendu - Piochez une carte de la défausse. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Favori du Roi - Piochez une carte dans la main de chacun des autres joueurs. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Trésor Secret - Piochez immédiatement deux cartes que vous ajoutez à votre main. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Sorcellerie - Obligez un autre joueur à défausser sa main. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Déluge - Interdit de jouer des cartes Territoire pendant un tour. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Hiver Glacial - Interdit de jouer des cartes Epreuve pendant un tour. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Malédiction - Doublez la Valeur de défense d'un Adversaire en plaçant cette carte en renfort. *Jouable uniquement pendant une phase de renfort.*

Séisme - Tous les renforts des cartes Territoire en jeu sont défaussés. *Jouable uniquement pendant son tour de jeu.*

Bénédiction - Doublez la valeur de la carte Action utilisée lors d'une épreuve. *Jouable uniquement accompagnée d'une mise lors d'une épreuve.*

Catapulte - Doublez la valeur des cartes Action utilisées lors d'une conquête de Territoire. *Jouable uniquement accompagnée d'une ou plusieurs cartes Action lors d'une conquête.*

Epée Enchantée - Doublez la valeur des cartes Action utilisées lorsque vous affrontez un Adversaire. *Jouable uniquement accompagnée d'une ou plusieurs cartes Action lors d'un combat.*

Sainte Relique - Protégez un de vos Territoires contre les conquêtes pendant un tour. Jouable uniquement pendant son tour de jeu.

Bouclier Béni - Récupérez une des cartes Action que vous venez de jouer. Jouable à tout moment après avoir utilisé une ou plusieurs cartes Action.

Renforcer un Territoire

Afin d'éviter de perdre ses Territoires, un joueur doit de les renforcer régulièrement. Un joueur peut poser une des cartes de sa main, face cachée, sous la carte Territoire choisie. On peut y placer soit une carte Action qui renforcera réellement le Territoire soit une carte d'un autre type qui n'aura qu'un effet dissuasif (bluff). Cette carte s'ajoute aux renforts éventuels déjà existants et contribue à augmenter la valeur de défense du Territoire choisi.

Limite de renforcement d'un Territoire

Un joueur ne peut renforcer un territoire particulier qu'une seule fois par tour avec une seule carte. Toutefois, il peut renforcer plusieurs territoires qu'il possède à chaque tour.

Il n'y a pas de limite quant au nombre total de cartes qu'on peut placer en renfort sous une carte Territoire.

Renforcer un Adversaire

Pour rendre un Adversaire plus redoutable, on peut le renforcer avec des cartes. Un joueur peut poser une des cartes de sa main, face cachée, sous la carte Adversaire choisie. On peut y placer soit une carte Action qui renforcera réellement la puissance de l'Adversaire soit une carte d'un autre type qui n'aura qu'un effet dissuasif (bluff). Cette carte s'ajoute aux renforts éventuels déjà existants et contribue à augmenter la valeur de défense de l'Adversaire choisi.

Limite de renforcement d'un Adversaire

Un joueur ne peut renforcer un Adversaire particulier qu'une seule fois par tour avec une seule carte. Toutefois, il peut renforcer plusieurs Adversaires en jeu à chaque tour.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de cartes qu'on peut placer en renfort sous une carte Adversaire.

Atteindre le nombre de points de prestige requis

Lorsqu'au début de son tour, un joueur possède 15 points de prestige ou plus, il peut se porter volontaire devant le roi pour affronter Maletar. Il doit alors clamer haut et fort son intention aux autres joueurs.

Calculer son nombre de points de prestige

Pour connaître le nombre de points de prestige accumulés par un joueur, on additionne les valeurs des territoires qu'il contrôle, des épreuves qu'il a remportées et des adversaires qu'il a vaincus.

L'honneur avant tout !

Afin d'éviter de passer pour un chevalier noir, il est préférable d'annoncer à la fin de son tour son nombre de points de prestige aux autres joueurs lorsque celui-ci égale ou dépasse les 15 points requis. De la même façon, à tout moment de la partie, un joueur devra répondre courtoisement à toute question sur le nombre de points de prestige qu'il possède actuellement.

Duel et Fin de partie

Pour sauver la princesse Morrigan, un joueur doit défier le prince noir lors d'un duel. Il s'agit d'un tour spécial (le Duel) pour le joueur ayant atteint la limite de points de prestige requise qui remplace son tour habituel de jeu. Il est décomposé en trois phases simples ; une phase de pioche, la détermination de la puissance de Maletar puis la résolution du combat.

Pioche

D'abord le joueur défiant Maletar pioche ses deux cartes habituelles. Il pioche ensuite autant de cartes supplémentaires qu'il y a de joueurs adverses à la table et les ajoute à sa main. Il extrait ensuite toutes les cartes Action de sa nouvelle main et additionne leurs valeurs. Ce total représente la puissance d'attaque du joueur pour le duel.

Détermination de la puissance de Maletar

Tous les joueurs adverses peuvent jouer UNE des cartes Action qu'ils ont en main pour renforcer Maletar lors du duel. Les joueurs n'ayant pas de cartes Action ne peuvent pas renforcer Maletar ; contrairement au renforcement habituel d'un Adversaire, on ne peut pas bluffer.

Une fois que tous les joueurs adverses ont joué leur carte, on additionne leurs valeurs et on rajoute 5 pour obtenir la valeur de défense de Maletar lors du duel.

Perdre le duel contre Maletar

Si la puissance d'attaque du joueur est inférieure ou égale à la valeur de défense de Maletar, le joueur perd le combat. Toutes les cartes utilisées pour le Duel sont défaussées.

Le joueur ayant perdu le duel contre Maletar doit défausser la carte en jeu qui lui rapporte le plus de prestige (celle de son choix en cas d'égalité). Le joueur a terminé son tour et la partie reprend son cours normal.

Si, malgré cette perte, le joueur a toujours un nombre de points de prestige supérieur ou égal à 15 au début de son prochain tour, il pourra tenter à nouveau d'affronter Maletar.

Remporter le duel contre Maletar

Si la puissance d'attaque du joueur est supérieure à la valeur de défense de Maletar, celui-ci est battu.

Le joueur a défait Maletar en duel et sauvé Morrigan ; il est donc déclaré vainqueur de la partie.

Retrouvez toutes les infos sur Morrigan
et sur les prochains jeux Dagda
sur le forum de notre site

www.editions-dagda.com



MORRIGAN

Crédits

Création et réalisation : Philippe Lecomte

Illustrations : Viktor Titov

Design et conception graphique : Philippe Lecomte & APerfectPixel

Remerciements

Merci à tous les "béta-testeurs" du jeu qui a bien évolué au cours des ces 7 dernières années (!). Ce jeu est le résultat de vos encouragements.

Un merci particulier à Geo et à Francky sans lesquels le jeu n'aurait jamais existé à la base.

Merci à mon talentueux illustrateur, Viktor, qui a fait plus qu'amener sa touche personnelle au jeu.

Merci à Ston (Cyril Blondel) pour la relecture express des règles bien utile.

Therion, Nightwish, Iron Maiden et Cie pour l'ambiance musicale pendant les longues heures passées sur le jeu. ;o)

Et forcément à ma femme qui me supporte tous les jours (et dans tous les sens du terme !).

"Vous ne pourrez évoluer à moins d'essayer d'accomplir quelque chose au-delà de ce que vous avez déjà réalisé."

Ralph Waldo Emerson

Rendez vous sur le
forum des
éditions DAGDA

www.editions-dagda.com

Editions
DAGDA