

ME-CCG: les règles (partie I)

Après une présentation sommaire de ME-CCG, passons aux choses sérieuses avec les règles. Je ne présenterai pas les règles officielles mais celles que j'utilise pour jouer. Donc, sans doute trouverez-vous des différences mais elles fonctionnent et, en tout cas, me conviennent. J'espère qu'il en sera de même pour vous.

De quel matériel disposer?

Pour débiter une partie, il faut un starter par joueur. En matériel non obligatoire, vous pouvez ajouter une paire de dés à 6 faces. Lors du jeu, des jets de dés sont demandés. Jetez les dés et additionnez leurz résultatz. Si vous n'avez pas de dés, toutes les cartes (sauf les sites) possèdent un numéro dans la bordure droite de la carte. Tirez une carte pour avoir le résultat d'un jet de dés. Une fois la carte tirée, défaussez la carte.

Brand from Middle Earth: The Dragons by Donato Giancola © 2001 The Saul Zaentz Co.

Bon, on fait quoi de toutes les cartes du starter?

D'abord, il faut préparer son jeu. Il existe plusieurs types de cartes:

les cartes personnage à fond bleu/gris

les cartes magicien avec un fond coloré (mais terne)

les cartes ressources à fond marron/doré

les cartes hasard à fond noir/métal

les cartes site à fond blanc avec une carte des Terres du Milieu (TM) imprimée sur le verso

les cartes régions avec le même verso que les cartes site avec un agrandissement d'une région des TM au recto.

Les différents types de cartes du jeu: personnage, magicien, site, ressources et hasard.

Vous devez regrouper toutes les cartes site dans un même paquet.

Rangez les cartes régions dans leur boîte; nous ne les utiliserons pas.

Vous devez mélanger les cartes hasard et ressources dans un même paquet: ce sera votre pioche

Rassemblez vos personnages.

C'est quoi toutes ces informations sur les cartes personnages?

Les cartes personnage donnent énormément d'informations. Ces cartes représentent les personnages qui soutiennent vos actions et vous aident dans votre quête.

La carte du personnage Imrahil.

La carte possède de nombreux symboles:

Points de rassemblement: ce chiffre vous donne le nombre de points que ce personnage vous rapportera en fin de partie. Si un personnage n'a pas de point de rassemblement, c'est un magicien, c'est-à-dire vous!

Esprit ou volonté: le chiffre dans la tête donne une indication du caractère du personnage. Plus ce chiffre est haut, plus le personnage est difficile à rallier à sa cause.

Vous ne disposez que de 20 points de rassemblement pour contrôler les personnages. Ces points peuvent être répartis comme vous le souhaitez entre autant de personnages que vous voulez, du moment que le total d'Esprit de vos personnages n'excède pas 20. Quelques gros personnages ou beaucoup de petits personnages, un mixte, les choix commencent ici!

Influence directe: le chiffre dans la main noire (c'est la Mano!) indique qu'un personnage dispose de points de volonté. Ces points peuvent servir à contrôler d'autres personnages. Un personnage avec trois en influence directe peut contrôler trois personnages avec 1 en esprit, un personnage avec 3 en esprit ou tout autre combinaison équivalente. Les personnages ne peuvent pas mutualiser leur influence directe pour contrôler un personnage important.

Statut et Race: cette ligne indique le statut des personnages et leurs origines. Ils existent 5 statuts: guerrier, diplomate, ranger, sage et scout; 5 races: dunedain, hommes, elfes, nains et magicien (Istari).

Attaque / défense: ces deux chiffres dans un bouclier (en bas à gauche des cartes) indiquent la force et la résistance aux attaques du personnage. Ces deux nombres doivent être le plus haut possible.

Point de corruption: ce chiffre (en bas à droite) indique la force ou la faiblesse de vos personnages face à la corruption par le mal. Ces points se retrouvent sur les cartes personnages mais aussi sur les cartes objets, factions... qui vont être accumulées au cours du jeu et vont s'additionner sur le personnage qui les porte. Au cours de la partie, des jets de corruption devront être effectués. Le jet sera modifié du nombre de points de corruption du personnage effectuant le jet. Un personnage avec une corruption positive est plus difficile à corrompre qu'un personnage avec un total négatif.

Zone de texte: ce texte donne des informations sur des capacités supplémentaires que peut posséder le personnage. Il indique aussi si le personnage est unique ou pas: un personnage unique ne peut être en jeu qu'une seule fois, que ce soit vous ou vos adversaires qui le contrôle.

Site: indique le lieu où le personnage peut être mis en jeu. Les personnages peuvent également être mis en jeu dans tous les Havres.

Récapitulatif des informations inscrites sur les cartes personnage

Et les magiciens dans tout ça?

Les magiciens sont des personnages particuliers dans ce jeu: il vous représente. A ce titre, vous ne pouvez avoir qu'un seul magicien posé dans votre tableau et, bien entendu, chaque magicien est un personnage unique.

A ce titre, leur arrivée en jeu est soumise à des conditions particulières. Ils ne peuvent entrer en jeu qu'à leur site d'origine ou, et uniquement, dans le Havre: Rivendell.

Le magicien Saroumane.

Les magiciens sont des personnages puissants, ils ont de fortes caractéristiques, ils possèdent 10 points d'influence directe et des pouvoirs qui leur sont propres. Ces pouvoirs sont décrits dans la zone de texte de la carte.

Ces forts pouvoirs sont compensés par un inconvénient: si votre magicien doit quitter la partie à la suite d'une attaque ou d'un test raté de corruption, vous avez immédiatement perdu la partie.

Bon, je fais quoi maintenant?

Le but du jeu est de détruire l'anneau unique ou recueillir des points de rassemblement. Dans les deux cas, vous devez récolter des objets, des informations, rallier des factions à votre cause... Toutes ces actions ne peuvent être réalisées que dans des lieux précis et une seule action (sauf cas exceptionnel) ne peut être réalisée sur un site. En Terres du Milieu, les voyages sont donc fréquents et vos aventuriers ni échapperont pas. Pour gagner il faut bouger! Donc jouer des cartes site.

Je parie que c'est encore le moment de l'explication de cartes...

Hé oui.... Les cartes site sont regroupées en quatre régions géographiques centrées autour un Havre.

Les cartes site ne sont pas mélangées aux autres cartes. Elles forment un paquet distinct qui peut être consulté à tout moment. Il existe différents types de sites différenciés par un symbole en haut à gauche.

Du plus sécurisé au plus dangereux:

Les icônes représentant les différents types de sites (du plus sécurisé ou plus dangereux).

Les havres

Les fiefs libres

Les domaines frontaliers

Les ruines et repaires

Les domaines de l'ombre

Les fiefs sombres.

De plus, chaque site possède un chemin d'accès qui décrit les types de terrains traversés depuis le Havre le plus proche au site lui-même. Les types de terrains sont:

Par icône de gauche à droite: les terres libres, les terres sauvages, les terres frontalières, les terrains côtiers, Les terres de l'ombre, les terres sombres.

Les cartes site possèdent également d'autres informations et, notamment, ce qui est jouable sur le site: va-t-on pouvoir y récolter des objets et surtout de quels types? Peut-on y rencontrer une faction? Y trouve-t-on des informations? Toutes les réponses à ces questions sont listées dans la zone de texte de la carte site.

De plus, les sites les plus dangereux nécessitent de vaincre un péril ou une attaque automatique avant de les exploiter (qui a dit piller?). Ca aussi, c'est écrit dans la zone de texte.

Enfin, la dernière information écrite sur les cartes site est le nombre de cartes que le joueur doit piocher lorsqu'il va voyager vers ce site. Le nombre noir sur blanc est le nombre maximal de cartes que vous pouvez piocher ; le nombre blanc sur noir, celui que vos adversaires peuvent piocher. Tous les joueurs doivent au moins piocher une carte mais ne sont pas obligés de piocher le maximum de cartes indiqué par la carte. Ce sera l'inverse, au chemin retour, s'il y a...

Récapitulatif des informations inscrites sur les cartes site.

Et les autres cartes?

Les autres cartes sont des cartes de ressources (fond cuivré) et les cartes de périls (fond noir). Les cartes ressources ne sont jouables que durant votre tour et les cartes péril uniquement durant le tour de l'adversaire. Ces cartes mélangées avec les cartes personnage et magiciens constituent votre pioche pour la partie.

Une carte ressources et une carte péril.

Il y a quoi comme carte ressources?

Les cartes ressources sont divisées en différentes familles:

Les objets: ils peuvent être majeurs, mineurs ou spéciales. Ils ne peuvent être joués que sur des sites permettant de les mettre en jeu. Généralement, ils rapportent des points de rassemblement (indiqués en haut à gauche), des bonus de caractéristiques (influence, attaque, défense...) et (coté négatif de la médaille) des points de corruption.

Les événements courts: ce sont des coups du destin, de la chance et des sorts que vous lancez et qui vont vous aider durant votre tour. Leurs actions prennent effet immédiatement et ne durent pas. Un événement court, joué à la suite d'une attaque, ne dure que le temps de cette attaque.

Les événements longs: ils fonctionnent sur le même principe de les événements courts mais durent du moment où ils sont joués jusqu'à votre prochain tour. C'est-à-dire que vos adversaires bénéficieront également des effets (positifs) de cet événement.

Les événements permanents: même principe que les précédents mais ils restent en jeu tant qu'une carte n'annule pas leur action.

Les factions: elles représentent des clans ou peuples qui se rallient à votre cause. Elles ne peuvent être jouées qu'au lieu indiqué sur la carte faction.

Les alliés: ce ne sont pas des personnages à proprement parler, même s'ils s'en rapprochent. Les alliés sont liés à un personnage sous votre contrôle et lui apportent des bonus ainsi que des compétences supplémentaires.

Les anneaux: sur certains sites, il est possible de jouer des anneaux. Lorsqu'un anneau est joué, il apparaît d'abord sous la

forme d'un simple anneau d'or. Pour découvrir les propriétés magiques d'un anneau, il faudra faire un test sur cet anneau. Pour effectuer un test, vous devez jouer un événement court qui vous permet de tester un anneau. Souvent ce test ne peut être réalisé que sur un site permettant de jouer des informations.

Et les cartes périls?

Ces cartes reprennent les mêmes principes que les cartes ressources: événements courts, longs et permanents. Ils apportent un nouveau type de carte: les créatures. Ces cartes ne peuvent être jouées que par vos adversaires durant votre tour. Elles représentent les embuches qui entravent votre chemin.

Voilà pour la première partie des règles. La suite bientôt!

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le dimanche 29 novembre 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11448-me-ccg-les-regles-du-jeu.html>