ME-CCG: les règles (partie III)

Nous continuons notre cheminement parmi les règles de ME-CCG. Après la grande explication sur les différentes épreuves que devront supporter vos personnages, voici le temps venu de l'organisation d'un tour de jeu.

Bon alors comment joue-t-on?

La partie est organisée en tour. Durant un tour, un joueur joue un magicien qui contrôle des personnages. Son but est de, soit rassembler le plus de points de victoire, soit de détruire l'anneau unique.

Pour réaliser ces objectifs, le magicien doit envoyer des personnages en mission récolter des objets, des informations ou rallier des factions ou d'autres personnages à sa cause.

Steps Mount Doom de Donato Giancola

Pendant ce tour, les autres joueurs jouent le rôle d'un agent de Sauron (le méchant) et mettent des obstacles sur le route du joueur.

Comment s'organise un tour de jeu?

Le tour se décompose en différentes phases, toujours jouées dans le même ordre:

Phase d'activation: les personnages et objets tapés sont détapés.

Phase d'organisation: durant cette phase, le joueur peut organiser ses personnages en compagnie, transférer ou stocker des objets, amener un nouveau personnage en jeu. Il doit également préparer ses mouvements. Tous les joueurs peuvent jouer des cartes nécessitant d'être jouées durant la phase d'organisation: des cartes ressources (fond doré) pour le joueur, des cartes hasard (fond acier) pour les autres.

Phase d'événements longs: les cartes « événement long » sont des cartes qui restent en jeu tant que tous les joueurs n'ont pas effectué un tour de jeu. Elles restent en jeu 2 tours pour une partie à deux joueurs, 3 trois tours à trois joueurs.... Chaque joueurs va donc subir les effets de ces cartes. Durant cette phase, les cartes qui ont donné leur(s) effet(s) à tous les joueurs sont défaussées. D'autres cartes « événement long » peuvent être jouées.

Phase de mouvement et de périls: c'est la phase la plus importante du jeu. Chaque compagnie du joueur actif va se déplacer et subir les attaques des autres joueurs.

Phase de site: le joueur va pouvoir exploiter le lieu où il vient d'arriver.

Phase de fin de tour.

Voilà les six phases d'un tour. Quand un tour est terminé, le joueur devient un agent de Sauron et son successeur est le joueur à sa gauche.

Alors reprenons les phases une à une. Que peut-on faire lors de la phase d'activation?

Durant cette phase, personnages et objets sont remis en position normale et pourront donc de nouveau être utilisés lors du tour.

Certaines cartes ne doivent pas être détapées lors de cette phase. La condition pour les détapés est alors indiquée dans la zone de texte.

Les cartes sites ne sont jamais détapées, sauf par l'action d'une carte ressource.

Si un personnage blessé se trouve dans un Havre. Il peut durant cette phase passer de blessé à tapé. Sauf action de cartes « ressource » ou aptitude spéciale d'un personnage, c'est la seule manière de soigner un personnage.

Que peut-on faire lors de la phase d'organisation?

Un joueur dispose de 20 points d'influence générale pour contrôler des personnages. Certains personnages disposent également d'une influence et peuvent également contrôler des personnages.

Lors de la phase d'organisation, le joueur forme des compagnies. Une compagnie est un groupe de personnages qui se déplacent en même temps vers la même lieu.

Une compagnie de 2 personnages qui demande 9 points d'influence générale pour être contrôlée.

Le nombre de personnages dans une compagnie n'est pas fixé. Une compagnie peut comporter un seul personnage.

Lors de cette phase une compagnie peut être divisée en deux ou plus. Cela permet d'explorer plus de site en un tour de jeu.

Inversement, si deux compagnies ou plus se trouvent sur le même site, elles peuvent fusionner en une seule compagnie.

Lors de cette phase, le joueur décide qui contrôle qui. Il peut utiliser son influence générale en totalité ou partiellement ou celle de ses personnages.

Un personnage ne peut être sous l'influence que d'une seule source. On ne pas utiliser 1 point d'influence générale + 1 point d'influence d'un personnage pour contrôler un personnage avec un esprit de 2.

Un personnage contrôlé par un autre personnage ne coute pas d'influence générale.

La mise en jeu d'un nouveau personnage Beorn et la réorganisation de la compagnie. Eomer devient maintenant un servent d'Aragorn.

A chaque tour, durant cette phase, on peut amener en jeu, un (et un seul) personnage supplémentaire. Il faut pour cela, soit disposer de l'influence générale nécessaire, soit qu'un personnage déjà en jeu disposant de l'influence nécessaire. Le personnage arrive en jeu, soit dans un Havre, soit sur son site natal (indiqué en bas à droite de la carte). Si le personnage est contrôlé par l'influence générale du joueur, il peut arriver seul en jeu. Si le personnage est contrôlé par un autre personnage, ce personnage doit se trouver dans le site natal du nouvel arrivant ou dans un Havre.

Un magicien ne peut être mis en jeu que dans son site natal ou Rivendell.

Un magicien n'utilise pas d'influence directe pour être contrôlé.

Un des cinq magiciens: Saruman.

Durant cette phase on peut transférer un objet d'un personnage à un autre.

Les deux personnages doivent se trouver sur le même site et appartenir à la même compagnie.

Pour transférer un objet, le personnage qui possède l'objet doit effectuer un test de corruption.

Si le test est réussi, l'objet passe du personnage à l'autre. Si le test est raté, le personnage est défaussé ou retiré de la partie en fonction de l'importance de l'échec.

Durant cette phase, et si la compagnie est dans un Havre, le joueur peut stocker un objet et quelques événements (voir le texte des cartes).

Un objet stocké va dans la pile de points de victoire d'un joueur. Il ne peut plus ni être joué (s'il est unique), ni être utilisé par un personnage.

Pour être stocké, le personnage qui porte l'objet doit faire un test de corruption.

Si le test est réussi, l'objet est stocké sinon le personnage quitte le jeu ou la partie en fonction de l'importance de l'échec.

Durant cette phase, le joueur prépare le mouvement de ses compagnies.

Une compagnie n'est pas obligée de bouger.

Pour signifier un mouvement, le joueur choisit une destination dans sa pile de cartes sites (cartes avec une carte de Terre du Milieu au dos) et la place face cachée au dessus de la compagnie qui effectuera le mouvement. A ce moment de la partie, au dessus de votre compagnie, il doit y avoir deux cartes sites: une face visible où votre compagnie se trouve et une face cachée où votre compagnie va aller.

Enfin, les cartes «ressource» «événement court ou permanent» associées à la phase d'organisation peuvent être jouées.

Que peut-on faire lors de la phase d'événement long?

Le joueur retire les cartes «événement long» qui sont en jeu depuis X tours (X étant égal au nombre de joueurs).

Le joueur peut jouer ses cartes «ressource événement long».

Les cartes «péril» «événement long» sont jouées par les agents de Sauron durant la phase suivante.

Que peut-on faire lors de la phase de mouvement et de périls?

Pour chacune de vos compagnies, il faut appliquer la séquence suivante (entièrement avant de passer à la compagnie suivante):

Dévoiler sa destination

Déterminer le trajet de la compagnie: identifier les types de terrains traversés et le type du site à atteindre.

Le joueur tire des cartes de sa pioche: le nombre maximal de cartes à tirer est indiqué sur la carte site en blanc sur noir.

Les agents de Sauron tirent des cartes de leur pioche: le nombre maximal de cartes à tirer est indiqué sur la carte site en noir sur blanc

Tous doivent au moins tirer une carte. Personne n'est obligé de tirer la maximum de cartes.

Si la compagnie bouge d'un site vers un Havre, alors le joueur et les agents de Sauron tirent le nombre maximal de cartes indiqué en blanc sur noir.

Les agents de Sauron des cartes «péril».

Les cartes jouées n'affectent que la compagnie qui se déplace.

Le nombre de cartes «péril» jouées sur une compagnie est limité à la taille de la compagnie.

La taille de la compagnie est égale au nombre de personnages qui la compose (les hobbits comptent pour 0,5). En cas de chiffre non rond, le chiffre est arrondi au supérieur: 4,5= 5.

La taille de la compagnie est fixée pour un tour au début de la phase de mouvement. La perte d'un personnage n'influe pas sur la taille durant le tour en cours.

Toutes les cartes «péril», sauf exception à la règle précisée dans la zone texte de la carte, comptent dans la limite de cartes jouables autorisées.

Les cartes périls sont de plusieurs types: créature, événement court, événement long et événement permanent.

Les cartes événements long et court ne peuvent être jouées qu'à certaines conditions fixées par la zone texte. Ces conditions doivent être réunies pour pouvoir jouer la carte. Les cartes jouables contre un personnage faisant face à une attaque doivent être jouées durant la phase de combat.

Le joueur peut répondre aux cartes périls avec ses cartes ressources. Il n'y a pas de nombre limite de cartes ressources utilisées.

Si un carte «péril» entraîne une réponse par une carte «ressource», qui peut elle-même entraîner une réponse par une carte «péril».... On a affaire à une chaîne d'événements.

Pour résoudre une chaîne d'événements, on commence par résoudre la dernière carte jouée. C'est la fameuse règle du «dernière carte jouée = première carte résolue», que l'on retrouve dans beaucoup de jeux d'interaction.

Si une carte «péril» force une compagnie à revenir sur son chemin, alors la compagnie retourne à son site d'origine et on ne peut plus jouer de carte «péril» sur cette compagnie.

Pour jouer une carte attaque de créature, plusieurs conditions doivent être satisfaites.

Deux créatures: la patrouille orc qui est liée à trois types de terrains et trois types de lieux, l'araignée géante qui ne peut attaquer une compagnie qui traverse au moins deux forêts.

Les créatures sont liées à un type de site et à un ou des types de terrains.

Une créature peut attaquer une compagnie si l'un des types de terrains traversés par la compagnie correspond au moins à une des icônes «terrain» présentent sur la carte créature (colonne de gauche).

Une créature peut attaquer une compagnie si le type du site, vers lequel la compagnie se rend, correspond au moins à une des icônes « site » présents sur la carte créature (colonne de gauche).

Certaines créatures possèdent deux icônes identiques sur leur colonne de gauche. Ces créatures ne peuvent attaquer que les

compagnies se déplaçant par un chemin comportant au moins deux icônes de ce même type.
Certaines créatures n'ont pas de symbole. Elles sont mises en jeu en fonction des conditions décrites dans la zone de texte.

Smaug, un dragon qui est lié ni à un type de terrain ni à un type de site. Samug n'apparaît qu'au mont solitaire comme l'indique le texte de la carte l'indique.

Dès qu'une créature attaque une compagnie, on passe à la phase combat. Cette phase est décrite dans le tutoriel précédent.

Une compagnie qui ne bouge pas peut affronter des créatures associées au type de site sur lequel elle se trouve.

Que peut-on faire lors de la phase de site?

Les compagnies du joueur sont maintenant arrivées sur un site.

Le joueur défausse le site duquel il est parti. A ce moment, il n'y a plus qu'une carte site au-dessus des compagnies.

Le joueur choisit l'ordre dans lequel il va jouer ses compagnies.

Le joueur choisit ou non d'entrer dans le site.

Certains sites nécessitent de faire face à une attaque automatique pour y entrer. Le combat se passe comme un combat ordinaire, excepté qu'il n'y pas de points de victoire à récupérer. Une fois l'attaque passée, la compagnie peut entrer dans le site.

Une fois la compagnie dans la site, le joueur peut décider de fouiller ou d'exploiter le site. Ce n'est pas obligé. Ceci est un point important car il est possible que l'attaque automatique ait fait taper tous les personnages de la compagnie. Dans ce cas, il est préférable d'attendre son prochain tour avant de fouiller le site. Une fois entrée dans le site, la compagnie n'a plus à subir d'attaque automatique.

Lors de l'exploration d'un site, Annalena trouve une épée de Gondolin. L'épée est placée sous la carte de personnage d'Annalena. L'épée lui donne +2 en force, 2 points de victoire et 2 points de corruption.

Une fois dans le site le joueur peut:

Jouer un objet de sa main. Tous les objets ne sont pas jouables sur tous les sites. La carte site indique quel type d'objet peut être joué. Pour jouer un objet, tapez un personnage et placez l'objet sous ce personnage. Un autre personnage non tapé peut aussi être tapé pour acquérir un objet mineur. Une fois ces actions faites, tapez le site.

Mettre une faction en jeu. La faction doit être jouable sur le site où se trouve la compagnie. Il faut taper un personnage de la compagnie et faire un jet d'influence (voir tutoriel précédent). Si le test est réussi alors la faction est placé dans la pile de points de victoire du joueur et le site est tapé.

Mettre un allié en jeu. Il faut être sur le site d'apparition de l'allié. Taper un personnage et mettre l'allié dessus. L'allié est lié de manière définitive avec le personnage. Un allié ne demande pas d'influence pour être contrôlé. Un allié compte comme un personnage uniquement lors des combats et l'utilisation de professions.

Un allié et une faction.

Que peut-on faire lors de la phase de fin de tour?

D'abord les joueurs peuvent se défausser d'une carte.

Les joueurs qui ont moins de 8 cartes en main complètent leur main à 8.

Et c'est terminé?

Oui, c'est le début du tour suivant.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 1 mars 2010

Consultable en ligne :

<http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11634-me-ccg-regles-middle-earth-the-wizards-jeu-de-cartes-jeu.html>