

# ME-CCG: les règles (partie IV)

Et voici, la dernière partie des règles de ME-CCG. Partie importante, puisqu'elle contient le début de partie et les conditions de victoire.

Alors comment, on débute?

Avant de commencer une partie, vous devez préparer les jeux des joueurs (les decks): étape rébarbative pour certains. C'est en fait un grand plaisir pour beaucoup et c'est surtout un des attraits des JCC. Pour ceux que ça ennuie: deux solutions, soit vous vous contentez d'une boîte de starter qui est déjà un deck préparé, soit vous vous tournez vers d'autres types de jeu qui ne demandent pas de préparation (Hero IK, Horreur à Arkham le jeu de cartes...).

Pour les autres, un deck doit être constitué d'au moins 25 cartes « ressources » et 25 cartes « hasard ». Ne dépasser pas 50 cartes de chaque, si vous voulez que votre jeu tourne.

Un seul exemplaire des cartes uniques est autorisé. Les autres cartes ne peuvent pas être présentes en plus de 3 trois exemplaires.

Ces 50 à 100 cartes forment la pioche.

Choisir 5 personnages dont le contrôle nécessite au maximum 20 points d'influence. Ces personnages seront vos personnages de départ et arrivent en jeu contrôlés individuellement par votre influence générale (20 points). Un magicien ne peut pas faire parti de ces 6 personnages.

Placer ces 5 personnages devant vous, face cachée. Tous les adversaires font de même.

Révéler simultanément tous les personnages. Les personnages qui apparaissent plusieurs fois vont dans la pioche des joueurs qui les ont posés.

Tous les personnages partent de Fondcombe.

Prendre deux objets mineurs (non uniques) de votre choix que vous donnez à un ou deux de vos personnages de départ.

Choisir 10 personnages que vous voudrez jouer et placer les dans votre pioche.

Choisir deux cartes magiciens, les deux mêmes ou deux différentes, que vous placez dans votre pioche.

Mélanger votre pioche.

Tirer 8 cartes pour former votre main de départ.

Comment organiser mes cartes?

Devant vous se trouve votre tableau de jeu.

Vous pouvez l'organiser comme vous le souhaitez.

Organisation d'un tableau avec une compagnie de 4 personnages voyageant à partir de la Lorien.

C'est juste ma façon de faire qui est présentée sur ces images. Les personnages d'une compagnie encadre les sites entre lesquels ils voyagent.

Au dessus, il y a une zone réservée d'un côté les événements longs et de l'autre les événements permanents.

Organisation d'un tableau avec deux compagnies (une de 3 personnages, l'autre d'un seul).

D'un côté se trouvent, la pioche, la pile de défausse, la pile de cartes «site» et la défausse des cartes sites. De l'autre côté, la pile des cartes stockées et des factions (points de victoire) et la pile des cartes retirées du jeu (personnages tuées ou sévèrement corrompus).

Organisation du tableau de jeu complet d'un joueur.

Comme vous pouvez le voir, cette organisation demande une certaine largeur....

Alors comment on gagne?

Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de points de victoire (ou de points de rassemblement). Il y a plusieurs façon de terminer une partie:

Elimination d'un magicien. Le joueur dont le magicien est retiré du jeu, perd la partie.

Détruire l'anneau unique. Le joueur qui réalise cette action gagne la partie.

Les joueurs ont tous au moins épuisé une fois leur pioche. Le Conseil libre est réuni pour décider du vainqueur.

Un joueur a épuisé sa pioche puis demandé la réunion du conseil libre. Les autres joueurs ont droit de jouer encore une fois avant la réunion.

Un joueur qui a rassemblé 20 points de victoire, peut demander la formation du conseil. Les autres joueurs jouent encore un tour.

Mais qu'est-ce que le conseil libre?

Le conseil libre permet de calculer, les points de victoire (ou de rassemblement) de chaque joueurs.

Avant la réunion du conseil, chaque personnage doit faire un test de corruption.

Si des magiciens ratent ce test, s'en est fini de leur chance de victoire.

Les personnages qui ratent le test sont éliminés ou retirés du jeu et ne comptent plus dans le décompte final.

Les joueurs peuvent jouer des cartes pour passer les tests de corruption.

A la suite des tests de corruption, les joueurs font le total de leurs points de victoire: ceux des personnages et objets en jeu + objets et cartes stockées.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les vainqueurs payent tous l'apéro.

Alors si j'ai tout compris:  
Résumé d'un tour.

#### Phase de désengagement [/i]

Chaque personnage se détape (désengagent) ou se soignent (blessé->tapé)  
Désengager toutes les cartes sauf les sites et les cartes dont le texte indique le contraire.

#### [i]Phase d'organisation

Jouer un nouveau personnage.

Réorganiser les personnages au sein d'une compagnie: passage de l'influence générale à l'influence directe d'un personnage, ou l'inverse.

Créer ou fusionner différentes compagnies.

Transférer un objet d'un personnage à un autre. Le personnage donneur fait un test de corruption.

Stocker un objet, si le personnage est dans un Havre. Le personnage fait un test de corruption.

Jouer une carte «site» face cachée (site vers lequel votre compagnie se déplacera).

#### Phase d'événements longs.

Retirer tous les événements longs (ressources) que vous avez posés à votre dernier tour de jeu.

Jouer des événements longs (ressources).

Retirer tous les événements longs (périls) qui ont été joués lors de votre dernier tour.

#### Phase de mouvement et de périls.

Pour chacune de vos compagnies, faire la procédure suivante.

La procédure est à faire intégralement pour une compagnie avant de passer à la suivante.

Retourner face visible la carte «lieu» de la compagnie sélectionnée (si la compagnie bouge).

Tirer le nombre de carte indiquée sur la carte «site», vos adversaires font de même.

Vos adversaires posent des cartes «périls» sur votre compagnie (un nombre maximal égal au nombre de personnages dans votre compagnie, les hobbits comptent pour moitié).

Chaque carte «périls» est résolue une après l'autre. En cas d'effet enchainés (action/réaction), la dernière carte jouée est résolue en premier.

Des cartes «ressources» en nombres illimités peuvent être jouée en réplique des cartes «périls».

Si l'effet d'une carte renvoie la compagnie visée vers son site d'origine, la compagnie retourne à son site d'origine et plus aucune carte «périls» ne peut être jouées sur cette compagnie durant ce tour.

Si la compagnie arrive à passer tous les périls, elle arrive au site, défausser alors le site d'origine.

Défausser (vous et vos adversaires) de votre main toutes cartes en excès de huit.

Compléter sa main à huit, si elle contient moins de huit cartes.

Passer à la compagnie suivante.

#### Phase de site.

Pour chacune de vos compagnies, faire la procédure suivante.

La procédure est à faire intégralement pour une compagnie avant de passer à la suivante.

Décider d'entrer ou non dans le site pour l'explorer.

Si l'exploration est choisie:

Faire face à l'attaque automatique du site (s'il y en a une).

Jouer un objet, une faction, un allié ou une information, en fonction des possibilités du site.

#### Phase de fin de tour.

Défausser une carte, si vous le souhaitez.

Compléter sa main à huit cartes.

Même chose pour vos adversaires.

Allez c'est parti pour les premières parties. Prochain article: quelques conseils de jeu.

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 4 mars 2010**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11641-regles-du-jeu-jeu-de-cartes-jeu-de-societe-me-ccg-middle-ear>