

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



NETZwerk

Par Corné van Moorsel © 2003 Jumbo
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Contenu

13 tuiles contenant chacune 3 types de paysage :

- noir pour les villes, avec des valeurs de 2 à 10 points
- gris pour le désert (infranchissable)
- les autres couleurs représentent divers paysages ruraux

50 cubes (10 de chacune des couleur : jaune, orange, rouge, vert et bleu)

Chaque joueur prend toutes les pièces d'une des 4 couleurs (noir, blanc, gris ou brun) :

- 1 pion cylindrique
- 20 bâtonnets
- 3 grands bâtiments (valeur de trois maisons)
- 3 bâtiments moyens (valeur de deux maisons)
- 8 petites cubes (valeur d'une maison)

But du jeu

Les joueurs essayent de créer un réseau de routes commerciales joignant les villes. Pour cela, les joueurs voyagent à travers le pays afin de gagner les ressources nécessaires pour construire leurs routes. Le joueur qui parvient à raccorder à son réseau le plus de villes et les meilleures d'entre elles, gagne la partie.

Préparation

Les joueurs choisissent une couleur et reçoivent les pièces de cette couleur.

Les tuiles sont brouillées et placées aléatoirement pour former un paysage contigu et assez compact.

S'il n'y a que deux joueurs, on retire deux tuiles : celle avec la ville de valeur 6 ainsi que celle avec les trois couleurs orange, rouge et vert. On les remet dans la boîte.

On place sur chaque case jaune, orange, rouge, vert et bleu, deux cubes de la couleur correspondante.

Le plus jeune joueur pose son pion sur n'importe quelle case sauf une grise (désert). S'il n'a pas choisi une case noire (ville), il prend l'un des deux cubes de la case.

Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, font de même mais ne sont pas autorisés à placer leur pion sur la même case qu'un autre joueur.



Figure 1

Déroulement de la partie

Le plus jeune commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur réalise trois actions. La première est obligatoire, les autres deux sont facultatives.

Première action : déplacement et récolte des ressources

Le joueur doit déplacer son pion vers une case voisine. Il ne peut pas stationner sur la même case ni se déplacer vers une case grise (désert) ou déjà occupée par un autre pion. Il peut, cependant, sauter par dessus un pion adverse jusqu'à la case immédiatement derrière celui-ci, en ligne droite. Si cette case est également occupée, il peut continuer jusqu'à la prochaine case vide, toujours en ligne droite (voir figure 2).

Si la nouvelle case contient une ou deux ressources, le joueur prend l'un des cubes de la case.



Figure 2

Deuxième action : construction des routes de commerce

Le joueur peut dépenser les cubes qu'il a rassemblés pour construire des routes de commerce. Il ne peut construire qu'une route par tour, composée de un ou plusieurs bâtonnets. Chaque bâtonnet placé coûte 1 cube. Les bâtonnets sont placés à cheval sur deux cases, du centre de l'une au centre de l'autre. Une des cases doit être soit une ville soit une case qui contient déjà un des bâtonnets du joueur. L'autre case doit être une case de campagne et le joueur doit payer un cube de la même couleur que son type de paysage. Tous les cubes dépensés sont remis dans la boîte (voir les figures 3a, 3b et 3c).



Figure 3a
La route coûte 1 cube orange +2 cubes bleus ou 2 cubes orange + 1 cube bleu.

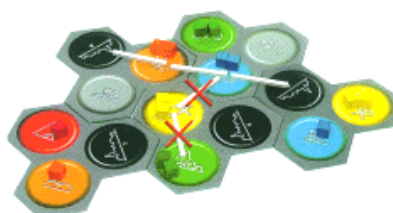


Figure 3b
Route non autorisée : elle n'aboutit ni sur une ville ni sur une route existante



Figure 3c
Cette route coûte 2 jaunes ou 1 jaune + 1 bleu.

Il n'est pas possible de construire à travers les cases de désert.

Il n'est pas non plus possible de construire entre deux cases villes (cases noires) adjacentes.

Dans une partie à trois ou quatre joueurs, on peut créer une route parallèle à une route existante. Cependant :

- si un bâtonnet est déjà posé, le coût de construction est doublé ;
- si deux bâtonnets sont déjà posés, le coût de construction est triplé ;
- si trois bâtonnets sont déjà posés, le coût de construction est quadruplé ;

Dans une partie à deux joueurs, on ne permet pas les constructions parallèles.

Le joueur ne peut pas laisser une route commerciale inachevée. Tous les bâtonnets placés doivent former une route :

- entre deux villes, ou
- entre une ville et une route commerciale déjà créée par le joueur, ou
- entre deux routes commerciales déjà créées par le joueur.

Troisième action : placement des maisons

Quand un joueur relie deux villes ou plus, il place des bâtiments dans ces villes. Le nombre de maisons ajoutées à une ville est déterminé par le nombre de villes auxquelles elle est directement reliée – sans traverser une autre ville.

Les petits cubes symbolisent une maison, les bâtiments moyens deux maisons, et les grands bâtiments, trois maisons. On peut échanger librement les petits cubes et les bâtiments tant que la valeur reste inchangée.

Si deux villes sont reliées par deux routes différentes du même joueur, aucune nouvelle maison n'est construite.

Dans la figure 4, le joueur brun a deux villes reliées et donc une maison (un petit cube) dans chacune.

Le joueur blanc est relié à quatre villes. Les deux du côté gauche sont reliées chacune à 2 villes et contiennent donc deux maisons, symbolisées par un bâtiment moyen. Celle qui est tout à fait à droite n'est reliée qu'à une seule ville et ne contient donc qu'une maison, symbolisée par un petit cube. La dernière est reliée à trois villes et contient trois maisons, symbolisées par un grand bâtiment.



Figure 4

Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand le dernier cube de n'importe quelle couleur est pris sur le plateau.

Le joueur peut toutefois finir son tour de jeu complet. Tous les joueurs calculent alors leurs points (voir ci-dessous). Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

Le jeu s'arrête également dès qu'un joueur construit sa dernière maison.

Dans ce cas, ce joueur qui met fin au jeu est le vainqueur.

Comptes

1. **Maisons** : le nombre de maisons placées sur le terrain est totalisé. Les petits cubes valent 1 point, les bâtiments moyens 2 points et les grands bâtiments 3 points.
2. **Villes** : la valeur de toutes les villes, dans lesquelles le joueur a au moins une maison, est totalisé. Chaque ville rapporte le nombre imprimé sur sa case.

Chacun additionne ses points de maison et ses points de ville pour déterminer son total.

MORISI

- un jeu de Corné van Moorsel pour 2-4 joueurs –
- durée moyenne 45 minutes -
- Cwali 2000

(Toutes les exceptions pour 2 joueurs sont marquées en italique et en rouge.)

MATERIEL :

- 39 tuiles :
 - 9 tuiles de villes (grises)
 - 30 tuiles de terrain (6 jaunes, 6 orange, 6 rouges, 6 vertes et 6 bleues) { un petit cercle est inscrit sur deux tuiles de chaque couleur }
- 70 cubes de la même couleur que les tuiles de terrain. (14 de chaque couleur)
- 4 pions cylindriques : 1 gris, 1 noir, 1 blanc, 1 marron.
- 20 bâtonnets gris, noirs, blancs et marron
- 4 grosses maisons : gris, blanc, noir et marron
- 6 noires, 6 blanches, 5 grises et 5 marron : maisons de taille moyenne (*les maisons supplémentaires blanches et noires servent pour le jeu à 2*)
- 9 petits cubes noirs, blancs, gris et marrons (ces petits cubes sont considérés dans les règles aussi comme maisons)
- 4 écrans
- règles en anglais, allemand et hollandais + exemples en anglais

PREPARATION :

- chaque joueur prend tous les pions de sa couleur : blanc, gris, marron ou noir . A 3 ou 4 joueurs, on remet une maison de taille moyenne blanche et noire dans la boîte. (*2 joueurs : n'utiliser que les couleurs blanche et noire*)
 - chaque joueur prend un écran
 - mélanger les 39 tuiles. (*pour 2 joueurs : mettre 1 ville et 1 terrain marqué d'un petit rond de chaque couleur dans la boîte, il n'y a plus que 33 tuiles*)
 - les poser face cachée sur la table et bord à bord pour préparer le pays imaginaire de Morisi. Toutes les 39 tuiles doivent être adjacentes à 3 ou plus des autres tuiles et un maximum de 22 terrains peut former les bordures de Morisi. (*à 2 joueurs : c'est un maximum de 21 tuiles (sur les 33), normalement 20 ou 21 tuiles suffisent*)
 - si la forme du pays de Morisi semble correcte, retourner les tuiles face visible et découvrez le pays de Morisi avec ses villes (grises) et les 5 types de terrains.
 - Poser sur les terrains des cubes de même couleur :
 - 4 joueurs : 1 cube sur les tuiles avec un petit cercle et 3 cubes sur les autres (total 70 cubes)
 - 3 joueurs : 2 cubes sur toutes les tuiles de terrain (total 60 cubes)
 - *2 joueurs : 1 cube sur les tuiles avec un petit cercle, 2 cubes sur les autres tuiles (total 45 cubes)*
- toutes les tuiles « villes » sont vides au début de la partie.

BUT DU JEU : les joueurs essayent de relier les villes par des routes commerciales. Ces routes peuvent traverser 5 types de terrain :

- champs cultivés (jaune)
- prairies à bétail (orange)
- vignes (rouge)
- forêts (vert)
- pêcheries (bleu)

Avant que les joueurs puissent construire les routes commerciales, ils doivent acquérir la connaissance des différents terrains. C'est pour acquérir cette connaissance que les joueurs traversent le pays de Morisi. A chaque fois que vous traversez un terrain, vous récupérez un des petits cubes ; ce cube symbolise l'expérience acquise. Un joueur peut utiliser cette connaissance (cube) pour construire une route commerciale, symbolisée par un bâtonnet de sa couleur. Ces routes (bâtonnets) doivent aller aux tuiles de terrain qui ont la même couleur que les cubes utilisés.

En reliant les villes par ces routes, les joueurs cherchent à obtenir plus de pouvoir dans ces villes, symbolisé par les maisons (cubes).

Le but pour les joueurs est de mettre beaucoup de maisons dans les villes les plus grosses et d'avoir des maisons dans le plus possible de villes.

EXPLICATIONS DU JEU

PREMIERE ACTION de CHAQUE TOUR : obligatoire (*voir exemple1*)

Chaque tour commence en bougeant son pion cylindrique vers une tuile adjacente. Vous pouvez aller sur les tuiles de terrains mais aussi sur les villes.

Si vous passez sur une tuile avec 1, 2 ou 3 cubes dessus, alors vous retirez un cube de cette tuile et vous le placez derrière votre écran.

Si un adversaire occupe une tuile adjacente, vous ne pouvez pas vous immobiliser sur cette tuile, MAIS vous pouvez sauter par dessus et atterrir sur la tuile suivante. Si cette tuile est encore occupée par un adversaire, vous pouvez encore sauter par dessus en ligne droite, et ainsi de suite. (*voir les flèches dans l'exemple 1 pour les mouvements possibles.*)

Exemple 1 = blanc doit bouger, il a 3 hexagones adjacents : la ville OEG, le rouge (mais il n'y a plus de cube), le bleu : non car il est occupé par le pion noir, donc il décide de sauter et d'atterrir sur le terrain jaune pour y récupérer un cube. C'était le seul endroit où blanc pouvait récupérer un cube. Blanc n'a pas le droit de rester en orange.

SECONDE ACTION DE CHAQUE TOUR : non obligatoire (voir exemple 2.)

Dans un second temps à chaque tour vous pouvez utiliser vos cubes récupérés pour construire des routes commerciales. Elles seront symbolisées par des bâtonnets de votre couleur. Vous placez un de vos bâtonnets au milieu de deux tuiles contiguës (du centre d'une tuile au centre de l'autre tuile), en utilisant 1 cube. Une des tuiles doit être une tuile de ville OU une tuile avec 1 ou plusieurs autres de VOS bâtonnets dessus. L'autre tuile doit être une tuile de terrain et doit avoir la même couleur que le cube utilisé ! A chaque tour, vous pouvez utiliser autant de cubes que vous voulez ou pouvez. Mettre les cubes utilisés dans la boîte. Tenir cachés les cubes inutilisés derrière votre écran pour les utiliser plus tard. A la fin de votre tour, tous les bâtonnets positionnés sur les tuiles doivent être reliés des deux côtés, soit à une ville, soit à un (ou plus) de vos propres bâtonnets. En d'autres termes, il n'est pas autorisé de créer des 'impasses'.

Exemple 2 : la construction des routes

Blanc veut connecter ZOE et KAA, il a deux possibilités soit jouer 2 cubes jaunes et un vert ; soit 2 verts et un jaune : voir schémas.

Nouvelles routes : (*en cas de 2 joueurs, ce chapitre n'est pas à lire*)

A chaque tour, vous pouvez construire seulement 1 route commerciale (le nombre de bâtonnets pour cette nouvelle route n'est pas limité) ; donc vous pouvez construire une chaîne de bâtonnets pour connecter :

- soit 2 villes l'une à l'autre
- soit 1 ville à une route commerciale précédemment réalisée
- soit 2 routes commerciales précédemment réalisées l'une à l'autre.

De cette façon, une telle nouvelle route n'est autorisée que si elle vous apporte de nouvelles maisons dans la ville (voir 'placer des maisons').

Routes doubles : (*en cas de 2 joueurs, ce chapitre n'est pas à lire*)

Si un bâtonnet est placé par un adversaire, alors un nouveau bâtonnet parallèle à cette place coûte davantage : au lieu d'1 cube de la bonne couleur, il faut défausser 2 cubes de la bonne couleur. Si déjà 2 adversaires ont mis des bâtonnets de leur couleur parallèlement, il faudra payer 3 cubes et 4 s'il y a 3 adversaires !

Placer des maisons : (*voir exemple 3*)

Si vous construisez une nouvelle route commerciale, vous regardez à la fin de votre tour les villes que vous avez reliées. Placez alors vos propres maisons sur les villes pour montrer combien de villes vous avez connectées durant la partie.

Les toutes petites maisons indiquent 1 ville reliée.

Les moyennes : 2 villes reliées

Les grandes : 3 villes reliées

Ces différentes maisons peuvent se remplacer, c'est-à-dire une maison (3) + 1 maison (1) peuvent être remplacées par deux maisons moyennes (2).

Des doubles connections par un joueur ne donnent pas de bonus de maisons ; vous pouvez donc avoir vos maisons pour un maximum de 8 villes reliées sur une ville (**maximum 7 pour le jeu à 2 joueurs**).

Désormais, durant la partie vous voyez clairement sur chaque ville à combien d'autres villes vous l'avez reliée par vos routes commerciales.

Exemple 3 : extension des villes :

Noir n'a connecté que 2 villes : il a simplement mis un cube de sa couleur, Blanc a mieux réussi SAS est connecté à ZOE et à KAA : il y a 2 maisons ; par contre OEG n'est relié qu' KAA : il y a une seule maison blanche.

DEBUT DE LA PARTIE

Un joueur commence en déposant sur une tuile son gros pion cylindrique et prend son premier cube qu'il range caché derrière son écran. Les autres joueurs font pareil dans le sens horaire en choisissant leur tuile de départ

(différente) et ainsi de suite. Ensuite le joueur qui a commencé joue « la première action de chaque tour » suivie par la seconde action éventuellement.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête quand un joueur retire le dernier cube d'une couleur de sa tuile (exemple : vous retirez un cube rouge et il n'y a plus aucun cube rouge nulle part, le jeu s'arrête) ; ceci dit il peut continuer à jouer la seconde action, puis faire les décomptes .

Le jeu s'arrête aussi si un joueur a utilisé toutes ses maisons. Ce joueur **gagne alors directement** en ayant réussi à épuiser son stock de maisons.

DECOMPTE DES POINTS dans Morisi = « le Souverain de Morisi »

1-Regarder à la fin du jeu quelles sont les 3 villes de plus grande importance économique ; pour cela il faut compter le nombre de connections (le nombre de maisons de tous les joueurs ensemble) dans les villes . Tous les joueurs obtiennent dans ces 3 plus grandes villes des points dont la somme est égale au nombre de villes connectées. **C'est à dire que les maisons sur les 3 plus grandes villes représentent vos points .**

2-Vous obtenez aussi **4 points** pour chaque ville que vous avez reliée à au moins une autre ville.

Exemple = si vous avez des maisons pour 6, 3 et 3 aux 3 plus grandes villes de Morisi, vous avez $6+3+3 = 12$ points. Si vous avez des maisons sur 7 villes différentes , vous obtenez $4 \times 7 = 28$ points . Soit un total final de $12 + 28 = 40$ points.

Pour 2 joueurs : seul compte combien de points vous avez dans la plus grande ville (donc votre score maximal est de 7)

CAS D'EGALITE :

- **égalité dans le nombre de maisons des villes les plus grandes**

Si il y a plus de 3 villes (nombre de maisons) (**la plus grande ville en cas de 2 joueurs**), on compte alors toutes les villes.

Exemple : si la ville la plus grosse a un nombre de maisons égal à 17 connections et les 3 suivantes 'plus grandes villes' ont 14, alors on comptera les points de ces 4 'plus grandes' villes.

- **égalité dans le nombre de points**

si les points entre adversaires sont équivalents, alors le plus grand nombre de villes différentes où vous avez au moins 1 connexion détermine le vainqueur. Si ce nombre de villes (maximum 9) (**à 2 joueurs : maximum 8**) est aussi égal, celui qui a construit le plus de routes (= bâtonnets) gagne. S'il y a encore égalité (!) c'est celui qui a bâti le plus de maisons dans Morisi qui est déclaré vainqueur.

VARIANTES :

Les joueurs peuvent essayer de prévoir quelles seront les villes qui deviendront les plus puissantes. Tous les joueurs indiquent sur une feuille de papier leur prédiction avec le nom des 3 villes par ordre de taille. Les papiers ne seront révélés qu'à la fin du jeu. On gagne 5 points par ville bien placée et 2 points si la ville est là mais pas à la bonne position ; vous ajoutez ces points (donc maximum 15) au reste de vos points.

Astuce : le moyen le plus aisé d'apprendre ce jeu est de jouer à 2 tout d'abord ! (*voir toutes les exceptions en italique et en rouge*)