

Le détente'housiasme Morpyam en 4 étapes

1

LANCER LES DÉS... FAIRE UNE FIGURE

Le Morpyam® se joue avec 5 dés. A chaque tour de jeu, le joueur dispose de 3 lancers maximum. Puis, il passe la main au joueur suivant.

L'objectif des lancers de dés est de réussir une des figures restée libre sur la grille de jeu : Brelan, Petite Suite, Sec, Appel, Full, Suite, Carré, Mini, Maxi ou Morpyam.



Le premier lancer se fait avec les 5 dés. Pour les deuxièmes et troisièmes lancers, le joueur choisit de un à cinq dés à relancer.

Le joueur peut arrêter de lancer les dés quand il a atteint la figure visée.

2

RÉUSSIR UNE FIGURE... POSER UN JETON

Pour poser un jeton sur une case de la grille de jeu, le joueur doit réussir la figure indiquée sur cette case.

Chaque case de la grille du jeu de Morpyam ne peut être recouverte que par un seul jeton.

Si aucune figure n'est réussie à l'issue des 3 lancers de dés, le joueur passe la main sans poser de jeton.

Stratégie! Le joueur a intérêt à se défaire le plus vite possible de tous ses jetons pour bénéficier de la PRIME de 1 point en fin de partie (cas d'une victoire aux points).



3

ALIGNER DES JETONS... DEPLOYER SA TACTIQUE

Chaque fois qu'un joueur aligne 3 jetons sur la grille de Morpyam, il marque 1 point.

Les jetons d'une même couleur peuvent être alignés en ligne, colonne ou diagonale.

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs a posé tous ses jetons ou qu'un KO a été réalisé (KO 5 jetons alignés ou KO R. D'Aversa)

PARTIE À 2 JOUEURS
5 jetons alignés, ou bien 2 Morpyam sur le même tour de jeu, c'est la victoire par KO!
BRAVO! La partie est terminée!
3 jetons alignés = 1 point
4 jetons alignés = 2 points

PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS
5 jetons alignés, ou bien 2 Morpyam sur le même tour de jeu, c'est la victoire par KO!
BRAVO! La partie est terminée!
3 jetons alignés = 1 point
4 jetons alignés = 3 points

4

GAGNER LA PARTIE PAR KO OU AUX POINTS

Au jeu de Morpyam, le joueur peut vaincre de 3 façons :

Victoire par **KO 5 jetons alignés**
Victoire par **KO R. D'Aversa**
Victoire **aux Points**

Une partie s'arrête, soit à l'issue d'un KO, soit lorsqu'un des joueurs pose son dernier jeton.

Victoire par KO 5 jetons alignés : La partie est gagnée lorsqu'un des joueurs parvient à aligner 5 jetons, en ligne, en colonne ou en diagonale!

Victoire par KO R. D'Aversa : La partie est gagnée pour le joueur qui, lors de son tour de jeu, réussit, 2 fois la figure MORPYAM. C'est un « KO R. D'Aversa »!

Victoire aux Points : Si aucun KO n'est survenu, la partie s'arrête lorsqu'un des joueurs a posé tous ses jetons. Celui-ci, bénéficie d'une prime de fin de partie (plus 1 point). On compte alors les points et le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité de points, la victoire est attribuée au joueur ayant posé tous ses jetons.

BRELAN



BRELAN



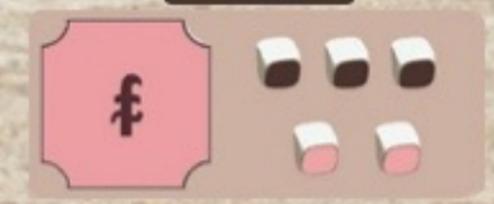
PETITE SUITE



SUITE



FULL



CARRE



MINI



MAXI

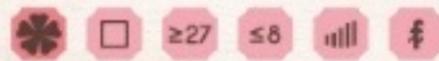


SEC



SI AU 1^{ER} LANCER DES 5 DÉS, ET SEULEMENT AU 1^{ER} LANCER

... une des 6 figures, MORPYAM ou CARRÉ ou MAXI ou MINI ou SUITE ou FULL sort, alors la case SEC peut être recouverte.



L'obtention d'un SEC ne permet pas de couvrir la case APPEL.

Un BRELAN, tout comme une PETITE SUITE, obtenus au 1er lancer des 5 dés ne permet pas de couvrir la case SEC.

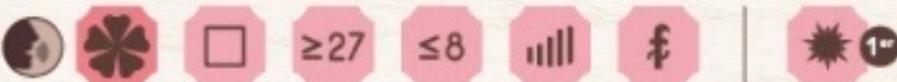


APPEL



AVANT TOUT LANCER DE DÉ(S), LE JOUEUR DÉCLAME HAUT ET FORT, LA FIGURE QU'IL ESPÈRE VOIR SORTIR, C'EST UN APPEL.

Avant d'effectuer son lancer, le joueur peut appeler une des FIGURES : MORPYAM, CARRÉ, MAXI, MINI, SUITE, FULL ou SEC.



Cas particulier : le SEC ne peut être appelé qu'avant le premier lancer.

Remarque : Le BRELAN ou la PETITE SUITE ne peuvent pas faire l'objet d'un APPEL.



Si la FIGURE appelée est réussie, le joueur est obligé de couvrir la case APPEL.

Si son APPEL n'est pas réussi, il peut continuer à appeler avant le lancer suivant.

ATTENTION! Si son APPEL n'est pas réussi au troisième et dernier lancer, il perd le bénéfice de toute éventuelle FIGURE précédente.

Et oui ! On ne peut pas jouer sur 2 tableaux !

MORPYAM



5 DÉS IDENTIQUES LE JOUEUR POSE UN PION ET REJOUÉ

MORPYAM est la combinaison de 5 dés la plus difficile à obtenir!

Le joueur place un jeton sur une case MORPYAM restée libre et il effectue un nouveau tour de jeu complet.

NB : si les 2 cases MORPYAM sont occupées, le joueur place son jeton sur une des autres figures obtenues au travers du MORPYAM.

Le MORPYAM peut être demandé par un APPEL.

Un MORPYAM obtenu au premier lancer permet le SEC.