

Morgenland

Un Jeu de Richard Breese

Tour de jeu : (toutes les égalités sont tranchées en faveur du premier dans l'ordre du tour de jeu)

- Chaque joueur, à tour de rôle, place 1 de ses jetons faces cachées sur 1 case du plateau (jusqu'à ce que tous les jetons des joueurs soient posés). Un joueur ne peut pas poser plus de 5 de ses pions dans une salle du palais, ni mettre de pion dans une grotte sans trésor.
- Case par case, en commençant par la grotte du Dragon Rouge, le Grand Vizir découvre les jetons des joueurs :
 - Dans les grottes des Dragons :**
 - Le joueur le plus fort gagne les trésors de la niche supérieure.
 - Le 2nd prend le contenu de la seconde niche, et ainsi de suite...
 - Dans la cité :**
 - Tente d'Aladin* : le joueur le plus fort pioche les 2 premiers sortilèges de la pile, les regarde, en choisit un et donne l'autre au 2nd joueur.
 - Maison du Djinn* : le joueur le plus fort peut utiliser 2 objets magiques ce tour-ci (au lieu d'un seul).
 - Marché* : le joueur le plus fort peut échanger 1 petit trésor contre 3 petits trésors quelconques.
 - Caravansérail* : le joueur le plus fort devient aussitôt le premier joueur du tour.
 - Dans le palais :**
 - Salle des gardes* : pour passer, les joueurs doivent avoir au moins 1 pion sur la case et payer en trésors la différence avec la force du garde.
 - Salles du palais* : . le prix de l'objet magique dépend de la force des joueurs ;
 - le joueur le plus fort commence : il doit payer autant de trésors que la valeur de sa force et avec 1 type de trésors par jeton ;
 - si le premier joueur ne veut pas acheter l'objet, c'est au joueur suivant d'acheter l'objet s'il le désire (à un prix différent).
- À la fin du tour, lorsque toutes les cases ont été décomptées, les joueurs reprennent leurs pions et les placent derrière leur écran.

$$3 = 1 + 1 + 1$$

Objets magiques :

- ✓ Un joueur ne peut utiliser qu'un seul objet magique par tour de jeu (sauf s'il était le plus fort à la *Maison du Djinn*).
- ✓ Les objets magiques utilisés sont placés devant l'écran (sauf le *tapis volant*), à la vue de tous. Ils sont repris en fin de tour.
- ✓ Différents effets des objets magiques :



Lampe d'Aladin
Permet d'utiliser des sortilèges.



Double astral
Un de vos pions compte double.



Tapis volant
Se pose sur une case et vaut un pion de valeur 3.



Contre-sort
Annule l'effet d'une carte sortilège.



Clef
Permet de passer la salle des gardes.



Parchemin
Permet d'être vainqueur de la partie en cas d'égalité.

Fin de la partie :

- ✓ La partie s'achève aussitôt que le dernier objet magique est acheté.
- ✓ Le vainqueur est celui qui possède le plus d'objets magiques (en cas d'égalité, ce sont les parchemins qui départagent les joueurs).

Aide de jeu réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Morgenland

Un Jeu de Richard Breese

Tour de jeu : (toutes les égalités sont tranchées en faveur du premier dans l'ordre du tour de jeu)

- Chaque joueur, à tour de rôle, place 1 de ses jetons faces cachées sur 1 case du plateau (jusqu'à ce que tous les jetons des joueurs soient posés). Un joueur ne peut pas poser plus de 5 de ses pions dans une salle du palais, ni mettre de pion dans une grotte sans trésor.
- Case par case, en commençant par la grotte du Dragon Rouge, le Grand Vizir découvre les jetons des joueurs :
 - Dans les grottes des Dragons :**
 - Le joueur le plus fort gagne les trésors de la niche supérieure.
 - Le 2nd prend le contenu de la seconde niche, et ainsi de suite...
 - Dans la cité :**
 - Tente d'Aladin* : le joueur le plus fort pioche les 2 premiers sortilèges de la pile, les regarde, en choisit un et donne l'autre au 2nd joueur.
 - Maison du Djinn* : le joueur le plus fort peut utiliser 2 objets magiques ce tour-ci (au lieu d'un seul).
 - Marché* : le joueur le plus fort peut échanger 1 petit trésor contre 3 petits trésors quelconques.
 - Caravansérail* : le joueur le plus fort devient aussitôt le premier joueur du tour.
 - Dans le palais :**
 - Salle des gardes* : pour passer, les joueurs doivent avoir au moins 1 pion sur la case et payer en trésors la différence avec la force du garde.
 - Salles du palais* : . le prix de l'objet magique dépend de la force des joueurs ;
 - le joueur le plus fort commence : il doit payer autant de trésors que la valeur de sa force et avec 1 type de trésors par jeton ;
 - si le premier joueur ne veut pas acheter l'objet, c'est au joueur suivant d'acheter l'objet s'il le désire (à un prix différent).
- À la fin du tour, lorsque toutes les cases ont été décomptées, les joueurs reprennent leurs pions et les placent derrière leur écran.

$$3 = 1 + 1 + 1$$

Objets magiques :

- ✓ Un joueur ne peut utiliser qu'un seul objet magique par tour de jeu (sauf s'il était le plus fort à la *Maison du Djinn*).
- ✓ Les objets magiques utilisés sont placés devant l'écran (sauf le *tapis volant*), à la vue de tous. Ils sont repris en fin de tour.
- ✓ Différents effets des objets magiques :



Lampe d'Aladin
Permet d'utiliser des sortilèges.



Double astral
Un de vos pions compte double.



Tapis volant
Se pose sur une case et vaut un pion de valeur 3.



Contre-sort
Annule l'effet d'une carte sortilège.



Clef
Permet de passer la salle des gardes.



Parchemin
Permet d'être vainqueur de la partie en cas d'égalité.

Fin de la partie :

- ✓ La partie s'achève aussitôt que le dernier objet magique est acheté.
- ✓ Le vainqueur est celui qui possède le plus d'objets magiques (en cas d'égalité, ce sont les parchemins qui départagent les joueurs).

Aide de jeu réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>