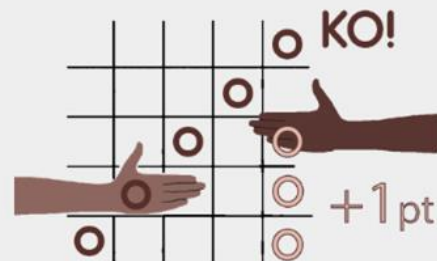


Morpyam



Règle du jeu

Pour l'emporter au Morpyam...
Dotez les dés
de votre belle humeur et de votre tactique!



**ALIGNEZ 5 jetons
pour gagner par KO**

ou **CONSTRUISEZ** la
victoire aux **POINTS**



5-30



2-4



5-117

Attaque, défense, anticipation..... Au Morpyam, chacun joue, sa chance jusqu'au bout!

Le détenthousiasme Morpyam en 4 étapes!

1 – LANCER LES DÉS FAIRE UNE FIGURE

- Le Morpyam ou Morpyam Flash 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 figure (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.

SE PRÉPARER À JOUER

à 2 joueurs -> 17 jetons / joueur

à 3 joueurs -> 11 jetons / joueur

à 4 joueurs -> 8 jetons / joueur



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. Voir figure avec 5 dés.
- 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 CONSTRUIRE LE KO MARQUER DES POINTS

- 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'il aligne 5 jetons (victoire par KO).

5 jetons alignés, c'est la victoire par KO.
BRAVO!

La partie est terminée!

PARTIE À 2 JOUEURS

3 jetons alignés = 1 point

4 jetons alignés = 2 points

PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS

3 jetons alignés = 1 point

4 jetons alignés = 3 points

VICTOIRE PAR KO

5 jetons alignés, c'est la victoire par KO.
BRAVO!

La partie est terminée!

On rejoue?

VICTOIRE AUX POINTS

Aucun joueur n'est parvenu à aligner 5 jetons...
La partie s'arrête lorsqu'un joueur a posé son dernier jeton.
On compte alors les points.

4 – GAGNER LA PARTIE PAR KO OU AUX POINTS

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

1. **Victoire par KO** : La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs parvient à aligner 5 jetons (en ligne, en colonne ou en diagonale). La victoire est emportée par et KO !
2. **Cas d'une victoire aux points** : Si aucun KO n'est survenu, la partie s'arrête lorsqu'un des joueurs a posé tous ses jetons. On compte alors les points et **ce joueur bénéficie de la prime de fin de partie = +1 point**. 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.**

FIGURE à réussir avec 5 dés pour couvrir d'un jeton une des 36 cases de la grille

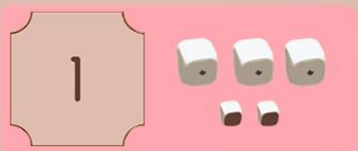
FIGURES BASSES : les 20 cases du tour de la grille.

1	2	3	4	6	
6	□	☀		≤8	5
5	🎲	≥27	☀	₣	1
3	₣	☀	≤8	🎲	2
4	≥27		☀	□	3
	1	2	6	5	4

2 cases Petite Suite et 18 cases Brelans (3 cases Brelans de 1; 3 cases Brelans de 2; ...; 3 cases Brelans de 6)

BRELAN

3 dés identiques parmi 5 dés



Le BRELAN ne peut pas faire l'objet d'un APPEL.
Un BRELAN obtenu au premier lancer n'est pas un SEC



Brelan d'As



Petite Suite avec 2, 3, 4 et 5

PETITE SUITE

4 dés qui se suivent parmi 5 dés



La PETITE SUITE ne peut pas faire l'objet d'un APPEL.
Une PETITE SUITE obtenue au premier lancer n'est pas un SEC

FIGURES HAUTES :

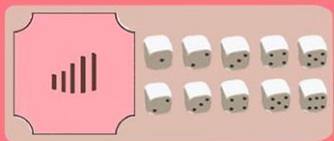
les 16 cases centrales de la grille.

1	2	3	4	6	
6	□	☀		≤8	5
5	👉	≥27	☀	₣	1
3	₣	☀	≤8	👉	2
4	≥27		☀	□	3
	1	2	6	5	4

2 cases Suite; 2 cases Full; 2 cases Carré; 2 cases Mini; 2 cases Maxi; 2 cases Morpyam; 2 cases Sec; 2 cases Appel

SUITE

5 dés qui se suivent (Grande Suite)



La SUITE peut faire l'objet d'un APPEL.
Une SUITE obtenue au premier lancer permet le SEC



Suite avec 2, 3, 4, 5, 6



Full des 3 par les 5

FULL

Un brelan + une paire



Le FULL peut faire l'objet d'un APPEL.
Un FULL obtenu au premier lancer permet le SEC

MAXI

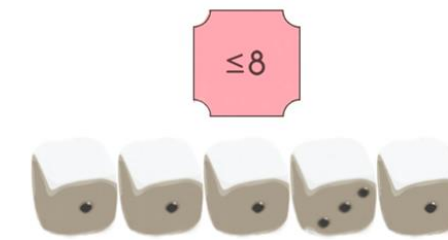
La somme des dés doit être supérieure ou égale à 27



Le MAXI peut faire l'objet d'un APPEL.
Un MAXI obtenu au premier lancer permet le SEC



$6 + 6 + 5 + 6 + 5 = 28$
 $28 \geq 27$



$1 + 1 + 1 + 3 + 1 = 7$
 $7 \leq 8$

MINI

La somme des dés doit être inférieure ou égale à 8



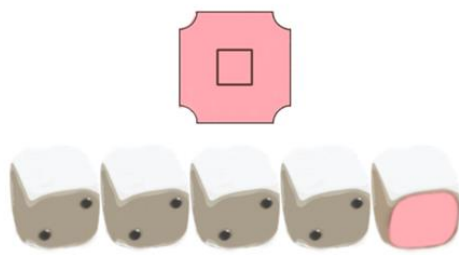
Le MINI peut faire l'objet d'un APPEL.
Un MINI obtenu au premier lancer permet le SEC

CARRÉ

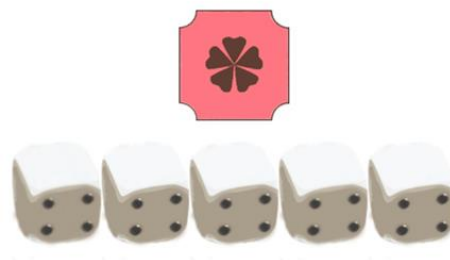
4 dés identiques parmi 5 dés



Le **CARRÉ** peut faire l'objet d'un **APPEL**.
Un **CARRÉ** obtenu au premier lancer permet le **SEC**.



Carré de 2



Un MORPYAM de 4

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 le joueur 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 faire l'objet d'un **APPEL**.
Un **MORPYAM** obtenu au premier lancer permet le **SEC**.

SEC

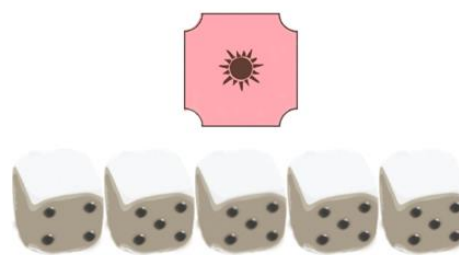
Quand au 1er lancer des 5 dés, et seulement au 1er lancer, une des 6 **FIGURES** suivantes sort : **MORPYAM, CARRÉ, MAXI, MINI, SUITE** ou **FULL**.



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

Un **BRELAN** ou une **PETITE SUITE** obtenus au 1er lancer des 5 dés ne permettent pas de couvrir la case **SEC**.

Remarque : Pour l'exemple donné, le joueur peut aussi choisir de couvrir une des cases **CARRÉ** ou **BRELAN** de 5 restée libre.



Exemple ici, un CARRÉ de 5 obtenu au 1er lancer permet de poser un jeton sur la case SEC



Exemple 1 (valable avant le 1er, 2ème ou 3ème lancer) :
Le joueur prononce sur un ton fort et clair: «**J'APPELLE UN CARRÉ**»

Exemple 2 (seulement valable avant le 1er lancer...) :
Le joueur déclame haut et fort : «**J'APPELLE UN 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** parmi :

MORPYAM, CARRÉ, MAXI, MINI, SEC, SUITE ou **FULL**.
Cas particulier de l'APPEL du SEC : 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 !

Le comptage de points

> Puisque personne n'a gagné par KO en alignant 5 jetons, il faut compter les points de chaque joueur pour déterminer le gagnant.

à 2 ou 3 ou 4 joueurs :
3 jetons alignés marquent 1 point

> Pour compter facilement les points sans en oublier, il est aisé de procéder par 4 balayages :

- un balayage vertical
- un balayage horizontal
- un balayage selon une première diagonale
- un balayage selon la deuxième diagonale

à 3 ou 4 joueurs :
4 jetons alignés pour 3 points (bonus!)

> N'oubliez pas le point de prime bonus pour le joueur qui met fin à la partie en posant son dernier jeton...

> En cas d'égalité de points, c'est le joueur qui s'est défait de tous ses jetons qui gagne la partie!

Fair-Play Morpyam

> Pour déterminer qui commence la partie, chacun des joueurs lance un dé, le joueur qui obtient le plus grand tirage commence.

> Le joueur recommence son dernier lancer si, un ou plusieurs dés sortent de la piste ou sont dits cassés.

> Si lors d'un lancer, une collision modifie la valeur d'un ou plusieurs dés, le joueur perd son tour et ne pose aucun jeton.

> Un jeton est définitivement joué sur la grille dès que le contact entre le doigt du joueur et son jeton a été rompu.

> Le joueur a la possibilité de se déclarer forfait et de sortir du jeu, s'il convient qu'il ne pourra plus gagner la partie.

> A la fin d'une ou de plusieurs parties de Morpyam... Proposition de Yasmine L. (6 ans !): Le joueur ou les joueurs ayant perdu, se doivent, avec le sourire de préférence, de ranger tous les éléments du jeu de Morpyam!