

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

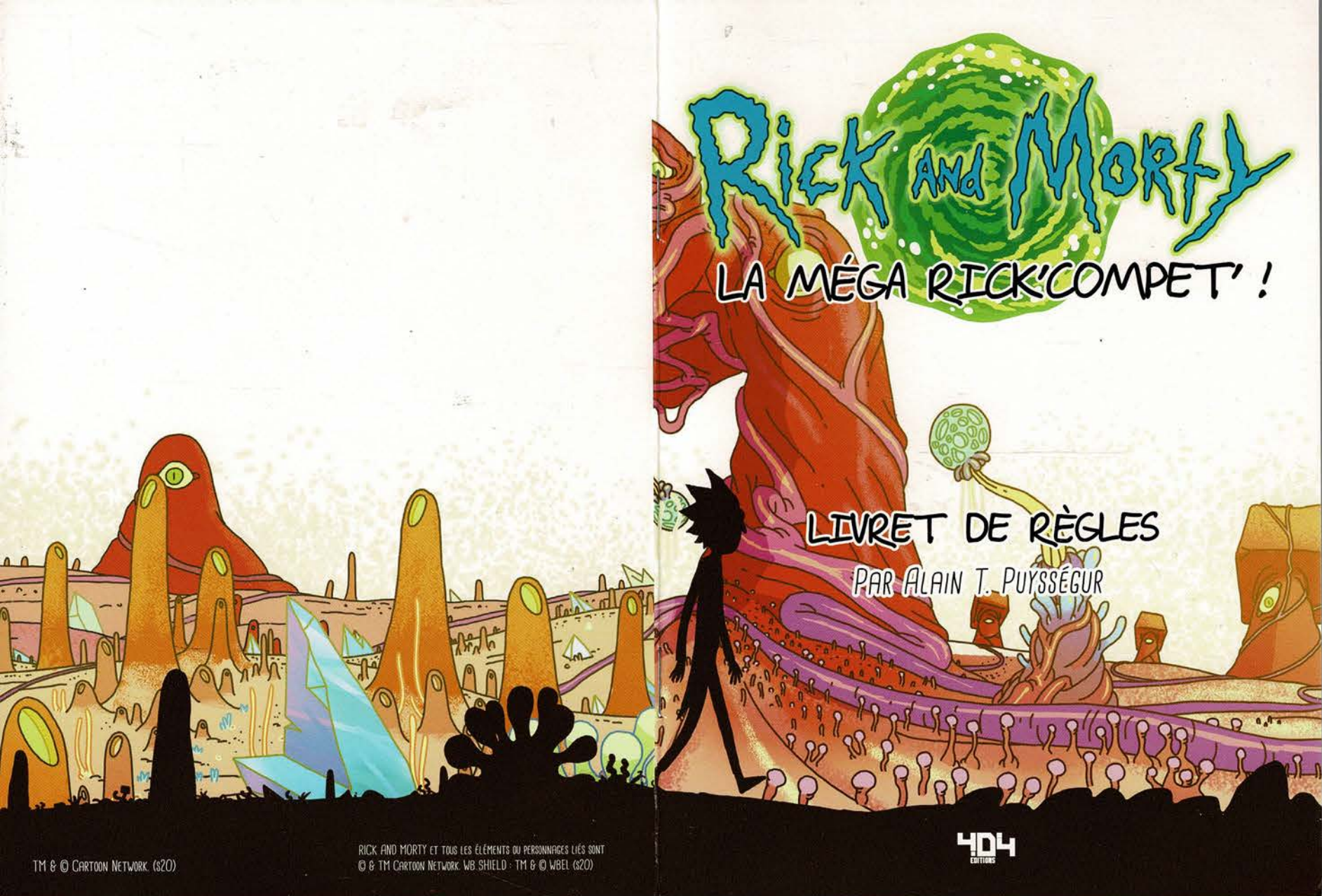
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Rick and Morty

LA MÉGA RICK'COMPET' !

LIVRET DE RÈGLES

PAR ALAIN T. PUYSSÉGUR

Rick and Morty

LA MÉGA RICK'COMPET' !

LIVRET DE RÈGLES

PAR ALAIN T. PUYSSÉGUR

404
EDITIONS

www.404-editions.fr
Un département d'Édi8
92 avenue de France, 75013 Paris

©2020, 404 éditions.

Un jeu créé par Alain T. Puységur
Maquette couverture et intérieure : Romain Poiré

À partir de 16 ans.

[adult swim]

RICK AND MORTY et tous les éléments ou personnages liés
sont © & TM Cartoon Network. WB SHIELD : TM & © WBEI. (s20)

ISBN : 979-1-0324-0395-2
Dépôt légal : octobre 2020.

Achévé d'imprimer en septembre 2020.
Imprimé par GNG en Chine.

On est dimanche matin. Rick a décidé de réunir Morty, Summer, Beth, Jerry, Monsieur Boîte à caca et Condorman. Après avoir bu une lampée de sa flasque, Rick pose un objet métallique sur la table basse du salon et monte sur celle-ci pour que tout le monde l'entende bien :

« Ok écoutez-moi ! Morty, sors ça de ton nez c'est (BURP)dioactif. Hier soir j'ai eu une idée géniale ! Le genre d'idée qu'on n'a qu'une fois dans sa vie et pour laquelle il faut être complètement torché ! Mais moi, j'étais totalement sobre, hein ! Morty ! Je te dis de lâcher ce (BURP)tair de truc ! Donc hier je me suis dit que, vu que vos vies insipides n'avaient pas le moindre sens, il fallait que je les pimente un peu. Du coup, j'ai mis au point une super méga (BURP)pétition pour qu'on s'éclate tous comme des malades aujourd'hui : la Rick'Compét' ! Ça en jette hein ? J'ai trouvé le nom tout seul ! Je veux que vous alliez me chercher quatre machins.

Je vous connais alors je sais qu'il faut vous motiver un peu ! Vous voyez ce petit cube là - bon, vous ferez gaffe parce que y a encore de la morve de Morty dessus (Morty rassure-moi, c'est bien de la morve ?) - il exaucera le vœu de celui qui remportera la compétition. C'est (BURP)niaf, non ?? Bon par contre, il est aussi possible que je me sois gourré et qu'en fait ce soit une bombe capable de faire exploser la planète... Le monde compte peut-être sur nous, vous voyez ! Enfin, vous, pas moi, je crois qu'il faut... que... je... »

Rick s'effondre sur la table, plusieurs canettes d'alcool s'échappent des poches intérieures de sa veste, ainsi qu'une note explicative où il est écrit « Les règles de la MÉGA RICK'COMPÉT' ». Le papier est imbibé d'alcool.



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 pions de personnages
- 1 sablier
- 1 dé
- 200 cartes
 - 6 cartes Personnage
 - 4 cartes Pistoportail
 - 16 cartes Machin
 - 54 cartes Pas de panique !
 - 120 cartes Questions, dont 20 Mini Compet'
- 1 livret de règles

PRINCIPE DE LA MÉGA RICK'COMPET'

Plusieurs équipes s'affrontent pour récupérer quatre objets dans quatre mondes différents. Pour cela, elles doivent répondre à des questions sur l'univers de Rick et Morty. Lorsqu'une équipe possède les quatre objets, elle doit se rendre au centre du plateau, dans la Citadelle des Ricks, où elle répond à une ultime question pour remporter la partie.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez les pions de chaque équipe sur la planète Terre.
3. Distribuez à chaque équipe la carte de leur personnage ainsi qu'une carte Pistoportail. La carte Pistoportail doit être placée avec la face grisée visible.

4. Séparez les cartes Questions et Pas de panique ! Formez des piles distinctes et préalablement mélangées à côté du plateau de jeu.
5. Pour chaque Machin, formez quatre tas que vous placez à côté du plateau de jeu.
6. Munissez-vous de feuilles de papiers et de crayons.

Vous êtes prêts à vous lancer dans la Méga Rick'Compet' !



BUT DU JEU

Chaque équipe doit récupérer les Machins demandés par Rick. Un Machin se trouve sur chacun des quatre mondes présents sur le plateau.



Une fois qu'une équipe possède les quatre Machins, elle doit se rendre à la Citadelle des Ricks grâce à un portail. Là, il lui faut répondre à une ultime question pour remporter la partie.



COMMENT JOUER ?

L'équipe dont le joueur a regardé le plus récemment un épisode de *Rick et Morty* commence.

Un tour se déroule toujours de la même façon :

L'équipe dont c'est le tour commence par répondre à une question que lui pose un adversaire. Pour cela, ce dernier tire une carte dans le tas Questions, lit l'énoncé correspondant à la couleur de la case où se trouve le pion de l'équipe (sur la planète Terre, dans les quatre mondes et dans la Citadelle, l'équipe choisit sa couleur) puis retourne le sablier. Les joueurs de l'équipe tente de trouver la réponse.

On ne lance pas le dé au début du tour, mais à la fin !

- Si l'équipe donne la bonne réponse, elle lance le dé pour avancer sur le plateau dans le sens qu'elle souhaite. Si elle tombe sur la face Pas de panique (voir p.13), elle pioche une carte du tas concerné et applique son effet si c'est un Événement ou la conserve si c'est un Objet.
- Si l'équipe ne trouve pas la réponse, elle reste sur place.

La carte Questions est ensuite placée dans la défausse à côté du tas Questions. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le tas, la défausse est mélangée et constitue un nouveau tas.

C'est au tour de l'équipe suivante.

Lorsqu'une équipe se déplace sur la case de l'un des quatre mondes (Monde cul, Dimension 35C, Monde Géant,

Histoire de bien vous mettre la honte, j'ai fait en sorte que certaines cartes Questions vous pousse à dessiner. Vous allez devoir faire deviner des trucs avec vos talents d'artiste. Voyez ça comme un hommage à Léon le crayon !



Une équipe ne peut pas obtenir plusieurs exemplaires d'un même Machin.

Dès qu'une équipe a réuni les quatre Machins demandés par Rick, elle doit utiliser son pistoportail pour emprunter un portail et se rendre dans la Citadelle des Ricks au centre du plateau. Là, elle affronte une ultime question, dont elle choisit la couleur. Si elle répond juste, elle remporte la partie, sinon, elle retente sa chance au tour suivant.

CARTES QUESTIONS « MINI COMPET' ! »

Dans la pile Questions, certaines cartes sont spéciales et s'adressent à l'ensemble des joueurs : ce sont les cartes « MINI COMPET' ! ».

Celui qui l'a piochée pose la question qui y figure – ou dessine

Gazorpazorp), elle peut s'arrêter. Elle choisit la couleur sur laquelle elle va être interrogée par un adversaire.

Si elle trouve la bonne réponse, elle récupère le Machin du monde concerné. Sinon, elle reste sur place et pourra retenter sa chance au tour suivant.

Votre pistoportail est déchargé ?
Continuez de répondre à des questions jusqu'à le recharger !



ce qui est inscrit – à l'ensemble des équipes et retourne le sablier.

La première équipe à donner la bonne réponse remporte la MINI COMPET'. Si elle le souhaite, elle peut lancer le dé pour déplacer le pion de son équipe dans le sens qu'elle veut. Si elle tombe sur la face **Pas de panique**, elle pioche une carte du tas concerné et applique son effet si c'est un événement ou la conserve si c'est un objet.

On reprend ensuite normalement le tour de jeu et une nouvelle carte Questions est piochée pour l'équipe dont c'est le tour.

CARTES PERSONNAGE

Chaque équipe possède devant elle une carte Personnage représentant Beth, Summer, Jerry, Morty, Condorman ou Mr. Boîte à caca.

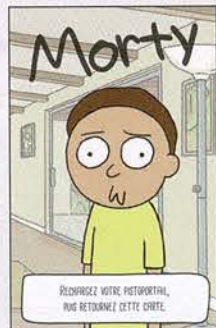


Au recto de ces cartes se trouve le personnage de « bonne humeur » ainsi qu'une capacité unique. Au verso, il y a une version de « mauvaise humeur » ainsi qu'une consigne.

Au début de la partie, la face « bonne humeur » est visible.

Au cours de son tour, une équipe peut utiliser la capacité de son personnage. Si elle le fait, elle retourne alors la carte face « mauvaise humeur ». Pour retrouver

la bonne humeur de son personnage et utiliser à nouveau sa capacité, l'équipe doit suivre l'instruction sur la face « mauvaise humeur », c'est-à-dire **patienter deux tours**.



BONNE HUMEUR



MAUVAISE HUMEUR

LE PISTOPORTAIL

Chaque équipe possède un pistoportail.

Lorsque le pion d'une équipe se déplace sur une case mitoyenne à un portail, elle peut utiliser son pistoportail – et ce même si elle pouvait encore avancer. Elle se rend ainsi sur n'importe quelle autre case à côté de laquelle figure un portail. Il y en a quatre sur le plateau, sans compter celui qui permet d'accéder à la Citadelle.



Utiliser le pistoportail pour emprunter un portail n'est pas considéré comme un déplacement.

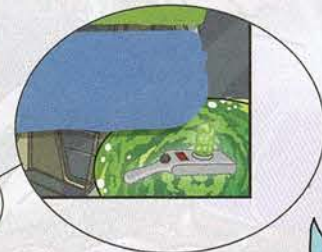
Une fois le portail passé, l'équipe ne peut plus déplacer son pion durant ce tour. La question du tour lui est alors posée normalement.

Utiliser le pistoportail le recharge. Lorsqu'une équipe s'en sert, elle doit donc le retourner.



PISTOPORTAIL CHARGÉ PISTOPORTAIL DÉCHARGÉ

Pour recharger le pistoportail, l'équipe doit répondre correctement à la question d'une carte où figure un pistoportail. Elle retourne alors la carte Pistoportail face « chargée ».



Au début de la partie, le pistoportail est déchargé.

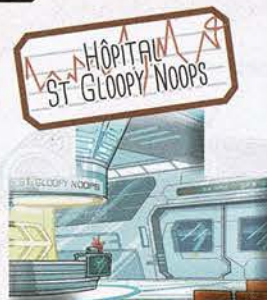
Franchement, je pouvais pas vous donner un pistoportail aussi efficace que le mien. Vous imaginez ? Vous auriez fait n'importe quoi, surtout Jerry ! Bref, utilisez-le intelligemment. Il peut vous faire gagner un temps de dingue !



Attention, n'oubliez pas que le seul moyen de vous rendre à la Citadelle des Ricks, et donc d'affronter l'ultime question, c'est le pistoportail.

BLIPS AND CHITZ, PRISON FÉDÉRALE GALACTIQUE ET HÔPITAL ST GLOOPY NOOPS

Durant la partie, une équipe peut se retrouver chez **Blips and Chitz**, dans la **Prison fédérale galactique** ou dans l'**Hôpital St Gloopy Noops** à cause d'une carte **Pas de panique**. Elle place alors son pion sur le lieu concerné.



À son tour, l'équipe peut tenter de sortir de cet endroit. Pour cela, elle a le choix entre :

- Répondre juste à une question choisie au hasard ;
- Lancer le dé et obtenir le résultat indiqué sur le plateau (tombez sur la face **Pas de panique** libère automatiquement l'équipe, mais elle ne pioche pas de carte Pas de panique)

Une équipe est automatiquement libérée au début du troisième tour.

Lorsqu'elle est libérée, une équipe place son pion sur la case se trouvant devant le lieu dont elle s'est échappée.

LES CARTES PAS DE PANIQUE !

Lorsqu'une équipe lance le dé et qu'elle tombe sur la face **Pas de panique**, elle pioche immédiatement une carte de la pile concernée et la lit à voix haute.



Vous avez vu la série comme moi, non ? Alors vous savez qu'il est préférable de passer le moins de temps possible dans au moins deux de ces endroits. L'un grouille de microbes écerclés tandis que l'autre est à vous rendre dingue ! Pour le dernier, n'espérez même pas battre mon score à Roy !



- S'il s'agit d'un Événement, elle applique son effet.
- S'il s'agit d'un Objet, elle le conserve face visible, devant elle.

Ces cartes peuvent être bénéfiques ou non à l'équipe.

Ensuite, l'équipe ne relance pas le dé et termine son tour.

Une fois utilisées ou leur effet appliqué, les cartes **Pas de panique** rejoignent la défausse à côté du tas. Lorsque le tas est vide, la défausse est mélangée et constitue un nouveau tas.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'une équipe, après avoir récolté les 4 machins demandés par Rick, se rend dans la Citadelle des Ricks et répond correctement à une ultime question.

Si elles le souhaitent, les autres équipes peuvent continuer à jouer pour départager leurs talents.

Relax ! Dans la vie il n'y a pas trente-six mille raisons de paniquer. Des fois tu trouves un objet super utile et à d'autre moment c'est la méga tuile. Les lois de l'univers sont comme ça. J'y peux rien, t'y peux rien, personne n'y peut rien. Oh putain qu'est-ce que c'est que ce truc ??? Barrez-vous ! Barrez-vous !



WWW.404-EDITIONS.FR



404 éditions



@404éditions



@404éditions



snap404éditions

