



Ces règles sont une version adaptée de Morph, spécialement conçue pour le pack d'initiation. Elles vous permettent de jouer immédiatement avec le contenu de la boîte, sans préparation ni construction complexe de deck. La version complète du jeu propose davantage de cartes, de règles avancées et la possibilité d'améliorer les decks existants ou de créer ses propres decks.

### Règles du pack d'initiation

Morph est un jeu de cartes de stratégie, dans lequel chaque joueur construit un deck de 24 cartes avant de commencer la partie. Avec ce pack d'initiation, vous pouvez créer un deck immédiatement en choisissant deux factions parmi les quatre proposées (Violet, Gris, Jaune, Rouge), puis en mélangeant leurs 12 cartes respectives pour former votre deck. Si le texte d'une carte entre en contradiction avec les règles générales, le texte de la carte l'emporte toujours sur la règle générale.

### But du jeu

Le but du jeu est de faire tomber les points de vie de son adversaire à 0, c'est-à-dire de vider son deck, puisqu'une carte représente un point de vie. La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur doit piocher une carte alors que son deck est vide : son adversaire remporte alors la partie.

### Matériel

Le pack d'initiation contient tout le nécessaire pour jouer en solo ou à deux : 48 cartes Créature (12 par faction : Violet, Gris, Jaune, Rouge), 6 cartes Prodige, 2 playmats en papier, 1 livret de règles, 50 sleeves opaques noires.

Avant votre première partie, insérez toutes les cartes dans les sleeves fournies. En plus de protéger les cartes, cela évite que l'illustration dépunçable ne se retire accidentellement lors d'une mauvaise manipulation.

Chaque carte peut être personnalisée : son illustration peut être dépunçée et remplacée en glissant derrière une autre carte de taille standard (63 x 88 mm), provenant de n'importe quel autre jeu de cartes.

Les cartes disposent d'un recto et d'un verso. Chaque joueur est libre de choisir le côté qui lui offre le meilleur confort de jeu, selon s'il est droitier ou gaucher.

Dans Morph, le deck d'un joueur est à la fois ses points de vie, les Créatures qu'il va invoquer et le Mana qu'il va créer. Il n'y a besoin d'aucun autre matériel supplémentaire pour jouer, seulement des cartes et des sleeves fournies dans ce pack d'initiation.

### Mise en place

1. Dépliez les tapis de jeu en papier et disposez-les soit face à face, soit côte à côte. Pour une première partie, il est recommandé de les placer côte à côte afin que les cartes soient orientées dans le même sens pour les deux joueurs. Ce choix n'a aucune incidence sur le gameplay, il concerne uniquement le confort de jeu.
2. Chaque joueur choisit deux factions parmi les quatre disponibles (Violet, Gris, Jaune, Rouge).
3. Chaque joueur prend les 12 cartes Créature de chacune de ses deux factions et les mélange pour former un deck personnel de 24 cartes.
4. Chaque combinaison de deux couleurs correspond à un seul Prodige. Chaque joueur sélectionne le Prodige associé à ses deux factions et le place à l'emplacement prévu sur son tapis de jeu (voir visuel de mise en place).
5. Chaque joueur mélange son deck et le place face cachée à l'emplacement dédié sur son tapis de jeu (voir visuel de mise en place).
6. Chaque joueur pioche 4 cartes pour constituer sa Main de départ.

Afin de déterminer qui joue en premier, chaque joueur choisit secrètement une carte dans sa Main. Les joueurs révèlent simultanément les cartes qu'ils ont choisies. Le joueur dont la carte a la valeur de puissance la plus élevée (indiquée tout en bas de la carte) devient premier joueur. Les cartes ainsi révélées sont ensuite placées dans les Zones de Mana respectives des joueurs. Chaque joueur pioche immédiatement une carte afin de compléter sa Main et revenir à 4 cartes. En cas d'égalité, on répète l'opération jusqu'au départ. Le deuxième joueur bénéficie d'une réduction de 1 Mana sur la première carte qu'il invoque pendant la partie, quel que soit le tour où il réalise sa première Invocation.

Le Champ de bataille englobe les Zones d'Invocation des deux joueurs. Chaque joueur peut placer des Morphs dans sa propre Zone d'Invocation. Les Morphs représentent les Créatures invoquées.

Deux lignes d'affrontement traversent les Zones d'Invocation des joueurs. Dans une Zone d'Invocation, un joueur ne peut pas disposer plus de quatre Créatures sur une même ligne d'affrontement. Chaque joueur peut donc avoir au maximum huit Créatures dans sa Zone d'Invocation.



### Mise en place classique face à face



### Mise en place alternative côte à côte



## Les cartes Prodiges

Le Prodiges représente le héros que vous incarnez et qui dirige le combat. Il définit les deux couleurs de faction autorisées pour votre deck et dispose d'un Pouvoir prodigieux. Le Pouvoir d'un Prodiges peut être utilisé lors de la Phase d'Invocation en payant son coût en Mana et en inclinant la carte.

## Les cartes Morph

Chaque carte de votre Deck est une Créature. Une Créature possède un coût en Mana (icône bleue), une valeur d'Attaque (icône rouge) et une valeur de Défense (icône jaune). Une Créature reste en jeu tant qu'elle n'est pas détruite ou dissipée.

Lorsqu'une Créature est détruite, elle est placée dans la Défausse de son propriétaire. Lorsqu'une Créature inflige des dégâts au Deck adverse, elle se dissipe ; c'est-à-dire qu'elle retourne en dessous du Deck de son propriétaire.

Les Créatures disposent de capacités spéciales : une ou deux en fonction de la rareté de la carte. Ces effets sont variés et se déclenchent à différents moments, comme l'indiquent les textes sur les cartes. Si deux effets sont censés se déclencher en même temps, c'est le joueur qui définit l'ordre d'activation. De manière générale, si les conditions pour qu'un effet s'active ne sont pas remplies, il ne se passe rien. D'autre part, un effet ou un bonus accordé à une carte se maintient sur l'intégralité du tour du joueur et s'estompe à la fin de celui-ci.

**Coût :** le nombre de cartes Mana à incliner pour jouer une carte.

**Attaque :** le nombre de dégâts que la Créature inflige lorsqu'elle attaque.

**Défense :** le nombre de dégâts qu'il faut infliger à la Créature pour la détruire.

**Capacité :** effet spécial inscrit sous la forme d'un texte et d'une icône.

**Faction :** l'icône qui rappelle l'appartenance de la carte à une faction.

**Puissance :** valeur qui indique la force et le potentiel d'une carte.

**Rareté :** symbole et couleur métallisée qui désignent le niveau de rareté.

**Nom :** nom de la carte.

**ASSIMILATION**  
Quand cette carte doit être détruite, mettez-la dans votre Zone de Mana ou lieu de votre Défausse.

**CARNAGE**  
Quand cette carte détruit une créature lors de sa première attaque, elle doit attaquer une seconde fois.

ils arrivent par dizaines, imprévisibles, impossibles à contenir, impossibles à stopper.

CREATURE

5/5

## Déroulement du jeu

La partie se joue en une succession de tours alternés. Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur actif. Chaque tour de joueur se décompose en quatre phases : Mana, Invocation, Assaut et Repos.

## 1. Phase de Mana

Le joueur actif doit choisir une carte de sa Main et la placer face cachée, redressée, dans sa Zone de Mana. Dès qu'un joueur a moins de quatre cartes en Main, il pioche immédiatement pour compléter sa Main.

La carte de Mana ainsi posée pourra être utilisée lors de la phase d'Invocation de ce tour. Les cartes de Mana restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Un joueur aura donc de plus en plus de cartes de Mana au fur et à mesure de la progression de la partie.

Les cartes placées en Mana ne peuvent plus être consultées, sauf si une capacité ou un Pouvoir prodigieux le permet.

## 2. Phase d'Invocation

Le joueur actif peut incliner une ou plusieurs de ses cartes de Mana pour générer 1 point de Mana par carte inclinée. Ce Mana permet :

- d'invoquer des Créatures depuis sa Main vers sa Zone d'Invocation, sur la ligne de son choix ;
- ou d'activer le Pouvoir de son Prodiges.

Lorsqu'une Créature est invoquée, elle est placée face visible sur l'une des deux lignes du joueur actif, au plus proche du Front et à la suite des Créatures déjà présentes sur la ligne. Une Créature invoquée arrive en jeu inclinée (90°), ce qui signifie qu'elle ne peut pas attaquer ce tour-ci. Il est interdit de placer une Créature sur une ligne contenant déjà quatre Créatures.

Après chaque Invocation, le joueur doit piocher immédiatement une carte pour avoir de nouveau quatre cartes en Main. Un joueur peut invoquer plusieurs Créatures pendant cette phase, dans la limite de son Mana disponible. Il peut aussi choisir de ne rien invoquer.

Le Pouvoir du Prodiges peut être activé à n'importe quel moment de la phase d'Invocation, à condition d'en payer le coût et d'incliner la carte Prodiges.

## 3. Phase d'Assaut

La phase d'Assaut est unilatérale : seules les Créatures du joueur actif attaquent. Toutes les Créatures redressées du joueur doivent attaquer, dans un ordre précis :

- d'abord celles de la même ligne que le Prodiges, de la plus éloignée du Front à la plus proche ;
- puis celles de l'autre ligne, de la plus éloignée du Front à la plus proche.

Une Créature attaque toujours la Créature adverse la plus proche sur sa ligne. Si aucune Créature adverse n'est présente sur la ligne, elle attaque directement le Deck de l'adversaire. Après avoir attaqué, inclinez la Créature (90°) pour indiquer qu'elle est désormais inactive.

Lorsqu'une Créature subit, lors d'une même phase d'Assaut, un nombre de dégâts cumulés égal ou supérieur à sa valeur de Défense, elle est détruite. Les dégâts excédentaires sont ignorés. La Créature ainsi détruite est placée face visible sur la Défausse de son propriétaire. Si plusieurs Créatures sont détruites simultanément, elles sont mises dans la Défausse dans le même ordre que celui de la phase d'Assaut du joueur attaqué.

Si la destruction d'une Créature crée un espace vide dans la ligne, les Créatures situées derrière avancent vers le Front afin de le combler. À la fin de la phase d'Assaut, toutes les Créatures encore en jeu récupèrent leur Défense complète. Une Créature attaquée ne riposte pas.

Lorsqu'une Créature attaque directement le Deck adverse (parce qu'aucune Créature adverse n'est là pour bloquer l'attaque), l'adversaire défausse autant de cartes du dessus de son Deck (une par une) que la valeur d'Attaque de la Créature. Cette Créature est alors immédiatement dissipée : elle est remplacée sous le Deck de son propriétaire.

## 4. Phase de Repos

À la fin du tour, toutes les cartes inclinées du joueur actif sont redressées : ses Créatures, ses cartes de Mana et sa carte Prodiges.

## Fin de la partie

Si un joueur doit piocher une carte alors que son Deck est vide, que ce soit pendant son tour ou celui de son adversaire, la partie s'arrête immédiatement. Ce joueur perd la partie.

## Glossaire

- **Morph** : Créature jouée sur le Champ de bataille. Elle possède une Attaque, une Défense, un coût de Mana, ainsi qu'une ou plusieurs capacités selon la rareté de la carte.
- **Prodiges** : carte principale du joueur, représentant son héros. Elle détermine les couleurs du Deck et offre un Pouvoir activable.
- **Invoquer** : placer une Créature depuis sa Main sur le Champ de bataille.
- **Incliner** : tourner une carte de 90°, la rendant ainsi inactive.
- **Dissiper** : retirer une Créature du Champ de bataille et la replacer sous le deck de son propriétaire, généralement après une attaque directe sur le deck d'un joueur.
- **Champ de bataille** : espace qui englobe les deux Zones d'Invocation.
- **Zone de Mana** : endroit où sont placées les cartes face cachée pour générer du Mana.
- **Zone d'Invocation** : espace du Champ de bataille où le joueur peut invoquer ses Créatures.
- **Front** : ligne centrale séparant les deux Zones d'Invocation des joueurs.

## Univers

L'humanité a transcendé les limites de la chair et du temps. Par la méditation profonde et de la projection psychique, elle a développé un pouvoir unique : la Morphogénèse. Ce pouvoir a permis à certains humains de matérialiser par la pensée des créatures tangibles : les Morphs. Les six premiers maîtres de Morphogénèse créèrent des êtres fabuleux issus de leurs rêves ou de leurs peurs. Mais face à des visions opposées quant au devenir des Morphs, les six grands maîtres entrèrent en conflit. Une grande assemblée fut convoquée, chacun cherchant à prouver la supériorité de sa philosophie à travers une démonstration de pouvoir. La concentration extrême d'énergie mentale engendra alors un cataclysme : la Fracture, qui déchira la barrière entre l'imaginaire et le réel. Cet événement marqua profondément l'humanité. Pour éviter qu'un tel cataclysme ne se reproduise, une règle fut imposée : tout nouveau Prodiges de la Morphogénèse doit désormais adhérer à deux factions différentes afin de s'ouvrir aux visions des autres et ne pas reproduire les erreurs du passé.

## Mode Solo

Morph peut également se jouer en affrontant l'Ombre, qui simule le rôle d'un adversaire. Les règles générales s'appliquent, à l'exception des points suivants :

### Comportement de l'Ombre

Le Prodiges de l'Ombre est toujours inactif et son Pouvoir prodigieux ne peut jamais être utilisé. Son deck fait à la fois office de Main et de Deck. Toutes les capacités de ses Créatures s'appliquent automatiquement, au moment indiqué (arrivée en jeu, attaque, destruction, etc.), sans qu'aucun choix ne soit effectué. Lorsqu'une capacité contient le mot-clé « peut », elle est également appliquée automatiquement avec l'Ombre.

### Début de partie

En mode solo, c'est toujours le joueur qui commence. Avant de commencer la partie, le joueur choisit une carte de sa main et la pose dans sa Zone de Mana. Puis, le joueur commence la partie avec sa première Phase de Mana.

### Phase de Mana

L'Ombre ne dispose pas de Phase de Mana et ne pose donc jamais de cartes en Zone de Mana lors de cette phase. Au début de son tour, elle gagne automatiquement un point de Mana pour chaque carte présente dans toutes les Zones de Mana, y compris celles du joueur, ainsi qu'un point de Mana supplémentaire pour chaque Créature se trouvant dans la Zone d'Invocation du joueur.

### Phase d'Invocation

Lors de sa Phase d'Invocation, l'Ombre révèle des cartes du dessus de son deck une à une et les place directement en jeu. Les cartes sont posées d'abord sur la ligne de son Prodiges, puis sur l'autre ligne en alternant, jusqu'à atteindre ou dépasser le montant de Mana dont elle dispose pour ce tour. Lorsqu'elle révèle une carte qui fait dépasser son montant de Mana, l'Ombre invoque cette dernière créature puis sa phase d'Invocation prend fin.

### Phase d'Assaut

La Phase d'Assaut de l'Ombre se déroule de la même manière que celle d'un joueur classique : toutes ses Créatures redressées attaquent dans l'ordre habituel.

### Condition de fin de partie

Si l'Ombre doit piocher alors que son deck est vide, deux situations sont possibles. Si cela se produit pendant le tour du joueur, la partie s'achève immédiatement et le joueur remporte la victoire. Si cela se produit pendant le tour de l'Ombre, celle-ci termine son tour en résolvant sa Phase d'Assaut avant de perdre, sauf si le joueur succombe à cette ultime attaque.

### Score

En fin de partie, le nombre de cartes restantes dans le deck du joueur détermine le niveau de victoire. Avec 0 à 3 cartes restantes, c'est une victoire in extremis. Avec 4 à 7 cartes, c'est une victoire maîtrisée. Avec 8 à 11 cartes, c'est une victoire éclatante. Enfin, avec 12 cartes ou plus, c'est une victoire totale.

### Crédits

Auteur : Léandre Proust  
Éditeur : Grammes Édition  
Traduction & relecture : Doria Roustan  
Graphiste : Clément Proust

