

# MERLOUF

**UN JEU DE PILLAGE POUR TOUS !**

# MERLOUF

Version 1.1

## HISTOIRE

*On dit qu'il fait bon vivre à la cour du roi Arthur. Un peu trop d'ailleurs puisque Merlin, le grand enchanteur, a sombré dans l'alcool et les vils plaisirs. En somme tout ce qui est contraire à l'éthique de son ordre ! Pour punition, le bougre est condamné à purger une peine d'isolement chez lui, à l'écart de toute joyeuserie. Merland (car c'est le nom de sa bling-bling demeure) est bâtie en plein milieu d'une forêt de gnomes. Apprenant la situation du magicien, ces espiègles farceurs voient là l'occasion d'un formidable concours entre les différentes confréries gnomiennes. La confrérie vainqueur sera officiellement proclamé "la plus tendance du moment". Le but du concours est simple: voler les objets demandés par Gnoboss, le grand chef. Mais attention, car Merlin ne quitte jamais sa maison...*

## BUT DU JEU

Chaque joueur incarne le chef d'une confrérie de gnomes. **Le but : envoyer les membres de son groupe voler des objets dans la maison de Merlin durant la nuit afin de remplir une liste d'objectifs.** Si vous n'avez pas réussi à récupérer les objets qui vous intéressaient, vous pouvez toujours vous les procurer lors de négociations avec les autres joueurs. Mais attention, car si à son réveil Merlin les attrape, vous rentrerez bredouille ! **A la fin du 6ème tour, le joueur qui possède le plus de points est déclaré vainqueur.**

## COMPOSITION DU JEU

- Un plateau de jeu.
- 2 sacs en velour.
- 1 figurine Merlin.
- 18 tokens "personnage" et un token marqueur de tours.
- 30 jetons objet "normaux" (dont 6 ensorcelés) et 10 jetons objet "spéciaux" (soit 40 jetons).
- 2 sabliers (1 minute et 2 minutes).
- 6 pions "confrérie".
- 20 cartes "piège", 20 cartes "goodies", 18 cartes "confrérie", 32 cartes "objectifs" et 6 cartes "tours de jeu" (soit 96 cartes).
- 2 dés de 6 à points et un dé de 6 à chiffre.



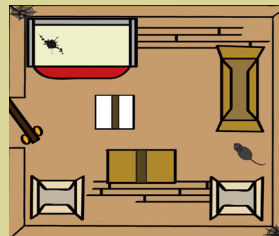
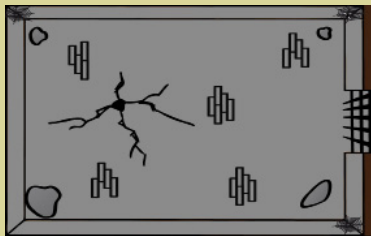
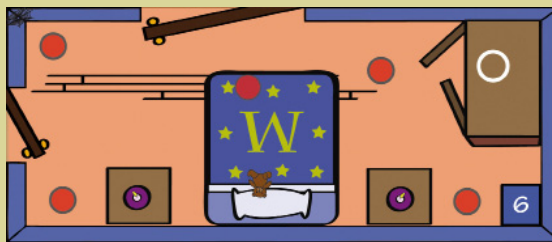
# MERLOUF

Version 1.1

## LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la maison de Merlin. Celle-ci est composée de 8 pièces:

- 6 salles renferment des objets : le salon, la salle de travail, la salle de bain, la chambre, la cuisine et l'entrée. Les cercles de couleur indiquent les endroits où on place les objets. Les cercles de contour blanc représentent les cachettes.



- 2 salles sont spéciales: Le cachot est l'endroit où les gnomes sont enfermés lorsqu'ils se font attrapés par Merlin (cf. section). Le grenier permet de tirer des cartes pièges (cf. variantes).
- Les bordures du plateau indiquent l'avancement de la partie avec le nombre de points de chaque joueur ainsi que le nombre de tours de jeu.



# MERLOUF

Version 1.1

## LES PERSONNAGES

**Gnomalin:** il est petit, espiègle, et est équilibré entre le nombre d'actions qu'il peut faire et la quantité d'objets qu'il peut porter. Son pouvoir spécial lui permet de regarder 2 objets d'une salle avant de se servir. Il peut user de ce pouvoir une fois par placement.



**Gnoboule:** il est enrobé et pas très futé, mais peut faire beaucoup d'actions et porter beaucoup d'objets. Son pouvoir spécial lui permet de porter deux objets supplémentaires lorsque sa culotte est pleine.



**Gnomagik:** c'est un gnome spécial. Il effectue peu d'actions et ne peut porter qu'un seul objet. En contrepartie, son pouvoir spécial lui permet d'être invisible aux yeux de Merlin. En outre, il est le seul à pouvoir utiliser les toilettes afin d'aller dans le grenier (voir variante).



## MISE EN PLACE

1. On installe le plateau sur une surface plane.
2. Chacun choisit ensuite 3 tokens "personnage" et 3 cartes « confrérie » (un gnomalin, un gnoboule et un gnomagik) d'une couleur parmi les 6 disponibles, puis prend une carte "tours de jeu".
3. On place les cartes "goodies" et les cartes "objectifs" à côté du plateau. Les cartes "pièges" vont dans le grenier (uniquement dans le cadre de la variante *Pièges* p.9).
4. Placer les jetons "objet" au hasard sur les différents cercles de couleur rouge, face cachée.
5. Chaque joueur place un pion "confrérie" sur la case 0 et pose le token de marqueur de tours sur la case 1, puis tire une carte "objectifs", ainsi qu'une carte "goodies". Chacun lance un dé à points. Le joueur au score le plus élevé est le premier à jouer (voir p.6 *Phase de nuit*).



# MERLOUF

Version 1.1

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Une partie dure 6 tours. Chaque tour comporte 7 phases :

- Placement des objets
- Carte "objectifs"
- Préparation
- Phase de nuit
- Négociations
- Phase de jour
- Bilan et changement de tour

### 1. Placement des objets

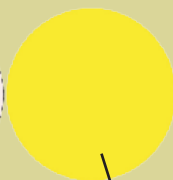
Tous les objets du jeu sont dans un sac en velour. On les place sur les cercles de couleur, face cachée. Chaque salle ne doit pas comporter plus de deux objets de même couleur. A chaque début de tour pendant la partie, tous les objets sont mélangés et replacés aléatoirement sur le plateau, toujours selon les mêmes règles.

Dans Merlouf, il existe 3 types d'objets:

- Les objets "normaux" qu'il faut ramasser.
- Les objets ensorcelés qui enlèvent 3 points par unité (sauf exception - voir 2. Cartes "objectifs").
- Les objets "spéciaux" appartenant à Merlin (cf. variante *Pièges* p.9).



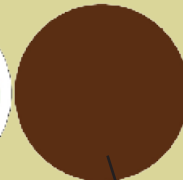
Face visible  
Objet normal



Face cachée



Face visible  
Objet ensorcelé



Face cachée



# MERLOUF

Version 1.1

## 2. Cartes "Objectifs"

Chaque joueur tire une carte "objectifs" qui comporte 3 à 4 objectifs plus ou moins simples. Le but est d'en remplir un maximum. Il en existe trois types différents :

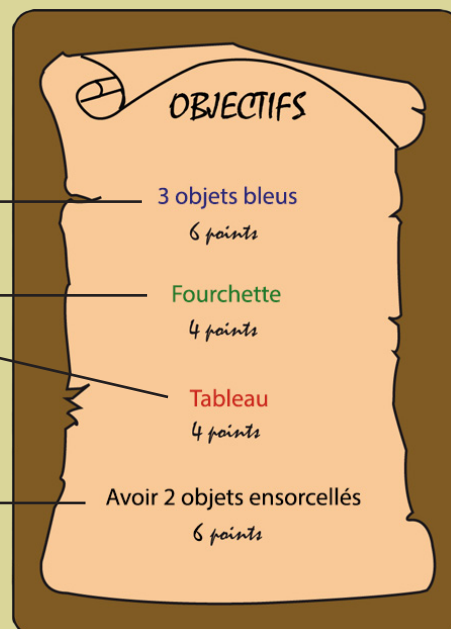
- **Les objectifs de couleur;** il faut ramasser au moins le nombre d'objets de la couleur demandée.
- **Les objectifs d'objets précis;** il faut ramasser un objet en particulier.
- **Les objectifs d'objets ensorcelés;** il faut ramasser le nombre exact de ces objets sous peine de perdre 3 points par objet maudit.

Remplir un objectif rapporte le nombre de points indiqué sur la carte. Les objets remportés durant le tour de jeu et qui ne font pas parties des objectifs rapportent 1 point.

Objectif de couleur

Objectif d'objet précis

Objectif spécial



# MERLOUF

Version 1.1

## 3. Préparation

Les joueurs peuvent à partir du second tour, et s'ils le désirent, acheter des goodies. Pour cela, il suffit de dépenser 2 points (et donc de reculer de 2 cases sur le dammier). Ils s'utilisent avant de résoudre une bataille de slip afin d'augmenter le chiffre du dé. Chaque joueur peut posséder jusqu'à 3 goodies par tour.

Une fois les éventuels achats effectués, chacun choisit le premier gnome à placer dans une salle.



## 4. Phase de nuit

Durant cette phase, Merlin dort et est inactif. C'est à ce moment que les joueurs envoient leurs gnomes dans les différentes pièces de la maison afin de voler des objets. La phase de nuit se joue en 3 temps.

Les joueurs placent en même temps un gnome dans une salle. À ce moment, du premier joueur du tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun utilise ses actions suivant deux possibilités : prendre un objet ou se cacher. Prendre un objet augmente les chances de remplir un objectif alors que se cacher permet au joueur d'échapper à coup sûr à Merlin. Il ne pourra en revanche plus utiliser ce gnome jusqu'à la fin du tour. Si deux gnomes de confrérie différente sont dans la même salle et convoitent le même objet ou la même cachette, ils peuvent discuter pour trouver un arrangement. Si un désaccord persiste, une bataille de slip commence.



# MERLOUF

Version 1.1

Après avoir attribué des éventuels goodies à leur(s) gnome(s), les joueurs lancent un dé à points. Le joueur ayant le chiffre le plus élevé remporte le duel et se sert avant son adversaire.

**Exemple :** Simon et Victor se sont mis d'accord pour les objets dans une salle mais veulent tous les deux se cacher. Simon lance le dé et fait un 5. Victor utilise un goodies Pins puis lance le dé, et fait un 5. Son score est donc de  $5+1=6$ . Victor peut donc utiliser la cachette au détriment de Simon.

Les deux temps suivants se jouent de la même manière. Les joueurs peuvent décider de placer un nouveau gnome ou bien déplacer celui déjà sur le plateau. Mais attention, deux gnomes actifs d'un même joueur ne peuvent être dans la même salle (un des deux doit au moins être caché).

## 5. Négociations

Avant le réveil de Merlin, les gnomes se retrouvent pour échanger des objets et tirer profit tout en essayant de ruiner l'adversaire. On retourne alors le sablier bleu et les joueurs ont alors 2 minutes pour effectuer leurs échanges. Ils peuvent concrètement échanger des objets, des cartes "goodies" et des cartes "pièges" (si variante piège utilisée). Les échanges d'objets se font face cachée : il faut donc croire en la bonne foi des autres joueurs quand ils disent avoir en leur possession l'objet que vous convoitez !



## 6. Phase de jour

Merlin se rend compte qu'on pille sa maison et se met en colère ! Il tente alors de détrousser les gnomes et de les mettre au cachot. C'est à ce moment qu'on utilise le dé à chiffre. On le lance 3 fois pour autant de passages de Merlin (voir numéros des salles). Si des gnomes ne sont pas cachés (ou ne font pas de pièges - voir variante *Piège* p.9) dans une pièce où Merlin arrive, ils perdent tous leurs objets et vont au cachot. Le joueur pourra utiliser une phase pour libérer les gnomes qu'il souhaite au tour suivant.





# MERLOUF

Version 1.1

## 7. Bilan et changement de tour

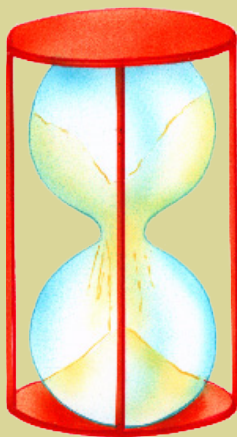
Les joueurs font le bilan du nombre de points rapportés grâce aux objets des cartes "objectifs", objets quelconques et bonus (voir variante *Pièges*). Une fois le bilan effectué, chaque joueur avance son pion "confrérie" sur le damier des points, et on déplace le marqueur de tours d'une case. Enfin, l'ordre d'action des joueurs durant la phase de nuit change dans le sens des aiguilles d'une montre.

## FIN DE PARTIE

Une partie dure 6 tours. A la fin du bilan du 6ème tour de jeu, le joueur étant le plus avancé sur le damier des points est déclaré grand vainqueur et voit sa confrérie sacrée "confrérie la plus tendance et la plus roublarde du moment".

## VARIANTES

### Variante 1 - Pas le temps !



Cette variante inclut un temps limite durant la phase de nuit. Avant de commencer ladite phase, les joueurs retournent le sablier de 2 minutes une fois, puis celui d'une minute lorsque le premier se termine. 3 minutes sont donc accordées pour voler un maximum d'objets tout en remplissant leurs objectifs. Lorsque le temps est écoulé, les joueurs arrêtent immédiatement la phase et passent aux négociations. Toutefois, si les joueurs parviennent à jouer les 3 temps de la phase de nuit, il est inutile d'attendre la fin du temps réglementaire: on passe alors directement aux négociations.

**Notes:** cette variante est réservée à ceux qui maîtrisent les règles de base.



# MERLOUF

Version 1.1

## Variante 2 - Pièges

Cette variante permet aux joueurs, en plus des objets à ramasser, d'attaquer Merlin par surprise dans des pièges organisés. Gnomagik, en plus de ses capacités habituelles, peut se rendre directement dans le grenier (via les toilettes). Il pourra alors y tirer une carte piège. Le reste de la phase de nuit se joue normalement.

Durant les négociations, les joueurs ayant des cartes « pièges » peuvent s'arranger avec les autres afin de créer un piège. Pour exécuter un piège, il faut le nombre de joueurs requis et les cartes "Piège" nécessaires pour le construire (voir carte récapitulative).

La résolution des pièges se fait durant la phase de jour du tour suivant. Les joueurs concernés par un piège doivent se situer dans la même salle. Si Merlin passe et que les joueurs défaussent leurs cartes "Piège", alors l'entreprise est réussie. Chacun gagne le nombre de points offert par le piège en récompense (voir carte récapitulative). On retourne alors le sablier d'1 minute pour se départager divers objets bonus. Deux types existent:

- les "super objets", qui rapportent le nombre de points indiqué par leur verso.
- les "joker", qui peuvent servir pour n'importe quel objectif.

Les objets non départagés restent sur Merlin.



Joker



+5



# MERLOUF

Version 1.1

## SECTION FAQ

- Lorsque plusieurs joueurs d'une même salle veulent faire un piège en même temps (et que les conditions sont remplies), l'ordre d'exécution s'effectue comme pour l'exécution d'action.
- Si, à cause des objets ensorcelés, le nombre total de points gagné à la fin d'un tour est négatif, vous reculez du nombre de cases correspondantes (effet annulé sur la case 0).
- Un gnome caché ne peut pas lancer de piège.
- Un objet ne sert que pour un objectif. Si deux objectifs d'une carte demandent le même objet, les joueur doivent alors réunir deux objets remplissant cette condition.

**Exemple:** si une carte objectif indique "3 objets rouges" et "fourchette", alors le joueur doit réunir 3 objets rouges et une fourchette, quand bien même la fourchette fait partie des objets rouges.



# MERLOUF

Version 1.1

## CREDITS

### *Concept*

Simon Abitan

### *Gameplay*

Ahmed Boukabous  
Victor Nioré  
Romain Casanova  
Simon Abitan

### *Montage*

Victor Nioré  
Romain Casanova

### *Règle de jeu*

Simon Abitan

### *Illustration des cartes*

Romain Casanova  
Victor Nioré

### *Design des gnomes*

Ahmed Boukabous  
Simon Abitan

### *Design du plateau*

Simon Abitan  
Ahmed Boukabous  
Victor Nioré

### *Illustration de la boîte*

Ahmed Boukabous

### *Remerciements*

Frédéric Fruish, pour ses conseils et sa patience; Jim Gaudin, pour avoir su nous orienter dans les moments difficiles ; les élèves d'ISART Digital et Antoine Desmonets, pour avoir testé et approuvé le jeu.

