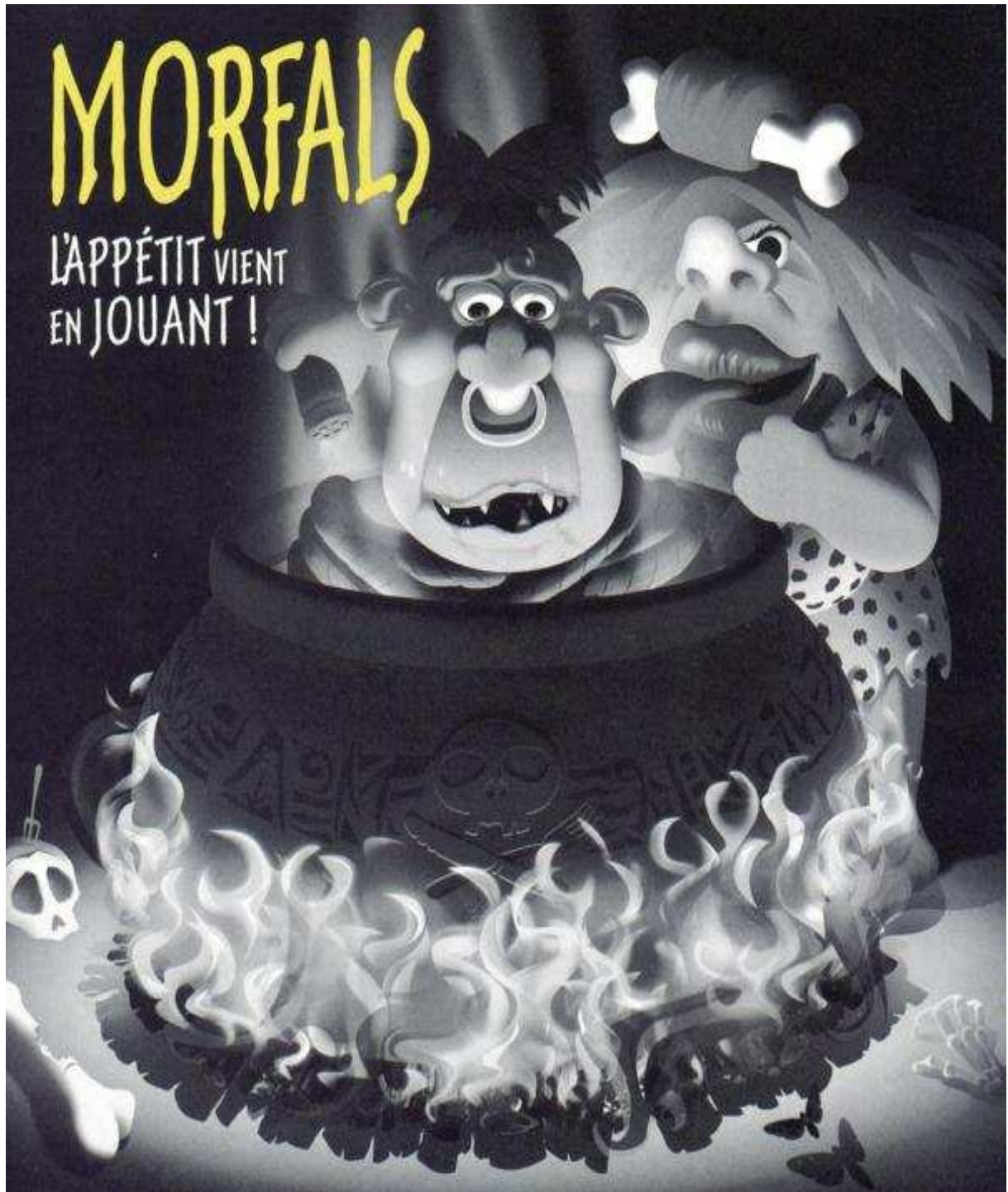


MORFALS

L'APPÉTIT VIENT
EN JOUANT !



CONTENU :

24 cannibales (répartis en 2 tribus), un plateau de jeu, 3 dés.

BUT DU JEU

Placer ses 12 cannibales sur le plateau de jeu avant que l'adversaire ne le fasse.

COMMENT JOUER

A la première utilisation du jeu, détachez les figurines de leur support en les faisant pivoter délicatement. Utilisez des ciseaux si nécessaire.

1. Chaque joueur choisit sa tribu de cannibales – les Jusqualos (beige) ou les Sang-Zarète (brun).
2. Les deux joueurs lancent ensuite les trois dés, chacun à leur tour. Celui qui obtient le meilleur score commence la partie.
3. Puis, l'un après l'autre, les joueurs lancent les dés et déplacent leur tribu.

Les dés

La somme des trois dés correspond à la colonne du plateau dans laquelle vous allez pouvoir placer votre cannibale. Par exemple, si vous obtenez '2, 2, 3', vous pouvez placer votre cannibale sur n'importe quelle case de la colonne 7. Vous ne pouvez placer qu'un cannibale par tour.

• **Un triplé**

Si les trois dés laissent apparaître un chiffre identique (un 'triplé'), placez votre cannibale dans la colonne correspondante à la somme des 3 dés et rejouez. Si vous obtenez de nouveau un 'triplé', c'est encore à vous de jouer et ainsi de suite !

• **1, 2, 3**

Un lancé de dés qui vous donne '1, 2, 3' vous fait passer votre tour sans que vous ne puissiez placer de cannibale sur le plateau. C'est de nouveau à votre adversaire de jouer.

C'est complet !

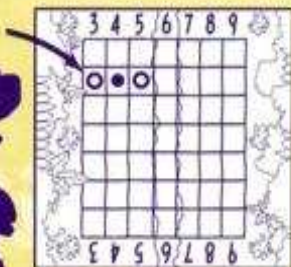
Si les cannibales viennent à occuper toutes les cases d'une même colonne et que les dés vous donnent encore le numéro de cette colonne, vous ne pouvez pas placer de cannibale et vous passez votre tour (sauf si vous avez réalisé un triplé, auquel cas vous rejouez).

Attrapez-les et mangez-les...

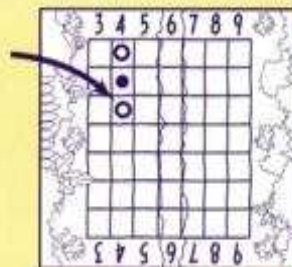
Pour empêcher le joueur adverse de placer tous ses cannibales, vous n'avez qu'une seule solution : les piéger et les manger !

Pour manger un cannibale ennemi, vous devez le 'prendre en sandwich' entre deux de vos cannibales, dans n'importe quelle direction (verticalement, horizontalement, ou en diagonale). Voir exemples 1, 2, 3 ci-dessous.

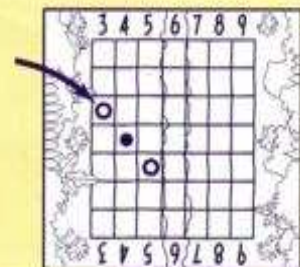
○ = Jusqualos ● = Sang-Zarète



Exemple 1
Deux Jusqualos piègent un Sang-Zarète horizontalement.



Exemple 2
Deux Jusqualos piègent un Sang-Zarète verticalement.



Exemple 3
Deux Jusqualos piègent un Sang-Zarète en diagonale.

Remarque : La flèche indique toujours le dernier cannibale posé.

Vous pouvez piéger plusieurs cannibales à la fois, dans plusieurs directions en même temps, selon votre faim ! Voir exemple 4.

Maintenant que vous avez piégé le(s) cannibale(s) ennemi(s), il est temps de passer à l'acte ! 'Mangez' tous les cannibales que vous avez attrapés en les retirant du plateau et en les rendant à votre adversaire.

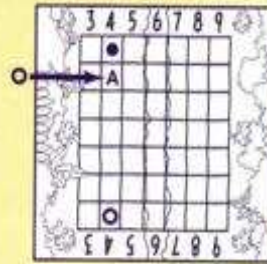
Votre adversaire pourra replacer ses cannibales 'digérés' sur le plateau dès que le lancer de dés le lui permettra.



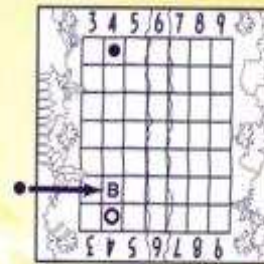
Exemple 4
Quatre Jusqualos piègent quatre Sang-Zarète.

C'est du tout cuit !

Vous pouvez aussi attraper les cannibales ennemis en les prenant en sandwich entre un cannibale placé sur la ligne supérieure du plateau et un autre sur la ligne inférieure (considérez que la dernière ligne du plateau est liée à la première). Les figurines doivent toutes se trouver dans la même colonne pour pouvoir utiliser ce stratagème. Voir exemples 5a et 5b.



Exemple 5a
Si un Jusqualos est placé sur la case 'A', il peut piéger et 'manger' un Sang-Zarète.



Exemple 5b
Si un Sang-Zarète est placé sur la case 'B', il peut piéger et 'manger' un Jusqualos.

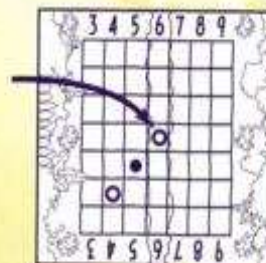
Remarque importante : Ce stratagème ne peut pas fonctionner en diagonale ou en ligne (la colonne 9 n'est pas liée à la colonne 3).

La Rivière (Colonne 6)

L'eau fait perdre la piste de toute présence humaine : l'obscur Rivière (colonne 6) empêche les tribus de se repérer !

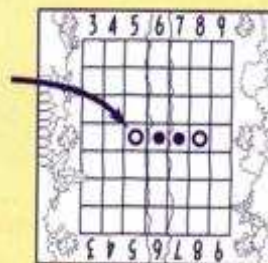
Ainsi, tout cannibale placé dans la Rivière est en sécurité : il ne peut être ni piégé, ni mangé.

Cependant, un cannibale placé dans la Rivière peut piéger les cannibales ennemis situés dans d'autres colonnes. Voir exemple 6.



Exemple 6
Le Jusqualos situé dans la Rivière (colonne 6) piège le Sang-Zarète de la colonne 5.

Si le cannibale situé dans la Rivière fait partie d'un groupe de cannibales piégés, il sera le seul du groupe à ne pas être mangé et retiré du plateau (voir Exemple 7).



Exemple 7
Le Sang-Zarète de la colonne 7 va être mangé, alors que celui situé dans la Rivière (colonne 6) va en réchapper.

Votre dernier homme

Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul cannibale en main, vous devez en informer votre adversaire, avant qu'il ne lance les dés. Si vous oubliez de le faire, vous passez votre tour

LES POINTS

Le premier joueur qui réussit à placer tous ses cannibales sur le plateau gagne la partie !

Le gagnant marque un point par cannibale ennemi restant encore entre les mains de son adversaire.

Le perdant obtient le même score mais en négatif.

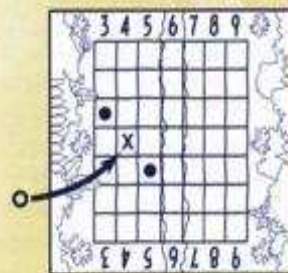
LE DIGESTIF !

Le premier joueur qui totalise 20 points gagne la manche.

QUELQUES ASTUCES

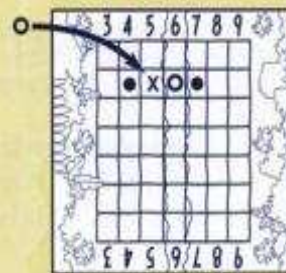
Zones de sécurité

Un cannibale peut être placé en toute sécurité sur un espace vide entre cannibales ennemis déjà posés. Voir exemples 8a et 8b



Exemple 8a

Un Jusqualos peut être placé en toute sécurité sur l'une des cases marquées 'X'.



Exemple 8b

Pièges non remarqués

Si vous piègez un ou plusieurs cannibales ennemis sans le remarquer, les cannibales en question échappent à la marmite et restent sur le plateau

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD

Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr"

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



110003314101