



LES  
**100 JOURS**  
DE  
**Rick and Morty**

**LIVRET  
DE RÈGLES**



## BUT DU JEU

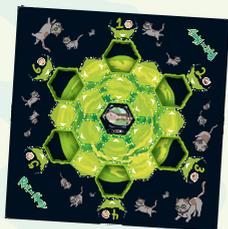
Ah, te voilà, Morty. Écoute-moi bien. J'ai une course à faire dans une autre dimension. Et j'ai besoin d'un coup de main. Écoute, il faut que tu m'aides, Morty. Je veux dire : il faut qu'on se casse [rot] d'ici et qu'on s'occupe de nos affaires. [rot] C'est très important !

Faites de Rick et Morty les plus grands aventuriers qui soient ! Voyagez à travers les dimensions pour acquérir toutes sortes de ressources qui vous donneront le contrôle du multivers ! Jouez bien vos cartes, soyez enqueteur et profitez bien de vos ennemis !

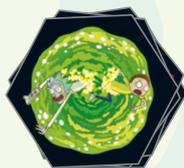
Et n'oubliez pas, comme dirait Rick :

*Burrrp burrrp.  
Allons-y, bordel !*

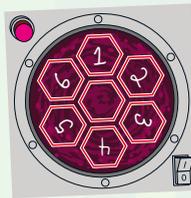
## CONTENU



1 plateau de jeu principal



20 tuiles dimensionnelles



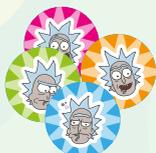
4 plateaux de joueur



4 écrans de joueur



4 pions Rick



4 jetons Rick



4 pions Morty



4 jetons Morty



81 cartes



60 jetons ressource



20 jetons garage



1 dé à six faces

## MISE EN PLACE

L'installation du jeu est très simple. Suivez les étapes ci-dessous :

- Placez le plateau de jeu principal sur la table. Il doit être accessible à tous.
- Mélangez les tuiles dimensionnelles. Empilez-les à côté du plateau, au hasard et face cachée. Pour vos premières parties ou lorsque vous jouez à deux, nous vous conseillons de n'installer qu'un nombre réduit de tuiles dimensionnelles : choisissez-en 12 au hasard et remettez le reste dans la boîte de jeu.
- Tirez 6 tuiles dimensionnelles. Placez-les face visible sur les espaces avec un bord vert.
- Séparez les ressources par type :



Méga-graine



Schmeckles



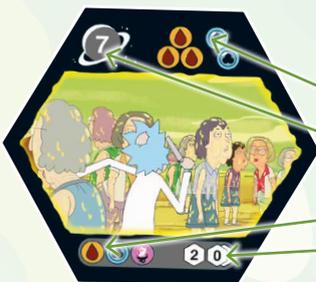
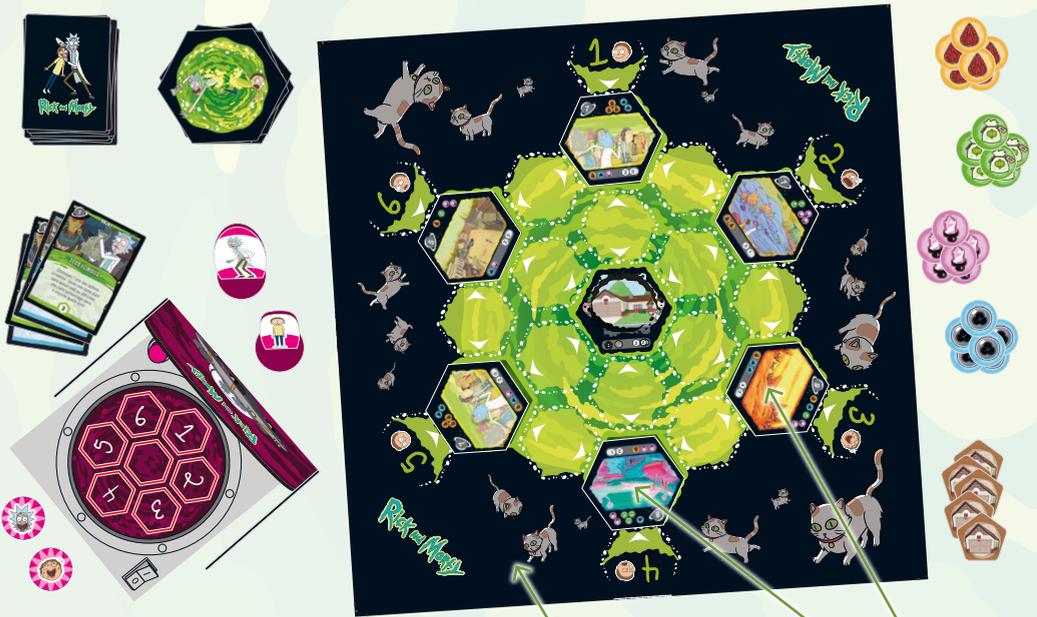
Cristal temporel



Matière noire

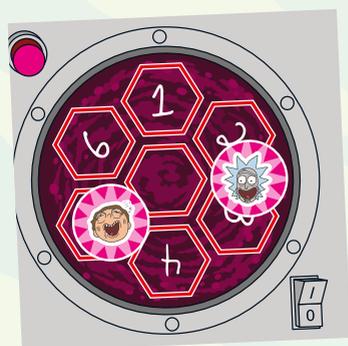
- Chaque joueur prend les éléments correspondant à sa couleur : un plateau de joueur, un écran de joueur, un pion Rick, un jeton Rick, un pion Morty et un jeton Morty.
- Mélangez les cartes et placez-les face cachée à côté du plateau. Ceci est la pioche.
- Chaque joueur reçoit 4 cartes en main. Nous vous conseillons de les garder secrètes.
- Placez tous les jetons garage à côté du plateau.

OK, soyons très clairs sur ce qui suit.



Voici le plateau de jeu principal, et c'est là que l'on pose les tuiles dimensionnelles. Elles comportent de nombreuses informations qui peuvent affecter vos aventures :

- Coût de fermeture
- Points d'aventure
- Ressources (pour la collecte)
- Valeur de la carte (pour la collecte)



Les plateaux de joueur sont des versions réduites du plateau de jeu principal. Au début de chaque manche, vous commencez votre aventure en choisissant secrètement dans quelle(s) dimension(s) vous allez risquer votre peau. Morty ne peut se rendre que dans une seule dimension à la fois, tandis que Rick peut également se trouver entre deux dimensions tant qu'elles sont adjacentes.

Regardez l'illustration pour bien comprendre.

Les jetons Rick et Morty sont placés sur les plateaux de joueur, tandis que leurs figurines se mettent sur le plateau principal. Nous reviendrons plus tard sur cela davantage en détail.

Avec les cartes, vous allez pouvoir les briser menu à vos adversaires en jouant des personnages, des objets, des lieux, des actions ou des réactions.

Les cartes peuvent comporter trois types de capacités – d'où leurs trois couleurs différentes :

**Cartes bleues** : elles n'exigent aucune condition pour être jouées, mais vous ne pouvez le faire que lors de votre tour. Elles peuvent être des **cartes action** ou **lieu**. Une fois jouées, elle sont **détruites** et vont dans la pile de défausse générale. Certaines d'entre elles ont des capacités qui durent le tour entier, mais, après cela, elles vont également dans la **pile de défausse générale**.

**Cartes orange** : elles non plus n'ont pas de conditions particulières, mais vous pouvez les jouer à n'importe quel moment pour réagir à vos adversaires. Protégez-vous, espèce d'idiot ! Ce sont les **cartes réaction** et elles sont elles aussi automatiquement détruites : placez-les dans la défausse générale.

**Cartes vertes** : pour pouvoir les jouer, vos pions doivent se trouver sur une ou deux tuiles dimensionnelles spécifiques. Cela signifie que si vous voulez jouer une carte ayant le symbole **56** vos pions doivent se trouver sur ces deux dimensions à la fois. Ce sont les **cartes objet** ou **personnage**. Elles vous rapportent en outre des points d'aventure à la fin de la partie. Leurs avantages peuvent être immédiats, limités ou permanents. Il suffit de lire leur texte pour savoir de quoi il en retourne.

Tant que c'est votre tour, vous pouvez déclencher les capacités des **cartes objet** quand cela vous chante : juste après les avoir jouées, plus tard dans la partie, ou jamais. Une fois utilisées, elles sont défaussées dans votre **pile de défausse personnelle**.

Laissez-moi maintenant vous expliquer quelques icônes :



Celles-ci correspondent aux dimensions. Si vous possédez des cartes avec ces icônes et jouez une carte verte qui les requiert, vos pions n'ont pas besoin de s'y trouver pour jouer la carte.



Lorsque vous fermez une dimension, ce symbole compte comme l'une des ressources indiquées : vous n'avez pas besoin de la payer.



Lorsque les cartes ou ces règles utilisent le mot « personnage », cela fait toujours référence au type de carte, et non aux pions Rick ou Morty.

Les cartes peuvent être soit **détruites** soit **défaussées**.

Lorsqu'une carte est **détruite**, elle va dans la **défausse générale**. Débutez cette pile à côté de la pioche. Lorsque cette dernière se retrouvera à court de cartes, mélangez la pile de défausse générale et faites-en une nouvelle pioche.

Lorsqu'une carte est **défaussée**, elle va dans la **défausse personnelle**. À la fin de la partie, les cartes de votre pile personnelle vous rapporteront des points d'aventure. Seules les cartes vertes peuvent aller dans votre pile de défausse personnelle.

Tout le monde convoite les jetons ressource, c'est ça le pouvoir d'achat ! Sale fric ! Mais nous appelons cela des ressources. Elles permettent de fermer les dimensions, mais aussi d'autres choses, comme faire changer Rick de dimension en payant deux ressources du même type pendant une phase spécifique du tour. Certaines cartes nécessitent elles aussi des ressources.

Dans ce jeu, l'approvisionnement général en ressources représente l'infecte Fédération. L'un des pires problèmes des sociétés de consommation est la limitation de leurs ressources. C'est également le cas ici [rot]. Et, comme toujours, ce sont les opprimés qui doivent assumer ça. Si, à un moment donné, la Fédération se retrouve à court d'un certain type de ressources, chaque joueur doit rendre la moitié des ressources de ce type en sa possession, arrondie à l'entier supérieur. Ça craint !

Les jetons garage représentent le sentiment de sécurité artificiel que nous procure le fait de garder des trucs chez nous. Rien que pour cette raison, ces jetons protègent nos personnages et nos objets contre les enfoirés qui veulent ruiner nos vies. Vous obtenez des jetons garage lorsque l'un de vos **piens** se rend à la maison des Smith sur la tuile centrale. Lorsque vous jouez une carte verte, vous pouvez la protéger en plaçant dessus l'un de vos jetons garage. Si l'effet de la carte d'un adversaire détruit une carte protégée, vous perdez le jeton garage et placez la carte dans votre **défausse personnelle**.

Si un jeton garage est placé sur une carte, il y reste jusqu'à ce que la carte soit détruite ou défaussée.

## SUPER, MAIS ON JOUE COMMENT ?

Une partie est composée de plusieurs manches, qui se terminent quand un joueur ferme une dimension qui conduit à un cataclysme cosmique provoqué par une pénurie de tuiles [rot]. Tout le monde joue alors un dernier tour normal, hormis les petits déséquilibres causés par le trou noir. Après cela, le crétin qui a marqué le plus de points d'aventure règnera sur l'univers et deviendra le champion.

Chaque manche est divisée en plusieurs **PHASES**:

### PHASE DE DÉTERMINATION

Lancez le dé pour voir dans quelle dimension l'aventure commence. Le dé est placé sur la tuile ayant le même chiffre que le résultat.

### PHASE DE MISSION

Chaque joueur place en secret ses jetons Rick et Morty sur son plateau de joueur. C'est à cela que servent les écrans ! Tout le monde le fait en même temps. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même dimension. Il n'est pas nécessaire de placer Rick et Morty sur la dimension du dé, mais cela peut vous accorder l'initiative.

Une fois que tout le monde a placé ses jetons, les écrans sont mis de côté et tout le monde place ses figurines Rick et Morty sur les emplacements correspondants du plateau de jeu principal.

Morty ne peut être placé que sur la maison des Smith ou sur les tuiles périphériques. Nous avons même dessiné son foutu visage sur ces espaces – vous savez donc de quoi il en retourne !

Rick est un voyageur interdimensionnel expérimenté, et peut être mis sur n'importe quel emplacement. Un espace avec deux flèches indique qu'il se trouve dans les deux dimensions en même temps.

Si vous voulez que votre figurine Rick se trouve dans deux dimensions en même temps, vous devez placer votre jeton Rick entre deux emplacements de dimensions sur votre plateau de joueur personnel.



## PHASE D'INITIATIVE

Lors de cette phase, on détermine le premier joueur à agir dans la manche.

Voyez qui a le plus de pions sur la dimension ayant le dé posé dessus.

- S'il n'y a qu'un pion dans cette dimension, le joueur qui le contrôle devient le joueur de départ. Les autres joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, où que soient leurs pions.
- S'il y a plus d'un pion sur cette dimension, vous devez évaluer qui y est le plus présent. Le joueur ayant la plus forte présence devient alors le joueur de départ. En cas d'égalité, les joueurs concernés lancent un dé. Le chiffre le plus élevé l'emporte. Les joueurs lancent le dé jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un chiffre plus élevé.

Les valeurs de présence sont :

1. Rick dans une dimension + Morty
2. Rick dans une dimension
3. Rick dans deux dimensions
4. Morty

À partir de ce moment, toutes les phases de cette manche sont jouées dans cet ordre d'initiative.

Si personne n'a placé ses pions sur la tuile avec le dé... vous êtes nuls [rot] ! En comptant à partir de la tuile sur laquelle se trouve le dé, vérifiez dans l'ordre numérique croissant des tuiles dimensionnelles s'il y a des pions dessus.

La première tuile avec des pions est traitée comme si elle avait le dé (sans le déplacer pour autant). Si le dé était posé sur la dimension 6, commencez par la dimension 1. Si tous les pions se trouvent sur la tuile centrale, lancez un dé pour déterminer le joueur de départ.



Dans cet exemple, le joueur ROSE est le joueur de départ (il remporte l'initiative), car sa figurine Rick est la seule dans la dimension ayant le dé (dimension 1).

Le même joueur a placé sa figurine Morty sur la dimension 5. Le joueur BLEU a placé sa figurine Rick dans l'espace reliant les dimensions 2 et la maison des Smith. La figurine Morty du joueur BLEU se trouve elle aussi sur la dimension de la maison des Smith.

## PHASE DE GARAGE

Dans l'ordre, chaque joueur reçoit un jeton garage pour chaque pion qu'il a placé sur la tuile centrale. Pour chaque pion qui s'y trouve, vous recevez également un jeton ressource de votre choix de la Fédération.

Selon l'exemple précédent, le joueur BLEU reçoit deux jetons garage : un pour Morty et un autre pour Rick, qui se trouve à la fois sur la tuile centrale et sur la dimension 2. Le joueur BLEU reçoit également 2 ressources.

## PHASE D'AVENTURE

Lors de cette phase, vous jouez différents tours. À chaque tour, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

- Jouer une carte.
- Fermer une dimension.
- Faire passer Rick dans une autre dimension.
- Passer votre tour.

Les joueurs choisissent l'une de ces quatre actions et la réalisent, en commençant par le joueur de départ et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les tours continuent jusqu'à ce que tout le monde passe. Alors, la phase de collecte débute. Vous pouvez répéter les mêmes actions lors de différents tours, tant que vous remplissez les conditions.

## JOUER UNE CARTE

À chaque tour, vous pouvez jouer une carte de votre main en la plaçant dans votre zone de joueur. Cette carte peut être une carte action, une carte lieu (bleue), une carte objet ou une carte personnage (verte). Vous devez satisfaire à ses exigences. Sinon, vous ne pouvez pas la jouer.

Les cartes bleues sont toujours détruites dès que vous avez achevé leurs actions.

Souvenez-vous : lorsque les cartes vertes sont défaussées, placez-les dans votre pile de défausse personnelle. Lorsqu'elles sont détruites, placez-les dans la pile de défausse générale.

## FERMER UNE DIMENSION

Vous pouvez fermer une dimension sur laquelle se trouve l'une de vos figurines. Pour ce faire, vous devez :

- Annoncer la dimension que vous vous apprêtez à fermer.
- Présenter les ressources nécessaires.
- Rendre les ressources à la Fédération.
- Retirer la tuile de la dimension fermée et la placer dans votre zone de joueur.
- Placer sur l'espace une nouvelle tuile dimensionnelle provenant de la pile des dimensions.

## FAIRE PASSER RICK DANS UNE AUTRE DIMENSION

Vous pouvez faire changer Rick de dimension en payant deux jetons de la même ressource à la Fédération. Pour cela, déplacez Rick vers une tuile dimensionnelle ou vers un espace inter-dimensionnel.

## PASSER VOTRE TOUR

Vous pouvez passer votre tour en n'effectuant aucune action. Vous pourrez en réaliser d'autres lors de vos prochains tours.

## EN PLUS DE L'ACTION CHOISIE, LES JOUEURS SONT AUSSI AUTORISÉS À :

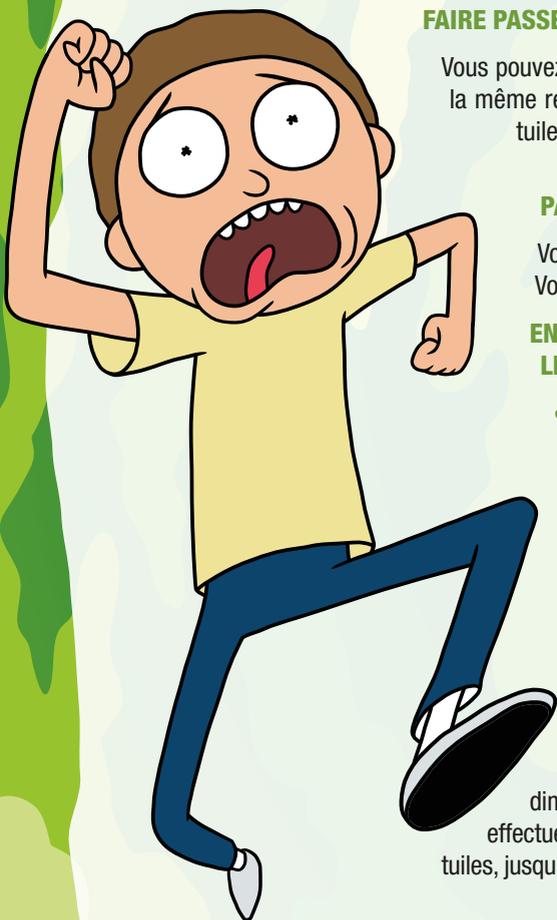
- Déclencher la capacité d'un objet. Après cela, défaussez la carte dans votre pile de défausse personnelle.
  - Placer des jetons garage sur vos cartes objet et/ou personnage afin de les protéger. Chaque carte ne peut accepter plus d'un jeton garage.
- À tout moment, vous pouvez jouer des cartes réaction, y compris si ce n'est pas votre tour.

## PHASE DE COLLECTE

Lors de cette phase, la collecte commence dans la tuile dimensionnelle où se trouve le dé. Ensuite, chaque joueur effectue sa collecte en suivant l'ordre croissant des numéros des tuiles, jusqu'à ce que toutes les dimensions aient été vues.

## RESSOURCES

- Si un seul joueur a des pions sur une tuile, ce joueur prend toutes les ressources indiquées sur la tuile.
- Si les deux pions du même joueur se trouvent sur la même tuile, collectez-en les ressources deux fois.
- Si Rick se trouve sur deux dimensions, collectez les ressources des deux à la fois.
- Si plus d'un joueur (couleur) a des pions sur la même dimension, prenez toutes les ressources qui y sont indiquées, moins une pour chaque couleur qui n'est pas la vôtre. Le nombre de pions n'a pas d'importance. Vous choisissez les jetons ressource que vous voulez prendre.



Lors d'une partie à trois joueurs, le joueur ROSE a placé Rick sur les dimensions 5 et 6 et Morty sur la dimension 4. Le joueur VERT a placé Rick sur la dimension centrale et la 6, et Morty sur la dimension 6. Le joueur BLEU a placé Rick sur la dimension 1 et Morty sur la centrale.

Le dé se trouvant sur la dimension 4, la collecte commence là. Seul le pion Morty du joueur ROSE s'y trouve, le joueur ROSE prend donc tout : 1 Méga-graine, 1 Matière noire et 1 Cristal temporel.

La dimension 5 est la suivante. Seule le pion Rick du joueur ROSE s'y trouve : le joueur ROSE prend donc 1 Schmeckles et 2 Cristaux temporels.

Passons à la dimension 6. Les pions Rick des joueurs ROSE et VERT s'y trouvent, ainsi que le pion Morty du joueur VERT. Le joueur ROSE étant le joueur de départ, il entame la collecte. Comme il y a une autre couleur que la sienne (le VERT), le joueur ROSE doit choisir 2 des 3 ressources. Peu importe le fait que le joueur VERT y ait 2 pions. Le joueur ROSE choisit 1 Schmeckles et 1 Cristal temporel. Le joueur VERT collecte avec Morty, il doit également choisir 2 des 3 ressources puisqu'une autre couleur (le ROSE) est présente. Le joueur VERT choisit 1 Schmeckles et 1 Cristal temporel. Maintenant, le joueur VERT collecte avec Rick et prend 2 Cristaux temporels.

Plus loin sur la dimension 1, seul le joueur BLEU est présent avec Rick. Le joueur BLEU obtient 1 Méga-graine et 2 Matières noires.

## EXEMPLE DE COLLECTE



### TOTAL DE LA COLLECTE :



## CARTES :

Chaque figurine Rick permet de piocher autant de cartes qu'indiqué sur la tuile dimensionnelle, quel que soit le nombre de figurines ennemies. S'il se trouve sur une dimension, il collecte autant de cartes que celles indiquées par le symbole . S'il se trouve entre deux dimensions, il collecte autant de cartes que le nombre indiqué par les deux symboles des dimensions adjacentes.

Morty vous permet toujours de piocher une carte, quelle que soit la dimension sur laquelle il se trouve.

Pour reprendre l'exemple précédent, le joueur ROSE tirerait 0 carte pour Rick (une dimension lui fait tirer 1 carte et l'autre lui en fait défausser 1) et 1 pour Morty, donc au total toujours 1 seule carte. Le joueur VERT pioche 1 carte pour Rick (la dimension centrale lui en fait tirer 2, la dimension 6 lui fait se défausser d'1) et 1 carte pour Morty, donc au total 2. Le joueur BLEU pioche 4 cartes pour Rick (dimension 1) et 1 carte pour Morty : le joueur BLEU pioche donc 5 cartes !



## PHASE DE DÉFAUSSE

Lorsqu'on arrive à cette phase, chaque joueur ayant plus de 7 cartes en main doit détruire les cartes de son choix provenant de sa main jusqu'à redescendre à 7.

## C'EST FINI, MORTY

Il arrive un moment dans la partie où, après avoir fermé une dimension, il n'en reste plus dans la pile pour la remplacer. La manche se poursuit alors normalement, mais quand chaque joueur passe, la partie se termine et vous devez alors calculer votre score final !

Tout d'abord, les joueurs détruisent les cartes qu'ils ont en main dans la pile de défausse générale. Comptez ensuite vos points d'aventure pour :

- Les tuiles dimensionnelles dans votre zone de joueur.
- Les cartes personnage et objet dans votre pile de défausse personnelle.
- Les cartes dans votre zone de joueur.
- Vous obtenez un point d'aventure supplémentaire pour chaque jeton garage présent sur vos cartes.

Attention : Les jetons ressource et garage inutilisés ne vous rapportent aucun point.

Le joueur ayant obtenu le plus de points d'aventure remporte la partie !

N'oubliez pas : pour vos premières parties ou lorsque vous voulez jouer à deux joueurs ou une partie plus courte, nous vous conseillons d'utiliser moins de tuiles dimensionnelles : choisissez-en 12 au hasard et remettez le reste dans la boîte de jeu !

*D'accord, mec, ok ! Sans rancune, hein ?*

*Bien sûr, l'un de vous a gagné, et alors ? [rot] ! Ce qui compte ici, c'est que nous ayons passé un bon moment, non ?*

*Be-bop-a-lula !*



### Remerciements :

Nous voudrions remercier tous ceux qui ont participé au développement et aux phases de test de ce jeu : Servando Carballar, Marta Cervera, Raquel Puerto, Víctor Regueiro, Alejandro Muñoz, Rafael López et toutes les autres personnes courageuses qui nous ont offert leur temps et leurs idées aux différents moments de l'aventure.

### LES AVENTURIERS D'ORIGINE :

Un jeu de : Óscar Arévalo  
Éditeur : Servando Carballar  
Règles du jeu : Raquel Puerto  
Graphisme : WAH! Studio



© Crazy Pawn Games SL 2017  
c/ Severo Ochoa 13, Bloque D Nave 5  
28521 Rivas Vaciamadrid  
Madrid, Espagne



### LES AVENTURIERS DE L'ÉDITION FRANÇAISE :

Don't Panic Games  
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth 75003 Paris, France  
Président : Cedric Littardi  
Directeur éditorial & artistique : Sébastien Rost  
Coordination et traduction : Nicolas Lion  
Marketing & communication : Thomas Thus  
Correction : Philippe Vallotti  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

**[adult swim]**

TM & © Cartoon Network (s17)





RICK AND MORTY

