

MIGO

Bruno Faidutti · Maxime Morin

2-4 8+ 20min

MATÉRIEL

5 jetons Drapeau



3 jetons Bouteille



Recto
(Bouteille pleine)



Verso
(Bouteille vide)

25 cartes Expédition

- 21 cartes avec un Alpiniste au recto et au verso

- 4 cartes avec un Alpiniste au recto et un Sherpa au verso

Alpiniste au recto et au verso



Recto



Verso

Alpiniste au recto et Sherpa au verso



Recto



Verso

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs incarnent des Migo (connus aussi sous le nom de Yéti) collectionnant le matériel des alpinistes qu'ils ont dévoré afin de décorer leurs grottes.

Une partie de MIGO se joue en 2 manches gagnantes.

Pour la première manche, le plus jeune joueur commence. Pour les manches suivantes c'est le joueur ayant eu le plus petit score lors de la manche précédente qui commence.

LES CARTES EXPEDITION

ALPINISTE

La majorité des cartes Expédition représentent un Alpiniste. Les icônes en haut à gauche sur fond jaune sont les Equipements récupérés par le Migo qui dévore cet Alpiniste.

Les icônes en haut à droite sur fond blanc indiquent les équipements figurant au dos de la carte. S'il n'y a pas d'icône en haut à droite, cette carte ne peut pas être retournée car il y a un Sherpa sur l'autre face.

SHERPA

A chaque manche il y a entre 0 et 4 Sherpas visibles parmi les cartes Expédition. Les Sherpas sont les amis des Migo. Ils les renseignent sur les expéditions à venir et font un peu de commerce avec eux.

PREMIERE MANCHE

Mélanguez les cartes Expédition et placez-les sur la table en 4 ou 5 colonnes, les Cordées.

A 2 joueurs, les 4 Cordées, de gauche à droite, sont constituées de 6, 5, 4 et enfin 3 cartes. A 3 et 4 joueurs, on a 5 Cordées de 7, 6, 5, 4, et 3 cartes.

Les cartes doivent se recouvrir tout en laissant visible les tentes à droite et à gauche en haut de chaque carte.

Il ne peut pas y avoir de Sherpa visible sur la dernière carte d'une Cordée (Carte noire sur le schéma, en bas de la colonne). Si cela arrive, retournez la carte sur son autre face.

Conseil de Migo : Pour des parties à 2 joueurs plus longues, faites une mise en place pour 3-4 joueurs.

Les joueurs jouent chacun à son tour, en sens horaire.

A son tour, un joueur doit prendre la dernière carte de l'une des Cordées (la carte la plus en bas de la colonne, en noire sur le schéma) et la placer visible devant lui. Les cartes présentant un même type d'Équipement sont placées sur la même colonne.

Le Sherpa : Lorsque qu'un joueur prend un Sherpa, il le défausse immédiatement et peut s'il le souhaite retourner une de ses cartes sur son autre face. Il la place ensuite dans la colonne présentant le même type d'Équipement.

La Boutelle : Lorsqu'un joueur prend une carte avec une Boutelle, il prend aussi un jeton Boutelle, face «pleine» visible. Lors d'un tour suivant, il peut retourner le jeton Boutelle sur sa face «vide» pour rejouer immédiatement à la fin de son tour. On peut utiliser le Sherpa pour retourner une carte avec une Boutelle au verso, puis récupérer ainsi le jeton et éventuellement l'utiliser plus tard pour rejouer.

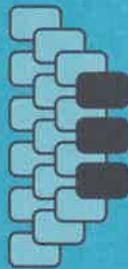
La manche continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises. Lorsque c'est le cas, on compte les points de victoire (voir page suivante) et on passe à la manche suivante.

DEUXIÈME ET TROISIÈME MANCHE

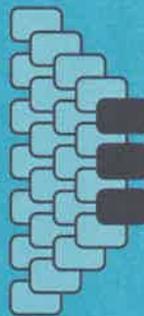
Retournez environ la moitié des cartes de la manche précédente, ajoutez les cartes mises dans la boîte le cas échéant, puis mélangez-les.

Pour la deuxième manche, disposez les cartes en une seule pyramide inversée. Fini les classiques cordées, c'est le début du tourisme de masse !

2 joueurs (7 cartes sont remises dans la boîte)



3-4 joueurs



Pour la troisième manche, disposez les cartes en trois pyramides inversées comme le montre le schéma page suivante.

2 joueurs
(7 cartes sont remises
dans la boîte)



3-4 joueurs (1 carte
est remise dans la
boîte)



Les règles sont les mêmes que pour la première manche. Une carte ne peut être prise par un joueur que si elle n'est pas recouverte, même partiellement, par une autre carte.

Il ne peut pas y avoir de Sherpa visible sur la dernière carte d'une pyramide. Si cela arrive, retournez cette carte sur son autre face.

Le joueur qui a marqué le moins de points lors de la manche précédente commence à jouer.

A 3 ou 4 joueurs, si une quatrième manche est nécessaire pour déterminer un vainqueur, les joueurs choisissent la disposition des cartes de cette quatrième et ultime manche.

DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque manche, les joueurs comptent leurs points de la manière suivante :



Cordes, Crampons, Piolets, Mousquetons :

1 point par Equipement + 4 points pour le joueur qui possède le plus d'Equipement de ce type. A 3 ou 4 joueurs, si 2 joueurs se disputent cette majorité, ils gagnent seulement 2 points chacun.



Bonnet de laine : 2 points par Bonnet. Il n'y a pas de bonus de majorité.



Bouteille : -2 points par jeton Bouteille face «vide» visible.

Le joueur avec le plus de points gagne la manche et prend un jeton Drapeau. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant joué en dernier durant la manche qui la remporte.



Le premier joueur à obtenir 2 jetons Drapeau gagne la partie.



Collection  Feux-Follets

MIGO est un jeu édité par GHOST DOG dans la collection FEUX FOLLETS.
SUPERLUDE SARL - 93 quater Avenue de la République - 91230 Montgeron - France
www.ghostdoggames.fr - © 2023 Superludé - Tous droits réservés - Reproduction Interdite