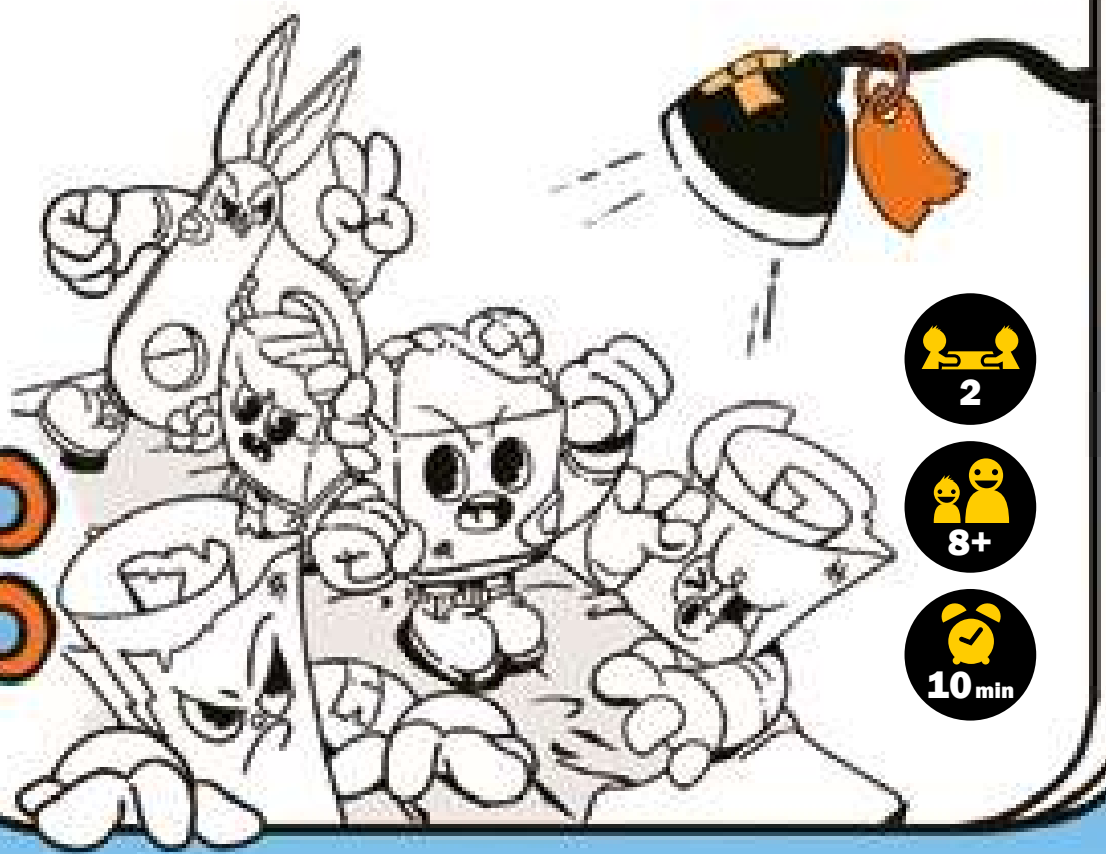
Pierre Papier Morpion

Une fois les lumières éteintes et les derniers employés partis, les boutiques de la rue commerçante s'animent. Les jouets, les outils... Toutes les marchandises quittent leur emballage pour profiter de la nuit ! Parmi elles, le gang bleu et le gang orange se livrent une guerre féroce pour conquérir les commerces les plus prisés et étendre leur influence. Les deux gangs convoitent actuellement une papeterie qui vient d'ouvrir : vous allez devoir choisir un camp, et vous battre pour prendre le contrôle de sa vitrine.



2

8+

10 min

Une partie de Pierre, Papier, Morpion se joue en 9 manches combinant le pierre-papier-ciseaux et le morpion. À chaque manche, gagner un duel de pierre-papier-ciseaux permet de choisir en premier ses récompenses : soit collecter des objets, soit positionner un membre de son gang sur la grille de morpion. À vous de choisir judicieusement pour obtenir le plus de points, et prendre le contrôle de la vitrine !

Vous pensez que le pierre-papier-ciseaux n'est qu'un jeu de hasard ? Vous avez peut-être tort ! Une étude de 2014 a montré que les joueurs qui remportent une manche ont tendance à refaire le même mouvement à la manche suivante tandis que les perdants, eux, le plus souvent, en changent.

Selon les statistiques, « ciseaux » est le mouvement le moins utilisé du pierre-papier-ciseaux. Si vous ne savez pas quoi faire, « papier » paraît donc le mouvement le moins risqué !



Matériel

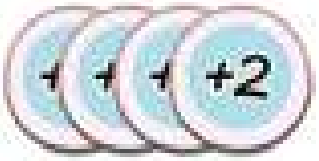


15 jetons Équipement

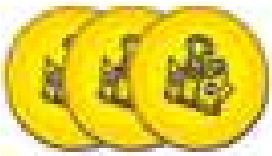
5 Colles
5 Scotchs
5 Règles



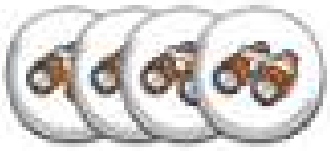
4 jetons Bonus d'équipement



4 jetons +2



3 jetons Couronne



4 jetons Jumelles



18 jetons Gang

9 jetons orange
9 jetons bleus



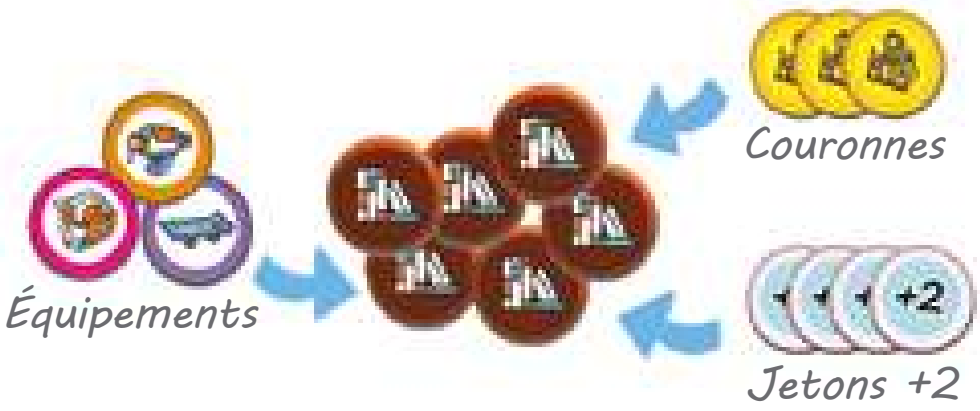
1 plateau Vitrine

Mise en place

1. Placez le plateau Vitrine à portée des deux joueurs.

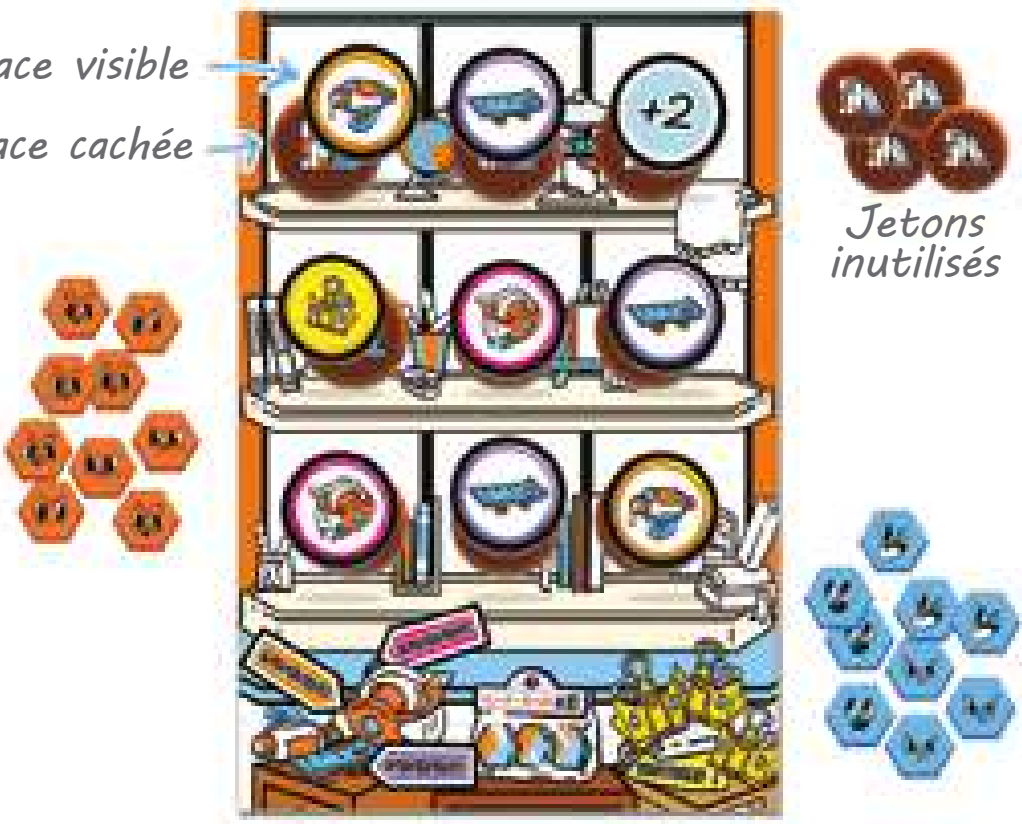
2. Choisissez chacun une couleur et prenez les 9 jetons Gang correspondants.

3. Mélangez ensemble et face cachée les 15 jetons Équipement, les 3 jetons Couronne et les 4 jetons +2.



Rangez les 4 jetons Bonus d'équipement et les 4 jetons Jumelles dans la boîte. Ils ne sont utilisés que dans les variantes Experts (voir p. 10).

4. Sur chacun des 9 emplacements du plateau Vitrine, placez au hasard, face cachée, un des jetons que vous venez de mélanger. Ensuite, par-dessus chacun de ces jetons, placez au hasard un deuxième jeton face visible. Au total, 18 jetons sont donc placés.



Jetons inutilisés

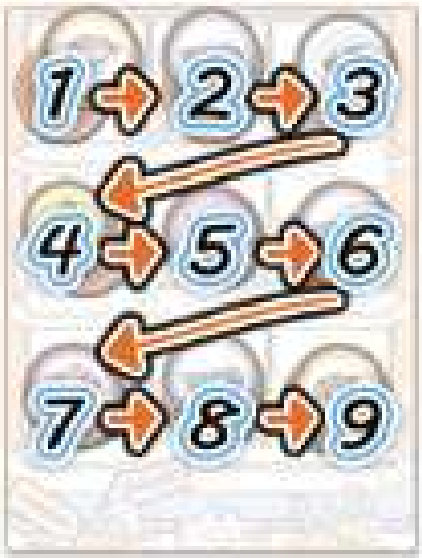
5. Sans les regarder, placez les 4 jetons restants face cachée à côté du plateau. Ces jetons ne sont pas en jeu, et les joueurs ne doivent pas savoir de quels jetons il s'agit.

Objectif et fin de partie

À la fin des 9 manches, les deux joueurs comptent leurs points : le joueur ayant le meilleur score l'emporte. Cependant, à tout moment au cours de la partie, si un des joueurs obtient les 3 jetons Couronne, il gagne immédiatement, ce qui met un terme à la partie avant la fin des 9 manches.

Comment jouer

Le plateau Vitrine est une grille de morpion comportant 9 emplacements. À chacune des 9 manches les joueurs se disputent les récompenses d'un emplacement précis, en commençant par celui en haut à gauche de la vitrine. Les joueurs suivent ensuite l'ordre indiqué ci-dessous.



Chaque manche se compose de 2 phases : une phase de duel et une phase de récompenses.

1. Phase de duel

Les deux joueurs s'affrontent à pierre-papier-ciseaux pour déterminer lequel d'entre eux a le plus d'influence sur l'emplacement. En cas d'égalité, ils continuent jusqu'à ce que l'un d'eux l'emporte.

Petit rappel des règles du pierre-papier-ciseaux



Les deux joueurs disent « pierre, papier, ciseaux » en même temps. À « ciseaux », ils utilisent chacun une de leurs mains pour jouer *pierre* (poing fermé), *papier* (paume à plat), ou *ciseaux* (index et majeur tendus). La pierre casse les ciseaux ; les ciseaux coupent le papier ; et le papier recouvre la pierre.

2. Phase de récompenses

Chaque emplacement dispose de 3 récompenses. Tout d'abord, le gagnant du duel choisit 1 des trois récompenses de l'emplacement. Ensuite, le perdant choisit 1 des deux récompenses restantes. Enfin, le gagnant prend la dernière récompense disponible. Les joueurs ne peuvent pas refuser de prendre une récompense.

Les 3 récompenses de chaque emplacement

1. Gagner le jeton face visible : prenez ce jeton et placez-le devant vous.

ou

2. Gagner le jeton face cachée : prenez ce jeton, retournez-le et placez-le devant vous.

ou

3. Gagner le contrôle du territoire : placez 1 de vos jetons Gang sur l'emplacement.

Les joueurs jouent ensuite une nouvelle manche sur l'emplacement suivant.

N'oubliez pas : à tout moment de la partie, si un joueur obtient les 3 jetons Couronne, il gagne immédiatement et la partie prend fin !

Calcul des scores

À la fin de la partie, chaque ligne de 3 jetons Gang de la même couleur vaut 3 points.

Les lignes peuvent être horizontales, verticales ou diagonales.

Les groupes de 1/2/3/4/5 jetons Équipement de même type valent respectivement 1/2/5/3/8 points.

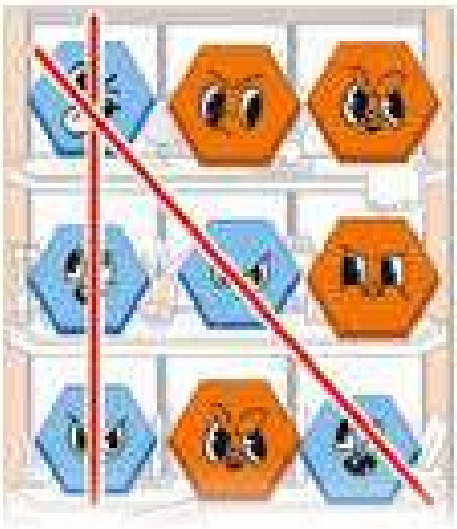
Récupérer 4 jetons Équipement de même type est contre-productif, mais si vous parvenez à en obtenir 5, vous gagnerez gros !

Chaque jeton +2 vaut 2 points.

La plupart des joueurs n'aiment pas se comporter de façon prévisible face à leur adversaire. Après avoir fait ex aequo deux manches de suite en utilisant le même mouvement, la grande majorité des gens cèdent à la pression et choisissent un autre mouvement.

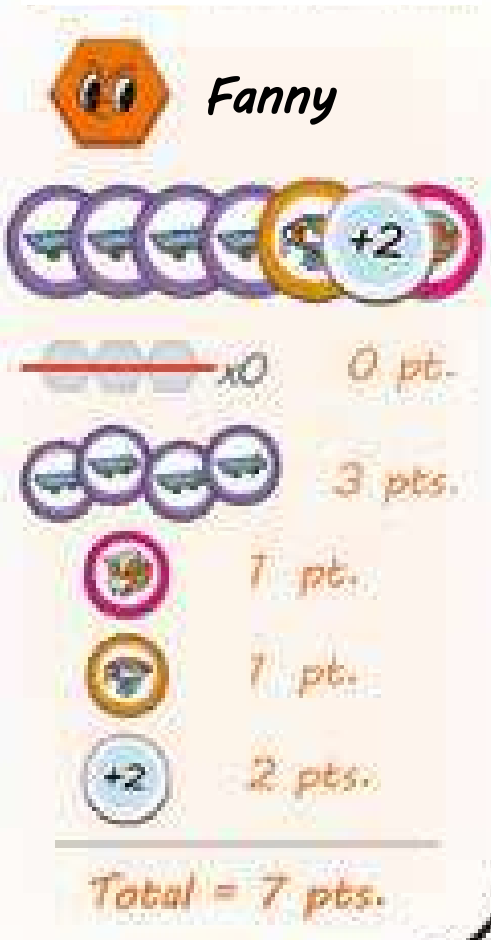


Le joueur ayant le plus de points remporte la partie et prend le contrôle de la papeterie! En cas d'égalité, le joueur comptabilisant le plus de lignes de jetons Gang de sa couleur remporte la partie. S'il y a toujours égalité, refaites une partie!



Exemple de scores





Variantes Experts

Les jetons Bonus d'équipement et Jumelles ajoutent plus de stratégie à Pierre, Papier, Morpion. Vous pouvez ajouter un de ces deux modules au jeu de base, ou utiliser les deux modules en même temps pour une expérience plus complète. Nous vous conseillons dans un premier temps d'essayer chaque module séparément pour bien comprendre ce qu'ils apportent au jeu.

Module Bonus d'équipement

Lors de la mise en place, remplacez les 4 jetons 

par les 4 jetons Bonus d'équipement . Finissez la mise en place puis jouez comme d'habitude. À la fin de la partie, chaque jeton Bonus d'équipement rapporte des points supplémentaires :



Chaque jeton  vaut **1 point** supplémentaire.



Chaque jeton  vaut **2 points** supplémentaires.

Module Jumelles

Lors de la mise en place, chaque joueur prend 2 jetons Jumelles face visible.



À tout moment de la partie, les joueurs peuvent dépenser 1 de leurs jetons Jumelles pour regarder 1 des jetons placés face cachée sur le plateau Vitrine. Une fois dépensé, le jeton Jumelles est retourné face cachée.



À la fin de la partie, chaque jeton Jumelles non utilisé vaut **1 point**.

Une étude de l'université de Tokyo a montré que les hommes jouent « pierre » environ 35% du temps, tandis que les femmes ne le jouent qu'environ 29% du temps.

Savoir déchiffrer le langage corporel de votre adversaire est essentiel pour gagner. N'hésitez donc pas à le taquiner ou à bluffer ! Cela rendra la partie plus amusante.

Vous avez désormais en main toutes les armes pour gagner ! Mais comme votre adversaire a lui aussi lu tous nos conseils, quelle stratégie allez-vous bien pouvoir adopter ? Que le duel psychologique commence !

Wonderful World

Conception du jeu	Anthony Perone, Leon Liu
Illustration	Yuan Momoco
Conception graphique	Yuan Momoco
Développement	Anthony Perone
Production	Lenny Liu

IELLO pour la version française

Chef de projet	Guillaume Dejonghe
Traduction	Armande Bessire
Relecture	Maëva Debieu Rosas
Graphisme	Charlie Metz

Un grand merci à toutes les personnes qui ont testé le jeu ou relu les règles.

© 2023 Wonderful World Movie & Media Limited Company
www.wonderfulworldbg.com
© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France - iello.fr

Tous droits réservés. Toute réimpression et publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans la permission de Wonderful World Movie & Media Limited Company sont interdites.