

MU

Livret de règles



Johan Benvenuto
David Paput



Sylvain Aublin



Bienvenue Citoyen. Vous êtes ici pour tenter d'accéder à la caste dirigeante de Mû.
Afin de tester vos aptitudes, vous et une poignée d'autres prétendants allez devoir construire une Cité-Source d'exception.



But du jeu

Être le citoyen possédant le plus de Points d'Accomplissement (PA) à la fin de la partie.



Liste du matériel

- 60 cartes Bâtiment
- 40 cartes Projet dont 10 de départ
- 6 cartes Affrontement
- 75 jetons Source
- 25 jetons Dénouement recto-verso
- 5 plateaux personnels
- Un livret de règles



Mise en place

- 1 Mettez de côté les cartes Projet de départ (dos Source jaune). Mélangez séparément les cartes Bâtiment et Projet. En fonction du nombre de joueurs, retirez un certain nombre de cartes Bâtiment du jeu (voir encadré plus bas). Formez deux pioches indépendantes, faces cachées. Pour vos premières parties, remettez au préalable dans la boîte les Projets Experts avec le numéro en **rouge**.
- 2 Chaque joueur prend un plateau personnel et le place devant lui.
- 3 Donnez à chaque joueur les deux cartes Projet de départ, numérotées 1 et 2 (en bas à droite). Chaque joueur les place à côté de son plateau personnel, face visible.
- 4 Placez à disposition de tous les jetons Source et les jetons Dénouement.
- 5 Prenez les 6 cartes Affrontement face cachée. Mélangez-les et défaussez-en une sans la dévoiler. Disposez les 5 autres aléatoirement comme ci-dessous, en 3 lignes, 1 carte pour l'Affrontement I, 2 cartes pour l'Affrontement II et 2 cartes pour l'Affrontement III. Retournez la première carte de chaque ligne face visible. Ces 5 cartes représentent les lignes et colonnes d'Affrontement pour cette partie.

5



1 Carte pour l'Affrontement I



2 Cartes pour l'Affrontement II



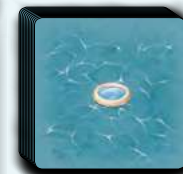
2 Cartes pour l'Affrontement III



4



2



Cartes Projet



Cartes Projet de départ



Cartes Bâtiment




- 5 joueurs : Ne retirez pas de cartes Bâtiment.
- 4 joueurs : Retirez du jeu 2 cartes Bâtiment de chaque type, soit 10 cartes.
- 3 joueurs : Retirez du jeu 4 cartes Bâtiment de chaque type, soit 20 cartes.
- 2 joueurs : Retirez du jeu 6 cartes Bâtiment de chaque type, soit 30 cartes.






Notions générales

Dans Mū, vous bâtissez une Cité composée de 9 cartes Bâtiment.


Les Bâtiments sont le cœur de votre future Cité et sont répartis en 5 types différents comportant des symboles de : **Force** , **Foi**  et **Nourriture** . Les 4 bords présentent un Fragment de Source.

Les cartes Projet et leurs effets sont un soutien essentiel au développement de votre Cité et s'activent grâce aux jetons Source obtenus en formant des Sources complètes.

Après la 3e, 6e et 9e carte Bâtiment placée, les joueurs s'affrontent en comparant leur **Force**  sur les lignes et colonnes définies par la ou les carte(s) Affrontement.



À l'issue de la partie, les joueurs **nourrissent** leur cité lors de la **Moisson** et additionnent leurs symboles **Foi**  pour gagner des PA supplémentaires.

CRÉATION DES SOURCES



Chaque carte Bâtiment comporte 4 Fragments de Source sur ses 4 côtés. Dès lors que deux Fragments de Source combinés sont de même couleur, une Source est créée et génère un jeton Source  de la couleur correspondante.

Le jeton Source doit être immédiatement utilisé pour payer le coût d'une carte Projet, sinon il est perdu et défaussé.

Les Sources apportent également des avantages en cours de partie et fin de partie :

Les Sources  rapportent un symbole **Foi**  valant 1 PA en fin de partie.

Les Sources  rapportent un symbole **Nourriture**  lors de la **Moisson**.

Les Sources  rapportent un symbole **Force**  dans la ligne ou la colonne où elles sont créées en vue des Affrontements.

Cartes Projet de départ

Emplacements pour les jetons Source, ici :

- 1 Nourriture
- 1 Force
- 1 Foi

Points d'Accomplissement (PA)

Effet du Projet

Numéro du Projet
(en rouge pour les Projets experts)

Carte Bâtiment **Commercial**

Ces Bâtiments offrent un jeton Source au choix au moment de la pose

Commercial

Politique

Sources incomplètes

Religieux

Sources complètes

Militaire

Commercial

Agricole

Carte Bâtiment **Politique**

Ces Bâtiments rapportent 1 symbole **Force**  et 1 symbole **Nourriture** 

Carte Bâtiment **Religieux**

Ces Bâtiments rapportent 3 symboles **Foi**  qui valent chacun 1 PA en fin de partie

Carte Bâtiment **Agricole**

Ces Bâtiments rapportent 2 symboles **Nourriture**  comptabilisés lors de la Moisson

Carte Bâtiment **Militaire**

Ces Bâtiments rapportent 2 symboles **Force**  comptabilisés lors des Affrontements



Déroulement d'une partie

Une partie de Mû se déroule en 4 manches :

- 1 manche Projet
- 3 manches de construction de carte Bâtiment.

Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit une main de 4 cartes (Projet pour la première, Bâtiment pour les suivantes) distribuées aléatoirement.

Chaque manche comporte 3 tours de jeu durant lesquels les joueurs vont mettre une seule carte en jeu simultanément à chaque tour.

À la fin de chaque manche de construction de carte Bâtiment a lieu un ou deux Affrontements.

MANCHE PROJET

La manche Projet comporte 3 tours de jeu chacun organisé ainsi :

1. Choix de 2 cartes
2. Pose d'une carte
3. Passage à la main suivante

1 Choix de 2 cartes

Chaque joueur prend ses cartes Projet en main sans les montrer aux adversaires et choisit deux cartes qu'il place face cachée devant lui. Les cartes restantes sont placées entre son voisin de gauche et lui.

2 Pose d'une carte

Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs deux cartes, ils mettent en jeu simultanément une seule carte Projet, placée face visible à côté de leur plateau personnel.

Ils conservent la seconde carte face cachée devant eux.

3 Passage à la main suivante

Chaque joueur prend la main transmise par son voisin à laquelle il ajoute la carte qu'il n'a pas mis en jeu et un nouveau tour débute.

À la fin du 3ème tour de jeu, les joueurs ont joué 3 cartes Projet et n'ont plus qu'une carte non jouée devant eux. Cette dernière est défaussée, face cachée.



1 David a 4 cartes Projet en main au début de son tour (1 carte Bleue, 2 Rouges et 1 Verte).

Il choisit de conserver les cartes Rouge et Verte et passe les cartes Bleue et Rouge face cachée à son voisin de gauche.



2 Simultanément avec les autres joueurs, David choisit de jouer sa carte Rouge. Il la place à côté de son plateau de jeu et conserve sa carte Verte.

3 Il récupère les cartes venant de son voisin de droite et les intègre à sa main. Il possède alors une main de 3 cartes : 2 venant de son voisin et sa carte Verte.

MANCHE DE CONSTRUCTION DES CARTES BÂTIMENT

Une manche de construction comporte 3 tours de jeu chacun organisé ainsi :

1. Choix de 2 cartes
2. Pose d'une carte
3. Gain et placement des jetons Source
4. Résolution d'une carte Projet
5. Passage à la main suivante

1 Choix de 2 cartes

Chaque joueur prend ses cartes Bâtiment en main sans les montrer aux adversaires et choisit deux cartes qu'il place face cachée devant lui. Les cartes restantes sont placées entre lui et son voisin de droite pour la première et troisième manche de construction des cartes Bâtiment et son voisin de gauche pour la deuxième manche.




2 Pose d'une carte

Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs deux cartes, ils mettent en jeu une seule carte Bâtiment :

- Les cartes Bâtiments sont placées à l'intérieur du plateau personnel sur l'un des emplacements vides.
- Il n'est pas obligatoire qu'une carte Bâtiment soit en contact avec une autre ou avec le bord du plateau personnel.
- Il n'est pas obligatoire qu'une Source soit complète entre deux cartes Bâtiments.
- Les cartes Bâtiment doivent respecter leur « sens de lecture », c'est à dire qu'elles ne peuvent pas être tournées sur elles-mêmes.

Les joueurs conservent la seconde carte face cachée devant eux.

3 Gain et placement des jetons Source

Si lors de la pose d'une carte Bâtiment, cette dernière forme une(des) Source(s) complète(s) avec une autre carte Bâtiment, ou un bord du plateau, le joueur prend immédiatement un(les) jeton(s) Source(s) de la couleur correspondante :  ,  ,  .

Un jeton Source doit être placé immédiatement sur un emplacement libre d'une carte Projet du joueur.

Si le joueur n'a aucun emplacement vide de la même couleur qu'un jeton Source sur ses cartes Projet, alors ce dernier est perdu et défaussé.



4 Résolution d'une carte Projet

Dès qu'une carte Projet est activée, c'est à dire que tous ses emplacements sont occupés par des jetons Source, le joueur bénéficie immédiatement de son effet ainsi que des PA pour le décompte final. (voir encadré : Les cartes Projet)

5 Passage à la main suivante

Chaque joueur prend la main transmise par son voisin à laquelle il ajoute la carte qu'il n'a pas mis en jeu et un nouveau tour débute.

À la fin du 3e tour de jeu, les joueurs ont joué 3 cartes Bâtiment et n'ont plus qu'une carte non jouée devant eux. Cette dernière est défaussée, face cachée.

Exemple d'un tour de jeu :

1 Bertrand a 3 cartes Bâtiment en main au début de son tour (un Bâtiment Religieux, Militaire et Commercial). Il choisit de conserver les cartes Bâtiment Militaire et Commercial. Il passe la carte Bâtiment Religieux face cachée à son voisin de gauche (pour le Cycle de construction II, sinon à son voisin de droite).



2 Bertrand choisit secrètement de jouer sa carte Militaire, et la révèle en même temps que la carte des autres joueurs. Il la place sur son plateau personnel et conserve sa carte Bâtiment Commercial face cachée.

3 Sa carte bâtiment Militaire lui permet de former deux Sources :
• Une Source (bleu) avec un Bâtiment précédemment posé et une Source (orange) avec le bord de son plateau personnel.
• Il récupère immédiatement un jeton Source Foi (bleu) et Force (orange) qu'il doit placer sur ses cartes Projet.



4 Le jeton Source Force (orange) lui permet d'activer sa carte Projet 2 et il bénéficie désormais de son effet, qu'il doit déclencher immédiatement comme indiqué sur la carte.



Le jeton source Foi (bleu) ne complète pas encore sa carte Projet 1 (il lui manque un jeton Nourriture (jaune) et un jeton Force (orange)) donc il ne bénéficie pas encore de son effet.

5 Bertrand récupère maintenant la carte venant de son voisin et l'intègre à sa main, il possède maintenant une main de 2 cartes Bâtiment : une Agricole et une Commerciale.



Les cartes Projet :

Pour bénéficier des effets (texte encadré) d'une carte Projet, il faut l'activer à l'aide des jetons Source indiqués sur cette dernière.

Le mot-clé au dessus du texte des effets indiquent quand ces derniers doivent être résolus.

Immédiatement : L'effet doit être résolu dès que la carte projet est complétée.

À tout moment : L'effet peut être résolu qu'une seule fois quand le joueur le souhaite.

En fin de partie : L'effet est résolu pendant le décompte final, il s'agit majoritairement de PA supplémentaires.

Les cartes Projet offrent également des PA, en haut à gauche, qui seront comptabilisés pendant le décompte final.

AFFRONTEMENT

À la fin de chacune des manches de construction a lieu un ou plusieurs Affrontement.



En fonction de votre manche de construction (première, deuxième ou troisième), référez-vous aux cartes Affrontement correspondantes en commençant par la carte face visible.




Une carte Affrontement indique une ligne ou une colonne de votre plateau personnel où a lieu un Affrontement. Tous les joueurs totalisent alors leur nombre de symbole Force (orange) sur cette ligne ou cette colonne.

Les symboles Force (orange) proviennent des sources Force (orange), des cartes Bâtiment Militaire et des cartes Bâtiment Politique.

Le joueur ayant le plus grand total de symbole Force (orange) remporte cet Affrontement et prend un jeton Victoire (bleu) qu'il conserve à côté de son plateau personnel pour le décompte final.



À l'inverse, le joueur ayant le plus petit nombre de symbole **Force**  perd cet Affrontement et prend un jeton Dégâts  qu'il place immédiatement contre son plateau personnel, face à la ligne/colonne où l'affrontement vient d'avoir lieu.

En cas d'égalité pour la Victoire  ou les Dégâts , tous les joueurs concernés prennent un jeton Victoire ou Dégâts. Si tous les joueurs ont le même nombre de symbole  (y compris 0), ils prennent tous un jeton Victoire.




Note : Une fois la carte Affrontement face visible résolue, **retournez la seconde carte Affrontement** (excepté après la première manche de construction où il n'y a qu'une seule carte Affrontement à résoudre) et résolvez-la de la même manière.

Les joueurs sont à la fin de la deuxième manche de construction et vont commencer le premier Affrontement II.



La carte Affrontement face visible indique que le premier Affrontement II a lieu sur la ligne d'Affrontement centrale.





Johan compte le nombre de symbole **Force**  qu'il possède sur sa ligne d'Affrontement centrale soit un total de 5 .

Ses adversaires possèdent respectivement 2  pour Sylvain, 4  pour Bertrand et 2  pour David sur leur ligne d'Affrontement centrale


Johan est le joueur avec la plus grande **Force**, il gagne un jeton Victoire  qui lui rapporte 3 PA en fin de partie.

David et Sylvain sont les joueurs avec le moins de symbole **Force** , ils prennent chacun un jeton Dégâts  qu'ils placent immédiatement contre leur plateau personnel, face à la ligne centrale.

Note : les symboles  indiquent deux sources Force  qui ne sont pas comptées dans ce total car n'appartenant pas à la ligne centrale d'Affrontement, mais respectivement à la colonne de gauche et de droite.

Une fois cet Affrontement terminé, les joueurs retournent face visible la seconde carte d'Affrontement II et procèdent de la même manière.

Destruction de Bâtiment

À l'instant où un joueur possède sur son plateau personnel un jeton Dégâts  sur une ligne ET sur une colonne d'Affrontement, le Bâtiment qui se trouve à l'intersection est immédiatement détruit.

Note : Il est possible d'utiliser l'effet de sa carte Projet 1 à ce moment-là, si cette dernière est complète.

Placez les jetons Dégâts sur les symboles de ce Bâtiment, ces jetons ne pourront plus être utilisés pour détruire un autre Bâtiment.


Si plusieurs Bâtiments peuvent être la cible d'une même destruction, un seul bâtiment sera détruit (au choix du joueur concerné).

Dans le cas possible où la zone à l'intersection des deux jetons Dégâts est vide, placez les jetons Dégâts sur la zone vide et la future carte Bâtiment sera considérée comme immédiatement détruite lorsque vous la placerez sur l'emplacement en question.

Dans les deux cas, un Bâtiment détruit perd son type et ses symboles mais conserve ou fait gagner ses Sources.

Sylvain possède déjà des jetons Dégâts sur sa ligne d'Affrontement centrale et inférieure et il vient de perdre l'Affrontement dans la colonne de droite.

Il doit choisir où placer ses jetons Dégâts :

- Soit sur son Bâtiment **Religieux**, ce qui annule les trois symboles **Foi**  présents sur cette carte. Il place alors les jetons Dégâts sur ces derniers.

- Soit sur son emplacement vide en bas à droite. Il place les deux jetons Dégâts et c'est le futur Bâtiment placé à cet emplacement qui sera immédiatement détruit et Johan ne profitera pas de ses symboles et de son type (il profitera cependant des Sources qu'il arrivera éventuellement à former).



MOISSON ET DÉCOMPTE FINAL

Après les deux Affrontements III, les joueurs procèdent à la **Moisson**. Chaque joueur compte le nombre total des symboles **Nourriture** obtenus avec ses Bâtiments, Projets et Sources qu'il compare à son nombre de Bâtiments non détruits.

Chaque **Nourriture** ravitaillera un Bâtiment et chaque Bâtiment ravitaillé rapporte au joueur 1 PA.

Si le joueur possède encore des **Nourritures** excédentaires, chacune lui rapporte 2 PA.



David possède dans sa cité 10 **Nourritures**.

Le Bâtiment **Agricole** en bas à droite de sa cité ne lui rapporte pas de **Nourriture** car il a été détruit. Il conserve cependant la Source créée qui lui rapporte 1 **Nourriture**.

Avec ses 10 **Nourritures**, il peut nourrir ses 8 Bâtiments qui lui rapportent 8 PA.

Il lui reste alors 2 **Nourritures** excédentaires qui lui rapportent chacune 2 PA.

Son total de PA pour la Moisson est de $8 + 2 + 2 = 12$ PA

En plus des PA obtenus lors de la **Moisson**, ajoutez :

- 1 PA pour chaque symbole **Foi** sur les Bâtiments et les Sources.
- Les PA pour chaque carte Projet complétée (indiqués en haut à gauche de la carte).
- Les PA de certains effets (texte encadré) de cartes Projet.
- 3 PA pour chaque jeton Victoire.

Le joueur avec le plus grand nombre de PA remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant remporté le plus grand nombre de jeton Victoire entre les joueurs concernés remporte la victoire. Si l'égalité subsiste, ils se partagent la victoire.

LES RÈGLES QUE VOUS ALLEZ OUBLIER

- Il est toujours possible de placer un bâtiment à côté d'un autre même si les Fragments de Source ne correspondent pas.
- Un jeton Source doit être placé immédiatement sur un emplacement libre d'une carte Projet sinon il est perdu et défaussé.
- Un Bâtiment à l'intersection de deux jetons Dégâts est immédiatement détruit.
- Un Bâtiment détruit perd ses symboles mais conserve ses Sources.
- Ne comptabilisez pas les Bâtiments détruits lorsque vous nourrissez votre population.



Précisions des cartes Projet

1. Permet de retirer un jeton Dégâts placé contre son plateau personnel. Ne fonctionne pas pour un jeton Dégâts sur une carte Bâtiment. Placez le jeton Dégâts sur le Projet pour signifier que vous l'avez utilisé.
- 2 / 4 / 5. Les jetons Source gagnés doivent immédiatement être placés sur un emplacement libre d'une carte Projet sinon ils sont perdus et défaussés.
17. En cas de destruction, permet de détruire le Bâtiment de votre choix à la place d'un Bâtiment à l'intersection de 2 jetons Dégâts.
20. N'est valable qu'une seule fois, et peut-être utilisé au moment où vos adversaires annoncent leur nombre de symbole **Force**.
22. Vous pouvez placer sur ce Projet jusqu'à 4 jetons Source (de votre choix) supplémentaires à son coût. Chaque jeton placé ainsi rapporte 2 PA.
26. Chaque Bâtiment ne peut être compté que dans une seule paire.
28. Vous pouvez placer sur ce Projet jusqu'à 4 jetons Source (d'une seule et même couleur de votre choix), en plus de son coût. Chaque jeton placé ainsi rapporte 3 PA.
29. Les Sources incomplètes que vous pouvez recouvrir d'un jeton Source doivent être composées de 2 Fragments de Source de couleur différente.
30. Une fois ce Projet complété, vous pouvez utiliser des Jetons Source de n'importe quelle couleur pour compléter vos Projets.





Règles solo

Faites une mise en place pour deux joueurs (en retirant 6 cartes Bâtiment de chaque type).

Prenez un plateau personnel pour vous et pour un joueur neutre que vous contrôlez. Le joueur neutre joue sans carte Projet. Il gagne des jetons Source (peu importe la couleur) qui impacteront votre performance.

Manche de Projet :

Faites la manche de Projet comme pour une partie à plusieurs, à l'exception près que lorsque vous devez récupérer des cartes Projet de votre voisin, vous les prenez dans la pioche de cartes Projet et les cartes que vous devez passer sont défaussées.

Manche de construction des cartes Bâtiment :

Au début de chaque tour de jeu, piochez 2 fois 2 cartes Bâtiment face visible devant vous, pour former 2 paires de Bâtiment.

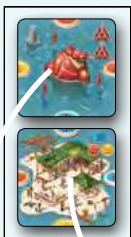
Choisissez une paire de Bâtiment parmi les 2 et placez un des Bâtiments dans votre cité.

Effectuez le gain et le placement des jetons Source ainsi que la résolution de carte Projet si nécessaire, de la même façon qu'une partie à plusieurs.

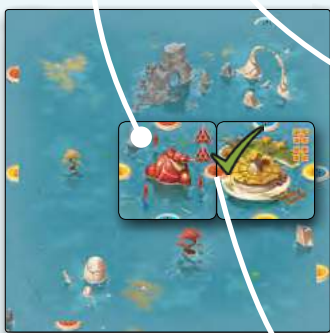
Le second Bâtiment est posé sur le plateau du joueur neutre au même emplacement que le votre.

Si le Bâtiment du joueur neutre forme une ou plusieurs sources, placez dans une réserve à côté de son plateau le nombre correspondant de jeton Source.

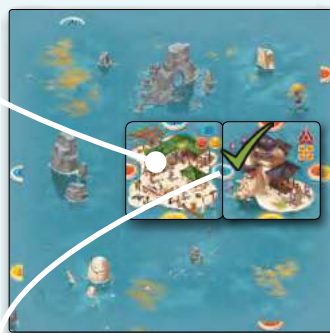
La seconde paire de Bâtiment non utilisée est défaussée.



Sylvain choisit la carte Bâtiment **Militaire** et la place dans sa Cité. Il gagne un jeton Source et le place sur une de ses cartes Projet. Il place ensuite la carte Bâtiment **Religieux** au même emplacement sur le plateau du joueur neutre. Cette dernière forme une Source. Sylvain place un jeton Source dans la réserve du joueur neutre.



Plateau de Sylvain



Plateau du joueur Neutre

L'Affrontement :

Toutes les 3 cartes Bâtiment placées (soit à la fin du tour de jeu 3, 6 et 9), effectuez un Affrontement avec le joueur neutre, de la même façon que s'il s'agissait d'une partie à plusieurs.

Le joueur neutre, tout comme vous, obtient des jetons Victoire ou Dégâts et peut avoir des Bâtiments détruits.

Moisson :

Effectuez votre Moisson de la même façon que pour une partie à plusieurs.

Pour le joueur neutre, effectuez une moisson en additionnant ses symboles **Nourriture** et **Foi** (plutôt que seulement les symboles **Nourriture**).

Ne comptabilisez pour lui **QUE** les symboles excédentaires, c'est à dire supérieurs au nombre de Bâtiments **NON** détruits que le joueur neutre possède dans sa Cité.

Ajoutez un jeton Source par symbole excédentaire à sa réserve.



Le joueur neutre possède dans sa cité 10 **Nourriture** ainsi que 6 symboles **Foi**.

Son Bâtiment **Agricole** en bas à droite de sa cité ne lui rapportant pas de **Nourriture** car étant détruit, il conserve cependant la source créée qui lui rapporte une **Nourriture**.

Il possède 7 cartes Bâtiment dans sa cité.

Son total est donc de $16 - 7 = 9$ **Nourriture** excédentaires. Sylvain prend 9 jetons Source et les ajoute à la réserve du joueur neutre.

Décompte final (ne comptez les PA que pour vous) :

- Chaque symbole **Foi** sur les Bâtiments et les Sources rapporte 1 PA.
- Chaque carte Projet complétée rapporte les PA indiqués en haut à gauche de la carte.
- Certains effets de cartes Projet rapportent des PA supplémentaires (texte encadré).
- Chaque jeton Victoire **3** rapporte 3 PA.
- Ajoutez les PA obtenus lors de la **Moisson**.
- Chaque jeton (Source et Victoire) du joueur neutre fait perdre 1 PA.

Niveau :

- 50 PA et plus** Exceptionnel. Les responsables sont fiers de vous accueillir comme un des leurs.
- 45 à 49 PA** Félicitations. C'est impressionnant ! Une façon de penser originale et une exécution parfaite !
- 40 à 44 PA** Bien. Voilà qui est intéressant. Peut-être un peu trop conventionnel, mais efficace.
- 36 à 39 PA** Moyen. Les résultats sont là, mais il vous manque la vision d'ensemble pour aller au-delà.
- 35 PA et moins** Faible. Il vous faudra encore beaucoup de travail et de pratique pour prétendre intégrer la caste dirigeante.