Lorsque les chats arrivèrent
en Nouvelle-Zélande en 1640,
les Esprits Maoris trouvèrent en cet animal
un être d'exception.
Le secret de ses 9 vies attisa
la convoitise et les chats n'eurent d'autre
choix que de devenir de puissants
guerriers pour le préserver.
Attaquer, se défendre et renforcer ses rangs
deviendront pour vous les seules manières
de gagner la partie.

MAOW

• 56 CARTES GUERRIERS MAORIS •

1+8=9 **2+7=9** **3+6=9** **4+5=9**

- Chaque guerrier possède une couleur et un nombre de vies (valeur 1 à 8).
- Les guerriers fonctionnent en duo de même couleur dont la somme fait 9 *(les 9 vies du chat).*
- ***A noter*** *: Chaque valeur est en 7 exemplaires et n'est présente que dans une couleur (exemple : tous les 6 sont verts).*
- Certaines cartes marquées de • ou •• sont retirées du jeu en début de partie suivant le nombre de joueurs.

• 12 CARTES ESPRITS •

- Ces esprits de chats ont déjà vécu leurs 9 vies. Ils n'ont plus de vie et ont une valeur de 0

ESPRIT

• 4 CARTES MAUI •

- Maui, le dieu des guerriers chats est utilisé comme Joker, il remplace aussi bien les guerriers que les esprits.

MAUI

• DOS DE CARTE ► CARTE MAUW •

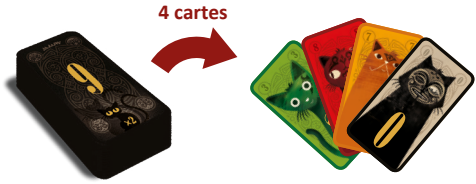
- Tous les dos de cartes sont identiques et possèdent la valeur **9** et un multiplicateur **x2** (soit 18 points).
- Au cours de la partie, les joueurs doivent acquérir des MAUW pour obtenir des points de victoire.
- ***A noter*** *: Les MAUW se superposent et leurs points se multiplient (x2).*
- Les cartes mélangées faces cachées forment une pioche accessible à tous.
  - Si la pioche est vide et qu'un joueur doit piocher, celle-ci est reformée en mélangeant la défausse.

MAUW

9x2x2x2 =72pts

DÉBUT DE PARTIE

1. **Retirer** les cartes marquées de points :
   - ▶ 2 joueurs > retirer les cartes marquées ● et ●●
   - ▶ 3-4 joueurs > retirer seulement les cartes marquées ●●
   - ▶ 5-6 joueurs > ne **pas** retirer de cartes.
2. **Former la pioche face cachée** en mélangeant les cartes
3. Distribuer **4 cartes** à chaque joueur.
4. Le joueur le plus poilu commence la partie.



• ZONE DE JEU ET COLONNES •

- ▶ Chaque joueur a devant lui une zone de jeu personnelle dans laquelle il disposera jusqu'à **4 colonnes de cartes (A-D)** afin de cumuler un maximum de points.
- ▶ Chaque **colonne** est composée d'un empilement de **4 cartes** maximum dont **3 cartes Mauw maximum**.
- ▶ ***A noter*** *: La 4ieme carte (au dessus) ne sera* ***jamais*** *un Mauw.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs doivent, tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jouer **1 carte de leurs mains**,

- pour **renforcer** sa zone de jeu.
- pour **bloquer** une colonne.
- pour **attaquer** un guerrier adverse.
- ***A noter :*** *Un joueur qui, à son tour, ne peut pas jouer de carte doit défausser toute sa main puis piocher 4 nouvelles cartes.*

• PIOCHE DE CARTE •

- Un joueur doit toujours avoir 4 cartes en main.
- Après avoir joué une carte, le joueur doit alors **piocher DIRECTEMENT** 1 nouvelle carte le plus **rapidement** possible.
- *A noter : Un joueur qui oublie de piocher se pénalise et peut alors piocher quand il y pense.*

• FIN DE PARTIE •

La partie prend fin **IMMÉDIATEMENT** dès qu'un joueur possède **3 colonnes** comprenant chacune **3 Mauw ou** dès qu'un joueur ne peut pas refaire sa main de 4 cartes en fin de tour.

- Chaque joueur compte alors ces points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. **(32+72+0+72= 176pt)**

RENFORCER SA ZONE DE JEU

Renforcer sa zone de jeu, consiste à jouer un Guerrier :

1. Sur un emplacement vide
2. Sur une colonne de Mauw
3. Sur un guerrier de même couleur et de valeur différente
4. Sur un guerrier de même couleur et de même valeur

▶ Important : Un Guerrier **(ou un Joker)** joué sur un autre Guerrier de même couleur entraine **une association.**

• ASSOCIATION DE VALEUR DIFFÉRENTE • *9 vies de chat*

2+7=9

Les 2 Guerriers sont **défaussés** puis le joueur récupère **1 Mauw** du dessus de la pioche qu'il place sur un emplacement vide ou une colonne de Mauw de sa zone de jeu.

• ASSOCIATION DE MÊME VALEUR •

2+2 = 2x2

Une des 2 cartes est **retournée** face Mauw puis le joueur place les 2 cartes ensembles sur un emplacement vide ou une colonne de Mauw de sa zone de jeu.

BLOQUER UNE COLONNE

Bloquer une colonne, consiste à jouer un Esprit ou un Guerrier sur une colonne de Mauw adverse.

1. L'esprit posé réduit les points de la colonne à 0.
2. Le guerrier posé réduit également les points de la colonne, le 9 est recouvert par une nouvelle valeur.

▶ Important : Lorsqu'un joueur se fait bloquer par un Esprit ou un Guerrier, **il doit attendre son tour** de jeu pour se débloquer.

• DÉBLOQUER UN ESPRIT •

Pour se **débloquer** d'un Esprit, un joueur doit jouer un autre Esprit dessus **(ou un Joker)**. Dans ce cas, les 2 Esprits sont défaussés et le tour du joueur prend fin.

▶ ***A noter :*** *Si les cartes gagnées lors d'une association ne peuvent être posées, elles sont perdues et défaussées.*

ATTAQUER UN GUERRIER ADVERSE

Attaquer une colonne, consiste à jouer un Guerrier ***(ou un Joker)*** sur un Guerrier d'une colonne adverse.

1. Attaquer un adversaire permet de bénéficier **des associations** des Guerriers à la place de l'adversaire.
2. L'adversaire attaqué peut se défendre en jouant un Guerrier identique ***(ou un Joker)***, les 2 cartes jouées sont défaussées et le tour du joueur prend fin.

▶ Important : si l'attaque est défendue, l'assaillant peut continuer son attaque en jouant une carte identique et ainsi de suite sans oublier de compléter sa main, jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs capitule.

• VIDEO REGLES •

Retrouvez les explications du jeu en vidéo sur le site **nogozone.be**
Et plus d'informations sur la page **facebook Mauw.**

Auteur & Illustrateur : **Vincent Joassin**

Remerciements : L'équipe Tsume-Art, les nombreux testeurs et tous nos proches.

©2017 Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Retrouvez-nous sur **yokabytsume.com** et les réseaux sociaux.

Yoka BY TSUME

YokaOfficiel

YokaOfficiel