MAUV

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.

RÈGLES DU JEU

• 80 CARTES GUERRIERS •

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

- Chaque guerrier possède une couleur et une valeur *(1 à 8).*
- Les guerriers fonctionnent en duo de même couleur dont la somme des valeurs fait 9 *(les 9 vies du chat).*
- ***À noter :*** *Chaque valeur est présente en 10 exemplaires et dans une seule couleur (exemple : tous les 6 sont verts).*

• 5 CARTES JOKERS •

- Durant la partie, il remplace une carte guerrier ou une carte esprit de votre choix. Vous devez alors annoncer la carte que le Joker remplace.
- ***Le Joker ne peut en aucun cas bloquer une colonne !***

• CARTES 9 - DOS DE CARTE •

9x2x2=36 pts

- Tous les dos de cartes sont identiques et possèdent la valeur **9** et un multiplicateur **x2**. *(soit 18 points par carte).*
- Au cours de la partie, vous devez acquérir des **cartes 9** pour obtenir un maximum de points de victoire.
- ***À noter :*** *Les cartes 9 se superposent en colonne et leurs points se multiplient (x2).*

- *Les cartes mélangées faces cachées forment une pioche accessible à tous.*
- *Si la pioche est vide, celle-ci est reformée en mélangeant la défausse.*

• 10 CARTES ESPRITS •

0x2x2=0 pt

- Les esprits ont une valeur de 0. Ils peuvent se jouer seulement sur une carte 9 ou une colonne de 9.
- ***Un esprit ne peut pas être joué sur un guerrier ni sur un emplacement vide d'une zone de jeu.***
- L'esprit est joué pour réduire les points de vos adversaires à 0 *(règle à découvrir page 7).*

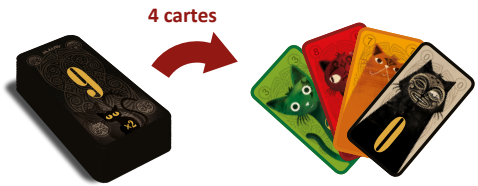
• 12 CARTES EXPERTS •

- 3 animaux à ajouter à la pioche après quelques parties *(règle à découvrir page 10).*

DÉBUT DE PARTIE

• MISE EN PLACE •

1. Formez la pioche face cachée en mélangeant les cartes.
2. Distribuez **4 cartes** à chaque joueur.
3. Le joueur le plus poilu ou celui qui fait le plus beau miaulement 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 9 maximum**.
- ***<u>À noter</u> :*** *La 4ieme carte (au dessus) sera toujours un guerrier ou un esprit et ne sera **jamais** un 9, ni un Joker.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, vous jouez **1 carte de votre main :**

- pour **renforcer** votre zone de jeu.
- pour **bloquer** une colonne adverse.
- pour **attaquer** un guerrier adverse.
- ***<u>À noter</u> :*** *Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas jouer de carte, vous passez votre tour en défaussant toute votre main et en piochant 4 nouvelles cartes.*

• PIOCHE DE CARTE •

- Vous devez toujours avoir 4 cartes en main.
- Après avoir joué une carte, vous devez alors **PIOCHER DIRECTEMENT** 1 nouvelle carte le plus rapidement possible.
- ***<u>À noter</u> :*** *Si vous oubliez de piocher, vous vous pénalisez vous-même et devez alors piocher quand vous y pensez.*

• FIN DE PARTIE •

La partie prend fin **IMMÉDIATEMENT** dès qu'un joueur possède **3 colonnes** comprenant chacune **3 cartes 9 ou** dès qu'un joueur ne peut pas refaire sa main de 4 cartes (pioche et défausse vide).

- Vous comptez alors vos points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. **(exemple : 32+72+0+72= 176 pts)**

RENFORCER SA ZONE DE JEU

Renforcer votre zone de jeu, consiste à jouer un guerrier :

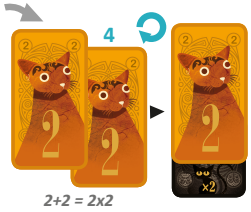
1. Sur un emplacement vide
2. Sur une colonne de 9
3. Sur un guerrier de même couleur et de valeur différente
4. Sur un guerrier de même couleur et de même valeur

▶ Un guerrier *(ou un Joker)* joué sur un autre guerrier de même couleur entraine **une combinaison.**

• LES VALEURS SONT DIFFÉRENTES •

Les 2 guerriers se lient d'amitié et sont **défaussés.** Le joueur récupère **1 carte 9** du dessus de la pioche qu'il place sur un emplacement vide ou sur une colonne de 9 de sa zone de jeu.

• LES VALEURS SONT IDENTIQUES •



Les 2 guerriers se battent et l'un prend le dessus sur l'autre. Une des 2 cartes est **retournée** face 9. Le joueur place les **2 cartes ensembles** sur un emplacement vide ou une colonne de 9 de sa zone de jeu.

▶ ***À noter :*** *Si le Joker est joué, c'est lui qui est retourné face 9.*

BLOQUER UNE COLONNE ADVERSE

Bloquer une colonne, consiste à jouer un esprit ou un guerrier sur une colonne de 9 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 étant recouvert par une nouvelle valeur.

▶ Lorsqu'un joueur se fait bloquer par un esprit ou un guerrier, **il doit attendre son tour** de jeu pour se débloquer.

• SE DÉBLOQUER •

Pour se **débloquer** d'un esprit, vous devez jouer un autre esprit dessus *(ou un Joker)*. Dans ce cas, les 2 cartes sont défaussées et le tour du joueur prend fin.

Pour se **débloquer** d'un guerrier, il suffit de faire une combinaison de même couleur et en appliquer l'effet *(cf. Page 6)*.

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

Attaquer un adversaire consiste à essayer de lui **voler** un guerrier afin de faire une combinaison. Pour se faire, vous devez jouer un guerrier de même couleur *(ou un Joker)* sur un guerrier d'un adversaire.

▶ Attaquer un adversaire permet de bénéficier **de la combinaison** des guerriers à la place de l'adversaire *(cf. Page 6)*.

Le joueur B vole la carte 8 du joueur A en l'attaquant avec une carte 1 pour former la combinaison 8+1=9.
Le joueur B gagne ainsi une carte 9 qu'il place dans une de ses colonnes.

• SE DÉFENDRE •

▶ L'adversaire attaqué peut se défendre en jouant un guerrier **de même valeur** (*ou un Joker)*, les 2 cartes jouées sont immédiatement défaussées.

ATTAQUER UN GUERRIER ADVERSE

▶ Si l'attaque est défendue, vous pouvez continuer l'attaque en jouant une carte **identique** et ainsi de suite sans oublier de compléter votre main, jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs capitule. Les cartes attaque/défense sont défaussées.

▶ ***À noter :*** Il est donc très important de piocher une carte le plus rapidement possible pour avoir le maximum de possibilités.

Défense avec un joker qui remplace une carte 1

1. *Le joueur B attaque le joueur A.*
2. *Le joueur A s'est défendu de l'attaque N°1 du joueur B.*
3. *Le joueur B attaque de nouveau avec une carte identique.*
4. *Le joueur A se défend de nouveau (avec un Joker), il ne gagne rien mais a protégé sa carte 8.*

▶ *Le joueur B quand à lui a perdu son tour, toutes les cartes utilisées pour l'attaque et la défense sont défaussées.*

- Nous vous recommandons d'ajouter ces nouveaux animaux après plusieurs parties.
- Pour varier les parties, le nombre de cartes ajoutées est laissé au choix des joueurs.

• LES ENDÉMIQUES •

▶ **KIWI** : À votre tour, jouer le Kiwi permet de récupérer un guerrier posé dans n'importe quelle zone de jeu pour le jouer immédiatement dans n'importe quelle zone de jeu. Le Kiwi est défaussé.

▶ **NINOX** : À votre tour, jouer la Ninox permet de libérer une colonne adverse du blocage d'un esprit. La Ninox est défaussée et l'esprit se retourne sur la face 9 pour être placée dans votre zone de jeu.

▶ **TUATURA** : Si un adversaire vous attaque avec un guerrier *(ou un Joker)*, jouer le Tuatura permet d'annuler définitivement l'attaque. Le Tuatura est défaussé et la carte jouée par l'adversaire rejoint votre main.

On peut jouer à Mauwi en équipes. Cela permet de s'entraider et de partager ses points de victoire.

1. Formez des équipes de deux joueurs autour de la table.

▶ ***A noter :*** *Deux joueurs d'une même équipe ne doivent pas être assis l'un à côté de l'autre.*
Dans le cas d'un nombre impair de joueurs, un joueur peut à ses risques et périls former une équipe à lui tout seul.

2. Lorsque vous vous faites attaquer, votre coéquipier peut vous aider à vous défendre en jouant une carte de sa main.

▶ En aucun cas un joueur ne peut aider son coéquipier lorsque celui-ci attaque. Sa seule action est celle d'aider défensivement son coéquipier.

3. Fin de partie : Les points des deux joueurs d'une même équipe sont additionnés. L'équipe qui a le plus de points gagne la partie.

• CRÉDITS •

Auteur : Vincent Joassin
Illustration : Vincent Joassin

Développement : Nicolas Badoux
Chef de Projet : Cédric Szydlowski
Graphisme : Vincent Joassin

Un merci particulier à
Houda Boubia, Arno Joassin, Vincent Robette
et tous les testeurs.

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

Plongez dans l'univers de la mafia
avec un autre jeu créé et illustré par
Vincent Joassin.

Retrouvez plus d'informations sur Mauwi et nos autres jeux
sur **yokabytsume.com** et les réseaux sociaux.

YokaOfficiel YokaOfficiel YokaOfficiel

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

Yoka BY TSUME