

## **Mahola**

Un jeu de Scott P Hansen  
pour 3 ou 4 joueurs, à partir de 12 ans

### **Règles du jeu**

#### **BUT DU JEU**

Le but du jeu est de créer la danse la plus élevée (celle qui rapportera le plus de points) à chaque manche. Le premier joueur qui remporte trois manches, gagne la partie.

#### **CONTENU**

4 Cartes personnage    44 Cartes danse  
9 Jetons              2 Cartes règles du jeu

#### **MISE EN PLACE DU JEU**

Mélangez les quatre cartes de personnages et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs peuvent alors regarder leur carte en faisant bien attention à ne pas les révéler aux autres joueurs.

Mélangez la pile des cartes danse et distribuez cinq cartes à chaque joueur. Cela forme la main de départ de chaque joueur

Placez les cartes restantes au centre de la zone de jeu. Ce sera la pioche pour la partie.

#### **JOUER UNE MANCHE**

Chaque joueur va choisir une carte de sa main qu'il va jouer sur son tableau de jeu. Tout d'abord il la place face cachée devant lui. Tous les joueurs vont révéler leurs cartes en même temps.

A – peut jouer  
une carte ici

B – NE peut PAS  
jouer ici

Les cartes danse peuvent être jouées aux bouts du tableau,  
mais pas entre deux cartes  
qui ont déjà été placées.

Après avoir révélé les cartes, chaque joueur va passer une carte au joueur à sa gauche et une carte au joueur à sa droite. Les joueurs piochent

ensuite une carte pour terminer leur tour.

Les joueurs doivent passer les cartes avant de prendre les cartes reçues en main.

À la fin du cinquième tour, les joueurs vont révéler leur personnage et ils vont ajuster leur tableau de danse selon la capacité décrite sur leur carte de personnage.

Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la manche et reçoit un jeton de faveur.

#### **DECOMpte DES POINTS**

Comparez la couleur de la valeur en haut à gauche de la carte danse. Si cela correspond à la couleur du personnage du joueur, ajoutez ces points à son score. Si la couleur ne correspond pas alors retirez autant de points de son score.  
Si la couleur ne correspond pas mais que l'esprit animal correspond, alors ne comptez rien.

Ajoutez la valeur des danses secondaires qui correspondent au score et aussi les points pour les danses adjacentes.

Valeur de la danse et couleur

Esprit animal

Icônes de danse secondaire

Texte d'ambiance

Nom de la danse

Image de la danse

Bonus danse adjacente

#### **RESOUDRE LES EGALITES**

Si des joueurs sont à égalité, le joueur qui a le plus de cartes danse spéciale est le Vainqueur. S'il y a toujours égalité, alors le joueur qui a le plus de danses secondaires qui correspondent, l'emporte.

#### **REMPORter LA PARTIE**

Le premier joueur qui réussit à gagner trois jetons de Faveur, remporte la partie.

#### **ICÔNES**

Ours

Loup

Danse de la guerre  
Danse des esprits  
Danse du feu  
Danse de la pluie  
Serpent  
Corbeau  
Dance de la gourde  
Danse du cerceau  
Danse de l'herbe  
Danse du soleil

## CREDITS

Conception graphique et conception du jeu : Scott P Hansen  
Illustrations : Charles M Russell (Domaine public)

Mahola copyright (c)2015 de S.P.Hansen Games. Tous droits réservés/ Le contenu actuel peut varier de celui montré.

Pour toutes questions ou commentaires :  
SPHansen Games, 103 Australia Court, Glenn Heights,  
Texas 75154.  
Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

## LES CARTES

### Chief

Le chef choisit un  
Type de danse (feu, herbe, pluie ou soleil)  
Et il marque 1 point à chaque fois  
Où la danse sera présente les tableaux.

### Hunter

Le chasseur peut piocher une  
Carte et changer une carte qu'il a  
En main pour une carte de danse  
Dans son propre tableau.

### Maiden

La jeune fille peut changer la  
Position d'une carte danse  
Dans son propre tableau.

### Shaman

Le Shaman peut changer la  
Couleur d'une carte danse dans  
Son propre tableau.

### Buffalo Dance

Le bison d'Amérique, une partie importante de  
La vie tribale, était utilisé pour fabriquer les toiles des tipis,  
Des ustensiles, des boucliers, des armes et de la couture.  
Il est considéré comme un animal sacré et  
Est souvent décrit comme un symbole religieux.

### Chicken Dance

C'est une danse sacrée très ancienne qui  
Honore le tétras des prairies. On dit que  
Cette danse a été enseignée à un chasseur par  
L'esprit d'un tétras qu'il venait de tuer  
Pour nourrir sa famille.

### Eagle Dance,

La danse de l'aigle, il semblerait qu'elle ait fait partie d'une  
Danse plus ancienne et plus longue. Elle décrit la  
Vie des aigles, de la naissance, en passant  
Par l'apprentissage du vol à  
La chasse pour se nourrir et nourrir  
Sa famille.

#### Horse Dance

La danse du cheval utilise seize chevaux  
Peint avec minutie, quatre pour chacun des  
Points cardinaux et à la fois les hommes  
Et les femmes jouaient leur rôle pendant la cérémonie.

#### Fire Dance

+1 point pour chaque ... adjacent

La danse du feu est réalisée en l'honneur du  
Plus vieux des quatre éléments qui représente  
La connaissance et l'expérience.

#### Grass Dance

+1 point pour chaque ... adjacent

La danse de l'herbe était utilisée pour  
Aplanir cérémonieusement la végétation du site  
Avant d'autres célébrations importantes.

#### Rain Dance

+1 point pour chaque ... adjacent

La danse de la pluie est réalisée pour demander aux esprits  
D'envoyer la pluie qui se fait désespérément attendre pour  
Les récoltes de la tribu, pendant des périodes extrêmement sèches.

#### Sun Dance

+1 point pour chaque ... adjacent

La danse annuelle du soleil est réalisée au  
Solstice d'été pour harmoniser  
Le corps et l'esprit des membres de la tribu.