

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
Danse 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.