

MOTU



RÈGLES DU JEU



1-6
9+
30min



Un jeu de Scott Almes, illustré par Olivier Danchin

Selon la légende, la déesse Pau Motu utilisa ses filets pour remonter à la surface de l'océan les îles qui avaient été englouties par le dieu Yno Tahu. Vous allez l'aider à redonner vie à ces îles en prenant garde de préserver le fragile équilibre de la nature et des peuples qui y habitent. Peut-être saurez-vous créer la plus harmonieuse des îles de l'archipel ?

MATÉRIEL

- 58 cartes Ile
- 6 cartes Village
- 1 carte Solo
- 6 cartes Voyageur
- 10 cartes Destin
- 36 jetons Coco
- 1 Réglette volcanique
- 30 feuilles de score recto verso

MISE EN PLACE

- 1 Donnez aléatoirement à chaque joueur 1 carte Village qu'il placera devant lui, face visible. Cette carte sera la première de son île. Mettez les éventuelles cartes Village restantes dans la boîte.
- 2 Mélangez les cartes Ile.
- 3 Placez 4 cartes Ile en ligne, face visible.

- 4 Constituez 3 piles de cartes Ile à droite de cette Ligne. Nommons ces 3 piles A, B et C. La Pile A doit être la plus proche de la Ligne et la Pile C la plus éloignée. Selon le nombre de joueurs, chaque Pile est composée d'un certain nombre de cartes Ile comme détaillé dans le tableau ci-dessous. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

Joueurs	Pile A	Pile B	Pile C
2	8	6	4
3	12	9	6
4	16	12	8
5	20	15	10
6	24	18	12

- 5 Mélangez les cartes Voyageur et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Mettez les cartes restantes dans la boîte. Chaque joueur pose son Voyageur devant lui, face cachée.
- 6 Mélangez les cartes Destin et prenez-en autant que de joueurs plus 1 (Par exemple, à 3 joueurs, prenez 4 cartes Destin). Placez-les face visible à portée de main des joueurs. Mettez dans la boîte la ou les éventuelles cartes restantes.
- 7 Donnez 5 jetons Coco à chaque joueur. Mettez les autres dans la boîte.
- 8 Prenez une feuille de score et écrivez le nom des joueurs dans les colonnes.
- 9 Placez la Réglette volcanique à portée de main.

Exemple de mise en place pour 2 joueurs

Première carte Ile



La Ligne



Pile A

Pile B

Pile C




Pour vos premières parties de MOTU, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes Voyageur et Destin.

Si vous jouez seul, continuez votre lecture puis reportez-vous ensuite au complément de règle de la variante Solo à la fin de ce livret.

PRINCIPE DU JEU

Une partie de MOTU se joue en 9 tours. À chaque tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a posé les pieds sur une île le plus récemment, un joueur prend une carte de la Ligne et l'ajoute à son île en la superposant à une ou plusieurs autres cartes déjà en place. Trois fois par partie, les joueurs feront un décompte intermédiaire de leurs points de victoire (appelés ici Points

d'harmonie et représentés par le symbole ) avant de les cumuler lors du décompte final. Le joueur avec le plus de Points d'harmonie crée la plus merveilleuse des îles de l'archipel et gagne ainsi la partie.

TOUR DE JEU

À chaque tour un joueur réalise dans l'ordre 3 actions obligatoires et 2 actions facultatives sauf aux tours 4, 7 et 9, où il effectue en plus un décompte intermédiaire de ses Points d'harmonie.

1. Prendre une carte Ile.
2. Ajouter une carte sur son Ile.
3. Compléter la ligne de cartes Ile.
4. Acheter une carte Destin (Facultatif).

5. Jouer son Voyageur (Facultatif).
6. Faire son décompte intermédiaire de points (seulement aux tours 4, 7 et 9).

1 - PRENDRE UNE CARTE ILE

Vous devez choisir n'importe laquelle des 4 cartes Ile de la ligne. Pour prendre cette carte vous devez placer un de vos jetons Coco sur chacune des cartes situées à gauche de cette carte. Par exemple, pour prendre la 3^e carte de la ligne, vous devez déposer un jeton Coco sur la 1^{re} et la 2^e carte de la ligne. Si vous n'avez pas assez de jetons, vous ne pouvez pas prendre cette carte et devez en choisir une autre. Notez que la première carte de la ligne est toujours gratuite, car il n'y a pas de cartes à sa gauche sur laquelle placer un jeton Coco. S'il y a des jetons Coco sur la carte prise ce tour-ci, prenez aussi ces jetons.

2 - AJOUTER UNE CARTE SUR SON ILE

Vous devez poser la carte Ile sur une ou plusieurs autres cartes Ile déjà présente(s) devant vous. Au premier tour vous n'avez devant vous que votre carte de départ, la carte Village.

Vous devez respecter les 3 règles suivantes :

- Couvrir complètement au moins 1 Symbole.
- Les Plages doivent être continues.
- La Mer ne peut pas entrer dans les Terres.

Couvrir au moins un Symbole :

Quand vous ajoutez une carte Ile devant vous, vous devez couvrir **complètement** au moins un Symbole. Plusieurs Symboles peuvent être couverts par une seule carte.

ATTENTION : L'étoile au centre du Village ou du Volcan ne peut pas être couverte.



Les Plages doivent être continues :

Quand vous ajoutez une Plage à votre Ile, chaque extrémité de cette Plage doit sortir de l'Ile. Elle ne peut pas aller directement dans les Terres ou directement dans la Mer.



La Mer ne peut pas entrer dans les Terres :

Quand vous ajoutez une portion de Mer à votre Ile, l'eau ne peut pas aller directement dans les Terres. Elle doit être séparée des Terres par une Plage.



3 - COMPLÉTER LA LIGNE DE CARTES ILE

Après avoir ajouté une carte, vous devez piocher une carte de la Pile la plus proche de la Ligne (Pile A, B ou C, selon le moment de la partie) et la placer à droite de la Ligne en décalant les cartes présentes vers la gauche pour lui faire de la place.

Si vous piochez la dernière carte d'une Pile, cela déclenche le Décompte intermédiaire. C'est toujours le joueur à droite du premier joueur qui pioche la dernière carte d'une Pile.

4 - ACHETER UNE CARTE DESTIN (FACULTATIF)

Vous pouvez acheter une carte Destin en payant son coût en jetons Coco. Si vous effectuez cette action, mettez les jetons Coco, depuis votre Réserve, sur les cartes de la Ligne, en les déposant de droite à gauche (1 jeton par carte), puis prenez la carte et posez-la devant vous. Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte Destin par tour. À la fin de la partie, si vous êtes le joueur possédant le plus du ou des éléments représentés sur la carte (ou si vous êtes à égalité), vous ajoutez à votre score les Points d'harmonie de la carte. **Si non, vous en perdez !**

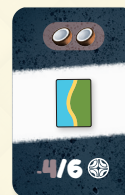
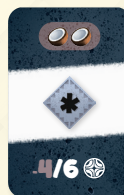


Gagnez 8 points
ou perdez 5 points.

Gagnez 4 points
ou perdez 3 points.

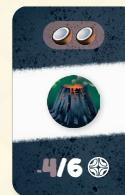
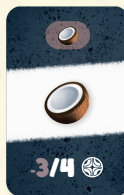


Gagnez 10 points si vous êtes majoritaire sur les 2 éléments ou 2 points si vous n'êtes majoritaire que sur 1 seul.
Si non perdez 8 points.



Si vous êtes majoritaire sur les Totems (tous types confondus), gagnez 6 points.
Si non perdez 4 points.

Si vous êtes majoritaire sur les cartes Plage, gagnez 6 points.
Si non perdez 4 points.



Si vous êtes majoritaire sur les jetons Coco (dans votre réserve), gagnez 4 points.
Si non perdez 3 points.

Si vous êtes majoritaire sur les Volcans, gagnez 6 points.
Si non perdez 4 points.

5 - JOUER UN VOYAGEUR (FACULTATIF)

Révélez votre Voyageur, carte face visible. Vous marquez immédiatement les Points d'harmonie indiqués en bas à droite de la carte en comptabilisant les Symboles ou les cartes présentes sur la Ligne de cartes au centre de la table de jeu. De plus, considérez désormais que votre Ile ou votre réserve de jetons Coco contient les éléments indiqués en bas à gauche de votre carte Voyageur.

Quelques exemples de Voyageurs :



Ajoutez 1 Pirogue et 1 Poisson à votre Ile. Gagnez 3 points par carte Plage sur la Ligne.



Ajoutez 1 Chasseur et 1 Arbre à votre Ile. Gagnez 3 points par Totem (tous types confondus) sur la Ligne.



Ajoutez 1 Arbre à votre Ile et 2 Jetons Coco à votre réserve. Gagnez 4 points par Arbre sur la Ligne.



Ajoutez 3 Poissons à votre Ile. Gagnez 2 points par Poisson sur la Ligne.

6 - DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Dès qu'une Pile est vide, tous les joueurs calculent les points octroyés par une ou plusieurs Sources d'harmonie visibles sur leur Ile.

Les 6 Sources d'harmonie et les points qu'elles octroient sont décrits dans le tableau des pages suivantes (p12-13).

Chaque joueur peut choisir la ou les Sources qu'il comptabilise lors de son Décompte intermédiaire selon les règles suivantes :

Pile A vidée = Prendre en compte 1 Source parmi les 6.

Pile B vidée = Prendre en compte 2 autres Sources (parmi 5 donc).

Pile C vidée = Prendre en compte les 3 dernières Sources.

Notez que chaque joueur pose en tout 4 cartes avant le premier Décompte, 7 cartes avant le deuxième et 9 cartes avant le dernier Décompte.

Important : On ne peut pas prendre en compte deux fois une même Source, et les Symboles doivent être entièrement visibles ou entièrement recouverts.

Une fois que tous les joueurs ont noté leurs Points d'harmonie sur la feuille de score, rapprochez la Pile suivante de la Ligne et continuez à jouer.

Sources



Points d'Harmonie

Pêcheur/Poisson



2 /

Gagnez 2 points par Pêcheur.
Si vous avez plus de Pêcheurs
que de Poissons, les Pêcheurs ne
rapportent aucun point.

Chasseur/Oiseau



3 /

Gagnez 3 points par Chasseur.
Si vous avez plus de Chasseurs
que d'Oiseaux, les Chasseurs ne
rapportent aucun point.

Pirogue/Arbre



4 /

Gagnez 4 points par Pirogue.
Si vous avez plus de Pirogues
que d'Arbres, les Pirogues ne
rapportent aucun point.

Coco



1 /

Gagnez 1 point par jeton Coco
dans votre réserve (y compris
ceux octroyés par un éventuel
Voyageur).

Sources



Points d'Harmonie

Totems



Gagnez des points selon le
nombre de Totems différents
visibles sur votre île.

	1	2	3	4	5	6	7
	0	2	4	7	11	16	22

Si vous avez 2 Totems (ou
plus) identiques, vous les
ignorez lors de ce décompte.

Volcan/Village



Utilisez la Réglette volcanique
pour évaluer la distance
séparant le centre de
chaque Volcan de votre île du
centre de votre Village.
Chaque Volcan peut ainsi
vous rapporter 0,1,2,3,4
ou 5 points. Additionnez
ensuite les points de tous vos
Volcans.

Ce volcan rapporte 3 points



FIN DE PARTIE

Lorsque tous les joueurs ont ajouté leur 9^e carte à leur Ile et que la Pile C est vide, ils font le décompte intermédiaire de leurs 3 dernières Sources d'harmonie, puis la partie est terminée et on procède au calcul des scores.

CALCUL DES SCORES

Chaque joueur additionne ses Points d'harmonie octroyés par les 6 Sources décomptées durant la partie et ajoute les éventuels Bonus ou Malus des cartes Destin, ainsi que les Points gagnés grâce à son Voyageur et les éventuels Bonus de Plage et/ou Bonus de Coco.

Bonus ou Malus des cartes Destin : Chaque joueur ajoute ou retire de son score les Points d'harmonie de chaque carte Destin qu'il possède, selon qu'il est majoritaire ou non sur l'élément représenté sur la carte. En cas d'égalité, il ajoute tout de même les points.

Points Voyageur : Chaque joueur ajoute les Points d'harmonie gagnés lorsqu'il a joué son Voyageur.

Bonus de Plage : Chaque joueur détermine sa plus longue Plage (celle qui est constituée du plus grand nombre de cartes Ile). Celui qui a la plus longue Plage gagne 5 Points d'harmonie supplémentaires. S'il y a une égalité, les joueurs concernés gagnent chacun 5 points.

Bonus de Coco : Le joueur possédant le plus de jetons

Coco dans sa réserve (y compris ceux accordés par les Voyageurs) gagne 5 Points d'harmonie supplémentaires. S'il y a une égalité, les joueurs concernés gagnent chacun 5 points.

Le joueur cumulant le plus de points réalise la plus harmonieuse des îles de l'archipel et gagne la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de jetons Coco qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



VARIANTE SOLO



Cette variante modifie les règles de base du jeu pour permettre d'y jouer seul. Le joueur jouera contre un automate nommé l'Adversaire.

MISE EN PLACE

1. Placez la carte Solo au centre de la table et mettez 3 jetons Coco sur la Cabane. Laissez les cartes Destin et Voyageur dans la boîte.
2. Prenez 6 jetons Coco et la Réglette volcanique.
3. Mélangez les cartes Ile et constituez 3 Piles A, B et C avec le nombre de cartes suivant : A=16 cartes, B=12 cartes et C=8 cartes.
4. Ne constituez pas de Ligne de 4 cartes face visible.

5. Prenez une feuille de score. Attribuez-vous la première colonne et donnez la seconde colonne à l'Adversaire.

6. Dans la première case de la colonne de l'Adversaire, écrivez un score de départ pour l'Adversaire selon la difficulté de jeu que vous souhaitez :

- Facile = 20 points
- Moyenne = 28 points
- Difficile = 35 points
- Mythique = 42 points

7. Mettez une carte Village devant vous.

DÉROULEMENT DES TOURS

♦ Piochez les 2 premières cartes de la Pile en cours (A, B ou C) et placez-les, face visible, sous la carte Solo.



♦ Prenez 1 carte parmi les 2 cartes.

Si vous choisissez la carte de gauche, vous devez payer 1 jeton Coco et le mettre sur la Cabane de la carte Solo. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas prendre cette carte.

Si vous choisissez la carte de droite, vous gagnez un jeton Coco de la Cabane. Si la Cabane est vide, vous pouvez prendre la carte mais vous ne gagnez pas de jeton.

♦ La carte choisie est ensuite ajoutée à votre Ile selon les règles normales.

♦ La carte que vous ne choisissez pas est ajoutée face cachée à la pile de l'Adversaire située au-dessus de la carte Solo. Vous pouvez payer 3 jetons Coco pour empêcher l'Adversaire d'ajouter cette carte à sa Pile. Dans ce cas, défaussez la carte et mettez les 3 jetons sur la Cabane de la carte Solo.

♦ Lorsque la Pile (A,B ou C) est vide, faites un décompte intermédiaire de vos Points d'harmonie en suivant les règles normales puis continuez à jouer.

FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie est terminée lorsque la Pile C est vide. Faites votre dernier décompte intermédiaire et calculez votre score final en suivant les règles normales. Puis calculez le

score de l'Adversaire.

CALCULEZ LE SCORE DE L'ADVERSAIRE :

Mettez toutes les cartes de la Pile de l'Adversaire devant vous, les unes à côté des autres. **Vous n'avez pas besoin de constituer une Ile de la même manière qu'un joueur le fait.**

Calculez les Points d'harmonie de TOUTES les Sources en prenant en compte TOUS les Symboles. **Chaque Source octroie normalement des Points d'harmonie, mais vous devez prendre en compte les modifications ci-dessous :**

♦ Si l'Adversaire a plus de Pêcheurs que de Poissons, prenez tout de même en compte la moitié des Pêcheurs (arrondi à l'inférieur) au lieu de zéro. Faites de même pour les Chasseurs et les Oiseaux, ainsi que pour les Pirogues et les Arbres.

♦ Pour les Totems, les Symboles en plusieurs exemplaires sont pris en compte dans le calcul des points au lieu d'en être écartés. L'Adversaire gagne cependant toujours des points selon le nombre de Totems différents.

♦ Chaque jeton Coco sur la Cabane de la carte Solo (Réserve de l'Adversaire) rapporte 1 point.

♦ Si l'Adversaire a plus de Volcans dans sa pile que vous sur votre Ile, il gagne 7 Points d'Harmonie. Autrement, ses

Volcans ne rapportent aucun point.

♦ Pour le Bonus de plage, comptez chaque carte de l'Adversaire avec une Plage comme faisant partie d'une unique Plage. Ne prenez pas en compte le Bonus Coco.

♦ Additionnez ensuite les Points d'Harmonie de toutes les Sources de l'Adversaire et ajoutez son score de départ (inscrit dans la première case de la colonne de l'Adversaire) pour obtenir le score total.

Comparez votre score total à celui de l'Adversaire. Celui qui a obtenu le plus de Points d'harmonie gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de jetons Coco dans sa Réserve qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est vous qui gagnez.

Si vous avez battu l'Adversaire, vous êtes prêt pour rejouer en augmentant la difficulté ! (voir point 6 de la mise en place de cette variante solo).





Auteur : Scott Almes - **Illustrateur :** Olivier Danchin

Directeur de publication : Antoine Davrou

Relecture : Sandra Grès - **Traduction anglaise :** Chloë Prestwich

L'auteur remercie sa famille, ses amis et ses testeurs de leur merveilleux soutien. L'éditeur remercie Scott de sa confiance ainsi que tous les testeurs et en particulier Bertrand, Pierre-Yves et Valéry pour leurs très précieux conseils. Ce jeu n'aurait pas été le même sans vous les amis !

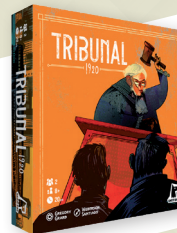
© 2023 Ghost Dog - © 2023 Superludé SARL
Tous droits réservés



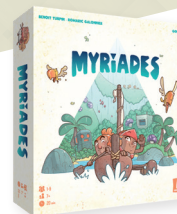
CONNAISSEZ-VOUS LES AUTRES JEUX GHOST DOG ?



Le jeu de défausse addictif
qui vous en fait voir de toutes
les couleurs !



Alliant bluff et jeu de
morpion, Tribunal 1920 vous
fera vivre le frisson des
grands procès !



Soyez logique, habile et
rapide pour créer les cinq
îles bienheureuses avant vos
amis !





GHOST DOG