

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



De Spelregels van MAWOKI



Doel van het spel:

De speler die z'n kaarten als eerste kwijt is, is de winnaar.

Spelvoorbereiding:

- 1) Schud de kaarten. Geef iedere speler zeven kaarten per persoon als je het spel met twee tot vier spelers speelt, of vijf kaarten als je met z'n vijven of zessen bent.
- 2) Laat je medespelers niet weten wat voor kaarten je hebt.
- 3) De kaarten die overblijven vormen de stapel, die je in het midden van de tafel plaatst. Om het spel te beginnen pak je de bovenste kaart van de stapel; deze kaart leg je vervolgens met de voorkant naar boven naast de stapel.

Beschrijving van de kaarten:

- 1) De kaarten bestaan uit twee **gekleurde** helften: blauw, rood of geel.
- 2) Op elk van deze helften staat een **afbeelding**: een tomahawk, een kano of een paard.
- 3) **Diagonaal** op de kaarten staan vier aanwijzingen die overeenkomen met diverse spelhandelingen: «rooksignalen», een «pijl», een «slang» of helemaal geen tekening.

Let op: er is één kaart waarop alledrie de kleuren blauw, rood en geel staan; dit is de joker.

Spelverloop:

De spelers spelen om de beurt met de klok mee. De jongste deelnemer mag beginnen.

Om te spelen,

leg je één van je kaarten op de kaart die open naast de stapel ligt.

Je mag alleen kaarten neerleggen waarvan één van de helften gelijk is aan één van de helften van de kaart die er al ligt. Dus dezelfde afbeelding op dezelfde kleur.

Vervolgens voer je de handeling uit die bij de diagonale afbeeldingen horen:

- 1) Bij «rooksignalen» mag je nog een kaart leggen. Als je geen nieuwe kaart kunt leggen, moet je een kaart van de stapel pakken en op je volgende beurt wachten.
- 2) Bij een «pijl» moet je een kaart trekken van een medespeler naar keuze.
- 3) Bij een «slang» moet je een kaart van de stapel trekken.
- 4) Wanneer er op de diagonaal geen afbeelding staat, gaat de beurt gewoon door naar de volgende speler.

Let op: de joker mag op iedere kaart gelegd worden. Wanneer iemand de joker legt, moeten diens medespelers allemaal een kaart trekken. De volgende speler mag een willekeurige kaart op de joker leggen.

Als een speler geen kaart kan leggen,

pakt hij een kaart van de stapel en wacht op z'n volgende beurt.

Als er geen kaarten meer op de stapel liggen, kun je de stapel met gespeelde kaarten opnieuw gebruiken: laat de laatst gespeelde kaart liggen en schud de rest van de kaarten. Leg deze als nieuwe stapel naast de laatst gespeelde kaart.

Let op:

Alleen bij «rooksignalen» mag een speler meerdere kaarten in één beurt spelen. In de drie andere gevallen moeten de spelers wachten op hun volgende beurt om weer een kaart te spelen.

Einde van het spel:

De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen. Veel plezier!

4

Règle du jeu MAWOKI



But du jeu :

Etre le premier joueur à ne plus avoir de carte en mains.

Préparation du jeu :

- 1) Mélangez les cartes. Faces cachées, distribuez en 7 par personne pour des parties de 2 à 4 joueurs, ou seulement 5 si vous êtes 5 ou 6 joueurs.
- 2) Chaque joueur regarde son jeu en prenant soin de ne pas le montrer à ses adversaires.
- 3) Le paquet de cartes restant constitue la pioche que vous positionnez dans le sabot. Retournez la première carte et posez-la à côté du paquet pour pouvoir commencer la partie.

Description des cartes :

- 1) Elles se composent de 2 moitiés de **couleur** : bleues, rouges ou jaunes.
- 2) Chacune de ses moitiés est associée à un **dessin** : un tomahawk, un tipi, un canoë ou un cheval.
- 3) Sur leur **diagonale**, on retrouve 4 indications qui correspondent à des actions de jeu différentes : les « nuages de fumée », la « flèche », le « serpent » ou encore aucun dessin.

Remarque :

L'unique carte affichant les 3 couleurs, bleu, rouge et jaune, est un joker.

Déroulement d'une partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des joueurs démarre la partie.

Pour jouer,

il doit poser une de ses cartes sur celle retournée dans le sabot.

Pour poser, il doit respecter la règle suivante : la recouvrir avec une de ses cartes ayant une moitié identique, c'est-à-dire le même dessin sur la même couleur.

Puis, suivant l'indication de la diagonale, il exécute l'action correspondante :

- 1) Les « nuages de fumée » l'obligent à rejouer, c'est-à-dire à poser une nouvelle carte. Si ce dernier ne peut pas le faire, il doit piocher une carte et attendre le tour suivant pour rejouer.
- 2) La « flèche » lui permet de faire piocher une carte à l'adversaire de son choix.
- 3) Le « serpent » l'oblige à piocher une carte.
- 4) Enfin, si la diagonale ne présente aucun dessin, il cède normalement son tour au suivant.

Attention, la carte joker peut se poser sur n'importe quelle carte. Celui qui la pose oblige ses adversaires à piocher une carte. Tout type de carte peut être posé sur le joker par le joueur suivant.

Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer,

il pioche une carte et attend le tour suivant.

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, récupérez le paquet de cartes déjà posées. Gardez la carte du dessus pour continuer la partie, et mélangez le reste du paquet qui constituera la nouvelle pioche.

N.B. :

Seuls les « nuages de fumée » permettent au joueur de poser une carte plusieurs fois à la suite. Dans les 3 autres cas, les joueurs devront à chaque fois attendre le tour suivant pour rejouer.

Fin de partie :

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la partie. Bonnes parties !

1