

HAPPY MOCHI



MATÉRIEL

70 cartes numérotées

de 0 à 9, en 7 couleurs



1 carte Sens

⊕ au recto, ⊖ au verso



1 règle de jeu

BUT DU JEU

Le but du jeu est de finir avec le plus petit score possible.

Débarassez-vous au plus vite de vos cartes afin de marquer le minimum de points à chaque manche, mais attention : vous ne pouvez pas réarranger votre main !

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes et donnez-en 7 à chacun. Ne classez pas votre main, elle doit rester dans l'ordre dans lequel vous l'avez reçue !
- Placez la carte Sens au centre de la table, sur son côté ⊕.
- Sous la carte Sens, placez aléatoirement deux cartes côte à côte, face visible. C'est le duo central.
- Formez une pioche avec le reste des cartes, et placez-la face cachée en-dessous du duo central.



Le duo central forme un nombre (ici « 68 ») : la carte de gauche est la dizaine, celle de droite l'unité.



DÉROULE DE LA PARTIE

Aperçu : Une partie se compose d'une ou plusieurs manches. Lorsqu'un joueur a vidé sa main et déclenché la fin d'une manche, les autres additionnent les valeurs des cartes qu'il leur reste : ce sont des points malus. La partie finit lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 30 points.

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire. La personne qui a mangé des mochis (ou à défaut, un plat japonais) le plus récemment commence.

A votre tour, réalisez une des deux actions possibles :

Piocher une carte

OU

Jouer un duo

Piocher une carte

Vous pouvez piocher :

- Une des cartes du duo central,



- La première carte de la pioche.



- Une de vos cartes réservées, si vous en avez (voir « cartes réservées »).



Placez la carte piochée où vous voulez dans votre main !

Jouer un duo

Prenez dans votre main deux cartes adjacentes sans changer leur ordre (celle de gauche est la dizaine et celle de droite l'unité) et placez-les sur le duo central, pour le remplacer.



Lorsque vous jouez un duo, vous devez respecter les contraintes suivantes :

CONTRAINTE SENS

Si la carte Sens est du côté ⊕, le nombre formé par votre duo doit être strictement supérieur à celui formé par le duo central.
Si la carte Sens est du côté ⊖, le nombre formé par votre duo doit être strictement inférieur à celui formé par le duo central.



CONTRAINTE COULEUR

Si les cartes du duo central sont d'une seule couleur, vous devez jouer un duo de cartes d'une seule couleur (pas forcément la même). La contrainte Sens et Couleur se cumulent !

Exemple : dans ce cas on doit jouer un duo de cartes strictement inférieur à 85 ET d'une seule couleur.



HAPPY MOCHI

Si vous jouez un duo de même valeur, appelé un Happy Mochi, ignorez les contraintes Sens et Couleur ! Annoncez « Happy Mochi ! » en le posant pour prévenir vos adversaires. Jouer un Happy Mochi peut vous aider à sortir d'une situation délicate.



EFFET DES CARTES

Certaines cartes permettent de déclencher des effets lorsque vous les jouez. Il y a 4 effets dans le jeu :



EFFETS OBLIGATOIRES



Retournez la carte Sens.



Désignez un joueur (vous compris) qui pioche une carte (voir « Piocher une carte »).

EFFETS FACULTATIFS

(Quand vous jouez la carte, vous décidez de déclencher son effet ou non)

Tout le monde passe simultanément une carte de sa main au joueur à sa gauche. Placez la carte reçue dans votre main où vous voulez.

Réservez une carte de votre main en la plaçant face cachée devant vous. Elle devient une « carte réservée » (voir « cartes réservées »).

REMARQUES

- Si, en piochant une des cartes du duo central, vous videz la pile correspondante, remplacez-la par une carte de la pioche.
- Si, en piochant une carte du duo central, vous revêtez par-dessous une icône Effet, rien ne se passe (un effet ne se déclenche qu'au moment où il est joué).
- Si les deux cartes du duo que vous jouez indiquent un effet, les deux sont applicables dans l'ordre de votre choix.

Cas particulier : Dans le cas où l'un des deux est l'effet , si vous décidez de l'appliquer en 1^{er}, vous pouvez piocher la 2^e carte du duo que vous venez de jouer, et quand même activer l'effet de cette dernière.

- L'effet  ne peut pas être appliqué si vous n'avez plus de cartes en main. Tout le monde doit l'appliquer s'il est déclenché.
- Il est possible de vider sa main grâce à l'effet .

FIN DE MANCHE

Quand un joueur n'a plus de cartes en main à la fin de son tour, la manche prend immédiatement fin. Tous les autres additionnent les valeurs des cartes qu'il leur reste en main : notez les scores sur une feuille.



Exemple : Flo a 3 cartes en fin de manche. Elle additionne leurs valeurs : $3 + 7 + 2 = 12$.

Flo	Ben	J.C
12	4	0

S'il vous reste des cartes en main à la fin d'une manche, choisissez-en une que vous placez face cachée devant vous : c'est une carte réservée. Défaussez les autres.

CARTES RÉSERVÉES :

Vos cartes réservées sont posées face cachée devant vous. C'est une pioche personnelle que vous pouvez consulter à tout moment.

Il y a deux façons d'obtenir une carte réservée :

- 1 Pendant votre tour, en déclenchant un effet.
- 2 En fin de manche, en conservant une des cartes qu'il vous reste en main.

REMARQUE

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes réservées que vous pouvez avoir devant vous. Elles ne sont pas comptabilisées dans le calcul des scores de la manche.

PRÉPARATION DE LA NOUVELLE MANCHE :

Laissez la carte Sens telle quelle.

Mélangez toutes les cartes (sauf les cartes réservées) et refaites une mise en place normale (voir « Mise en place »). Une nouvelle manche débute ensuite, en commençant par le joueur à gauche du gagnant de la manche précédente.

FIN DE PARTIE

Lorsque le total des points d'un joueur atteint ou dépasse 30 points, la partie s'arrête. Le joueur avec le plus petit score total a gagné ! En cas d'égalité, partagez la victoire.

Flo	Ben	J.C
12	4	0
0	16	5
19	0	23
31	20	28



EXEMPLE DE TOUR



1 La carte Sens indique « et le duo central affiché 58. Flo joue 57 et choisit de piocher elle-même une carte.



2 C'est au tour de Ben. Les deux cartes (57) du duo central sont toutes les deux jaunes, ce qui active la contrainte Couleur. Il n'a pas de duo d'une seule couleur formant un nombre inférieur à 57. Il fait donc l'action « Piocher une carte ».



3 J.C a deux options pour jouer sur le 57 jaune : soit il descend en jouant son 46 qui est d'une seule couleur, soit il joue son Happy Mochi. Il choisit de jouer le 46, ce qui lui permet de retirer plus de points de sa main et de garder un joker pour plus tard.



AIDE DE JEU



TOUR DE JEU

PIOCHEZ

Piochez une des cartes du duo central, une carte de la pioche, ou une de vos cartes réservées.



JOUEZ UN DUO

Jouez 2 cartes adjacentes de votre main en respectant les contraintes.



CONTRAINTES

SENS

Jouez un duo plus grand ou plus petit que le duo central selon ce qu'indique la carte Sens.

- S'applique toujours -

COULEUR

Jouez 2 cartes d'une seule couleur.

- S'applique si le duo central est d'une seule couleur -

Si vous jouez un Happy Mochi, ignorez toutes les contraintes !

EFFETS

OBLIGATOIRES



Retournez la carte Sens.



Designez un joueur (vous compris) qui pioche une carte.

FACULTATIFS



Tout le monde passe une carte de sa main au joueur à sa gauche. Placez la carte reçue où vous voulez dans votre main.



Retirez une des cartes de votre main et réservez-la face cachée devant vous.

Entre deux manches

S'il vous reste des cartes, réservez-en une face cachée devant vous.

Conservez toutes vos cartes réservées d'une manche à l'autre.

Fin de partie

Quand un joueur atteint 30 points, la partie s'arrête !

Un jeu de Johan Benvenuto et Romane Galonnier

Graphisme et mochi trop mignons ?
Amélie Maréchal

Maquette des règles :
Allison Machepy



ColorADD est un langage unique, universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux daltoniens d'identifier les couleurs.



www.coloradd.net



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE



FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemesdechets.fr