

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

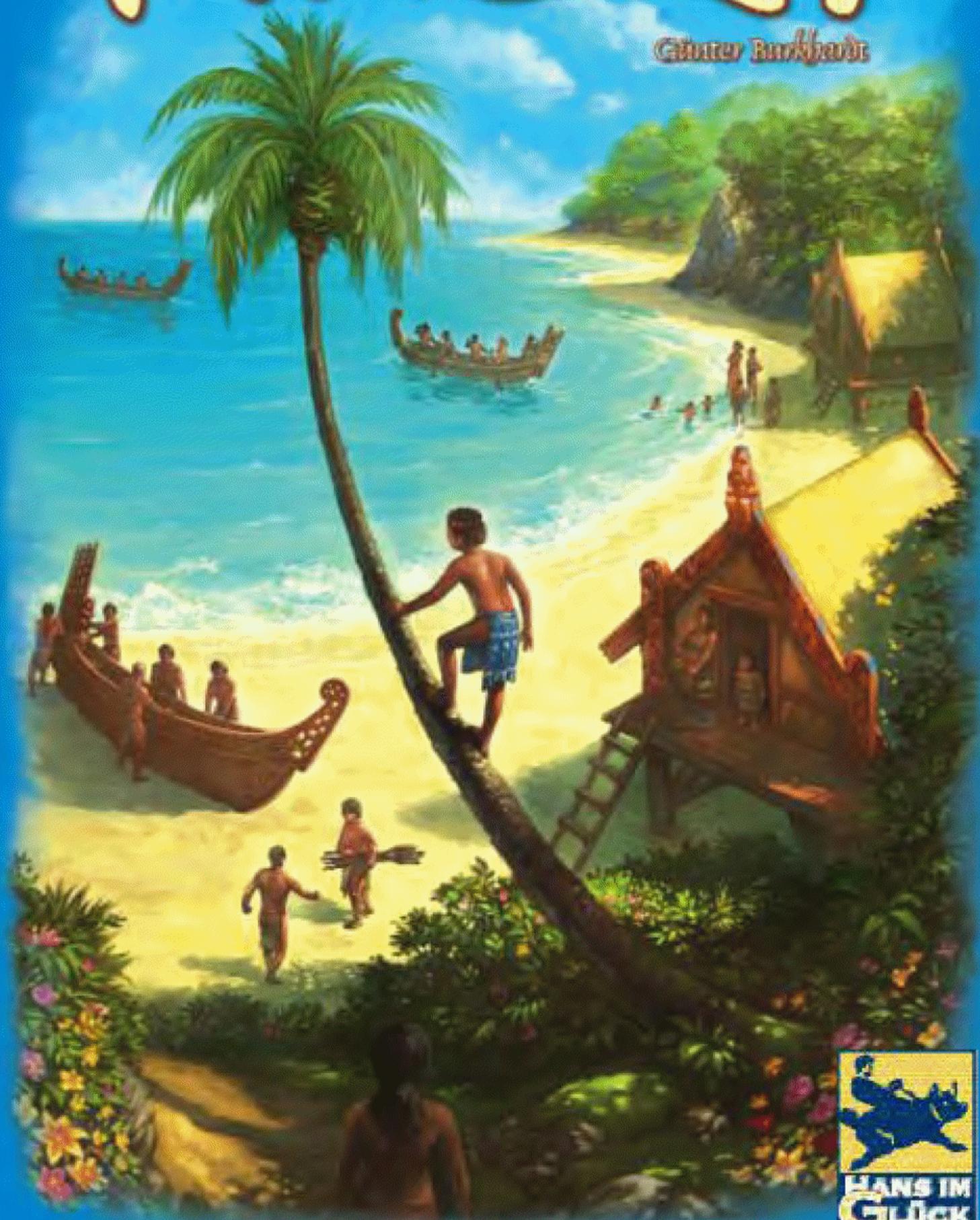
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MĀORĪ

Gitarer Buchreihe



# Préambule

Qui n'a jamais rêvé de la Polynésie et du monde des îles du Pacifique ? Les Maori vivent depuis toujours sur ces îles et cela doit faire près de 3000 ans qu'ils ont colonisé la Nouvelle Zélande. Parcourez grâce à Maori les mers du Sud et façonnez votre archipel d'îles avec palmiers et coquillages ... Vous pourrez dans un premier temps jouer à Maori avec les règles de base puis tester ensuite les différentes variantes qui procurent plus de tensions et de plaisir.

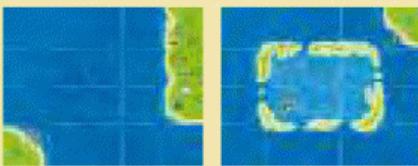
# Matériel

- 97 tuiles îles en plusieurs types



Sur les îles, vous trouverez des symboles aussi variés que : palmiers, buttes, couronnes de fleurs, pirogues, coquillages.  
 Attention : Il n'y a pas d'îles incurvées. Il n'y a que des îles horizontales ou verticales.

- 5 Tableaux Individuels (double face)
- 30 Coquillages en bois
- 1 Navire



- 5 Petits Navires dans la couleur des joueurs (seulement pour la variante)
- 

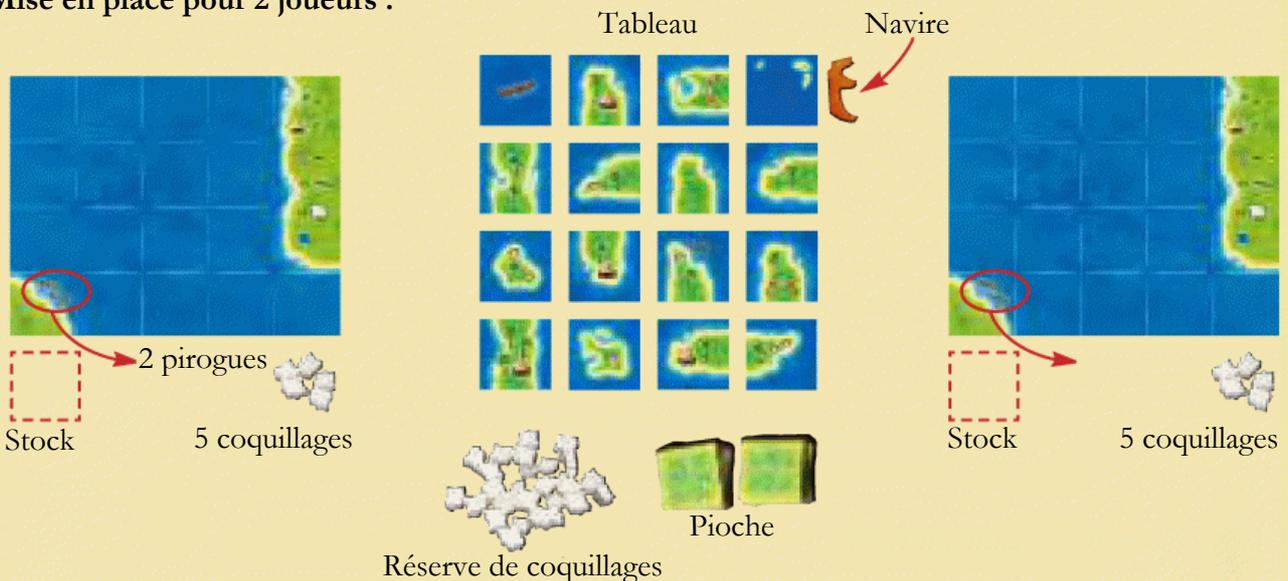
# Mise en place

Toutes les tuiles Îles (pour la suite, on les dénommera simplement tuiles) sont mélangées face cachée et 16 d'entre elles sont piochées au hasard et posées face visible de façon à former une matrice 4x4 comme indiqué ci après. Si on pioche un volcan, on le met de côté pour le moment et on pioche une autre tuile à la place. Ensuite, les volcans piochés sont mélangés à nouveau à la pioche.

Chaque joueur reçoit un tableau individuel qu'il place face résumé du décompte visible. Il reçoit également en capital de départ 5 coquillages en bois.

Les coquillages en bois restants sont placés à proximité de la zone de jeu et forment la réserve. Le joueur le plus âgé place le navire au bord du « tableau » à côté d'une tuile (voir illustration).

# Mise en place pour 2 joueurs :



## But du jeu

Chaque joueur dispose de son tableau individuel sur lequel il va tenter de constituer des îles de plus grande valeur. Pour ce faire, il collecte des tuiles du tableau que le navire explore, et si possible des tuiles avec des palmiers, huttes ou couronnes de fleurs qui procurent le plus de points. La partie s'achève lorsqu'un joueur a rempli son tableau individuel.

## Déroulement du jeu

On joue en sens horaire. Le joueur situé à gauche du joueur qui a placé le navire commence.

À son tour de jeu, un joueur a les possibilités suivantes :

1. Il **doit** déplacer le navire
2. Il **peut** explorer une île

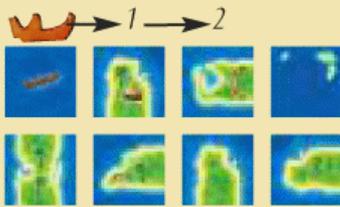
Puis c'est au tour du joueur suivant

### 1. Déplacer le navire

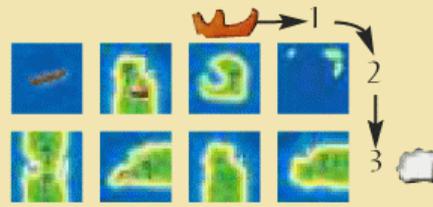
Le joueur actif doit d'abord déplacer le navire en sens horaire autour du tableau. Il **doit** déplacer le Navire d'**au moins 1 île** et d'**au maximum le nombre de pirogues** représentées sur **les tuiles de son tableau individuel**. En début de partie chaque joueur a 2 pirogues (directement représentées sur son tableau, que l'on compte en cours de partie).

Par la suite, les joueurs pourront acquérir d'autres pirogues. Un joueur peut déplacer le navire d'une île de plus en payant 1 coquillage en bois (1 coquillage en bois = 1 déplacement).

#### *Exemple de déplacement*



*Le joueur dispose de 2 pirogues et peut déplacer le navire de 2 îles*



*Le joueur dispose de 2 pirogues et déplace le navire de 3 îles en défaussant 1 coquillage en bois*

### 2. Explorer une île

Une fois le navire déplacé, le joueur doit choisir une des possibilités suivantes :

- Prendre une tuile du tableau et la placer sur son tableau individuel ;
- Prendre une tuile du tableau et la placer dans son stock ;
- Prendre la tuile de son stock et la placer sur son tableau individuel ;
- Retirer une tuile de son tableau individuel ;
- Ne rien faire.

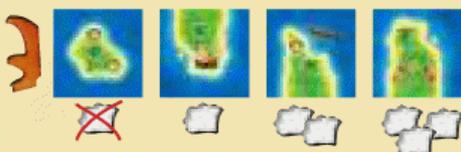
#### • Prendre une tuile du tableau et la placer sur son tableau individuel

C'est l'action normale et de loin l'action la plus fréquente lors d'un tour.

- Le joueur peut prendre gratuitement la tuile de la rangée directement à côté du navire.

ou

Il peut prendre une autre tuile de cette rangée, mais pour chaque saut de tuile, il devra payer 1 coquillage en bois.

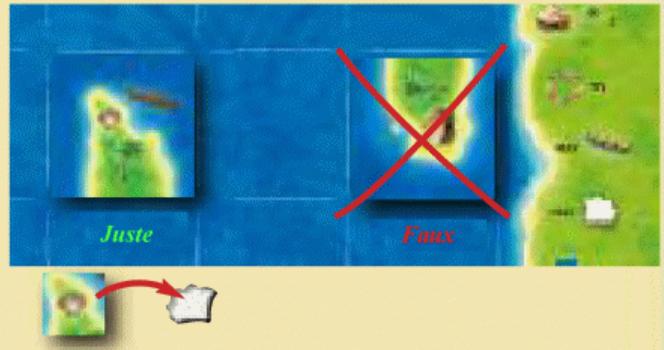


*Le joueur peut prendre la tuile directement située à côté du navire ; la seconde tuile coûte 1 coquillage, la troisième tuile 2 coquillages et la quatrième 3 coquillages en bois.*

- Lorsqu'un joueur prend une tuile, il doit la placer sur une case libre de son tableau individuel.

**Les Palmiers doivent être orientés debout devant le joueur** (voir illustration).

Si un joueur place une tuile sur son tableau individuel représentant un coquillage, il reçoit immédiatement le nombre de coquillages en bois correspondant (dans la limite de la réserve disponible).



- **Prendre une tuile du tableau et la placer dans son stock**

Au lieu de placer directement une tuile sur son tableau individuel, un joueur peut d'abord placer une tuile dans son stock à côté de son tableau individuel. Cette tuile pourra y être placée ultérieurement.

**Important :** Chaque joueur n'a qu'une place dans son stock. Il faudra attendre que cette place soit libérée pour pouvoir à nouveau jouer cette action.

- **Prendre la tuile de son stock et la placer sur son tableau individuel**

Au lieu de prendre une tuile du tableau, un joueur peut prendre la tuile de son stock et la placer sur son tableau individuel.

- **Retirer une tuile de son tableau individuel**

Un joueur peut aussi retirer une tuile de son tableau individuel. Il retire simplement la tuile de son choix et la replace dans la boîte de jeu.

Ce n'est pas nécessairement une bonne action, car elle fait perdre un tour. Cette action ne doit être réalisée qu'en cas de « nécessité » absolue lorsqu'une tuile est mal placée.

- **Ne rien faire**

Il est évident que cette action ne sera réalisée que lorsqu'aucune autre tuile ne convient.

**Important :**

- Un joueur doit toujours déplacer le navire au début de son tour.
- Les 2 tuiles Volcan ne peuvent pas être prises. Elles représentent un obstacle et les tuiles situées au-delà des volcans ne peuvent pas être prises non plus.



- Une tuile non appropriée peut aussi être posée. Cela n'a de sens que lorsqu'on ne peut pas compléter une île selon le sens original. Dans chacun de ces cas, il faut toutefois que les palmiers soient orientés convenablement.



A la fin de l'action, la place libérée sur le tableau est à nouveau complétée avec la tuile supérieure de la pioche. Si la pioche venait à être épuisée, la place reste libre.

**Les coquillages en bois**

Les coquillages en bois doivent toujours être placés face visible devant les joueurs et peuvent être utilisés dans les cas suivants :

- Pour le déplacement du navire ;
- Pour prendre 1 tuile qui ne se trouve pas directement à côté du navire.

## Fin de partie

La partie s'achève dès qu'un joueur a complété son tableau individuel.  
La partie se termine alors à la fin du tour.

## Décompte

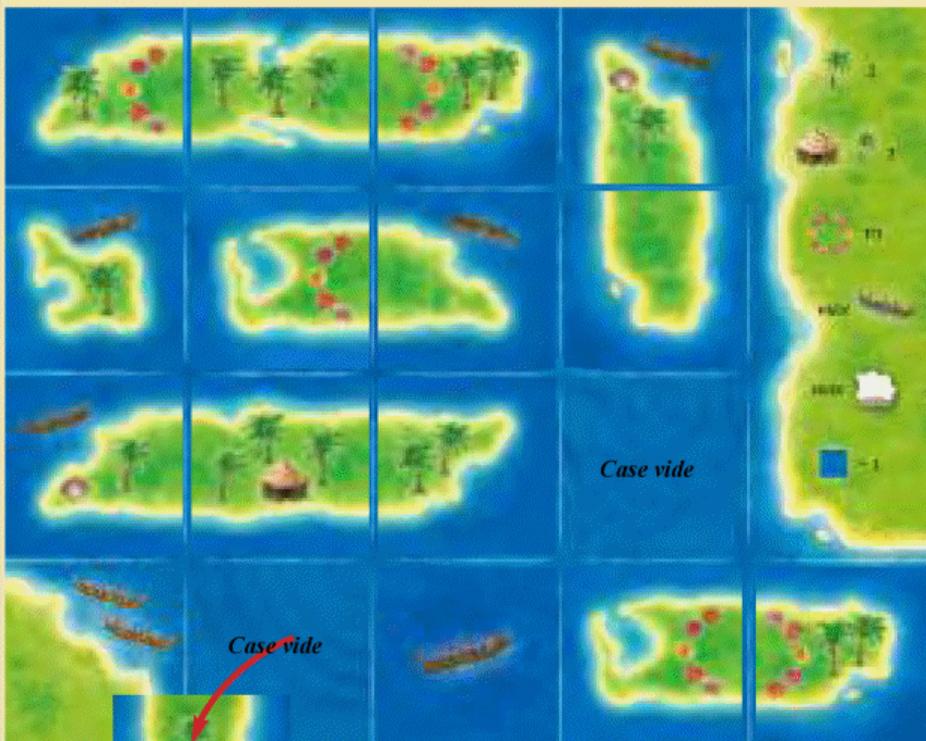
Avant le décompte, on retire chez tous les joueurs les tuiles qui ne terminent pas une île sur leur tableau individuel.

Chaque joueur calcule son résultat. Les points se calculent comme suit :

- Chaque palmier sur une île sans hutte rapporte 1 point.
- Chaque palmier sur une île avec au moins une hutte rapporte 2 points. Plusieurs huttes ne « servent à rien », elles ne rapportent pas de points supplémentaires.
- Chaque couronne de fleurs complète rapporte 10 points.
- Le joueur avec le plus de coquillages en bois reçoit autant de points que de coquillages. En cas d'égalité chacun reçoit la totalité des points. On ne compte pas les coquillages représentés sur les tableaux, juste les coquillages en bois !
- Le joueur avec le plus de pirogues sur son tableau individuel (y compris les pirogues du début) reçoit autant de points que de pirogues. En cas d'égalité chacun reçoit la totalité des points.
- Chaque place libre sur le tableau individuel du joueur coûte -1 point.
- On ne compte pas les tuiles présentes dans les stocks des joueurs.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le nombre de coquillages en bois qu'ils possèdent.

### Exemple :



10 Palmiers sans hutte	= 10 points
6 Palmiers avec hutte	= 12 points
1 Couronnes de fleurs complète	= 10 points
7 Pirogues (majorité)	= 7 points
3 Coquillages en bois	= 0 point
2 cases vides	= -2 points

---



---

**Total** **37 points**

La tuile incomplète est retirée

Coquillages en bois

## Les variantes (variantes avancée et pour experts)

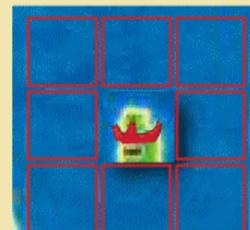
Pour jouer ces variantes, on utilisera les petits navires de couleur. En début de partie chaque joueur reçoit le petit navire de sa couleur et le pose à côté de son tableau individuel.

Le tour de jeu se déroule de la manière suivante :

1. Le joueur **doit** déplacer le navire
2. Le joueur **peut** explorer une île
3. Le joueur **peut** ou **doit** déplacer son navire de couleur

### La variante avancée (Le joueur **peut** déplacer son navire de couleur)

Une fois qu'un joueur a posé sa première tuile sur son tableau, le joueur doit placer sur celle-ci son navire de couleur. Lors des tours suivants, on ne pourra poser une tuile qu'adjacente à la tuile où se trouve le navire. On peut toutefois aussi placer la nouvelle tuile adjacente en diagonale. Comme pour une partie classique on peut aussi placer une tuile dans son stock, retirer une tuile de son tableau individuel ou ne rien faire. La tuile sur laquelle se trouve le navire de couleur des joueurs ne peut pas être retirée.



Après l'action d'exploration d'une île, un joueur **peut** déplacer son navire de couleur sur une tuile de son choix sur son tableau individuel. Il peut aussi le laisser en place. On ne peut pas placer un navire de couleur sur une case vide du tableau individuel. Un joueur peut aussi déplacer son navire lorsqu'il place une tuile dans son stock, retire une tuile de son tableau ou ne fait rien.

### Variante pour experts (Le joueur **doit** déplacer son navire de couleur)

Cette variante est une intensification des règles de la variante avancée. Les joueurs **doivent** alors toujours déplacer leur navire de couleur, et ne peuvent pas déplacer leur navire s'ils posent une tuile dans leur stock, s'ils retirent une tuile de leur tableau ou s'ils ne font rien.

### Emploi particulier des coquillages pour les variantes avancées et pour experts

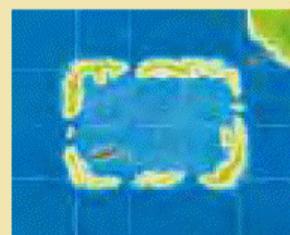
Avant de poser une tuile sur son tableau individuel ou dans son stock, un joueur peut déplacer son navire de couleur. Chaque déplacement coûte un coquillage en bois. Le déplacement sur l'illustration ci-contre coûte donc 2 coquillages en bois.



### L'atoll (verso des tableaux individuels)

Le verso des tableaux individuels représentent un atoll. On peut y jouer avec les règles de base ainsi qu'avec les variantes avancée et pour experts.

On modifie toutefois les règles de décompte : Toutes les îles se trouvant complètement à l'intérieur de l'Atoll doublent la valeur des Palmiers. Ainsi, par exemple, les îles avec hutte rapportent 4 points par palmier. Les couronnes de fleurs n'ont pas leurs points doublés. La case avec la pirogue à l'intérieur d'un atoll joue le même rôle qu'une case vide, c'est-à-dire qu'elle peut être recouverte par une tuile et que si cette case n'est pas occupée en fin de partie, elle apporte un malus.



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net> par La Fièvre Du Jeu  
<http://www.fievredujeu.com>

Contacts : [admin@fievredujeu.com](mailto:admin@fievredujeu.com) Version 31 mars 2009

Mise en page : François Haffner – février 2010