

pas commencer votre mot par une carte spéciale. Vous ne pouvez avoir que 3 cartes spéciales en main.

- Les cartes à trous « ... » deviennent la lettre de votre choix.
- Les cartes défis sont réparties en 3 catégories de points (15, 30 et 80). Vous remportez le nombre de points inscrit sur la carte à chaque défi relevé. Le décompte se fait à la fin de la manche.
- Les cartes bombes (B000M) doivent être jouées immédiatement. La grille doit être effacée et placée sous la pioche. Vous devez constituer une nouvelle grille. Le joueur qui a pioché la carte bombe débute avec la nouvelle grille.

FIN DE PARTIE

À la fin de chaque manche, les points de chaque joueur sont ajoutés au score total obtenu lors des manches précédentes. Le joueur ayant obtenu le plus de points à la fin de la 3e manche, remporte la partie.

PRÉCISIONS IMPORTANTES

- Votre mot doit être constitué de 3 lettres minimum.
- Les verbes conjugués et les pronoms sont autorisés.
- Les abréviations, acronymes et les mots composés sont refusés.
- Les noms de marque, les mots en langues étrangères, les noms propres peuvent être autorisés (à votre convenance, mais n'oubliez pas de l'indiquer en début de partie).

MOKA est une marque déposée, le jeu, ses cartes et ses visuels sont des créations originales également protégées par des droits d'auteur et des copyrights internationaux.

MOKA est un jeu édité par BAKAKOU - 5 rue de la Croix Champion 85330 Noirmoutier.

Auteurs : Valentin Daubresse, Tancrede Lecasble. **Illustratrice** : Marine Lorente.



Suivez-nous sur Instagram @bakakouedition
www.bakakou.fr

RÈGLES DU JEU

MOKA

ÉLÉMENTS DU JEU

130 cartes lettres - 8 cartes à trous - 20 cartes spéciales - 30 cartes défis.

PRINCIPE DE MOKA

MOKA est un jeu de réflexion et de mémorisation qui consiste à créer un maximum de mots en utilisant les lettres qui se trouvent sur la grille placée sur la table. Le jeu se déroule en 3 manches. Le joueur ayant obtenu le plus de points à la fin de la 3e manche remporte la partie.

MISE EN PLACE

Commencez par former 3 talons distincts avec les cartes « CARTE DÉFI » : un talon par type de carte défi (1 talon 15 points, 1 talon 30 points et 1 talon 80 points).

Choisissez ensuite, aléatoirement et sans les regarder, 16 cartes parmi les autres cartes (cartes lettres, à trous et spéciales) et placez-les sur la table face cachée, de façon à former une grille de 4 sur 4. Les cartes restantes constituent la pioche.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Tout d'abord, chaque joueur tire une « CARTE DÉFI » (15, 30 ou 80 points) qu'il garde secrète. Chacun a alors le choix entre 3 niveaux de difficulté. Plus les points inscrits sur la carte sont élevés, plus le défi sera difficile. Ensuite, chaque joueur tire une carte de la pioche et la place devant lui face révélée. Ce doit être obligatoirement une carte lettre ou une carte à trou. Si ce n'est pas le cas, il doit la remettre dans la pioche et en tirer une nouvelle. Choisissez aléatoirement 1 joueur pour débiter et c'est parti !

Lorsque votre tour vient, vous avez 4 possibilités :

- Retourner une des 16 cartes de la grille et la lire à voix haute. Si cette carte vous intéresse pour créer un mot (carte lettre) ou pour la stratégie du jeu (carte spéciale).

vous pouvez **la prendre**. Vous devez alors **déposer à la place sur la grille une nouvelle carte tirée de la pioche (face cachée et sans la regarder)**. Si la carte **ne vous intéresse pas**, vous devez **la remettre à la même place face cachée sur la grille**. C'est alors au **joueur suivant**. **Attention, la grille doit toujours être complète avec 16 cartes face cachée.**

• **Piocher une carte défi**. Vous pouvez avoir jusqu'à **3 cartes défis non réalisés en main**. Une fois piochée, c'est au joueur suivant.

• **Jouer une carte spéciale**. Si vous avez **accumulé des cartes spéciales (3 maximum)**, vous pouvez en jouer une lorsque votre tour vient. Une fois la **carte jouée vous devez la défausser** en la remettant **sous la pioche**.

• **Activer la chasse d'eau**. Si au cours de la manche, vous vous retrouvez dans **l'impasse**, c'est-à-dire que vous êtes dans **l'incapacité de former un mot en ne laissant au maximum qu'une seule carte devant vous**, vous pouvez activer la chasse d'eau. Vous vous **débarrassez de toutes vos cartes (hors les mots que vous avez réussi à constituer)** en les remplaçant **sous la pioche**. Puis vous **en tirez une nouvelle de la pioche**, ce doit être **obligatoirement une carte lettre ou une carte à trou**.

Lorsque vous avez les **lettres nécessaires pour composer votre mot**, vous devez **dire « MOKA », puis lire votre mot à haute voix et placer les cartes formant votre mot sur le côté**, en tas. On passe au joueur **suivant**. Les autres joueurs ont bien sûr le droit de **contester votre mot** : en cas de doute, sortez votre dictionnaire. Si les autres joueurs sont en **désaccord avec la véracité du mot** que vous venez de composer et qu'il est **impossible de le vérifier**, **remplacez les lettres devant vous**. Si après avoir constitué votre mot, **vous n'avez plus de carte devant vous, vous devez en tirer une nouvelle de la pioche**.

ATTENTION : une fois que **vous avez composé un mot**, vous n'êtes autorisé à **garder devant vous qu'une seule carte lettre**.

Exemple : si vous avez devant vous R, O, I, J et L, vous ne pouvez pas former le mot « ROI », car il vous restera J et L, soit 2 cartes lettres.

Aussi, vous ne pouvez **composer qu'un mot à la fois**.

L'astuce de MOKA : mémorisez bien les cartes qui composent la grille :)

FIN D'UNE MANCHE

Dès qu'un **joueur a constitué 3 mots**, il doit alors **interrompre la manche**. Chacun des

joueurs doit alors **compter ses points**. Une fois le calcul effectué, **notez vos points** (sur une feuille ou dans un coin de votre tête) puis **remplacez vos cartes sous la pioche**. **Tirez une nouvelle carte lettre, sans toucher à la grille et c'est reparti**. Celui qui a **interrompu la manche précédente débute**.

CALCULER SES POINTS

Comment calcule-t-on ses points ? **On additionne le nombre de cartes en prenant en compte sa valeur** (la valeur est **inscrite en haut à droite et en bas à gauche de la carte**), **puis on le multiplie par le nombre de lettres qui composent le mot**.

Par **exemple** « BOIS » : B 2 points, O 1 point, I 1 point, S 1 point. Donc $2 + 1 + 1 + 1 = 5$, multiplié par 4 (le mot BOIS comporte 4 lettres) donc $5 \times 4 = 20$. Le mois BOIS rapporte donc 20 points.

Procédez de la même manière **avec tous les mots** que vous avez réussi à **composer lors de la manche**.

Additionnez à cela les **points des cartes défis** que vous avez **réussi à relever**.

Par **exemple**, si lors de cette manche vous avez composé le mot BOIS à 20 points et le mot VOIES à 30 points et relevé le défi d'une carte « le défi de MOKA 15 points », cela vous fait $20 + 30 + 15 = 65$ points. Pour **récapituler** : le cumul des points des manches précédentes est de 48 points. À la fin de cette manche, vous avez réussi à composer 2 mots à 30 points et 1 carte défi à 15 points (donc 75 points). Le calcul donne : 48 (points manche précédente) + 75 (points de cette manche) = 123 points.

Petit conseil : munissez-vous d'une feuille de papier pour noter vos points.

Bonus : si vous réussissez à avoir **un mot avec toutes les cartes de la même couleur**, alors c'est « **double MOKA** », vous **multipliez par deux les points de votre mot**.

Par **exemple** « OEIL » : O 1 point, E 1 point, I 1 point, L 1 point. Donc $1 + 1 + 1 + 1 = 4$, multiplié par 4 (le mot OEIL comporte 4 lettres). Toutes les cartes sont de la même couleur donc $(4 \times 4) \times 2 = 32$. Le mois OEIL rapporte donc 32 points au lieu de 16 points.

LES CARTES

• Les **cartes lettres** sont réparties en **3 catégories de points et en 3 couleurs**.

• Les **cartes spéciales** ont chacune leur **spécificité, inscrite sur la carte**. Si vous découvrez une carte spéciale et que vous décidez de la prendre, **vous pouvez la jouer immédiatement, ou attendre le moment opportun**. Vous ne pouvez la jouer **qu'à votre tour**. Vous ne pouvez