

THE FLYING GAMES

A



Le joueur A obtient
 $9+1 = 10$ points
pour cette manche.

B



Le joueur B obtient
 $0+4 = 4$ points
pour cette manche.

C



Le joueur C obtient $10+11+3=24$ points.
Comme il a la carte *Mojo* et qu'il a un score
supérieur aux autres joueurs, il rajoute 10
points à son score de manche (34 points).

Début d'une nouvelle manche :

Distribuez 8 cartes à chaque joueur. Si la pioche est épuisée, formez-en une nouvelle en suivant les règles habituelles (voir Déroulement d'une manche). Prenez la première carte et posez-la face visible à côté de la pioche pour former la défausse. Le joueur avec la carte *Mojo* la repose au centre de la table sans en changer la face visible et démarre la nouvelle manche. Les flèches sur la carte *Mojo* indiquent le sens du tour de la manche en cours, il est donc important de conserver la face visible de la manche précédente (0 ou +10).

Fin de la partie :

À la fin de chaque manche, les joueurs additionnent leur score au total des manches précédentes. La partie s'arrête quand le score total d'un des joueurs atteint ou dépasse 50 points. Le joueur avec le plus petit score remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Variante des 2 défausses :

Lors de la mise en place, piochez une deuxième carte et posez-la à côté de la première pour former une deuxième défausse. À chaque tour, vous choisissez une des deux défausses, et jouez vos cartes sur cette défausse. Si vous devez jouer une ou plusieurs autres cartes dans ce tour, vous devez jouer sur cette même défausse. Quand vous devez piocher, vous pouvez choisir entre la première carte de la pioche et l'autre défausse (celle sur laquelle vous n'avez pas joué ce tour).

Si une défausse est vide, prenez la carte du DESSUS de l'autre défausse pour la former de nouveau.

À 2 joueurs :

Si vous avez 2 cartes ou moins à la fin de votre tour (et non 3), vous devez poser vos cartes face cachée devant vous.

Antoni Guillen
Christine Alcouffe

Möjo

Règle du jeu

Möjo

Définition : Le *Mojo* désigne une chance extrême dans tout ce qu'on entreprend.

Que le *Mojo* soit avec vous !

Matériel :

79 cartes réparties comme suit :

- 8 cartes bleues (4 par valeurs 0 et 1)
- 15 cartes vertes (5 par valeurs 2, 3 et 4)
- 18 cartes jaunes (6 par valeurs 5, 6 et 7)
- 21 cartes orange (7 par valeurs 8, 9 et 10)
- 16 cartes rouges (8 par valeurs 11 et 12)
- 1 carte *Mojo* (0 / +10)

1 carnet de score



But du jeu : Pour remporter la victoire, il vous faudra avoir le moins de points possible en fin de partie.

Pour cela, les options sont nombreuses. Jetez vos grosses cartes OU préférez jouer les petites. Séparez-vous de vos cartes OU gardez celles de même couleur. Et si vous avez la carte *Mojo*, soyez bon ou vous risquez de le regretter !

Mise en place : Placez la carte *Mojo* au centre de la table sur la face 0 visible. Mélangez les cartes et distribuez-en 8 à chaque joueur. Posez les cartes restantes en une pile face cachée à côté de la carte *Mojo*. Prenez la première carte et posez-la face visible à côté de la pioche pour former la défausse. Le joueur le plus jeune démarre la première manche.



- Bon à savoir : dans *Mojo*, plus la valeur d'une carte est élevée et plus celle-ci est représentée en nombre dans le jeu.

Déroulement d'une manche :

Les joueurs jouent à tour de rôle selon le sens des flèches indiqué par la carte *Mojo*.

À votre tour, jouez une carte de votre main et posez-la sur la défausse.

Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre jeu.

Si la carte jouée a une valeur :

- **Inférieure à la carte qu'elle recouvre**, votre tour est terminé.



- **Supérieure à la carte qu'elle recouvre**, piochez une carte et votre tour est terminé.

- **Égale à la carte placée au sommet de la défausse**, vous DEVEZ rejouer une carte de votre main (si possible). Si la carte jouée est à nouveau de valeur égale, vous rejouez alors une de vos cartes (si possible). Vous pouvez ainsi vous débarrasser de plusieurs cartes en un seul tour. Si la carte ainsi jouée n'est pas de même valeur, vous DEVEZ respecter les règles habituelles de pose.

Le joueur ne peut pas jouer plusieurs cartes identiques si leur valeur est différente de la première carte de la défausse. **Exemple :** Il pose plusieurs 8 puis un 7 et il a un autre 7 en main : il ne peut pas le jouer. À tout moment, si vous devez piocher une carte et que la pioche est épuisée, laissez la carte du sommet de la défausse sur la table et mélangez les autres cartes pour former une nouvelle pioche.

Mojo Time !

Le *Mojo Time* est le moment critique de la manche. Dès que vous vous retrouvez avec **3 cartes ou moins** à la fin de votre tour, le compte à rebours de fin de manche est déclenché. Si vous avez 3 cartes ou moins en main à la fin de votre tour, vous DEVEZ les poser face cachée devant vous. Ces cartes ne pourront plus être jouées et serviront au décompte des points en fin de manche.

La manche se poursuit normalement avec les autres joueurs. Si, au début de votre tour, vous avez des cartes face cachées devant vous, vous devez en révéler une de votre choix. Les cartes révélées restent devant les joueurs durant toute la manche.

Remarque : la règle du *Mojo Time* s'applique à tous les joueurs durant une manche. Si plusieurs joueurs se retrouvent avec 3 cartes ou moins en main à la fin de leur tour, ils doivent les poser face cachées devant eux.

Fin d'une manche :

La manche prend fin dès qu'un joueur révèle sa dernière carte ou si un joueur joue toutes ses dernières cartes d'un coup. Ce joueur prend alors la carte *Mojo* devant lui et on passe au décompte des points.

Votre score est calculé avec les cartes que vous avez en main et posées devant vous.

Pour chaque couleur, gardez la carte de valeur la plus élevée. Additionnez-les ensuite pour obtenir votre score.

Si vous avez plusieurs cartes de même valeur : vous n'en comptez qu'une seule.

Si vous avez la carte *Mojo* devant vous : marquez 0 points pour cette manche si votre score est inférieur ou égal aux autres joueurs (laissez ou retournez la carte *Mojo* sur sa face 0 visible). Ajoutez 10 points à votre score de manche si celui-ci est supérieur à celui d'un autre joueur (laissez ou retournez la carte *Mojo* sur sa face +10 visible).

Notez le score de chaque joueur sur le carnet de score, il est conseillé d'ajouter directement ces nouveaux scores à ceux des manches précédentes pour vérifier si la fin de partie se déclenche. Dans le cas contraire, défaussez toutes les cartes des joueurs et commencez une nouvelle manche.