

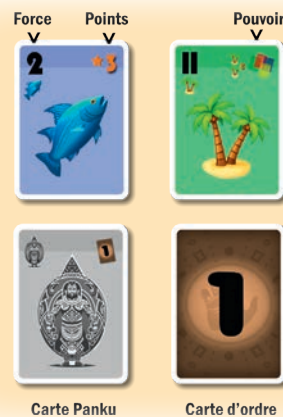
MOLUKU

BUT DU JEU

Une partie se joue en 3 Saisons. À chaque Saison, les joueurs jouent des plis pour gagner des cartes qu'ils placent dans leur Île. Ces cartes rapportent des points de Paradis, mais servent aussi à jouer la Saison suivante. Or les cartes hautes aident à gagner les plis, tandis que les cartes basses rapportent plus de points... Trouvez le juste équilibre !

MATÉRIEL

- 4 couleurs de cartes de hauteur 1 à 11
- 4 cartes Panku
- 4 cartes Ordre de Récolte
- 4 cartes Aide de jeu



MISE EN PLACE

- Gardez à portée de main les cartes d'Ordre, autant que de joueurs. Donnez une carte Aide à chaque joueur.

- À 2 joueurs, retirez hors du jeu dans la boîte les 4 cartes Riz de valeur 6.
- Mélangez toutes les cartes.
- Distribuez :
 - 14 cartes à 2 joueurs
 - 12 cartes à 3 ou 4 joueurs
- Gardez les cartes restantes dans une pile à part, le «stock», elles serviront aux Saisons suivantes.
- Chaque joueur prend ses cartes en main.
- Désignez un 1er joueur, qui va entamer le premier pli : la Saison 1 peut commencer !

DÉROULEMENT D'UNE SAISON

Une Saison est une suite de plis, qui se termine quand tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes. Chaque pli se déroule en 4 étapes.

A. JOUER LES CARTES

Le premier joueur pose une carte de sa main au centre de la table, face visible : sa couleur devient la couleur demandée. Successivement, en sens horaire, chaque joueur joue de la même façon une carte de sa main. Il DOIT :

- Jouer la couleur demandée, s'il en a
- Sinon, jouer l'Atout, s'il existe
- Sinon, jouer n'importe quelle carte
- Une carte Panku peut toujours être jouée (elle n'a pas de couleur)

Cas spécial : tant qu'aucune carte de couleur n'a été jouée, la carte du joueur suivant fixe la couleur demandée.

B. DÉTERMINER L'ORDRE DE CHOIX

Quand tout le monde a joué, on classe les cartes du pli de la plus forte à la plus faible :

- Le Chef (Panku)
- L'Atout le plus fort
- La + forte carte de la couleur demandée

- La plus forte carte d'une autre couleur (sauf Atout)
 - Les autres cartes Panku
- Selon ce classement, on donne alors à chaque joueur, en fonction de la carte qu'il a jouée, une carte d'Ordre 1, 2, 3, 4 (selon le nombre de joueurs). Egalité : le premier dans l'ordre du tour est considéré comme plus fort.



Pli (sans Atout) : Liz entame le pli et joue une carte verte. Eva joue une carte de la couleur demandée. Joe et Ted n'ont pas de carte verte et joue donc une carte d'une autre couleur. Choix : Eva a la plus haute carte de la couleur demandée, elle choisira donc en 1er lors de la Récolte. Liz en deuxième. Egalité entre Joe et Ted : Joe est avant Ted dans l'ordre du tour, il choisira donc avant lui. Et si l'atout avait été la couleur rouge ? Joe n'avait ni vert ni rouge, il pouvait donc seulement jouer une carte d'une autre couleur. Ted, lui, n'avait pas de vert mais il avait du rouge : il devait donc jouer une carte rouge d'Atout. L'Atout étant le plus fort, l'ordre de choix changerait : 1/Ted (Atout) 2/ Eva (plus haute couleur demandée) 3/ Liz (couleur demandée plus basse) 4/ Joe (ni couleur demandée, ni Atout)

L'ATOUT

Il n'y a pas d'Atout au début de la Saison 1.

- Au début des Saisons 2 et 3, le joueur avec le plus petit score total choisit la couleur d'Atout (ou "pas d'Atout"). Egalité : le plus jeune choisit.
- En cours de Saison, un joueur qui a exactement 2 Palmiers dans son Île doit immédiatement annoncer une couleur d'Atout (ou "pas d'Atout" s'il le souhaite).
- Un joueur qui n'a pas la couleur demandée mais a de l'Atout DOIT jouer une carte d'Atout.
- Un joueur peut s'il le veut entamer un pli avec la couleur d'Atout.

C. LA RÉCOLTE

En commençant par le joueur qui a la carte d'Ordre 1, puis 2, etc., chaque joueur choisit une carte du pli (la sienne ou une autre) et la place face visible sur la table, juste devant lui : **dans son Île.**

D. PLI SUIVANT

Le joueur qui a choisi en dernier devient le premier joueur du pli suivant.

FIN DE SAISON : LE DÉCOMPTE

Quand tous les plis de la Saison ont été joués, chaque joueur marque les points de Paradis (PP) des cartes de son Île.

A. CABANES

Chaque Cabane peut être associée à un groupe de Nourritures différentes :

- Cabane + Riz + Ananas : 6 PP
 - Cabane + Riz + Poisson : 8 PP
 - Cabane + Ananas + Poisson : 10 PP
 - Cabane + Riz + Ananas + Poisson : 15 PP
- Faites au mieux.

B. NOURRITURE RESTANTE

Pour chaque carte non utilisée dans une Cabane :

Riz = 1 / Ananas = 2 / Poisson = 3 PP

C. CARTES DE VALEUR

Certaines cartes donnent des points ou modifient le décompte.



Chaque joueur ajoute les points de la Saison à son score total.



SAISON SUIVANTE

Après chaque Saison 1 et 2 :

A/ Chaque joueur reprend toutes les cartes de son Île en main

B/ On distribue de nouvelles cartes depuis le Stock :

- 2 joueurs → 4 cartes chacun
- 3 joueurs → 2 cartes chacun
- 4 joueurs → aucune

C/ Le joueur au score total le plus faible choisit l'Atout et annonce sa couleur. Egalité : le joueur le plus jeune choisit.

D/ Ajustement des mains :

- 2 joueurs : chacun défait 4 cartes hors du jeu dans la boîte
- 3 joueurs : chacun défait 2 cartes hors du jeu dans la boîte
- 4 joueurs : au début de la Saison 2, chacun passe 2 cartes de sa main à son voisin de gauche. Au début de la Saison 3, à son voisin de droite.

E/ La nouvelle Saison commence. C'est le joueur qui a choisi l'Atout qui ouvre le premier pli.

FIN DE PARTIE

Après la 3ème Saison, on fait un dernier décompte. Et le joueur qui totalise le

plus de PP sur les 3 Saisons remporte la partie... C'est le Paradis !

CARTES SPÉCIALES

Volcan Dès qu'il place un Volcan dans son Île, un joueur doit annuler une carte de même couleur de son Île : il la place face cachée sous le Volcan. La carte ne participera pas au décompte. Mais elle sera reprise en main pour la Saison suivante. Si le joueur a déjà dans son Île un Masque de même couleur, ou aucune carte de même couleur, le Volcan est sans effet.

Palmier Dès qu'un joueur a exactement 2 Palmiers dans son Île, il doit annoncer une couleur d'Atout (ou pas d'Atout).

Remerciements

A Charles, David, Mélanie, Nadège, Perrine, Pierre, Salvi, Vincent.
Et à Laurence et Aurélien.

Cartes Panku

Le Chef Il est toujours premier dans l'ordre de Récolte du pli.

Le Mariage Le pli n'est pas fini : dans le même ordre, chaque joueur doit jouer une seconde carte. Seules ces secondes cartes vont déterminer l'ordre de Récolte. Chaque joueur choisira ensuite pour son Île un couple de cartes jouées par un joueur. Note : sans effet au dernier pli.

Le Lézard Au pli suivant, le joueur qui vient de placer le Lézard dans son Île sera le premier joueur. Et l'ordre de Récolte de ce pli sera inversé, du plus faible au plus fort. Note : sans effet au dernier pli.

La Paresse Lors de la Récolte, le joueur qui a joué cette carte peut la récupérer immédiatement et la placer dans son Île.

VARIANTE EN EQUIPES

A 4 joueurs, formez 2 équipes de 2 joueurs, placés en alternance autour de la table. Appliquez les règles standard. Chaque joueur de l'équipe a son Île et son décompte. L'équipe qui gagne a le plus haut total des 2 scores cumulés.

Édité par Spiel-ou-Face
64 boulevard de la Villette
75019 Paris
www.spiel-ou-face.eu
Whatsapp/Mob +33689105929



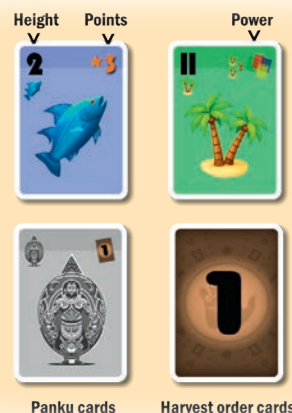
MOLUKU

THE GAME

A game is played over 3 Seasons. In each Season, players play tricks to win cards, which they place on their Island. These cards earn Paradise points (PP), but are also used to play the following Season. Strong cards help win tricks, while weak cards earn more points... Find the right balance!

COMPONENTS

- 4 colors of cards ranging in height from 1 to 11
- 4 Panku cards
- 4 Harvest Order cards
- 4 Game Aid cards



SET UP

- Keep the Harvest Order cards within easy reach, one for each player. Give each player one Help card.

- For 2 players, remove the 4 Rice cards (height 6) from the game and place them in the box.
- Shuffle all the cards.
- Deal:
 - 14 cards for 2 players
 - 12 cards for 3 or 4 players
- Keep the remaining cards in a separate pile, the «stock» for use in subsequent Seasons.
- Each player takes their cards in hand.
- Choose a first player to lead the first trick: Season 1 can begin!

TRICKS AND SEASONS

A Season is a series of tricks, ending when all players have played all their cards. Each trick is played in 4 stages.

A. PLAYING CARDS

The first player places a card from their hand face up in the center of the table: its suit becomes the suit led. In turn, clockwise, each player plays a card from their hand in the same way. They MUST:

- Play the suit led, if they have one
- Otherwise, play the trump suit (if there is one)
- Otherwise, play any card
- A Panku card can always be played (it has no suit)

Special case: as long as no card of a suit has been played, the next player's card determines the suit led.

B. THE HARVEST ORDER

Once everyone has played, the cards in the trick are ranked from highest to lowest:

- The Chief (Panku)
- The highest trump
- The highest card of the suit led

- The highest card of another suit (except trump)
 - The remaining Panku cards
- Based on this ranking, each player is then dealt a card of Order 1, 2, 3, or 4 (depending on the number of players), according to the card they played. Ties: the first in the turn order is considered higher.



Trick (without Trump): Liz leads the trick and plays a green card. Eva plays a card of the suit led. Joe and Ted have no green cards and therefore play a card of another suit.

Choice: Eva has the highest card of the suit led, so she chooses first. Liz chooses second. Tie between Joe and Ted: Joe is ahead of Ted in turn order, so he will choose before him.

What if the trump suit had been red? Joe had neither green nor red, so he could only play a card of another suit. Ted had no green but he did have red: he therefore must play a red trump card. Since trump is the highest suit, the order of play would change: 1/ Ted (Trump) 2/ Eva (highest suit led) 3/ Liz (lowest suit led) 4/ Joe (neither suit led nor trump)

THE TRUMP SUIT

There is no trump suit at the beginning of Season 1.

- At the beginning of Seasons 2 and 3, the player with the lowest total score chooses the trump suit (or «no trump»). In case of a tie, the youngest player chooses.
- During the season, a player who has exactly 2 Palm Trees on their Island must immediately announce a trump suit (or «no trump» if they wish).
- A player who does not have the suit led but has trumps MUST play a trump card.
- A player may, if they wish, lead a trick with the trump suit.

C. THE HARVEST

Starting with the player holding the Order 1 card, then 2, and so on, each player chooses a card from the trick (their own or another) and places it face up on the table, directly in front of them: in their Island.

D. NEXT TRICK

The player who chose last becomes the first player of the next trick.

END OF SEASON : SCORING

When all the Season's tricks have been played, each player scores the Paradise Points (PP) from the cards on their Island.

A. HUTS

Each Hut can be associated with a different Food group of 2 or 3:

- Hut + Rice + Pineapple: 6 PP
- Hut + Rice + Fish: 8 PP
- Hut + Pineapple + Fish: 10 PP
- Hut + Rice + Pineapple + Fish: 15 PP

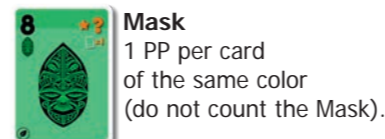
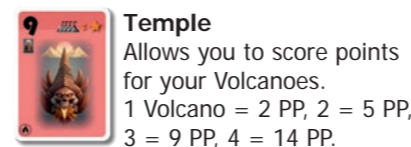
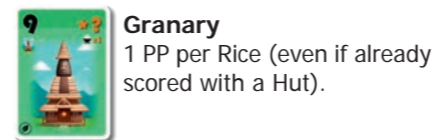
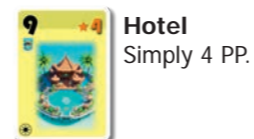
Do your best.

B. REMAINING FOOD

For each unused card in a Hut:
Rice = 1 / Pineapple = 2 / Fish = 3 PP

C. VALUE CARDS

Some cards award points or modify the scoring:



Each player adds the Season points to their total score.



NEXT SEASON

After each Season 1 and 2:

A/ Each player takes all the cards from their Island into their hand.

B/ New cards are dealt from the Stock:

- 2 players → 4 cards each
- 3 players → 2 cards each
- 4 players → none

C/ The player with the lowest total score chooses the Trump suit and announces its suit. In case of a tie, the youngest player chooses.

D/ Hand adjustments:

- 2 players: each discards 4 cards from the game into the box.
- 3 players: each discards 2 cards from the game into the box.
- 4 players: at the beginning of Season 2, each player passes 2 cards from their hand to their left-hand neighbor. At the beginning of Season 3, to their right-hand neighbor.

E/ The new Season begins. The player who chose the Trump leads the first trick.

END OF THE GAME

At the end of the 3rd Season, there is a

scoring as usual. Then the player with the most PP across all 3 Seasons wins the game... Paradise!

SPECIAL CARDS

Volcano
As soon as a player places a Volcano on their Island, they must «cancel» a card of the same color from their Island: they place it face down under the Volcano. The card will not be counted towards the scoring. But it will be returned to the player's hand for the following Season. If the player already has a Mask of the same color on their Island, or no cards of the same color, no effect.

Palm Tree
As soon as a player has exactly 2 Palm Trees in their Island, they must announce a Trump suit (or no Trump).

Thanks to...

Charles, David, Mélanie, Nadège, Perrine, Pierre, Salvi, Vincent.

And to Laurence & Aurélien.

Panku cards

The Chief
He is always first in the order of Harvest of the trick.

The Wedding
The trick is not over: in the same order, each player must play a second card.

Only these second cards will determine the final Harvest order. Each player will then choose a pair of cards played by another player for their Island. Note: no effect on the last trick.

The Lizard
On the next trick, the player who just placed the Lizard on their Island will be the first player. And the Harvest order for this trick will be reversed, from weakest to strongest. No effect on the last trick.

Chill
During the Harvest, the player who played this card can take it back immediately to put it in their Island.

TEAM VARIANT (4 players)

Form 2 teams of 2 players, who will alternate sitting around the table. Apply the standard rules. Each player on the team has their own Island and scoring system. The winning team has the highest total of their two combined scores.

Published by Spiel-ou-Face
64 boulevard de la Villette
75019 Paris France
www.spiel-ou-face.eu
Whatsapp/Mob +33689105929

