

Johann Moscardo · Clément Beauséjour



Toko Maja™

Règles du jeu

FISH
IN THE SEA®

 2-6 |  8+ |  30'

But du jeu

Collectionnez les brelans en essayant d'en avoir la majorité afin de marquer le plus de points.

Tentez de **garder le minimum de cartes dans votre main à la fin de la manche**, celles-ci vous feront perdre de précieux points.

Éléments de jeu

81 cartes de jeu.



x21



x18



x15



x12



x10



x5

5 jetons Majorité.



x1



x1



x1



x1



x1



Vidéo des règles.
Apprenez à jouer en 5 min !

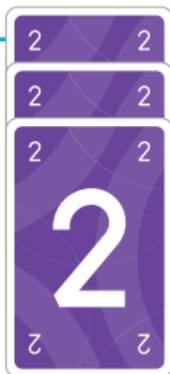


★ Qu'est-ce qu'un brelan ?

Un **brelan** est un ensemble de **3 cartes identiques**.

Chaque brelan posé vous rapporte le nombre de points correspondant à sa valeur «carte».

Exemple : un brelan de 2 = 2 points



★ Jetons Majorité

Un jeton Majorité est un **bonus de points supplémentaires** pour les brelans de valeur 1 à 4 ou un **avantage "premier joueur"** pour la manche suivante pour la majorité de brelans de valeur 5.

Durant une manche, le premier joueur à poser un brelan d'une valeur donnée récupère directement le jeton Majorité correspondant.

Pour récupérer un jeton Majorité déjà pris par un autre joueur, vous devez poser **un brelan de plus** que votre adversaire ou poser **autant de brelans mais avec moins de jokers**.

Le Joker

Un joker **remplace n'importe quelle carte** dans la constitution d'un brelan **sans changer sa valeur**. Dans ce cas, il ne peut y avoir qu'**un seul joker dans le brelan**.



Il est également possible de faire un **brelan de jokers** (3 jokers). Cela vous rapportera **10 points**.



Un brelan avec joker est plus faible en matière de majorité qu'un brelan sans joker.



Vous ne pouvez pas récupérer un joker déjà posé dans un brelan.

Définir le premier joueur

Pour la toute première manche, faites tourner le jeton Majorité de 5. La flèche indiquera le premier joueur.



Pour les manches suivantes, le premier joueur sera le joueur ayant remporté le jeton Majorité de 5 à la manche précédente.



Le jeton Majorité de 5 ne rapporte pas de points à la fin de la manche, il définit uniquement le premier joueur de la manche suivante.



Mise en place d'une manche

Au début de chaque manche, mélangez toutes les cartes et **retirez le nombre de cartes indiquées** en fonction du nombre de joueurs (elles ne seront pas utilisées pour la manche en cours) :

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de cartes à retirer	20	14	8	4	2

Une fois les cartes retirées, formez **une pioche face cachée** au centre de la table puis révélez les trois premières cartes pour former **trois défausses face visible**.



**1 pioche
face cachée**



**3 défausses
face visible**



Les défausses face visible vous serviront également de pioche (cf. Tour de jeu).



Pensez bien à réintégrer les cartes retirées et mélanger l'ensemble des cartes pour la manche suivante.

Tour de jeu

Pas de cartes en main au début de la manche.

Les joueurs jouent **chacun leur tour**, en commençant par le premier joueur puis **dans le sens horaire**.

À son tour, le joueur actif réalise les deux étapes suivantes:

1. Ajouter une carte à sa main et **2. Poser un brelan**.

1. Ajouter une carte à sa main

➤ **Soit** le joueur prend une carte sur le sommet d'une des trois défausses face visible et l'ajoute à sa main.

➤ **Soit** le joueur prend les deux premières cartes de la pioche face cachée, en ajoute une à sa main et défausse la seconde, face visible, sur la défausse de son choix.



Si une ou plusieurs défausses sont vides, le joueur doit obligatoirement défausser sa carte sur un emplacement libre.



Vous ne pouvez en aucun cas défausser une carte déjà présente dans votre main.

Conseil : posez votre main avant de piocher.

2. Poser un brelan

➤ **Si le joueur est en possession d'un brelan**, il peut le **valider** en le **posant devant lui face visible**.

Si le joueur possède la majorité de brelans de cette valeur, il récupère **immédiatement** le jeton Majorité 6 correspondant.

➤ **Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas poser de brelan**, son tour prend fin et c'est au tour du joueur suivant.



Vous ne pouvez poser qu'un seul brelan par tour.

🌸 **Fin d'une manche**

Une manche se termine **immédiatement** lorsque la **pioche face cachée** est vide.

Le joueur ayant pris les **deux dernières cartes** de la pioche face cachée effectue son tour de jeu normalement. Il sera donc le **dernier joueur de cette manche**.

🌸 **Décompte des points**

➤ **Chaque brelan posé** vous rapporte le nombre de points correspondant à sa valeur «carte».



1 point



2 points



3 points



4 points



5 points



10 points

» **Ajoutez** les points de vos jetons **Majorité**.



9 points



6 points



3 points



1 point



0 point

» **Retirez** enfin les points correspondants à chaque carte qu'il vous reste en main à la fin de la manche.



-1 point



-2 points



-3 points



-4 points



-5 points



-10 points

Les points marqués sont ajoutés à ceux des manches précédentes. Le résultat peut être négatif.

🌸 **Fin de partie**

La partie se joue en 3 manches.

Au bout de la 3^e manche, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

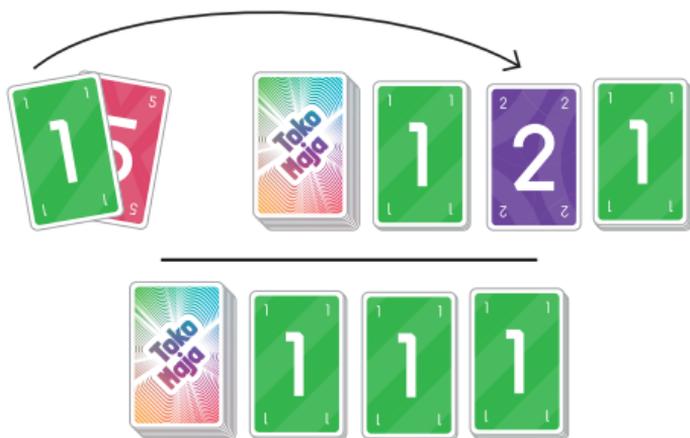
En cas d'égalité, le joueur possédant le jeton Majorité le plus élevé remporte la partie.

🌸 Variante – Brelan de table

Vous maîtrisez bien le jeu ?

Pimentez vos parties en ajoutant le **brelan de table** !

Pour faire un brelan de table, **prenez les deux premières cartes de la pioche face cachée**. Si la carte que vous choisissez de défausser crée un brelan visible sur les 3 défausses face visible, **vous pouvez le récupérer et le poser immédiatement devant vous**.



Si vous choisissez de récupérer ce brelan, vous devez alors défausser la seconde carte que vous avez piochée.

Vous pouvez également **choisir de ne pas prendre le brelan de table** et **conserver la seconde carte** que vous avez piochée.

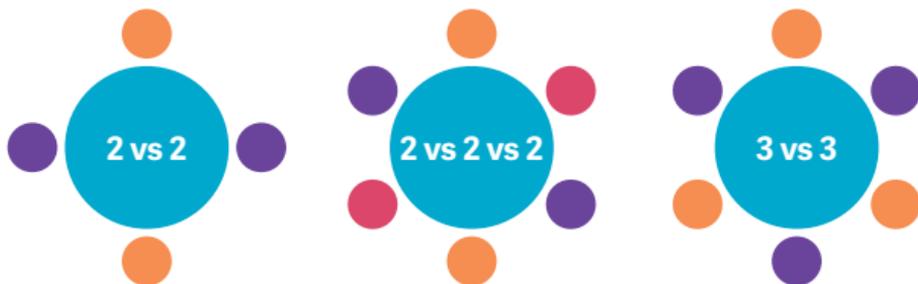


*Vous ne pouvez poser qu'un seul brelan par tour.
Si vous faites un brelan de table, vous ne pourrez pas poser un autre brelan lors de ce tour.*

- ✓ Vous pouvez faire un **brelan de table avec un joker**.
- ✗ Vous ne pouvez **pas utiliser une carte de votre main** pour faire un brelan de table.
- ✗ Vous ne pouvez **pas prendre un brelan déjà visible** sur les défausses au début de votre tour.

🌟 Jeu en équipes

Lorsque vous jouez à **4 ou 6 joueurs**, vous pouvez jouer en **équipes de 2** ou en **équipes de 3** en alternant les joueurs de chaque équipe autour de la table.

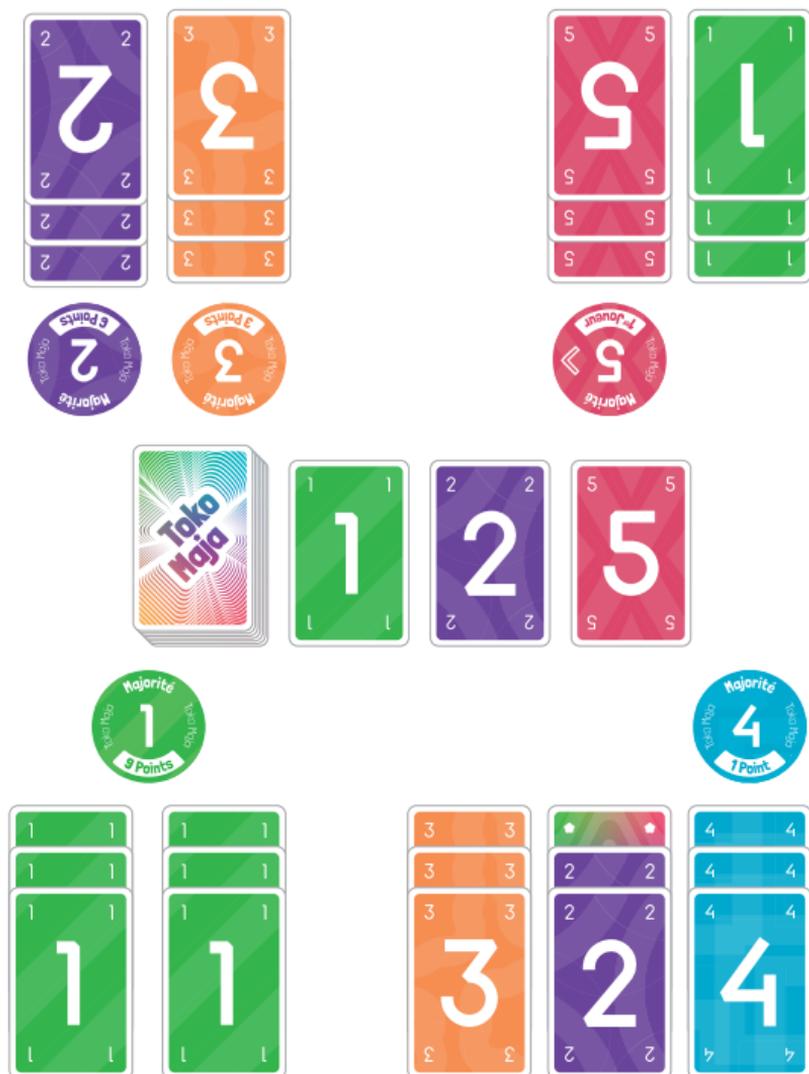


Dans ce cas, chaque joueur conserve sa main mais tous **les brelans posés sont mis en commun pour les majorités**.

À la fin de la manche, **tous les points sont mis en commun** (positifs comme négatifs).

Plateau de jeu

Exemple d'une manche en cours de jeu dans une partie à 4 joueurs.



🌟 Pourquoi Toko Maja ?

Toko Maja est l'anagramme des termes **Majo** (Majority) et **Toak** (Three of a kind) qui signifient majorité et brelan en anglais.

🌟 Remerciements



Nous remercions chaleureusement tous les acteurs du monde ludique, ainsi que toutes les joueuses et joueurs qui nous ont soutenus et accompagnés tout au long de l'aventure Toko Maja.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr