

Maintenant que vous êtes familier avec les variantes basiques, vous devriez continuer votre *Moeraki-Kemu* en mode Expert. Cela rajoute une dynamique tactique que beaucoup de joueur aime. En jouant le mode expert, le Maori-Tane (*Guerrier*) sort de sa tanière est vient rejoindre le plateau de jeu.

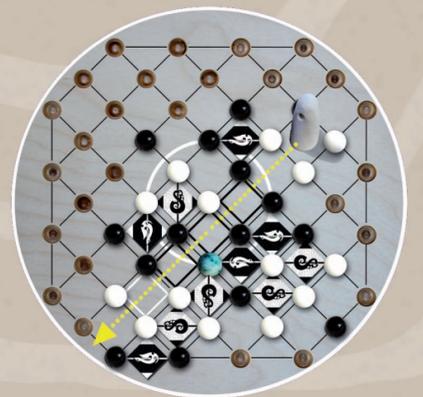
Déroulement du jeu comme dans une partie basique. Au début de la partie, les Maori-Tane sont chacun dans leur tanière. Puis au court de la partie, chacun des joueurs peut mettre en jeu son Tane, une et une seule fois en lieu et place d'un jeton marqueur (pas de demi-marqueur) de sa couleur. Le regard du Tane va enlever tous les jetons déjà posés (même ceux de votre couleur) et interdire la pose de nouveaux jetons. (Les parcelles seront toujours vides de jetons). (Voir fig. à droite)

Si jamais la bille posée ferme deux parcelles, alors le jeton de la couleur posée doit être déposé sur la parcelle gagnante. Et si jamais cela tombe sous le regard du Tane, les effets de ce dernier s'appliqueront.

**Exception en partie Experte :** Il peut exister des regards croisés entre les Tanes. Ainsi si le regard du premier Tane s'annulera avec le second et l'on pourra placer à nouveau un jeton marqueur en lieu et place du croisement. (Voir. Fig à droite)

Si jamais le regard du Tane venait à croiser le Tane du joueur adverse, l'effet de son regard ne portera que jusqu'au Tane, qui bloquera le regard. (Voir fig à droite)

**Placement des Maori-Tane**



A la place de mettre un jeton marqueur blanc, on place le Tane avec le regard en direction de la gauche basse. Donc tous les jetons devront être retirés du jeu. (même les blancs).

**Des regards croisés des Maori-Tanes**



Au croisement des deux regards, le jeton précédemment enlevé doit être remis.

**Un Tane regardant un Tane**



On pourra retirer les jetons qu'entre les deux Tanes. Le Tane regardé bloquant la trajectoire.

**Traduction des mots utilisés dans la notice**

- Ara - Chemin (3. Manière de Gagner)
- Ariki - Chef (Les deux joueurs)
- Awa - Fleuve (2. Manière de gagner)
- Haka - Danse de guerre
- Hei-tiki - Porte bonheur (Dans le jeu les pierres marqueurs)
- Hongi - Accueil avec une pression du nez (Pour le commencement)
- Ika Moana - Baleine (Gagnant à 10 jeux)
- Iwi - Tibut
- Kemu - Jeu
- Kivi - Kivi (gagnat à 5 jeux)
- Koru - Tryskell (Symbol pour les variantes de jeu)
- Ma - Blanc (couleur de la tribu Manaia)
- Mana - Concidération, Respect, Succès
- Manaia - Oiseau (Tribu avec les billes blanches)
- Mangu - Noir (Couleur de la tribu Matau)
- Maori - Peuple de nouvelle Zélande
- Marae - Sol Sacré (Plateau de jeu ou 4. Manière de gagner)
- Matau - Hameçon (Tribu avec les billes noires)
- Moa - Autruche (Gagnant à 7 jeux)
- Moeraki - Gourde végétale fossilisée (Bille Moeraki)
- Moko - Tatouage
- Rua, Tomo - Tanière (Point de départ des Tanes)
- Tahuna - Plage (1. Manière de gagner)
- Tohunga - Maître, Sage (Le gagnant de la partie)
- Tangata - Hôte (Propriétaire du Jeu Moeraki)
- Tane - Guerrier
- Uira - Eclair (Gagnant à 3 jeux)
- Whata - Entrepôt (Emplacement pour les billes de couleurs)

Nous vous souhaitons un agréable moment en jouant à *Moeraki-Kemu*, Stefan und Florian.

Nous remercions tous les testeurs et tous ceux qui nous ont suivi dans l'aventure pour la création de *Moeraki-Kemu*. Un remerciement spécial à Karl et Kolja de TAC pour avoir pu réaliser et mettre en forme ce projet.

Pour toutes questions, critiques ou commentaires, contactez nous par email [info@kiehly.de](mailto:info@kiehly.de)

Pour plus d'informations et un suivi d'actualité, rejoignez nous sur [www.kiehly.de](http://www.kiehly.de)



# Moeraki-Kemu

Auteur : Stefan Kiehl Mise en forme Graphique: Florian Buchner

Un jeu Tactique pour 2 personnes à partir de 8 ans. Durée : 3-25 min par partie.

Au sud de l'île de la Nouvelle Zélande se trouvent les rochers Moearki. Mystérieux, ces énormes sphère de pierre, qui d'après la légende Moari, sont les gourdes des Dieux. La gourde est une cucurbitacée qui fait parti des plats traditionnels Maori. Elles seraient tombées des canoës géants « Areiteuru » il y a des centaines d'années lors du grand naufrage.



Avec la marée, une baleine vient s'échouée près des cotes Moeraki. Suivant la volonté des Dieux, les Tribus cessèrent leurs différents et s'unirent afin de la remettre à l'eau et lui rendre la vie. Une nouvelle partie commença entre les deux Tribus et le gagnant devenant le protecteur de la Nature autour des côtes Moeraki... Jusqu'à l'arrivée d'une prochaine baleine...



Ainsi, depuis plusieurs centaines d'années, deux Tribus revendiquent l'appartenance des « Maraë » (Sol Sacré). Mais une seule de ces Tribu peut l'utiliser pour les rituels. Afin d'éviter l'effusion de sang, une coutume s'installa. Les chefs des deux Tribus se rencontrent sur le sable des mystérieuses sphères de pierre et joue le lieu au Moeraki-Kemu. Le gagnant pourra donc amener son peuple pour ses rites culturels et en aura la responsabilité a l'égard des Dieux.



**But du jeu:**

Vous êtes maintenant l'heureux élu et vous aurez le devoir, à travers un dédale de positionnement stratégique et de coup gagnant de remporter le *Moeraki-Kemu*.

**Variants de jeu:**

**Débutant**  
Lorsque vous jouez pour la 1ere fois au jeu *Moeraki-Kemu*, suivez seulement les instructions ayant ce symbole.



**Jeu de base**  
Après quelques parties et la pris en main du jeu, vous pourrez passer à l'étape suivante et rajouter les instructions ayant le symbole suivant.



**Jeu expert**  
Une fois le jeu de base pris en main, nous vous proposons de reprendre toutes les règles précédentes et d'y ajouter les instructions de ce symbole.



**Contenu du jeu**

**Jetons marqueurs**

- 24 Matau (Crochet)
- 24 Manaia (Oiseau)

2 Marqueurs en Pierre



**Bille de pierre**

- 28 Noires pour la tribu
- 28 Blanches pour la tribu

1 Bille Moeraki



2 Maori-Tane (Guerrier)



Emplacement pour les billes de couleurs

Emplacement pour les billes en jeu.

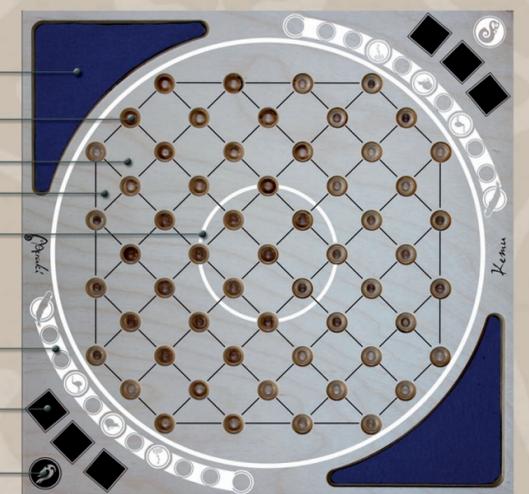
Parcelle de sable. Demi-Parcelle de sable.

Zone pour de Moeraki. (Neuf emplacements dans le cercle blanc).

Moeraki - echelle

3 emplacements pour les jetons marqueurs.

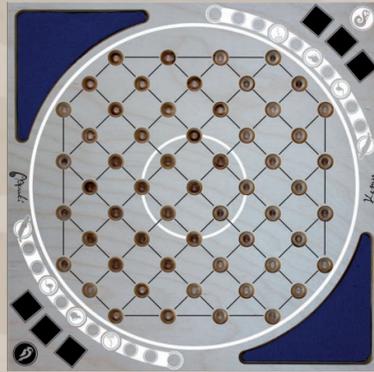
Tanière des Maori-Tane (Guerrier)



## A) Installation



Le Plateau de jeu se place sur la table de façon à ce que les joueurs aient l'inscription *Moeraki-Kemu* sur leurs cotés (gauche et droite). Puis s'installe en fonction de la couleur choisie.



Ils prennent ensuite le sac correspondant à la couleur choisie et placent les billes de couleurs dans l'emplacement prévu à leur droite.

## Jetons marqueurs



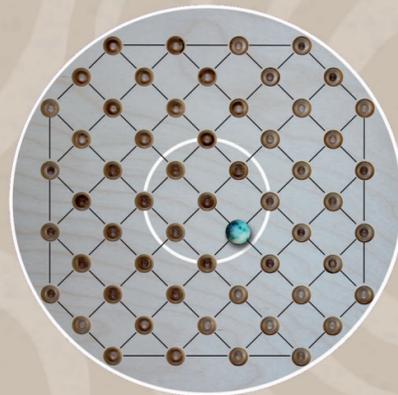
Pour la première partie, les jetons marqueurs devront être délicatement enlevés de la planche.

## B) Au Commencement



Le plus jeune débutera la partie (joueur A). Il prend la bille Moeraki, se trouvant dans le sac blanc, et la place dans l'un des 9 emplacements de la partie centrale du plateau.

(voir fig. droite.)



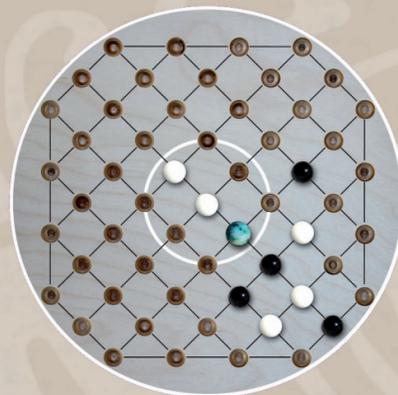
Pour chacune des parties suivantes, le gagnant commencera avec le placement de la bille Moeraki.

## C) Déroulement



### Placement des billes de pierre

Après le placement de la bille Moeraki par le joueur A, le joueur adverse (joueur B) place une première bille de sa couleur dans un emplacement vide du plateau. Puis le Joueur A place à son tour une bille de sa couleur dans un emplacement vide. Le placement sera fera alors toujours chacun son tour.



Sitôt la bille placée dans un emplacement, elle est comptabilisée et ne peut plus être changée, ni retirée. (voir fig. droite.)

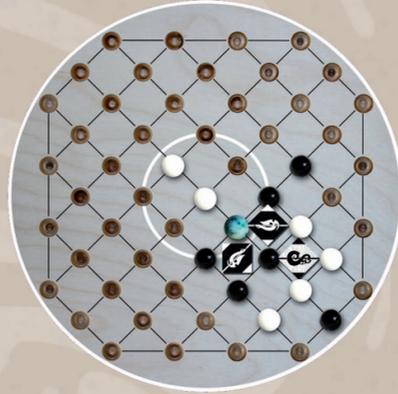
## b. Placement des jetons marqueurs



Si une parcelle de sable est fermée, on doit être immédiatement y mettre un jeton marqueur correspond à la majorité des billes l'entourant. Peu importe le dernier joueur. Sauf si il y a égalité.

Trois billes blanches et une noire ferment la parcelle (3 contre 1), alors on doit immédiatement mettre un jeton marqueur blanc. (voir fig. droite)

Deux billes noires et deux blanches ferment la parcelle (2 pour 2), alors on laisse la parcelle vide. (voir fig. droite)



### La bille Moeraki est une bille dite Neutre !

Donc toute parcelle fermé avec la bille « Moeraki » ne peut pas donner d'égalité. Il y aura toujours un score de 2 : 1 ou 3 : 0. Donc quelque soit la supériorité, on pourra y mettre un jeton marqueur correspondant au gagnant. (voir fig. droite)

Sur les Deux horizontales et les deux verticales, il y aura toujours une supériorité due aux parcelles n'ayant que trois cotés.

Par une supériorité de 2 : 1, le jeton marqueur doit être placé de façon à ce que sa pointe se retrouve à l'extérieur et que la ligne vienne recouvrir la ligne du plateau. Cette parcelle comptera pour 1/2 point. (voir fig. droite)

Par une supériorité de 3 : 0, le jeton marqueur doit être placé de façon à ce que les pointes soient sur la ligne du plateau. Cette parcelle comptera pour 1 point. (Voir fig à droite)

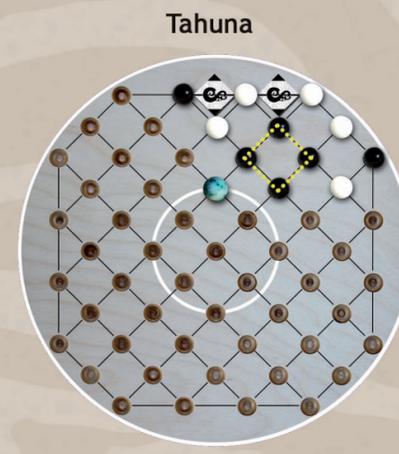


## D) D) Manière de gagner

Il y a quatre façons pour gagner au Moeraki.

### 1. Tahuna (Plage)

Il s'agit de fermer une parcelle avec quatre de ses billes de couleur. (Voir fig. droite)  
Partie gagnée!!



Le noir gagne

### 2. Awa (Rivière)

Variante A: Si un joueur arrive faire une diagonale complète (de même couleur) d'un bord à l'autre du plateau de jeu. (Voir fig. droite)  
Compte aussi les trois diagonales du milieu.  
Partie gagnée!!

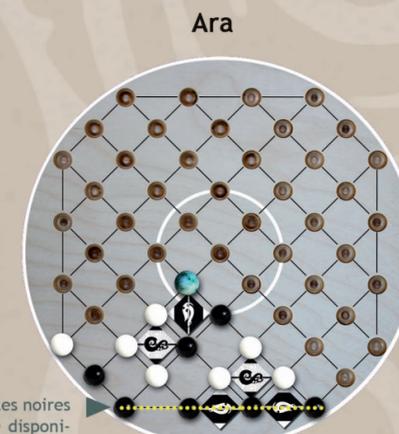


Bille de victoire du joueur blanc, (Jeton marqueur pas nécessaire)

Le Blanc gagne par Awa (variante A) mais le noir aurait pu gagner suivant la variante B.

### 3. Ara (Chemin)

Il s'agit de remplir les emplacements se trouvant dans les extrémités du plateau en horizontal ou bien en vertical. (Voir fig à droite)  
Partie gagnée!!



Le noir gagne par Ara

### Attention

Si jamais l'une des solutions précédente n'a pas été mise en œuvre, alors peut être que cette quatrième possibilité vous amènera vers la victoire.

## 4. Marae (Sol Sacré)



Tous les emplacements du plateau sont maintenant occupés. Chaque joueur peut maintenant comptabiliser les points avec les jetons marqueurs. Chaque parcelle complète compte pour 1 point et pour chaque demi-parcelle reportée (3 : 0) compte aussi pour 1 point sinon pour 1/2. (score de 2 : 1). Donc le gagnant est celui qui a le plus de point. (Voir fig. ci-dessous)

### Marae



Le noir a 11 jetons marqueurs  
Le blanc à 10 1/2 jetons marqueurs

### Le noir gagne par Marae

Et en cas d'égalité, le gagnant est celui qui a commencé avec la bille Moeraki.

Pour simplifier le décompte: Commencer par les jetons d'une couleur se trouvant sur le plateau et compter ensemble les points. Puis comptabiliser les extérieurs (demi-parcelle). Et finir par l'autre couleur de la même manière.

## E) Le Moeraki- Echelle



Les joueurs décident avant de commencer à quel stade de l'échelle la Partie de Moeraki-Kemu sera gagnante. A chaque jeu gagnant, le joueur déplacera sa pierre en commençant par le gros point vide en bas vers le haut. Le premier à atteindre l'emplacement choisi deviendra le grand gagnant du Kemu.



IKA MOANA (Baleine)

Gagnant au bout de 10 jeux

On joue le « ARIKI »

MOA ((Autruche))

Gagnant au bout de 7 jeux

KIWI (animal héraldique de Nouvelle-Zélande)

Gagnant au bout de 5 jeux

Uira (Éclair)

Gagnant au bout de 3 jeux

Partie Rapide