

Maiko

INTRODUCTION

Maiko est un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 9 ans, qui se déroule au Japon, pendant l'ère Meiji (1867 - 1912).

Une maiko est une apprentie geisha dont le but est de devenir une femme qui excelle dans les arts traditionnels japonais tels que la danse, la musique ou encore l'art de porter le kimono. Pour cela, elle séjourne dans une okiya, une maison de geisha, où elle reçoit sa formation.

BUT DU JEU

Dans *Maiko*, vous incarnez une maiko et utilisez votre mémoire pour retrouver des objets disséminés dans l'okiya. Ces derniers représentent les arts ancestraux des geishas dont vous apprendrez les secrets.

Lorsque vous révélez une paire d'objets identiques, cela signifie que vous avez appris l'un des neuf arts des geishas ! Posséder des tuiles de votre couleur vous permettra de marquer des points. Au contraire, posséder des tuiles d'une couleur différente vous en fera perdre. En effet, *Maiko* est un jeu de mémoire mais également d'élégance !

Au cours de votre formation, vous pourrez obtenir des jetons kamon, marques de prestige, qui vous permettront de solliciter l'aide de quatre professeurs. Chaque professeur possède un talent unique qui vous mènera vers la victoire. En effet, celle qui aura le plus de points débutera sa carrière de geisha !

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux maiko (blanc, violet, rose et vert)
- 4 cartes professeur
- 81 tuiles
 - 9 tuiles ami
 - 72 tuiles objet (blanches, violettes, roses et vertes)
- 16 jetons kamon
- 1 jeton premier joueur

MISE EN PLACE DU JEU

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez les 4 cartes professeur près du plateau de jeu. Elles doivent être visibles par tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit un plateau maiko et prend un jeton kamon. Placez le reste des jetons kamon près du plateau de jeu : ils forment la réserve.
- Mélangez face cachée toutes les tuiles (objet et ami) et répartissez-les sur les 81 emplacements du plateau de jeu (voir schéma ci-après).

PARTIE À 2 JOUEURS : retirez 3 tuiles ami ainsi que la totalité des tuiles objet d'une couleur non jouée. Rangez-les dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie. Enfin, ne remplissez pas les 2 pièces centrales (le jardin zen et le tokonoma, voir schéma ci-après).



- Le joueur le plus âgé prend le jeton premier joueur. La formation peut maintenant commencer !

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, vous devrez trouver des paires d'objets en retournant 2 tuiles. De plus, vous pourrez solliciter l'aide des professeurs.

• Retourner 2 tuiles (obligatoire)

À votre tour, retournez 2 tuiles de votre choix, l'une après l'autre, de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.



- Si les tuiles représentent le même objet (peu importe la couleur) : placez-les dans l'ordre de votre choix sur l'emplacement de votre plateau maiko correspondant. L'ordre dans lequel vous placez vos tuiles n'a pas d'incidence sur les divers effets de jeu.
- À chaque fois que vous trouvez 2 tuiles qui représentent le même objet, votre tour se poursuit et vous pouvez rejouer.
- Si les tuiles représentent des objets différents : remplacez-les face cachée sur les mêmes emplacements. Votre tour prend fin. C'est maintenant le tour du joueur suivant.
- Si une tuile ami est révélée : vous recevez un jeton kamon et votre tour prend fin immédiatement (même si vous n'avez pas encore révélé la deuxième tuile). Remplacez l'éventuelle autre tuile face cachée, mais la tuile ami reste face visible jusqu'à la fin de la partie : il s'agit d'un repère supplémentaire sur le plateau de jeu.



Les amis sont des personnes que vous rencontrerez pendant votre formation et qui vous offriront leur aide !

Exemple : à son tour, la maiko rose a révélé un kimono rose  et un kimono vert . Elle les place dans l'ordre de son choix sur l'emplacement kimono de son plateau. Elle a ainsi appris l'un des neuf arts des geishas ! Son tour continue : cette fois, elle révèle un kimono rose  et un kimono violet . Elle les place dans l'ordre de son choix. Lorsqu'elle complètera cette ligne, elle pourra balayer la tuile kimono de son choix. Son tour continue : elle révèle d'abord un peigne blanc  puis rencontre une amie . Son tour prend fin immédiatement : elle prend un jeton kamon, retourne la tuile peigne face cachée et laisse la tuile ami face visible.

• Solliciter l'aide d'un professeur (facultatif)

Une fois par tour et à n'importe quel moment, une maiko peut rendre visite à l'un des professeurs afin que ce dernier lui enseigne son talent. Pour ce faire, elle dépose un jeton kamon sur la tuile d'un professeur afin d'activer l'effet de son talent.

Danna, la protectrice



Le joueur révèle n'importe quelle tuile du plateau de jeu. S'il s'agit d'une tuile objet, il la prend et la place immédiatement sur son plateau, son tour se poursuit normalement. S'il révèle une tuile ami, elle reste face visible sur le plateau : le joueur récupère un jeton kamon et son tour prend fin immédiatement.

Exemple : la maiko violette rend visite à Danna. Elle pensait révéler une tuile violette mais sa mémoire lui a fait défaut : elle révèle une tuile blanche. Elle la place immédiatement sur l'emplacement correspondant sur son plateau et son tour se poursuit normalement.



Oka-san, la maîtresse des lieux



Le joueur prend n'importe quelle tuile objet de sa couleur sur le plateau du joueur de son choix (même une tuile non-visible) et la place sur son propre plateau. Son tour se poursuit normalement.

Exemple : la maiko blanche rend visite à Oka-san. Elle prend une tuile objet blanche sur le plateau de la maiko rose et la place sur son propre plateau. Son tour se poursuit normalement.



One-san, la grande sœur



Le joueur regarde secrètement jusqu'à 6 tuiles du plateau de jeu, sans les révéler aux autres joueurs. Au fur et à mesure, il replace les tuiles face cachée aux mêmes emplacements. S'il voit une ou plusieurs tuiles ami à ce moment, leur effet ne se déclenche pas. Son tour se poursuit normalement.

Exemple : la maiko verte retourne un kimono vert  et rend visite à One-san. Elle regarde secrètement 6 tuiles qu'elle replace au fur et à mesure face cachée. Parmi celles-ci elle a repéré l'autre kimono vert  et un ami . Elle révèle donc le kimono vert et place la paire sur son plateau, ce qui lui permet de rejouer. Enfin, elle décide de révéler l'ami : elle récupère un jeton kamon et son tour prend fin immédiatement.



Sabanto, le serviteur



Le joueur balaye n'importe quelle tuile objet de son plateau (même une tuile non-visible). Autrement dit, il défausse cette tuile qui est définitivement retirée du jeu.

Exemple : la maiko rose rend visite à Sabanto. Elle décide de balayer un bonsai vert  de son plateau. Son tour se poursuit normalement.



COMPLÉTER UNE COLONNE



Lorsque vous avez complété tous les emplacements d'une colonne, vous recevez un jeton kamon . Cet effet n'est pas répété si vous formez une nouvelle couche de tuiles dans la même colonne. Cependant, vous recevez un autre jeton kamon si l'un des emplacements de cette colonne est d'abord vidé (grâce au talent d'un professeur par exemple) puis rempli de nouveau. NOTE : si la réserve de jetons kamon est vide, récupérez un jeton sur une carte professeur si besoin.



COMPLÉTER UNE LIGNE

Lorsque vous avez complété tous les emplacements d'une ligne, vous pouvez balayer  (c'est-à-dire défausser) une tuile de chaque emplacement de cette ligne (même une tuile non-visible). Les tuiles ainsi balayées sont définitivement retirées du jeu. Cet effet est particulièrement utile pour débarrasser votre plateau de tuiles indésirables et ainsi éviter de perdre des points à la fin du jeu. Il n'est pas répété si vous formez une nouvelle couche de tuiles dans la même ligne. Cependant, vous en bénéficierez à nouveau si l'un des emplacements de cette ligne est d'abord vidé (grâce au talent d'un professeur par exemple) puis rempli de nouveau.

Exemple : la maiko verte remplit la deuxième ligne de son plateau comme suit :



elle peut donc balayer une tuile de chaque emplacement de cette ligne. Elle balaye les tuiles violette et rose pour éviter de perdre des points en fin de partie.

FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL



La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur a rempli chaque emplacement de son plateau maiko (peu importe la couleur). Ce joueur termine son tour : il peut balayer sa dernière ligne et éventuellement utiliser un dernier jeton kamon (s'il vide un emplacement de son plateau, la partie prendra fin malgré tout). Enfin, on termine le tour de table de manière à ce que les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Puis, chaque joueur comptabilise ses points comme suit :

- +1 point par tuile de sa couleur ;
- 1 point par tuile différente de sa couleur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de tuiles de sa couleur l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple : à la fin de la partie, la maiko rose possède 10 tuiles roses et 3 tuiles différentes de sa couleur. Son score final est donc de 7 points (10 - 3).

La maiko qui aura le plus de points remporte la partie et devient geisha !

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Conception et développement : Cécile Langlais & Ludovic Maublanc - Illustrations : Jemma Salume
Cécile tient à remercier Axel Aubert, Nicolas Raoult, Thomas England, Tanguy Michelet ainsi que les testeurs Rouennais et Parisiens. Ludovic remercie les testeurs et surtout les testeuses des brunchs de la Cafetière qui ont adoré le proto et l'ont beaucoup soutenu avant la sortie du jeu.
DON'T PANIC GAMES - Directeur éditorial : Cedric Littardi - Chef de projet : Estelle Cang
Responsable marketing : Camille Lepage - Responsable de production : Antoine Davrou
Conception graphique : Vincent Diez - Relecture : Olivier Prévot.

