

MOHO

Un jeu de Gwenaël Beuchet

C'est au cours d'une excursion que le Professeur Nêmo Sogol découvrit le Moho, pratique curieuse à laquelle s'adonnent les guides du mont Antipode. Il le décrit dans son livre *Le Voyage inachevé* et c'est ainsi que nous le connaissons.

Le Moho se fonde sur un alphabet de huit lettres. Les deux premières sont le o et le x. Les six suivantes mélangent plusieurs lettres également connues. A défaut de pouvoir les nommer mieux, Sogol les désigne ainsi : sjqp, ihfk, aduc, ewbm, ngzv et tylr.

Pour pratiquer le Moho, les guides antipodiens utilisent 32 cartes (3 sjqp, 2 o, 4 ihfk, 1 x, 7 aduc, 3 ngzv, 6 tylr et 6 ewbm), qu'ils mélangent soigneusement puis empilent faces cachées. Voilà pour la préparation.

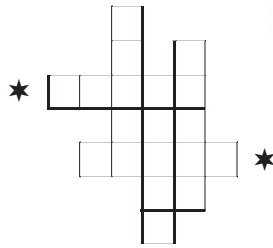
Ensuite, ils se concertent rapidement pour s'accorder sur les mots acceptables (abréviations, noms propres, etc.). Le Moho peut alors commencer.

Chacun leur tour, toujours dans le même sens, les participants vont poser une carte de façon à former une suite de lettres (ou moho). Ils n'ont pas obligation à former un mot. L'ensemble des cartes posées s'appelle le Grand Moho.

Au départ, le premier participant pioche une carte dans le talon et la conserve ou l'ajoute au Grand Moho (un bord de la carte posée doit toucher au moins un bord d'au moins une carte déjà posée). S'il la conserve, il aura donc,

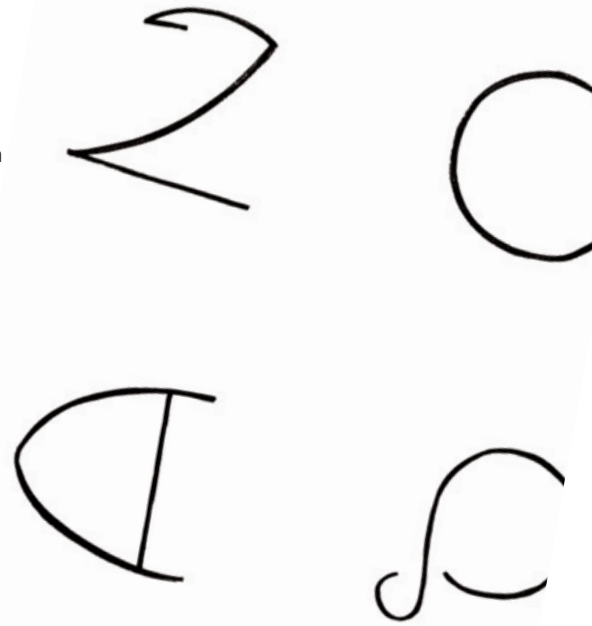
au tour suivant, deux cartes en main. Il devra alors les poser toutes les deux côte à côte, l'une des deux cartes au moins devant toucher au moins un bord d'une carte déjà posée.

Dès que le Grand Moho forme un carré de 7 x 7 cartes (nécessairement incomplet puisqu'il n'y a que 32 cartes), ou dès que celui qui a pioché la dernière carte du talon a joué, la partie est terminée. On compte alors les points.



Exemple : si un joueur joue sur une des cases marquées d'une étoile, la partie se termine.

Seuls les mots de 3 à 7 lettres lisibles, horizontalement ou verticalement, de son point de vue valent des points. On additionne le nombre de lettres de chaque moho réalisé puis on multi-



plie

le nombre obtenu par le nombre de lettres de son moho le plus long.

Exemple : trois mots de quatre lettres et un mot de trois lettres, font (12 + 3) x 4 points, soit 60 points ; un mot de cinq lettres, un mot de quatre lettres et un mot de trois lettres font (5 + 4 + 3) x 5 points, soit 60 points ; un mot de six lettres et un de quatre lettres, font (6 + 4) x 6 points, soit encore 60 points.

Attention, si deux mots horizontaux ou deux mots verticaux ont des lettres en commun, on ne compte que l'un des deux mots.

S J Q P O A A D U C
 O O N N G V Z
 I K F H # T T Y L R
 X X E E M B W

3070E

Nos guides jouaient à un curieux jeu de cartes qu'ils appelaient MOHO. Sur les cartes, il y avait des lettres qui imperceptiblement s'évanouissaient et se changeaient en d'autres lettres au fur et à mesure qu'ils les tournaient dans leur main. De cette façon, voulaient-ils nous faire comprendre que jamais nous n'atteindrions le mont vers lequel nous marchions depuis des jours ?
 (Extrait du VOYAGE INACHEVÉ du Professeur Nêmo Sogol)

3070E



M O H O

WWW.JSP-MAG.COM

2005

EDITE PAR Des jeux sur un plateau