

MODE CHALLENGE !



Si vous gagnez trop facilement les manches, rendons le jeu un peu plus difficile !

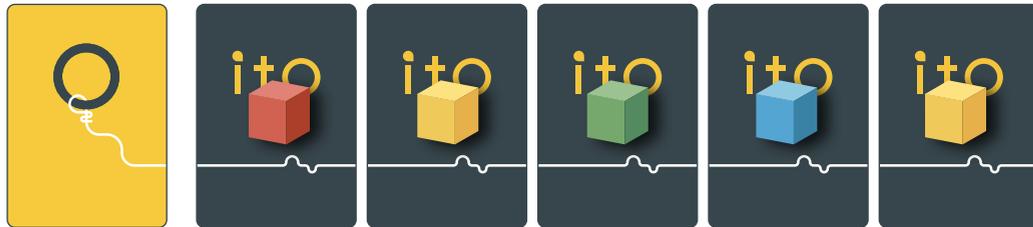
Après chaque manche gagnée, un joueur de votre choix reçoit 1 carte Valeur supplémentaire et devra donc réfléchir à 1 idée en plus.

De plus, la ligne comprendra de plus en plus de cartes à ordonner...

Si vous gagnez alors que tous les joueurs possèdent 2 cartes en main, vous pouvez continuer en ajoutant une nouvelle carte à la fois.

Il faudra cependant faire preuve de mémoire vu que vous n'aurez plus assez de cubes pour désigner vos cartes sur la ligne.

Combien de manches d'affilée gagnerez-vous ?



Le joueur avec les cubes jaunes a annoncé 2 idées et place donc 2 cartes sur la ligne.



Mitsuru Nakamura - concepteur du jeu « ito »

Illustrateur populaire au Japon, Mitsuru est un mult Créateur actif dans un large éventail de créations, y compris les jeux, les jouets, les livres d'images, la musique... et plus encore !

<https://linktr.ee/326factory>



Auteur & illustrateur - Mitsuru Nakamura
 Graphiste - Misaki Shimada
 Chef de projet - Atsushi Hashimoto
 Édition originale - Kakeru Goto & Kunihiro Nozawa
 Remerciement spécial - Asozandaifunka, Tetsuya Ikeda, Marcella Bertocchi, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Atsuhiko Kaito, Namiki Shibusawa, Akihiro Kusano, Patrick Flanagan



Ce jeu est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec une personne, un groupe ou un événement réel est entièrement fortuite.

© 2019-2025 Mitsuru Nakamura / Arlight, Inc.



Version française : Don't Panic Games
 Président : Cedric Littardi
 Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
 Traduction et adaptation : Nicolas Badoux
 Correction : Mélissa Veludo
 Production : Nicolas Aubry (SYNERGY)



38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com

Facebook: dontpanicgames
 Instagram: @dontpanicgames
 Twitter: @DontPanicGames1
 YouTube: @DontPanicGames

RÈGLES DE JEU

PRINCIPE DE JEU

ito

ito est un jeu de cartes coopératif dans lequel chaque joueur associe la valeur secrète de sa carte à un idée liée à un thème commun.

Discutez entre vous afin de comparer les idées de chacun et essayez de disposer vos cartes sur la table dans l'ordre croissant.

Serez-vous capable d'analyser les idées de tous les joueurs afin d'obtenir un score parfait ?

MATÉRIEL



● 100 cartes Valeur (1 à 100)

● 1 carte Zéro

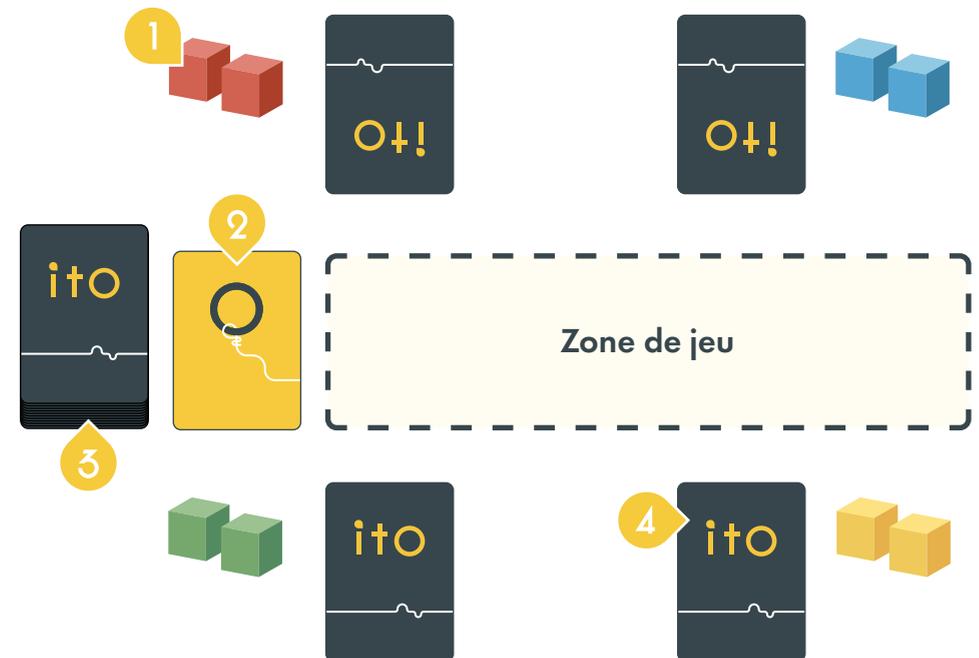
● 16 Cubes (2 de chaque couleur)



● 1 Règle de jeu

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 Cubes associés. Les autres cubes sont remis dans la boîte.
- Écartez la carte Zéro et placez-la au centre de l'espace de jeu. Laissez de la place à droite de la carte Zéro.
- Mélangez les cartes Valeur restantes pour former une pioche posée face cachée.
- Chaque joueur pioche une carte Valeur depuis la pioche et la garde en main sans regarder celles des autres joueurs.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Lors d'une manche, tous les joueurs cherchent ensemble à **remettre dans l'ordre croissant les cartes de leur main**. Si les joueurs y arrivent, tout le monde gagne !

1

CHOISIR LE THÈME.

Révélez la première carte de la pioche et annoncez le thème indiqué en bas de la carte.

Une aide de jeu sous le thème vous donne une idée pour les valeurs les plus basses et les plus hautes du thème.

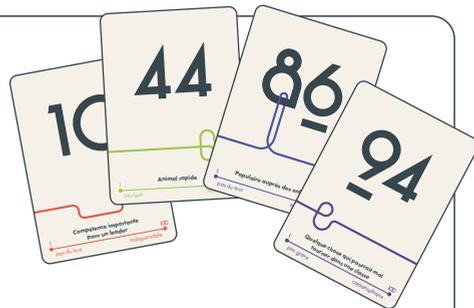


2

ANNONCER VOS IDÉES.

Chaque joueur doit annoncer **une idée (phrase ou mot)** aux autres joueurs qui fait allusion à la valeur qu'il a en main et en rapport avec le thème choisi.

Il n'y a pas d'ordre prédéfini, les joueurs annoncent leurs idées dans l'ordre de leur choix.



Exemples d'idées en utilisant le thème Taille des animaux

100 - Énorme

La baleine la plus grosse au monde

Un éléphanteau

Un très grand chien, du style saint-bernard

Un petit lapin

1 - Minuscule

Règles et astuces pour les idées et la conversation

- Rappelez-vous que les idées de chaque joueur sont personnelles et subjectives.
- Vous pouvez utiliser des qualificatifs (par exemple: «très» ou «un peu»).
- Vous pouvez continuer de changer l'ordre des cartes jusqu'à la phase de résolution.
- Vous pouvez modifier ou améliorer votre idée à tout moment et aussi souvent que vous le souhaitez.
- Si vous ne trouvez pas d'idée appropriée, aidez-vous des idées des autres joueurs.

Attention : Vous ne pouvez pas inclure de chiffres, de valeurs ou de quantités dans votre idée et bien sûr, vous ne pouvez pas montrer votre carte ni révéler votre numéro.

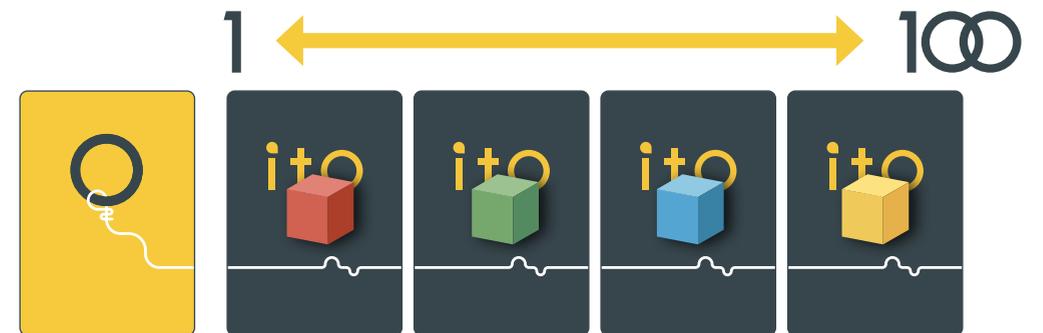
3

PLACEMENT DES CARTES.

Chaque joueur place sa carte face cachée afin de former une ligne de cartes à droite de la carte Zéro, en ajoutant son cube dessus.

Les cartes sont ainsi posées de gauche à droite afin d'obtenir une suite dans l'ordre croissant.

L'objectif est de réussir à placer toutes les cartes dans l'ordre croissant.



4

PHASE DE RÉOLUTION.

Lorsque tous les joueurs sont d'accord sur l'ordre des cartes posées, toutes les cartes sont révélées, une à une, en commençant par la carte la plus proche du Zéro.

Si toutes les cartes sont alignées dans l'ordre croissant, vous gagnez la manche !



5

NOUVELLE MANCHE.

Récupérez vos cubes, puis reformez la pioche en mélangeant la carte thème révélée et les cartes Valeur jouées.

Chaque joueur pioche une carte et une nouvelle manche peut commencer.

2

3