



Posez chacun une carte à tour de rôle dans l'ordre numérique. Soit vous complétez une ligne, soit vous recouvrez la dernière carte d'une ligne, soit vous piochez. Chaque carte rapporte un nombre de points, additionnez-les en fin de partie !



MON, un jeu de Osami Okano - Production : Tsubasa Takeshita - Tests : Souma Okano, Hiroyuki Sadamatsu et Lisa Matsuoka. Remerciements : Masahiro Ozawa, Hironobu Ando et Takeshi Matsumoto ainsi que Taiki Sato (Université d'Ehime) pour les illustrations des tuiles de départ.
Version française : DONT PANIC GAMES, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France - www.dontpanicgames.com
Président : Cedric Littardi - Directeur éditorial : Sébastien Rost - Chef de projet : Marcello Bertocchi - Conception graphique : CARTAgraphics, Noa Vassalli - Correction : Méliissa Veludo - Traduction : Séverine George (SG Traductions)

1 Matériel

54 cartes (3 couleurs, 18 cartes de chaque couleur)



Verso

3 tuiles de départ

Recto pour 3 à 6 joueurs

Verso pour 2 joueurs



60 jetons (6 couleurs, 10 jetons par couleur)



DESCRIPTION D'UNE CARTE



Valeur (de 1 à 18)

Points que la carte peut rapporter (ici : 2 points)

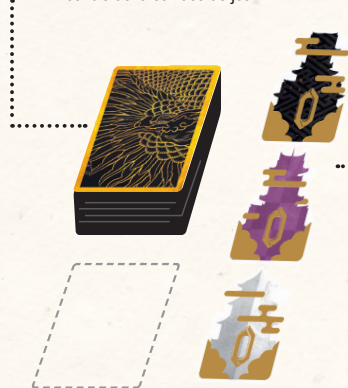
Emplacement pour le ou les jetons

2 Mise en place

Mélangez les cartes et distribuez-en le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes constituent votre main et doivent rester cachées de vos adversaires. Pour une partie à 2 joueurs, remettez dans la boîte les cartes numérotées de 1 à 5. Suivez ensuite les instructions propres à chaque élément de jeu.

Pioche

Placez les cartes restantes au centre de la surface de jeu.



Jetons

Chaque joueur choisit une couleur et récupère les jetons de cette couleur.



Tuiles de départ

Placez les 3 tuiles de départ en colonne à côté de la pioche, face recto 0 visible. Ce sont les 3 débuts des lignes que vous devrez compléter. Pour une partie à 2 joueurs, utilisez les versos marqués d'un 5.

Les cartes seront jouées en lignes vers la gauche depuis les tuiles de départ.

Pour chaque ligne, la « carte la plus haute » est celle qui a la plus grande valeur au sein de cette ligne.

Défausse

Dédiez un espace à côté de la pioche à la défausse.

Nombre de joueurs	Cartes en main par joueur	Cartes utilisées
2	13	numéros 6 à 18 de chaque couleur (soit 39 cartes)
3	10	toutes (soit 54 cartes)
4	9	
5	8	
6	7	

Contexte historique du jeu

Dans le Japon du XVI^e siècle, le pouvoir de l'empereur se voit affaibli par les samouraïs qui s'emparent petit à petit du pouvoir politique. Les seigneurs régionaux – appelés daimyos – commencent également à échapper au contrôle du clan Ashikaga, représenté par le shogun. Cet affrontement signe le début de la Sengoku Jidai, l'« ère de la guerre des provinces ». Trois hommes s'interposent pour restaurer la paix : Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi et Tokugawa Ieyasu.

Oda Nobunaga

Toyotomi Hideyoshi

Tokugawa Ieyasu



Oda Nobunaga, d'abord modeste seigneur de la province d' Owari, parvient à prendre le contrôle de près de la moitié du Japon. Trahi par son vassal Akechi Mitsuhide, il est assassiné dans le temple Honnō-ji de Kyoto en 1582.

Toyotomi Hideyoshi, bien qu'issu d'une famille modeste, parvient par ses compétences incontestées à gagner la confiance d'Oda Nobunaga et à devenir l'un de ses vassaux. Il venge son maître en tuant Akechi Mitsuhide lors de la bataille de Yamazaki et parvient à obtenir la Tenkaotoisu, l'unification du Japon en assujettissant tous les daimyos du pays.

Tokugawa Ieyasu fut également vassal d'Oda Nobunaga. Concluant très tôt une solide alliance militaire avec Nobunaga, il devient ensuite l'un des principaux vassaux d'Hideyoshi après l'unification du Japon. À la mort d'Hideyoshi en 1598, les factions Tokugawa et Toyotomi s'affrontent. Tokugawa Ieyasu remporte la bataille de Sekigahara en 1600, renversant ainsi le clan Toyotomi. Il devient alors shogun et installe le siège de son gouvernement à Edo, l'actuel Tokyo. L'ère Edo, marquée par 250 années de paix, commence.

Vous retrouverez sur les cartes les emblèmes de ces trois commandants légendaires, vous plongeant ainsi au cœur de la Sengoku Jidai.

3 Déroulement de la partie

Déterminez qui commence en jouant à pierre-feuille-ciseaux. À votre tour, choisissez une action parmi les trois décrites ci-dessous. Le tour passe ensuite au joueur sur votre gauche. Les tours s'enchaînent jusqu'à la fin de la partie.

A. Avancer

Choisissez une carte de votre main et posez-la, face visible, sur la ligne de la même couleur. Cette carte doit être de valeur supérieure aux cartes déjà présentes sur la ligne. Placez l'un de vos jetons de score sur cette carte posée dans la zone dédiée en bas de la carte.



B. Reculer

Choisissez une carte de votre main dont la valeur est inférieure à la carte la plus haute de la ligne, mais supérieure à la seconde plus haute carte (donc celle juste à gauche de la plus haute carte). Il faut également poser votre carte sur la ligne de couleur correspondante.

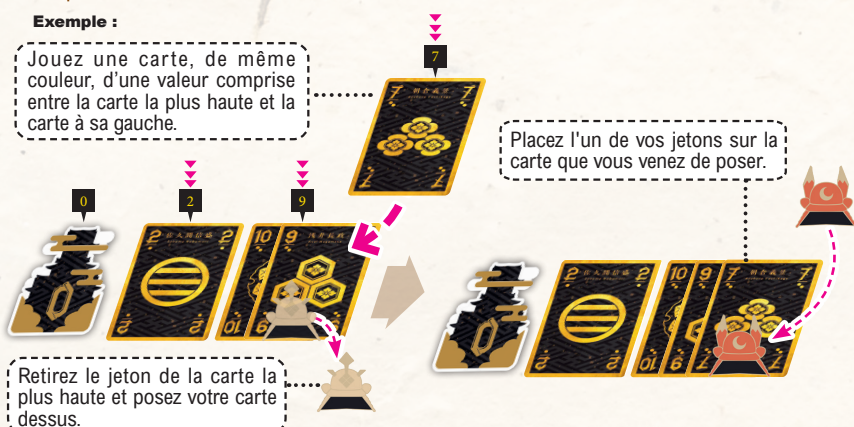
Retirez d'abord le jeton de score présent sur la plus haute carte et rendez-le à son propriétaire. Ensuite, posez votre carte sur la plus haute carte (votre carte devient ainsi la nouvelle plus haute carte). Placez l'un de vos jetons de score sur la carte.

Notez bien : Vous ne pouvez pas effectuer l'action **Reculer** sur une ligne dont votre pion est déjà sur la plus haute carte.

Exemple :

Jouez une carte, de même couleur, d'une valeur comprise entre la carte la plus haute et la carte à sa gauche.

Placez l'un de vos jetons de score sur la carte que vous venez de poser.



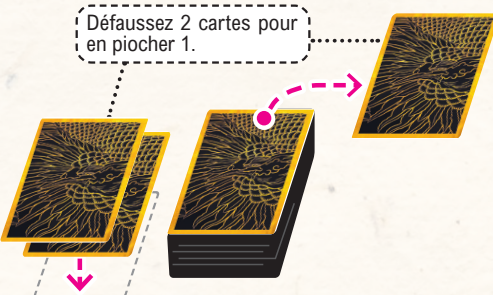
Retirez le jeton de la carte la plus haute et posez votre carte dessus.

C. Piocher

Défaussez autant de cartes de votre main que souhaité. Piochez ensuite le même nombre de cartes, moins 1. Ex. : Défaussez 5 cartes pour en piocher 4.

Défaussez 2 cartes pour en piocher 1.

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour la recréer.



4 Fin de partie

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, ses adversaires jouent un dernier tour, puis la partie prend fin. Chacun remporte les points des cartes placées juste en-dessous de chacun de ses jetons en jeu (à savoir chaque carte visible sous le jeton). Puis, dans le cas où plusieurs cartes se trouvent sous un même jeton, chaque carte supplémentaire (placées sous la carte visible) marque 1 point. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est accordée au joueur qui a vidé sa main en premier ou dans l'ordre du tour à partir de ce joueur.



Exemple de score final

ROUGE.....17 points

BLEU..... 15 points

ORANGE.....13 points



Points des cartes.
Ici : 2 points

5 FAQ

Est-il possible de consulter les cartes situées sous d'autres au cours de la partie ?

Oui. Vous pouvez vérifier les éléments en jeu à tout moment. Lorsque vous empilez des cartes avec l'action **Reculer**, nous conseillons de laisser les valeurs des cartes visibles.

Les points des cartes recouvertes avec l'action **Reculer** ont-ils une utilité ?

Non. Ces points ne s'appliquent que pour l'action **Avancer**.

En enchaînant les actions **Reculer**, 4 cartes se retrouvent empilées. La carte supérieure est un 13. Combien de points je marque ?

6 points. La carte supérieure, le 13, vaut 3 points (son nombre de points s'applique). Chaque carte dessous en vaut 1.

Je ne peux jouer aucune carte de ma main. Leur valeur est trop petite pour des actions **Avancer** ou **Reculer**. Puis-je passer ?

Non, ce n'est pas possible. Vous devez effectuer l'action **Piocher** (défausser et piocher). Vous pouvez choisir de défausser 1 seule carte en faisant cette action (vous ne piochez alors pas).

Est-il intéressant de défausser si d'autres actions me sont possibles ?

Oui. Si vous êtes en tête, vous avez tout intérêt à mettre rapidement fin à la partie.