



MON

emblems from SENGOKU
Osami Okano

Crée par : Studium Mundi Inc.
© Studium Mundi Inc. / Amberbook

Distributed by Mundi Games Europe GmbH
Franz-Joseph-Str. 11
80801 Munich Bavaria Germany

2-6 15min 8+ Français

« MON » est un jeu de carte de réflexion où les joueurs s'affrontent pour obtenir le plus de points. Attention si on échoue dans son choix de l'ordre des cartes que l'on joue, on peut perdre des points ! Celui qui aura le plus de points en fin de partie sera le gagnant.

Design du jeu : Osami Okano
Producteur : Tsubasa Takéshita
Design graphique : CARTAgraphics
Joueurs test : Souma Okano, Hiroyuki Sadamatsu, Lisa Matsuoka
Remerciement à : Masahiro Ozawa, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto
Daiki Satou

1 Contenu de la boîte

54 cartes de jeu (en 3 couleurs, 18 cartes par couleurs)



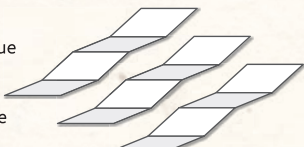
3 cartes de départ



108 marqueurs de points (en 6 couleurs, 18 cartes par couleurs)



Règle du jeu
(Anglais, Allemand, Français)

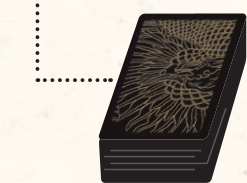


2 Préparation du jeu

Mélanger toutes les cartes sans les montrer ni les voir puis les distribuer à chaque joueur, toujours retournées, selon le nombre de joueurs comme indiqué dans le manuel d'instructions.

Les joueurs doivent garder leurs cartes de façon qu'elles ne soient pas vues par les autres. Si il n'y a que deux joueurs, enlever les cartes de 1 à 5 de chaque couleur. Hormis cela, veuillez suivre les instructions. Puis décider qui commence, par exemple, en départageant avec pierre-feuille-ciseaux.

Deck
Poser en tas les cartes restantes après la distribution.



Les marqueurs de points

Chaque joueur doit récupérer tout les indicateurs de points de la couleur qu'il a choisi.



Cartes de départ

À côté du tas, aligner les trois cartes de départ en commençant par 0 (dans la cas de deux joueurs, commencer avec le nombre 5). Cette zone sera appelée dès maintenant « Le champ ». Disposer ensuite les cartes du jeu à l'horizontale du plus petit au plus grand nombre. Nous appellerons la carte avec le plus grand nombre « grand nombre ».

Nombre de joueurs	Nombre de cartes à distribuer au départ	Carte que l'on utilise
2 joueurs	13 cartes	6 à 18 de chaque couleur (39 cartes au total)
3 joueurs	10 cartes	en tout 54 cartes au total
4 joueurs	9 cartes	
5 joueurs	8 cartes	
6 joueurs	7 cartes	

Carte à jeter
Laisser de la place près du tas pour les cartes que vous n'utilisez plus.

sur le thème de ce jeu

Ce jeu s'inspire du 16ème siècle au Japon. A cette époque, le pouvoir impérial s'affaiblit et fait naître les « samourai ». Tenues par la famille des Ashikage, les contrées s'affrontent pour prendre le statut de « taishogun », le poste le plus puissant de l'époque Sengoku.

Dans ce moment de guerre civile, trois d'entre eux marquent l'histoire du Japon à tout jamais: Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi et Tokugawa Ieyasu. Oda Nobunaga était d'un petite contrée appelé « Owari », il a su s'imposer avec des idées novatrices qui lui ont fait connaître le respect dans la moitié du pays. Il mourut à Kyoto en 1582, après l'incident

de Honno-ji, durant un affrontement avec un vassal Akemichi Mitsuhide. Toyotomi Hideyoshi était le vassal d'Oda Nobunaga qui, pendant la défaite de la bataille de Ya-mazaki gagne contre Akemichi Mitsuhide, vengeant son ancien maître.

Puis en 1590, le Japon acte l'unification de ses contrées : on appelle cela « Tenkatoitsu ». Il y est raconté plusieurs histoires sur l'origine de Toyotomi Hideyoshi, mais la plus popularisée est qu'il vient d'un statut social bas. Étant originaire d'une basse classe, il a reçu multiple moqueries et insultes, mais a su s'imposer en montant

les échelons et en gagnant le respect de Oda Nobunaga. Tokugawa Ieyasu était lui un des vassaux d'Oda Nobunaga, qui a gagné le respect de celui-ci en faisant une alliance, et qui deviendra un des vassaux importants de Hideyoshi plus tard, après l'unification du Japon. En 1598, après la mort de Hideyoshi, les deux hommes s'affrontèrent, c'est le camp de Ieyasu qui l'emportera en 1600 à la bataille de Sekigahara. Puis Ieyasu devint shogun après avoir éliminer Hideyoshi et dirigea le pays depuis Edo, l'actuel Tokyo. L'époque Edo durera 250 ans.

Oda Nobunaga Toyotomi Hideyoshi Tokugawa Ieyasu



Les insignes des trois cartes sont inspirés des trois portraits de l'histoire du Japon, des batailles et conquêtes de ces trois lignées.

3 Déroulement de la partie / Règle du jeu

Chacun son tour de jouer. Une fois son tour chaque joueur doit choisir une action dans la liste ci-dessous, de a à d. Ensuite c'est au tour du joueur de gauche, et cela jusqu'à la fin de la partie.

a. Jouer une carte (Step)

Mettre le marqueur de point sur la carte.

Sortir une carte d'un nombre supérieur à « grand nombre » de la même couleur

Choisir une carte depuis son jeu et la sortir pour la mettre à la colonne de la même couleur. Cette carte doit avoir un nombre supérieur par rapport à la carte déjà posée « grand nombre ». Puis po-ser sur la carte le marqueur de point correspondant, cela rapportera des points au joueur.



b. Jouer une carte - (Backstep)

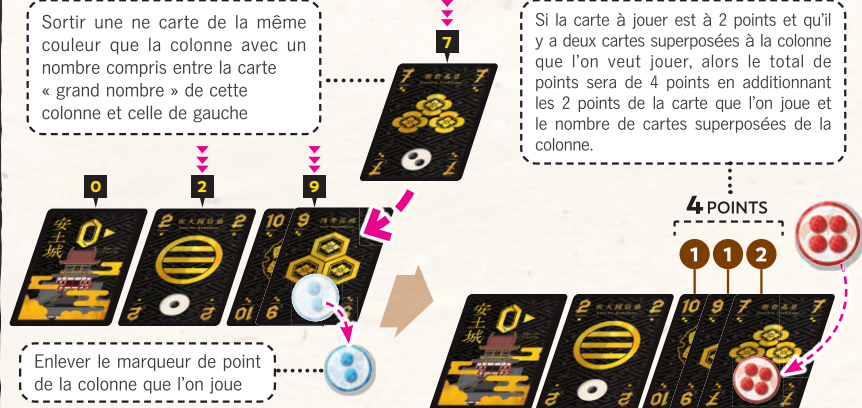
Choisir une carte depuis son jeu. La carte que l'on sort dans cette action doit respecter les conditions ci-dessous: si cela est respecté, enlever le marqueur de point puis poser la carte par-dessus la carte « grand nombre ». Vous pourrez ensuite additionner les points des cartes entassées et celle que vous venez de sortir. Poser le marqueur de points de cette addition.

Les règles du Backstep

- La carte doit être de la même couleur que la colonne
- La carte doit être inférieure à la carte « grand nombre » de la colonne mais supérieure à la carte « grand nombre » qui se situe à sa gauche
- Vous ne pouvez pas jouer une carte lorsque celle de la colonne où vous voulez la mettre a été jouée précédemment par le même joueur

Sortir une ne carte de la même couleur que la colonne avec un nombre compris entre la carte « grand nombre » de cette colonne et celle de gauche

Si la carte à jouer est à 2 points et qu'il y a deux cartes superposées à la colonne que l'on veut jouer, alors le total de points sera de 4 points en additionnant les 2 points de la carte que l'on joue et le nombre de cartes superposées de la colonne.

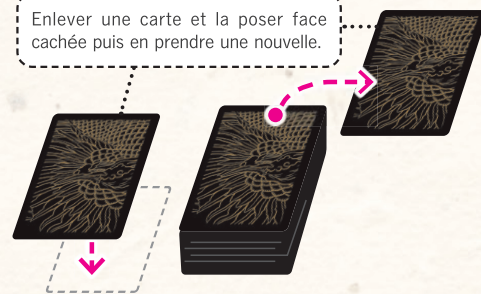


Enlever le marqueur de point de la colonne que l'on joue

c. Échanger une carte

Enlever la carte que vous voulez échanger et poser la dans la zone des cartes à jeter à l'envers, en sorte que les autres joueurs ne puissent pas la voir. Puis prendre une carte depuis le tas, la première pour continuer à jouer, sans la montrer. Cette action ne peut être choisie si il n'y a plus de carte sur le tas.

Enlever une carte et la poser face cachée puis en prendre une nouvelle.



d. Enlever une carte

Enlever une carte du jeu puis poser la à l'envers dans la zone dédiée pour que les autres joueurs ne puissent pas la voir.

4 Le gagnant

Si un joueur n'a plus de carte, alors les joueurs suivants jouent une dernière fois et la partie s'arrête. Les marqueurs de points propres à chaque joueur placés sur le jeu seront comptabilisés pour connaître le gagnant. Celui qui a le plus de points gagne la partie. Si il y a plusieurs joueurs avec le même total, alors ils seront départagés sur celui qui aurait jouer en premier après qu'un joueur est perdu toutes ses cartes, depuis le sens des aiguilles d'une montre.

WINNER!!
RED 17 Points
BLUE..... 15 Points
YELLOW 13 Points



5 Foire aux questions

Q1: Est-il possible de vérifier les cartes des colonnes durant la partie?

A1: Oui vous pouvez vérifier les cartes du « champ » pendant la partie, notamment pour jouer l'action Backstep.

Q2: Est-ce que les cartes qui ont été joué lors de l'action Backstep ont une influence plus tard?

A2: Non les cartes jouées à l'action Backstep n'influent pas au compte des points.

Q3. Les cartes jouées avec l'action Backstep se sont entassées, il y a 4 cartes, la carte d'en-haut indique 13, combien de marqueur de points dois-je poser?

A3. Il faudra poser un marqueur de points à 6

points. La carte 13 valant 3 points et qu'il y a 3 cartes en dessous cela fait 3 points de plus. La carte qui est montrée ne compte au moment du comptage.

Q4: Je ne peux pas sortir de carte car les numéros de mon jeu sont inférieurs, est-ce que je peux passer mon tour?

A4: Non vous n'avez pas le droit de passer votre tour, seulement d'échanger les cartes ou les jeter.

Q5: Est-il nécessaire de jeter une carte alors que l'on peut l'échanger ?

A5: Cela peut être une tactique pour mettre fin à la partie plus rapidement et conserver ses points.