

Momiji

Livret de Règles



INTRODUCTION

Au cours des derniers mois de l'année solaire, les arbres se parent de vives teintes rouge, orange et jaune. Cette alliance de temps doux et de vues saisissantes fait de l'automne l'un des moments les plus remarquables au Japon. La brise fraîche, la danse des feuilles tombant des érables et les animaux se préparant à hiberner créent une ambiance romantique qu'aucun visiteur ne pourra oublier.

Visitez le jardin impérial, admirez les délices de la nature et tombez sous le charme des superbes couleurs d'un automne au Japon.

APERÇU

Les joueurs tentent d'obtenir des points de victoire en accomplissant leurs objectifs et en collectant les plus précieuses feuilles d'automne du jardin impérial.

Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

CONTENU



84 cartes Feuille,
6 types, 14 de chaque type



16 jetons Objectif,
avec un symbole Torii au dos



34 cartes Paysage



32 jetons Gland,
8 de valeur 5 (rose) et 24 de valeur 1 (jaune)



1 bloc de score

MISE EN PLACE



- **Premier joueur** : la dernière personne à avoir ramassé une feuille commence.
- **Cartes Feuille** : pour une partie à 4 joueurs, utilisez tous les types de feuilles (6), à 3 joueurs n'utilisez que 5 types, à 2 joueurs n'en utilisez que 4. Remettez dans la boîte toutes les cartes de chaque type non utilisé, puis mélangez les cartes. Distribuez-en 6 à chaque joueur ❶. Formez une pioche avec les autres cartes ❷ : révéléz 4 cartes et disposez-les près de la pioche, en les classant par colonnes selon leur type. Décalez ces cartes verticalement de manière à laisser visibles les valeurs, en haut de chaque carte ; ces cartes forment le **Jardin** ❸.

Chaque type de feuille inclut :
5 cartes "0", 4 cartes "1", 3 cartes "2" et 2 cartes "3".

NOTE : les icônes Gland octroient un bonus de récolte (voir page 6). Ils ne sont présents que sur les cartes de valeur 0 ou 1, dans leurs coins inférieurs (à gauche, à droite, ou de chaque côté). Les icônes sombres situées dans les coins supérieurs sont là pour rappeler la position de ces glands.

- **Jetons Objectif** : retirez les jetons liés aux types de feuilles défaussées, puis prenez et révéléz au hasard autant de jetons que le nombre de joueurs +2 ❹. Placez-les face visible sur la table, à la portée de tous.
 - **Jetons Torii** (dos des jetons Objectif) : posez au milieu de la table autant de jetons que le nombre de joueurs +2 ❺. Remettez dans la boîte tous les jetons Objectif/Torii restants ; ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
 - **Cartes Paysage** : afin de vous familiariser avec le Jardin Impérial de Momiji, vous pouvez utiliser les cartes Paysage conseillées. Pour votre première partie, donnez à chaque joueur une série de 3 cartes Paysage avec la même icône (par exemple, les 3 cartes Paysage avec l'icône Fleur) ❻.
- Pour vos autres parties, retirez les cartes avec un 🌧️ (3) et celles avec un 🌸 (3). Mélangez les cartes Paysage restantes et révéléz-en 3 au milieu de la table. Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une carte Paysage puis en révèle une nouvelle de la pioche. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur obtienne 3 cartes Paysage. Placez les cartes Paysage ainsi choisies dans votre espace personnel, côte à côte, de manière à créer un paysage harmonieux. Placez les cartes Paysage restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
- **Jetons Gland** : donnez 4 jetons Gland au premier joueur, et 5 jetons Gland à chaque autre joueur ❷. Mettez les jetons restants dans une réserve générale, à portée de tous les joueurs. ❸.

VOTRE TOUR

Les tours se déroulent en sens horaire à partir du premier joueur.

Pendant votre tour, vous **devez** effectuer l'**une** de ces trois actions principales :

A - Collecter des cartes Feuille du Jardin.

B - Poser des cartes Feuille dans votre zone de jeu.

C - Activer un jeton Objectif.

Pendant votre tour, vous **pouvez** également effectuer ces actions optionnelles :

- Utiliser la capacité d'une carte Paysage ;
- Défausser 2 cartes de votre main pour obtenir 1 jeton Gland.

Vous pouvez effectuer librement l'une ou l'autre de ces actions, à n'importe quel moment de votre tour, mais seulement une fois par tour.

NOTE: à la fin de son tour, un joueur peut avoir en main un maximum de 8 cartes Feuille. Les cartes en trop doivent être immédiatement défaussées. Tous les joueurs peuvent vérifier la défausse à tout moment.

A - COLLECTER DES CARTES FEUILLE DU JARDIN

Prenez en main une colonne entière de cartes Feuille du Jardin.

Avant de prendre les cartes, **vous pouvez éventuellement remettre 1 de vos jetons Gland dans la réserve générale pour révéler 4 nouvelles cartes.** Ajoutez-les aux colonnes existantes du Jardin, en les triant selon leur type. Procédez ensuite à l'action normale de collecte de feuilles.

Exception : si une colonne de feuilles comporte déjà 6 cartes, défaussez toute carte supplémentaire de ce type dès qu'elle est révélée.

Le Jardin ne doit jamais rester vide ; lorsqu'il le devient à la fin d'une action "Collecter des cartes Feuille", révélez et disposez 4 nouvelles cartes Feuille.

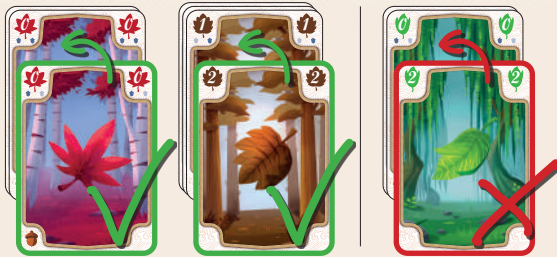
B - POSER DES CARTES FEUILLE DANS VOTRE ZONE DE JEU

Les cartes Feuille sont jouées devant chaque joueur, dans leur zone de jeu. Elles sont réparties en différentes piles selon leur type et à partir du numéro "0". Dans chaque pile, chaque carte doit recouvrir complètement la précédente. Dans chaque pile, vous pouvez placer une carte portant le même numéro que la précédente, ou le numéro immédiatement supérieur.

Vous ne pouvez donc ni commencer une pile par un "1", ni jouer un "2" sur un "0".

Dès qu'un "3" est joué sur une pile, il n'est plus possible de jouer d'autre carte dessus ; elle est clôturée. Placez un jeton Torii sur cette pile pour l'indiquer.





NOTE: pendant le dernier tour de la partie, vous pouvez être à court de jetons Torii pour clôturer une pile. Considérez toujours qu'une pile présentant un "3" est clôturée.

Les piles sont placées les unes à côté des autres dans votre zone de jeu. Il ne peut y avoir qu'une seule pile pour chaque type de feuille. Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle pile entre d'autres piles déjà en place.

Pour poser des cartes Feuille, vous pouvez choisir l'une des actions suivantes :

- Posez 2 cartes Feuille ou plus, toutes de différents types, puis profitez du bonus de récolte (voir page 6).



- Posez 1 ou 2 cartes de même type, sans bonus de récolte.



NOTE : une fois vos cartes jouées, l'ordre des piles ne peut jamais être modifié. De plus, les joueurs ne peuvent jamais compter les cartes dans les piles de leurs adversaires ou dans les leurs. La mémoire peut donc être un élément crucial pour gagner la partie.



BONUS DE RÉCOLTE

Après avoir posé des cartes Feuille de différents types, si 2 icônes Gland sur 2 cartes Feuille adjacentes se touchent et restent visibles à la fin de votre tour, vous gagnez 2 jetons Gland. Pour chaque connexion ainsi créée entre vos cartes, vous gagnez 2 jetons Gland.



NOTE : vous obtenez le bonus de récolte uniquement si vous avez joué 2 cartes Feuille ou plus de différents types. Les glands n'ont pas besoin d'être sur les cartes que vous avez jouées ce tour-ci pour vous faire profiter du bonus de récolte !

C - ACTIVER UN JETON OBJECTIF

En dépensant 3 jetons Gland, vous pouvez activer un jeton Objectif disponible (vous pouvez consulter la liste des jetons Objectif en page 12). Placez le jeton **activé** dans votre zone de jeu, visible par tous les joueurs. Vous en devenez le propriétaire. Tout le monde peut essayer d'accomplir l'objectif d'un jeton activé pendant la partie, même sans en être propriétaire. À la fin de la partie, tous les jetons Objectif accomplis rapportent des points de victoire (voir le Décompte final en page suivante).

CAPACITÉS DES PAYSAGES

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser une capacité de paysage en plaçant un de vos jetons Gland sur la carte Paysage concernée. Chaque capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie (vous pouvez consulter la liste des cartes Paysage en page 11).

NOTE: le jeton Gland utilisé pour activer cette capacité ne sera pas pris en compte pour le Décompte final.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que la pioche de cartes Feuille est épuisée ou qu'il ne reste plus de jeton Torii au milieu de la table. Chaque joueur, y compris celui qui a déclenché la fin du jeu, joue un dernier tour, puis on procède au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Défaussez les jetons Gland placés sur les cartes Paysage, puis comptez vos points comme suit :



$$5 \times 3 = 15$$

- Pour chaque pile de feuilles dans votre zone de jeu, gagnez autant de points de victoire que le nombre de cartes dans cette pile multiplié par la valeur de la carte de plus forte valeur (par exemple, si vous avez 5 cartes dans une pile avec un "3" sur le dessus, vous obtenez 5x3, soit 15 points).
- Chaque jeton Gland vous rapporte 1 point de victoire (les roses vous rapportent donc 5).
- Chaque objectif activé vous rapporte des points selon ces deux cas de figure :
 - 10 points pour chaque objectif accompli dont vous êtes le propriétaire.
 - 3 points pour chaque objectif accompli dont vous n'êtes pas le propriétaire.Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour un objectif, tous les joueurs impliqués gagnent 3 points de victoire, excepté son propriétaire qui en gagne 10.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes en main est déclaré vainqueur.
En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Mode Solitaire

RÈGLES GÉNÉRALES

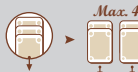
Le mode solitaire se joue comme la version multijoueur, avec quelques changements :

- Au début de la partie, prenez 4 jetons Gland.
- Prenez les cartes Paysage dont les lettres sont indiquées par les règles du scénario.
- Utilisez uniquement les types de feuilles requis par les règles du scénario.
- Lorsque vous collectez des cartes Feuille, vous ne pouvez jamais remplir le Jardin en dépensant un jeton Gland.
- Lorsque vous prenez une colonne de cartes dans le Jardin, défaussez toutes les cartes restantes, puis révélez immédiatement 4 nouvelles cartes de la pioche.

Clarifications concernant l'utilisation de certains paysages en mode solitaire (vous pouvez consulter le détail de toutes les cartes Paysage en page 11)



Si vous prenez la carte Feuille du dessus d'une pile et que vous obtenez 2 jetons Gland grâce à l'effet du paysage F, les cartes restantes du Jardin ne sont pas défaussées.



Si vous prenez 2 colonnes de cartes par l'effet du paysage B, défaussez les cartes restantes du Jardin comme d'habitude.



Vous n'avez pas à défausser 1 carte de votre main si vous jouez des cartes par l'effet du paysage E.



Si vous utilisez l'effet du paysage D, vous n'avez pas à défausser les cartes restantes du Jardin.

- Lorsque vous posez des cartes dans votre zone de jeu, vous devez également défausser 1 carte de votre main, s'il vous en reste au moins une.
- Lorsque vous activez un jeton Objectif, défaussez toutes les colonnes de cartes Feuille du Jardin, puis révélez immédiatement 4 nouvelles cartes de la pioche.
- Les coûts, les significations et les conditions requises des jetons Objectif changent en fonction des règles du scénario.
- La fin du jeu est déclenchée dès que vous ne pouvez pas révéler 4 nouvelles cartes Feuille parce que la pioche est vide. Effectuez alors une dernière action.
- Vous gagnez ou perdez selon les conditions de victoire du scénario.



SCÉNARIO 1 : BRISE FRAÎCHE (MEDIUM)

MISE EN PLACE

- N'utilisez que 3 types de feuilles : marron, vert, violet (42 cartes).
- Comme main de départ, piochez 6 cartes Feuille.
- Jouez avec les paysages suivants : A-E-C (un de chaque).
- N'utilisez que les jetons Objectif suivants, avec ces changements de conditions d'activation et de coûts :



Conditions : activez ces jetons si vous avez joué au moins une carte dans la pile de feuilles correspondante (y compris un "o")
Coût : le coût de ces jetons dépend de la valeur de la carte la plus forte de la pile correspondante dans votre zone de jeu.



Conditions : vous avez plus de cartes dans la pile centrale de votre zone de jeu que dans vos 2 autres piles (il doit y avoir au moins une carte dans chacune de ces piles).
Coût : 3 jetons Gland.



Conditions : vous avez au moins 4 cartes "o" (dans votre main et/ou visibles dans votre zone de jeu).
Coût : 3 jetons Gland.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Vous avez au moins 10 points de victoire sur chaque pile.
- Vous avez plus de cartes dans la pile centrale de votre zone de jeu que dans vos 2 autres piles.
- Vous avez activé au moins 3 jetons Objectif.



SCÉNARIO 2 : MÉDITATION (MEDIUM)

MISE EN PLACE

- N'utilisez que 4 types de feuilles : rouge, vert, jaune, marron (56 cartes).
- Comme main de départ, piochez 4 cartes Feuille.
- Jouez avec les paysages suivants : F (2 cartes) et B (1 carte).
- N'utilisez que ces jetons Objectif, avec ces changements de conditions et de coûts :



Conditions : activez ces jetons si vous avez joué au moins une carte dans la pile de feuilles correspondante (y compris un "0")

Coût : le coût de ces jetons dépend de la valeur de la carte la plus forte de la pile correspondante dans votre zone de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Vous avez 4 piles de feuilles, chacune contenant des cartes de valeur "1" au minimum.
- Vous avez au moins 10 points dans 3 types de feuilles et avez activé les jetons Objectif correspondants.
- Vous avez au moins 10 jetons Gland.

SCÉNARIO 3 : ÉQUINOX (DIFFICILE)

MISE EN PLACE

- N'utilisez que 3 types de feuilles : rouge, orange, jaune (42 cartes).
- Comme main de départ, piochez 6 cartes Feuille.
- Jouez avec les paysages suivants : D-B-G (un de chaque).
- N'utilisez que ces jetons Objectif, avec ces changements de conditions et de coûts :



Conditions : activez ces jetons si vous avez joué au moins une carte dans la pile de feuilles correspondante (y compris un "0")

Coût : le coût de ces jetons dépend de la valeur de la carte la plus forte de la pile correspondante dans votre zone de jeu.



Conditions : vous avez un Torii visible sur chaque pile de votre zone de jeu.

Coût : la moitié de vos jetons Gland (arrondie à l'inférieur).



Conditions : vous avez au moins 5 jetons Gland dans votre stock personnel.

Coût : la moitié de vos jetons Gland (arrondie à l'inférieur).

CONDITIONS DE VICTOIRE

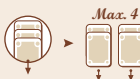
- Vous avez un jeton Torii visible sur chaque pile de votre zone de jeu.
- Vous avez au moins 4 jetons Gland.
- Vous avez activé au moins 3 jetons Objectif.



CARTES PAYSAGE



A Si votre action principale est de poser des cartes Feuille, vous pouvez sauter un numéro (par exemple, poser un "2" sur un "0" ou commencer une nouvelle pile avec un "1").



B Si votre action principale est de collecter des cartes Feuille, vous pouvez prendre jusqu'à 2 colonnes. Vous ne pouvez prendre que des colonnes complètes et le total de cartes prises ne doit pas excéder 4.



C Vous pouvez réorganiser l'ordre de vos piles de feuilles. Prenez également 2 jetons Gland de la réserve générale.



D Si votre action principale est de collecter des cartes Feuille, ne prenez pas 1 colonne de cartes visibles ; à la place, prenez les 4 premières de la pioche, conservez-en 3 et défaussez la dernière.



E Si votre action principale est de collecter des cartes Feuille, vous pouvez en plus poser jusqu'à 2 cartes Feuille en respectant les règles habituelles.



F Prenez la carte du dessus d'une colonne du Jardin. Prenez également 2 jetons Gland de la réserve générale.



G Prenez en main 1 carte défaussée de votre choix.



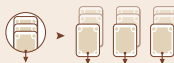
H Si votre action principale est de poser 1 ou 2 feuilles du même type, vous pouvez immédiatement activer 1 jeton Objectif ou échanger l'un de vos jetons Objectif contre un qui n'est pas encore activé.



I Si votre action principale est d'activer 1 jeton Objectif, vous pouvez aussi prendre 1 colonne de cartes du Jardin.



J Si votre action principale est de poser des cartes Feuille, vous pouvez en poser jusqu'à 4 sur 2 piles différentes. Profitez du bonus de récolte s'il y a lieu.



K Si votre action principale est de collecter des cartes Feuille, prenez la carte du dessus de 1, 2 ou 3 colonnes du Jardin.



L Défaussez autant de cartes que vous voulez de votre main et prenez 1 jeton Gland de la réserve générale pour chaque carte défaussée. Prenez également 2 jetons Gland de la réserve générale.



M Si votre action principale est de poser des cartes Feuille, vous pouvez aussi poser 1 carte sous 1 ou 2 piles sans symbole Torii. Les types et les valeurs de cartes n'ont pas besoin d'être respectés.



N Piochez 4 cartes l'une après l'autre : posez-les directement sur vos piles si possible, sinon, posez-les dans le Jardin. Profitez ensuite du bonus de récolte s'il y a lieu.

JETONS OBJECTIF



Avoir le plus grand nombre de cartes du type spécifié.



Avoir le plus grand nombre de cartes sur 1 pile.



Avoir le total de cartes du dessus le plus élevé (faites la somme des valeurs de vos cartes au-dessus de chaque pile dans votre zone de jeu).



Avoir le plus grand nombre de Torii sur vos piles.



Avoir le plus grand nombre de jetons Gland.



Avoir le plus grand nombre de piles de cartes Feuille et de cartes Paysage non utilisées (la somme des 2).



Avoir le plus grand nombre de cartes "o" parmi toutes vos piles (pas nécessairement visibles).



Avoir le plus grand nombre de cartes parmi les rouges, orange et jaunes.



Avoir le plus grand nombre de cartes parmi les vertes, marron et violettes.



Avoir le moins de cartes posées dans votre zone de jeu.



Avoir le plus grand nombre de cartes en main à la fin de la partie.

CRÉDITS

Concepteurs : Francesco Testini et Dario Massarenti
Illustratrice : Apolline Etienne
Chef de Projet : Matteo Gravina
Concepteur Graphique : Huachong Zhuang
Directeur Artistique : Ylenia D'Abundo
Règles : Floriana Luciani
Localisation : Pierre Steenebrugger

© Deer Games srl. Tous droits réservés.
Fabriqué en Chine
Produit par : Deer Games srl,
corso Venezia 40 -20121 Milan, ITALIE

© Sylex Edition. Tous droits réservés.
sav@sylex-edition.fr

