

MAKOTO

Un jeu de cartes
pour 2 à 6 joueurs

Objectif du jeu

Dans *Makoto* (« sincérité » en japonais), vous accompagnez un ronin dans son voyage à travers le Japon. À votre tour, vous jouez des cartes de votre main : soit des cartes de même valeur, soit des cartes qui se suivent. Elles doivent être plus fortes que celles posées par le joueur précédent. Lorsque tous les autres joueurs passent, le dernier joueur à avoir joué remporte les cartes posées. Ces cartes comptent pour son score final. Les joueurs peuvent également marquer des points en se débarrassant de leurs cartes plus rapidement que leurs adversaires. Alors, allez-vous attendre pour remporter plus de cartes ou jouer rapidement afin d'obtenir la plus grande récompense ?

Contenu



64 cartes Ronin
(1 à 16)

107 cartes



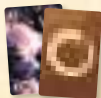
16 cartes Épée (1 à 16)
avec un symbole 
sous les nombres



5 cartes Récompense



6 cartes Aide



16 cartes Oracle (1 à 16)

Mise en place

- ① **Préparez les cartes Oracle (symbole doré au verso ) :**
Si vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, **retirez les cartes 14 à 16.**
Mélangez les cartes Oracle restantes puis **placez-les face cachée pour former la pioche Oracle.**
- ② **Préparez les cartes à distribuer** selon le nombre de joueurs.
Toutes les cartes du paquet ont un symbole noir  au verso.
 - **À 2 ou 3 joueurs,** retirez toutes les cartes Épée (avec un symbole  sous les nombres) du jeu. Retirez également toutes les cartes Ronin  numérotées de 14 à 16. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.
 - **À 4 joueurs,** retirez les cartes Épée et Ronin  numérotées de 14 à 16.
 - **À 5 ou 6 joueurs,** utilisez toutes les cartes.

Mélangez les cartes restantes et distribuez-les ensuite à chaque joueur selon le tableau ci-contre (à droite).

- ③ Utilisez les cartes restantes pour constituer la **Réserve** : placez face visible au centre de la table **le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-contre** (à droite), de préférence regroupées en colonnes de mêmes valeurs. Notez qu'à 2 joueurs, certaines cartes resteront inutilisées. Placez-les simplement de côté.
- ④ Placez les cartes Récompense à portée de tous les joueurs et donnez une carte Aide à chacun.



2			3	
				
2	52 cartes Ronin (1 à 13)	15	13 cartes Oracle (1 à 13)	7
3	52 cartes Ronin (1 à 13)	15	13 cartes Oracle (1 à 13)	7
4	13 cartes Épée et 52 cartes Ronin (1 à 13)	14	13 cartes Oracle (1 à 13)	9
5	16 cartes Épée et 64 cartes Ronin (1 à 16)	14	16 cartes Oracle (1 à 16)	10
6	16 cartes Épée et 64 cartes Ronin (1 à 16)	12	16 cartes Oracle (1 à 16)	8

Comment jouer

Le joueur assis à la gauche de celui qui distribue commence.
Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, choisissez **UNE** des actions suivantes :

A) Jouez des cartes et utilisez éventuellement la Réserve.

ou

B) Passez et piochez éventuellement une carte Oracle.

A) Jouez des cartes

Vous devez jouer l'une des combinaisons suivantes :

1. **Une carte seule** (ex. : le 2) 
2. **Deux cartes ou plus de même valeur**
(ex. : 3 - 3 - 3) 
3. **Trois cartes ou plus en ordre croissant**
(ex. : 2 - 3 - 4) 
4. **Un « Kensei » :**
exactement quatre cartes de même valeur
(ex. : 2 - 2 - 2 - 2) 

Les **motifs** des cartes n'ont aucune importance, sauf lorsque vous jouez un « Kensei ».

Le premier joueur à jouer des cartes dans une manche choisit librement la combinaison qu'il souhaite jouer.

Les joueurs suivants doivent alors jouer le même type de combinaison et le même nombre de cartes, mais avec au moins une carte de valeur plus élevée.

(La seule exception étant un « Kensei »).

Ainsi, si la manche commence avec deux cartes ou plus de même valeur, les joueurs suivants doivent jouer exactement le MÊME NOMBRE DE CARTES de **même valeur**. Vous ne pouvez pas jouer un nombre de cartes différent ni changer le type de combinaison.

Le même principe s'applique aux suites de cartes de valeur croissante ainsi qu'aux cartes jouées seules.

Exemple :

*Simon commence la manche.
Il joue 3 – 3.*

Les autres joueurs doivent donc également jouer une combinaison de DEUX CARTES IDENTIQUES, chacune d'une valeur supérieure à celle du joueur précédent.



Exception : jouer un « Kensei »

Un Kensei (maître épéiste) est une combinaison composée **d'exactlyment 4 cartes de même valeur**. Dans une partie à 4 à 6 joueurs, au moins **une des 4 cartes** doit montrer un symbole . À 2 ou 3 joueurs, ce symbole n'est pas requis. À votre tour, vous pouvez **TOUJOURS** jouer un Kensei, **quelle que soit la combinaison précédemment jouée**. Ensuite, seul un Kensei de valeur supérieure **peut être joué**.

Exemple :

Silvia commence la manche et joue 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

Patrick joue ensuite 4 – 5 – 6 – 7 – 8.

*Stefan joue alors un Kensei : 1 – 1 – 1 – 1, dont une **carte avec le symbole** .*

Simon joue ensuite un Kensei encore plus élevé : 9 – 9 – 9 – 9, également avec un symbole Épée.

Personne ne joue de Kensei plus élevé, la manche se termine donc immédiatement en étant remportée par Simon.

Exemple 1 : Simon commence la manche. Il joue 2 – 2, c'est-à-dire deux cartes identiques. Silvia joue ensuite et doit soit :

Jouer une combinaison plus élevée de deux cartes identiques, (ex. : 3 – 3 ou 4 – 4, etc.)

ou

Jouer un Kensei, (ex. : 2 – 2 – 2 – 2).

Attention :

Au moins une carte doit posséder le symbole .

Pour


4–6

ou

Passer

Exemple 2 : Patrick commence la manche. Il joue quatre cartes en ordre croissant : 2 – 3 – 4 – 5. Stefan joue ensuite et doit soit :

Jouer une suite plus élevée de quatre cartes, (ex. : 3 – 4 – 5 – 6).

ou

Jouer un Kensei, (ex. : 1 – 1 – 1 – 1).

Attention :

Au moins une carte doit posséder le symbole .

Pour


4–6

ou

Passer

Utiliser la Réserve :

Dès que vous avez joué **une ou plusieurs cartes** à votre tour (même avec un Kensei), vous pouvez :

- **Défausser une carte** : placez une carte de votre main, face visible, dans la Réserve. Cette carte doit être d'une **valeur inférieure** à la plus petite carte que vous avez jouée ce tour-ci.



- **Prendre des cartes** : prenez une ou des cartes de la Réserve et ajoutez-les à votre main, en respectant les règles suivantes :
 - Vous **ne pouvez pas prendre plus de cartes** que vous n'en avez joué ce tour-ci (vous pouvez en prendre moins).
 - Les cartes que vous prenez doivent **toutes être de même valeur**.
 - Les cartes que vous prenez doivent être d'une **valeur inférieure** à la plus petite carte que vous avez jouée ce tour-ci.

Exemple : La Réserve contient les cartes 13, 11, 2, 1, 1.

Simon commence la manche et joue 3 – 3 – 3 depuis sa main.

Il prend ensuite la carte 2 dans la Réserve.

Silvia joue ensuite 6 – 6 – 6 et place un 1 de sa main dans la Réserve.

Patrick joue 13 – 13 – 13. Il prend alors les trois cartes de valeur 1 dans la Réserve (il avait déjà un 1 en main et possède désormais quatre cartes de valeur 1 pour former un Kensei).

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la Réserve.

Vous ne pouvez pas prendre de cartes dans la Réserve si elle est vide.



B) Passer

Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer de cartes, vous pouvez **passer**, tant que ce n'est pas à vous de commencer la manche.

Si vous **passez**, vous pouvez piocher exactement une carte face cachée dans la pioche Oracle (et non dans la Réserve). Si vous souhaitez garder cette carte en main, vous devez défausser une autre carte de votre main dans une pile de défausse placée à côté de la pioche Oracle. Vous pouvez aussi défausser la carte que vous venez de piocher.

Si la pioche Oracle est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche Oracle (qui peut désormais aussi contenir des cartes avec un symbole noir au verso).

Après avoir passé, vous n'êtes **PAS éliminé** de la manche. À votre prochain tour, vous pourrez encore jouer des cartes ou passer.

Fin de la manche

Lorsque tous les joueurs sauf un ont successivement passé, ce joueur remporte la manche. Il prend les cartes jouées pendant la manche et les place face cachée devant lui comme gain. Ces cartes seront comptabilisées à la fin de la partie.

Si vous remportez la manche, vous commencez la manche suivante avec l'action **A) Jouez des cartes**.

Remarque : Les cartes de la Réserve restent en place et ne sont pas modifiées au début de la nouvelle manche.

Récompense de sortie

Lorsque vous avez joué toutes les cartes de votre main, vous sortez immédiatement de la partie. Prenez alors la carte Récompense de plus grande valeur encore disponible (par ex. 50) et ne participez pas aux manches suivantes. Les autres joueurs continuent de jouer.

Note : Si le dernier joueur restant dans une manche (voir « Fin de la manche ») remporte la manche et sort en même temps, c'est le joueur à sa gauche qui commencera la manche suivante.

Le joueur qui sort ensuite reçoit la carte Récompense suivante la plus élevée (par ex. 40) et ainsi de suite. Si l'avant-dernier joueur sort, le joueur restant peut encore jouer un dernier tour normal, si possible. S'il le peut, il remporte toutes les cartes jouées pendant cette manche, conformément aux règles habituelles. **Cependant, le dernier joueur à sortir ne reçoit PAS de carte Récompense !** Il place les éventuelles **cartes restantes** de sa main de côté : **elles ne comptent pas pour le score.** La partie prend alors **fin**.

Exemple : Stefan et Patrick sont les deux derniers joueurs encore en jeu. Silvia est sortie la première et a pris la carte Récompense de 50 points. Simon est ensuite sorti et a pris la carte Récompense de 40 points. Stefan joue alors 5 – 5. Patrick joue 12 – 12 et défause un 11, qui était sa dernière carte. Il sort donc lui aussi et reçoit la carte Récompense de 30 points. Stefan dispose encore d'un dernier tour : il joue 13 – 13, remporte la manche et les cartes jouées par lui et Patrick. Cependant, il ne reçoit pas de carte Récompense, car il est le dernier à sortir. Il marque tout de même les points des cartes acquises durant la manche (voir Décompte des points).

Fin de la partie

Lorsque tous les joueurs sauf un sont sortis, la partie se termine.
Calculez alors vos points :

- La carte Récompense que vous avez obtenue en sortant.
- Les points des cartes que vous avez remportées pendant la partie. Seules les cartes suivantes rapportent des points :

Carte 2 = 20 points

Carte 5 = 5 points

Carte 10 = 10 points



Score bonus :

Le joueur sorti en **premier** marque également toutes les cartes de valeur 2, 5 et 10 encore **présentes dans la Réserve** à la fin de la partie.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Rejouer

Pour 3 à 6 joueurs, nous vous recommandons de jouer jusqu'à ce que chacun ait distribué une fois. À 2 joueurs, nous vous recommandons de jouer quatre parties.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, le joueur ayant marqué le moins de points lors de la partie précédente reçoit le couvercle de la boîte du jeu. Pendant la partie, ce joueur peut à tout moment rendre le couvercle en échange de n'importe quelle carte de la Réserve, même si ce n'est pas son tour.

Après avoir joué toutes les parties, additionnez vos points totaux pour déterminer le vainqueur.

© 2025 HUCH! | www.hutter-trade.com

Auteur : Simon Weinberg

Illustrations : Stefan Sonnberger

Maquette : Daniel Müller

Éditeur : Joseph Weidl

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi

Direction éditoriale et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Roman Cizeron

Relecture et correction : Nicolas Badoux et Mélissa Veludo



DON'T PANIC GAMES

38, rue Notre-Dame-de-Nazareth,
75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames) [@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames) [@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames) [@DontPanicGames1](https://www.tiktok.com/DontPanicGames1)



FR

**LE TRI
+ FACILE**

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



Séparez les éléments avant de trier.



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



OU

ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr