

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



---

# MONAD

## RÈGLES OFFICIELLES

---

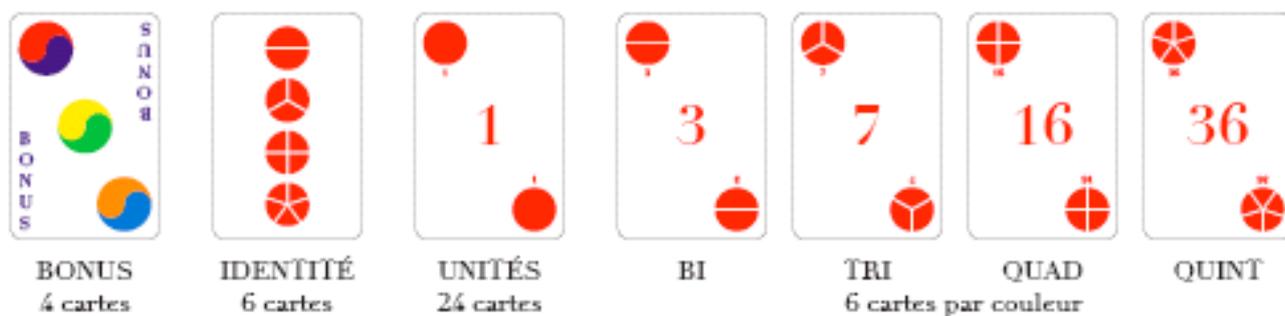
Monad est un passionnant jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs. Il y est essentiel pour chacun de planifier astucieusement ses actions pour *échanger*, *acheter* et *accaparer* les cartes, au mieux de ses intérêts, depuis les plus basses jusqu'aux plus hautes.

*Échanger* permet au joueur de progresser à son tour d'un pas vers son but ultime. *Acheter* est une manière d'avancer plus vite, mais au prix d'un plus grand nombre de cartes échangées. *Accaparer* donne l'occasion de s'affranchir des autres étapes, mais constitue en général une opération coûteuse.

Chaque joueur doit prendre les décisions les plus habiles dans la course pour obtenir le nombre de Monades requises, et ainsi remporter la victoire !

### LES CARTES

Le paquet de cartes spéciales se partage en sept lots différents, comme représenté ci-dessous. Chaque lot contient six couleurs différentes : trois couleurs *chaudes* (rouge, orange, jaune) et trois couleurs *froides* (bleu marine, bleu ciel et vert). Chaque carte Bonus montre les trois combinaisons de couleurs donnant droit à un bonus (rouge/bleu marine, orange/bleu ciel et jaune/vert) ; seule une de ces couleurs apparaît sur chacune des autres cartes. Les cartes Unité, Bi, Tri, Quad et Quint sont affectées de la *valeur* figurant en leur centre ; les cartes Bonus et Identité ont seulement une fonction de référence et n'ont donc pas de valeur.



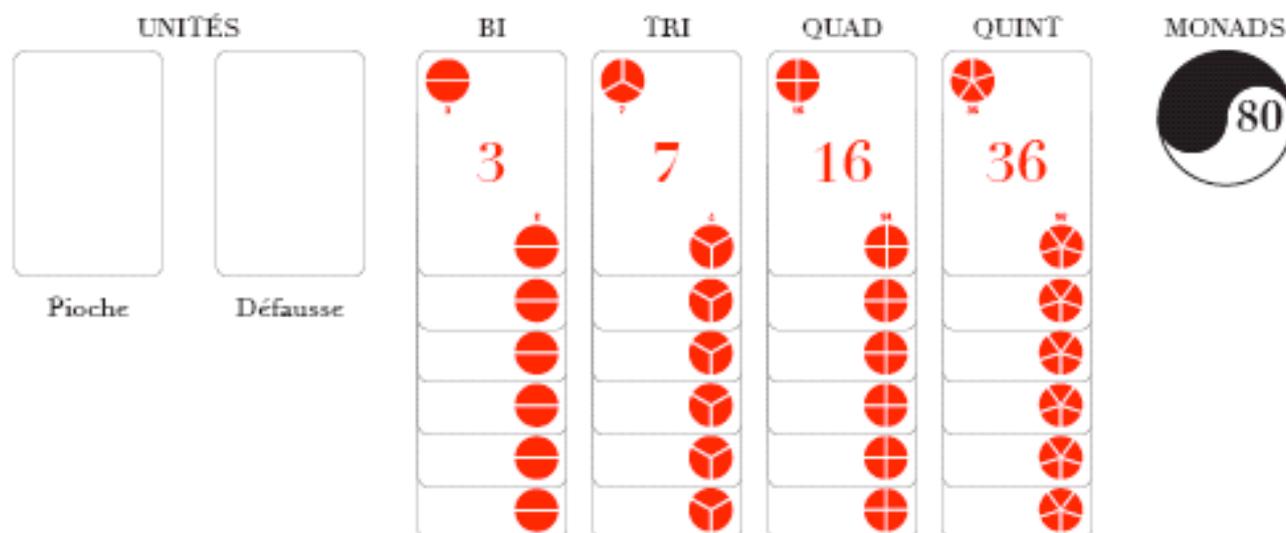
Qu'il s'agisse de *négocier*, d'*acheter* ou d'*accaparer*, la hiérarchie des cartes est la suivante : Unité (rang le plus bas), Bi, Tri, Quad et Quint (rang le plus haut).

## MISE EN PLACE

Le nombre de cartes Bonus, Unités et Identités utilisés dans le jeu varie selon le nombre de joueurs. Après avoir trié les cartes du paquet par type, on ôtera les cartes suivantes, qui seront rangées à part dans la boîte :

- 2 joueurs    3 cartes Bonus, 12 Unités (deux de chaque couleur) et 4 Identités (de la couleur qu'on voudra).
- 3 joueurs    1 carte Bonus, 6 Unités (une de chaque couleur) et 3 Identités (Rouge, orange et jaune).
- 4 joueurs    2 cartes Identité (jaune et vert).

Cette opération effectuée, on placera une carte Bonus, face visible, sur la table, en face de chaque joueur. Battre ensuite chaque lot de cartes séparément, et placer une carte Identité, face visible, à côté de chaque carte Bonus déjà posée. Disposer les cartes Bi, Tri, Quad et Quint en colonne, au centre de la table, comme sur l'illustration ci-dessous. Empiler les 10 Monades (cartes rondes), face visible, à la droite des cartes Quint. Distribuer enfin, une par une et face cachée, toutes les cartes Unités aux joueurs.



Il n'y a pas de cartes Unités sur la table avant le premier tour de jeu. La pile de défausse sera créée par le premier à jouer, et la pioche par le joueur qui, lors de son tour, retournera la pile de défausse.

Chaque joueur ramasse sa main de *six* cartes Unités et la partie commence. Le joueur assis à la gauche du donneur est le premier à jouer, puis la partie continue dans le sens horaire.

## DÉROULEMENT DU JEU

L'objectif du jeu est de progresser des Unités jusqu'aux Monades, en passant par les Bi, les Tri, les Quad et les Quint, par le biais d'échanges, d'achats ou d'accaparements. Durant son tour, le joueur peut effectuer autant d'opérations de cette sorte qu'il le désire. (Toutes les transactions ont pour objet les cartes rangées sur la table et non celles détenues par les joueurs). Si un joueur ne peut ou ne veut effectuer une de ces opérations, il est en droit soit de *piocher* une carte Unité, soit de *retourner* la pile de défausse, soit de *passer*.

### ÉCHANGER

Échanger est la manière la plus commune d'avancer. Le joueur échange deux cartes de sa main, de rang égal, contre la carte du haut de la colonne de rang immédiatement supérieur. Parmi les deux servant à la transaction, l'une doit être d'une *couleur chaude*, l'autre d'une *couleur froide*. (Un moyen facile de se rappeler quelles sont les couleurs chaudes et froides est de jeter un coup d'œil à sa carte Bonus : les couleurs chaudes rouge, orange et jaune sont à gauche, les couleurs froides bleu marine, bleu ciel et vert à droite.) Deux Unités peuvent être échangées contre un Bi, deux Bi contre un Tri, etc. ; deux Quint donnent droit à une Monade. S'il n'y a pas de cartes, sur la table, de rang immédiatement supérieur à celles qu'on désire échanger, on est contraint d'attendre pour effectuer la transaction. Les Unités échangées sont déposées face visible sur la pile de défausse : les autres cartes sont insérées au bas de leurs colonnes respectives, de manière que seul le symbole en soit visible. Le joueur auteur de l'échange prend la carte du haut de la colonne de rang immédiatement supérieur aux deux cartes échangées, et l'ajoute à sa main. S'il s'agit d'une Monade, il la range à côté de sa carte Bonus

*Exemple : le premier à jouer échange deux Unités, une jaune et une bleue (couleur chaude et couleur froide) contre la carte du haut de la colonne des Bi. Le joueur suivant échange deux autres Unités (une rouge et une verte) contre la carte Bi du haut de la colonne, qui est jaune. Puis il échange celle-ci associée à une carte Bi bleue tirée de sa main contre la carte supérieure de la colonne des Tri. (Si la partie était plus avancée et qu'il n'y eût plus de cartes Tri sur la table, il ne pourrait échanger ses cartes Bi.)*

**Bonus.** Si les deux cartes échangées réalisent *une des trois combinaisons de couleurs indiquées sur la carte Bonus (rouge/bleu marine, orange/bleu ciel et jaune/vert)*, l'auteur de l'échange gagne pour bonus le droit de prendre la carte du dessus de chaque colonne de rang *inférieur*, y compris celle de la pioche de cartes Unités. (Si un des types de carte est

absent de la table, on perd cette part de bonus ; par ailleurs, on ne peut prendre de carte Unité de la pile de défausse.) Un échange de carte Unités ne donne pas lieu à un bonus. Par ailleurs, *on ne peut bénéficier que d'un seul bonus durant son tour de jeu*. Si l'on omet d'utiliser son bonus juste après l'échange, il est perdu entièrement. Cependant, il peut être sage de renoncer à un bonus de faible rapport, si on médite d'effectuer plus tard, dans le même tour de jeu, un autre échange donnant droit à un bonus plus intéressant. Pour indiquer qu'on a bénéficié d'un bonus, on retourne sa carte Bonus face cachée sur la table ; quand on a terminé son tour, la carte est replacée face visible.

*Exemple : un joueur échange deux Bi, vert et jaune, contre un Tri, ce qui lui donne droit à un bonus d'une carte Unité tirée de la pioche. Cependant, il choisit de ne pas utiliser ce bonus, car il médite d'échanger plus tard, dans le même tour, deux Quint, bleu marine et rouge, contre une Monade, ce qui lui fera gagner un bonus plus important, à savoir un Quad, un Tri, un Bi et une Unité.*

**Cartes Joker.** La couleur de la carte Identité est celle des cartes Bi, Tri, Quad et Quint qu'on peut utiliser comme Joker lors d'un échange (pour représenter une carte *de rang différent* — ordinairement plus élevé). *On ne peut utiliser qu'un seul Joker par échange ; l'une des cartes échangée doit être d'une couleur chaude, l'autre d'une couleur froide.* Quand on utilise une carte Joker, on ne peut prétendre à un bonus, même si la combinaison de couleurs des cartes échangées est une de celle figurant sur la carte Bonus.

*Exemple : un joueur détenteur de la carte Identité jaune possède deux Quint, un bleu marine et un vert, ainsi qu'un Bi jaune. En utilisant sa carte Bi comme Joker, il peut effectuer un échange contre une Monade. Mais associer le Quint vert au Bi jaune ne lui donne pas droit pour autant à un bonus.*

## **ACHETER**

Il est fréquent d'acheter quand on peine à obtenir des cartes à échanger. Lorsqu'on procède à un achat, seul la valeur inscrite au centre des cartes est prise en compte. On peut acheter la carte supérieure d'une colonne en jouant deux cartes ou plus, dont la valeur totale est égale ou supérieure à celle convoitée. (Aucune des cartes « jouées » ne peut cependant être de rang égal ou supérieur à celui de la carte achetée.) On peut acheter une Monade avec un ensemble de cartes dont la valeur totale *atteint ou dépasse 80 points*. Les cartes jouées sont placées au bas de leurs colonnes respectives (et les Unités sur la pile de défausse). Le joueur ajoute les cartes achetées à sa main ; s'il achète une

Monade, il range celle-ci sur la table à côté de sa carte Bonus. Quelle que soit la valeur totale des cartes jouées, on ne reçoit jamais de « monnaie ».

*Exemple : un joueur (après avoir échangé des Unités contre des cartes Bi) constate qu'il possède deux Bi de couleurs chaudes. N'étant pas en mesure d'effectuer un échange, il achète la carte supérieure de la colonne des Tri avec ses deux cartes Bi et une carte Unité. La valeur totale des cartes jouées s'élève ainsi à 7, qui est la valeur d'une carte Tri.*

## **ACCAPARER**

Accaparer permet de sauter un ou plusieurs types de cartes dans la course aux Monades. Pour accaparer, on doit en premier lieu *se préparer à effectuer au moins une autre opération* (échange ou achat) *lors du même tour*. Accaparer consiste à jouer à la fois quatre, cinq ou six Unités de couleurs différentes. En échange de *quatre* Unités de couleurs différentes, on peut s'emparer de la carte supérieure de la colonne des Tri ; avec *cinq* Unités de couleurs différentes, on peut prendre un Quad, et avec *six*, un Quint.

## **PIOCHER ET RETOURNER**

Si on ne désire procéder à aucun échange, achat ou accaparement, on peut utiliser son tour pour soit piocher une carte Unités, soit retourner la pile de défausse. On choisit généralement de piocher pour consolider sa main. *Dès que la pioche est créée*, on peut, à son tour de jouer, en prélever la carte supérieure et l'ajouter à sa main. S'il n'y a pas encore de pioche, mais qu'une pile de défausse a été constituée, on peut retourner celle-ci (autrement dit la retourner face cachée, telle quelle, sans battre les cartes ni modifier d'aucune façon l'ordre dans lequel elles se trouvent) pour créer une pioche. Cette opération compte pour un tour de jeu.

## **PASSER**

Il n'est permis de passer quand dans le cas où l'on se trouve dans l'impossibilité *d'échanger, de piocher des Unités ou de retourner la défausse, ou encore d'acheter une carte ou une Monade en utilisant deux cartes de rang immédiatement inférieur accompagnées de cartes additionnelles en assez grand nombre pour atteindre le total requis*. Pour passer, l'on doit montrer sa main afin de prouver qu'on ne peut effectuer aucune de ces opérations.

*Exemple : un joueur a en main un Bi et quatre Unités. Il n'y pas de Bi sur la table, mais il y a un Tri. Comme, à cet instant, il n'y a ni pioche ni défausse, le joueur peut montrer sa main et passer. S'il possédait en revanche deux cartes Bi et quatre Unités, il serait forcé d'acheter la carte Tri.*

## FIN DE LA PARTIE

Le nombre de Monades nécessaire pour gagner dépend du nombre de joueurs. Le premier joueur à atteindre le nombre requis remporte la partie :

Deux joueurs -----5 Monades

Trois joueurs -----4 Monades

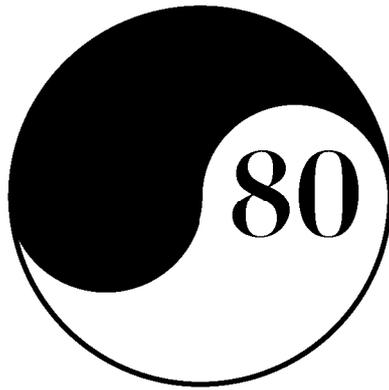
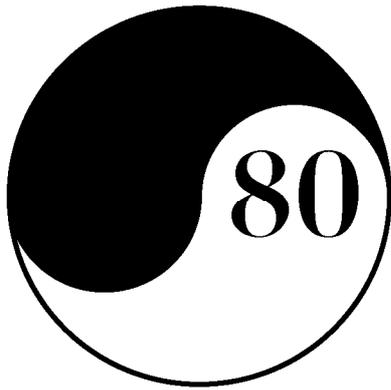
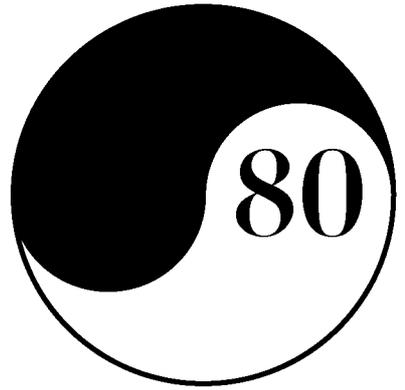
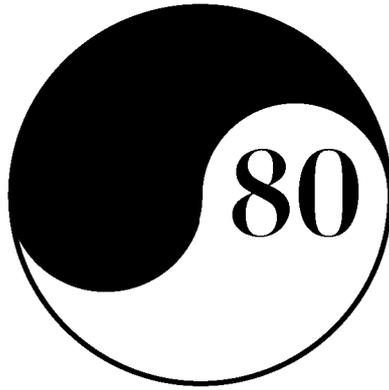
Quatre joueurs -----3 Monades

## RÈGLES POUR JOUER EN ÉQUIPE

Si quatre joueurs désirent jouer en équipe, les partenaires prendront place l'un en face de l'autre. La partie se déroulera comme à l'ordinaire. Sera déclarée gagnante la première équipe à remporter 5 Monades.

© 1970 3M COMPANY, ST. PAUL, MN 55101

*Monad est un jeu de Sid Sackson. Les présentes règles ont été traduites par Paul Lequesne, le 7 décembre 2008, d'après la règle originale en anglais.*



S  
U  
N  
O  
B



S  
U  
N  
O  
B

B  
O  
N  
U  
S



B  
O  
N  
U  
S



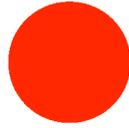
Page à imprimer  
2 fois



1



1



1

1

1

1



1



1



1



1



3



7

1

3

7



1



8



2



16



36



16

36



91



98



1



1



1

1

1

1



1



1



1



1



3



7

1

3

7



1



8



4



16



36



16

36



91



98



1



1



1

1

1

1



1



1



1



1



3



7

1

3

7



1



8



4



16



36



16

36



91



98



1



1



1

1

1

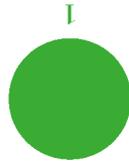
1



1



1



1



1



3



7

1

3

7



1



8



4



16



36



16

36



91



98



1



1



1

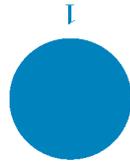
1

1

1



1



1



1



1



3



7

1

3

7



1



3



7



16



36



16

36



16



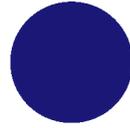
36



1



1



1

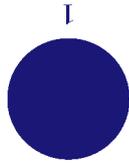
1

1

1



1



1



1



1



3

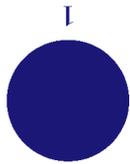


7

1

3

7



1



3



7



16



36



16

36



91



93