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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

YŌKAÏ NO MORI 妖怪の森

- La forêt des esprits -

Yōkaï no Mori ***5x6*** est un jeu pour deux joueurs créé par la Fédération Japonaise de *Shogi* et illustré par NAÏADE.

Règles de *la version* 5x6

Cette version se joue sur le plateau de 30 cases (5x6 cases), avec les 16 petites pièces en bois sur lesquelles on colle les petits autocollants représentant le buste des personnages – voir plus loin.

Les autocollants des *koropokkuru*, *kodama* et *kodama samurai* sont collés de la même façon que dans la version classique 3x4 de *Yōkaï no Mori*. Les deux nouveaux *yōkaï* sont présentés plus loin.

Les règles sont les mêmes que pour la version classique 3x4 de *Yōkaï no Mori*, à l'exception des points suivants :

But du jeu

Il n'y a plus qu'un seul but du jeu dorénavant : attraper le *koropokkuru* adverse.

Présentation générale

Deux nouveaux types de *yōkaï* font leur apparition (le *kirin* et l'*oni*) et les *kodama* sont en trois exemplaires. Tous les autocollants représentent désormais les bustes des personnages.

Le *koropokkuru* (lutin). Il est le maître des *yōkaï*. 1 autocollant recto

Le *kirin* (licorne). Il est le plus fidèle ami du *koropokkuru*. 1 autocollant recto

L'*oni* (ogre). Il peut se transformer en *super oni*. 2 autocollants recto verso

Le *kodama* (esprit de l'arbre). Il peut se transformer en *kodama* samurai. 2 autocollants recto verso

La nouvelle disposition de départ des *yōkaï* est indiquée sur le dessin ci-contre. Un rappel est dessiné sur le bas du plateau.

Déplacement des *yōkaï*

La *zone de promotion adverse* est sur ce plateau constituée des deux dernières rangées du plateau, au-delà de la rivière et de la ligne orange. Les deux rangées centrales (où sont disposés les *kodama* en début de partie) sont une zone neutre.

Rentrer avec une de ses pièces dans la zone de promotion adverse, en sortir, ou se déplacer dans cette zone, permet de *promouvoir* cette pièce, c'est-à-dire la retourner sur sa face à points bleus.

Note : en capturant une pièce adverse, la promotion est aussi valide.

Les deux pièces pouvant être promues sont le *kodama* (promu *kodama samurai*) et l'*oni* (promu *super oni*).

Le parachutage d'une pièce capturée se fait toujours sur sa face initiale à points orange.

Règles spécifiques

1. Quand une pièce est parachutée, elle doit pouvoir effectuer un mouvement valide par la suite : un *kodama* ne peut donc jamais être parachuté sur la dernière rangée, car il serait immobilisé.

2. Une promotion est toujours optionnelle, sauf dans le cas d'un *kodama* qui atteindrait la dernière rangée : il est obligé d'être promu *kodama samurai*, sinon il ne peut plus se déplacer (cf. paragraphe précédent).

3. Deux *kodama* du même joueur ne peuvent **jamais** se trouver sur une même colonne. Avoir un *kodama* et un *kodama samurai* sur la même colonne est en revanche autorisé.

4. Il est interdit de mettre fin à une partie en parachutant un *kodama* devant le *koropokkuru* adverse si ce dernier est « échec et mat » (le *koropokkuru* ne peut plus se déplacer et le *kodama* ne peut être capturé).

Exemple de fin de partie

Dans l'exemple ci-contre, le *super oni* du joueur 1 met « échec et mat » le *koropokkuru* adverse.

Ce dernier ne peut en effet ni capturer ce *super oni*, ni s'échapper : il serait en effet de nouveau en position d'être capturé.

Le joueur 1 est donc vainqueur.

Historique

La *Fédération Japonaise de Shogi* est une association dont le but est le développement et la démocratisation du *Shogi*. La *Fédération* comprend 250 joueurs professionnels.

Yōkaï no Mori 5x6, ou *Gorogoro Shogi* au Japon, est un jeu créé par la *Fédération Japonaise de Shogi* en 1994. Il a été réédité en 2012 dans la même série que le « *Shogi des animaux* », sous le nom « *Gorogoro Shogi des animaux* ».

Nous tenons tout particulièrement à remercier Madoka KITAO et la *Fédération Japonaise de Shogi* de nous avoir permis d'exploiter ces deux adaptations du *Shogi*.

© 2013 Ferti. All rights reserved.
Yōkaï no Mori 5x6 est un jeu édité par FERTI - 27 rue François Arago – 33700 Mérignac, France.
e-mail : ferti@orange.fr http://www.ferti-games.com