

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 (Bourgogne du sud), 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



Shen

Ce jeu surgit en Egypte en -2100 et fut très populaire pendant 2000 ans auprès de nombreux peuples. Des dizaines de vestiges ont été retrouvés dans des endroits très distants les uns des autres : en Nubie (Soudan), en Anatolie (Turquie) et jusqu'en Mésopotamie (Irak).



Un des plus bel exemplaire fut trouvé à Thèbes en Egypte et daté de -1800. Il s'agissait d'une boîte en ivoire dont le parcours était illustré d'un palmier. Les pièces étaient de petits piques qu'on déplaçait dans les trous du parcours et dont les sommets étaient sculptés en forme de tête de chien ou de chacal.

Malheureusement, les règles originales n'ont pas été découvertes et même son nom reste inconnu. Cependant, grâce à sa popularité, on connaît un peu de son histoire et il est possible d'en déduire le mécanisme du jeu. Quant au nom, les spécialistes lui en ont attribué plusieurs en considérant les éléments associés au jeu : *Chiens et Chacals*, *Jeu du Palmier*, *Jeu des 58 trous*. Ici, nous avons choisi de l'appeler *Shen* (*), car c'est le nom du hiéroglyphe égyptien gravé sur la case principale du jeu trouvé à Thèbes, là où les joueurs doivent acheminer leurs pièces.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente une course entre des chiens et des chacals vers un oasis, symbolisé par le palmier (identique à celui du jeu de Thèbes). L'ensemble est gravé sur une pierre d'aventurine, pierre sacrée qui était utilisée durant les prières pour demander aux dieux de faire pleuvoir. Dans ce pays de désert, l'eau est le bien le plus précieux.



Le jeu

- C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 59 trous, 5 pièces claires et 5 foncées, toutes avec un symbole gravé sur une face, 3 dés pyramidaux, chacun avec 2 sommets gravés.

Objectif

Être le premier à réunir ses 5 pièces autour du *Shen*.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et dispose ses pièces comme dans la fig.01, sur les cinq premières cases. La pièce qui se situe sur la case 5 est tournée du côté du symbole. C'est elle qui initiera le parcours. Les autres pièces sont tournées du côté sans symbole.
- On détermine qui jouera en premier en lançant les 3 pyramides. Chaque sommet marqué pointant vers le haut compte 1 point. Lorsque les trois sommets apparaissent sans marque, on compte 4 points (fig.02). Qui fait le plus de points commence.

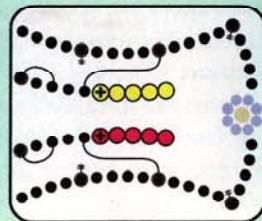


fig.01

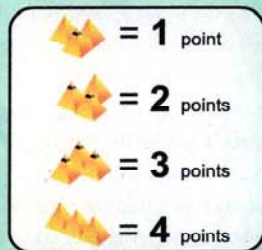


fig.02

Mouvements

- Chaque joueur suit son propre parcours de 29 cases jusqu'à la trentième qui est commune aux deux joueurs (fig.03).
- Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés et avancent une pièce d'autant de cases qu'indiquent les dés.
- Les pièces avancent toujours et ne peuvent reculer (sauf quand elles tombent dans un piège).
- Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case.
- Les pièces ne peuvent pas se dépasser sur le parcours.
- On ne peut pas passer son tour, même si le déplacement est défavorable.
- Si le mouvement n'est pas possible, on passe son tour.

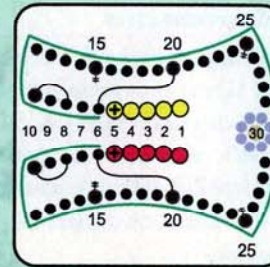


fig.03

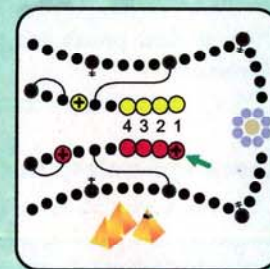


fig.04

Activation des pièces

- Pour qu'une pièce puisse se déplacer sur le parcours, elle doit d'abord être "activée". Pour cela, il suffit d'obtenir avec les dés, les points correspondant à la case où se situe la pièce (cases 1, 2, 3 ou 4). Lorsque la pièce est activée on la retourne du côté de son symbole. Par exemple dans la fig.04, le joueur rouge obtient 1 et active la pièce qui se trouve sur la case 1.
- La pièce qui se trouve sur la case 5 est déjà activée, ainsi dès le premier lancé, il est possible soit de la déplacer soit d'activer une autre pièce.
- Les pièces peuvent être activées à n'importe quel moment du jeu et dans n'importe quel ordre.
- Lorsqu'une pièce est activée, le joueur obtient le droit de rejouer, mais il ne pourra déplacer que la pièce qui vient d'être activée et si cela est possible.

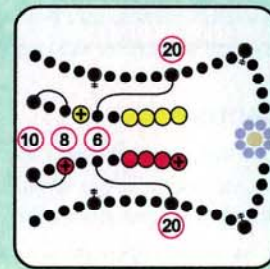


fig.05

Cases spéciales

- Les cases marquées d'un cercle doré (cases 10 et 20) sont des pièges (fig.05). Si une pièce tombe dans une de ces cases, elle devra reculer jusqu'à la case qui lui est rattachée (respectivement les cases 8 et 6). Si les cases 8 et 6 sont occupées par une autre pièce, il n'y aura pas de recul des pièces qui se trouvent dans les pièges. Cependant, tant qu'il y a des pièces sur les pièges, les pièces qui leur sont rattachées ne pourront pas être déplacées.
- Les cases marquées d'un symbole de double croix (cases 15 et 25) sont bénéfiques (fig.06), il s'agit du hiéroglyphe *Nefer* qui signifie "bon". Le joueur qui y amène une pièce obtient le droit de rejouer.

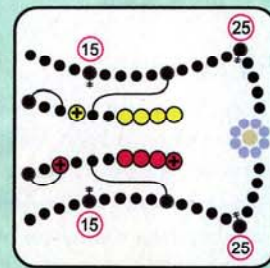


fig.06

- Lorsqu'un joueur réussit à occuper les deux symboles *Nefer*, il obtient le droit de **rejouer** et avec le résultat obtenu, il peut avancer **deux pièces**. Tant que le joueur maintient deux pièces sur ces cases, il peut avancer deux autres pièces lorsqu'il rejoue.

Par exemple dans la fig.07, le joueur rouge réussit à placer deux pièces sur les symboles *Nefer* (flèches bleues). Il rejoue et obtient 3. Il peut alors avancer deux pièces de 3 cases. Dans un autre exemple, si le joueur obtenait 1, il pourrait avancer une pièce 1 case et activer celle qui se trouve sur la première case.

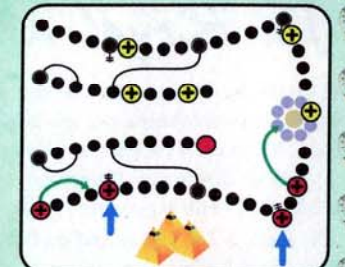


fig.07

Fin de la partie

- Le *Shen* doit être atteint avec un nombre exacte de points. Les huit trous qui l'entourent servent seulement à placer les pièces qui y parviennent (fig.08).
- Gagne celui qui place ses 5 pièces dans le *Shen* (4 autour du symbole et la dernière sur le symbole).

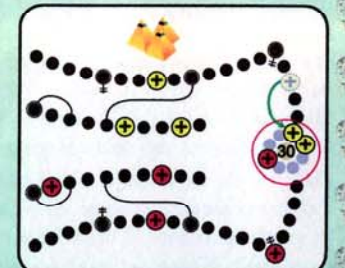


fig.08

Commentaires

- Shen* est un jeu de parcours, assez lent à première vue, mais qui laisse les fins de parties très animées. C'est un jeu de pure chance dans lequel il faut être attentif à certaines situations :
- Laisser suffisamment d'espace entre les pièces pour ne pas être forcé d'avancer une pièce qui se trouve prêt d'un piège.
 - Laisser des pièces dans les retours de pièges (cases 8 et 6).
 - Activer les pièces dans l'ordre pour bénéficier du droit de rejouer et avancer la pièce qui vient d'être activée.

Shen (*) : C'est le hiéroglyphe qui désigne le soleil et tout ce qui l'entoure, c'est à dire l'univers pour les égyptiens. C'est dans la forme allongée de ce symbole que les scribes écrivaient les noms des rois, garantissant la protection éternelle de leur règne. Cette forme particulière de présenter les hiéroglyphes s'appelle la cartouche.



Découvrez la planète des jeux sur le site www.ludensplanet.com