

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



YŌKAI NO MORI

妖怪の森
- La forêt des esprits -



Yōkai no Mori est un jeu pour deux joueurs créé par Madoka KITAO et illustré par NAÏADE.

Règles de la version classique 3x4

Cette version se joue sur le plateau de 12 cases (3x4 cases), avec les 8 grosses pièces en bois sur lesquelles on colle les grands autocollants représentant les personnages de la tête aux pieds – voir plus loin.

But du jeu

Être le premier à attraper le *koropokkuru* adverse, ou amener sans danger son *koropokkuru* sur la dernière rangée du plateau.

Présentation générale

Chaque joueur dispose de quatre types de *yōkai* – esprits de la forêt. Ils ont tous une face à points orange ; un seul peut se transformer et être retourné sur sa face à points bleus (le *kodama*) :



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



Le *kitsune* (renard).
1 autocollant recto



Le *tanuki* (sorte de raton-laveur).
1 autocollant recto



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

La position de départ des *yōkai* est telle qu'indiquée sur le dessin ci-contre. Ils sont tous positionnés en début de partie sur leur face à points orange. Un rappel est dessiné sur le bas du plateau.

En début de partie, chaque joueur dispose des mêmes *yōkai*. Les pièces de chaque camp sont reconnaissables à leur sens : celles qui vous appartiennent sont orientés vers vous.

Le premier joueur est désigné au hasard, puis chacun déplace un de ses *yōkai* d'une seule case, à tour de rôle (on ne peut pas passer son tour).

Déplacement, capture et parachutage des *yōkai*

À son tour, un joueur peut faire une seule des actions suivantes :

1. déplacer une pièce sur une case libre
2. déplacer une pièce sur une case occupée par l'adversaire : capture
3. parachuter une pièce capturée

1. Chaque *yōkai* a une capacité de mouvement qui lui est propre. Un *yōkai* se déplace d'une seule case dans une des directions indiquées par ses points de couleur.

La case destination peut être vide ou occupée par une pièce adverse.



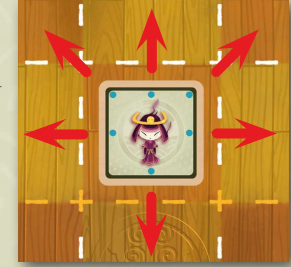
Le *kodama* ne peut avancer que d'une case en avant, sur sa face à points orange.

S'il se déplace dans la zone de promotion adverse (la dernière rangée du plateau, au delà de la ligne orange et de la rivière), il est promu : on le retourne sur sa face à points bleus pour en faire un *kodama samurai*. Ses déplacements se font dorénavant dans toutes les directions, sauf les diagonales arrières.

Exemple :



Sur sa face à points orange, le *kodama* ne peut se déplacer que d'une case devant lui.



Une fois promu *kodama samurai*, il peut se déplacer d'une case dans toutes les directions indiquées par les points bleus.

2. Capturer un *yōkai* adverse

Si un *yōkai* se déplace sur une case où se trouve un *yōkai* adverse, il le capture et le pose à côté de sa zone à l'extérieur du plateau, appelée réserve.

Attention : un *kodama samurai* capturé revient à son état initial (face à points orange) dans la réserve.

Note : un *kodama* peut être promu tout en effectuant une capture dans la zone de promotion.

3. Parachutage d'une pièce capturée

À son tour, au lieu de déplacer une pièce sur le plateau, le joueur peut prendre une pièce de sa réserve et la poser dans le sens de ses pièces sur n'importe quelle case libre du plateau : c'est le parachutage.

Attention : un *kodama* parachuté ne peut pas être promu *kodama samurai* tout de suite, même s'il est placé sur la zone de promotion adverse (la dernière rangée adverse, au delà de la ligne orange et de la rivière).

Rappel : un *kodama* ne peut être promu *kodama samurai* que lorsqu'il avance dans la zone adverse.

Note : il est possible de parachuter un *kodama* directement dans la zone de promotion adverse ; il ne peut alors plus se déplacer, ni être promu *kodama samurai*.

Gain de la partie

1. Si vous attrapez le *koropokkuru* adverse, vous gagnez.
2. Si vous amenez votre *koropokkuru* dans la zone de promotion adverse sans que celui-ci puisse être capturé le coup suivant par l'adversaire, vous gagnez.
3. Si les *yōkai* font des va-et-vient trois fois successivement, la partie se termine en match nul.

Soyez très attentifs car les renversements de situation sont très rapides et souvent fatals. Bonnes parties !

Historique

Yōkai no Mori 3x4 est basé sur le *Shogi*. Il a été créé en 2008 par Madoka KITAO, une joueuse professionnelle de *Shogi*. Il se joue sur un plateau de 3x4 cases avec 8 pions (au lieu de 9x9 cases et 40 pièces pour le *Shogi*). Au Japon, il porte le nom de « *Shogi des animaux* » et a connu un véritable succès, avec plus de 500 000 exemplaires vendus à ce jour.

Le *Shogi* est un jeu de plateau traditionnel japonais qui a plus de 1000 ans. Les jeux de ce type, où deux joueurs s'affrontent pour capturer le roi adverse, sont apparus en Inde. Après de longues années, ils se sont répandus dans le monde en s'adaptant aux régions et aux traditions. À la différence des autres types d'échecs, le *Shogi* permet aux joueurs de réutiliser les pièces prises à l'adversaire, réduisant ainsi le nombre de parties nulles et s'enrichissant d'un nombre infini de variations, pour aboutir à des mats dont la vitesse et l'agressivité font le charme du jeu.



© 2013 Ferti. All rights reserved.

Yōkai no Mori 3x4 est un jeu édité par FERTI - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac, France.

e-mail : ferti@orange.fr <http://www.ferti-games.com>

Dobutsu shogi どうぶつしょうぎ

Attrapez le lion de votre adversaire et remportez la partie !

Dobutsu shogi est un jeu simple et amusant, éducatif pour les enfants puisqu'il permet de développer des capacités. Il implique l'usage de la mémoire, la mise en place de stratégie, l'analyse du risque et la planification de ses actions. Le but du jeu est simple. Déplacez vos pièces de façon à ce qu'elles capturent le Lion adverse.

Le déplacement des pièces

Vous placez le plateau entre les joueurs et placez vos pièces dans la position initiale (cf. schéma ci-contre).

Chaque pièce peut se déplacer sur une case adjacente, dans la direction des points indiqués sur chaque pièce.

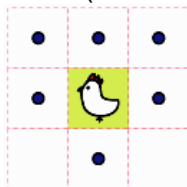
LION : Le roi des animaux, le Lion, est le plus fort de tous : c'est le chef de votre équipe. Il peut se déplacer d'une case dans toutes les directions.

ELEPHANT : L'Eléphant (Zou en japonais) peut se déplacer d'une case en diagonale.

GIRAFE : La Girafe (ou Kirin) peut se déplacer orthogonalement (avant, arrière, gauche, droite).

POUSSIN : Le Poussin (ou Hiyoko) peut seulement se déplacer d'une case en avant. Il peut quitter le plateau et revenir de l'autre côté (cf plus loin). Quand il atteint le territoire adverse (bleu ou vert), il se transforme en Coq.

COQ : Une fois transformé (sur l'autre côté du Poussin), le Coq (ou Niwatori) devient plus puissant que l'Eléphant ou la Girafe. Il peut aller dans toutes les directions SAUF reculer en diagonale.



Déroulement du jeu

Décidez au hasard du premier joueur.

Chaque joueur déplace une de ses pièces à son tour.

Quand vous déplacez une pièce vers une case contenant une pièce adverse, vous pouvez l'attraper. Retirez-la du plateau et prenez-la en main. Elle devient membre de votre équipe.

Vous ne pouvez pas déplacer votre pièce vers une case contenant une de vos pièces, ni déplacer votre lion vers une case qu'une pièce adverse pourrait rejoindre.

Au lieu de déplacer une de vos pièces, vous pouvez poser une des pièces que vous avez capturées sur une case vide du plateau.

Quand vous atteignez le territoire adverse (cases bleues ou vertes) avec votre Poussin, vous le transformez en Coq. Si vous posez un Poussin capturé directement sur le territoire adverse, il reste Poussin, vous devez le déplacer au moins une fois avant qu'il devienne un Coq. Quand vous capturez un Coq adverse, il redevient un Poussin dans votre main. Vous ne pouvez pas le placer en tant que Coq sur le plateau.

Quand la même situation arrive trois fois de suite (même plateau et pièces capturées), le jeu s'achève avec une égalité.

Pour gagner, capturez le Lion adverse ou déplacez votre Lion dans le territoire adverse. Vous ne pouvez pas déplacer votre Lion sur une case qu'une pièce adverse pourrait rejoindre, même si cette case fait partie du territoire adverse. Si vous ne pouvez déplacer aucune pièce et que vous n'avez aucune pièce capturée dans votre main, alors vous devez admettre que vous avez perdu la partie.

Le jeu a été créé par Madoka Kitao, joueuse professionnelle de Shogi, pour donner aux enfants les bases du Shogi, l'équivalent des Echecs japonais, qui sont difficiles à apprendre avec des règles rigides et de nombreuses pièces. Dobutsu signifie animal ou bête en japonais. Ici, Dobutsu shogi se joue sur un plateau de 3x4 cases avec seulement 4 pièces pour chaque joueur.

Auteur : Madoka Kitao

Illustrateur : Maiko Fujita

2009 © LPSA (The Ladies Professional Shogi-players' Association of Japan)

Libre traduction française par Benoît Christen