

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



YŌKAI NO MORI 妖怪の森

- La forêt des esprits -



Yōkai 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 *Yōkai no Mori*. Les deux nouveaux *yōkai* sont présentés plus loin.

Les règles sont les mêmes que pour la version classique 3x4 de *Yōkai 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 *yōkai* 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 *yōkai*.
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 *yōkai* est indiquée sur le dessin ci-contre. Un rappel est dessiné sur le bas du plateau.

Déplacement des yōkai

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.



Réserve du joueur 1



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.

Yōkai 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.

Yōkai 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