

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



Nombre de joueurs : 3 à 7.

Durée d'une partie : 5 à 30 minutes.

*Est-ce qu'un chien a la nature de Bouddha ?
C'est la question la plus importante de toutes.
Que vous répondiez oui ou non
Vous perdrez votre propre nature de Bouddha.*

Zendo est un jeu de logique inductive dans lequel le Maître crée une règle et les Disciples essaient de la découvrir en construisant et en étudiant des arrangements de pyramides Icehouse. Le premier Disciple énonçant la règle correctement gagne la partie.

Looney Labs a publié une version commerciale de Zendo, mais elle est actuellement épuisée. Vous pouvez encore acquérir des pyramides Icehouse chez Looney Labs, sous la forme d'ensembles Treehouse.

Équipement

- Plusieurs ensembles Treehouse identiques (plus vous en avez, mieux cela vaut ; quatre est un bon minimum).
- Une bonne quantité de pierres noires et de pierres blanches.
- Une bonne quantité de pierres d'une troisième couleur.

Préparation

Choisissez le Maître. Les autres joueurs sont les Disciples. Donnez à chaque Disciple une pierre noire et une pierre blanche, qui serviront de « pierres de réponse ». Les pierres noires et blanches restantes sont des « marqueurs », et les pierres de la troisième couleur sont des « pierres de proposition ». Placez tous les marqueurs et toutes les pierres de proposition devant le Maître, et toutes les pyramides dans une réserve à portée de tous les Disciples.

Le Maître doit choisir une règle, créer deux koans initiaux et désigner le Disciple qui jouera en premier.

Koans

Au cours de la partie, les joueurs vont créer différents arrangements d'une ou plusieurs pyramides sur la table. Chacun de ces arrangements est nommé « koan » (prononcer ko-ane). Les koans peuvent être disposés de n'importe quelle façon, du moment qu'ils ne touchent ni d'autres objets, ni d'autres koans.

Choix d'une règle

Lorsque vous êtes le Maître, votre première tâche est d'imaginer une règle secrète qui sera utilisée pendant cette partie de Zendo. Pour vos premières parties, vous pouvez souhaiter utiliser les règles dont la liste figure dans le chapitre [Règles pour les débutants](#). Ces règles conviennent bien à des nouveaux joueurs. Consultez le chapitre [Terminologie](#) pour tout terme de cette page dont le sens n'est pas clair. Une fois que les joueurs ont acquis une certaine expérience, vous pouvez inventer vos propres règles.

Selon votre règle, certains koans auront « la nature de Bouddha », et d'autres non. Pour les Disciples, le but du jeu est d'essayer de découvrir la règle secrète. En tant que Maître, votre tâche est de faciliter la leur ; vous n'êtes pas vraiment un joueur, et vous n'êtes en concurrence avec aucun des joueurs.

Exemples

- **Une règle simple** : Un koan à la nature de Bouddha si et seulement s'il contient une ou plusieurs pyramides vertes.
- **Une règle très difficile** : Un koan a la nature de Bouddha si et seulement s'il contient un nombre impair de pyramides pointant d'autres pyramides.

- **Une règle « négative »** : Un koan *n'a pas* la nature de Bouddha s'il contient exactement trois pyramides qui touchent la table ; autrement il a la nature de Bouddha.

Koans initiaux

En tant que Maître, commencez la partie en construisant deux koans au milieu de la surface de jeu. L'un doit avoir la nature de Bouddha selon votre règle ; posez une pierre blanche à son côté. L'autre ne doit pas avoir la nature de Bouddha ; posez une pierre noire à son côté. Tout au long de la partie, vous marquerez les koans de cette manière. Les koans initiaux n'ont pas besoin d'être compliqués, même avec des joueurs expérimentés.

Déroulement du tour d'un Disciple

Construire un koan

- Créez un nouveau koan à l'aide d'une ou plusieurs pyramides de la réserve.

Annoncer « Maître » ou « assemblée »

- **Maître** : Le Maître marque immédiatement le nouveau koan d'une pierre noire ou blanche.
- **Assemblée** : Tous les Disciples doivent deviner si le nouveau koan a la nature de Bouddha ou non. Chacun ramasse ses propres pierres de réponse et en dissimule une (noire ou blanche) dans l'un de ses poings. Les joueurs placent ce poing au-dessus de la surface de jeu et attendent que tous les Disciples aient fait de même. Lorsque tout le monde est prêt, chacun révèle son choix. Le Maître marque ensuite le koan et récompense d'une pierre de proposition chaque Disciple ayant donné la bonne réponse.

Proposer une règle (optionnel)

- **Faire une proposition** : Si vous disposez d'une ou plusieurs pierres de proposition, vous pouvez choisir d'en utiliser autant que vous le souhaitez pour essayer de trouver la règle du Maître. Donnez une pierre de proposition au Maître, puis annoncez aussi clairement que possible votre proposition.
- **Clarifier la proposition** : Si le Maître ne comprend pas bien votre proposition, ou si celle-ci est ambiguë, il doit poser des questions jusqu'à ce qu'une proposition précise ait été formulée. Votre proposition n'est pas considérée officielle tant que le Maître et vous-même n'en avez pas convenu. À tout moment avant d'atteindre un consensus, vous pouvez retirer votre pierre ou modifier votre proposition. S'il existe un koan sur la table qui infirme votre proposition, le Maître doit le désigner et vous pouvez récupérer votre pierre ou modifier votre proposition. Il est de la responsabilité du Maître de s'assurer qu'une proposition est claire et qu'aucun koan existant ne l'infirmes ; il est recommandé que tous les Disciples prennent part à cette phase.
- **Le Maître infirme une proposition** : Une fois que le Maître et vous-même vous êtes mis d'accord sur une proposition officielle, le Maître l'infirmes, si possible. Il construit pour cela un koan qui a la nature de Bouddha, mais qui ne l'a pas selon votre proposition, ou un koan qui n'a pas la nature de Bouddha, mais qui l'a selon votre proposition.
- **Répéter** : Une fois le contre-exemple du Maître construit et marqué comme il convient, vous pouvez utiliser une autre pierre de proposition, s'il vous en reste, pour tenter à nouveau votre chance. Vous pouvez utiliser autant de pierres de proposition que vous le souhaitez lors de cette phase de votre tour. Une fois votre tour achevé, celui du Disciple assis à votre gauche commence.

Fin de la partie

Si le Maître ne peut pas infirmer votre proposition officielle, vous avez atteint l'illumination. Vous avez découvert la règle secrète du maître et remporté la partie.

Détails et clarifications

Choix du Maître

Aucune règle officielle n'existe pour le choix du Maître. Si une personne a plusieurs nouvelles règles à essayer, elle peut tout à fait jouer le rôle du Maître toute la soirée. Si tout le monde a de nouvelles règles, chacun peut être Maître à tour de rôle, ou le vainqueur de chaque partie peut devenir le Maître pour la suivante. Si un joueur a de l'expérience et que les autres sont débutants, il convient que ce joueur soit Maître, au moins pour les premières parties.

Création de règles

Lorsque vous êtes le Maître, vous pouvez utiliser toute règle issue de votre imagination, mais vous devez toujours essayer de choisir une règle dont le niveau de difficulté correspond au groupe de joueurs. Si vous avez un doute, utilisez une règle plutôt plus simple. Les Maîtres débutants sous-estiment généralement la difficulté de la plupart des règles, et les joueurs n'apprécient pas une partie lorsque la règle est trop compliquée. De nombreuses règles semblant intéressantes au premier abord peuvent tourner en une partie frustrante.

Il existe des limitations officielles, résultant toutes de la propriété relationnelle des koans : un koan ne peut pas faire référence à ce qui ne le constitue pas, dans l'espace ou dans le temps. Il en découle plusieurs choses.

- **Aucune référence extérieure** : Vous ne pouvez pas choisir une règle spécifiant qu'une pyramide pointe ou non vers l'un des joueurs, car les joueurs existent en dehors des koans. Vous ne pouvez pas choisir une règle spécifiant qu'une pyramide pointe ou non dans une direction absolue (par exemple, vers un coin de la pièce), car les directions absolues existent aussi en dehors des koans. Voici une bonne règle générale : la rotation d'un koan, ou même son déplacement dans une autre pièce, ne doit pas en modifier sa nature.
- **Aucune référence aux autres koans** : Vous ne devez pas créer de règle dans laquelle la nature d'un koan dépend du contenu des autres koans sur la table. Par exemple, la règle « un koan a la nature de Bouddha s'il contient le même nombre de pyramides que tout autre koan sur la table » est illégale, car les koans ne peuvent pas se faire référence entre eux de cette manière. Représentez-vous chaque koan comme un microcosme, un petit univers isolé ne pouvant faire référence à rien d'autre qu'à lui-même.
- **Aucune référence au temps** : Les koans sont isolés aussi bien dans le temps que dans l'espace. Vous ne pouvez pas créer de règle faisant référence à des pyramides qui appartenaient à un koan dans le passé, car la nature passée d'un koan existe en dehors de ce koan dans le temps. Vous ne pouvez pas créer de règle faisant référence à l'ordre dans lequel les pyramides ont été ajoutées à un koan. Voici une autre bonne règle générale : en tant que Maître, vous devez pouvoir quitter la pièce pendant qu'un Disciple construit un koan, et le marquer correctement en revenant. Remarquez que toutes les pyramides d'une taille et d'une couleur données sont considérées comme étant identiques et interchangeables.
- **Référence à la table** : La surface de jeu elle-même fait partie du koan ; il est par exemple légal de créer une règle spécifiant qu'une pyramide touche ou non la table. Cependant, vous ne pouvez pas créer de règle faisant référence à un motif de la surface de jeu, ni aux bords de la surface. Considérez la surface de jeu comme étant un plan sans relief ni motif, qui s'étend à l'infini dans toutes les directions, « dont le centre est partout et la circonférence nulle part », comme dirait le philosophe.
- **Aucune référence aux pierres** : Les marqueurs noirs et blancs n'appartiennent pas aux koans, vous ne pouvez donc pas les utiliser dans vos règles.

Construction des koans

Lorsque vous construisez un koan, vous pouvez disposer ses pyramides de n'importe quelle manière,

pourvu qu'elles ne touchent pas les pyramides d'un autre koan ou tout objet étranger, y compris les marqueurs. Il est légal d'appuyer les pyramides les unes sur les autres ou de les empiler en équilibre précaire. Le Maître peut déplacer tout koan existant afin de faciliter sa distinction avec un autre ou de libérer de l'espace pour un nouveau koan. Le Maître doit rendre le koan déplacé aussi semblable que possible à ce qu'il était. Le Maître peut interdire la construction d'un koan si l'espace manque.

Démontage d'anciens koans

Si, lors de la construction d'un nouveau koan, les pyramides que vous souhaitez utiliser ne sont pas disponibles, dites à tout le monde les pyramides dont vous avez besoin. Le Maître doit décider le ou les koans à démonter, le cas échéant, en tenant autant que possible compte de l'avis des Disciples. Si tous les Disciples sont d'accord pour le démontage d'un koan donné, le Maître doit toujours suivre leur avis. Si, lors de la construction d'un contre-exemple, le Maître souhaite utiliser des pyramides non disponibles, il doit annoncer à tout le monde les pyramides dont il a besoin. Il décide ensuite du ou des koans à démonter, en tenant autant que possible compte de l'avis des Disciples.

Marquage des koans difficiles

La règle du Maître doit offrir une réponse à tout koan qu'un Disciple pourrait éventuellement construire. Parfois, le Maître peut avoir du mal à déterminer comment un koan doit être marqué, du fait d'une certaine ambiguïté physique, telle que « cette pyramide rouge pointe-t-elle vers la pyramide bleue ou non ? » Dans de tels cas, le Maître doit prendre une décision en silence et marquer le koan comme il convient. Le Maître ne doit pas indiquer qu'il a hésité.

Questions au sujet des koans

Les joueurs peuvent à tout moment poser des questions de clarification à propos des caractéristiques physiques des koans existants, telles que « Maître, cette petite pyramide verte pointe-t-elle vers la pyramide moyenne rouge ? » ou « Maître, quelles pyramides touchent cette pyramide jaune ? » Chacun est libre de poser ces questions à tout moment. Le Maître doit toujours y répondre, même si elles n'ont aucun rapport avec la règle. Les Disciples peuvent même poser des questions à propos d'un koan qu'ils sont en train de construire, comme « Maître, ce nouveau koan est-il identique à cet ancien, sauf que la pyramide rouge est maintenant bleue ? » En cas d'incertitude, c'est toujours la décision du Maître qui fait foi.

Propositions et koans démontés

Si aucun des koans sur la table ne peut infirmer une proposition, mais si un koan qui existait mais a été démonté permettrait d'infirmer la proposition, celle-ci tient toujours et la pierre de proposition est perdue. Seuls les koans actuellement en jeu sont utilisés pour déterminer si une proposition est valide. Le Maître peut reconstruire le koan démonté comme contre-exemple, ou construire un koan original.

Katsu

En tant que Disciple, vous n'avez jamais la permission de toucher un marqueur, ou un koan marqué. Si vous renversez ou déplacez accidentellement les pyramides d'un koan, quelqu'un doit annoncer « katsu ! » pour indiquer que le jeu a été perturbé. Le Maître doit alors rétablir la configuration de la table. Un katsu n'entraîne pas de pénalité.

Erreurs du Maître

Il arrive parfois qu'un Maître commette une erreur qui déséquilibre la partie pour les Disciples. Si une telle erreur est découverte, tout joueur peut demander l'arrêt immédiat de la partie. Si tous les joueurs sont d'accord pour poursuivre la partie, le Maître doit corriger l'erreur de la façon appropriée.

- **Koan mal marqué** : Le Maître peut marquer un koan de manière incorrecte et ne pas corriger son erreur avant que le jeu ne se poursuive. Dans ce cas, le Maître doit corriger cette erreur dès qu'elle

est remarquée.

- **Proposition mal comprise** : Le Maître peut ne pas bien comprendre la proposition d'un Disciple et construire un koan qui ne l'infirmes pas. Dans ce cas, le nouveau koan doit rester sur la table et le Maître doit construire un nouveau koan après levée de l'ambiguïté. En tant que Maître, vous devez comprendre la proposition d'un Disciple suffisamment bien pour pouvoir l'utiliser comme règle secrète lors d'une autre partie de Zendo.
- **Koan infirmant une proposition sur la table** : Le Maître peut ne pas remarquer qu'un des koans sur la table infirme la proposition d'un Disciple et créer un autre koan pour l'infirmes. Dans ce cas, la proposition est maintenue, ainsi que le nouveau koan, et le Disciple ne récupère pas sa pierre de proposition. Il est recommandé que tous les Disciples aident le Maître à confirmer que la proposition d'un Disciple est conforme à tous les koans sur la table.

Terminologie

Les termes et définitions suivants peuvent simplifier la conceptualisation et la discussion des règles secrètes de Zendo pour les Maîtres et les Disciples. Ces définitions sont de simples conventions et ne font pas partie des règles officielles de Zendo.

Couleur—Les couleurs de base de Zendo sont le rouge, le jaune, le vert et le bleu, mais d'autres couleurs de pyramides peuvent s'ajouter à celles-ci ou les remplacer. Un koan « contient une couleur » s'il contient une ou plusieurs pyramides de cette couleur. Une règle se rapportera parfois au « nombre de couleurs » que contient un koan, ou un sous-ensemble de ses pyramides.

Taille—Il existe trois tailles de pyramides : petite, moyenne et grande. Un koan « contient une taille » s'il contient une ou plusieurs pyramides de cette taille. Une règle se rapportera parfois au « nombre de tailles » que contient un koan, ou un sous-ensemble de ses pyramides. À la différence de la couleur, des relations de comparaison spécifiques existent entre les tailles, telles que « plus grande que », « plus petite que », « la plus grande », « la plus petite ». Un koan contient toujours une « plus grande taille » et toutes les pyramides de cette taille sont dénommées « les plus grandes pyramides du koan » ; de même, un koan contient toujours une « plus petite taille » et toutes les pyramides de cette taille sont dénommées « les plus petites pyramides du koan ». Si un koan contient exactement une taille, ses pyramides sont à la fois les plus grandes et les plus petites du koan.

Nombre d'encoches—Chaque pyramide est marquée d'« encoches » indiquant sa taille : une encoche pour les petites pyramides, deux pour les moyennes et trois pour les grandes. Ce nombre représente la « valeur » ou le « nombre d'encoches ». Un groupe de pyramides contient un nombre d'encoches égal à la valeur de toutes ses pyramides additionnées. Une règle peut concerner le nombre d'encoches d'un koan entier ou de tout sous-ensemble de pyramides d'un koan. Par exemple, une règle peut se rapporter au nombre d'encoches de toutes les pyramides rouges d'un koan, ou même du nombre d'encoches de toutes les pyramides rouges qui touchent la table et pointent vers des pyramides bleues. Remarquez que le nombre d'encoches rouges d'un koan ne contenant aucune pyramide rouge est nul. Si vous utilisez les concepts de « pair » et « impair », n'oubliez pas que zéro est un nombre pair !

Orientation (dressée/couchée/bizarre)—Chaque pyramide d'un koan est orientée de l'une des trois manières suivantes : « dressée », « couchée » ou « bizarre ». Une pyramide est dressée lorsque sa pointe est orientée vers le haut, avec sa base parallèle à la table, au contact avec celle-ci ou au-dessus. Une pyramide est couchée lorsque sa face triangulaire inférieure est parallèle à la table, au contact avec celle-ci ou au-dessus. Une pyramide qui n'est ni couchée, ni dressée est dite « bizarre ». Remarquez que ces trois orientations sont mutuellement exclusives ; une pyramide ne peut pas être en même temps couchée et bizarre. Remarquez aussi que l'orientation d'une pyramide ne dépend pas du fait qu'elle touche ou non la surface de jeu ; une pyramide couchée emboîtée dans une autre pyramide ou sur la pointe de pyramides dressées reste « couchée ». Enfin, remarquez qu'un groupe de pyramides a la même orientation tant qu'elles sont toutes dressées, couchées ou bizarres, même si elles ne pointent pas toutes dans la même direction.

Sur la surface de jeu et au-dessus de la surface de jeu—Une pyramide est « sur la surface de jeu » si elle est en contact avec la surface de jeu ; sinon, elle est « au-dessus de la surface de jeu ». Remarquez que cet attribut est complètement indépendant de l'orientation d'une pyramide.

Direction—Le sens de ce terme est légèrement différent de celui de l'orientation ; elle concerne la direction vers laquelle les pyramides pointent relativement les unes aux autres. Bien que les directions absolues ne puissent pas être utilisées, plusieurs pyramides peuvent pointer dans la « même direction », ou dans « différentes directions » ou même dans des « directions opposées ».

Pointer—Chaque pyramide présente une « ligne de pointage » partant de sa pointe. Cette ligne de pointage traverse toute autre pyramide ; cependant, si la ligne touche la table, elle est déviée et suit la surface de la table. Une pyramide « pointe » vers toutes les pyramides que sa ligne de pointage touche. Une pyramide peut être désignée comme « la première pyramide pointée » ou « la deuxième pyramide pointée », etc. Une pyramide peut « pointer à travers » une ou plusieurs pyramides vers une autre pyramide.

Toucher—Si deux pyramides sont en contact physique, de quelque manière que ce soit, elles se touchent. À la différence d'une pyramide qui en pointe une autre, si une pyramide en touche une autre, celle-ci aussi la

touche.

Tour/Empilement—Une tour ou un empilement désigne tout groupe d'une ou plusieurs pyramides en contact, dont la pointe de chaque pyramide est en contact total avec la partie intérieure de la pointe de celle située au-dessus d'elle. Une tour peut être dressée, couchée ou bizarre. Les pyramides sont toujours dites « au-dessus » des autres pyramides d'une tour, même si la tour est couchée. Les pyramides d'une tour ne forment pas de sous-tours—une tour de trois pyramides ne contient pas deux tours de deux pyramides. Les pyramides seules sont également considérées comme des tours. Chaque pyramide d'un koan appartient donc à une et une seule tour.

Hauteur—Le point le plus haut d'une pyramide détermine la position verticale de cette pyramide dans le koan. Une pyramide peut être au-dessus ou au-dessous de toute autre pyramide du koan, ou à la même hauteur. Il existe toujours au moins une pyramide la plus haute et une pyramide la plus basse dans un koan. Il est possible que des pyramides soient en même temps les plus hautes et les plus basses d'un koan.

Exactement/Au moins—Évitez d'utiliser des énoncés peu clairs tels que « contient une pyramide rouge » ou « contient deux pyramides dressées », car cela n'indique pas si ce nombre doit être *exact* ou est un *minimum*. Utilisez toujours des énoncés précis tels que « contient exactement une pyramide rouge » ou « contient au moins deux pyramides dressées ».

Majorité/Prépondérance—Lorsqu'il y a plus de pyramides rouges que de toute autre couleur dans un koan, celui-ci contient une « prépondérance » de pyramides rouges. Lorsqu'il y a plus de pyramides rouges que de toutes les autres couleurs réunies dans un koan, celui-ci contient une « majorité » de pyramides rouges. « Majorité » est couramment utilisé à la place de « prépondérance ». Si les joueurs utilisent l'un de ces termes lorsque vous êtes le Maître, demandez une clarification.

Comment utiliser ces définitions

Cette liste a deux objectifs : fournir aux joueurs un moyen de *conceptualiser* les règles, et fournir un *langage commun* pour faciliter la communication entre les Maîtres et les Disciples. Pour les Disciples, formuler et communiquer une proposition est l'un des aspects les plus difficiles du jeu. Pour le Maître, comprendre et vérifier cette proposition est tout aussi difficile. Une terminologie établie simplifie ce processus pour les deux parties.

Certains Maîtres craignent que l'adoption de cette terminologie de base restreigne leurs possibilités lors de la création de nouvelles règles, mais il est important de comprendre que ces définitions ne sont absolument pas restrictives. Si vous souhaitez créer une règle dans laquelle les pyramides dressées ne pointent pas vers les pyramides situées au-dessus d'elles, il est inutile de redéfinir « pointer ». Indiquez simplement dans votre règle que seules les pyramides non dressées comptent en ce qui concerne le pointage. Si vous souhaitez créer une règle dans laquelle les pyramides ne peuvent pas « pointer à travers » les autres pyramides, indiquez juste dans votre règle que seule la première pyramide pointée compte. Si vous souhaitez utiliser un concept entièrement nouveau qui n'apparaît pas dans cette liste, ne vous gênez pas. Par exemple, vous pouvez tout à fait créer une règle qui inclut le concept de « pointage par un coin de la base d'une pyramide », bien que ce pointage ne soit pas défini du tout ici. Les définitions fournies ici ne concernent que les concepts les plus courants, qui sont utilisés dans de nombreuses règles.

Comme ces définitions de base ne sont que des conventions, et comme des concepts tels que le « pointage par un coin de la base d'une pyramide » n'ont pas de définition de base, en tant que Maître, vous devez toujours vous assurer de bien comprendre les termes employés par un Disciple. Lorsqu'un Disciple propose une règle, vous devez interpréter sa proposition suivant la terminologie du *Disciple*, et non selon la vôtre. Ainsi, à moins que vous ne sachiez déjà que vous partagez le langage du Disciple, vous devez toujours lui demander de clarifier ses termes, même des termes de base tels que le « pointage ». Les Disciples sont également libres de vous poser des questions à propos de votre terminologie ; vous n'êtes pas obligé de répondre, mais vous pouvez convenir d'une terminologie qui facilite la communication.

La structure d'une règle

Les deux manières les plus simples d'énoncer une règle sont :

- Un koan a la nature de Bouddha si (et seulement si) X.

- Un koan *n'a pas* la nature de Bouddha si (et seulement si) X.

Par convention, l'expression « et seulement si » est généralement omise. Si une règle annonce clairement que certains koans ont la nature de Bouddha, vous pouvez supposer que le reste des koans ne l'a pas ; si une règle annonce que certains koans n'ont pas la nature de Bouddha, vous pouvez supposer que le reste des koans l'a.

Cas problématiques

Même si tous les joueurs se sont mis d'accord sur des définitions et une terminologie de base, des problèmes peuvent survenir. Considérez les cas suivants :

- « Un koan a la nature de Bouddha si toutes ses pyramides rouges sont dressées. » Qu'en est-il des koans sans pyramide rouge ?
- « Un koan a la nature de Bouddha si toutes ses pyramides pointent dans la même direction. » Qu'en est-il des koans à une pyramide ?
- « Un koan a la nature de Bouddha si sa plus grande pyramide est verte. » Qu'en est-il d'un koan contenant plusieurs plus grandes pyramides ?

Il existe trois manières de traiter ces cas litigieux. J'appelle la première la méthode du « langage naturel ». Selon cette méthode, ces énoncés *impliquent* tous que le référent doit exister pour que le koan suive la règle. Par exemple, la règle « un koan a la nature de Bouddha si toutes ses pyramides rouges sont dressées » implique qu'il doit y avoir au moins une pyramide rouge ; un koan sans pyramide rouge serait donc marqué en noir. La règle « un koan a la nature de Bouddha si toutes ses pyramides pointent dans la même direction » implique qu'il doit y avoir au moins deux pyramides ; un koan ne contenant qu'une pyramide serait donc marqué en noir. La règle « un koan a la nature de Bouddha si sa plus grande pyramide est verte » implique qu'il doit y avoir exactement une plus grande pyramide ; un koan contenant deux plus grandes pyramides serait donc marqué en noir.

J'appelle la deuxième la méthode de la « logique occidentale ». Selon cette méthode, ces règles doivent être traduites en équivalents logiques sans ambiguïté. Par exemple, la règle « un koan a la nature de Bouddha si toutes ses pyramides rouges sont dressées » peut être traduit en une règle « un koan n'a pas la nature de Bouddha s'il contient une pyramide rouge non dressée » ; un koan sans pyramide rouge serait donc marqué en blanc. La règle « un koan a la nature de Bouddha si toutes ses pyramides pointent dans la même direction » peut être traduit en « un koan *n'a pas* la nature de Bouddha s'il contient deux pyramides pointant dans des directions différentes » ; un koan ne contenant qu'une pyramide serait donc marqué en blanc. La règle « un koan a la nature de Bouddha si sa plus grande pyramide est verte » peut être traduit en « un koan n'a pas la nature de Bouddha s'il contient une pyramide telle qu'il n'existe pas de pyramide plus grande dans le koan, qu'elle soit la seule plus grande pyramide et qu'elle soit verte » ; un koan contenant deux plus grandes pyramides serait donc marqué en noir (ce qui correspond au résultat obtenu par la méthode du langage naturel).

J'appelle la troisième la méthode du « mu ». Elle utilise le concept Zen du « mu », qui signifie quelque chose comme « retirer la question ». Selon cette méthode, si vous désignez un koan ne contenant pas de pyramide rouge et que vous demandez « toutes ces pyramides rouges sont-elles dressées ? », la réponse est « mu », retirez la question ! En d'autres termes, une hypothèse est invalide dans cette situation. La méthode du « mu » préconise, plutôt que de traduire des expressions telles que « toutes les pyramides rouges » ou « la pyramide la plus grande » en termes de « langage naturel » ou en termes de « logique occidentale », d'énoncer simplement votre règle selon la forme claire « traduite » dès le départ. Si ce que vous pensez est « un koan a la nature de Bouddha s'il contient une ou plusieurs pyramides rouges et si elles sont toutes dressées », alors annoncez-le comme cela ! Si ce que vous pensez est « un koan a la nature de Bouddha s'il ne contient aucune pyramide rouge, ou s'il contient des pyramides rouges qui sont toutes dressées », c'est ce que vous devez annoncer. C'est la méthode que je recommande ; essayez d'être le plus explicite possible à tout moment. Lorsque d'autres joueurs utilisent des expressions telles que « toutes les pyramides rouges » ou « la plus grande pyramide », n'hésitez pas à demander un éclaircissement.

Enseigner la terminologie

Lorsque vous enseignez Zendo à de nouveaux joueurs, ne commencez pas par leur présenter les informations de ce chapitre. Cela ne ferait que les embrouiller et les noyer dans la masse d'informations. Commencez juste à jouer, en choisissant des règles n'utilisant que des caractéristiques simples, telles que la couleur et la taille. Après quelques parties, vous pouvez introduire certains des termes de base figurant ci-dessus, car les joueurs seront alors prêts à les digérer. En fait, après quelques parties, les nouveaux joueurs poseront des questions au sujet du « pointage » et des « empilements » sans que vous n'en ayez fait mention. Le meilleur moment pour discuter de la terminologie est lorsque cela arrive naturellement dans le cours du jeu.

Règles pour les débutants

Les règles suivantes conviennent à des nouveaux Disciples.

Un koan à la nature de Bouddha si et seulement si...

- toutes ses pyramides sont de la même couleur.
- toutes ses pyramides sont de la même taille.
- toutes ses pyramides sont couchées.
- il contient au moins une pyramide rouge.
- il contient au moins une petite pyramide.
- il contient au moins une pyramide de chacune des quatre couleurs.
- il ne contient aucune pyramide verte.
- il ne contient aucune grande pyramide.
- il contient au moins une pyramide moyenne jaune.
- il contient exactement deux pyramides.
- il contient deux pyramides dressées ou plus.
- il contient une pyramide pointant vers une autre.
- il contient une pyramide qui n'est pas sur la surface de jeu.
- il contient au moins une pyramide verte et au moins une pyramide bleue.
- il contient au moins deux pyramides qui se touchent.