

YŌKAI NO MORI

- 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 orientées 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.

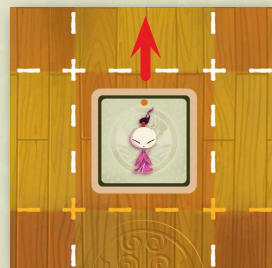
La case destination peut être vide ou occupée par une pièce adverse.



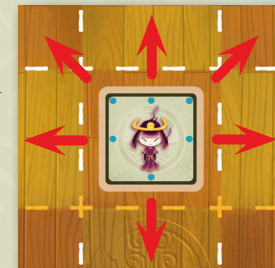
Le *kodama* ne peut avancer que d'une case en avant, sur sa face à points orange.

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

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.



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