



S
H
E
N
D
A
O

Guide
du
Joueur



La Voie de l'Esprit

©2002 - La Mèche Rebelle EDITIONS

Règles de jeu :

Les éléments du jeu :

Les pavés : 30 clairs, 30 foncés

Les portes : 36 bâtonnets rouges

Les cartes : 2 lots identiques de 6 cartes.

Le plateau : il y a 4 portes au centre du plateau qui sont toujours fermées. Elles apparaissent en rouge.

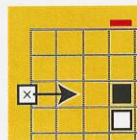
Au début du jeu, distribuez par joueur 30 pavés identiques et 6 cartes différentes.

Le but du jeu :

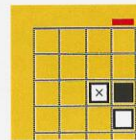
connecter le plus grand nombre de ses pavés.

les actions du jeu :

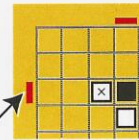
- entrez un pavé par une porte ouverte,
- glissez-le sur sa ligne ou sur sa diagonale jusqu'à rencontrer un pavé ou une porte fermée. S'il ne rencontre ni porte fermée, ni pavé, il ressort du plateau.
- à l'aide d'un bâtonnet, fermez la porte par laquelle est entré le pavé.



a)



b)



c)

Les cartes du jeu :

Si vous choisissez de jouer une carte, appliquez l'ordre suivant :

- désignez la carte que vous avez choisie de jouer,
- lisez l'effet de la carte et appliquez-le en jouant un pavé,
- fermez la porte par laquelle le pavé est entré.

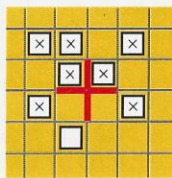
Une fois utilisée, le joueur retourne la carte qu'il vient de jouer et ne pourra plus s'en servir.

Le gain de la partie :

Quand aucun des joueurs ne peut plus jouer, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus grand nombre de pavés connectés au sein du même groupe, gagne la partie. Si un joueur a formé plusieurs groupes de pavés connectés, seul le plus grand est retenu. En cas d'égalité, le joueur qui a débuté la partie, perd.

La connexion des pavés :

Deux pavés sont connectés s'ils sont sur des cases contiguës. La connexion se fait par les cotés. Seuls les pavés placés sur les cases centrales peuvent être connectés par les angles.



□ pavé non connecté ⊗ pavé connecté

Les conseils :

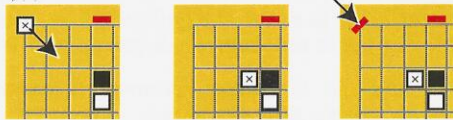
Essayer de former un groupe de pavés compact. Il faut éviter de former un groupe qui peut être séparé en deux par l'action d'une carte adverse.

Une partie se gagne grâce aux cartes. Il faut savoir les utiliser suffisamment tôt car au fur et à mesure du jeu, les portes se ferment et réduisent donc les possibilités d'utiliser les cartes de façon optimale. Mais il faut aussi essayer d'en garder plus que l'adversaire pour les jouer en dernier.

Une carte bien jouée permet à la fois d'augmenter son nombre de pavés connectés et de diminuer celui de l'adversaire.

Les quatre cases centrales de part leurs possibilités de connexion en diagonale sont très importantes.

Enfin, pensez à utiliser les quatre portes diagonales.

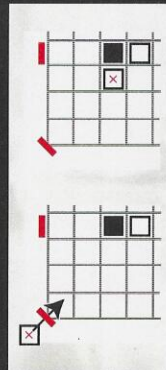


La carte "Brigand" :

Ci'En Huang est le Dieu des Murailles et des Fossés. Son disciple opportuniste, le Brigand, se faufile partout et aucune porte ne lui résiste. Il porte la clé universelle et vous fait profiter de son savoir.

C'est la seule carte de ce type. Elle est précieuse et permet des coups surprenants.

Mais attention, cela signifie qu'une porte fermée n'est pas aussi close que l'on veut bien le penser...



EFFET :

Votre pavé peut passer à travers une porte fermée. Il s'arrête contre le premier pavé rencontré sur sa ligne ou sur sa diagonale. La porte reste fermée.

La carte "Loung" :

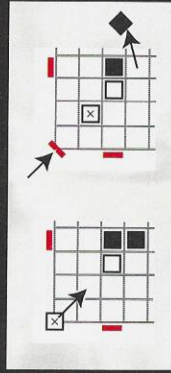
Puissance protectrice, le Dragon "Loung" représente l'Empereur et est en Chine un symbole des dynasties impériales. Il est souvent associé à l'Est et à la pluie printanière.

Le Dragon vous protège en éliminant un pavé de votre adversaire. Vous pourrez même scinder en deux un de ses groupes de pavés connectés. Montrez-vous judicieux pour faire de cette carte l'une des plus puissantes de votre jeu...



EFFET :

Votre pavé s'arrête contre le premier pavé rencontré. Il détruit n'importe quel pavé situé sur la ligne ou sur la diagonale par laquelle il est entré. Restez à votre place, puis, fermez la porte.

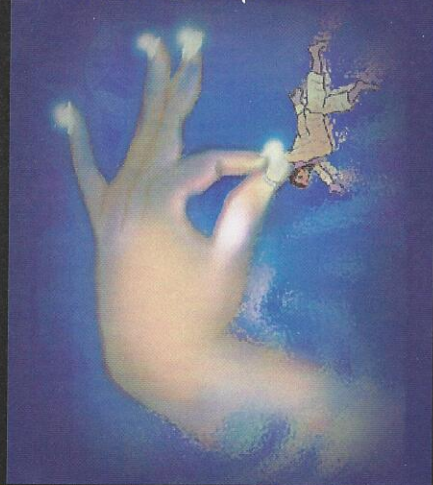


La carte "Main de Nugua" :

Déesse créatrice de l'Humanité, Nugua avait le buste d'une femme d'une grande beauté et le corps d'un serpent.

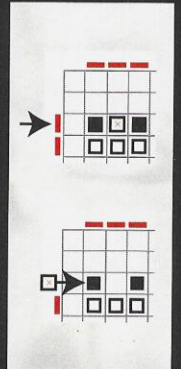
La Main de Nugua préside à votre destinée en vous donnant le pouvoir d'arrêter votre pavé où vous le souhaitez.

Cette carte vous permet de consolider un groupe de pavés, de connecter des groupes ou d'empêcher que votre adversaire ne puisse se connecter.



EFFET :

Votre pavé se place sur n'importe quelle case libre de la ligne ou de la diagonale par laquelle il est entré. Puis, fermez la porte.





EFFET :

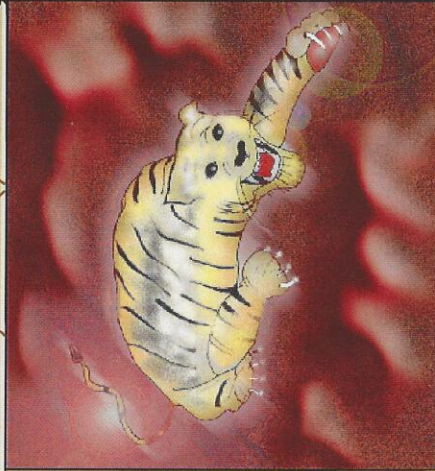
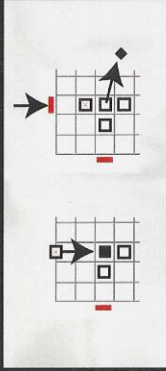
Le pavé qui arrête votre pavé est enlevé au jeu. Transformez-le en l'un des vôtres. Puis, fermez la porte.

La carte "Prêtresse de Sichuan" :

Sichuan, Pays Céleste, recèle de possibilités infinies. Sa prêtresse vous guidera en ces lieux pour vous faire partager sa magie.

Carte de transformation et de gain, elle vous permet de ravir un pavé à votre adversaire et d'augmenter votre présence sur le plateau.

C'est une carte aux effets redoutables pour sa défense lorsque l'on en est victime ...



EFFET :

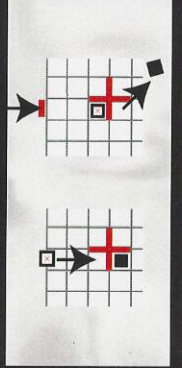
Votre pavé détruit le pavé contre lequel il s'arrête même si c'est l'un des vôtres et même s'il y a une porte entre les pavés. Restez à votre place, puis, fermez la porte.

La carte "Tigre Blanc" :

Roi des animaux terrestres en Chine, le Tigre Blanc est associé à l'Automne et aux tempêtes destructrices. Il correspond à l'Ouest, au froid et au métal.

Cette carte d'attaque vous permet d'éliminer un pavé adverse purement et simplement.

Mais contrôlez sa férocité, car le Tigre Blanc peut aussi détruire un de vos pavés ...

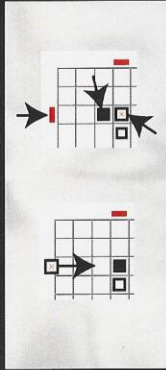


La carte "Yin - Yang" :

Il est le principe immuable qui préside aux transformations du monde. Véritable symbole de la responsabilité humaine, il vous montre la Voie de l'Esprit.

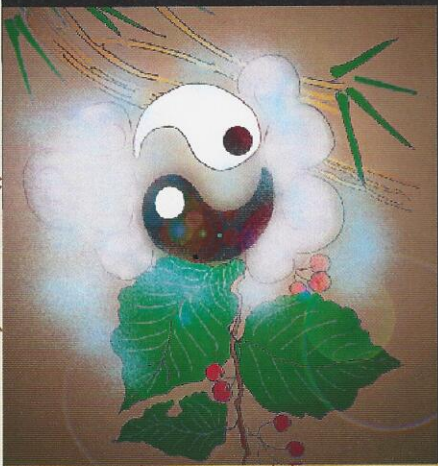
Entre vos mains, le Yin - Yang fait apparaître un nouvel ordre sur le plateau en inversant les positions des deux pavés.

Soyez prudent et subtil, l'échange des pavés doit être à votre avantage dans le temps ...



EFFET :

Votre pavé échange sa position avec le premier pavé rencontré sur sa ligne. L'échange se fait même s'il y a une porte entre les pavés. Puis, fermez la porte.



Variantes :

Chaton :

pour les plus jeunes, il suffit de ne pas utiliser les cartes effets. Cela permet de prendre en main les principes de jeu, le fait de fermer les portes après l'entrée des pavés et de visualiser la connexion des groupes de pavés.

Tigre :

seules les cartes ne bousculant pas les principes de bases du jeu sont conservés. Les joueurs utilisent donc les cartes : "Tigre Blanc", "Main de Nugua" et "Yin Yang".

Tigre Blanc :

toutes les cartes et tous les coups sont permis !

Bonnes parties !

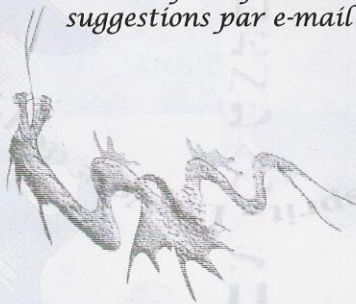
Un jeu créé par Valéry Fourcade

*Illustrations et infographie :
Stéphanie Czinober*

*Maquette et PAO :
Stéphane Bayle*

*Remerciements à toute l'équipe de la
Ludothèque de Château du Loir pour sa
collaboration et sa bonne humeur.*

*Dans un souci permanent de qualité, merci
de nous faire part de vos remarques et
suggestions par e-mail ou par courrier.*



La Mèche Rebelle EDITIONS

7, rue de Paris

72540 VALLON SUR GEE

contact@jeurope.com

©2002 La Mèche Rebelle EDITIONS

Editions

Tous droits réservés