

ShenShi

traduction Thomas Arelatensis pour Ludosophia, février 2013

Histoire et but du jeu :

« Shenshi » signifie la destinée, le destin ou l'habileté. Huit moines d'un temple sont en route sur l'octuple sentier noble. Afin de trouver de l'inspiration, tous les moines sont plongés dans une profonde méditation. Le juste milieu de la vie réside entre trouver l'équilibre naturel, et le maintenir.

La connaissance entre distinguer les illusions de la vérité, dépend toujours du bon moment. Celui qui exagère en méditant trop longtemps, peut facilement être victime d'errements mentaux. C'est pourquoi les moines se relayent régulièrement dans leurs séances de méditation. Seul un moine qui montre de la compassion et prend la place d'un autre moine dans sa méditation, pourra progresser sur l'octuple sentier noble.

Teste Ton habileté et Ta compassion. Le premier à avoir emprunté (ramassé) les huit chemins, ne sera pas seulement déclaré vainqueur, mais il deviendra l'illuminateur « Shenshi ».

Matériel

Vous trouverez dans la cassette en bois :

- 8 moines en métal (4 grands Maîtres et 4 petites figurines de maîtres).
- 19 coussins de méditation (dont 14 coussins blonds et 5 coussins oranges).
- 4 tableaux de rangement (1 par couleur de joueur).
- 30 chemins (petits jetons ronds).
- 1 salle de temple (plateau)
- 1 cône d'encens
- 1 disque (musique d'Edenstern)
- 1 livret de règles

12 tuiles dont :

- 4 tuiles « Mandala intact »
- 4 tuiles « Mandala estompé »
- 4 tuiles « coussin » (3 blondes, 1 orange)

Préparation du jeu à 2 ou 3

Le plateau est posé au milieu. Les 12 tuiles sont mélangées face cachée. Retirez 4 tuiles et remettez-les dans la boîte. Les 8 tuiles restantes sont placées face cachée sur les 8 cases blondes du plateau de jeu. Placez ensuite trois coussins blonds en diagonale et les deux moines noirs sur le plateau (voir schéma ci-dessous). Révélez ensuite les 8 tuiles. Celles qui représentent un coussin sont enlevées du plateau et remplacées par un coussin de la couleur correspondante.

Chaque joueur reçoit :

Un petit moine (Maître) et un grand moine (Grand Maître) de sa couleur, un tableau de rangement de la

même couleur, sur lequel aura été placé un « chemin ». De plus, chaque joueur reçoit 2 coussins blonds et 1 orange, et constitue une réserve personnelle.

Image 1 : Exemple de la préparation d'une partie pour 2 joueurs.

Trois coussins : réserve pour « argent »
Tableau de rangement avec un chemin (« argent »)
Deux moines (« argent »)
Moines noirs (Grand Maître / maître)
Retirer la tuile « coussin » et la remplacer par un coussin blond
Deux moines (cuivre)
Table de rangement avec un chemin (cuivre)
Trois coussins : réserve pour cuivre.
Réserve générale (chemins).
Retirer la tuile « coussin » et la remplacer par un coussin orange.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune peut décider qui commence le jeu. Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cases praticables ou impraticables

Les moines peuvent seulement être déplacés sur les coussins déjà posés ou sur les tuiles « mandala estompé ». Ils ne peuvent jamais se rendre sur les cases libres (claires ou sombres) ou les tuiles « mandala intact ». Les tuiles ne changent jamais de place au cours du jeu, mais il est possible de déplacer les coussins.

Image 2 :

V Ces cases/tuiles sont praticables par le maître noir.
X Ces cases/tuiles sont impraticables.

Le déplacement

1. Un joueur peut effectuer au maximum trois actions lors de son tour.
2. Un moine ne peut réaliser que deux actions au maximum.
3. Un joueur doit toujours utiliser un grand Maître et un maître.

Un joueur peut effectuer au maximum trois actions lors de son tour.
Il dispose des actions suivantes :

1. Déplacer un moine. Un moine peut avancer d'une ou deux cases. Il se déplace orthogonalement (jamais en diagonale). Déplacer un moine d'une ou deux cases compte comme une action. Les moines ne peuvent pas passer par dessus les autres.

Image 3

Ce coussin blond ne peut pas être atteint par le maître noir car il ne peut se déplacer que de deux cases au maximum.

Ce coussin orange ne peut pas être atteint par le maître noir, car il ne peut passer par dessus un autre moine et il ne peut pas se déplacer en diagonale.

2. Faire planer un moine. Si un moine est assis sur un coussin, il peut être déplacé avec son coussin. Un coussin blond peut être déplacé sur n'importe quelle case libre horizontalement ou verticalement dans une seule direction, jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Les obstacles sont les autres coussins, les tuiles, ou le bord du plateau. Planer est toujours considéré comme une seule action, quelque soit le nombre de cases par dessus lesquelles le moine a lévité. L'action planer est indépendante de l'action déplacer.

Image 4 :

Le maître noir a le choix entre trois directions. Il plane avec son coussin blond, et termine sa lévitation sur n'importe quelle case libre marquée en vert. (Spielplanrand = bord du plateau).

Les coussins oranges peuvent aussi servir à la lévitation, mais ils ont deux particularités. Si un moine est assis sur un coussin orange, il peut se déplacer avec son coussin et faire une boucle. Cela signifie que s'il atteint le bord du plateau, il peut le traverser et continuer sur le côté opposé dans le même sens. On présume ici que la première case par laquelle il entre sur le plateau est libre.

Image 5 :

Le maître argenté plane sur son coussin orange, sort du plateau par le côté droit et rentre par le côté gauche, en suivant la même direction. Il ne peut faire cette boucle, seulement si la case marquée en vert est libre.

Le moine sur un coussin orange peut également retirer un coussin blond libre sur son chemin. Si un coussin libre est retiré, il est aussitôt remplacé sur une case libre du plateau (c'est le joueur qui choisit). La boucle peut éventuellement être réalisée.

Image 6 : le maître argenté plane sur son coussin orange de la gauche vers la droite, et retire le coussin blond (n°1) qui est sur son chemin. Il le repose immédiatement sur une autre case libre. Il peut donc maintenant faire la boucle, et s'arrêter sur la case marquée en vert. Il lui serait possible de retirer le coussin n°2 et de refaire une boucle.

3. Mettre en jeu un moine. Un joueur peut mettre en jeu qu'un seul moine par tour. De plus, il est obligé de commencer son tour en mettant un moine en jeu, tant qu'il n'a pas ses deux moines dans la salle du temple. Lorsqu'un moine entre en jeu, le joueur doit choisir un coussin de sa réserve et le poser sur une des cases libres du plateau. Il pose ensuite le moine dessus ce coussin. Si un joueur n'a plus de coussins en réserve au cours de la partie et qu'il doit mettre en jeu un moine, il peut prendre n'importe quel coussin libre du plateau en remplacement. Il suit ensuite les consignes décrites ci-dessus. Mettre en jeu un moine compte comme l'action « déplacer un moine ». En prochaine action (dans le tour actuel), le joueur ne pourra plus déplacer ce moine. Il est impossible de réaliser deux fois l'action « déplacer » avec le même moine dans le même tour.

Image 7a :

Le grand Maître (cuivre) est mis en jeu. Comme son propriétaire n'a plus de coussins dans sa réserve, il prend un coussin libre du plateau. Ensuite, il place le coussin sous le grand Maître et place l'ensemble sur la case libre de son choix.

Image 7b :

Mettre en jeu un moine compte comme l'action « déplacer un moine ». Comme il ne peut pas « déplacer » le même moine deux fois, il ne peut pas aller sur les coussins adjacents. En revanche, il peut planer. Dans cet exemple, il ne peut aller que vers le bas.

4. Permuter les moines.

Si les deux moines de la même couleur sont à côté ou qu'ils sont sur la même ligne (horizontale ou verticale) et séparés uniquement par des cases praticables (coussins ou tuiles), les deux peuvent échanger leur place. Les coussins et les tuiles restent à la même place. Permuter les moines compte comme l'action « déplacer ». Lorsque le joueur effectue l'action, il choisit quel moine s'est déplacé.

Image 8 :

Argent ne peut pas permuter ses moines, car ils sont séparés par un mandala intact (impraticable). Cuivre ne peut pas permuter ses moines car ils sont séparés par des moines d'une autre couleur. Seul noir peut permuter ses moines.

Un moine ne peut réaliser que deux actions par tour

Un moine peut se déplacer une fois et planer une fois, dans n'importe quel ordre, mais il ne peut pas se déplacer ou planer deux fois. Exemple : en mettant en jeu un moine, il est déjà considéré comme déplacé. Il peut donc seulement planer, et ne pourra pas quitter son coussin à ce tour. Un joueur doit effectuer toutes les actions qu'il souhaite avec un moine avant de déplacer le deuxième.

Un joueur doit toujours utiliser un grand Maître et un maître.

Remarques : l'action « permuter les moines » ne compte que pour un seul moine et une seule action. Cette action doit toujours être suivie par une autre ou jouée à la suite d'une autre.

Les moines noirs sont neutres. Ils peuvent être utilisés par n'importe quel joueur. Les joueurs ont donc le choix entre 4 moines à leur tour. Si par exemple, un joueur utilise son grand Maître, il pourra ensuite utiliser son Maître ou le maître neutre. Il est autorisé de n'utiliser que les moines neutres. On peut aussi permuter les moines neutres.

Attention : Si le joueur suivant utilise également le moine noir, il ne peut pas revenir sur sa case d'origine !

Image 9 : le Grand Maître (cuivre) se déplace sur la tuile « Mandala estompé ». C'est sa première action et dernière action avec le grand Maître.

Comme deuxième action, il peut soit planer avec son maître, soit avec le maître noir. Il peut aussi permuter les moines noirs. Cependant, permuter compte comme l'action déplacer, donc en troisième action, il ne pourra planer qu'avec le maître noir.

Prendre la place d'un moine en méditation

Le Grand Maître prend la place du maître. Le maître prend la place du grand maître.
En d'autres termes, Grand bât petit. Petit bât grand.

Un moine doit céder sa place, si un moine adverse s'arrête sur le coussin ou la tuile sur lequel il se trouve. Comme un moine médite toujours sur un coussin, le moine visé doit quitter sa place et sortir de la salle du temple. Il revient dans la réserve de son propriétaire, et devra être remis en jeu, dès que ce sera à lui de jouer. Il n'est possible de dégager un moine qu'avec l'action « déplacer ». On ne peut déloger que les moines ennemis : les neutres sont exclus. En une action, il est possible de déloger un

moine ennemi et de poursuivre son déplacement. On peut également déloger plusieurs moines en une même action.

Image 10 :

Le Grand Maître (argent) déloge avec une seule action d'abord le maître (or), puis le maître (cuivre). Il aurait pu aussi seulement déloger le maître (or) et rester en place, ou revenir à sa place initiale. Le maître noir ne peut pas être délogé.

Les moines neutres ne peuvent pas être utilisés pour déloger un de ses moines, et ne peuvent pas être délogés !

Les chemins

Un joueur reçoit deux chemins s'il a délogé un moine ennemi avec un de ses moines. Si un maître est délogé, il reçoit les deux chemins de la réserve générale. Si un Grand Maître est délogé, le joueur reçoit un jeton de la réserve générale et un appartenant au propriétaire du Grand Maître. Si celui-ci n'en a pas, l'attaquant ne reçoit qu'un seul jeton.

Un joueur ne reçoit qu'un seul jeton, s'il déloge un moine ennemi avec un moine neutre. Si un maître est délogé, il reçoit le chemin de la réserve générale. Si un Grand Maître est délogé, le joueur reçoit un jeton appartenant au propriétaire du Grand Maître. Si celui-ci n'en a pas, l'attaquant reçoit un jeton de la réserve générale.

L'illumination (L'accomplissement de la destinée).

Le jeu se termine, dès qu'un joueur a exploré les 8 chemins. Il est déclaré vainqueur : il a réussi à maîtriser son destin.

Le jeu à 4

Dans le jeu à 4, les moines noirs suivent la même mise en place et les mêmes règles que les autres couleurs. Ils appartiennent au 4e joueur. Comme un joueur ne peut mettre en jeu qu'un seul de ses moines, il n'est pas toujours possible d'utiliser un maître et un Grand Maître. Jouer au moins une action avec chacun des deux devient obligatoire dès qu'un joueur a ses deux moines en jeu.

Shenshi - Le maître véritable

Pour 2 joueurs - 45 à 60 min env. - à partir de 12 ans

Cette version est destinée à deux fins stratégiques, qui possèdent autant de connaissances spirituelles que d'expérience tactique du jeu de base.

La mise en place et les règles des moines noirs ne changent pas.

Le déplacement

A son tour, un joueur peut effectuer ses trois actions avec seulement un de ses moines. La règle qui oblige l'utilisation d'un maître et d'un grand maître à chaque tour est donc supprimée. Un moine doit

obligatoirement planer comme troisième action. Si un joueur décide de jouer seulement un moine, et d'effectuer trois actions avec celui-ci, il doit suivre ce programme : planer, déplacer, planer. S'il abandonne sa troisième action, il peut planer puis déplacer ou déplacer puis planer. La troisième action « planer » ne peut pas avoir lieu sur le même coussin qu'à la première action. Cela signifie, que le moine se trouve à la fin de son déplacement sur un coussin différent par rapport au début. (v. image 11).

Mettre en jeu un moine. Si un joueur est à court de coussins, c'est son adversaire qui choisit le coussin libre sur le plateau. (Le choix du coussin a lieu juste avant la mise en jeu du moine, et non juste après que le moine quitte le plateau).

Les coussins blonds

Les coussins blonds peuvent aussi faire un angle de 90°, lorsqu'ils sont utilisés pour planer. Avec l'action planer, le moine peut tourner une fois s'il utilise un coussin blond. Un déplacement en angle suit naturellement les mêmes règles que le jeu de base. (v. image 11)

Image 11.

1. Action planer

Le grand maître argenté plane au-dessus de trois cases, et bifurque vers la gauche pour arriver sur la case 5.

2. Action déplacer

Il déloge le maître doré et avance jusqu'au deuxième coussin blond (n°2)

3. Action planer

Il plane en angle droit de deux cases et s'arrête sur la case 7. Comme il a déjà réalisé ses trois actions avec son grand maître, il ne peut plus jouer son maître.