

# SHIKOKU

## 四国



## INTRODUCTION

Shikoku est la plus petite des 4 îles principales du Japon, et l'on y trouve une célèbre route de pèlerinage qui traverse au total 88 temples bouddhistes.

Il est dit que les gens connaissent dans leur vie une année de malchance et de calamités (à 42 ans pour les hommes et à 33 pour les femmes). Pour déjouer cette infortune, les pèlerins de ces âges gravissent les marches du temple numéro 23, Yakuōji, qui abrite le Bouddha guérisseur Yakushi Nyorai.

À chaque marche, ils déposent une pièce aux sons du mantra Yakushi. Cette action aide à apaiser l'esprit et éloigne la malchance des pèlerins.

## BUT DU JEU

Les joueurs sont des pèlerins qui graviront les 33 marches en chantant des mantras avant d'arriver à la pagode. Mais la "Voie du Milieu" recherche la modération, jamais les extrêmes. Il est mal vu d'être le premier ... ou le dernier! Les vainqueurs seront les pèlerins placés en deuxième et en avant-dernière position dans l'escalier au moment où un joueur atteint le sommet.

## MATÉRIEL

1 Plateau de jeu

33 Cartes de mantra  
(Numérotées de 1 à 33)

8 Cartes de pèlerin  
(8 couleurs)

16 Pèlerins  
(8 couleurs)

8 Cartes aide de jeu



## PRÉPARATION

Placez le **plateau** au centre de la table. La zone au-dessus du plateau est appelée la **zone de mantra**, c'est là que les cartes seront jouées.

Chaque joueur choisit une couleur et pose sa carte de **pèlerin** devant lui, un pèlerin sur la marche de départ du plateau de jeu (marche n°1), qui servira à indiquer sur quel numéro de marche il se trouve, et l'autre dans la zone de mantra, qu'il utilisera pour indiquer ses cartes.

Mélangez les 33 cartes et **donnez-en 3** à chaque joueur. Révélez une carte du paquet et placez dessus, au hasard, l'un des pèlerins de la zone de mantra (dans la zone de mantra). Répétez cette action tant qu'il reste des pèlerins dans la zone de mantra.

Ordonnez les cartes de la zone de mantra de la plus petite (à gauche) à la plus grande (à droite). Cette suite est la file de mantra, et elle détermine l'ordre du tour des joueurs.

Pour finir la préparation, chaque joueur monte autant de marches qu'il y a d'icônes de pas indiquées  sur la carte associée au pèlerin de sa couleur.

## JOUER UN TOUR

Le jeu se déroule par tours, chacun d'eux étant composé de trois phases:

- 1.- Jouer des cartes de mantra
- 2.- Monter les marches
- 3.- Récupérer des cartes de mantra

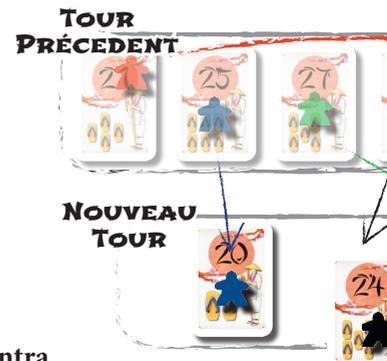
### 1. JOUER DES CARTES DE MANTRA

Déplacez les cartes de la file de mantra vers le haut pour laisser de la place pour le tour suivant. Ces cartes ne seront pas utilisées en tant que telles, elles représentent le tour précédent et nous indiquent l'ordre du tour actuel.

Suivant l'ordre établi par la file de mantra, chaque joueur joue une carte de sa main dans la zone de mantra et pose son pèlerin dessus.

Si d'autres cartes ont déjà été posées dans ce tour, la nouvelle carte doit être placée dans l'ordre croissant en fonction de son numéro, en déplaçant pour cela les cartes précédemment jouées dans la zone de mantra.

## ZONE DE MANTRA



## 2. MANTRA

### 2. MONTER LES MARCHES



Quand tous les joueurs ont joué leur carte, avancez les pèlerins sur le plateau de jeu :

- a) Les joueurs dont la carte est en deuxième position en partant de la gauche et en deuxième position en partant de la droite **ne montent pas** les marches.



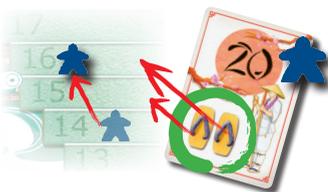
- b) Les autres joueurs **montent autant de marches** qu'il y a de  indiqués sur la carte où se trouve leur pèlerin.

*Exemple:*

*Le pèlerin rouge, premier au tour précédent, devient le dernier du nouveau tour et piochera une carte du paquet, s'il en reste.*

*Le pèlerin bleu commence à jouer, suivi de vert, puis de noir ...*

*Le pèlerin noir doit déplacer la carte jouée par vert pour placer la sienne dans l'ordre. Après lui, joueront rose puis rouge.*



### 3. RÉCUPÉRER DES CARTES DE MANTRA

Déplacez la carte de mantra de moindre valeur (avec son pèlerin) de la première à la dernière position dans la file de mantra. Cela servira à déterminer l'ordre du tour suivant.



- a) Le dernier joueur de la file des mantras pioche alors une nouvelle carte de mantra (s'il en reste).
- b) En suivant l'ordre de la file de mantra, les joueurs récupèrent une des cartes jouées précédemment afin d'en avoir de nouveau trois en main.

Si le dernier joueur possède déjà trois cartes il ne prend pas la carte restante, qui est retirée du jeu face visible afin que tous sachent quelles cartes sont éliminées.

**Règle spéciale 3/4 joueurs:** Seul le joueur dont la carte est en deuxième position en partant de la gauche monte pas les marches.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin de la phase 2 d'un tour (*monter les marches*), un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent la pagode (case 33).

Dans le cas où un joueur dépasserait la case 33, on considère que le mouvement se termine en 33 (pagode).

Le ou les joueurs ayant atteint la pagode sont considérés comme les premiers, et ne peuvent en aucun cas être les vainqueurs.

Le ou les joueurs qui sont en **deuxième position en haut** et en **avant-dernière position en bas** gagnent la partie. (*À 3/4 joueurs, seul le ou les joueurs qui sont en deuxième position en haut gagnent*).

Si deux joueurs ou plus sont sur la même marche, ils sont considérés comme partageant la même position.

Si le ou les joueurs qui sont en deuxième position sont aussi en dernière position, ils gagnent tout de même la partie



## CRÉDITS

### AUTEUR

Eloi Pujadas

### ILLUSTRATIONS

Amelia Sales

### DÉVELOPPEMENT

Pak Gallego

### CONCEPTION GRAPHIQUE

Marc Simó

### TRADUCTION

Christophe Beaufumé

