



# TUTO LUDO



FABRIQUE TON  
YOKAI NO MORI



# LE MATÉRIEL



Du carton



Des ciseaux ou un cutter



Une règle



Un crayon à papier



Des feutres



De la peinture et un pinceau (facultatif)



# FABRICATION

## LE PLATEAU



Découpe dans du carton un plateau rectangulaire d'environ 35x20 cm.

Tu peux peindre ton plateau pour lui donner de la couleur.



Une fois le plateau sec, trace le quadrillage au centre du plateau au crayon à papier : 3x4 cases de 6 cm chacune. Le quadrillage fait 24x18 cm en tout.



Repasse les traits du quadrillage au feutre et décore le tour de ton plateau.



Dessine un rappel du placement des pièces de départ de chaque côté du plateau.

Le plateau est terminé !



# FABRICATION

## LES PIONS



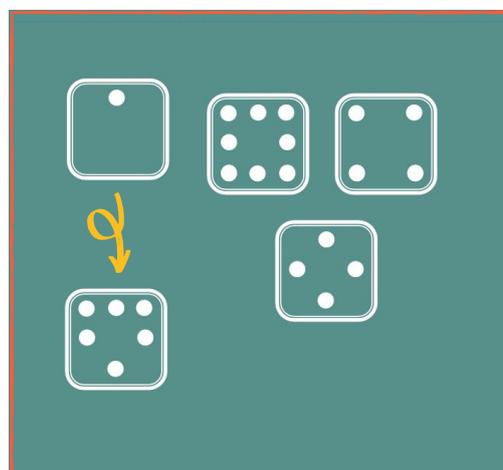
Découpe 8 carrés de 4,5x4,5 cm chacun dans du carton.



Dessine 4 personnages différents et reproduis-les en double pour remplir tes 8 pièces.



Choisis un personnage qui pourra évoluer : il faut dessiner son "évolution" sur l'autre face.



Associe à chaque personnage leurs points de déplacement (même personnage = même points de déplacement), sans oublier les deux faces du personnage qui évolue.

# RÈGLES DU JEU

## But du jeu

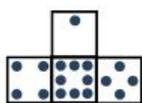
Être le premier à attraper le « roi » adverse, ou amener sans danger son « roi » sur la dernière rangée du plateau.



## Présentation générale

Chaque joueur dispose de quatre types de yokai (esprits de la forêt). Ils ont tous une face à points, et un seul peut se transformer et être retourné sur l'autre face plus puissante (l'esprit de l'arbre :  /  ).

La position de départ des yokai est telle qu'indiquée ci-contre (rappelée aussi sur le bas du plateau).



En début de partie, chaque joueur dispose des mêmes yokai. 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 yokai d'une seule case, à tour de rôle (on ne peut pas passer son tour).

## Tour de jeu

A son tour, un joueur peut faire une seule de ces 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

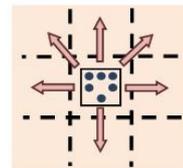
## Déplacement

Chaque yokai a une capacité de mouvement qui lui est propre. Un yokai se déplace d'une seule case dans une des directions indiquées par ses points. La case destination peut être vide ou occupée par une pièce adverse.



L'esprit de l'arbre ne peut avancer que d'une case en avant, sur sa face initiale. S'il se déplace dans la zone de promotion adverse (la dernière rangée du plateau), il est promu : on le retourne sur sa face plus puissante.

Ses déplacements se font dorénavant dans toutes les directions, sauf les diagonales arrières.



## Capture d'un yokai adverse

Si un yokai se déplace sur une case où se trouve un yokai adverse, il le capture et le pose à côté de sa zone à l'extérieur du plateau, appelé réserve.

*Attention : un esprit de l'arbre capturé revient à son état initial dans la réserve.*

*Note : un esprit de l'arbre peut être promu tout en effectuant une capture dans la zone de promotion.*

## Parachutage d'une pièce capturée

A 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 esprit de l'arbre parachuté ne peut pas être promu tout de suite, même s'il est placé sur la zone de promotion adverse.*

*Rappel : un esprit de l'arbre ne peut être promu que lorsqu'il arrive dans la zone adverse.*

*Note : il est possible de parachuter un esprit de l'arbre directement dans la zone de promotion adverse ; il ne peut alors plus se déplacer, ni être promu.*

## Gain de partie



- 1) Si vous attrapez le « roi » adverse, vous gagnez.
- 2) Si vous amenez votre « roi » dans la zone de promotion adverse sans que celui-ci puisse être capturé le coup suivant par l'adversaire, vous gagnez.
- 3) Si les yokai font des va-et-vient trois fois successivement, la partie se termine en match nul.



## À TOI DE JOUER !