

お月見山小屋

LE DARUMA

Le daruma est une figurine de papier mâché japonaise ayant la forme du moine bouddhiste Bodhidharma. Au Japon, il est utilisé pour se rappeler et se motiver à accomplir un objectif de vie personnelle. Lorsque vous vous procurez un daruma, fixez-vous un objectif que vous voulez atteindre, peignez la première pupille et laissez le visible pour vous en souvenir. La seconde pupille ne devra être peinte qu'une fois l'objectif atteint ! La boîte de ce jeu est en forme de daruma, vous pouvez l'utiliser justement pour vous fixer un objectif. Vous serez sûr de l'atteindre !

LE TANUKI

Dans la culture japonaise, le tanuki symbolise l'abondance. Dans sa main droite, il possède un livre de comptes (1) et dans sa main gauche, une bouteille de saké avec le chiffre huit en japonais (Hachi), qui correspond au nombre de dés dans le jeu.



LE CHIFFRE 4

Dans certains pays d'Asie dont le Japon, le chiffre 4 est un chiffre maudit. Sa prononciation en japonais est la même que pour le mot mort (Shi). Par exemple, les hôpitaux japonais ne possèdent pas de 4e étage. Dans ce jeu, le chiffre 4 a donc une importance comme vous le découvrirez un peu plus loin.

BUT DU JEU

Votre objectif est d'avoir le plus de points à la fin de la partie grâce à vos darumas. Ces derniers rapportent plus ou moins de points selon votre objectif secret. Pour obtenir ces darumas, vous allez devoir « peindre » leurs yeux en y plaçant uniquement des dés de valeur 1 obtenus durant votre tour de jeu.

CONTENU

- 60 cartes daruma
- 8 dés
- 1 carte tanuki
- 12 jetons de manche
- 1 compteur de manche
- 5 jetons pupille
- 6 cartes objectif
- 1 carte de rappel des objectifs



MISE EN PLACE

- Placez la carte tanuki au centre de la table et disposez au hasard les jetons de manche autour pour former la piste de manche. Placez respectivement 6/7/8/9 jetons pour une partie à 2/3/4/5 personnes.
- Mettez le compteur de manche sur le premier jeton à gauche, ainsi que la carte de rappel des objectifs à la vue de tout le monde.
- Mélangez les cartes daruma et placez-en 5, face visible, autour du tanuki. Les darumas restants forment une pioche, face cachée.
- Laissez les 8 dés et les 5 jetons pupille accessibles à tout le monde.
- Distribuez 1 carte objectif, face cachée, à chaque personne. Vous pouvez consulter uniquement la vôtre à tout moment.
- La dernière personne à avoir visité le Japon commence la partie. Si personne n'y est allé, déterminez qui commence au hasard.



COMMENT JOUER ?

En commençant par la première personne, chaque personne va effectuer son tour de jeu, puis ce sera à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR DE JEU

Si au début de votre tour, parmi les 5 darumas autour du tanuki, il y en a 3 avec la même couleur et ou la même action, vous pouvez prendre ces 5 darumas pour les remettre dans la pioche. Mélangez la pioche et placez de nouveau 5 darumas autour du tanuki. S'il y avait des jetons pupille présents sur ces cartes, ils sont retirés. S'il y a de nouveau 3 darumas avec la même couleur et ou la même action, vous pouvez refaire de même autant de fois que nécessaire.

Au début de chaque tour, lancez les 8 dés et placez immédiatement les dés de valeur 4 sur le livre de comptes du tanuki. Ces dés sont perdus pour le reste de votre tour. Si plus

tard dans votre tour, vous obtenez de nouveau des dés de valeur 4, placez-les également sur ce livre de comptes. Les dés restants sont utilisés un par un pour réaliser des actions, dans l'ordre de votre choix.

Les dés de valeur 1 doivent être utilisés pour « peindre » les pupilles des darumas en plaçant le dé dessus (peu importe que ce soit la pupille gauche ou droite) et réaliser l'action spéciale indiquée sur le daruma en question. Les différentes actions sont décrites un peu plus loin.

Les autres valeurs (2, 3, 5 et 6) peuvent être placés sur la bouteille de saké du tanuki. Placez-y 1 dé de valeur autre que 1 et 4 pour relancer les dés de votre choix parmi ceux qui vous restent. Rappel : si vous obtenez des dés de valeur 4, placez-les sur le livre de comptes du tanuki.

Durant votre tour, en parallèle de vos actions avec vos dés, 3 événements peuvent se produire :



MALCHANCE

A n'importe quel moment durant votre tour, si vous avez placé 4 dés ou plus, de valeur 4, sur le livre de comptes du tanuki, votre tour s'arrête immédiatement. Retirez tous les dés que vous avez placés sur les darumas et le tanuki, et c'est à la personne suivante de jouer. Dans ce cas, le compteur de manche n'avance pas.



BONNE FORTUNE

Si lors d'un même lancé, vous obtenez 4 dés ou plus, de valeur 4, vous avez inversé votre malchance. En guise de cadeau, prenez la première carte daruma de la pioche et placez-la face visible devant vous. Cette carte compte dans vos points en fin de partie. Puis relancez tous les dés que vous venez de lancer à l'instant.



DON DE DARUMA

Une seule fois par tour, vous pouvez donner 1 de vos darumas à 1 autre personne, pour reprendre 1 dé de valeur 4 présent sur le livre de comptes de tanuki, afin de le relancer et le rajouter à vos dés disponibles. Si en le relançant, vous obtenez de nouveau une valeur de 4, ce dé retourne sur le livre de comptes.

FIN DE TOUR

Votre tour s'arrête soit parce que vous n'avez plus de dé disponible, soit parce que vous l'avez décidé à condition de ne plus avoir de dé de valeur 1 disponible. S'il vous en reste, vous devez les utiliser pour réaliser des actions spéciales sur les darumas avant de pouvoir mettre fin à votre tour. Dans les deux cas, prenez tous les darumas autour du tanuki qui ont les 2 yeux peints et placez-les devant vous, face visible. Ces darumas servent à compter vos points en fin de partie.

Les darumas avec 0 ou 1 œil peint restent autour du tanuki. Retirez les dés des darumas avec 1 seul œil peint et placez-y 1

jeton pupille à la place. Ce jeton reste en place jusqu'à ce qu'une personne peigne le 2^e œil de ce daruma ou le mélange dans la pioche.



Piochez ensuite des darumas de la pioche de manière à avoir toujours **5 darumas, face visible, autour du tanuki**.

Enfin, avancez le compteur de manche d'autant de cases que de dés disponibles à la fin de votre tour, **dans la limite de 2 cases maximum**. Ainsi, si vous finissez votre tour avec 2 dés ou plus non utilisés, le compteur n'avancera que de 2 cases.

LE COMPTEUR DE MANCHE



Quand le compteur de manche atteint la dernière case à droite, il continue d'avancer mais dans le sens inverse (de droite à gauche). Certains jetons de manche ont des pouvoirs.



Jeton daruma : quand le compteur de manche s'arrête sur cette case, la personne qui a provoqué un tel déplacement gagne la première carte daruma de la pioche et la place face visible devant soi. Cette carte compte dans ses points en fin de partie.



Jeton dé 4 : quand le compteur de manche est sur cette case, la personne dont c'est le tour commence comme s'il y avait déjà un dé de valeur 4 sur le livre de comptes du tanuki. **Ce dé fictif compte uniquement pour la règle de malchance.**

FIN DE PARTIE

Quand le compteur de manche revient sur sa case de départ (tout à gauche), il y reste, cela déclenche la fin de partie. Les personnes continuent de jouer de manière à avoir fait le même nombre de tour.

Dans le rare cas où la pile de darumas est épuisée et qu'il est impossible d'avoir 5 darumas autour du tanuki, la partie prend fin immédiatement.

Dans les deux cas, passez au décompte de points.

OBJECTIFS ET DARUMA DORÉ

Les objectifs distribués en début de partie indiquent à chaque personne les points qu'ils gagnent selon leurs darumas. Les darumas dorés rapportent 2 points. Les autres darumas rapportent 1 point sauf indication contraire sur votre carte objectif.

Sur chaque objectif, il y a 3 darumas : les 2 couleurs de la ligne du haut rapportent 2 points au lieu de 1, la 3^e couleur sur la ligne du bas rapporte -3 points au lieu de 1 ... **Rappel : vous pouvez donner 1 de vos darumas pour vous en débarrasser, une fois par tour maximum, pour reprendre 1 dé de valeur 4 sur le livre de**

comptes du tanuki et relancer ce dé !

DÉCOMPTE

En fin de partie, chaque personne compte ses points en fonction de ses darumas gagnés et de sa carte objectif. La personne avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la personne avec le moins de daruma gagne. Si l'égalité persiste, chaque personne dans l'égalité se fixe un objectif dans la vie réelle. La première personne à l'atteindre gagne cette partie.

ACTIONS SPÉCIALES

Toutes les actions décrites sont obligatoires et doivent être réalisées dans la mesure du possible. Il est donc permis qu'une personne place son dé de valeur 1 sur un daruma même si elle ne peut pas réaliser l'action. Dans ce cas, l'action est sans effet.



Relancez tous vos dés disponibles. Si vous obtenez 1 ou plusieurs dés de valeur 4, placez-les sur le livre de comptes du tanuki.



Relancez tous vos dés disponibles d'une seule et même valeur présente plusieurs fois. Si vous obtenez 1 ou plusieurs dés de valeur 4, placez-les sur le livre de comptes du tanuki. Exemple : vous obtenez le tirage suivant 6/6/5/1/2/2/2, vous pouvez relancer soit les 2 dés de valeur 6, soit les 3 dés de valeur 2.



Relancez tous vos dés disponibles dont la valeur n'est présente qu'une seule fois. Si vous obtenez 1 ou plusieurs dés de valeur 4, placez-les sur le livre de comptes du tanuki. Exemple : vous obtenez le tirage suivant 6/6/5/1/2/2/2, vous devez relancer les dés de valeur 5 et 1.



Modifier le résultat de tous vos dés disponibles d'une seule et même valeur présente plusieurs fois. Appliquez +1 ou -1 sur chaque dé individuellement. Il n'est pas permis de modifier un dé pour obtenir la valeur 4. Exemple : vous obtenez le tirage suivant 6/6/5/1/2/2/2, vous pouvez modifier individuellement soit les 2 dés de valeur 6, soit les 3 dés de valeur 2. Il est possible de transformer un dé de valeur 6 en valeur 1 et vice-versa.



Modifier le résultat de tous vos dés disponibles dont la valeur n'est présente qu'une seule fois. Appliquez +1 ou -1 sur chaque dé individuellement. Il n'est pas permis de modifier un dé pour obtenir la valeur 4. Exemple : vous obtenez le tirage suivant 6/6/5/1/2/2/2, vous devez modifier les dés de valeur 5 et 1. Il est possible de transformer un dé de valeur 6 en valeur 1 et vice-versa.



Rajoutez un dé fictif de valeur 4 sur le livre de comptes du tanuki. Ce dé fictif compte uniquement pour la règle de malchance. Ce dé fictif n'est pris en compte qu'au moment où vous placez le dé de valeur 1. Les jetons pupille déjà présents ne rajoutent donc pas de dé fictif. Cette icône apparaît uniquement sur les darumas dorés.



Choisissez 2 personnes et 1 daruma chez chacune de ces personnes. Ces darumas sont échangés. Vous pouvez vous désigner vous-même. Si la personne ou vous-même

n'avez pas de daruma, dans ce cas, il n'y qu'une personne qui reçoit 1 daruma, l'autre ne reçoit rien en échange. **Cette action ne peut être réalisée que lorsque le daruma a son 2^e œil de peint !** Si vous perdez votre tour à cause de la règle de malchance, cette action n'est pas annulée pour autant.



Relancez les dés de votre choix parmi vos dés disponibles. Si vous obtenez 1 ou plusieurs dés de valeur 4, placez-les sur le livre de comptes du tanuki. Cette icône apparaît uniquement sur la bouteille de saké du tanuki.

EXEMPLE DE TOUR



1. Naoko del Carmen lance 8 dés en début de tour. Ses 2 dés de valeur 4 sont placés directement sur le livre de comptes du tanuki. Elle utilise 1 dé de valeur 1 pour peindre un œil d'un daruma qui lui permet de relancer ses 5 dés restants, incluant donc son autre dé de valeur 1.

2. A son 2^e lancer, elle obtient de nouveau 1 dé de valeur 4 qu'elle place aussi sur le livre de comptes du tanuki. Comme elle n'a pas de dé de valeur 1, elle place 1 dé sur la bouteille de saké du tanuki pour relancer les dés de son choix parmi ceux disponibles. Elle choisit de tous les relancer.

3. Avec le nouveau dé de valeur 1 obtenu, elle peint un œil d'un autre daruma qui lui permet de modifier de +/-1 tous les dés d'une seule et même valeur présente plusieurs fois. Elle modifie donc ses 2 dés de valeur 2 en 2 dés de valeur 1.

4. Avec ses 2 nouveaux dés de valeur 1, elle décide de peindre les deux yeux d'un 3^e daruma et de forcer 2 personnes à s'échanger 1 daruma.

Comme elle n'a plus de dés, son tour s'arrête. Le compteur de manche n'avance pas (0 dé non utilisé = 0 case). Naoko prend le seul daruma avec 2 yeux peints et rajoute un jeton pupille sur les 2 darumas où elle avait placé ses dés de valeur 1.



Auteurs : Jesús Fuentes et Jorge J. Barroso
Illustrations et graphisme : Jesús Fuentes
Adaptation française : Yolaine Glénisson

