

T'CHANG

un jeu coopératif de Gudrun König et Pascal Deru, pour 1 à 4 joueurs
dessiné par Kitty Crowther

Taô et ses amis sentent le sol se dérober sous leurs pas. C'est la chute! Vingt mètres plus bas, ils se relèvent au fond d'un puits, en se tâtant les côtes. Rien de cassé : un sable moelleux a amorti leur chute... Impossible, cependant, de remonter. La nuit tombe et, dans l'obscurité qui s'installe, d'étranges silhouettes semblent les guetter. Ils ne le savent pas encore.. mais ils sont tombés dans une tombe que les archéologues cherchent depuis des années : celle de l'empereur T'Chang, qui régna sur la Chine quelques siècles avant Jésus-christ.

Pour en sortir, tout en s'éclairant de la faible lumière des lucioles, ils vont devoir trouver un des quatre accès qui s'ouvre sur l'extérieur et répondre à l'énigme de son gardien : dragon rouge, vert, jaune ou bleu... qui pose toujours la même question : avez-vous trouvé les sept pièces du plus vieux puzzle au monde ?

IDEE DU JEU

Les joueurs parcourent la tombe en s'éclairant avec des lucioles. Ils sont à la recherche d'un double objectif : d'une part, découvrir trois dragons d'une même couleur qui leur indiqueront la seule sortie possible de la tombe; d'autre part, rassembler sept pièces d'un puzzle (le Tangram) pour répondre à une énigme. Dès qu'ils sont en possession de ces indices, il leur faut encore avoir assez de force pour quitter le tombeau.

MATERIEL DE JEU

Pour bien nous comprendre :

- 4 pions en bois qui sont les 4 pions des joueurs.
- 19 statues : ce sont les 19 disques en bois de couleur blanche. Côté recto, elles affichent une tête de soldat.
- une série de 19 autocollants (12 dragons en 4 couleurs et 7 tangram) : avant votre première partie, collez ces 19 autocollants au verso des 19 statues.
- 25 pierres (+ 1 vierge de remplacement) : ce sont les **grands** jetons ronds en carton. Le recto est blanc mais les versos cachent soit des animaux dangereux (4) soit des lucioles (de 1 à 4) sur fond jaunâtre.
- 60 jetons **luciole** : ce sont les 60 **petits** jetons ronds, illustrés d'une seule luciole en noir et blanc.
- Règle, plan de jeu et tangram en carton.

Avant la première partie, défaites délicatement tous les jetons en carton (60 + 25), ainsi que les pièces du tangram.

PREPARATION

Chaque joueur se choisit un pion de couleur et le place sur la grande case de départ, au milieu du plan de jeu. Si on joue à trois, écartez un pion. A deux, chacun joue avec deux pions, en déplaçant celui des deux qui l'intéresse. Si on joue seul, le joueur reçoit les 4 pions et les déplace indifféremment dans l'ordre qu'il veut.

Mélangez les statues, en cachant les faces dragons/ tangram (autocollant en bas). Disposez-les sur 19 cases au choix du plan de jeu, hormis la case centrale. Personne ne sait donc ce que cachent les statues dont on ne voit que la face des soldats. Triez les jetons en carton : séparez les 25 grands jetons (ce sont les pierres) des 60 petits (ce sont les jetons *luciole*).

Distribuez aux joueurs 6 jetons *luciole* par pion utilisé. Les joueurs utilisant plusieurs pions, veilleront à ne pas mêler les jetons *luciole* de chaque pion. Faites des tas bien séparés, avec éventuellement un repère qui indique la couleur du pion correspondant. Les jetons *luciole* en trop servent de réserve dont quelqu'un sera responsable.

Retournez maintenant les 25 pierres (faces illustrées en-dessous), mélangez-les et disposez-les sur 25 cases au choix, hormis la case centrale : ces pierres peuvent être placées indifféremment sur des cases vides ou déjà garnies de statues. Si elles sont posées sur des statues, elles sont placées par au-dessus. Le jeu est plus difficile si toutes les statues sont couvertes d'une pierre.

Dans tous les cas, en début de partie, personne ne sait ce que cachent les statues et les pierres posées sur le plan de jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs gagnent tous ensemble la partie s'ils ont découvert les 7 statues qui cachent un tangram et si, de plus, ils réussissent à gagner la sortie que leur indiquent les dragons. Personne ne gagne si un seul joueur est encore dans la tombe et ne peut en sortir.

PROGRESSION DES PIONS

Dans ce jeu, il n'y a pas de dé. Les joueurs emploient la lumière des *lucioles* pour progresser.

Pour se déplacer d'une case, on dépense un jeton *luciole*. Pour se déplacer de trois cases, on dépense donc trois *lucioles*. Si quelqu'un ne possède plus de jeton *luciole*, il ne peut plus se déplacer. Un joueur peut se déplacer d'autant de cases qu'il le désire, en suivant les couloirs, mais il ne peut visiter que la case où finit son déplacement. Deux ou plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case.

DEROULEMENT

Designez celui qui commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son déplacement, un joueur peut sauter au-dessus d'autres pions ou d'animaux dangereux, sans que cela ait quelque influence. Seule importe la case sur laquelle il s'arrête :

- **rien sur la case :**

Si la case est vide, il ne se passe rien... (mais le joueur paie tout de même son déplacement).

- **pièce sur une case :**

Si s'arrête sur une case garnie d'une pierre (grand jeton en carton), il la retourne.

Si, dessous, il y a un animal dangereux, le joueur est mordu. Immobilisé, il ne peut plus jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne sur cette même case pour le délivrer, tout en payant son déplacement. Lors de la libération, l'animal dangereux est sorti du jeu et s'il y avait dessous une statue, on peut enfin la découvrir.

Si la pierre révèle des *lucioles*, le joueur reçoit autant de jetons *luciole* qu'il prend dans la réserve. La pierre est ensuite sortie du plan de jeu et ne sert plus durant la partie.

- **statue sur une case :**

Après avoir éventuellement découvert la pierre qui la couvrait, le joueur découvre le verso de la statue posée sur la case... Cette statue reste sur place, découverte, jusqu'à la fin de la partie. Une statue cache soit un dragon soit un tangram.

- Si la statue affiche un dragon, c'est un indice de sortie. Des que trois dragons d'une même couleur sont découverts, tous les joueurs savent par quelle sortie, ils doivent quitter la tombe.

Exemple : Apparaissent successivement un dragon vert, rouge, rouge, vert, bleu, rouge... Dans ce cas, les trois premiers dragons de même couleur sont les rouges et les joueurs doivent quitter la tombe par le coin où les attend le dragon rouge.

La découverte ultérieure d'autres dragons n'influence pas cette consigne.

- Si la statue affiche le symbole du tangram, c'est un des sept tangrams que les joueurs doivent trouver. Tant que les sept pièces n'ont pas été trouvées, personne ne peut quitter le tombeau. Les tangrams restent sur le plan de jeu : chacun peut ainsi constater le nombre de pièces déjà découvertes.

IMPOSSIBLE DE GAGNER... SANS S'ENTRAIDER !

La coopération est nécessaire pour délivrer quelqu'un qui a été immobilisé par un animal dangereux. Pour cela, il suffit qu'un autre joueur parvienne sur la case de celui qui a été mordu. Quand deux ou plusieurs joueurs sont sur une même case, ils peuvent également se partager les jetons *luciole* qu'ils ont en commun. Cette règle est très utile pour renflouer ceux qui n'ont plus rien... ou pas assez.

FIN DE JEU

Dès que les joueurs ont découvert trois dragons de même couleur + les sept tangrams, ils peuvent enfin gagner la sortie. Les sorties sont dans les coins. Il faut quitter la dernière case de la tombe et se placer sur le dragon de la couleur indiquée. Le jeu n'est gagné que si tous les joueurs sont parvenus sur le dragon. Dans certains cas, des joueurs devront retourner en chercher d'autres qui n'ont pas assez de jetons *luciole* pour se déplacer.

Le jeu est perdu par tous les joueurs si tous ne sont pas parvenus sur le dragon qui garde la sortie.

L'ENIGME DE LA FIN (facultatif)

Pour ceux qui le désirent, une énigme les attend encore à la sortie. Le dragon leur demande s'ils sont capables de réaliser une des quatre figures illustrées près de lui. Pour la réaliser, on se sert des sept pièces du tangram, livrées avec le jeu. Il faut nécessairement se servir des 7 pièces, pas moins. C'est un puzzle vieux de plus de 4.000 ans, avec 1.400 motifs différents : Un trésor à découvrir !

SIMPLIFIER ou COMPLIQUER LE JEU

En donnant plus ou moins de jetons *luciole* aux joueurs en début de partie, le jeu est plus facile ou plus compliqué. Par exemple, 5 jetons *luciole* dans le cas de 4 joueurs donne des parties beaucoup plus difficiles qu'un démarrage avec six. Supprimer un animal dangereux et récompenser la découverte d'une pièce du tangram par une *luciole* rendent le jeu plus facile. Par contre, éloigner les statues de la case centrale et les couvrir systématiquement d'une pierre... rendent le jeu plus difficile.

L'ENIGME CACHEE (facultatif)

Ne vous fiez pas aux apparences. Il n'y a pas que des dragons et des statues de pierre qui veillent sur le sommeil de l'empereur. L'illustratrice a caché vingt serviteurs... Les trouverez-vous ? Puis, plus difficile, pour les perspicaces, cherchez le nom de trois de ces serviteurs...

COMBATS DE DRAGONS (à partir de 5 ans)

pour 2 à 5 joueurs

IDEE DU JEU

Quel dragon aura récolté le plus de vers luisants ? Mais attention aux méchantes bêtes qui se cachent sous les pierres...

MATERIEL NECESSAIRE

uniquement le plan de jeu et les 25 pierres (grands jetons en carton).

PREPARATION

Chaque enfant peut s'identifier à un dragon ! Les 25 pierres sont retournées, mélangées et placées au hasard sur les cases du plan de jeu (une par case).

DEROULEMENT

Les enfants jouent sous le mode *Pierre/papier/ciseaux*. Tous disent en même temps "*Pierre/papier/ciseau*" et lors de la dernière syllabe, font de la main droite un geste de leur choix : *main fermée pour la pierre; deux doigts en avant pour les ciseaux; main ouverte pour le papier*. La pierre casse les ciseaux; les ciseaux coupent le papier; le papier entoure la pierre. On constate donc qui est le plus fort... Si les trois gestes différents sont représentés, personne ne gagne et on recommence. Si des joueurs ont fait le même geste et qu'ils étaient gagnants, ils rejouent entre eux.

Celui qui gagne, retourne une pierre.

Si cette pierre cache un animal dangereux, le joueur remet la pierre, illustration cachée, sur une autre case inoccupée et le groupe rejoue à *pierre/papier/ciseaux*.

Si cette pierre cache des vers luisants, le joueur a deux possibilités : soit arrêter sa pêche et recevoir le jeton avec les lucioles, soit retourner d'autres pierres, au risque de tomber sur un animal dangereux. Quand il décide de s'arrêter, il emporte tout ce qu'il a découvert. Mais s'il tombe sur un animal dangereux, il perd, au contraire, tout ce qu'il vient de découvrir. Dans ce cas, les pierres sont retournées et replacées sur d'autres cases libres.

Puis les joueurs refont un nouveau round : *pierre/papier/ciseaux*...

FIN DE JEU

Quand, par déduction, il n'y a plus de lucioles à capturer, chacun fait ses comptes et le plus riche gagne la partie.