

Règles de Yokai no Mori

Comment jouer à Yokai no Mori

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Capturer le koropokkuru (le roi) adverse ou amener le sien sur la dernière rangée.
- **Mécanique principale** : Déplacement de pièces aux capacités uniques, avec capture et parachutage façon shogi.
- **Condition de victoire** : Attraper le koropokkuru adverse ou faire traverser le plateau au sien en toute sécurité.

Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble ce petit bijou japonais. **Yokai no Mori** est une version simplifiée et accessible du célèbre **shogi** (les échecs japonais), avec des esprits de la forêt adorables à la place des pièces classiques. Le jeu se décline en deux versions : une **version classique 3x4** ultra-rapide et une **version 5x6** plus stratégique. On va voir les deux !

Si vous aimez les duels intelligents sur petits plateaux, jetez aussi un œil aux [règles du Hive](#) ou aux [règles du Quarto](#), c'est la même famille de plaisir cérébral.

La version classique 3x4, idéale pour débiter

On commence par la version la plus simple, jouée sur un mini-plateau de **12 cases** (3 colonnes, 4 rangées). Chaque joueur reçoit 4 pièces qui le regardent (leur orientation indique le camp).

Les pièces et leur rôle

Chaque joueur dispose des mêmes **yokai** (esprits) :

- **Le koropokkuru** (lutin) : votre roi à protéger absolument. Il se déplace d'une case dans

toutes les directions.

- **Le kitsune** (renard) : se déplace d'une case en diagonale.
- **Le tanuki** (raton-laveur) : se déplace d'une case orthogonalement (haut, bas, gauche, droite).
- **Le kodama** (esprit de l'arbre) : ne peut avancer que d'une case droit devant. Une fois arrivé sur la dernière rangée adverse, il se retourne et devient **kodama samurai**.

Les points oranges sur les pièces indiquent les directions autorisées. Une fois promu kodama samurai (face bleue), le kodama peut bouger dans toutes les directions *sauf* les diagonales arrière.

Le déroulement d'un tour

Le premier joueur est tiré au sort. À votre tour, vous devez faire **UNE seule** de ces trois actions (passer son tour est interdit) :

1. **Déplacer une pièce** sur une case libre, selon sa capacité de mouvement.
2. **Capturer** : déplacez votre pièce sur une case occupée par un yokai adverse. Hop, vous le retirez du plateau et le posez dans votre **réserve** à côté de vous.
3. **Parachuter** : au lieu de bouger une pièce du plateau, prenez une pièce de votre réserve et posez-la, dans votre sens, sur n'importe quelle case libre.

Petite astuce de testeur : le **parachutage** est l'arme secrète du jeu. Une pièce capturée à l'adversaire devient la vôtre et peut réapparaître n'importe où. Ne sous-estimez jamais votre réserve, elle peut renverser une partie en un coup !

La promotion du kodama

Quand votre kodama atteint la dernière rangée du plateau (au-delà de la ligne orange, là où il y a la rivière), retournez-le sur sa **face bleue** : il devient kodama samurai et gagne en mobilité.

Attention, deux subtilités importantes :

- Un **kodama samurai capturé** revient dans la réserve sous sa forme initiale (face orange).
- Un kodama **parachuté directement dans la zone de promotion** n'est PAS promu. Pire, s'il atterrit sur la dernière rangée, il sera bloqué (puisque'il ne peut qu'avancer).

Comment gagner

Trois scénarios mettent fin à la partie :

- Vous **capturez le koropokkuru** adverse, victoire immédiate.
- Vous amenez votre koropokkuru dans la **zone de promotion adverse** (dernière rangée) sans qu'il puisse être capturé au tour suivant.
- Si les pièces font des va-et-vient trois fois de suite, c'est match nul.

[IMAGE_MATERIEL]

La version 5x6, pour pimenter le défi

Une fois la version classique maîtrisée, passez à la grande sœur : plateau de **30 cases** (5 colonnes, 6 rangées) et **16 pièces**. C'est plus tactique, plus profond, et ça apporte vraiment du sel au jeu. Si vous aimez monter en complexité, c'est un peu comme passer des [règles des Triominos](#) à celles d'[Ark Nova](#) !

Les nouvelles pièces

Deux nouveaux yokai débarquent et les kodama sont désormais en trois exemplaires par joueur :

- **Le kinn** (licorne) : meilleur ami du koropokkuru, fidèle compagnon.
- **L'oni** (ogre) : peut être promu en **super oni** (face bleue, comme pour les autres promotions).
- **Le kodama** : toujours promouvable en kodama samurai.

Les zones du plateau

Le plateau 5x6 est découpé en trois bandes :

Zone	Position	Effet
Votre zone	2 rangées de votre côté	Zone de départ
Zone neutre	2 rangées centrales	Aucun effet de promotion
Zone de promotion adverse	2 dernières rangées	Promotion possible

Nouveauté agréable : la **promotion** se déclenche dès qu'une pièce entre, sort ou se déplace dans la zone de promotion adverse, ou capture une pièce dedans. Ça donne beaucoup plus d'occasions de booster vos pièces.

Règles spécifiques à retenir

- Une pièce **parachutée** doit pouvoir bouger ensuite : interdit de parachuter un kodama sur la dernière rangée (il serait bloqué).
- La promotion est **optionnelle**, sauf si votre kodama atteint la toute dernière rangée (là, il DOIT être promu, sinon il est paralysé).
- Vous ne pouvez jamais avoir **deux kodama de la même colonne** (un kodama + un kodama samurai, par contre, c'est OK).
- Interdit de finir la partie en parachutant un kodama directement devant le koropokkuru adverse pour le mettre échec et mat. Une règle anti-cheese bien sentie !

But du jeu de la version 5x6

Ici, plus de victoire par traversée : il faut **capturer le koropokkuru adverse**, point final. Le mat (le koropokkuru ne peut ni s'échapper ni être protégé) signe la fin de partie.

Conseil de joueur : dans cette version, les **onis promus** sont redoutables. Ne laissez pas l'adversaire en faire entrer un dans votre camp sans réaction, sinon la partie peut basculer en deux tours.

[IMAGE_FIN]

Quelques conseils pour briller

Avant de lancer votre première partie, voici trois réflexes à adopter pour ne pas vous faire piéger bêtement :

- **Pensez à votre réserve** : chaque pièce capturée est une munition future. Anticipez vos parachutages comme des coups de théâtre.
- **Protégez votre koropokkuru** dès le départ : laissez-le rarement seul, surtout dans la version 3x4 où tout va très vite.

- **Comptez les coups d'avance** : avant de capturer, vérifiez toujours si la case d'arrivée est elle-même menacée. Les renversements de situation sont fulgurants.

Voilà, vous êtes prêts ! Yokai no Mori est un jeu d'une élégance folle qui se découvre en 5 minutes mais se maîtrise en des années. Si vous cherchez d'autres jeux qui demandent réflexion et anticipation, regardez du côté des [règles de Splendor Duel](#) ou des [règles du Patchwork](#), parfaits pour les duels en tête à tête. Bonnes parties dans la forêt des esprits !