



La nouvelle s'est répandue dans le palais impérial tel un feu de forêt : l'empereur a enfin un héritier ! Et les spéculations des concubines et des courtisans de toutes les dynasties vont bon train... Lequel des quatre esprits célestes deviendra le protecteur divin du nouveau-né ? Malheureusement, les onmyôji impériaux se querellent sur la meilleure façon d'interpréter les présages et d'étudier les augures. Les quatre gardiens, Seiryû le Dragon azur de l'Est, Byakko le Tigre blanc de l'Ouest, Genbu la Tortue noire du Nord et Suzaku l'Oiseau vermillon du Sud, peuvent tous prétendre devenir le guide tutélaire du prince impérial. Devant cette impasse, l'ancienne et honorable tradition du Shijin permettra de les départager. Car il s'agit de bien plus qu'un simple jeu. Les onmyôji tenteront de déchiffrer au mieux les oracles célestes dans ce duel d'ingéniosité et d'esprit, en guidant les éléments des quatre divinités afin de déterminer qui veillera sur l'ascension vers la gloire du prochain empereur !

SOMMAIRE

Matériel de jeu.....	2
But du jeu.....	2
Mise en place.....	2
Séquence de jeu.....	3
Actions.....	4
Transcendance.....	4
Fin de la partie.....	6
Mise en place libre...	6
Parties à trois ou quatre joueurs.....	6

MATÉRIEL DE JEU

- Ce livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 4 figurines Gardien
- 4 cartes Gardien
- 8 pions Sceau (4 **BLANCS** et 4 **NOIRS**)
- 4 anneaux de socle (2 **BLANCS** et 2 **NOIRS**)



BUT DU JEU

Enfermer le gardien adverse en plaçant vos quatre sceaux dans des cases adjacentes à sa figurine.

MISE EN PLACE

- 1 – Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 – Choisissez l'une des huit mises en place scénarisées, détaillées page suivante.
- 3 – Déterminez aléatoirement un premier joueur. Il joue la couleur **BLANCHE**. Il choisit l'un des quatre gardiens, et pose devant lui la figurine et la carte (face Vigilance visible) associées. Il place un anneau de couleur **BLANCHE** sous le socle de la figurine de son gardien et prend les quatre sceaux de couleur **BLANCHE**. Puis le second joueur, qui joue la couleur **NOIRE**, procède de même en choisissant l'un des gardiens restants.
- 4 – Tour à tour, en commençant par le second joueur, les joueurs placent un sceau de leur couleur sur une case libre éligible du plateau de jeu. Les cases éligibles au placement d'un sceau sont marquées d'un  sur le schéma de mise en place scénarisée choisi.
- 5 – Une fois tous les sceaux placés, le second joueur pose son gardien sur une case libre du plateau de jeu. Puis le premier joueur procède de même.

Exemple de mise en place
(Le Cratère) :



Carte Gardien
(face Vigilance)



Carte Gardien
(face Vigilance)

PIÈCE

Ce terme regroupe les figurines Gardien et les pions Sceau.

CASE ADJACENTE

Une case est adjacente aux cases qui l'entourent orthogonalement et diagonalement.

LIMITE D'OCCUPATION

Une case peut contenir au maximum une seule pièce. Une case contenant une pièce est dite « occupée ». Une case ne contenant ni gardien ni sceau est dite « libre ».



✓ : Cases adjacentes
au gardien de couleur **NOIRE**.

MISES EN PLACE SCÉNARISÉES

■ : Case éligible au placement d'un sceau lors de la mise en place.



La Forêt



Les Roches



L'Île



Le Cratère



La Plaine



Le Canyon



Le Sanctuaire



Le Confluent

SÉQUENCE DE JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs alternent les tours de jeu jusqu'à ce que l'un d'eux enferme le gardien adverse.

Lors de son tour de jeu, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :

- Déplacer un gardien ;
- Déplacer un sceau ;
- Utiliser un sceau renforcé.



ACTIONS

DÉPLACER UN GARDIEN

Déplacez votre gardien vers une case adjacente libre.

DÉPLACER UN SCEAU

Déplacez l'un de vos sceaux vers une case adjacente libre.

UTILISER UN SCEAU RENFORCÉ

Un sceau est « **renforcé** » s'il est adjacent à son gardien. Lorsque vous utilisez l'un de vos sceaux renforcés, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

- permuter votre sceau avec n'importe quelle autre pièce adjacente à ce dernier ;



*Exemple : Le joueur jouant la couleur **NOIRE** peut permuter son sceau (en surbrillance) avec l'une des pièces marquées ✓.*

- pousser une autre pièce adjacente en prenant sa place. La pièce poussée est déplacée vers la case adjacente libre, dans la direction du déplacement. Vous ne pouvez pas pousser une pièce hors du plateau de jeu.



*Exemple : Le sceau de couleur **NOIRE** (en surbrillance) peut prendre la place de l'une des pièces marquées ✓ et la pousser vers la case libre pointée par la flèche ➡.*

IMPORTANT : Lors de son tour, un joueur ne peut pas annuler le dernier coup de son adversaire en inversant le mouvement précédemment effectué.

TRANSCENDANCE

Chaque gardien dispose d'un pouvoir de transcendance. Deux des gardiens possèdent un pouvoir de déplacement, tandis que les deux autres disposent d'un pouvoir d'immobilisation. Pour utiliser son pouvoir, un gardien doit avoir préalablement atteint l'état de transcendance.

IMPORTANT : Il est impossible d'atteindre l'état de transcendance puis d'utiliser son pouvoir durant le même tour et inversement.

ÉTAT DE TRANSCENDANCE

Si vos quatre sceaux sont adjacents à votre gardien (et que vous n'avez pas utilisé son pouvoir de transcendance durant ce tour), celui-ci atteint l'état

Carte Gardien
(face Vigilance)

de transcendance. Retournez votre carte Gardien pour montrer sa face Transcendance.

Votre gardien ne peut atteindre l'état de transcendance que durant votre tour. Cet état ne peut pas être atteint lors de la mise en place.

POUVOIRS DE DÉPLACEMENT

L'Oiseau et le Tigre possèdent un pouvoir de **déplacement**.

Durant son tour, si son gardien est en état de transcendance, un joueur contrôlant l'un de ces deux gardiens dispose d'une **nouvelle possibilité d'action**. Il peut l'effectuer en lieu et place de son action du tour.

Carte Gardien
(face Transcendance)



OISEAU - Feu céleste : Votre gardien et l'un de vos sceaux échangent leurs positions.



TIGRE - Bond du prédateur : Votre gardien se déplace de deux cases. Il peut changer de direction et traverser une case occupée.



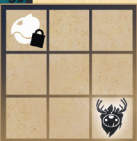
POUVOIRS D'IMMOBILISATION

Le Dragon et la Tortue possèdent un pouvoir d'**immobilisation**. Durant son tour, si son gardien est en état de transcendance, un joueur contrôlant l'un de ces deux gardiens peut utiliser son pouvoir, **en plus de son action** du tour (avant ou après). Utiliser un pouvoir d'immobilisation n'est pas considéré comme une action.

DRAGON - Emprise des racines :



Lors du prochain tour, le gardien adverse ne peut en aucun cas être déplacé.



TORTUE - Carapace de glace :



Lors du prochain tour, votre gardien et vos sceaux ne peuvent en aucun cas être déplacés.



FIN DE L'ÉTAT DE TRANSCENDANCE

Lorsque vous utilisez le pouvoir de transcendance de votre gardien, retournez sa carte face Vigilance visible. Vous ne pouvez plus utiliser son pouvoir sans avoir à nouveau atteint l'état de transcendance.



FIN DE LA PARTIE

Un joueur remporte immédiatement la victoire et met fin à la partie dès que **le gardien adverse est enfermé**.

Pour enfermer un gardien adverse, **vos quatre sceaux doivent être adjacents** au gardien de votre adversaire.

Si les deux gardiens sont enfermés simultanément, le joueur qui a effectué l'action à l'origine de ce double enfermement remporte la victoire.

Note : Dans de rares cas, une succession de plusieurs coups peut créer une boucle impossible à rompre sans que l'un des joueurs perde la partie.

La partie s'achève alors sur un match nul.



*Exemple : le gardien de couleur **BLANCHE** est enfermé par les quatre sceaux de son adversaire.*

MISE EN PLACE LIBRE

Plutôt que d'opter pour une mise en place scénarisée, vous pouvez mettre en place librement vos pièces sur le plateau de jeu. Lors de la mise en place, toutes les cases du plateau de jeu sont considérées comme éligibles au placement d'une pièce. Les autres règles du jeu demeurent inchangées.

PARTIES À TROIS OU QUATRE JOUEURS

Vous pouvez également jouer à *Shijin* à trois ou quatre joueurs, avec quelques ajustements de règles.

QUATRE JOUEURS

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Les coéquipiers doivent s'asseoir de façon à pouvoir alterner les tours de chaque équipe.

Déterminez aléatoirement un premier joueur. Son équipe joue la couleur **BLANCHE**. Il choisit l'un des quatre gardiens, et pose devant lui la figurine et la carte (face Vigilance visible) associées. Puis le joueur assis à sa gauche procède de même avec la couleur **NOIRE**, jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi leur gardien. *Note : Les gardiens d'une même équipe doivent avoir des anneaux de socle de couleur identique.*

Le dernier joueur à avoir choisi son gardien place un sceau de la couleur de son équipe dans une case libre éligible, puis le joueur assis à sa droite procède de même, jusqu'à ce que les joueurs aient placé tous les sceaux de leur équipe. Poursuivez ensuite le tour de table jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur gardien sur une case libre du plateau de jeu.

• SÉQUENCE DE JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs alternent les tours de jeu jusqu'à ce qu'un joueur enferme **un** gardien adverse. Le joueur y parvenant fait remporter la victoire à son équipe.

• RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- Chaque joueur d'une équipe incarne et contrôle son propre gardien. Un joueur ne peut donc ni déplacer le gardien de son coéquipier en effectuant l'action Déplacer un gardien ni utiliser le pouvoir de transcendance du gardien de son coéquipier.
- Votre gardien ne peut atteindre l'état de transcendance que durant votre tour ou celui de votre coéquipier.
- Les sceaux d'une équipe, eux, sont partagés par les deux joueurs. Cependant, un joueur d'une équipe ne peut effectuer l'action Utiliser un sceau renforcé qu'avec les sceaux adjacents à son propre gardien.

TROIS JOUEURS

Deux joueurs forment une équipe et le troisième est seul. Le joueur seul est le premier joueur.

Il joue la couleur **BLANCHE** et ne joue qu'un seul gardien.

Utilisez les règles du jeu à quatre joueurs en veillant à alterner le tour du joueur seul et le tour de l'équipe, pour la mise en place comme pour la séquence jeu.

Exemple : Tour du joueur seul → tour de l'équipe (joueur A) → tour du joueur seul → tour de l'équipe (joueur B)...

Exemple de mise en place (Le Cratère) :

Trois joueurs



Quatre joueurs





CRÉDITS

Auteur : Morgan Guillet - **Développeurs :** Jean-Baptiste Gaillet, Marc Lagroy, Mathieu Rivero - **Chef de projet :** Benoît Vogt - **Directeur artistique :** Stéphane Gantiez - **Illustrateur :** Gavin Valentine - **Sculpteurs des figurines :** Grégory Clavilier, Stéphane Gantiez - **Graphistes :** Arnaud Marchand, Jean-Jérôme Loubet dit Gajol - **Maquettiste :** Jean-Jérôme Loubet dit Gajol - **Directrice de la traduction et coordinatrice linguistique :** Anne Vétillard - **Traductrice :** Heidi Lajos - **Relecteurs :** Ben Clapperton, Anne Vétillard - **Testeurs :** Herald Hermosura, Quentin Mottet, Clément Monteil, Noëlle Saily, Gérard Laboucaré, Henri-Pierre Gautier, Elzabetha Daufin, la famille Cottrant, Olivier Rivière et son fils, Cédric et Mélina Audibert, les élèves de cours moyen de la classe de l'auteur à Davézieux.

Le mot de l'auteur : « Mille mercis à mon épouse, Hermanelle, pour son soutien indéfectible. Merci à mes parents Nadine et Gilbert qui m'ont toujours encouragé à poursuivre mes rêves. Un grand merci à ceux qui ont rendu la naissance de Shijin possible : mes voisins (Johanne, Maurice, Julie et Bruno), les associations Collectif-jeu Drôme-Ardèche (Michel Turca et Stéphanie Morand), Tujoues, PanazolJoue, Ludothèque SME, Katounga, Graal, Clansortlegrandjeu (Niko, Samy, Josette et plus particulièrement Pizzi et Adrien) ; pour la logistique et la diffusion, Jeannine Charpentier, Michèle et Guy Paupelard, l'imprimerie Baylon-Villard (Christophe Chirol, Maxime et Didier), le Mouton à 3 pattes, Gamenki. Merci à Alain Brobecker pour ses conseils. Et enfin, merci infiniment à tous les acheteurs d'Araksey qui ont cru à ce projet. »

ÉDITION FRANÇAISE PAR DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi

Direction éditoriale et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Roman Cizeron

Relecture et correction : Nicolas Badoux et Mélissa Veludo



@DontPanicGames1



@dontpanicgames



@DontPanicGames



dontpanicgames

DON'T PANIC GAMES - 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR
**LE TRI
+ FACILE**

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



Séparez les éléments avant de trier.

