

Yi Jing Zhi Pai

Un jeu de cartes dans l'univers du Yi Jing
pour 2 joueurs de 10 ans et plus,
pour des parties d'une quinzaine de minutes

But du jeu

Etre le premier à passer d'un hexagramme à son opposé, grâce aux mutations des traits.

Matériel

- 64 cartes Hexagramme comportant chacune la représentation d'un hexagramme par ses 6 traits, le numéro et le nom de l'hexagramme, ainsi que les traits, numéro et nom de l'hexagramme opposé,
- 8 cartes Trigramme par joueur.

Préparation de la partie

Chaque joueur prend une série de 8 cartes Trigramme différentes, et les pose en pile face cachée devant lui.

Le premier joueur mélange les 64 cartes Hexagramme et en pioche une au hasard. Il prend ensuite dans la pile la carte correspondant à l'hexagramme opposé à celui qu'il vient de piocher. Il pose une de ces cartes à sa gauche, et l'autre à sa droite.

Le deuxième joueur mélange les 62 cartes Hexagramme restantes et en pioche une au hasard. Il prend ensuite dans la pile la carte correspondant à l'hexagramme opposé à celui qu'il vient de piocher. Il pose une de ces cartes à sa gauche, et l'autre à sa droite.

Les joueurs mélangent les 60 cartes Hexagramme restantes, les posent en pile face cachée, et retournent face visible les 6 premières cartes de la pile dans la Zone Commune.

Le premier joueur est le joueur actif. Quand il aura fini son tour, le deuxième joueur deviendra le joueur actif, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Tour du joueur actif

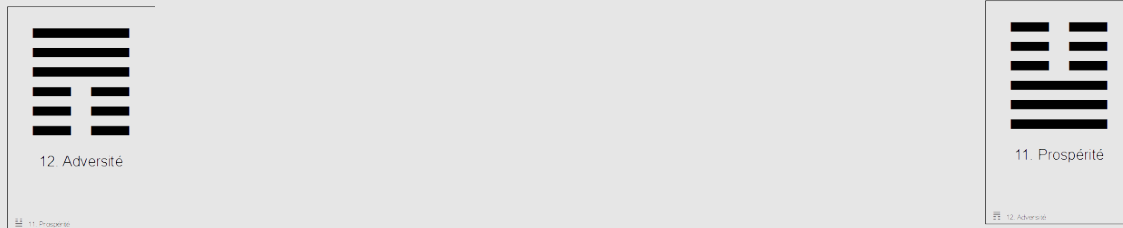
Le joueur actif prend une carte parmi les cartes retournées dans la Zone Commune, et la pose dans sa séquence, si une des conditions ci-dessous est satisfaite :

1. la carte prise a un et un seul trait différent de la carte à côté de laquelle il la pose,
2. la carte prise a deux et seulement deux traits intervertis (quelles que soient leurs positions) par rapport à la carte à côté de laquelle il la pose,
3. la carte prise a un trigramme commun avec la carte à côté de laquelle il la pose et le joueur actif a la carte Trigramme correspondante active.

(Voir détails ci-après pour chacune des 3 conditions.)

La carte à côté de laquelle la carte prise est posée peut être la plus à droite en partant de la gauche, ou la plus à gauche en partant de la droite.

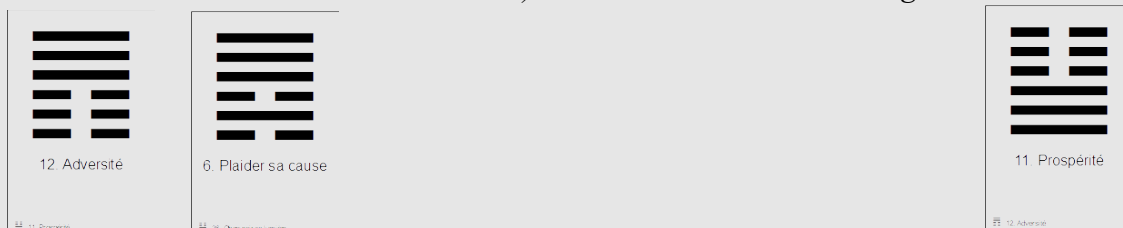
Exemple :



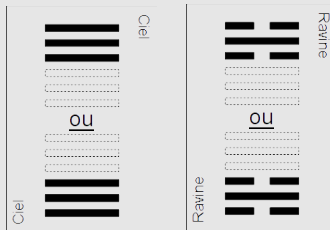
La carte peut être posée à droite de **12. Adversité**, ou à gauche de **11. Prospérité**

Le joueur retourne alors ses deux cartes Trigramme correspondant à l'hexagramme qu'il vient de poser (il ne retourne que les cartes Trigramme qui ne sont pas déjà actives) : ces cartes seront actives à partir du prochain tour pour être utilisées dans la condition 3.

Exemple : le joueur vient de poser la carte **6. Plaider sa cause** à gauche de **12. Adversité** (cas 1, deuxième trait mutant, voir détail ci-dessous), il active alors les cartes Trigramme **Ciel** et **Ravine**.



Cartes Trigramme activées :

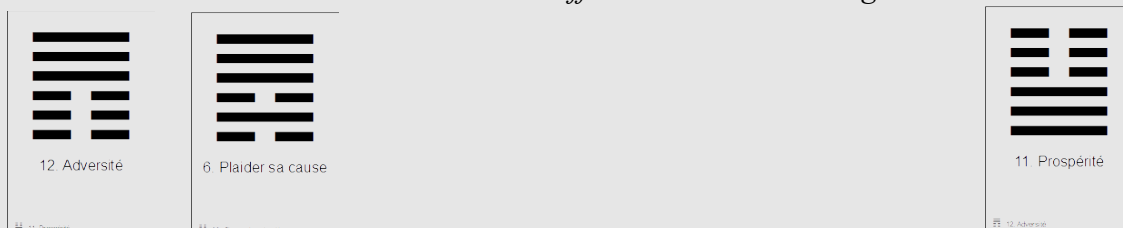


Puis le joueur actif retourne la carte Hexagramme du dessus de la pile et la pose dans la Zone Commune.

Important : il se peut que le joueur actif ne puisse (ou ne souhaite) poser aucune carte Hexagramme dans sa séquence. Dans ce cas, il termine quand même son tour en retournant la carte Hexagramme du dessus de la pile (il y a alors une carte supplémentaire visible dans la Zone Commune par rapport au début de son tour).

Condition 1 : la carte prise a un et un seul trait différent de la carte à côté de laquelle il la pose

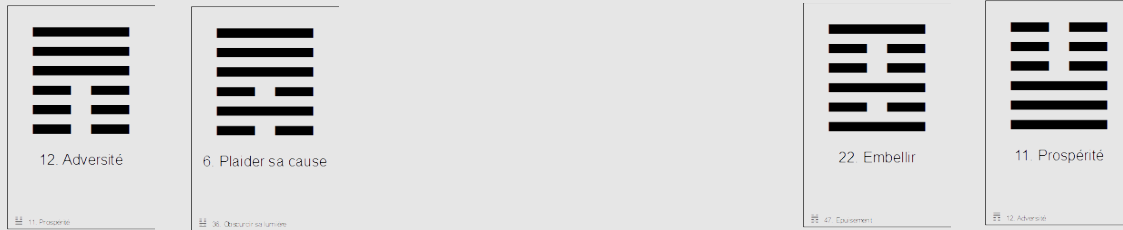
Exemple : le joueur prend la carte **6. Plaider sa cause** dans la Zone Commune, et la place à droite de **12. Adversité** car seul le deuxième trait est différent entre les 2 hexagrammes.



(il active ainsi les cartes Trigramme **Ciel** et **Ravine**.)

Condition 2 : la carte prise a deux et seulement deux traits intervertis (quelles que soient leurs positions) par rapport à la carte à côté de laquelle il la pose

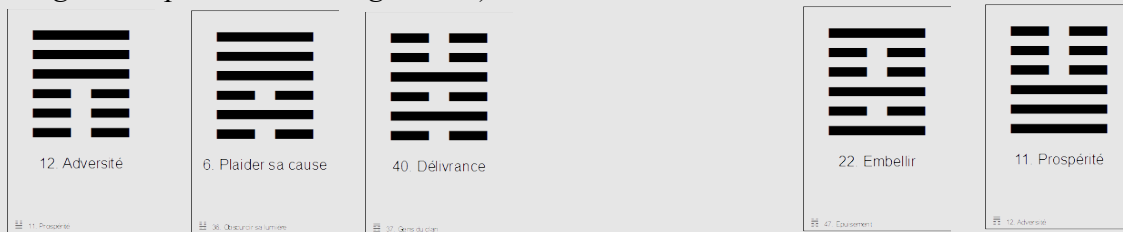
Exemple : le joueur prend la carte 22. Embellir dans la Zone Commune, et la place à gauche de 11. Prospérité car les traits 2 et 6 sont intervertis.



*(il active ainsi les cartes Trigramme **Lumière** et **Montagne**.)*

Condition 3 : la carte prise a un trigramme commun avec la carte à côté de laquelle il la pose et le joueur actif a la carte Trigramme correspondante active

*Exemple : le joueur prend la carte 40. Délivrance dans la Zone Commune. Elle a les traits 5 et 6 différents de 6. Plaider sa cause, elle ne peut donc pas être posée selon les conditions 1 ou 2. Par contre, le trigramme du bas **Ravine** est le même que celui de 6. Plaider sa Cause, le joueur ayant activé cette carte Trigramme dans un tour précédent, il peut donc poser 40. Délivrance à droite de 6. Plaider sa Cause. Il active ainsi la carte Trigramme **Tonnerre**, mais défause la carte Trigramme **Ravine**. (Il pourra réactiver la carte Trigramme **Ravine** la prochaine fois qu'il posera un hexagramme possédant ce trigramme.)*

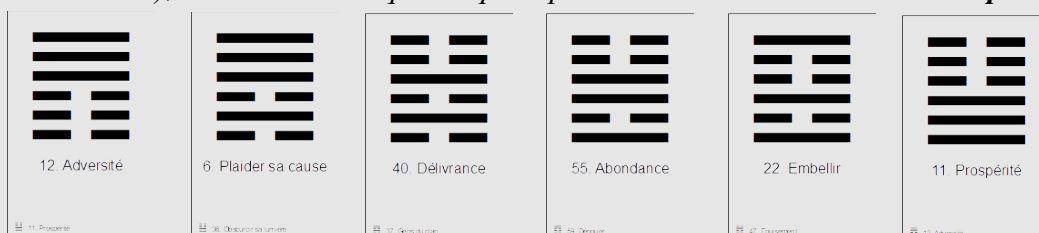


Important : pour les exemples, les conditions ont été présentées dans l'ordre 1, 2, 3, mais les conditions peuvent être utilisées dans n'importe quelle ordre. (Néanmoins la condition 3 ne peut jamais être utilisée lors du premier tour car aucune carte Trigramme n'est encore active.)

Fin de partie

Si après avoir posé une carte, la carte Hexagramme la plus à droite en partant de la gauche et la carte Hexagramme la plus à gauche en partant de la droite peuvent être connectées par une des 3 conditions ci-dessus, alors le joueur a terminé la séquence.

*Exemple : le joueur prend la carte 55. Abondance dans la Zone Commune. Il peut la placer à gauche de 40. Délivrance en utilisant la carte Trigramme active **Tonnerre** (les deux hexagrammes ont le trigramme **Tonnerre** en haut). Comme il possède également la carte Trigramme active **Lumière**, cela relie 55. Abondance à 22. Embellir (les deux hexagrammes ont le trigramme **Lumière** en bas), et termine sa séquence pour passer de 12. Adversité à 11. Prospérité !*



Si c'est le deuxième joueur qui termine sa séquence, il a immédiatement gagné la partie.

Si c'est le premier joueur, le deuxième joueur a encore un coup pour essayer de faire de même.

- S'il n'y arrive pas, le premier joueur a gagné.
- S'il arrive également à terminer sa séquence durant ce coup, on compte le nombre de cartes total de chaque séquence. Le joueur avec le moins de cartes dans sa séquence est le vainqueur.
 - S'il y a égalité, le joueur avec le plus de cartes Trigramme actives est le vainqueur.
 - Si les deux joueurs ont aussi le même nombre de cartes Trigramme actives, ils sont ex-aequo : une nouvelle partie s'impose !

Variante Solo

La partie peut être jouée seul(e). Toutes les règles restent les mêmes.

Le joueur calculera son score en fin de partie :

- 1 point par carte Hexagramme dans la séquence (par exemple 6 points dans le cas présenté dans le chapitre **Fin de partie** ci-dessus),
- un malus en fonction du nombre de cartes présentes dans la Zone Commune d'après le tableau ci-dessous (en ayant rajouté une carte dans la Zone Commune à la fin du dernier coup) :

Nombre de cartes dans la Zone Commune	6	7	8	9	10	11 et plus
Malus	0	1	2	4	8	16

Le joueur additionne ces 2 valeurs pour déterminer son score, le but étant d'avoir le plus petit score.