
SHAMANIX



15 minutes



à partir de 10 ans



2 ou 4 joueurs

Présentation

Les plus grands stratèges s'affrontent dans un tournoi impitoyable sur un échiquier virtuel.

Pose et déplace tes totems afin de bloquer le Shaman adverse.

Le jeu Shamanix se joue sans mobile. Il peut aussi se jouer sans DiXes, uniquement avec des dés classiques.

But du jeu

L'objectif du jeu est de bloquer le Shaman adverse à l'aide de vos totems.

Matériel requis

5 DiXes par joueurs pour **les totems**. Tu peux aussi utiliser 5 dés classiques, il est préférable de jouer avec 1 couleur de dés par joueur.

1 DiXe par joueur pour **ton shaman**. Tu peux aussi utiliser 1 dé classique (qui restera pendant tout le jeu sur la valeur 1).

6 DiXes à 2 joueurs ou 10 DiXes à 4 joueurs pour la préparation du **terrain de jeu**. Tu peux aussi utiliser des dés classiques ou même des cubes quelconques.

Mise en place

Pour la mise en place, prenez vos 6 DiXes terrain (ou autres) et placez les en 3 tourelles de 2 DiXes (l'un au dessus de l'autre). Faites en sorte que le DiXe du dessus présente son personnage (ou un 1 avec des dés classiques). Ces 3 tourelles sont placées en ligne, espacées d'une distance de 2 DiXes entre elles. Ce sont les **super totems**.

Positionnez-vous à un bout et à l'autre et placez votre **Shaman**, à une distance de 1 DiXe du super totem le plus proche de vous. Faites en sorte que votre Shaman présente son personnage (ou un 1 avec des dés classiques).

Prenez vos 5 DiXes totems en main et placez en 1 au dessus du super totem le plus loin de votre Shaman.



A 4 joueurs, utilisez 10 DiXes (ou dés) terrains et faites 5 super totems pour former une croix. Positionnez-vous à chaque extrémité de la croix. Placez vos Shamans à une distance de 1 DiXe du super totem le plus proche de vous et placez un de vos totems au dessus du super totem le plus éloigné de votre Shaman.

Déroulement du jeu

1. But du jeu

Le but du jeu est de bloquer le Shaman adverse. Si ton adversaire n'est pas en mesure de bouger son Shaman (ou de poser un totem pour permettre un déplacement de son Shaman) au début de son tour, alors tu as gagné la partie.

2. Mécanique du jeu

2.1. Tour de jeu

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Les joueurs jouent chacun leur tour.

A ton tour, tu dois faire l'une des 3 actions possibles :

- **poser 1 de vos totems** dans l'air de jeu,
- **déplacer votre Shaman** dans l'air de jeu,
- **déplacer un de vos totems** déjà posé dans l'air de jeu.

2.2. Récupérer votre totem sur le super totem

A la fin de ton tour, pour pouvoir récupérer ton 5^e totem positionné sur le super totem le plus éloigné de ton Shaman, il faut avoir plus de totem connectés à ce super totem que l'adversaire (le Shaman ne compte pas).

2.3. Voler un totem

A la fin de ton tour, si après un déplacement tu arrives à rendre un totem adverse seul (connecté à rien, diagonale y compris), tu voles ce totem et l'enlève de l'air de jeu.

Si ton adversaire arrive aussi à te voler un totem, vous devrez vous les échanger et ainsi avoir de nouveau un totem en main. En attendant, ton adversaire joue avec 1 totem de moins.

2.4. Poser 1 totem

Si tu as encore des totems en main, tu peux en poser 1 dans l'air de jeu.

Un totem posé doit respecter l'une des règles suivantes :

- être connecté à ton Shaman (diagonale y compris),
- être connecté à un autre de tes totems (diagonale y compris),
- être connecté à un super totem auquel tu es déjà connecté avec ton Shaman ou un totem (diagonale y compris).

Souviens toi que poser un totem peut aussi te permettre de ne pas perdre une partie.

3. Déplacement du Shaman

Le Shaman possède une capacité de déplacement très réduite. Il peut se déplacer d'une seule case, vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite. Il ne peut pas se déplacer en diagonal.

Tu ne peux pas déplacer ton Shaman à un espacement supérieur de 2 DiXes d'un des super totems (diagonale y compris).

Suite au déplacement du Shaman, celui-ci doit être connecté à au moins un de tes totems ou à un super totem. De même, le déplacement du Shaman ne peut pas laisser un de tes totems seul (non connecté à un autre de tes totems ou à un super totem).

Il ne faut jamais changer la face présentée par le DiXe Shaman (personnage avec un DiXe ou 1 avec un dé classique).

4. Déplacement des totems

Etape 1 : déplacement

A ton tour, tu peux déplacer un de tes totems déjà positionnés dans l'air de jeu.

Après avoir choisi le totem que tu souhaites déplacer, compte le nombre de tes totems dans l'air de jeu, avec le même symbole que le totem que tu souhaites

déplacer (compte aussi le totem que tu déplaces mais ne compte pas le totem posé sur le super totem).

Suivant le nombre obtenu, tu peux réaliser un déplacement précis :

- 1 : tu peux déplacer ton totem de 1 case, vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite ou même en diagonal,
- 2 : tu peux déplacer 2 fois ton totem de 1 case, vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite ou même en diagonal (les 2 déplacements ne sont donc pas forcément dans la même direction),
- 3 : tu peux te déplacer autour d'un totem (ou super totem ou même Shaman) auquel tu es connecté (diagonale y compris),
- 4 : tu peux sauter au dessus d'une ligne de totems collés les uns aux autres (diagonale y compris) à laquelle tu es connecté, suite à ce saut tu peux faire un déplacement de 1 case, vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite ou même en diagonal,
- 5 : tu peux déplacer ton totem en ligne droite (diagonale y compris) dans le vide (tu ne peux pas traverser un totem) et l'arrêter à un endroit autorisé (ton totem doit être connecté à un autre totem ou Shaman).

Par défaut, tu ne peux pas passer au travers d'un mur de totems adverses (diagonale y compris).

Suite au déplacement d'un de tes totems :

- tu ne peux pas laisser ton Shaman seul (non connecté à un autre de tes totems ou à un super totem),
- tu ne peux pas laisser un de tes totems seul (non connecté à un autre totem ou à un super totem),
- tu ne peux pas laisser un totem connecté à un totem adverse ou au Shaman adverse.

Etape 2 : modification du symbole

Après ton déplacement de totem, tu peux modifier le symbole (ou le nombre dans le cas d'un dé classique, du 2 au 6) de ce totem, et ainsi modifier les futurs déplacements de l'ensemble de tes totems.

Fin de partie

Le premier joueur qui arrive à bloquer le Shaman adverse gagne la partie.

Si ton adversaire n'est pas en mesure de bouger son Shaman ou de poser un totem pour permettre un déplacement de son Shaman au début de son tour, alors tu as gagné la partie.

Exemple de partie

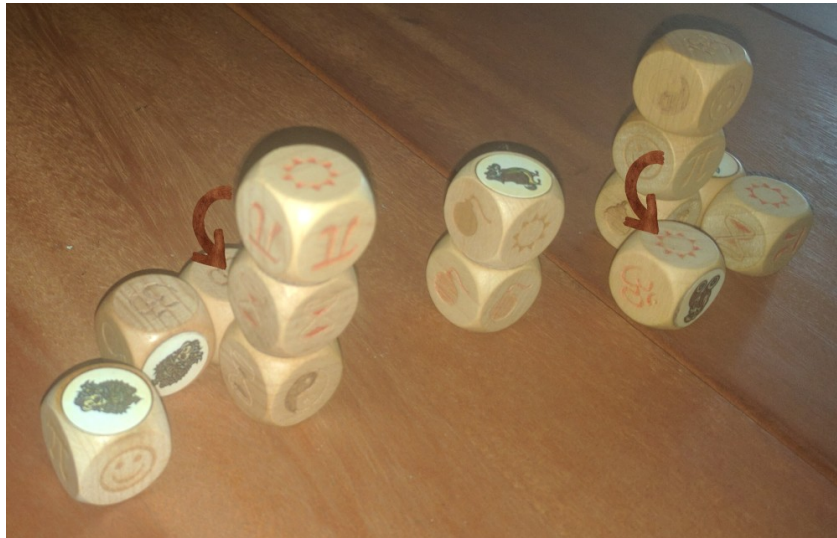
Maëlie et Nathan font une partie de Shamanix à 2. Ils positionnent les DiXes comme indiqué dans la règle. Maëlie, à droite, pose ton premier totem à côté (en diagonal) de son Shaman.



Nathan a fait la même action, puis Maëlie a choisi d'avancer son Shaman de 1 case vers le super totem.



Nathan à posé un autre de ses totems, en faisant attention de présenter le même symbole car il souhaite utiliser le déplacement 4. Maëlie a préféré profiter du fait qu'il est collé au super totem pour poser un totem plus avancé.



Nathan continue sa stratégie pour le déplacement 4 en posant de nouveau 1 DiXe dans la suite de sa ligne et sur le symbole Aum. De son côté, Maëlie profite d'avoir 2 totems avec le Soleil pour faire 2 déplacements de 1 case.



Dernière action de préparation pour Nathan qui pose son 4^e totem, dans la suite de la ligne et sur le symbole Aum. Maëlie continue à avancer vers le Shaman adverse.



Nathan profite d'avoir à présent 4 Aum pour faire sauter un de ses totems puis de le déplacer d'une case en diagonal pour se rapprocher du Shaman adverse. Maëlie pose un de ses totems en profitant du fait qu'il est déjà connecté au super totem.



Nathan se sent en danger et il a raison ! Il décale stratégiquement son Shaman. De son côté Maëlie pose un nouveau totem près du super totem, (il fait attention de poser un Pi et pas un Soleil, afin de pouvoir utiliser le déplacement 3) ce qui lui permet de récupérer son 5^e totem.



Maëlie ayant encore 1 totem en main, Nathan à intérêt à faire attention dans la suite de cette partie ! Mais attention, il partie peut vite se retourner !

