Zensō

2-4

10+

30'

Bruno Cathala
Andrea Mainini

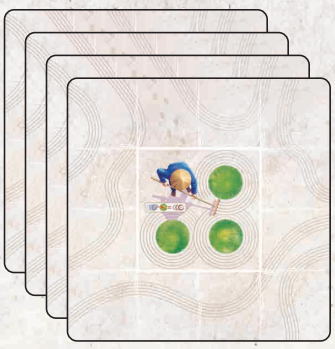
Julie Gruet

Dans le panthéon des valeurs esthétiques japonaises, le wabi-sabi occupe une place comparable à celle des idéaux de beauté et de perfection en occident.
Si un objet, une expression, ou un lieu peut susciter en nous un sentiment de mélancolie sereine et une aspiration spirituelle, alors on peut le qualifier de wabi-sabi.
Votre mission : créer le jardin japonais le plus harmonieux, le plus zen, le plus digne de cette philosophie wabi-sabi.
À vous d'assembler au mieux les différents types de paysage, décors et lanternes apaisantes pour réaliser le jardin le plus parfait possible.

LA RÈGLE DU JEU
EN VIDÉO

Matériel

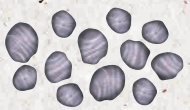
- **4 plateaux Zen**



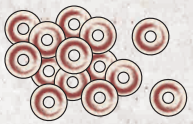
- **1 jeton Premier joueur**

- **50 pions Lanterne**

- **40 jetons Pierre**



- **40 jetons Ensō**



- **65 cartes Terrain :**

avec une face Plan

et une face Jardin.

Important

Les cartes Terrain possèdent 4 cases sur leur face Jardin ; ces cases et leur disposition sont rappelées sur la face Plan.

Les cases peuvent être de sable :

ou de l'un des 5 types de paysage :

- **43 cartes Harmonie :**

avec 13 jizō et 10 plantes et 20 édifices, partageant un verso identique.

- **1 plateau central Inspiration en trois parties**

(à assembler à l'aide des 2 pièces Papillon)

▶ *L'ensō symbolise la plénitude de la simplicité, l'harmonie…* ▶ *Le jizō est une statue bienveillante, symbole de protection et de réconfort.*

Mise en place

1. Assemblez le plateau Inspiration et placez-le au centre de la table.
2. Mélangez soigneusement les cartes Harmonie. Placez-les en une pioche face cachée en haut à droite du plateau. Puis, révélez les 6 premières cartes et placez-les au-dessus des emplacements appropriés sur le plateau.
3. Mélangez soigneusement les cartes Terrain. Retirez un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs :
   - à 2 joueurs, retirez 35 cartes (il en reste alors 30) ;
   - à 3 joueurs, retirez 20 cartes (il en reste alors 45) ;
   - à 4 joueurs, retirez 5 cartes (il en reste alors 60).

   Constituez une pioche avec les cartes restantes et placez-la en bas à droite du plateau, face Plan visible (*voir la description du matériel de jeu à la page précédente*). Prenez ensuite les 6 premières cartes de cette pioche et placez-les, face Plan visible, en dessous des emplacements appropriés sur le plateau.
4. Donnez à chaque joueur un plateau Zen, 1 pierre qu'il place sur une case Sable au choix de son plateau Zen, et 2 ensō qu'il garde devant lui.
5. Faites une réserve avec les pions Lanterne, ainsi que les jetons Pierre et Ensō excédentaires. Veillez à ce qu'elle soit à portée de tous.
6. Le dernier joueur qui a ratissé du sable prend le jeton Premier joueur et débute la partie.

Important : si des cartes Terrain portant le symbole font partie de cette sélection, placez-les sur les emplacements les plus à droite.

Principe et but du jeu

Dans *Zensō*, vous êtes en compétition pour créer le jardin japonais le plus harmonieux possible.
À chacun de vos tours, vous récupérez une carte Terrain vous permettant d'agrandir votre jardin. Puis, vous avez l'opportunité de jouer des cartes Harmonie. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée, soit par un joueur validant sa cinquième carte Harmonie, soit quand toutes les cartes Terrain ont été jouées (la pioche ET la file sont vides).

Afin d'obtenir de l'harmonie, et de prétendre ainsi à la victoire, vous pouvez agir sur deux plans :

- organiser vos parcelles de sorte à remplir les conditions permettant de valider des cartes Harmonie ;
- cumuler le plus de pions Lanterne possible dans chacune de vos parcelles.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. À votre tour, vous réalisez les phases suivantes dans l'ordre :

1 • Agencer des pierres (facultatif)

2 • Choisir un plan (obligatoire)

3 • Agrandir son jardin (obligatoire)

4 • Apporter l'harmonie (facultatif)

5 • Fin du tour (obligatoire)

Puis, c'est au joueur suivant.

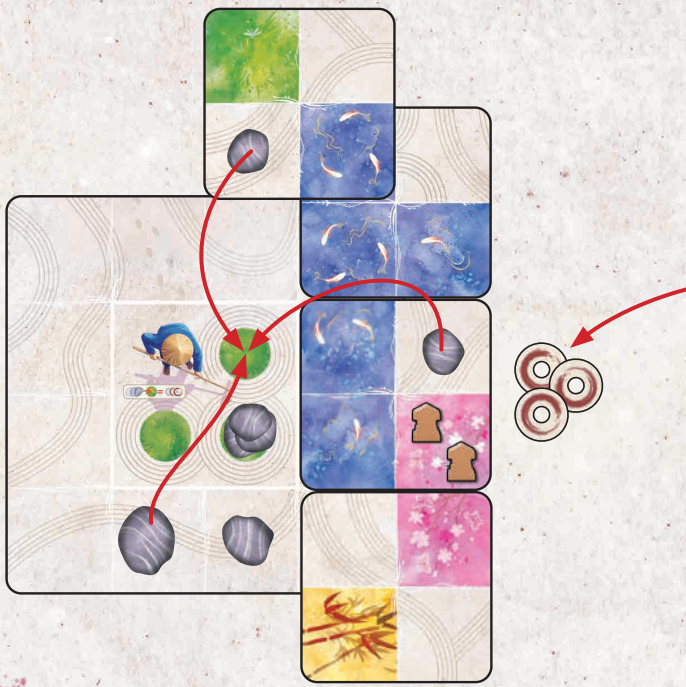
1 • Agencer des pierres (facultatif)

Au début de votre tour, vous pouvez collecter des jetons Ensō si vous disposez des jetons Pierre sur l'un des emplacements prévus à cet effet de votre plateau Zen.

Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs jetons Pierre présents sur n'importe quelles cases Sable de votre jardin. Récupérez-les et empilez-les sur l'un des emplacements de verdure encore disponibles au centre de votre plateau Zen. Récupérez 1 jeton Ensō par jeton Pierre dans la pile ainsi créée.

Attention : vous ne disposez que de 3 emplacements de verdure sur votre plateau Zen. Vous ne pourrez donc effectuer cette action que 3 fois maximum au cours de la partie.

Exemple :
Maël a besoin de jetons Ensō. Au début de son tour, il décide alors d'agencer des pierres. Il sélectionne 3 des 4 jetons Pierre présents dans son jardin et les empile sur l'un des deux emplacements de verdure encore disponibles de son plateau Zen.
Comme il a empilé 3 jetons Pierre, il récupère 3 jetons Ensō. Il aurait pu choisir d'empiler tous ses jetons Pierre, mais il a d'autres projets pour le dernier…



2 • Choisir un plan (obligatoire)

Lors de cette phase, vous devez prendre 1 carte Terrain de votre choix, parmi les 6 disponibles sous le plateau Inspiration.

Suivant la carte choisie, vous pouvez avoir à vous acquitter d'un coût en jetons Ensō, indiqué sur le plateau Inspiration, au-dessus de la carte :

Gratuit

Payer
1 jeton Ensō

Payer
2 jetons Ensō

Prenez la carte et recevez immédiatement l'avantage indiqué dans son coin supérieur gauche. **Voici les différents avantages possibles :**

Gagnez le nombre de jetons Pierre indiqué (ici 3) et placez-les devant vous. Vous devrez les placer sur des cases Sable de votre jardin à la fin de la phase suivante.

Recevez le nombre de jetons Ensō indiqué (ici 1). Ajoutez-les à votre réserve personnelle.

Choisissez 1 carte Harmonie. Vous pouvez décider de prendre l'une des 6 cartes révélées au-dessus du plateau Inspiration, ou la première carte de la pioche. Gardez la carte en main, à l'abri du regard de vos adversaires. Vous la révélerez lorsque vous l'ajouterez à votre jardin à la phase 4 de l'un de vos tours de jeu.

Prenez 1 pion Lanterne et placez-le devant vous. Au cours de la phase suivante, vous devrez le placer sur une case vide de votre choix, correspondant au type de paysage indiqué (ici, une case Cerisier).

Exemple :
Fanny prend cette carte Terrain, qui lui coûte 1 jeton Ensō. En avantage, elle gagne un pion Lanterne, qu'elle devra placer sur une case Cerisier ou une case Bassin au cours de la phase suivante.

Certaines cartes vous permettent d'obtenir deux avantages, comme ici, où vous gagnez 1 jeton Ensō ET 1 jeton Pierre.

D'autres cartes vous donnent le choix entre deux avantages, comme ici, où vous devez choisir entre recevoir 2 jetons Ensō et prendre 1 carte Harmonie.

Enfin, certaines cartes indiquent un ou plusieurs symboles Lanterne sur une case. Prenez devant vous autant de pions Lanterne que de symboles représentés. Au cours de la phase suivante, vous devrez placer un pion Lanterne sur chaque symbole de la case (ici, une case Herbe).

3 • Agrandir son jardin (obligatoire)

Une fois vos avantages récupérés en phase 2, retournez votre carte Terrain sur sa face Jardin. Vous devez maintenant l'utiliser pour agrandir votre jardin, en respectant ces contraintes de superposition :

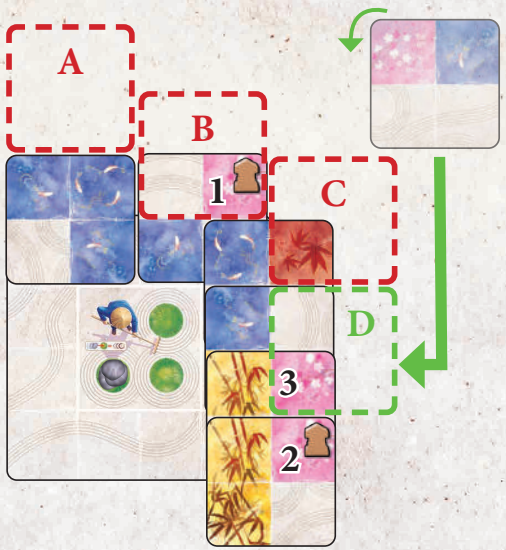
A. Votre carte DOIT obligatoirement recouvrir AU MOINS une case Terrain déjà présente dans votre jardin.
B. Vous ne pouvez JAMAIS recouvrir un jeton Pierre, un pion Lanterne, ou une carte Harmonie.
C. Les cases Paysage ne peuvent être recouvertes que par des cases Paysage du même type.
D. Les cases Sable peuvent être recouvertes par n'importe quel type de terrain, y compris sable.

Une fois votre carte positionnée, vous devez placer les éventuels jetons Pierre et pions Lanterne reçus en avantage lors de la phase précédente. Chaque jeton Pierre doit être placé sur une case Sable qui n'en contient pas encore et, s'il ne peut être placé, il est remis dans la réserve générale. Chaque pion Lanterne doit être placé sur une case vide de votre choix, correspondant au type de paysage indiqué par la carte qui vous l'a octroyé.

Rappel : certaines cases indiquent plusieurs symboles Lanterne. Dans ce cas, c'est sur ces cases que vous devez placer les lanternes gagnées en avantage. C'est la seule et unique façon d'avoir deux lanternes sur une même case.

Exemple :
À la phase précédente, Fanny a pris cette carte Terrain , *car elle souhaite étendre sa parcelle de bassins. Elle tente alors plusieurs positionnements :*

A. Non valide, car la carte ne recouvre aucune case Terrain.
B. Non valide, car il est interdit de recouvrir un pion Lanterne.
C. Non valide, car on peut recouvrir une case Érable uniquement par une autre case Érable.
D. Valide. Fanny fait donc pivoter sa carte et la place sur l'emplacement D. Ce choix est valide, car :
- *la carte recouvre au moins une case du jardin initial (ici deux cases) ;*
- *la carte ne recouvre ni pion Lanterne, ni jeton Pierre, ni carte Harmonie ;*
- *la carte recouvre bien une case Cerisier par une case Cerisier.*



Fanny doit finir sa phase 3 en plaçant le pion Lanterne, gagné en avantage, sur une case Bassin ou Cerisier de son choix. Puisqu'elle veut maximiser le nombre de pions Lanterne dans une même parcelle, elle choisit la case Cerisier. Elle ne peut ajouter ce pion que sur la case 3, puisque les cases 1 et 2 en contiennent déjà un.

4 • Apporter l'harmonie (facultatif)

Il existe deux façons d'obtenir des cartes Harmonie pendant la partie :

- grâce aux avantages des cartes Terrain, sélectionnées à la phase 2, présentant le symbole ;
- à tout moment de votre tour de jeu, vous pouvez choisir de dépenser 2 jetons Ensō pour prendre 1 carte Harmonie de votre choix parmi les 6 révélées au-dessus du plateau Inspiration ou prendre la première carte de la pioche (si vous disposez des jetons Ensō nécessaires, vous pouvez acheter plusieurs cartes durant un même tour).

Les cartes Harmonie peuvent être de deux types et présentent les informations suivantes :

Lors de cette phase, vous pouvez valider et positionner dans votre jardin, autant de cartes Harmonie que vous voulez, parmi celles que vous avez en main.

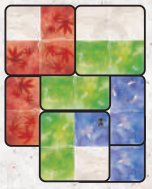
Pour placer une carte Harmonie dans votre jardin, il vous faut :

1. remplir les conditions indiquées dans le cadre en haut à gauche de la carte. Celles-ci peuvent être de trois types :

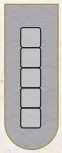
- avoir des parcelles du minimum de cases indiqué et, le cas échéant, d'un certain type de paysage ;

Ici, il faut une parcelle d'au moins 3 cases d'un type de paysage au choix, une parcelle d'au moins 4 cases d'un type de paysage au choix, et une parcelle d'au moins 5 cases de type Érable.

Exemple :

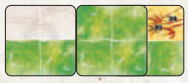


- avoir une parcelle contenant la forme géométrique représentée, dans n'importe quelle orientation ou symétrie. La parcelle peut être d'un type de paysage au choix, à moins qu'il ne soit spécifié ;



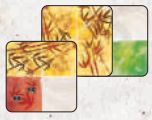
Ici, il faut une parcelle contenant au moins 5 cases en ligne droite d'un type de paysage au choix.

Exemple :



Ici, il faut une parcelle contenant au moins 4 cases Bambou formant un carré.

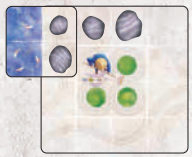
Exemple :



- avoir 3 ou 4 jetons Pierre adjacents orthogonalement (pas forcément en ligne droite).

Ici, il faut 4 jetons Pierre posés les uns à côté des autres,

Exemple :



2. pouvoir placer la carte Harmonie dans votre jardin, en respectant les conditions de pose suivantes :
   - recouvrir au moins une case Terrain vide (sans pierre ni lanterne), de n'importe quel type (sable ou paysage) ;
   - être en contact avec au moins un des éléments qui valident les conditions de la carte (parcelle ou pierre) ;
   - selon le coût indiqué sur la carte : défausser des jetons Ensō depuis votre réserve ou des jetons Pierre depuis les cases Sable de votre jardin.

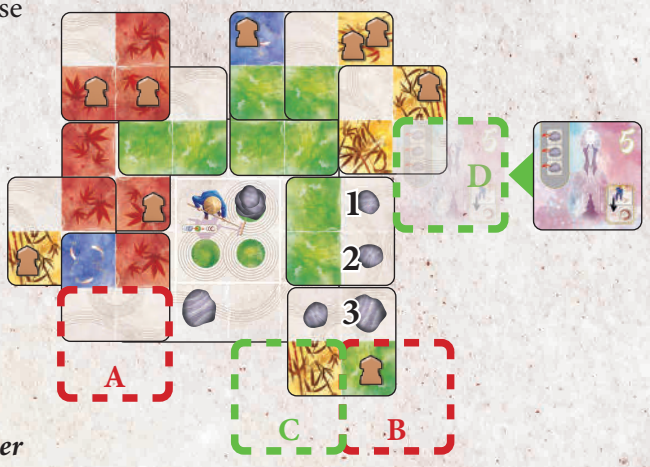
Attention : pour les cartes Jizō, vous devez défausser les jetons Pierre qui permettent de valider le positionnement de la carte. Vous défaussez d'abord le jeton Pierre adjacent à la carte, puis les jetons Pierre adjacents au premier jeton du plus au moins proche.

Cela fait, vous bénéficiez immédiatement des effets des jizō (*voir dernière page*) et pouvez obtenir des pions Lanterne, à placer directement. Puis, en fin de partie, vous gagnerez les points d'harmonie indiqués sur la carte.

Remarque : si vous n'avez aucune case vide pouvant recevoir un pion Lanterne, alors vous ne le conservez pas et devez le remettre dans la réserve.

Remarque : certaines cartes rapportent un nombre de points d'harmonie variable. Vous trouverez la liste des points possibles en dernière page.

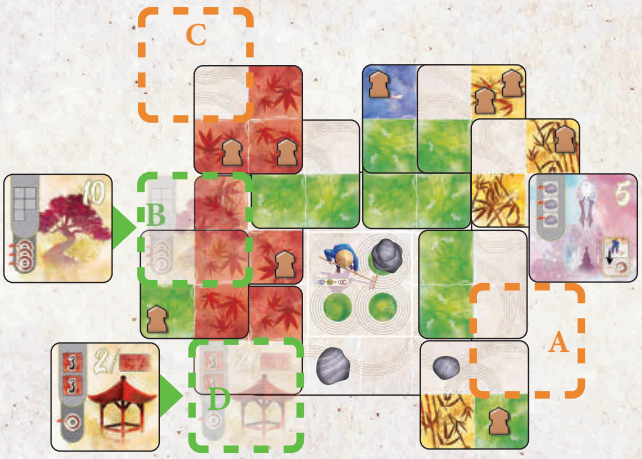
Exemple :



Zélia a en main 2 cartes Harmonie, dont une carte Jizō, qu'elle veut ajouter à son jardin. Cela tombe bien, car elle est dans sa phase Apporter l'harmonie. Se pose alors la question : mais où les placer ? Comme c'est le plus intéressant, elle s'arrange pour positionner sa carte Jizō en premier. Celle-ci doit être en contact avec 3 jetons Pierre adjacents. Elle ne peut donc pas la mettre sur l'emplacement A, car, bien qu'elle toucherait ainsi un jeton Pierre, ce dernier est seul. L'emplacement B n'est pas valide non plus, car la carte recouvrirait ainsi un pion Lanterne. Zélia pourrait choisir l'emplacement C, mais elle opte pour l'emplacement D. Elle positionne sa carte Jizō, et défausse ensuite les jetons Pierre 1, 2 et 3, car la carte en requiert 3 adjacents.

Suite de l'exemple page suivante >>>

Cela fait, Zélia passe à son autre carte. Cela tombe bien, car la grande parcelle verte peut contenir la forme représentée sur la carte, si Zélia la fait pivoter en miroir. Comme c'est autorisé, Zélia saisit l'opportunité et place la carte au contact de la parcelle verte comme il se doit. Elle pourrait choisir l'emplacement A, mais préfère le B qui coupe la grande parcelle rouge en deux. Puis, elle défausse 2 jetons Ensō. Il est indiqué 3 sur la carte Harmonie, mais l'effet de la carte Jizō placée juste avant est désormais actif, donc Zélia paye 1 jeton Ensō de moins !



Mais pourquoi ce placement en B ? Car elle a vu, dans la file des cartes Harmonie au-dessus du plateau central, une autre carte qui l'intéresse. Elle s'en saisit pour le coût habituel de 2 jetons Ensō, puis la place immédiatement au contact d'une des, désormais deux, parcelles rouges de 3 cases. Elle peut la placer à l'emplacement C ou D. Enfin, elle paye le coût de cette carte, soit 0 jeton Ensō, du fait de sa carte Jizō. Un joli tour !

5 • Fin du tour (obligatoire)

Sous le plateau Inspiration, faites glisser les cartes Terrain vers la gauche afin de combler le trou laissé par la carte Terrain que vous avez sélectionnée au début de votre tour. Puis placez la carte du dessus de la pioche de cartes Terrain sur l'emplacement le plus à droite.

Au-dessus du plateau Inspiration, assurez-vous qu'il y a bien 6 cartes Harmonie. Si ce n'est pas le cas, révélez autant de cartes de la pioche Harmonie que nécessaire pour combler les trous.

Votre tour est terminé, c'est maintenant au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie peut être déclenchée de deux façons différentes :

- **soit l'un des joueurs place une 5e carte Harmonie dans son jardin**. Dans ce cas, continuez la partie jusqu'à ce que chacun ait joué le même nombre de tours ;
- **soit toutes les cartes Terrain ont été jouées (la pioche ET la file sont vides).** Dans ce cas, passez directement au calcul des scores.

Remarque : un joueur peut avoir plus de 5 cartes Harmonie dans son jardin s'il en valide plusieurs lors de son dernier tour.

CALCUL DES SCORES

Calculez chacun votre score d'harmonie comme suit :

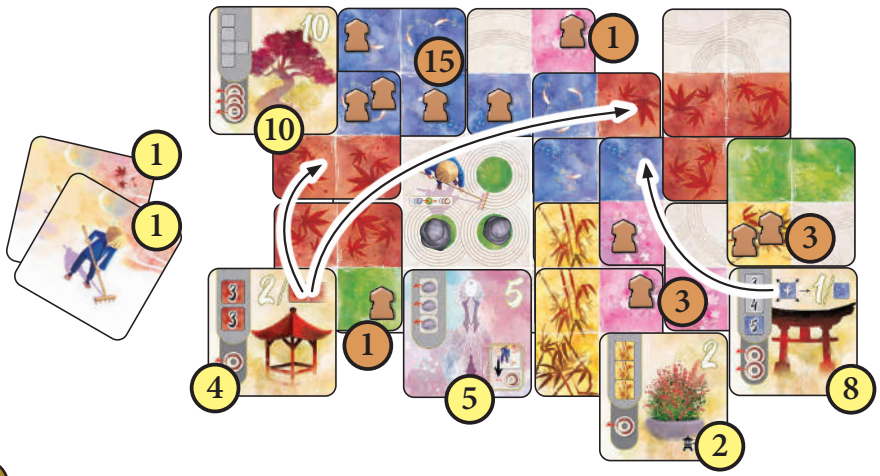
+ Comptez les points indiqués sur les cartes Harmonie placées dans votre jardin.
+ Chaque carte Harmonie encore en main vous rapporte 1 point supplémentaire.
+ Chaque parcelle de votre jardin vous rapporte un certain nombre de points d'harmonie en fonction du **nombre de pions Lanterne** sur les cases qui la composent :

Nombre de lanternes sur la parcelle :	x	1	2	3	4	5	6	+1
Points gagnés :		1	3	6	10	15	20	+5

Attention : c'est uniquement le nombre de pions Lanterne sur chaque parcelle qui est pris en compte, pas la taille de la parcelle.

Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte.
En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de jetons Ensō gagne. S'il y a toujours égalité, respirez un grand coup et dites-vous que tout le monde est gagnant à créer des choses harmonieuses !

Exemple : *À la fin de la partie, le jardin de Fanny ressemble à cela.*
Elle a aussi 2 cartes Harmonie qu'elle n'a pas réussi à placer. Elle a alors :



Total de points grâce aux cartes Harmonie :

31

Total de points grâce aux pions Lanterne :

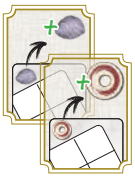
23

Score final :

54

EFFET DES CARTES JIZŌ

Les effets des cartes Jizō sont permanents. Dès lors que vous en avez une dans votre jardin, vous bénéficiez de son effet.



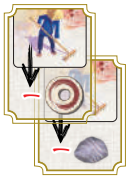
Chaque fois que vous gagnez des pierres/ensō grâce à un avantage, recevez 1 pierre/ensō supplémentaire.

Vous êtes désormais autorisé à recouvrir vos cases Paysage par une case Paysage d'un type différent.

À chaque tour, vous pouvez échanger une carte Harmonie de votre main contre une carte Harmonie de la file.

Lorsque vous prenez une carte Terrain avec un avantage demandant de choisir A ou B, recevez A ET B.

Lorsque vous choisissez de prendre la première carte Harmonie de la pioche, piochez-en 3, gardez-en 1 et replacez les 2 autres sur ou sous la pioche.



Valider une carte Harmonie vous coûte respectivement 1 pierre ou 1 ensō de moins.

Chaque fois que vous recouvrez une case Paysage par une case du même type, vous recevez 1 ensō.

Chaque fois que vous agencez des pierres, vous gagnez 2 ensō de plus.

À chaque tour, vous pouvez défausser 2 ensō pour déplacer une lanterne de votre jardin.

Vous devez dépenser 1 ensō de moins pour prendre une carte Terrain.

Prendre une carte Harmonie vous coûte seulement 1 ensō.

POINTS DES CARTES HARMONIE

Certaines cartes Harmonie vous octroient des points en fonction des éléments présents dans votre jardin :

1 point par case de la plus grande parcelle du type de terrain indiqué (ici, Érable).

2 points par parcelle du type de paysage indiqué (ici, Bassin).

1 point par parcelle de sable.

2 points par jeton Pierre présent sur une case Sable.

1 point par pion Lanterne.

3 points par carte Harmonie dans votre jardin.