

# Tengu 天狗

Dans l'univers de **Yōkai** 妖怪

## Règles



*Un jeu coopératif  
pour 2 à 4 joueurs et joueuses  
âgés de 6 ans et plus,  
d'une durée de 15 minutes.*

# BUT DU JEU

L'espiègle Tengu a caché les jouets des Yokai dans la forêt. Les joueurs et joueuses doivent donc coopérer pour aider les Yokai à retrouver leurs jouets. Dès que chaque Yokai a retrouvé ses trois jouets, la partie est gagnée.

Le jeu propose une augmentation de la difficulté par niveau. Au fil des parties, les joueurs et joueuses découvriront ce que le Tengu leur réserve en progressant dans ces niveaux de difficulté.

## MATÉRIEL

23 tuiles Forêt

1 tuile Temple



3 tuiles Chemins



12 tuiles Jouet



2 tuiles Brume



3 tuiles Tornade



2 tuiles Mirage



12 jetons Jouet



Pour chaque Yokai :

Yuki-onna

Tanuki

Bakeneko

Oni

1 planche



8 cartes Déplacement



1 pion



4 jetons Aide



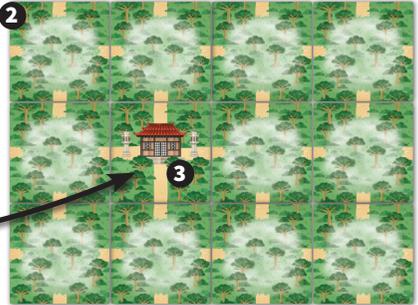
# MISE EN PLACE

Les règles qui suivent concernent le **niveau 1** de difficulté.  
*Les autres niveaux seront expliqués dans la partie Évolution (page 6).*

- 1 Laissez dans la boîte:
  - le pion de l'Oni
  - les cartes de l'Oni
  - la planche de l'Oni
  - les tuiles Jouet de l'Oni
  - les jetons Aide



- 2 Placez aléatoirement au milieu de la table la **tuile Temple**, **2 tuiles Chemins** et les **9 tuiles Jouet** restantes; face forêt visible, de manière à former une grille de 3 x 4 tuiles.
- 3 Posez les trois autres pions Yokai sur la tuile Temple.



- 4 Mélangez les cartes Déplacement face « ? » visible, écartez-en 5 que vous remettez dans la boîte sans les regarder et formez une pile accessible à tout le monde avec les autres cartes.
- 5 Mettez les jetons Jouet à proximité de la zone de jeu.
- 6 Placez les trois planches Yokai à côté de la zone de jeu.



# DÉROULEMENT

Tengu est un jeu coopératif dans lequel les joueuses et joueurs incarnent tous ensemble les Yokai.

Attention! Il s'agit d'un jeu dans lequel **la communication est restreinte**: vous n'avez pas le droit de **divulguer la couleur et la nature des jouets** présents sous les tuiles Forêt.

Choisissez une personne qui commencera la partie. Quand elle aura effectué son tour, composé de toutes les étapes suivantes, c'est à la personne assise à sa gauche de jouer.

1

**Retournez la première carte Déplacement** de la pile. Celle-ci désigne l'un des trois Yokai.



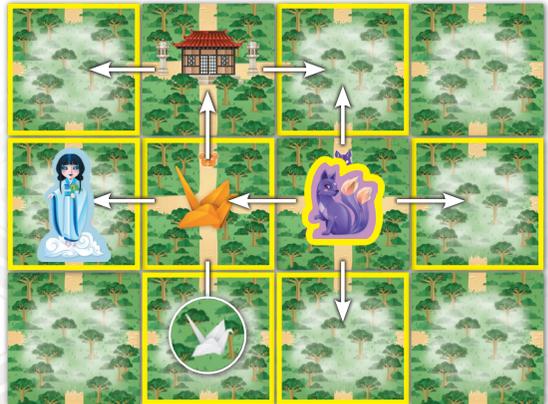
2

**Déplacez**, si vous le souhaitez, le pion du Yokai correspondant sur une tuile **Forêt face cachée accessible**.



Une tuile Forêt est accessible si le pion Yokai peut y accéder en **passant uniquement par un chemin ininterrompu**. Les tuiles Forêt face cachée interrompent le chemin.

Le pion Yokai peut terminer son déplacement sur une tuile où se trouvent déjà un ou plusieurs autres pions Yokai et/ou un jeton Jouet.



*C'est au Bakeneko de se déplacer. Il peut ainsi se rendre sur l'une des tuiles entourées de jaune.*

# D'UNE PARTIE

Dans Tengû, il est important d'être **attentif** à qui fait quoi. En effet, comme la communication est limitée, il faut repérer qui a des **informations** sur les jouets et **faire des déductions** en fonction des jouets déjà trouvés. Vous n'avez pas le droit de divulguer la couleur et la nature des jouets, mais vous pouvez néanmoins **échanger** sur la stratégie générale, en discutant des meilleurs déplacements possibles. C'est en revanche au joueur actif de décider du déplacement du Yokai.

3

**Observez secrètement** la tuile sur laquelle arrive le pion Yokai. Plusieurs effets sont possibles selon ce qu'elle contient :



Si elle contient uniquement des **chemins**, reposez-la à sa place face visible. **Il ne se passe rien**, mais de nouveaux chemins s'ouvrent aux Yokai.



Si elle **contient un jouet de la couleur du pion Yokai déplacé**, le Yokai a retrouvé un de ses jouets ! Reposez-la à sa place **face visible**.

Prenez un **jeton Jouet** correspondant et placez-le sur l'emplacement Jouet du même type sur la **planche de ce Yokai**.



Si elle **contient un jouet d'une autre couleur**, le jouet trouvé n'appartient pas à ce Yokai. Reposez-la à sa place **face cachée**.

Prenez un jeton Jouet correspondant et placez-le sur la tuile.



## FIN DE TOUR

Reposez ensuite le pion Yokai sur la tuile, ainsi que tout autre pion ou jeton qui s'y trouvait.

Toutes les tuiles retournées peuvent ensuite être traversées librement par les Yokai.

Lorsqu'un Yokai a retrouvé ses trois jouets, il va se reposer. Couchez son pion sur la tuile Temple. Par la suite, si une carte Déplacement correspondant à ce Yokai est révélée, vous pourrez déplacer n'importe quel autre Yokai à sa place.

## FIN DE LA PARTIE

Les joueuses et joueurs **gagnent tous ensemble la partie** si les trois Yokai ont chacun retrouvé leurs trois jouets.



**La partie est perdue** si la pile de cartes Déplacement est vide et que la personne dont c'est le tour ne peut pas en révéler de nouvelle.

## ÉVOLUTION

Lorsque vous aurez remporté votre première partie, vous pourrez accéder aux niveaux suivants.

Pour chaque niveau, seules les modifications par rapport à la règle du niveau précédent sont précisées.

### Niveau 2 « Le Tengu contre-attaque »

#### Mise en place

Utilisez le même nombre de cartes Déplacement qu'au niveau 1. Remplacez les 2 tuiles Chemins par **2 tuiles Brume**.



#### Déroulement

Lorsque qu'une personne observe une tuile Brume, elle doit la révéler à tout le monde et défausser la première carte Déplacement de la pile. Ensuite, elle remet la tuile Brume à sa place face cachée, puis pose le pion Yokai dessus.



## Niveau 3 « L'Oni rejoint la fête »

### Mise en place

Le pion **Yokai Oni**, sa planche, ses cartes **Déplacement** ainsi que ses jouets entrent en jeu et sont **utilisés de la même manière que les autres**.

- Donnez un jeton Aide à chacun.
- Écartez aléatoirement **6 cartes Déplacement** et remettez-les dans la boîte sans les regarder.
- Remplacez les 2 tuiles Brume par des **tuiles Chemins** et **ajoutez une troisième tuile Chemins**, de manière à pouvoir former une grille de 4 x4.



### Déroulement

La partie est gagnée si les **quatre** Yokai ont chacun retrouvé leurs trois jouets.

### Utilisation des jetons Aide

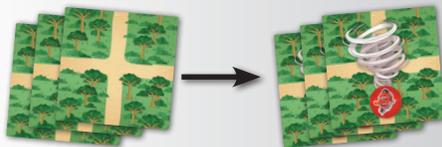


Après qu'une personne a révélé sa carte Déplacement, les autres joueurs et joueuses peuvent dépenser leur jeton Aide pour lui indiquer **la couleur** du jouet se trouvant au dos d'une tuile.

## Niveau 4 « Le Tengu tourbillonne »

### Mise en place

Utilisez le même nombre de cartes Déplacement qu'au niveau 3. Remplacez les 3 tuiles Chemins par **3 tuiles Tornado**.



### Déroulement

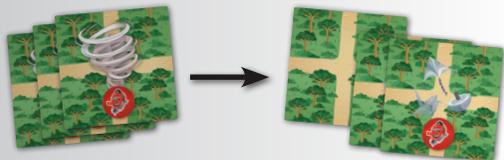
Lorsqu'une personne **observe** une tuile Tornado, elle enlève tous les indices précédemment posés sur les tuiles Forêt. Ensuite, elle remet la tuile Tornado à sa place face cachée, puis pose le pion Yokai dessus.



## Niveau 5 « L'illusion du Tengu »

### Mise en place

Utilisez le même nombre de cartes Déplacement qu'au niveau 3. Remplacez les 3 tuiles Tornade par **1 tuile Chemins et 2 tuiles Mirage**.



### Déroulement

Lorsqu'une personne retourne une tuile Mirage, elle la repose à sa place, face visible. Lors d'un tour ultérieur, si un Yokai retrouve l'un de ses jouets, ne mettez pas le jeton sur la planche du Yokai : la tuile Jouet est immédiatement mélangée avec la tuile Mirage, puis les deux tuiles sont posées aléatoirement, face cachée, à leurs deux emplacements. Si les deux tuiles Mirage sont visibles, la personne qui joue choisit laquelle des deux est mélangée avec le premier jouet retrouvé.



## CRÉDITS

Auteurs : Julien Griffon & Xavier Violeau  
Illustratrice : Christine Alcouffe  
Maquette : Alexis Vanmeerbeeck  
Relecture : Mathieu Rivero  
Communication : Matthieu Bonin  
Suivi éditorial : Bertrand Arpino  
Production : Nicolas Aubry (Synergy Games)  
Correction : Camille Mathieu  
Tests : Aline Vidberg et les petits testeurs

## Niveau 6 « L'ultime épreuve »

### Mise en place

- Utilisez toutes les cartes.
- Placez aléatoirement au milieu de la table, la tuile Temple et les tuiles suivantes face cachée, de manière à former une grille de 4 x 5 tuiles :  
**les 12 tuiles Jouet, 2 tuiles Chemins, 1 tuile Brume, 2 tuiles Tornade et les 2 tuiles Mirage.**

### Déroulement

La partie se déroule normalement, en appliquant les effets des tuiles tels qu'expliqués précédemment.

Si vous retrouvez tous les jouets avant que la pile de cartes Déplacement soit épuisée, vous remportez une victoire éclatante.

Cependant, s'il n'y a plus de cartes avant que vous y parveniez, votre succès dépendra du nombre de jouets retrouvés :

### Nombre de jouets retrouvés

- 0 à 5 :** Le Tengu a été le plus habile cette fois-ci. Retentez votre chance.
- 6 à 9 :** Vous en avez retrouvé quelques-uns, c'est presque bon.
- 10 ou 11 :** Bien joué ! Avec un peu de chance, la prochaine fois, ce sera parfait.
- 12 :** Victoire éclatante ! Vous avez donné une bonne leçon à ce vilain Tengu.



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



OU  
MAGASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)