

# Senbazuru

Anna Lucini et Paul Moré / Alba Aragón

En hommage à Sadako Sasaki

Le senbazuru est une belle légende japonaise qui raconte que quiconque fabriquera 1000 grues en papier verra ses vœux exaucés. On l'utilise pour présenter ses vœux à une famille, pour les mariages, les naissances ou pour le rétablissement des malades.

Chizuko offrit sa première grue à Sadako et celle-ci consacra ensuite tous ses efforts à fabriquer mille autres grues.

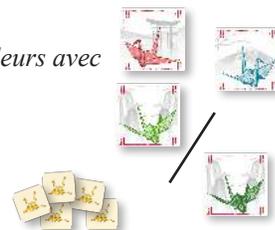


## Matériel

30 tuiles origami (en 3 couleurs avec deux intensités différentes).

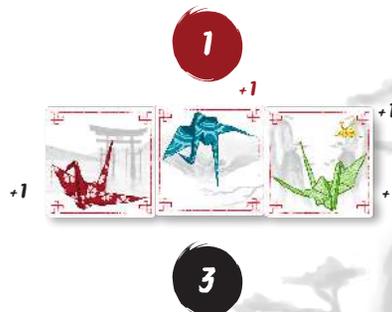
20 jetons origami doré.

3 jetons grue véritable.



## But du jeu

Les joueurs doivent mettre leurs origamis en jeu et essayer de prendre le contrôle des origamis de l'adversaire, en gardant à l'esprit que les origamis en papier doré ont plus de valeur (+1).



## Mise en place

1. Mélangez les tuiles origami face cachée (face grue dorée visible).



2. Distribuez 3 tuiles face cachée à chaque joueur.

3. Placez une tuile face cachée au centre de la table et placez un jeton grue véritable dessus.



4. Placez cinq tuiles face visible sur un côté pour former la réserve.

5. Faites une pioche avec le reste des tuiles face cachée à côté de la réserve.

6. Placez les jetons origami doré à portée de main des joueurs.

7. La plus jeune joueuse commence. S'il n'y a pas de joueuse, le plus jeune joueur.

## Tour de jeu

On joue à tour de rôle à partir du premier joueur. À chaque tour, le joueur actif effectue trois actions dans l'ordre suivant:

**A.** Placer une tuile de sa main, orientée vers soi, de façon à ce qu'elle longe tout le côté d'au moins une autre tuile. Lorsque vous placez une tuile, veillez à ce que deux tuiles de même couleur et d'intensité différente ne peuvent pas être côte à côte.

**B.** Capturer des tuiles (facultatif).

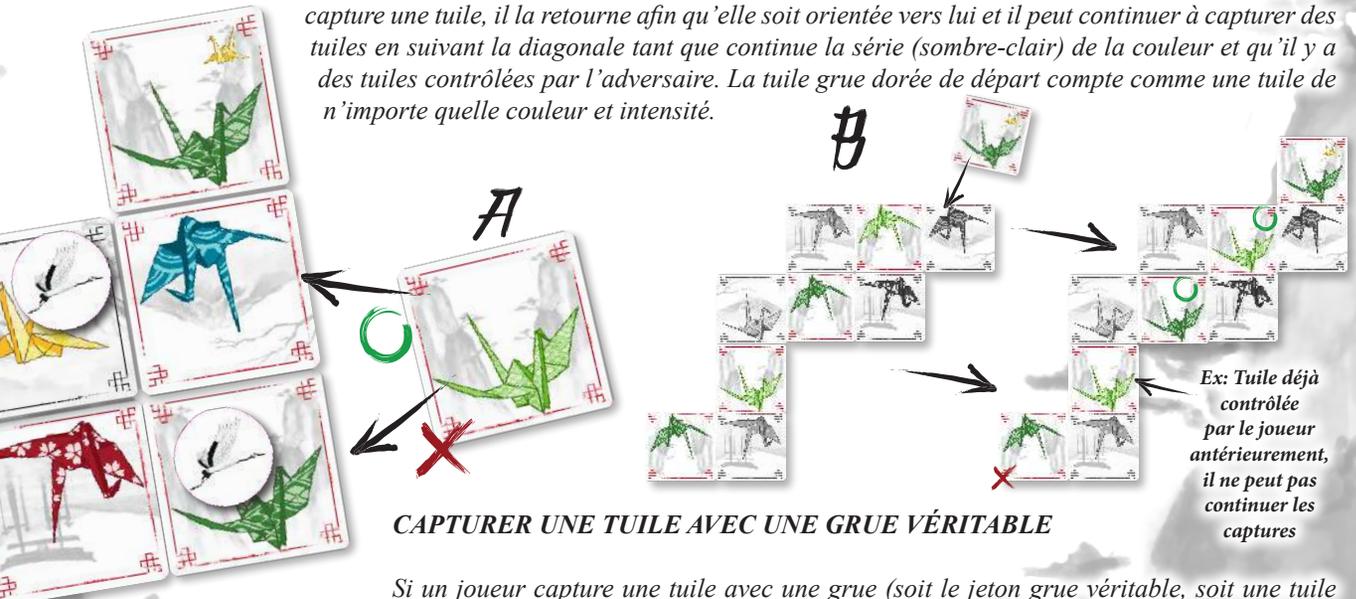
**C.** Prendre une tuile de la réserve et en piocher une nouvelle pour la remplacer.

Le tour passe ensuite à l'autre joueur.



# Capture des tuiles

On capture en diagonale les tuiles de même couleur et d'intensité différente. Lorsqu'un joueur capture une tuile, il la retourne afin qu'elle soit orientée vers lui et il peut continuer à capturer des tuiles en suivant la diagonale tant que continue la série (sombre-clair) de la couleur et qu'il y a des tuiles contrôlées par l'adversaire. La tuile grue dorée de départ compte comme une tuile de n'importe quelle couleur et intensité.



## CAPTURER UNE TUILE AVEC UNE GRUE VÉRITABLE

Si un joueur capture une tuile avec une grue (soit le jeton grue véritable, soit une tuile avec une grue véritable dessinée), il prend un jeton origami doré. Il déplace ensuite un jeton grue véritable sur une tuile qu'il contrôle.

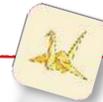
6



## Jouer une tuile avec une grue véritable

Lorsque l'on joue une tuile avec une grue véritable, on prend un jeton origami doré. On déplace ensuite un jeton grue réelle sur une tuile contrôlée par le joueur actif.

*S'il ne reste plus de jeton origami doré dans la réserve, on les prend à l'adversaire.*



# Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée, on défausse les tuiles de la réserve et on continue à jouer avec celles qui nous restent en main.

- Lorsque toutes les cartes de la main ont été jouées, la partie est terminée.
- Les joueurs marquent 1 point pour chaque origami qu'ils contrôlent (tuiles + origami doré + jetons).
- Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur en possession de la tuile avec la grue véritable qui l'emporte.

**Le vainqueur fait un vœu.**

