

Skud Pai Sho

Joue en ligne, rejoins le serveur Discord, et bien plus encore à The Garden Gate: [SkudPaiSho.com](https://www.skudpaiشو.com)

Objectifs

L'objectif du Skud Pai Sho est d'être le premier à réaliser une Chaîne d'Harmonies qui encercle le point central du plateau sans le toucher.

Harmonies

Une Harmonie est réalisée lorsque deux Fleurs harmonieuses d'un même joueur sont sur la même ligne, hors des Portails, et sans aucune autre tuile ni Portail entre elles.

De même, une Répulsion est sur le point d'apparaître lorsque deux Fleurs répulsives appartenant à n'importe quel joueur s'apprêtent s'aligner, mais aucune tuile sur le plateau ne doit se trouver en situation de Répulsion. Ainsi, un coup n'est pas autorisé s'il résulte sur une Répulsion.

Plateau

- Les tuiles sont jouées sur les intersections.
- **Portails** : Il y en a 4. Les Fleurs doivent passer par les Portails pour entrer dans le plateau. Les tuiles déjà sur le plateau ne peuvent rentrer dans un Portail.
- **Jardins** : Les différentes zones colorées impactent les endroits dans lesquels les Fleurs Basiques peuvent aller (voir Fleurs Basiques).
- **Écllosion et Elévation** : Les Fleurs sont en Écllosion lorsqu'elles sont dans un Portail et en Elévation lorsqu'elles sont n'importe où sur le plateau (hors d'un Portail).

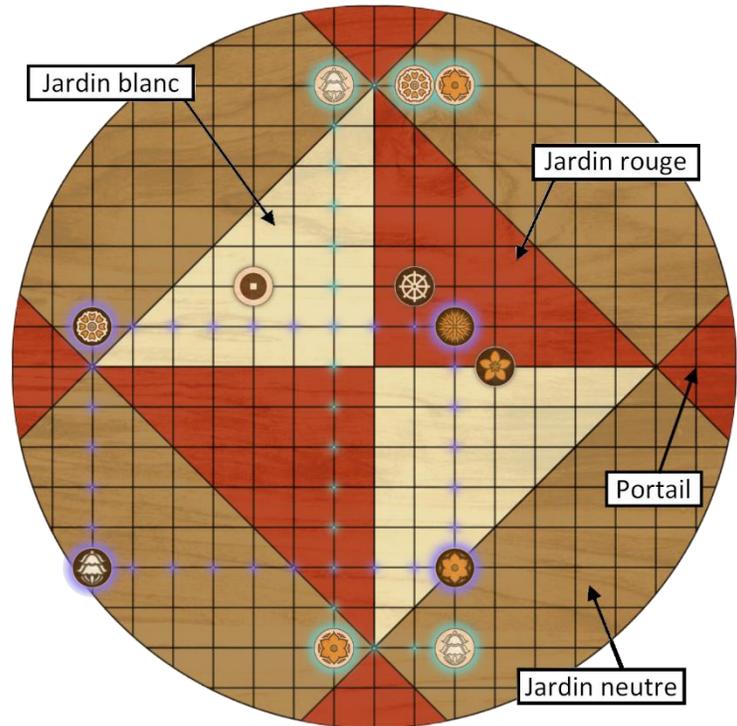
Jouer un tour

Pendant un tour, on peut soit Arranger (déplacer une Fleur sur le plateau) soit Planter (placer une nouvelle Fleur Basique dans un Portail libre).

Lorsqu'une nouvelle Harmonie est formée pour son compte pendant un Arrangement de son tour, l'un de ces Bonus d'Harmonie peut être utilisé :

- Placer une Tuile Influente sur le plateau
- Planter une Fleur Spéciale
- Si le joueur n'a aucune Fleur en Écllosion dans un Portail, il peut planter une Fleur Basique

Un bonus d'Harmonie ne peut être octroyé qu'une seule fois pendant son propre tour et pour son propre compte (donc aucun bonus s'il est réalisé par ou pour l'adversaire).



Placement du jeu

Avant le premier tour :

- Chaque joueur choisit 4 Tuiles Influentes avec lesquelles jouer pendant la partie.
- L'Invité (le premier joueur) choisit une Fleur Basique. Chaque joueur démarre avec la même Fleur dans les Portails opposés.

Ensuite, l'Invité engage le premier tour de la partie.

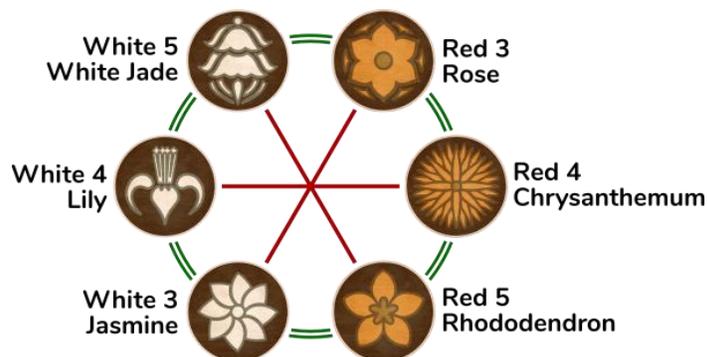
Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur réalise une Chaîne d'Harmonie et gagne. La partie se termine également lorsqu'un joueur place sa dernière Fleur Basique. A ce moment-là, le joueur avec le plus d'Harmonies coupant une ligne centrale sur le plateau gagne.

Fleurs Basiques

Chaque joueur a 3 Fleurs Basiques de chaque espèce. Elles...

- Se déplacent jusqu'au nombre maximum indiqué à côté de leur nom, et ce sur les lignes (pas de diagonales)
- Réalisent une Harmonie avec les Fleurs adjacentes dans le cercle
- Repoussent les Fleurs opposées de même numéro
- Capturent les Fleurs Répulsives en leur tombant dessus
- Ne peuvent finir leur tour complètement à l'intérieur d'un jardin de couleur opposée à la leur



Tuiles Influentes

Chaque joueur dispose de 2 de chaque Tuile Influente (mais doit en retirer 4 avant le début de la partie). Les Tuiles Influentes ne sont jouées que lors d'un Bonus d'Harmonie. Elles ne peuvent être placées dans un Portail, ni être jouées de sorte qu'une Fleur Basique finisse dans un jardin opposé à sa couleur, ou qu'elles causent une Répulsion.



Rocher – Joué sur n'importe quelle intersection. Empêche les Harmonies sur ses lignes horizontale et verticale, et ne peut être déplacé par une Roue.



Roue – Jouée sur n'importe quelle intersection. Déplace toutes les tuiles autour d'elles d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre (tant qu'aucune tuile ne sort du plateau, n'entre ou ne sort d'un Portail ou réalise une Répulsion).



Renouée – Jouée sur n'importe quelle intersection. Annule les Harmonies formées par les Fleurs autour d'elles.



Bateau – Joué sur une Fleur ou une Tuile Influente. Déplace la Fleur vers une intersection adjacente (le Bateau prend la place de la Fleur) ou retire une Tuile Influente du plateau (la Tuile Influente et le Bateau sont tous les deux retirés).

Fleurs Spéciales

Chaque joueur a 1 de chaque Fleur Spéciale.



Lotus Blanc – Se déplace de 2 cases ou moins. Il est en Harmonie avec toutes les Fleurs Basiques de tous les joueurs (l'Harmonie appartient au joueur détenant la Fleur Basique). Former une Harmonie entre son Lotus et une Fleur adverse ne permet pas de Bonus d'Harmonie, mais il y en a un pour une Harmonie formée entre l'une de ses Fleurs et un Lotus adverse.



Orchidée – Se déplace de 6 cases ou moins. Elle cloue les Fleurs adverses : elles ne peuvent plus bouger sauf via une Tuile Influente. Si le Lotus Blanc de son camp est en Elévation (c'est-à-dire sur le plateau hors d'un Portail), l'Orchidée devient *sauvage* et...

- Peut se faire capturer par n'importe quelle Fleur
- Peut capturer n'importe quelle Fleur

Si le joueur n'a pas de Lotus Blanc en Elévation, son Orchidée ne peut se faire capturer que par une Orchidée sauvage adverse et ne peut capturer autre chose qu'une Orchidée sauvage adverse.