

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Pour 2 à 6 joueurs  
A partir de 7 ans

Cette boîte contient 60 cartes



Chaque carte représente une main avec 1 élément du Tao Chinois au bout de chaque doigt : Bois, Feu, Terre, Métal et Eau.

Ces éléments ne sont jamais placés dans le même ordre d'une carte à l'autre.

On peut trouver de 0 à 2 éléments communs entre 2 cartes.



Bois



Feu



Terre



Métal



Eau

Ravensburger

# Principe du jeu

*« Maître Shi, gardien du savoir immortel, a convoqué les meilleurs disciples du monastère afin de trouver son successeur. Celui qui sortira victorieux des 5 épreuves élémentaires sera le nouveau grand Maître du WuXing. »*

Vous trouverez dans les pages suivantes 4 règles ayant chacune une dynamique différente ! À vous de choisir celle que vous préférez ! *Nous vous recommandons de tester les 4 règles dans l'ordre du livret.* Le but du jeu changera d'une règle à l'autre, mais elles reposent toutes sur le même principe : trouver des points communs entre plusieurs cartes !

**Un point commun à 2 cartes signifie qu'un même élément est placé sur le même doigt sur les 2 cartes !**

**Pour bien jouer à WuXing, il peut s'avérer nécessaire de connaître le nom des doigts de sa main : Pouce, index, majeur, annulaire et auriculaire**

**Quelle que soit la règle/variante utilisée :**

- À tout moment : n'importe qui peut interrompre la partie pour vérifier qu'un joueur a bien trouvé 2 cartes ayant le bon nombre de points communs
- Équilibrage : si vous jouez avec des jeunes enfants, vous pouvez adapter le jeu en leur demandant de ne trouver qu'un seul point commun là où les règles originales en demandent 2 (les adultes eux continueront à en chercher 2 !).
- Les plus jeunes peuvent avoir du mal à manipuler leurs cartes. Ils peuvent alors tout simplement les déposer sur la table devant eux.

# Première leçon (pour 2 à 6 petits scarabés)

*« La première, la plus simple et la plus importante des leçons pour les jeunes disciples qui désirent maîtriser le WuXing. »*

## Mise en place

Distribuez 10 cartes à chaque joueur.

*Vous pouvez aussi allonger la durée de la partie en distribuant l'intégralité du paquet.*

Prenez une carte au hasard dans la main du joueur le plus fort et placez la face cachée au centre de la table : cette carte est la Main du Maître !

## Déroulement de la partie

Retournez la Main du Maître.

Chaque joueur cherche une carte de sa main ayant au moins 2 points communs avec la Main du Maître.

Le premier à en trouver une, la pose sur la Main du Maître en annonçant les éléments (ou le nom des doigts) en commun. Cette carte devient la nouvelle Main du Maître et tous les joueurs doivent désormais trouver une carte de leur main ayant au moins 2 points communs avec cette nouvelle carte.

*Ils peuvent commencer à chercher dès que la Main du Maître précédente est recouverte.*

## Fin de la partie

Le premier joueur qui n'a plus de carte en main remporte la partie et est sacré Maître du bois et meilleur espoir du monastère !

# Le Wu Xing Original (pour 2 à 6 puristes)

*« La forme la plus pure et la plus complète du Wuxing, la meilleure voie pour devenir un Maître. »*

## Mise en place

Identique à la règle « Première leçon ». Voir page 3.

## Déroulement de la partie

Retournez la Main du Maître (la carte au centre de la table).

Chaque joueur cherche une carte de sa main ayant au moins 2 points communs avec la Main du Maître.

Dès qu'un joueur en trouve une, il la lève au-dessus de sa tête *(sans la montrer aux autres joueurs)* et commence à décompter 5 secondes à voix haute : 5, 4, 3, 2, 1, 0 !  
*N'oubliez pas le zéro !*

Pendant ce temps, les autres joueurs continuent à chercher une carte avec 2 points communs. S'ils en trouvent une, ils la lèvent de la même manière et se joignent au décompte. *Bien sûr, à la fin du décompte, plus personne ne peut s'y joindre.*

## Une fois le décompte terminé

**S'il n'y a qu'un finaliste :** il révèle sa carte et annonce les 2 points communs avec la Main du Maître. S'il a bon, il remporte les 2 cartes et les met de côté.

*Elles compteront 1 chacune en fin de partie.*

**S'il y a plusieurs finalistes :** tous les finalistes comptent jusqu'à 3, révèlent leur carte en même temps et recherchent 1 point commun entre leur carte et celle d'un autre finaliste ! *Il est préférable de retourner la Main du Maître face cachée, pour éviter les confusions.*

Dès que l'un des finalistes repère une carte ayant au moins un point commun avec la sienne, il tape sur la carte de son adversaire en annonçant l'élément (ou le nom du doigt) en commun.

S'il n'y a aucun élément en commun entre votre carte et celles des autres finalistes, tapez sur la Main du Maître et dites « ZÉRO ! »

Le premier finaliste à trouver le point commun (ou l'absence de point commun) remporte **toutes** les cartes sur la table, et les met de côté !



**Malus !** En cas d'erreur (le finaliste gagnant du pli n'avait pas 2 points communs avec la Main du Maître), le joueur concerné glisse sa carte sous la Main du Maître et passe son tour. Les autres joueurs peuvent recommencer à chercher une carte ayant 2 éléments en commun avec la Main du Maître ; ou 1 élément commun entre leur carte s'il s'agissait d'une finale !

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, chacun compte les cartes qu'il a remportées (mises de côté).

Celui qui en a le plus remporte la partie est sacré Maître de l'Eau.

**Variante « Ceinture noire »** : lors de la finale, vous pouvez tenter d'empêcher un adversaire de taper sur votre carte en interposant votre main.

*Vous ne pouvez cependant ni saisir la main de votre adversaire, ni déplacer ou masquer totalement votre carte.*

**Variante « Pot commun »** : éparpillez l'intégralité du paquet sur la table tout en prenant soin de laisser un espace au centre. Tirez une carte au hasard et posez là au centre, il s'agit de la Main du Maître. Ici, les joueurs recherchent une carte ayant 2 points communs provenant de la table et non pas de leur main. Le jeu se termine dès qu'un joueur gagne sa 10<sup>ème</sup> carte.

*Les autres règles sont inchangées.*

# Les piliers tournants (pour 2 à 6 équilibristes)

« Pourquoi marcher lorsqu'on peut maîtriser la terre ? »

## Mise en place

Constituez une pile de 10 cartes faces cachées au centre de la table.

*Distribuez les cartes restantes à tous les joueurs.*

## Déroulement de la partie

Chaque joueur pose une carte de sa main face visible devant lui, *il s'agit de son premier pilier. Le but étant de récupérer les piliers de ses adversaires.*

Au top, les joueurs recherchent simultanément une carte de leur main ayant 2 points communs avec le pilier d'un adversaire.

Lorsqu'un joueur trouve une telle carte, il énonce les 2 points communs, place cette carte sur le pilier de l'adversaire et le déplace devant lui (à côté de celui ou ceux qu'il a déjà). *En cours de partie, certains piliers peuvent contenir plus de cartes que d'autres et seront donc plus intéressants à récupérer.*

Dès qu'un joueur n'a plus de pilier devant lui (car les autres joueurs les lui ont tous pris), il crée un nouveau pilier en piochant la première carte de la pile centrale (il y a donc toujours au moins un pilier devant chaque joueur). *Le nombre de piliers va donc augmenter pendant la partie.*

## Fin de la partie

Dès que la pile centrale est épuisée (ou qu'un joueur n'a plus de carte en main), la partie s'arrête et tout le monde compte le nombre de cartes dans les piliers devant lui (les cartes en main ne comptent pas).

Celui qui en a le plus est déclaré Maître de la Terre !

**Variante « Les piliers inversés »** : ici, le but est d'avoir le moins de cartes (de piliers) devant soi ! Lorsqu'un joueur peut se débarrasser de l'un de ses piliers, il le déplace devant n'importe quel autre joueur. Un joueur ne pouvant se débarrasser d'aucun de ses piliers met également fin à la partie. *Les autres règles sont inchangées.*

# La dispute entre disciples

(pour 3 à 6 fauteurs de troubles)

*« Transformez vos conflits en apprentissages »*

## Mise en place

Séparez grossièrement le paquet de cartes en 2 et remettez-en une moitié dans la boîte de jeu.

Chaque joueur prend une carte face cachée devant soi.

On forme une pioche face visible au centre de la table avec les cartes restantes.

## Déroulement de la partie

Chaque joueur révèle sa carte.

Le premier joueur à trouver au moins 2 points communs entre la première carte de la pioche et celle d'un autre joueur, tape sur la pioche en énonçant les points communs.

On vérifie :

- **S'il a juste**, il pose la première carte de la pioche sur celle de l'autre joueur,
- **Sinon**, il la pose sur la sienne.

Puis on renouvelle l'opération avec la carte de la pioche qui vient d'être dévoilée.

*Si aucun de vos adversaires n'a de carte ayant 2 points communs avec la carte de la pioche, tapez sur la pioche et dites « ZÉRO ! ». Si vous avez juste, posez une carte de la pioche sur la carte de chaque adversaire.*

## Fin de la partie

Lorsque la pioche est vide, celui qui a le moins de cartes devant lui remporte la partie et est déclaré Maître du Feu.

**Variante « Gare à ta vie ! »** : Chaque joueur dispose de 5 points de vie. Dès qu'un joueur reçoit sa cinquième carte, il est éliminé de la partie. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en lice (ou que la pioche est vide). *Les autres règles sont inchangées.*



## Un mot sur le Wu Xing

Le Taoïsme a été fondé par de grands philosophes chinois dans l'antiquité. Cette école de pensée a fortement influencé la civilisation chinoise.

Dans le Taoïsme, les mouvements (ou « éléments » en Occident) sont au nombre de 5 : les WuXing (« Wu » voulant dire 5 et « Xing » mouvements) !

Ce sont les cinq mouvements d'un cycle universel qui peut se lire dans plusieurs sens, par exemple : le métal tranche le bois qui se nourrit de la terre, absorbe l'eau qui éteint le feu et fond le métal.

WuXing, le jeu, est inspiré des principes Taoïstes de ces mouvements.

### Remerciements

*« Pour Louise, et merci Peter ! » Antoine.*

*« Merci au FLIP de Parthenay pour leur accueil et ce magnifique festival.*

*Je remercie aussi mes amis pour leur patience et leur retour de tests et tout particulièrement Aurore et Jonathan.*

*Enfin, un grand merci à ma famille pour leur soutien. » Peter.*

*Design : Agence Cactus - Auteur : Peter Desfertilles & Antoine Riot*

*Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy, André Maack.*

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S. • 21, rue de Dornach • F-68120 Pfaffstatt  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger