

# YUBITSUME

Les doigts loin du dé !

Si vous voulez garder vos doigts, il ne va pas falloir en faire n'importe quoi. On réagit trop tard ? On pose sa patte là où on ne devrait pas ? On risque de ne pas tarder à ne plus pouvoir se curer le nez... Un jeu d'adresse d'une rapidité criminelle pour 2 à 5 personnes de 12 ans et plus.

Auteur : Thade Precht  
Illustrations : Christian Bögle

Rédaction : Artur Koch  
Durée de la partie : 15 min. environ

## CONTENU

- 4 dés (3 blancs, 1 noir)
- 2 figurines (doigt en bois et couteau en bois)
- 1 paquet d'anneaux en caoutchouc
- 1 règle du jeu

## CONTENU

Les chefs yakuza d'Osaka ont un problème. Leurs troupes partent en vrille, et la discipline se perd totalement. Ça ne peut plus durer ! Le dernier débordement, c'est la goutte d'eau de trop : il est temps d'en finir, et il existe une méthode éprouvée. Plus le temps de tergiverser : yubitsume ! Chaque erreur coûtera un doigt...

"Yubitsume" signifie "Raccourcir un doigt". C'est un rituel yakuza très strict. Si quelqu'un a merdé, il va devoir se charcuter devant le chef du clan. Et si le boss est de mauvais poil, il pourrait demander un peu de rab. Et on peut continuer jusqu'à ce que... Bon, vous avez l'idée.

Chez Heldbergs, quand on joue à Yubitsume, l'erreur ne pardonne pas non plus. Alors : au revoir les doigts ! Tant qu'il vous en reste. Mais la punition est moins douloureuse et, disons-le, plus symbolique. Les bonnes performances sont récompensées d'un anneau en caoutchouc. Trois anneaux en caoutchouc, et c'est gagné.

## MISE EN PLACE

1. Chaque personne pose une main, qu'on appellera **main sacrificielle**, à plat sur la table. Sacrificielle, parce qu'au cours de la partie, vous en sacrifierez quelques doigts. L'autre main est la **main de jeu**. C'est elle qui lancera les dés et attrapera.
2. Placez le couteau en bois et les trois dés blancs au centre de la table.
3. Les anneaux en caoutchouc, le doigt en bois et le dé noir restent dans un premier temps au bord de la zone de jeu. Et c'est parti !



### Dans l'ordre :

le premier doigt sacrifié est le petit doigt. Ensuite, on poursuit dans l'ordre en allant vers le pouce.

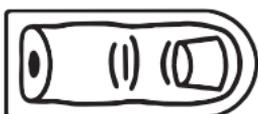
Il vous faut un exemple ? On a été distrait ou trop lent deux fois ? Voici à quoi ressemble la main sacrificielle...



## POURSUITE DU JEU ET FIN DE LA PARTIE

Une fois le premier dé résolu, la personne suivante joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. N'oubliez pas : on ramasse et lance les dés avec la main de jeu.

Il ne vous reste qu'un doigt et vous devez le sacrifier ? Vous avez le droit de tenter votre chance : prenez le doigt en bois et lancez-le en l'air. Comment retombe-t-il ?



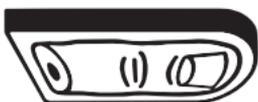
Face **doigt intact** visible.

*Coup de veine ! Vous pouvez garder votre doigt et continuer la partie.*



Face **doigt coupé** visible.

*Pas de bol ! Vous perdez votre dernier doigt pour de bon et, pour cette manche, c'est l'élimination.*



Le doigt retombe **sur la tranche**.

Plus de chance que de bon sens, et alors ? Vous pouvez garder votre doigt et continuer la partie. En prime, vous récupérez votre avant-dernier doigt.

Bonne et mauvaise fortune vont et viennent. Tôt ou tard, votre petit groupe va se réduire jusqu'à ce que survienne l'un de ces deux cas :

1. Après la résolution d'un dé, il ne reste plus que **l'un ou l'une** d'entre vous : cette personne remporte la manche ! Pour ses bons et loyaux services à l'oyabun, c'est-à-dire au chef, elle se voit remettre un **anneau en caoutchouc** noir de la réserve. L'anneau est passé autour d'un doigt de la main sacrificielle qui n'en porte pas encore.
2. Après la résolution d'un dé, il ne reste **personne qui ait conservé ses doigts**. On a autant de vainqueurs que de doigts intacts : zéro ! C'est-à-dire : tout le monde l'a bien dans l'os, et personne ne reçoit d'anneau. La prochaine fois, appliquez-vous !

Ensuite, commencez **la manche suivante**. Magie ! Tous les doigts de votre **main sacrificielle** ont repoussé. On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous portez un ou plusieurs anneaux ? Vous avez les faveurs de l'oyabun, mais cela attise la jalousie des andouilles et des lambins autour de vous. Vous serez plus vulnérable au cours des manches à venir: seuls les doigts qui ne portent pas d'anneau peuvent être sacrifiés ! C'est-à-dire : un doigt qui porte un anneau est certes protégé, mais votre existence n'en est que plus précaire. Porter un anneau à un ou deux doigts, c'est aussi être bien plus proche de l'élimination.

**La première personne à porter trois anneaux remporte la partie** : Bravo, vous montez en grade ! Le kobun est devenu aniki. Dans le règne animal, on dirait que le petit tarsier est devenu gorille. Mais n'espérez pas devenir un jour le dos argenté. Cet insigne honneur vous permettra – et à vous seulement ! – de distribuer les anneaux au cours de la prochaine partie.

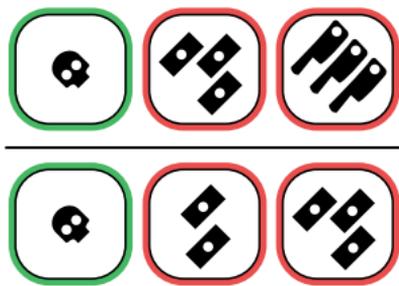
## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a les doigts les plus moches ? À vous de commencer !

Lancez les trois dé, en un seul jet, au centre de la table avec votre **main de jeu**. Faites un beau lancer : les dés ne doivent pas rester groupés, mais être tout de même à portée de chacun. Ensuite, tout le monde s'y met : **il s'agit de lire les dés correctement et rapidement et de réagir en conséquence** ! En fonction des résultats des dés, 3 cas de figure sont possibles :

### Cas 1 :

Si un des dés blancs donne un motif différent **en symbole et en nombre** des deux autres dés : ce dé est votre ami. Placez, jetez, claquez votre **main de jeu** à plat sur le dé (sans le faire rouler, il ne faut pas changer le résultat). Vous avez pris les autres de vitesse ? Voilà un bon membre des yakuza ! Il ne vous arrivera rien. Les autres, vous êtes sans exception de pitoyables perdants, que vous ayez réagi trop tard ou pas du tout ; que vous ayez fait rouler le dé et changé le résultat ou choisi le mauvais dé, ou encore utilisé la mauvaise main. Vous allez en payer le prix : vous perdez un doigt de votre main sacrificielle. Pliez ce doigt. C'est ça, chiale ! Et la punition vaut également pour tous les cas décrits ci-dessous : si vous faites n'importe quoi, vous y laisserez un doigt. Tchac, pas de discussion.



Dans ces deux exemples, un dé (signalé en vert) montre un symbole unique (tête de mort) et un nombre unique (1). C'est lui qu'il faut viser !

### Cas 2 :

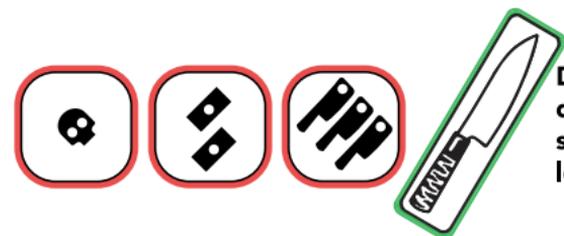
Il arrive, c'est plutôt fréquent, qu'aucun des trois dés ne soit votre ami comme dans le cas 1. Alors, la règle est simple : **bas les pattes**. Un petit sursaut est toléré. Mais un mouvement clair et net, ou toucher quelque chose qui ne doit pas l'être ? Au revoir le doigt !



Dans cet exemple, **aucun** des dés ne montre de chiffre ou de symbole unique. Alors : bas les pattes !

### Cas 3 :

Parfois, il arrive que les trois dés, et pas seulement un, soient vos amis comme dans le cas 1. C'est là que les amis deviennent des ennemis : lancez, jetez, claquez votre main de jeu à plat **sur le couteau en bois**. Qui réagit le plus vite pourra garder ses doigts ! Tous les autres perdent en doigt en punition.



Dans cet exemple, **tous** des dés montrent un chiffre et un symbole uniques. Alors visez le couteau !

## VARIANTE POUR YAKUZAS AGUERRIS

Observez les règles de base, auxquelles s'ajoutent les cas suivants :

Cas 4 :



Si les trois dés donnent le **même symbole** (indépendamment du nombre), visiez n'importe lequel des trois!

Cas 5 :



Si les trois dés donnent le **même nombre** (indépendamment du symbole), visiez n'importe lequel des trois !

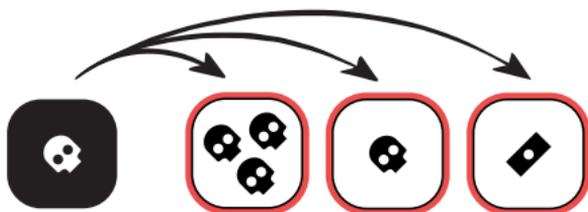
Dans les deux cas : Seule la personne qui a été la plus rapide pour frapper n'importe lequel des dés s'en tire à bon compte. Tous les autres perdent un doigt.

## VARIANTE POUR YAKUZAS VÉTÉRANS

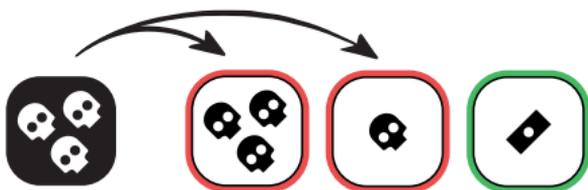
Observez les règles de base et celles de la variante pour yakuzas aguerris, auxquelles s'ajoutent les cas suivants :

Utilisez en prime le **dé noir**. Il faut toujours lancer les 4 dés en un seul jet. Chaque dé blanc dont le nombre ou le symbole correspond au dé noir est exclu des résultats. En clair, en fonction du dé noir, on prendra un compte les 3 dés blancs, seulement deux, seulement un ou même aucun.

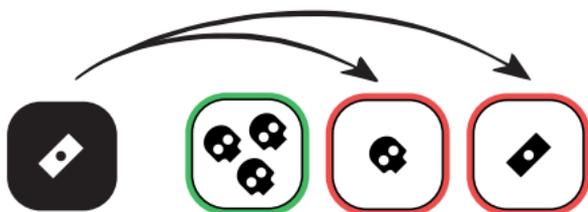
Quelques exemples :



Le dé noir (1 tête de mort) exclut les 3 dés blancs. Il existe donc un **nouveau Cas 6** : aucun dé à attraper. Bas les pattes !



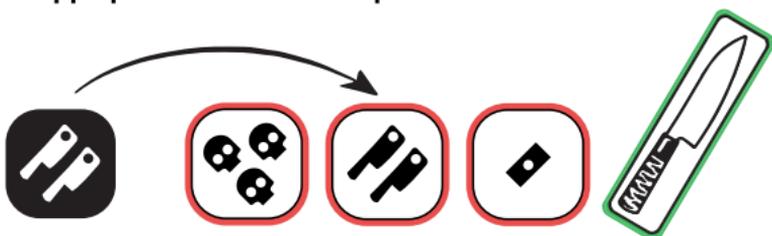
Le dé noir (3 têtes de mort) exclut les deux dés blancs à tête de mort. Il ne reste donc que le dé blanc au billet, qui est donc, de fait, unique en nombre et en symbole. On applique donc le **Cas 1** : c'est ce dé qu'il faut viser !



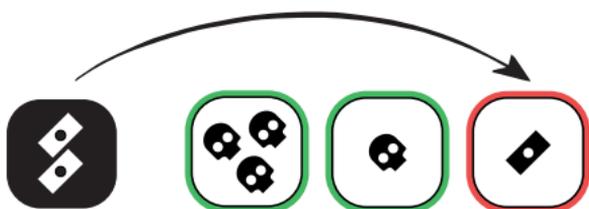
Le dé noir (1 billet) exclut les deux dés blancs à 1 symbole. Il ne reste donc que le dé blanc à 3 symboles, qui est donc, de fait, unique en nombre et en symbole. On applique donc le **Cas 1** : c'est ce dé qu'il faut viser !



Le dé noir (2 hachoirs) n'exclut aucun des dés blancs. Mais, comme, par ailleurs, aucun de ces dés n'est unique en symbole ou en nombre, on applique le **Cas 2** : bas les pattes !



Le dé noir (2 hachoirs) exclut le dé blanc au hachoir. Il reste donc deux dés, tous deux uniques en symbole et en nombre. On applique donc le **Cas 3** : visez le couteau !



Le dé noir (2 billets) exclut le dé blanc au billet. Il reste donc les deux dés à tête de mort, qui ont tous les deux le même symbole. On applique donc le **Cas 4** : visez n'importe lequel de ces deux dés !



Le dé noir (3 hachoirs) exclut le dé à 3 têtes de mort. Il reste donc les deux dés à 1 symbole, qui ont tous les deux le même nombre. On applique donc le **Cas 5** : visez n'importe lequel de ces deux dés!

*En résumé :*

*Amusez-vous bien, mais faites attention, sinon vous ne pourrez même plus vous en mordre les doigts.*

## LES GENS DERRIÈRE L'IDÉE:



### THADE PRECHT

"Je joue pas, je travaille !" Ou l'inverse ? Avec Thade, on n'est jamais sûr. Il faut dire qu'avec son travail de développeur produit, concepteur, rédacteur et auteur, les frontières sont un peu floues. Autrement dit : Thade s'amuse, selon ses envies, en papillonnant entre jouets en bois, livres créatifs, énigmes et jeux.



### CHRISTIAN BÖGLE

Illustrateur et designer. Son premier amour, la bande dessinée, lui a donné plusieurs ouvrages. Depuis quelques années, il se consacre davantage au design pour des artistes d'envergure nationale et internationale. Récompensé du prestigieux tampon Cochonnet pour le plus beau dessin de 1985.