

Nombre de joueurs : 2 à 8 (règle spéciale à 2 et à 8 joueurs)

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

Qui gagne ?

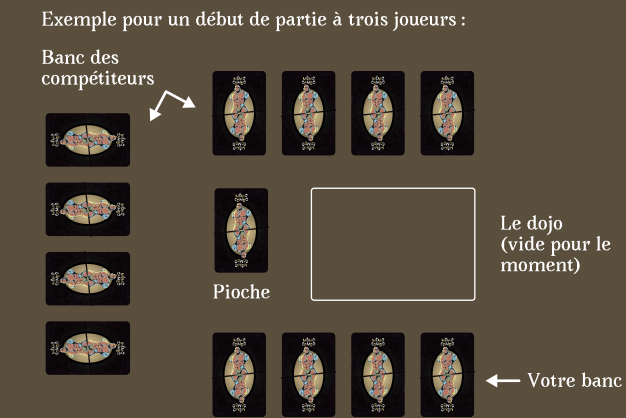
Le premier compétiteur dont le banc est vide à la fin d'un round, c'est-à-dire le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes est déclaré vainqueur, et la partie prend fin.

Préparation :

♦ mélanger toutes les cartes et placez-en quatre, face cachée, devant chaque compétiteur, ce qui constituera son banc (autour du dôjô, qui correspond à l'espace central) ;

♦ chaque compétiteur regarde deux cartes de son banc (les mémorise) puis les repose face cachée.

L'agencement des cartes sur un banc ne change pas tant qu'aucune règle ne le perturbe. Leur nombre peut dépasser quatre, en fonction des événements.



Qui commence ?

Une fois les cartes distribuées, celui qui dit en premier « Je commence ! » devient le premier compétiteur actif. En cas d'égalité, chacun tire une carte de la pioche et celui avec le plus grand numéro commence.



Comment se débarrasser d'une carte ?

Impressionner Matt Duncan ... En posant une carte de son banc sur la carte active du dôjô à condition qu'elle soit de la même école de combat (attention, certaines cartes renvoient à deux écoles et permettent donc de poursuivre avec l'une ou l'autre de celles-ci).

Exemple :

Sur le dôjô, la carte active est de l'école « Aero Flash ». Alice se souvient que sa carte de gauche est précisément une carte de cette école. Elle la retourne et la pose sur le dôjô. Sa carte devient donc la nouvelle carte active (elle a de ce fait une carte de moins devant elle, s'approchant ainsi de la victoire) et tous les compétiteurs (y compris Alice) peuvent se débarrasser d'une carte (ou plusieurs, si l'enchaînement le permet) et ainsi de suite ...

Règle importante :

Il est possible (et conseillé) de jouer les cartes du banc des autres compétiteurs : il suffit de les prendre et de les retourner sur le dôjô.

Si aucune erreur n'est commise (école correspondante), elle devient la nouvelle carte active et le compétiteur qui l'a posée choisit l'une des cartes de son banc (toujours face cachée) pour la placer sur celui du compétiteur spolié. Il gagne le bénéfice de l'éventuel pouvoir de la carte placée sur le dôjô.

Comment se déroule un round ?

Le compétiteur actif pioche une carte et la regarde. Alors, il peut :
– soit remplacer une des cartes de son banc par celle-ci (face cachée) : dans ce cas, il pose la carte provenant de son banc face visible sur le dôjô (elle devient la carte active quelle que soit la carte alors sur le dôjô) ;
– soit poser cette carte directement sur le dôjô (elle devient la carte active quelle que soit la carte alors sur le dôjô).
Puisqu'une nouvelle carte active est sur le dôjô, tous les compétiteurs peuvent (en même temps) se débarrasser d'une ou plusieurs de leurs cartes afin d'impressionner Matt Duncan.

Quand le round est-il fini ?

Une fois que plus personne ne peut ou ne veut se débarrasser d'une carte et que tous les pouvoirs ont été employés, le round est terminé.
Un nouveau round commence avec un nouveau compétiteur actif. Le sens de rotation est décidé par le premier joueur. Si suite à la résolution d'un pouvoir il devient possible de jouer de nouvelles cartes, on pourra poursuivre le round.

Quand une faute est-elle commise ?

Si un compétiteur regarde une carte alors qu'il n'en a pas le droit ou joue une carte de la mauvaise école, il doit remettre la carte « mal jouée » à sa place, piocher une carte et la mettre face cachée sur son banc sans la regarder (sinon, ça fait une faute de plus !).

Les Pouvoirs :

♦ **Troisième œil** : regarder une carte sur n'importe quel banc (y compris le sien).

♦ **Infiltration** : regarder une carte de n'importe quel banc et l'échanger avec une autre de n'importe quel banc (dont le même).

♦ **Paralysie** : ajouter une carte de la pioche dans le banc d'un compétiteur (face cachée, sans la regarder).

♦ **Confusion** : mélanger le banc d'un compétiteur (entre 0 et 3 permutations de deux cartes à l'intérieur du banc d'un même compétiteur).

♦ **Clairvoyance** : regarder les 3 premières cartes de la pioche, les mettre dans l'ordre que l'on souhaite puis les poser en dessous ou sur la pioche.

♦ **Surcharge** : échanger deux cartes d'un compétiteur contre une carte d'un autre compétiteur (d'un compétiteur vers un autre compétiteur, de son banc vers celui d'un autre compétiteur, d'un compétiteur vers son banc).

Quand utiliser un pouvoir ?

Un pouvoir est utilisable à partir du moment où une carte avec un pouvoir est jouée sans erreur. Ils doivent être utilisés avant la fin du round, suivant l'ordre dans lequel ils ont été posés (du premier au dernier joué). Leur usage n'est pas obligatoire. Si une nouvelle carte est jouable grâce aux pouvoirs, vous pouvez la jouer.

Le bénéficiaire des pouvoirs infiltration ou surcharge peut en faire usage d'un compétiteur vers un autre compétiteur, de son banc vers celui d'un autre compétiteur, de son banc vers son banc, d'un compétiteur vers son banc ou d'un autre compétiteur vers le même compétiteur.

Mode 2 joueurs

À deux joueurs, toutes les règles sont identiques sauf celles relatives aux pouvoirs. Lorsqu'un joueur bénéficie d'un pouvoir (peu importe le pouvoir) il peut exécuter soit le pouvoir confusion, soit le pouvoir infiltration.

Mode 8-10 joueurs (crocodile et oiseau)

Il est conseillé d'avoir fait une partie « normale » avant de se lancer dans une partie crocodile et oiseau. À 8 et 10, les joueurs sont répartis en équipes de deux. Dans chaque équipe, l'un est désigné comme étant le crocodile, l'autre étant oiseau. Le crocodile joue « normalement » mais ne peut pas jouer les cartes des autres compétiteurs. L'oiseau, lui, ne peut pas jouer les cartes de son banc, il doit uniquement jouer les cartes des autres compétiteurs (voir « règle importante ») et doit utiliser « gratuitement » le pouvoir infiltration à chaque fois que son crocodile devient le joueur actif.

Toutes les informations sont publiques :

si un crocodile informe son oiseau qu'il faut jouer la carte de tel compétiteur car il la connaît, tout le monde doit l'entendre. Les règles de victoire restent inchangées.

Ce jeu a été créé par l'association Play Sorbonne U et financé en partie par la contribution à la vie étudiant et de campus (CVEC).



Illustration : Thomas Pineau @totohotshot
Graphisme : kalinegr.com
Game design : Alexandre Lucas



Règles du jeu

Exemple de déroulement d'une partie :

Alice, Ben, Charlie et David ont 4 cartes face cachée devant eux. Chacun regarde 2 de ses cartes, les mémorise et les repose face cachée devant lui (sur son banc). Charlie commence car il a dit « Je commence ! » à la fin de la distribution des cartes. Il décide que pour cette partie la rotation se fera dans le sens horaire.

Premier round (le dôjô est alors vide)

Charlie pioche une carte, la regarde (Galaxie 4 étoiles de l'école Galaxie kick jutsu), remplace une des cartes de son banc (une qu'il ne connaît pas, c'est mieux) par celle qu'il vient de piocher, pose la carte échangée face visible sur le dôjô (le livre des morts de l'école cobra blade).

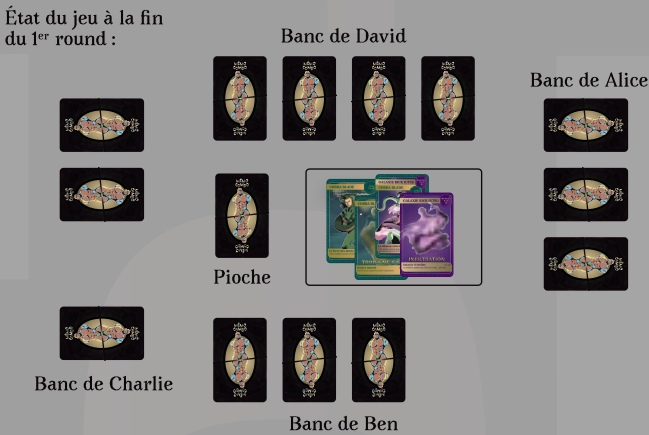
Alice retourne une des cartes de son banc et la place sur le dôjô (baisé mortel de l'école cobra blade).

Ben retourne une des cartes de son banc et la place sur le dôjô (le démon s'éveille la nuit de l'école Galaxie kick jutsu ET de l'école cobra blade) .

Charlie peut donc jouer la carte qu'il a pioché qui est devant lui, face cachée (Galaxie 4 étoiles de l'école Galaxie kick jutsu).

Plus personne ne joue, il reste 4 cartes devant David et trois cartes devant Alice, Ben et Charlie.

On active les pouvoirs des cartes qui en ont, ici pouvoir du troisième oeil (Baiser mortel de l'école cobra blade jutsu) et pouvoir d'infiltration (Galaxie 4 étoiles de l'école Galaxie kick jutsu) : Alice regarde une carte sur le banc de Ben ; puis Charlie regarde une des cartes de son banc (celle qu'il ne connaît pas et l'échange de place avec une autre carte de son banc).



Début du deuxième round.

Le joueur suivant, David, pioche une carte, la regarde, remplace une des cartes devant lui et pose la carte échangée sur le dôjô. Alice, qui se souvient de la carte de Ben qu'elle a vu au round précédent, décide de la poser sur le dôjô car c'est la même école que celle active. (Très beau coup !)
Elle déplace donc, toujours face cachée, une carte de son banc vers celui de Ben.

David retourne une des cartes de son banc et la place sur le dôjô. Il fait une erreur de jeu car ce n'est pas la bonne école ! Il récupère sa carte et en pioche une qu'il ne regarde pas. Aucun pouvoir n'a été joué ce round-là.
Alice a 2 cartes devant elle, David 5, Ben et Charlie 3.

Fin du deuxième round.

(Spoiler, à la fin c'est Alice qui gagne.)