

剣道大会 - 剣道トランプ

KENDO TAIKAI – PLAYING CARDS™

REGLES DU JEU DE CARTES

La boîte contient:

- UN JEU DE CARTES BRUN (**SHIKAKE WAZA** // Techniques d'attaque): 25 cartes
- UN JEU DE CARTES ROUGE (**OJI WAZA** et **SHIKAKE WAZA** // Techniques de contre-attaque et d'attaque): 36 cartes
- UN JEU DE CARTES VERT (cartes spéciales pouvant influencer les attaques): 46 cartes
- 1 carte **HANSOKU** (point de pénalité): Cette carte est composée de deux demi-cartes. Elle doit être coupée en deux avant le jeu.
- 1 carte **HAJIME** / **IPPON**: (INITIATIVE / TOUCHE)
- 1 CARTE DE TOUCHE: Elle doit être coupée avant le jeu. Cette carte sert à signaler les touches.
- Règles du jeu

I. L'OBJECTIF DU JEU

1. Le but du jeu est d'avoir le deuxième IPPON le plus vite possible.

Sont considérées comme touche: si un joueur ne peut pas répondre à une attaque par une carte valable, si un joueur n'a plus de carte qu'il pourrait échanger ou si un joueur possède deux HANSOKU.

L'IPPON souffert doit être signalé de la manière suivante: il faut tourner la carte HAJIME. Après un IPPON, il faut tirer des cartes pour en avoir 6 à la main.

Le deuxième HANSOKU vaut un IPPON pour l'adversaire. Un HANSOKU doit être donné dans les cas suivants:

- Si un joueur quitte la piste. → Si le joueur ne peut pas répondre à la carte OSHIDASHI (*éjection*) par une carte KAIHI SURU (*parade*).
- Si un joueur laisse tomber l'épée. → Si un joueur ne peut pas répondre à la carte MAKI WAZA (*tordre l'épée de la main de l'adversaire*) par une carte TSUYOI KAMAE (*KAMAE forte, c'est-à-dire: position de départ forte*).
- Si, un joueur devrait commencer le tour, mais n'a pas de carte adéquate. Dans ce cas, il doit tirer une carte et la jouer. (Dans des cas pareils, la carte HIKI WAZA ne peut pas être jouée. Le joueur a le droit de tirer une carte pour la remplacer.)

Si un IPPON ou un HANSOKU est accordé, le joueur qui les a subis commencera le nouveau tour.

I. LE DEROULEMENT DU JEU

Toujours, si un joueur met une ou plusieurs cartes en jeu que ce soit pendant ou au début des tours, il échange une de ses cartes contre une carte de son choix, sans avoir l'obligation de montrer la carte échangée. Puis, il tire une carte **rouge** ou **verte**.

Début du tour: si le joueur ne réagit pas à une carte.

Exception: après une carte *BOGYO* (au début du tour), ou après un *IPPON* ou *HANSOKU* subis on ne peut pas changer de carte de **nouveau** ni tirer une carte. (Sauf quand il faut tirer des cartes après un *IPPON*.) Donc si un joueur subit un *IPPON* ou *HANSOKU* après avoir changé ou tiré une carte, pendant son prochain tour il ne peut ni changer ni tirer de carte de nouveau avant de mettre une carte.

II. LE DEBUT DU JEU

Au début du jeu, chacun des joueurs doit tirer 2 cartes brunes, 3 cartes rouges et 3 cartes vertes des trois jeux de cartes qui sont posés sur la table, sélectionnés selon les couleurs. Durant le jeu, les joueurs posent des cartes sur la table l'un après l'autre selon les règles visés aux points I et III.

Chaque carte brune contient un chiffre entre 1 et 5. Au début du jeu (après le premier échange et le premier tirage), les deux joueurs choisissent une carte brune, les posent sur la table (couvertes), puis les tournent au même moment. Le joueur qui a posé la carte avec le chiffre plus grand, va commencer le jeu. En cas de chiffres équivalents, il faut recommencer. Ensuite cette carte brune est reprise par les joueurs.

III. SIGNIFICATION DES CARTES

1. CARTES BRUNES SHIKAKE WAZA (bottes de base, piqûres)

Avec:	Contre:
seules ou en paire avec les cartes vertes adéquates. MEN UCHI, KOTE UCHI, DO UCHI, TSUKI:	les cartes brunes ou rouges adéquates ou au début des tours Si elles ne sont pas la première carte du tour, l'adversaire commencera un nouveau tour.

2. CARTES ROUGES OJI WAZA ET SHIKAKE WAZA (techniques et combinaisons)

Avec:	Contre:
seules ou en paire avec les cartes vertes adéquates	les cartes brunes ou rouges adéquates Elles ne peuvent pas être la première carte du tour.

La dénomination à gauche de la carte indique quelle technique peut être accueillie par la carte. Celle à droite indique les techniques d'attaque.

p.ex.: (MEN *** KOTE) → (KOTE *** DO) → (DO *** DO) → etc.

3. CARTES VERTES:

a. TSUBAZERIAI (Les deux escrimeurs sont très proches l'un de l'autre. Les gardes de leurs épées se touchent.):

Avec:	Contre:
seules	aucune carte
la carte rouge adéquate	les cartes rouges Après cette carte, un nouveau tour doit être commencé. Le droit de commencer peut être cédé à l'adversaire.
la carte brune HIKI WAZA*	n'importe quelle carte rouge. Le tour continue.

En cas de "commencement en cercle" elles ne peuvent être jouées qu'avec la carte HIKI WAZA. Elles n'ont pas d'influence sur la carte JODAN NO KAMAE.

*HIKI WAZA: HIKI MEN, HIKI KOTE, HIKI DO

b. MUSHIN (esprit vide):

Avec:	Contre:
seules	aucune carte
n'importe quelle carte rouge	n'importe quelle carte rouge ou brune

Peuvent être combinées avec d'autres cartes: p.ex.: MUSHIN+ CARTE ROUGE+ SEME

Dans ce cas-là il faut ignorer la carte rouge et il faut continuer le jeu comme si seulement la carte SEME aurait été placée. Donc soit il faut la neutraliser avec des cartes SEME ou FUDOSHIN, soit il faut placer une carte MEN, KOTE, DO ou TSUKI.

c. SEME (impressionner l'adversaire):

Avec:	Contre:
seule	uniquement au début des tours ou contre SEME
la carte rouge adéquate	la carte rouge adéquate

Après cette carte, et indépendamment du type de la carte rouge, il faut impérativement placer une carte MEN UCHI, KOTE UCHI, DO UCHI ou TSUKI (sans carte d'accompagnement). Si le joueur qui a joué la carte SEME, a une carte adéquate rouge et la joue, acquiert un point. On ne peut ni changer ni tirer de carte immédiatement avant placer une carte rouge. Les cartes SEME et FUDOSHIN peuvent la neutraliser. Si elle est neutralisée, le tour doit être continué comme si la carte n'était pas jouée.

d. FUDOSHIN (esprit inébranlable):

Avec:	Contre:
seule	SEME, FUDOSHIN ou JODAN NO KAMAE**
les cartes rouges adéquates	toutes les cartes brunes ou rouges*
les cartes rouges adéquates	la carte JODAN NO KAMAE Elle ne fait que neutraliser cette carte. Dans ce cas, elle n'a plus de fonction.

*Le joueur prend deux cartes (de son choix) des mains de son adversaire et les retire du jeu. Après, c'est à l'adversaire de commencer un tour.

**Dans ce cas-là elle neutralise la carte, elle n'a pas d'autres effets.

e. JIKAN DESU (*temps échu.*):

Avec:	Contre:
uniquement seule	uniquement au début des tours, si le résultat est 1:0, ou 1:1

Si le résultat est 1 à 0 pour l'utilisateur de la carte, après que la carte est jouée, c'est à l'adversaire de commencer un tour. S'il le termine par une touche, le jeu va continuer. Si, par contre, son attaque ou ses attaques ne sont pas fructueuses, le jeu se terminera avec un résultat de 1 à 0. Si le résultat est 1 partout, le joueur qui a posé la carte, peut demander une nouvelle donne. Pendant ce nouveau jeu, seules 5 cartes peuvent être tirées et le jeu se terminera à la première touche (IPPON SHOBU). Le point HANSOKU existant sera annulé. Dans ce cas, la carte JIKAN DESU ne pourra plus être utilisée.

f. BOGYO (*défense, parade, blocage*):

Avec:	Contre:
uniquement seule	toutes les cartes brunes ou rouges

Le joueur qui a joué la carte commencera le nouveau tour sans devoir changer/tirer une carte. Cette carte n'aura pas d'effet sur la carte JODAN NO KAMAE.

g. TSUYOI KAMAE (*kamae fort/ port d'épée*):

Avec:	Contre:
uniquement seule	uniquement contre la carte MAKI WAZA. Faute de cette carte, un HANSOKU est donné.

h. KAIHI SURU (*parades, faire un pas de côté*):

Avec:	Contre:
uniquement seule	uniquement contre la carte OSHIDASHI Faute de cette carte, un HANSOKU est donné.

i. OSHIDASHI (*pousser l'adversaire de la piste*):

Avec:	Contre:
uniquement seule	uniquement au début des tours

j. MAKI WAZA (*tordre l'épée de la main de l'adversaire*):

Avec:	Contre:
uniquement seule	uniquement au début des tours

k. JODAN NO KAMAE (*port d'épée supérieur*):

Avec:	Contre:
les cartes MEN UCHI, KOTE UCHI, DO UCHI, TSUKI	uniquement au début des tours

Les cartes JODAN NO KAMAE, TAI-JODAN, ou FUDOSHIN de l'adversaire peuvent la neutraliser. Si le joueur n'a aucune carte pour la neutraliser, il doit choisir deux cartes et de les jeter, puis commencer un nouveau tour. Si le joueur a pu neutraliser la carte, le tour va continuer comme avec une carte brune.

l. TAI JODAN (*expérience avec escrimeur utilisant le style Jodan*):

Avec:	CONTRE:
les cartes brunes ou rouges adéquates	la carte JODAN NO KAMAE

IV. MODE MULTI JOUEURS

En cas de plus de deux joueurs, il est pratique de choisir l'élimination directe après le tirage au sort des joueurs.

Pour plus d'informations, consultez le site: www.kendoplayingcards.com