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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Règle de jeu:

de 2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans et plus

JUKATAÏ

Matériel:

4 pions, 56 cartes combats, 28 cartes armes, 28 cartes ceintures, un plateau de jeu et un dé.

Définition des cases:

- case art martial = tu pioches une carte art martial.
- case arme = tu pioches une carte arme.
- case JUKATAÏ = te permet de défier un adversaire.
- case entraînement = c'est au joueur suivant de jouer.

Définition des cartes:

- carte combat = chaque carte contient une prise avec sa valeur.
- carte arme = chaque carte contient une arme avec sa valeur.
- carte ceinture = dès que tu gagnes une ceinture, déposes là devant toi, de façon que chaque joueur puisse la voir. Elle te procurera des points en plus lors des combats.
- carte joker = elle te permet de refuser un combat ou de piocher 2 cartes armes. Ensuite replace la, sous les cartes combats.

Valeur des ceintures:

- blanche 2 points **- jaune 4 points** **- orange 6 points** **- bleu 8 points**

- verte 10 points **- marron 12 points** **- noire 14 points.**

DEROULEMENT DU JEU :

1)-DEPART:

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier puis c'est au joueur à sa gauche et ainsi de suite.
Avance ton pion du nombre de cases qu'indique le dé.
Au départ tous les joueurs doivent effectuer un tour complet du plateau afin de récupérer un maximum de cartes armes et combats.

2)-DEROULEMENT D'UN COMBAT:

Dès que tous les joueurs ont fait le tour du plateau, le joueur qui tombe sur une case JUKATAÏ, peut, s'il le veut, attaquer l'adversaire de son choix. Le joueur attaqué lance le dé, pour savoir avec combien de cartes ils vont faire le combat; si l'un des deux joueurs n'a pas le nombre suffisant de cartes, alors le combat est annulé et l'attaquant passe son tour.
Sinon le combat a lieu: chaque joueur choisit ses cartes armes et combats et les étale sur le plateau en même temps que son adversaire.
Les points indiqués sur les cartes sont additionnés avec les points de leur ceinture, s'ils en ont une. Les cartes utilisées sont replacées sur le plateau, sous leur tas respectif.

3)- OBTENTION DES CEINTURES:

Dès le premier combat gagné tu obtiens la ceinture blanche ou la ceinture équivalente au joueur que tu as vaincu. Si tu gagnes le combat contre un joueur inférieur à toi, tu montes d'une ceinture; si tu perds il prend la même que toi.

4)- ELIMINATION DU JEU:

Si tu es ceinture noire, tu peux éliminer un joueur en l'attaquant et en gagnant le combat; si tu perds il devient ceinture noire mais toi tu n'es pas éliminé.
Pour être éliminé, il faut que ce soit la ceinture noire qui ait attaqué et gagné le combat. Le joueur éliminé donne les cartes qui lui restent au gagnant.

EXEMPLE N° 1 :

1)- Le joueur (1) est ceinture verte et attaque le joueur (2) qui est ceinture jaune, qui lance le dé et fait 3.

joueur 1 =	**9**	**+**	**9**	**+**	**4**	**+**	**10**	**=**	**32 points.**
joueur 2 =	**7**	**+**	**5**	**+**	**9**	**+**	**4**	**=**	**25 points.**

Le joueur (1) devient ceinture marron.

EXEMPLE N° 2 :

2)- Le joueur (1) est ceinture noire et attaque le joueur (2) qui est ceinture orange, qui fait 2 avec le dé.

joueur 1 =	**9**	**+**	**8**	**+**	**14**	**=**	**31 points.**
Joueur 2 =	**8**	**+**	**8**	**+**	**6**	**=**	**22 points.**

LE JOUEUR (1) GAGNE ET ELIMINE LE JOUEUR (2) CAR C'EST LE JOUEUR AVEC LA CEINTURE NOIRE QUI A ATTAQUE.

Si le joueur (2) avait attaqué et perdu le combat, il n'aurait pas été éliminé.

Les combats continuent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur: LE VAINQUEUR.