

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



 Franz Couderc
 Dominique Peyronnet - Vu Nguyen

MARTIAL ART



2-4



10+



20-80'



Après des journées de voyage dans les contrées reculées de la Chine, votre périple touche à sa fin : vous avez enfin trouvé le mythique Sanctuaire de l'Équilibre !

Vous avez été invité par le Gardien du Temple, en compagnie des meilleurs combattants d'arts martiaux que le monde n'ait jamais vus. Votre but dans ce sanctuaire sacré ? Devenir le nouveau Gardien en battant tous vos adversaires au cours d'un intense tournoi d'adresse, de puissance et de réflexes.

Utilisez toutes vos techniques d'expert en arts martiaux pour vaincre les redoutables combattants qui s'opposent à vous. Prouvez votre valeur et vous serez l'élu !

But du Jeu

Dans Martial Art, vous aurez pour but de mettre vos adversaires KO. Vous disposez de deux façons de gagner l'affrontement sur l'Aire de Combat :

- infliger suffisamment de dégâts sur tout le corps de votre adversaire pour provoquer un KO technique
- infliger suffisamment de dégâts sur une seule partie du corps pour mettre KO votre adversaire

Le dernier combattant en lice gagne le combat !

Le Matériel

1 plateau Aire de Combat



6 Personnages + 6 Socles



28 Cubes



33 Pions Effet



24 Pions Action



6 Plateaux Combattant



5 Dés



30 Tuiles Technique



Ceinture Blanche

Le mode Ceinture Blanche est un mode de jeu simplifié.

Nous vous conseillons de faire quelques parties pour vous familiariser avec les règles avant de passer au mode Ceinture Noire (voir page 8)

Description

Il y a **3 types** de **Pions Effet** différents :



Énergie : Pour chaque Pion **Énergie** qu'il utilise, le joueur déplace d'une case vers le haut le Cube **Chi** ou le Cube **Rage** dans la jauge correspondante. Il peut dépenser cette énergie immédiatement ou la garder pour les tours suivants.



Mouvement : Pour chaque Pion **Mouvement** qu'il utilise, le joueur peut déplacer son personnage d'une case sur l'Aire de combat. Il ne peut ni traverser ni arriver sur une case occupée.



Défense : Lorsqu'un coup cible une zone dans laquelle le Défenseur possède un ou plusieurs Pions **Défense**, il peut en révéler autant qu'il le souhaite pour essayer de diminuer les dégâts subis. Un Pion équivaut à 2 dés de défense.

Il y a **4 types** de **Pions Action** différents. Les Pions **Action** servent à donner les coups et au déclenchement des Techniques. Pour utiliser un Pion **Action** l'attaquant doit être sur une case adjacente à celle du Défenseur. Sans technique particulière, un Pion **Action** équivaut à 2 Dés d'attaque.



Coup de Pied



Coup de Poing



Saisie



Coup de Tête

Les **Dés** sont composés de **3 faces** différentes :



2 faces **Échec**



3 faces **Réussite normale**



1 face **Réussite exceptionnelle**
Sans technique particulière, une **Réussite exceptionnelle** équivaut à une **Réussite normale**.

Plateau combattant



Jauges d'Énergie
Voir page 7

Zones de localisation
Voir page 4

Colonnes de Vie
Voir page 6

Techniques
Voir page 7

Mise en Place

1. Chaque joueur choisit un Personnage et prend le plateau Combattant correspondant. L'**Aire de combat** est placée au centre de la table. Les **plateaux Combattant** sont répartis autour.



2. Les **Personnages** sont positionnés en fonction du nombre de joueurs.

2 joueurs

3 joueurs



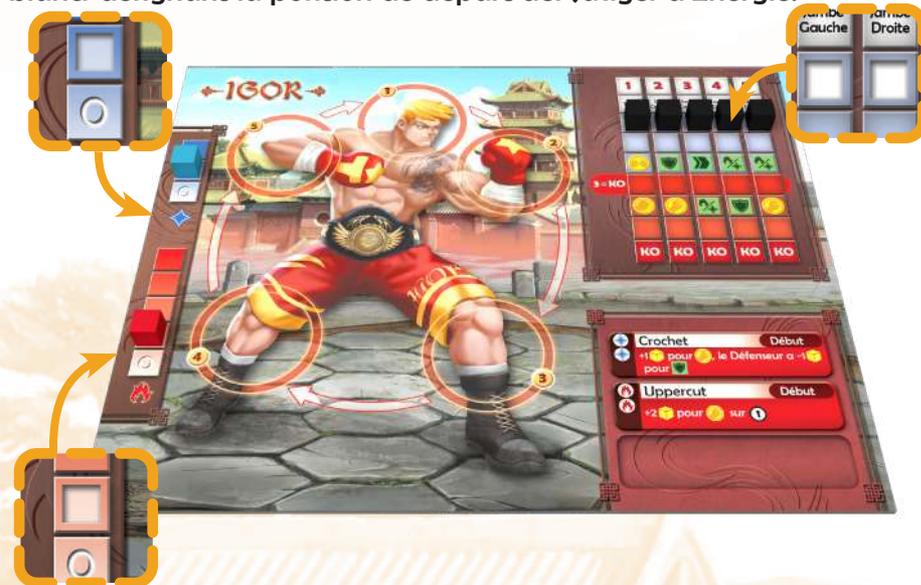
4 joueurs Battle Royale

4 joueurs 2 contre 2



3. Chaque joueur place **5 Cubes Vie** sur les carrés blancs désignant la position de départ des Jauges de Vie.

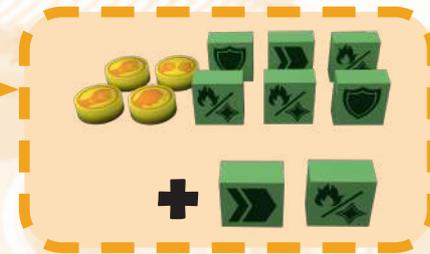
4. Chaque joueur place **1 Cube Chi** et **1 Cube Rage** sur les carrés blancs désignant la position de départ des Jauges d'Énergie.



5. Chaque joueur prend le set personnalisé de **Pions Effet** et **Action** correspondant à son Personnage : 10 Pions sont représentés sur le Plateau Combattant auxquels s'ajoutent **1 Pion Mouvement** et **1 Pion Énergie**.



10 Pions du plateau Combattant



Set de Pions personnalisé

Chaque joueur écarte aléatoirement **2 Pions Effet** qu'il garde cachés à la vue des autres joueurs. Il dispose ensuite le reste des Pions aléatoirement sur le Plateau Combattant. Il faut exactement **2 Pions par Zone** mais **jamais 2 Pions Action ensemble**.

Les Pions Effet ne sont visibles que par leur propriétaire.



Début de Partie

Le joueur à avoir vu le plus récemment un film avec Chuck Norris, Bruce Lee ou Jackie Chan joue en premier, puis c'est au joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Utilisation des Pions

Afin de pouvoir réaliser des **Action** et utiliser des **Effet**, les joueurs disposent des Pions répartis sur leur Plateau Combattant.

À chaque tour de jeu :

1. L'Attaquant **choisit** une Zone dont il va utiliser les Pions. Cette zone est la **Zone de Départ**.

2. L'Attaquant **révèle tous** les Pions **Effet**. Il peut les appliquer ou non mais doit tous les révéler. (Voir page 2 pour la description des Pions **Effet**)

3. Il prend ensuite l'ensemble des Pions de la Zone. Il pose un Pion sur la Zone suivante. S'il lui reste des Pions, il en pose un deuxième sur la Zone suivante de celle où il vient de déposer le premier Pion. Il poursuit jusqu'à ce qu'il n'ait plus de Pion en main. Tout en disposant les Pions, il prend soin de ne pas montrer à ses adversaires les Pions **Effet**.

Pour pouvoir utiliser un Pion **Action**, l'Attaquant doit poser ce Pion **en dernier** et **être sur une case adjacente au Défenseur**. Le Pion **Action** désigne avec quelle partie du corps l'attaquant frappe. La **Zone sur laquelle le pion** est posé désigne la **Zone Ciblée** par le coup.

Une et une seule Action peut être réalisée à chaque tour. Si plusieurs Pions **Action** se trouvent sur la Zone de Départ, seul le dernier Pion posé est actif.

4. À la fin du premier tour de chaque joueur, les deux Pions **Effet** écartés lors de la mise en place sont placés dans la Zone de Départ qui est maintenant vide.

Exemple :

1. L'Attaquant, qui joue Igor, choisit la Zone de Départ



2. L'Attaquant révèle tous les Pions **Effet** et les applique, s'il le souhaite.



3. L'Attaquant prend l'ensemble des Pions de la Zone et les pose un par un sur les Zones suivantes.



4. C'est la fin du premier tour de l'Attaquant, il place donc les deux Pions **Effet** écartés lors de la mise en place dans la Zone de Départ laissée vide.



Attaque et Défense

Pour pouvoir attaquer, l'Attaquant doit se trouver sur une case adjacente à celle du Défenseur.

1. En posant un Pion Action en dernier, l'Attaquant cible une Zone et a le droit de porter un coup. Pour cela, il lancera 2 Dés. Chaque  ou  est un succès qui occasionne un dégât sur la colonne de vie correspondant à la Zone Ciblée.

2. Le Défenseur peut tenter de diminuer les dégâts subis. Pour cela il doit, s'il le peut, révéler un Pion Défense présent dans la Zone Ciblée. Si le Défenseur n'a pas de Pion Défense dans la Zone Ciblée, il ne peut pas se protéger.

Les Pions Défense sont révélés avant que l'Attaquant ne lance les Dés.

Le Défenseur lancera 2 Dés par Pion Défense révélé. Chaque réussite annule un dégât causé par l'attaquant.

Note : Il n'est pas possible de soigner des dégâts antérieurs en obtenant plus de réussites que l'attaquant.

Les Pions Défense révélés sont cachés à nouveau et restent sur la Zone où ils étaient.

3. Le Défenseur descend alors le Cube Vie de la colonne correspondante d'autant de cases que de dégâts subis.

2. Le Défenseur, qui joue Li-Ming, révèle un Pion Défense présent dans la Zone 2, son Bras Gauche.



2. Les deux joueurs lancent chacun 2 Dés.



Exemple :

1. Igor donne un Coup de Poing sur le Bras Gauche de son adversaire.



L'Attaquant obtient 2 réussites. Le Coup de Poing occasionne pour le moment 2 dégâts. Le Défenseur obtient 1 réussite qui annule 1 dégât. Il en subit 1 dans le Bras Gauche.

3. Le Défenseur descend le Cube Vie de la colonne Bras Gauche de 1 case.

Le joueur redresse le Pion Défense, en le laissant dans la même Zone.

Le Cube Vie sur la colonne Bras Gauche descend de 1 case.



Blessures et Fin du Combat

Quand un Cube Vie **atteint OU dépasse une case** sur laquelle est représenté un Pion **Action** ou **Effet**, le Personnage blessé **perd la capacité à se servir de ce Pion**. Le joueur le retire de son Plateau Combattant et le pose à côté.

Si le Défenseur possède plusieurs Pions identiques, il perd celui présent dans la Zone Ciblée. Si le Pion n'est pas présent dans la Zone Ciblée, il vérifie la Zone suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve le Pion correspondant.

Exemple :

1. Li-Ming vient de subir trois dégâts sur la Jambe Droite.



2. Le Pion **Mouvement** n'est pas présent dans la Zone 4, Jambe Droite. Li-Ming perd le premier Pion **Mouvement** que le joueur trouve dans les Zones suivantes, dans cet exemple la Zone 1, la Tête.



Quand **3 Cubes Vie atteignent OU dépassent la Ligne des Blessures Graves**, le Combattant est **KO technique**.

Le Gardien demande à ce Personnage de se retirer de l'Aire de Combat. Il est éliminé.



3 Cubes Vie atteignent ou dépassent la Ligne des Blessures Graves = KO technique

Si **1 Cube Vie atteint la dernière case d'une colonne**, le combattant est **KO**.

Le Gardien demande à ce Personnage de se retirer de l'Aire de Combat. Il est éliminé.



1 Cube Vie atteint la dernière case d'une colonne = KO

Quand il ne reste qu'un seul Personnage ou qu'une seule Équipe sur l'Aire de Combat, le match est terminé.

Le Gardien en sait maintenant plus sur son successeur potentiel !

Les Techniques

Chaque combattant connaît des Techniques spéciales qui dépendent de son style de combat. Pour utiliser ces Techniques, les combattants vont puiser dans leur énergie intérieure, le Chi, ou dans leur volonté de vaincre, la Rage.

Nom de la Technique	Mot clé d'Activation
Crochet	Début
Coût en Énergie	Description de la Technique
+1  pour  , le Défenseur a -1  pour 	

Description des Mots clés d'Activation des Techniques :

- **Début** : la Technique s'active en début de tour, juste après que le joueur ait appliqué les **Effets** de la Zone de Départ.
- **Fin** : la Technique s'active à la fin du tour du joueur. Elle s'applique soit tout de suite, soit au cours de son prochain tour.
- **Réaction** : la Technique s'active pendant le tour d'un adversaire, **juste avant que le joueur ne jette les Dés**. Le joueur peut utiliser une Technique Réaction pendant le tour de chacun de ses adversaires, une seule fois par adversaire.
- **Style** : la Technique s'active à la fin du tour du joueur. Elle est active pour tout le reste du combat. Une fois le Coût du Style payé, retourner la tuile. Un combattant ne peut avoir qu'un Style actif à la fois. Si le joueur active un deuxième Style, le premier est désactivé. Le joueur peut réactiver le premier Style en en payant de nouveau le coût, mais il désactivera alors le deuxième Style.

Coût de la Technique : Pour activer ces Techniques, les joueurs vont dépenser de la  et/ou du  stockés dans les jauges de leur Plateau Combattant.

Attention !

Chaque joueur ne peut activer **qu'une seule Technique par tour** ! Il peut activer **soit** une Technique **Début**, **soit** une Technique **Fin**, **soit** une Technique **Style** pendant son tour et peut utiliser une Technique **Réaction** pendant le tour de chacun de ses adversaires.

Chaque Technique ne peut être activée **qu'une seule fois par tour** ! Les Techniques Début et Réaction sont activées **avant le lancement des Dés de l'Attaquant**.

Exemple :

1. Le joueur choisit la Zone de Départ.



2. Le joueur applique le Pion **Effet** et choisit de gagner 1 **Chi**. Il monte le Cube Chi d'une case.



3. Le joueur dépense 2 **Chi** pour activer la Technique **Crochet**. Il descend le Cube **Chi** de 2 cases.

4. Le joueur pose les Pions en terminant par le **Coup de Poing**. Igor porte un coup de poing à la tête de son adversaire.

5. Le joueur applique la Technique et lance 3 Dés.

b. Le joueur dépense 2 **Chi**.

a. Le joueur pose les Pions.



c. Le joueur lance 3 Dés.

Ceinture Noire

Le mode Ceinture Noire est le mode de jeu normal de Martial Art.

Ce mode de combat reprend toutes les règles du mode Ceinture Blanche auxquelles s'ajoutent plusieurs modifications.

Mise en Place

Chaque joueur choisit le positionnement de ses Pions **Effet** et **Action** en respectant la mise en place du mode Ceinture Blanche :

- Écarter deux Pions **Effet**
- Mettre 2 Pions par Zone
- Ne pas mettre 2 Pions **Action** dans la même Zone.

Tous les joueurs font la mise en place simultanément. Ils positionnent les Pions **Action** face cachée et les révèlent en même temps.

La Saisie

La Saisie nécessite un Pion **Mouvement** pour être utilisée. Ce Pion ne peut pas servir à se déplacer.



+



uniquement

En contrepartie, cette attaque est plus difficile à défendre. Le Défenseur ne compte que les **réussites exceptionnelles** comme **Défense réussie**.



=



uniquement

Mouvement Supplémentaire

Il est possible de dépenser 1 **Chi** et 1 **Rage** afin d'obtenir un **Mouvement** supplémentaire.



+



=

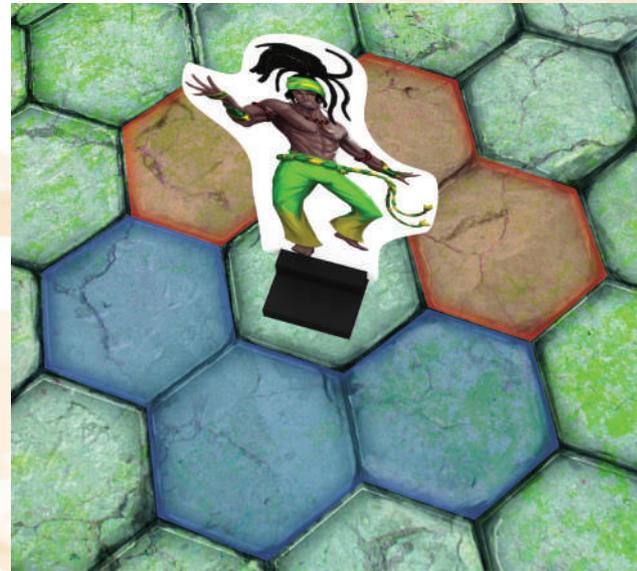


Ce Mouvement supplémentaire n'est pas un Pion. C'est une action à usage unique utilisable pour se déplacer ou pour réaliser une Saisie. Cette dépense est possible autant de fois que la réserve d'énergie de l'Attaquant le permet.

Rappel : Sans technique particulière, il n'est pas possible de se déplacer après avoir frappé.

Orientation

Chaque Personnage est orienté sur l'arène de manière à avoir 3 **cases devant** et 3 **cases derrière**.



Pour pouvoir donner un coup à un adversaire, il faut que le Défenseur soit sur l'une des **cases devant** l'Attaquant.

Si l'Attaquant se trouve sur une des 3 **cases derrière** le Défenseur, il lance +1 Dé pour attaquer, cumulatif avec les Techniques.

L'Attaquant peut s'orienter comme il le souhaite après chaque déplacement.

Le Défenseur doit attendre son prochain tour en tant qu'Attaquant pour changer d'orientation.

Au début de son tour, un combattant peut s'orienter comme il le souhaite gratuitement. Il n'a pas besoin de Pion **Mouvement** pour le faire.

Techniques de Maître

Chaque combattant maîtrise l'ensemble des Techniques de son art martial.

Chaque combattant connaît 5 Techniques en plus de celles de son Plateau Combattant. Les joueurs prennent les 5 tuiles Techniques correspondant à leur personnage et choisissent celles qu'ils vont utiliser pour le combat. Ils doivent en choisir 3 parmi les 7.

Les joueurs peuvent garder les Techniques de leur Plateau Combattant ou les remplacer.

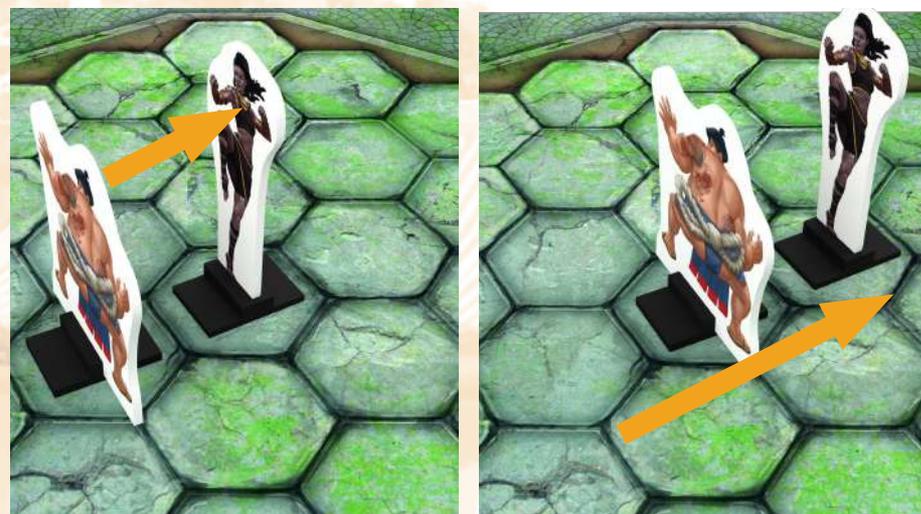
Ils placent la première Tuile Technique choisie sur l'emplacement libre de leur Plateau Combattant et les autres Tuiles sur les emplacements des Techniques de base qu'ils souhaitent remplacer.



Déplacements Forcés, Sortie de l'Aire de Combat et Collisions

Certains combattants ont la capacité de Pousser leurs adversaires. C'est un déplacement forcé en ligne droite qui ne nécessite de Pion **Mouvement** pour aucun des personnages.

Quand un Personnage en pousse un autre, les deux Personnages se déplacent du même nombre de cases. Ils se déplacent en ligne droite dans l'axe de la poussée de l'Attaquant.



Hirimasa pousse Wonja d'une case et la suit.

Si, lors d'un de ces déplacements, un Personnage devait se retrouver **hors de l'Aire de Combat**, il est déclaré **vaincu**.

Si, lors d'un de ces déplacements, le Défenseur devait arriver sur une case déjà occupée par un troisième Personnage, l'Attaquant lance +1 Dé pour attaquer, cumulatif avec les Techniques.

L'Attaquant lance également 1 Dé contre le troisième Personnage sur la même localisation que le Défenseur. Si le troisième Personnage possède un Pion **Défense** sur cette localisation, il peut se protéger normalement.

Aucun Personnage ne bouge, la Collision arrête tous les déplacements pour ce tour.

Les Combattants

IGOR

Igor compte sur la puissance dévastatrice de ses poings pour s'imposer. Son passé dans la rue lui a donné la rage, il a appris à se servir de sa tête et à bloquer ses adversaires pour les vaincre.



Orphelin russe, Igor a rejoint très jeune le vieux gymnase du quartier. C'est là qui a appris à se battre. Toute sa vie, il s'est battu dans l'ombre, se bagarrant dans la rue. Il aspire à avoir sa place au soleil, à ce que d'autres combattants reconnaissent ses capacités dévastatrices. Igor II voit l'invitation du Gardien comme une grande opportunité et entend la saisir à deux mains...

Pour pratiquer son Art, Igor dispose de :

- 4 Pions **Action** : 2 **Coup de poing**, 1 **Coup de tête** et 1 **Saisie**
- 8 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 4 **Énergie**

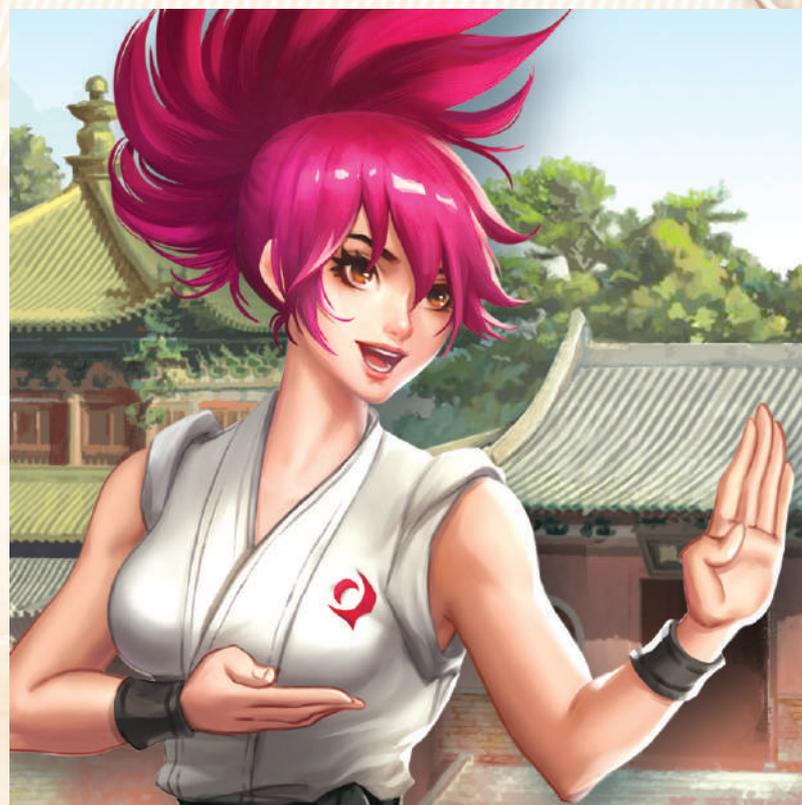
Description des Techniques d'Igor :

- **Crochet** – 2 **Chi** – Début : Igor lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing** et le Défenseur lance -1 Dé pour la **Défense**

- **Uppercut** – 2 **Rage** – Début : Igor lance +2 Dés pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête (Zone 1)
- **Oeil du Tigre** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Réaction : Igor annule 1 ou 2 Réussites Normales de l'Attaquant quand ce dernier cible la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5)
- **Bouledogue** – 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Igor lance +2 Dés pour donner un **Coup de Tête**
- **Série de Jabs** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Si les deux Pions **Coup de Poing** sont dans la Zone de Départ, Igor lance + 2 Dés pour donner un **Coup de Poing** et il pousse l'adversaire d'une case.
- **Danseur** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Igor peut parer les **Coups de Poing** avec ses Pions **Mouvements** en plus des Pions **Défense**.
- **Puncheur** – 3 **Rage** – Style: Tant que le Style est actif, Igor inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle quand il donne un **Coup de Poing**.

KIMBERLEY

Kimberley compte sur ses capacités à bloquer les attaques adverses tout en appliquant des ripostes dévastatrices. Elle n'hésitera pas à briser complètement ses adversaires pour atteindre son but.



Fille aînée d'un cascadeur de cinéma californien, Kimberley a grandi dans le luxe et la facilité. En manque de reconnaissance paternelle, elle s'est tournée vers le karaté pour se faire remarquer, en vain. Elle veut gagner le tournoi dans l'espoir de trouver un nouveau père spirituel...

Pour pratiquer son Art, Kimberley dispose de :

- 4 Pions **Action** : 2 **Coup de poing**, 2 **Coup de pied**
- 8 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 3 **Défense**, 3 **Énergie**

Description des Techniques de Kimberley :

- **Shuto Uchi** – 2 **Chi** – Début : Kimberley lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing**
- **Mawashi Geri** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Si un Pion **Coup de Pied** et un Pion **Défense** sont dans la Zone de Départ, Kimberley lance + 2 Dés pour donner un **Coup de Pied**.
- **Kiai** – 2 **Rage** – Fin : Kimberley cible un adversaire, il ne peut pas dépenser de **Chi** ou de **Rage** durant son prochain tour.
- **Mae Tobi Geri** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Kimberley lance +1 Dé pour donner un **Coup de Pied** dans la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5) et elle pousse l'adversaire d'une case.
- **Tamejiwari** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Si le Défenseur utilise un ou plusieurs Pions **Défense** contre un **Coup de Poing** de Kimberley, il lance les Dés normalement et 1 Pion **Défense** utilisé est défaussé.
- **Shôtôkan** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, le Défenseur lance -1 Dé pour une **Défense** contre un **Coup de Pied** de Kimberley. S'il utilise deux Pions défense, il lance 3 Dés.
- **Gôjû** – 2 **Chi** - Style : Tant que le Style est actif, Kimberley peut inverser 1 Pion **Effet** avec 1 Pion **Coup de Pied** sur son Plateau Combattant à la fin de chacun de ses tours. Kimberley peut inverser les Pions dès le tour d'activation du Style.



- **Oniyama** – 2 **Chi** – Réaction : Hirusasa annule une Réussite Normale de l'Attaquant.
- **Tsuppari** – 2 **Rage** – Début : Hirusasa pousse son adversaire de 2 cases quand il donne **Coup de Poing** dans les Bras (Zone 2 ou 5)
- **Futsu no Atama** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Hirusasa lance +1 Dé pour donner un **Coup de Tête** et il gagne 1 **Énergie** par Réussite Exceptionnelle.
- **Harite** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Hirusasa lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing**. Lors du prochain tour du Défenseur, celui-ci a besoin d'un **Mouvement** supplémentaire par Réussite Exceptionnelle sur le lancer de Dé d'Hirusasa pour se déplacer ou réaliser une **Saisie**.
- **Yotsu-zûmo** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Hirusasa inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle quand il réalise une **Saisie**.
- **Oshi-zûmo** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, Hirusasa annule automatiquement 1 Réussite Normale de l'Attaquant pour chaque Pion **Coup de Poing** présent dans la Zone Ciblée.

HIRUMASA

Hirusasa compte sur sa formidable capacité à encaisser des coups et à absorber les dégâts sans sourciller. Il se peut qu'il soit blessé, mais à la fin, il sera le dernier debout. Parfaitement équilibré, Hirusasa s'assure que ses adversaires mordent la poussière avec ses bras puissants, les brisant avec ses coups et ses prises.

En tant que fils non désiré, Hirusasa a été négligé et a grandi en voyou. Doté d'un physique exceptionnel, ce Japonais a été remarqué très jeune par les criminels yakuzas. Leur chef l'a inscrit dans une école non officielle de Sumotori pour devenir son champion personnel. Destiné à combattre illégalement, Hirusasa veut gagner le tournoi du Gardien pour se débarrasser de l'emprise de la pègre...

Pour pratiquer son Art, Hirusasa dispose de :

- 5 Pions **Action** : 2 **Coup de poing**, 1 **Coup de tête**, 2 **Saisie**
- 7 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 1 **Défense**, 4 **Énergie**

Description des Techniques de Hirusasa :

- **Gasshō Hineri** – 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Hirusasa lance +2 Dés pour réaliser une **Saisie** sur la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5)

Li-Ming

Li-Ming compte sur sa maîtrise de sa force intérieure pour surpasser ses adversaires. Capable de s'adapter à presque toutes les situations, elle prend son temps pour frapper de manière décisive lorsque la moindre petite occasion se présente.



Fille d'un maître de kung-fu chinois de renommée mondiale, Li-Ming était impatiente de suivre les traces de son père. Elle se consacre entièrement à cet art martial traditionnel et ne s'intéresse à rien d'autre. Li-Ming participe au tournoi pour s'assurer que le titre de Gardien ne tombe pas entre les mains d'un rustre incompetent, ou pire encore, d'un étranger...

Pour pratiquer son Art, Li-Ming dispose de :

- 4 Pions **Action** : 1 **Coup de poing**, 2 **Coup de pied**, 1 **Saisie**
- 8 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 4 **Énergie**

Description des Techniques de Li-Ming :

- **Fureur du Léopard** – 1 **Chi** et 2 **Rage** – Fin : Quand Li-Ming donne un **Coup de Poing**, elle joue immédiatement un tour bonus. Li-Ming peut utiliser une autre Technique durant ce tour supplémentaire mais ne peut pas utiliser de nouveau la Fureur du Léopard.
- **Souffle du Dragon** – 3 **Chi** – Fin : Au prochain tour, Li-Ming lance +3 Dés pour donner un **Coup de Pied** dans les Jambes (Zone 3 ou 4)
- **Sérénité de la Grue** – 1 **Chi** – Fin : Li-ming inverse 2 Pions **Effet** sur son Plateau Combattant.
- **Baiser de la Mante** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Li-Ming lance +2 Dés pour réaliser une **Saisie** sur les Bras (Zone 2 ou 5)

- **Morsure du Tigre** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Li-Ming lance + 3 Dés pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête (Zone 1)
- **L'Homme Ivre** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, quand Li-Ming est attaquée par un **Coup de Poing** ou un **Coup de Pied**, les Réussites Normales sont des Échecs et les Échecs sont des Réussites Normales sur les dés de l'Attaquant.
- **Voie du Serpent** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Li-Ming lance +1 Dé quand elle attaque une Zone dans laquelle le Défenseur n'a aucun pion.

RICARDO

Ricardo compte sur sa mobilité hors du commun pour écraser ses adversaires. Doté d'une puissance exceptionnelle dans les jambes, il en exploite parfaitement les capacités destructrices. Toujours en mouvement, il est très difficile à arrêter et impossible à distancer.



Profondément attaché à une grande famille brésilienne, Ricardo est d'un naturel joyeux et amical. Pratiquant la capoeira pour le divertissement et la danse plus que pour la confrontation, il se bat avec plaisir et non pour infliger de la douleur. Ricardo a répondu à l'invitation du Gardien dans le but de démontrer que l'on peut gagner le tournoi en transformant le combat en fête...

Pour pratiquer son Art, Ricardo dispose de :

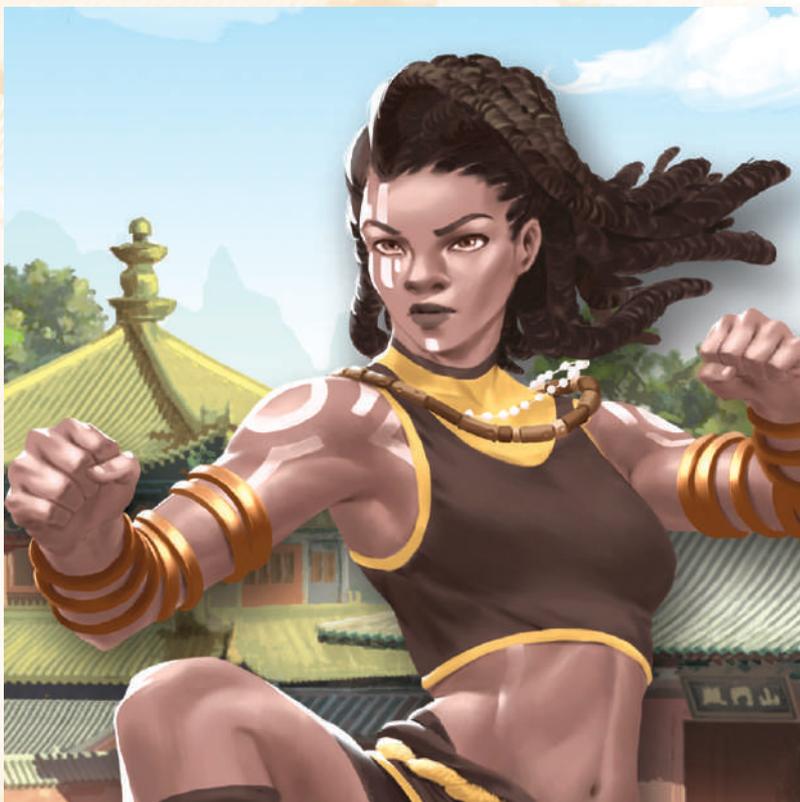
- 4 Pions **Action** : 1 **Coup de tête**, 1 **Coup de poing**, 2 **Coup de pied**
- 8 Pions **Effet** : 3 **Mouvement**, 2 **Défense**, 3 **Énergie**

Description des Techniques de Ricardo :

- **Macaco** – 2 **Rage** – Début : Quand Ricardo donne un **Coup de Pied**, il lance +1 Dé et il peut se déplacer de 1 case après avoir frappé.
- **Ginga de Bahia** – 1 **Chi** et 2 **Rage** – Début : Ricardo lance +1 Dé par Pion **Mouvement** présent dans la Zone de Départ.
- **Negativa** – 1 **Chi** – Réaction : Les Pions **Mouvement** de Ricardo deviennent des petits Pions **Défense** pour ce tour. Ricardo lance 1 Dé pour chaque Pion **Mouvement** utilisé pour se défendre.
- **Cotovelada** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Ricardo lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing** et ce **Coup de Poing** inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle.
- **Estrala Mortal** – 2 **Rage** – Début : Ricardo lance +1 Dé pour donner un **Coup de Pied** et le Défenseur lance -1 Dé pour la **Défense**.
- **Samba de Viola** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, Ricardo peut se déplacer d'une case supplémentaire après chaque coup qu'il donne.
- **Revolta do Escravo** – 3 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Ricardo lance +1 Dé pour donner un **Coup de Tête**.

WONJA

Wonja compte sur sa fougue et la puissance de ses coups. Capable de supporter des coups répétés, elle exploite l'impact de chaque frappe pour franchir la garde de ses adversaires. Wonja sait aussi tirer profit de la moindre erreur de son adversaire.



Descendante d'une famille de Massaïs, la Kenyane Wonja a découvert le Muay Thai lors de la visite d'un étranger venu escalader le Kilimandjaro. Ce maître a affronté les guerriers de la tribu et a choisi de rester pour mieux comprendre leur culture. Wonja a répondu à l'invitation du Gardien dans l'espoir de montrer à quel point l'alliance de deux cultures différentes pouvait être forte.

Pour pratiquer son Art, Wonja dispose de :

- 5 Pions **Action** : 1 **Coup de tête**, 2 **Coup de poing**, 2 **Coup de pied**
- 7 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 3 **Énergie**

Description des Techniques de Wonja :

- **Tei Tat** – 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Wonja lance +2 Dés pour donner un **Coup de Pied** dans les Jambes (Zone 3 ou 4)
- **Kra Tot Chok** – 2 **Chi** – Début : Wonja lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5) et le Défenseur lance -2 Dés pour la **Défense**.
- **Guerrier d'Angkor** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Réaction : Wonja annule 1 ou 2 Réussites Normales de l'Attaquant quand ce dernier cible la Tête ou les Jambes (Zone 1, 3 ou 4)
- **Khai Kong** – 2 **Rage** – Début : Wonja lance +1 Dé pour donner un **Coup de Pied**. Si elle obtient une Réussite Exceptionnelle et si le Défenseur utilise un Pion **Défense**, ce Pion est défaussé. Comme pour n'importe quelle attaque, le Défenseur annonce l'utilisation du Pion **Défense** avant que l'Attaquant ne lance les Dés.
- **Sok Klap Lang** – 1 **Chi** 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Wonja peut se déplacer d'une case supplémentaire, puis elle lance +3 Dés pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête (Zone 1).
- **Muay Khao** – 3 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Wonja inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle quand elle donne un **Coup de Pied**.
- **Kon Muay Kee** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, Wonja peut déplacer un Pion **Effet** dans la Zone qui suit celle où il est à la fin de chacun de ses tours. Wonja peut déplacer un Pion dès le tour d'activation du Style.

Les Crédits



Résumé des Règles

Chaque tour de jeu se déroule comme suit :

- **L'Attaquant choisit sa Zone de Départ.**
- **L'Attaquant révèle TOUS** les Pions présents dans la Zone de Départ.
- **L'Attaquant applique les Effets** qu'il veut appliquer :
 - Génération d'énergie, le joueur déplace vers le haut le Cube **Chi** ou le Cube **Rage** dans la jauge correspondante à raison d'**une case par Pion Énergie**.
 - Mouvement, le Personnage peut se déplacer sur l'Aire de Combat à raison d'**une case par Pion Mouvement**
 - Les Pions **Défense** sont révélés mais n'ont pas d'effet à ce moment.
- **Activation Technique Début**, l'Attaquant peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Début ».
- **Utilisation des pions**, l'Attaquant cache ses Pions **Effet** révélés. Il prend tous les Pions de la Zone de Départ, les Pions **Effet** et les Pions **Action**. Puis il les repose un par un sur le Plateau Combattant, en commençant par la Zone qui suit la Zone de Départ. Pour utiliser un Pion **Action**, l'Attaquant doit poser ce Pion en dernier et être sur une case adjacente au Défenseur. Le Pion Action représente le coup porté, la zone d'arrivée représente la Zone Ciblée.
- **Activation Technique Réaction**, le Défenseur peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Réaction ». L'annonce de l'activation et la dépense d'Énergie sont faites avant que l'Attaquant ne lance les Dés.
- **Révélation des Pions Défense adverses**, si le Défenseur a un ou plusieurs Pions **Défense** dans la Zone Ciblée, il peut les révéler afin de se défendre.
- **Application des Techniques**, Modification du nombre de Dés d'attaque ou de défense, application des effets particuliers.
- **Lancer des Dés**, l'Attaquant lance 2 Dés plus les Dés accordés par sa Technique. Le Défenseur lance 2 Dés par Pion **Défense** qu'il a révélé. Chaque réussite du Défenseur annule un dégât causé par l'Attaquant.
- **Application des dégâts**, pour chaque Réussite excédentaire de l'Attaquant, le Défenseur subit un dégât. Il descend alors le Cube Vie de la colonne correspondante d'autant de cases que de dégâts subis.
- **Perte des Pions**, quand un Cube Vie atteint ou dépasse une case représentant un Pion **Effet** ou un Pion **Action**, le Défenseur perd immédiatement ce Pion. Si le Défenseur possède plusieurs Pions identiques, il perd celui présent dans la Zone Ciblée. Si le Pion n'est pas présent dans la Zone Ciblée, il vérifie la Zone suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve le Pion correspondant.
- **Activation des Techniques Fin et des Techniques Style**, l'Attaquant peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Fin » ou le mot clé « Style ». Certaines de ces Techniques s'appliquent immédiatement, les autres sont appliquées durant le prochain tour de l'Attaquant.
- **Changement de joueur**, le tour de l'Attaquant est fini, il devient Défenseur. Le joueur suivant devient le nouvel Attaquant et un nouveau tour de jeu commence.

Une **seule Action** peut être réalisée à chaque tour.

Si **plusieurs Pions Action** se trouvent sur la case de départ, **seul le dernier** pion posé est **actif**.

Chaque joueur ne peut activer qu'**une seule Technique par tour !**

Il peut utiliser **soit** une Technique **Début**, **soit** une Technique **Fin**, **soit** une Technique **Style** pendant son tour.

Il peut utiliser une Technique **Réaction** pendant le tour de **chacun de ses adversaires**.

Chaque Technique ne peut être activée qu'**une seule fois par tour !**

Les Techniques Début et Réaction sont activées **avant que l'Attaquant ne lance les Dés**.

Les Techniques **Début**, **Fin** et **Réaction** doivent être payés à chaque activation.

Les Techniques **Style** sont payés une fois et sont actives pour tout le combat ou jusqu'à activation d'un autre Style.



www.jyde-games.com

- [facebook.com/JyDe.Editions/](https://www.facebook.com/JyDe.Editions/)

- [instagram.com/jydeeditions/](https://www.instagram.com/jydeeditions/)

© JyDe 2020 tous droits réservés.