

侍の果し合い赤と黒の対決

KAITŌ

Inon Kohn



怪盗

LE JEU DES SAMOURAÏS



KAITO

Jeu de capture tactique pour 2 personnes à partir de 8 ans

Durée : 10 à 20 minutes, Auteur : Inon Kohn

MATÉRIEL

- 36 jetons carrés, parmi lesquels
 - 17 de chaque couleur (**rouge** / **noir**) et
 - 2 blancs
- 1 « Kaito »



Jeton blanc



7 jetons
« Katana »



3 jetons
« Kabuto »



Jetons « Mon »

2

Signification des mots japonais: *Kaito* = Meisterdieb

Katana = épée | *Kabuto* = casque | *Mon* = blason

LE JEU DES SAMOURAÏS

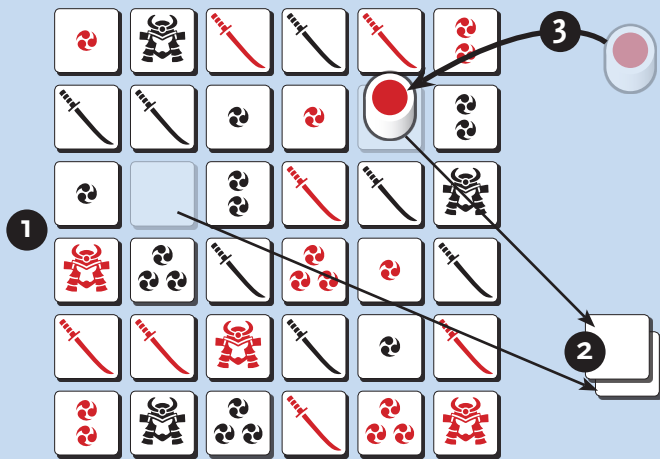
Les guerriers japonais samouraïs sont surtout connus pour leur maîtrise exceptionnelle des arts martiaux. Outre le maniement de l'arc, de l'épée et de la lance, la formation d'un samouraï comprenait aussi l'apprentissage d'instruments de musique, l'étude de la calligraphie ou la pratique de la cérémonie du thé. De même, les jeux de plateau comme **KAITO** faisaient partie de l'entraînement quotidien car ils permettaient de s'exercer aux facultés qu'un samouraï doit posséder : examen rapide de la situation, force de décision et goût du risque.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de prendre, soit tous les **Katanas** (épées), soit tous les **Kabutos** (casques) de l'adversaire, ou d'empêcher ce dernier de déplacer le **Kaito** (pion de capture).

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur. Les jetons sont mélangés face cachée et disposés en un carré de 6 x 6. Un premier joueur est choisi et les 36 jetons sont retournés. Le deuxième joueur retire les deux jetons blancs du carré et place le Kaito sur l'un des deux points de départ ainsi déterminés. La couleur du sommet du Kaito doit être la couleur du premier joueur. Le premier joueur commence.



Exemple de disposition des jetons

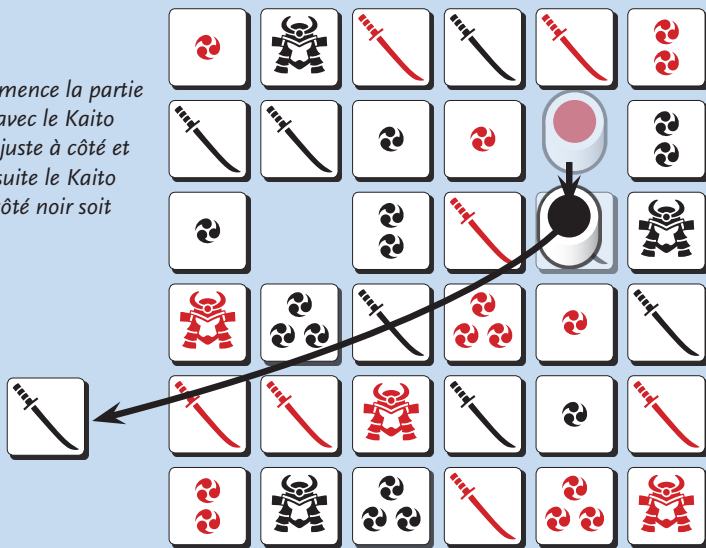
- 1 Les jetons sont placés en un carré de 6 x 6.
- 2 Les deux jetons blancs sont retirés.
- 3 Le deuxième joueur place le Kaito.

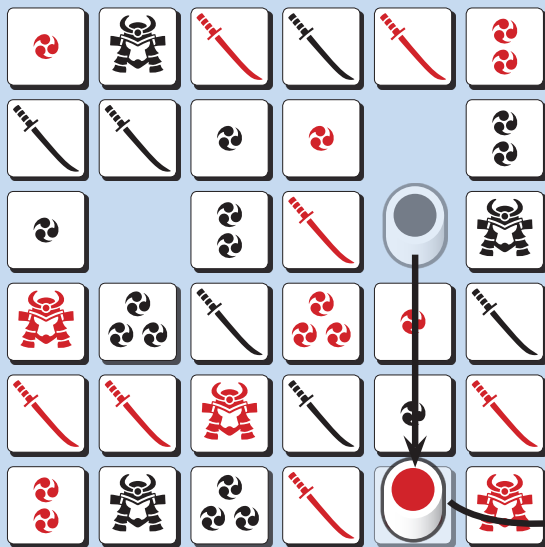
DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour de jouer déplace le Kaito verticalement ou horizontalement jusqu'à un jeton de son choix. Il retourne ensuite le Kaito, de sorte que la couleur de l'adversaire soit désormais visible. Le Kaito peut sauter par-dessus plusieurs jetons et/ou espaces libres. Il doit cependant toujours terminer son déplacement sur un jeton. Le jeton sur lequel le Kaito s'arrête est capturé et retiré du carré de 6x6. Après avoir joué, le joueur peut procéder à un échange de Mons. (Voir le paragraphe : échange de Mons).

Exemple

Rouge commence la partie en prenant avec le Kaito l'épée noire juste à côté et retourne ensuite le Kaito afin que le côté noir soit visible.





Noir déplace verticalement le Kaito, prend le jeton avec les trois Mons rouges et retourne de nouveau le Kaito.

JETONS CAPTURÉS

Le joueur qui prend un jeton adverse le place devant lui face découverte.

Le joueur qui prend un jeton de sa couleur le met de côté retourné (côté blanc vers le haut). Il est autorisé de prendre ses propres jetons.

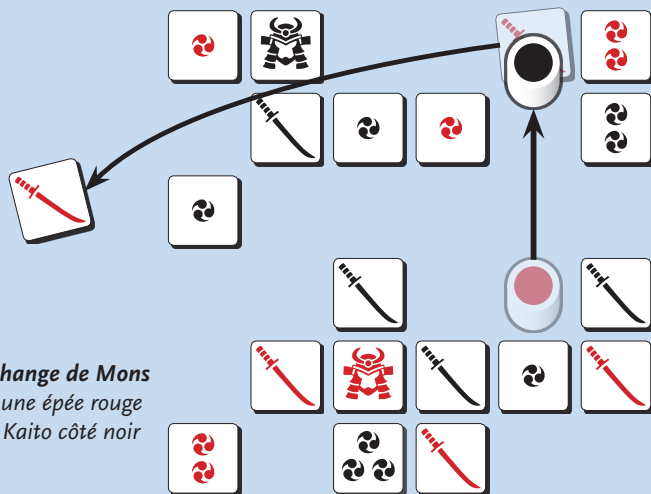
Rappel: pour gagner, un joueur doit capturer, soit les **7 épées**, soit les **3 casques** de l'adversaire.

ÉCHANGE DE MONS

Le jeu compte par couleur deux jetons avec 3 Mons, deux avec 2 Mons et trois avec un Mon. Le joueur qui a capturé un nombre suffisant de Mons de l'adversaire peut, après avoir joué, échanger l'un de ses jetons pris par l'adversaire.

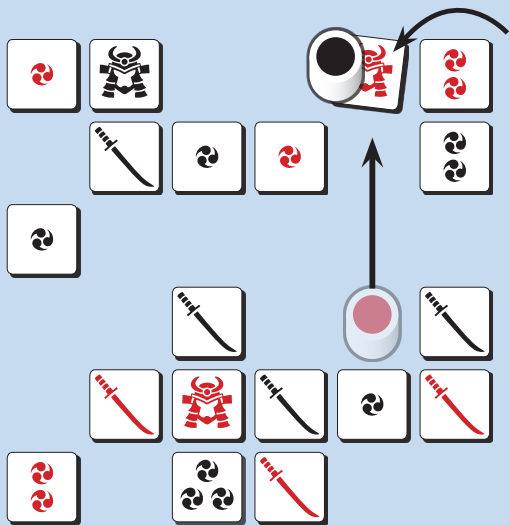
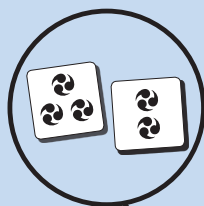
Un **casque** peut être échangé contre **5 Mons**, une **épée** contre **4 Mons**.

Déroulement de l'échange : le joueur dont c'est le tour tend à son adversaire les jetons Mons avec lesquels il souhaite racheter son jeton. L'adversaire met les jetons Mons sur le côté face cachée et tend au joueur le jeton qu'il a demandé. Ce dernier place le jeton racheté sous le Kaito. Il a alors fini son tour.



Exemple d'échange de Mons
Rouge prend une épée rouge
et retourne le Kaito côté noir
vers le haut.

Il échange ensuite
5 Mons adverses
contre un casque
rouge qu'il place sous
le Kaito.



Noir évite de déplacer le Kaito horizontalement car il perdrait son dernier casque. Il ne lui reste qu'une possibilité de déplacement vertical : il doit prendre son propre Mon.

Rouge peut alors revenir dans la rangée supérieure et prendre son casque, qu'il vient de remettre en jeu. **Noir** peut désormais uniquement déplacer le Kaito horizontalement et perd car rouge peut prendre le dernier casque noir.

Remarque:

- il n'est permis qu'**un seul** échange par tour.
- Le joueur qui paie un prix plus élevé (un nombre plus important de Mons) lors d'un échange ne reçoit pas de « monnaie ».

Le rachat d'un jeton est un acte important. Il est conseillé de se constituer si possible une réserve de 5 Mons adverses afin de pouvoir échanger.

De même, cela vaut la peine de prendre ses propres Mons afin d'empêcher l'adversaire de les utiliser comme monnaie d'échange.

FIN DE LA PARTIE

Trois possibilités permettent de terminer la partie et de la gagner:

1. prendre la **dernière épée** de l'adversaire
2. ich nehme meinem Gegner seinen **letzten Helm** ab oder
3. mein Gegner ist am Zug kann aber den **Kaito nicht mehr bewegen**.



Conception :
Steffen Mühlhäuser

Graphisme :
Bernhard Kümmelmann

Mise en page de la règle :
Christof Tisch

Matériel de jeu : Ludofact
Réalisation : Ludofact

© 2019 by Inon Kohn

© 2019 by Steffen • Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de