

Règles du jeu

Kamisado



Kamisado

Règles du jeu

Nombre de joueurs	: 2
Âge	: à partir de 10 ans
Durée d'une partie	: 30 à 30 minutes (partie simple) : 60 à 90 minutes (partie standard) : 120 – 180 minutes (partie longue) : 180 – 300 minutes (partie marathon)

Présentation de la notice

Kamisado propose quatre variantes de jeu. La notice est construite de manière à ce que vous n'ayez besoin de lire que jusqu'à la fin du paragraphe qui vous intéresse. Pour découvrir le jeu, il est conseillé de choisir la partie simple qui n'utilise que les règles de base de Kamisado.

Les illustrations se rapportant aux exemples se trouvent dans le livret « Exemples de coups ».

Contenu

1 plateau divisé en 64 cases de 8 couleurs différentes.

Le plateau est réversible. Sur l'une des faces figurent en plus des caractères chinois pour permettre également aux daltoniens de jouer. Il est possible d'utiliser indifféremment l'une ou l'autre face.



16 tours Dragon à base octogonale : 8 noires et 8 blanches.



22 marqueurs Dent de dragon transparents
1 livret « Exemples de coups »

Préparation

Placer le plateau sur la table entre les deux joueurs de manière à ce que la case à l'extrémité gauche de la 1^{re} rangée devant chaque joueur soit marron. Cette 1^{re} rangée sera nommée par la suite « rangée de base ».

Remarque : Le jeu fonctionne également si le plateau est tourné autrement. Cependant, tous les exemples de cette notice et du livret « Exemples de coups » sont présentés avec l'orientation désignée précédemment.

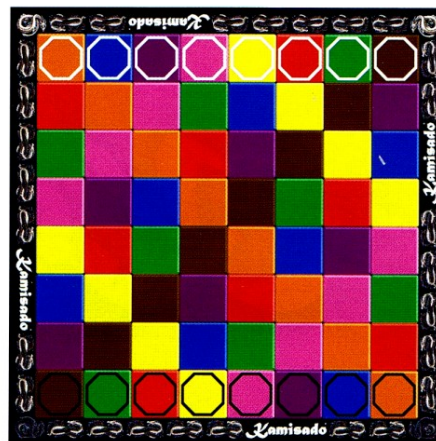
Le joueur expérimenté prend les 8 tours blanches, l'autre joueur les 8 tours noires. Chacun conserve cette couleur de tour jusqu'à la fin du jeu. Le joueur qui possède les tours noires entame la première partie.

Sur chaque tour figure un caractère chinois de couleur. Ils correspondent à ceux sur l'une des faces du plateau et signifient :

Marron Vert Rouge Jaune Rose Violet Bleu Orange

Par la suite, les tours seront toujours identifiées par la couleur du joueur (Blanc ou Noir) et la couleur du caractère. Par exemple, la tour blanche avec le caractère rouge désignera la tour rouge de Blanc.

Chaque joueur dispose ses tours sur les cases de sa rangée de base. Pour la première manche, chaque tour est placée sur la case correspondant à la couleur de son caractère. La position de départ de la 1^{re} manche est donc la suivante :



La position de départ des manches suivantes dépendra de la situation finale de la manche précédente (voir Position de départ de la manche suivante).

But du jeu

Une partie de Kamisado se déroule en plusieurs manches. À chacune d'elles, le but du jeu consiste à amener une de ses tours sur l'une des cases de la rangée de base adverse. Le premier joueur qui y parvient marque 1 point (au cours des manches suivantes, il est possible de marquer 2, 4, voire 8 points). Avant le début de la partie, les joueurs choisissent l'une des variantes ci-dessous :

Partie simple : Le vainqueur est le premier joueur qui marque 1 point (durée : 20 à 30 minutes).
Partie standard : Le vainqueur est le premier joueur qui totalise 3 points (durée : 60 à 90 minutes).
Partie longue : Le vainqueur est le premier joueur qui totalise 7 points (durée : 120 à 180 minutes).
Partie marathon : Le vainqueur est le premier joueur qui totalise 15 points (durée : 180 à 300 minutes).



Règles de base (partie simple)

Les joueurs jouent à tour de rôle et essaient d'atteindre la rangée de base opposée avec une de leur tour.

QUELLE TOUR ?

2 règles déterminent quelle tour le joueur est obligé de déplacer :



Règle T1 : Le joueur ne peut décider quelle tour il désire déplacer qu'à son premier coup.

Règle T2 : À tous les coups suivants, un joueur doit toujours déplacer la tour dont la couleur du caractère correspond à la couleur de la case sur laquelle son adversaire s'est arrêté au coup précédent.

C'est la règle la plus importante de Kamisado !

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

Règles de déplacement des tours :



Règle D1 : Une tour peut être déplacée en ligne droite ou en diagonale vers l'avant, sans changer de direction. Il est interdit de reculer ou de déplacer une tour latéralement, sauf si le mouvement résulte d'un « oshi ». (Voir plus loin. Ceci ne concerne pas la partie simple.)

Règle D2 : Une tour peut être déplacée d'un nombre quelconque de cases, à condition que toutes les cases sur son chemin soient libres.

Règle D3 : Une tour ne peut terminer son déplacement que sur une case libre. Il ne peut donc y avoir au maximum qu'une tour par case.

Règle D4 : Une tour peut passer en diagonale entre deux tours si se touchent par un coin.

Règle D5 : Dans la mesure du possible, une tour est obligée de se déplacer d'au moins une case.

Règle D6 : Si une tour qui devrait être déplacée est complètement bloquée et ne peut effectuer aucun coup autorisé, le joueur passe son tour et son adversaire rejoue (voir détails plus loin).

Règle D7 : Dès qu'un joueur parvient à amener une de ses tours sur la rangée de base adverse, le jeu s'arrête. Il remporte cette partie.

Règle D8 : Dans le cas rarissime où les tours des deux joueurs seraient entièrement bloquées et dans l'impossibilité de se déplacer selon les règles, le dernier joueur à avoir joué et à avoir ainsi provoqué cette impasse totale perd la partie (voir détails plus loin).

Les explications qui suivent développent les règles qui viennent d'être décrites et doivent être lues avec le livret « Exemples de coups » sous les yeux.

Exemples de coups en début de partie

Dans l'exemple qui suit, Alain joue contre Johan. Alain ayant le plus d'expérience, il prend les tours blanches. Johan, lui, prend les tours noires et enlame la partie. Dans les parties en plusieurs manches, c'est toujours le joueur noir qui commence la première manche. Pour les suivantes, c'est le perdant de la manche précédente.

Pour son premier coup, Johan peut déplacer une de ses huit tours au choix (**règle T1**, ci-dessus). Il peut avancer la tour choisie d'autant de cases qu'il veut, tout droit ou en diagonale (**règle D1**). L'illustration 1(a) montre l'ensemble des coups d'ouverture pour la tour rose et l'illustration 1(b) ceux pour la tour rouge, par exemple.

Figure 1(a) ALAIN



Figure 1(b) ALAIN



Après le coup d'ouverture de Johan avec une de ses tours au choix, les joueurs déplacent ensuite toujours la tour dont la couleur du caractère correspond à celle de la case sur laquelle l'adversaire s'est arrêté au coup précédent. Par exemple, si Johan déplace sa tour rouge sur une case bleue, comme indiqué sur l'illustration 2(a), au coup suivant, Alain doit déplacer sa tour avec le caractère bleu (**règle T2**). L'illustration 2(b) indique tous les déplacements possibles de la tour bleue d'Alain. À chaque coup, un déplacement doit toujours se terminer sur une case libre (**règle D3**) et il est interdit de reculer ou de se déplacer latéralement (**règle D1**). Si Alain déplace sa tour bleue sur la case jaune, comme sur l'illustration 2(c), Johan doit déplacer sa tour jaune au prochain coup, selon l'une des possibilités indiquées sur l'illustration 2(d). L'illustration 2(e) montre le déplacement de Johan sur une case violette et l'illustration 2(f) toutes les possibilités de déplacement qui en résultent pour Alain. L'illustration 2(g) montre le déplacement d'Alain sur une case verte, obligeant Johan à choisir une des possibilités de l'illustration 2(h). Il choisit de se déplacer sur la case orange indiquée sur l'illustration 2(i). Les possibilités d'Alain et son coup suivant (avancée de 5 cases sur une case bleue) sont indiqués sur les illustrations 2(j) et 2 (k), obligeant Johan à choisir une des possibilités de l'illustration 2(l) avec sa tour bleue.

Figure 2(a) ALAIN



Figure 2(b) ALAIN



Figure 2(c) ALAIN



Figure 2(d) JOHAN



Figure 2(e) JOHAN



Figure 2(f) JOHAN



Figure 2(g) JOHAN

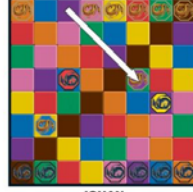


Figure 2(h) JOHAN



Figure 2(i) JOHAN

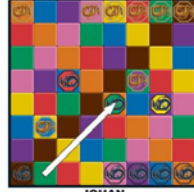


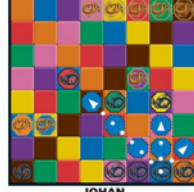
Figure 2(j) JOHAN



Figure 2(k) JOHAN



Figure 2(l) JOHAN



Obligation de jouer

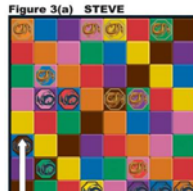
Une tour est obligée de se déplacer d'au moins une case si elle le peut (**règle D5**). Les illustrations 3(a) à 3(c) montrent un exemple :

Illustration 3(a) Helmut déplace sa tour marron sur une case bleue.

Illustration 3(b) Steve n'a pas le choix et doit déplacer sa tour bleue sur la case rose.

Il n'a pas le droit de passer son tour car ceci n'est autorisé que si aucun déplacement permis n'est possible [voir exemples 4(a) à 4(c) et 5(a) à 5(f)].

Illustration 3(c) Helmut remporte la partie car il avance sa tour rose sur la case bleue de la rangée de base de Steve.



Bloque

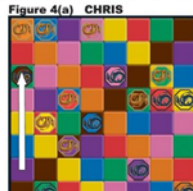
Si la tour avec laquelle un joueur doit se déplacer est complètement bloquée, c'est-à-dire si elle ne peut avancer ni tout droit, ni en diagonale, il passe son tour (**règle D6**). Il est considéré comme ayant déplacé sa tour de 0 case, ce qui signifie qu'au prochain coup, son adversaire doit déplacer la tour dont la couleur du caractère correspond à la couleur de la case sur laquelle son adversaire est resté bloqué.

Les illustrations 4(a) à 4(c) montrent un exemple opposant Chris (tours blanches) à Amy (tours noires) :

Illustration 4(a) Amy avance sa tour marron sur la case verte.

Illustration 4(b) Chris doit déplacer sa tour verte. Celle-ci étant bloquée, Amy rejoue.

Illustration 4(c) Comme la tour verte de Chris est bloquée sur une case jaune, Amy doit déplacer sa tour jaune au prochain coup. En avançant tout droit, elle atteint la rangée de base de Chris et remporte la partie (**règle D7**).



Les illustrations 5(a) à 5(f) montrent un exemple plus complexe. Viora joue avec les tours blanches et Daniel avec les noirs.

Illustration 5(a) Daniel avance sa tour bleue de 5 cases sur une case verte.

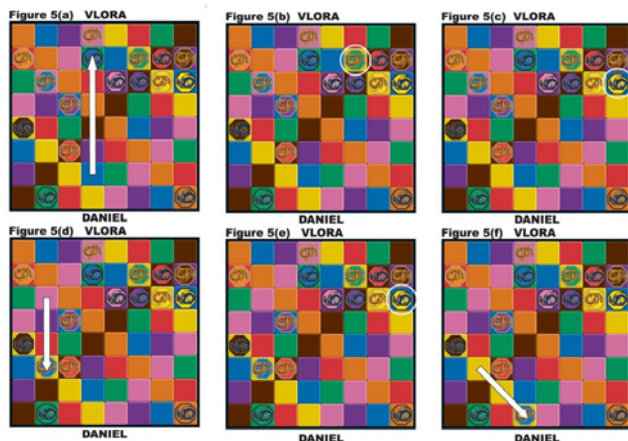
Illustration 5(b) Comme la tour verte de Viora est bloquée, elle doit passer son tour.

Illustration 5(c) La tour de Viora étant bloquée sur une case jaune, Daniel devrait déplacer sa tour jaune. Mais celle-ci est également bloquée et Daniel doit lui aussi passer son tour.

Illustration 5(d) Comme la tour de Daniel est bloquée sur une case bleue, Viora déplace sa tour bleue. Celle-ci atteint une case jaune.

Illustration 5(e) La tour jaune de Daniel étant toujours bloquée, il doit de nouveau passer son tour.

Illustration 5(f) La tour jaune de Daniel est toujours bloquée sur une case bleue et Viora peut ainsi avancer sa tour bleue jusqu'à la rangée de base de Daniel et ainsi remporter la partie.



Impasse totale

Une impasse totale désigne les situations dans lesquelles les tours des deux joueurs sont définitivement bloquées et où aucun déplacement autorisé n'est plus possible (**règle D8**). Dans ce cas très rare, le joueur qui a joué en dernier et ainsi provoqué cette impasse perd la partie.

Les illustrations 6(a) à 6(e) montrent une impasse totale. Wolfgang joue avec les tours blanches, Ralf avec les noires.

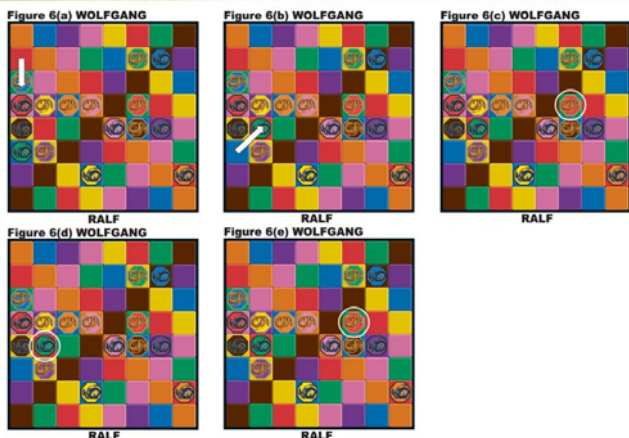
Illustration 6(a) Wolfgang avance sa tour **bleue** sur une case **verte**.

Illustration 6(b) Ralf n'a pas le choix avec sa tour **verte** et doit la déplacer sur la case **rouge** (**règle D5**).

Illustration 6(c) Wolfgang devrait déplacer sa tour **rouge**. Mais celle-ci est bloquée et il doit passer son tour.

Illustration 6(d) Comme la tour **rouge** de Wolfgang est bloquée sur une case **verte**, Ralf devrait rejouer avec sa tour **verte**. Comme celle-ci est également bloquée sur une case **rouge**, Ralf passe également son tour.

Illustration 6(e) Ce serait de nouveau à Wolfgang de jouer avec sa tour **rouge** toujours bloquée sur une case **verte**. Comme ce blocage est irréversible, c'est une impasse totale. Ralf est le dernier à avoir déplacé une tour et perd la partie pour avoir provoqué cette impasse.



Le vainqueur

Dans une partie simple, le jeu s'arrête dès qu'un joueur parvient à amener une de ses tours sur la rangée de base adverse. Il remporte la partie.

Il est également possible de jouer plusieurs parties de suite et d'attribuer à chaque fois 1 point au vainqueur. À chaque partie, le joueur qui commence change.

Variantes pour joueurs confirmés

Si les joueurs décident de jouer en 3, 7 ou 15 points, de nouvelles règles, décrites ci-dessous, viennent compléter les règles de base selon le type de partie choisi :

- Position de départ avancée
- Le Sumo
- Oshi
- Décompte de la partie standard
- Le Double-Sumo
- Oshi de Double-Sumo
- Décompte de la partie longue
- Le Triple-Sumo
- Oshi de Triple-Sumo
- Décompte de la partie marathon



Partie standard

Le vainqueur d'une partie standard est le premier joueur à totaliser 3 points. La partie se déroule selon les règles de base. À la fin de la première manche, 2 changements importants interviennent :

Un Sumo est né !

Le joueur qui remporte une manche place un marqueur Dent de dragon sur la tour avec laquelle il a atteint la rangée de base adverse. Cette tour est désormais un Sumo. Au cours des manches suivantes, un Sumo ne peut plus se déplacer d'autant de cases qu'il veut, mais peut en revanche effectuer un oshi.

Si une manche se termine par une impasse totale, le vainqueur gagne une dent de dragon pour la tour dont la couleur correspond à la case de la dernière tour déplacée. Dans l'exemple 6(e), Wolfgang placerait une dent de dragon sur sa tour rouge.

Position de départ des manches suivantes

Pour les manches suivantes, les tours sont placées selon la règle suivante : le vainqueur de la manche précédente décide s'il place ses pièces de gauche à droite ou de droite à gauche. Son choix s'impose également à son adversaire.

Placement sur la rangée de base à partir de la gauche ou de la droite :

Règle P1 : Le vainqueur de la dernière manche (et défenseur dans la nouvelle) décide s'il désire placer ses tours de gauche à droite ou de droite à gauche.

Règle P2 : Le perdant de la dernière manche (et attaquant dans la nouvelle) doit suivre le choix du vainqueur.

Règle P3 : Si les joueurs commencent par la gauche, les joueurs placent leurs tours sur la rangée de base en commençant par la case de gauche (marron). Le vainqueur de la manche précédente commence. L'ordre des tours dépend de leur position à la fin de la manche précédente (voir ci-dessous).

Règle P4 : Si les joueurs commencent par la droite, les joueurs placent leurs tours sur la rangée de base en commençant par la case de droite (orange). Le vainqueur de la manche précédente commence. L'ordre des tours dépend de leur position à la fin de la manche précédente (voir ci-dessous).

CAPACITÉ ET LIMITES DES SUMOS

Règle S1 : Un Sumo ne peut avancer au maximum que de 5 cases.

Règle S2 : Un Sumo peut effectuer un oshi : Si un Sumo doit être déplacé et qu'au début de son tour une tour adverse se trouve sur la case juste devant lui (pas en diagonale !), il peut effectuer un oshi. Cela signifie que le Sumo avance d'une case en faisant reculer la tour adverse d'une case.

Règle S3 : Juste après un oshi, l'adversaire doit passer un tour et le joueur qui l'a effectué rejoue immédiatement. Il doit déplacer la tour correspondant à la couleur de la case sur laquelle vient d'être repoussée la tour adverse.

Règle S4 : Un oshi ne peut jamais être effectué en diagonale.

Règle S5 : Avant le oshi, la case située derrière la tour repoussée doit être libre. La couleur de cette case détermine la couleur du caractère de la tour pour le prochain coup.

Règle S6 : Il est interdit d'effectuer un oshi contre une tour située sur la rangée de base.

Règle S7 : Un oshi ne permet de repousser qu'une et une seule tour.

Règle S8 : Un Sumo ne peut pas repousser un autre Sumo.

Règle S9 : Un Sumo ne peut repousser qu'une tour adverse.

Règle S10 : Si un Sumo peut se déplacer également en diagonale, le joueur peut choisir d'effectuer un déplacement normal au lieu d'un oshi.

Règle S11 : Si un Sumo ne peut pas se déplacer en diagonale, il est obligé d'effectuer un oshi s'il en a la possibilité. S'il ne peut pas non plus, il est considéré comme bloqué.

Placement de gauche à droite

Dans toutes les manches exceptée la première, les tours ne commencent pas nécessairement sur la case de leur couleur.

Le vainqueur de la manche précédente fixe pour les deux joueurs s'ils placent leurs tours :

- de gauche à droite ou
- de droite à gauche

Le choix du placement à partir de la gauche ou de la droite permet au défenseur d'éviter une position de départ désavantageuse pour la manche suivante. Après quelques parties de Kamisado, les joueurs maîtriseront ces positions.

Dans l'exemple qui suit, Alain vient de battre David lors de la première manche d'une partie standard et doit décider si les tours seront placées à partir de la gauche ou de la droite. Se reporter aux illustrations 7(a) à 7(h).

Illustration 7(a) Alain vient de gagner la première manche en amenant sa tour **violette** sur la rangée de base de David. Il place une dent de dragon sur sa tour **violette** pour la transformer en Sumo. Ces dents de dragon servent également à compter les points. Celle-ci indique qu'Alain a marqué 1 point. Il doit maintenant décider si les tours seront placées de gauche à droite ou de droite à gauche pour la prochaine manche.

Les illustrations 7(b) à 7(d) montrent ce qui se passe s'il décide de commencer par la gauche. Les illustrations 7(e) à 7(g) montrent ce qui se passe s'il décide de commencer par la droite.

Illustration 7(b) Supposons qu'Alain ait décidé de commencer par la gauche. Cela signifie qu'il doit commencer à placer ses tours sur la rangée de base à partir de la case marron. L'ordre des tours dépend de leur position à la fin de la manche précédente. En commençant par la rangée de base, les joueurs regardent rangée par rangée, de gauche à droite. Cette illustration montre le plateau vu par Alain. Sa rangée de base est notée « HR » et les autres rangées R2, R3, ... jusqu'à R8. L'ordre dans lequel il doit placer ses tours sur sa rangée de base est indiqué par le nombre sur chaque tour. Alain doit commencer par placer les tours encore sur sa rangée de base en les poussant le plus possible vers la gauche, puis rangée par rangée en commençant à chaque fois par la tour la plus à gauche.

- Sa tour marron (1) se trouve sur la case marron (elle s'y trouve déjà ; il n'y a rien à faire).

- Alain repousse sa tour bleue (2) le plus possible vers la gauche sur la case verte.

Alain doit maintenant replacer les tours qui se trouvent dans les autres rangées. Les 2^e et 3^e rangées sont vides.

- La tour orange (3) de la 4^e rangée est placée sur la case rouge.

Dans la 5^e rangée se trouvent ses tours **rouge** et **rose**. Il doit commencer par celle la plus à gauche :

- La tour rouge (4) est placée sur la case jaune, puis la tour rose (5) sur la case rose.

- La tour jaune (6) de la 6^e rangée est placée sur la case violette, puis la tour verte (7) de la 7^e rangée sur la case bleue.

- La 8^e rangée comporte la tour (Sumo) **violette** (8) ; elle est placée en dernier sur la case orange.

Illustration 7(c) C'est maintenant au tour de David de placer ses tours sur la rangée de base en commençant par la gauche. Cette illustration montre les tours d'Alain déjà placées. Les rangées sont maintenant numérotées comme David les voit, à partir de sa rangée de base (HR). Commencer par la gauche signifie également pour David qu'il doit placer sa première tour sur la case **marron** de sa rangée de base. Les tours de David sont numérotées dans l'ordre dans lequel il doit les placer. Il doit d'abord pousser les tours qui se trouvent encore sur sa rangée de base le plus possible vers la gauche en commençant par celle la plus à gauche :

- Il place sa tour verte (1) sur la case marron, sa tour rouge (2) sur la case verte et sa tour jaune (3) sur la case rouge.

C'est maintenant au tour des autres rangées.

La 2^e rangée est vide.

- La tour rose (4) de la 3^e rangée est placée sur la case jaune.

Les deux tours de la 4^e rangée sont placées en commençant par la gauche :

- La tour marron (5) est placée sur la case rose.

- La tour orange (6) est placée sur la case violette.

La 5^e rangée est vide. La prochaine tour est donc la **bleue** (7) de la 6^e rangée qui est placée sur la case bleue.

- Enfin, la tour violette (8) de la 7^e rangée est placée sur la case orange.

Illustration 7(d) Elle montre la position de départ des deux joueurs après placement par la gauche.

Supposons qu'Alain ait décidé de commencer son placement par la droite.

Illustration 7(e) S'il commence par la droite, il doit placer ses tours sur la rangée de base à partir de la case **orange**.

Les tours sont de nouveau numérotées dans l'ordre dans lequel elles doivent être placées sur la rangée de base. Cette illustration montre les rangées vues par Alain. Il place d'abord les tours sur sa rangée de base en commençant par la droite, en les poussant sur la première case libre vers la droite.

- Sa tour bleue (1) est placée sur la case orange, suivie de sa tour marron sur la case bleue.

Suivent alors les tours dans les rangées suivantes. Les 2^e et 3^e rangées sont vides.

- La tour orange (3) de la 4^e rangée est placée sur la case violette.

Dans la 5^e rangée, ses deux tours sont déplacés en commençant par la droite :

- Sa tour rose (4) est placée sur la case rose.

- Sa tour rouge (5) est placée sur la case jaune.

- La tour jaune (6) de la 6^e rangée est placée sur la case rouge, puis la tour verte (7) de la 7^e rangée sur la case verte.

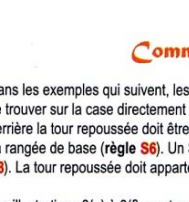
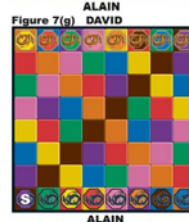
- Le Sumo violet (8) est placé en dernier sur la case marron.

Le placement de départ d'Alain (à partir de la droite) est terminé.

Illustration 7(f) Elle montre la position de départ d'Alain à partir de la droite ainsi que l'ordre (nombres) dans lequel David doit placer ses tours sur la rangée de base. Il doit d'abord placer la tour qui se trouve la plus à droite sur sa rangée de base. C'est pourquoi il place d'abord la tour **jaune** sur la case **orange**, ... jusqu'à la tour **violette** sur la case **marron**.

Illustration 7(g) Elle montre la position de départ des deux joueurs à partir de la droite.

Illustration 7(h) Dans une vraie partie, Alain aurait sûrement choisi de commencer par la gauche. En effet, comme le montre l'illustration 7(g), le placement par la droite aurait entraîné le placement de sa tour **jaune** juste devant une case **jaune**. Cette position de départ aurait été désavantageuse car David aurait pu attaquer. L'illustration 7(h) montre les différentes possibilités d'ouverture pour le Sumo (violet) d'Alain. Un Sumo ne peut avancer au maximum que de 5 cases (**règle S5**).



Comment et quand a lieu un oshi ?

Dans les exemples qui suivent, les règles du oshi s'appliquent : La tour qui est repoussée par un Sumo doit se trouver sur la case directement devant lui (**règle S2**), PAS en diagonale devant lui (**règle S4**) ! La case derrière la tour repoussée doit être libre avant le oshi (**règle S5**). La tour repoussée ne doit pas se trouver sur sa rangée de base (**règle S6**). Un Sumo ne peut pousser que des tours normales, pas d'autres Sumos (**règle S8**). La tour repoussée doit appartenir à l'adversaire (**règle S9**).

Les illustrations 8(a) à 8(f) montrent des situations dans lesquelles un joueur peut utiliser un oshi. Pete a les tours blanches, Alain les noires.

Illustration 8(a) Alain avance sa tour orange de deux cases en diagonale sur la case violette.

Illustration 8(b) Pete doit déplacer son Sumo violet. Il a trois possibilités : en diagonale sur les cases violette ou verte (**règle S10**), ou ...

Illustration 8(c) ... un oshi qui lui permet de repousser la tour rouge d'Alain d'une case sur la case jaune (**règle S2**).

Illustration 8(d) Pete s'est décidé pour le oshi. Alain doit donc passer son tour et Pete rejoue immédiatement (**règle S3**). La tour d'Alain a été repoussée sur une case **jaune** ; Pete doit donc déplacer sa tour **jaune**. L'illustration 8(d) montre les possibilités de Pete.

Illustration 8(e) Elle montre une alternative au coup de l'illustration 8(a) : Alain déplace sa tour orange de 4 cases en diagonale sur la case violette.

Illustration 8(f) Cette fois, Pete n'a pas le choix car il n'a pas le droit de passer (**règle S11**) et le déplacement en diagonale est bloqué. Il est obligé d'effectuer un oshi contre la tour **rouge** d'Alain. Après le oshi, Alain doit encore passer son tour et Pete peut de nouveau déplacer sa tour **jaune** comme sur l'illustration 8(d).



Décompte final pour une partie standard

Une partie standard prend fin dès qu'un joueur totalise 3 points. Lorsqu'une tour atteint la rangée de base adverse, il gagne ainsi un marqueur Dent de dragon qui lui rapporte 1 point. Si un Sumo atteint la rangée de base adverse et gagne ainsi son deuxième marqueur Dent de dragon, celui-ci vaut 2 points. Il devient Double-Sumo. Un Double-Sumo rapporte donc 3 points au total : 1 point pour la première dent de dragon et 2 pour la deuxième.

Le vainqueur du jeu standard est donc :

- soit le premier joueur qui gagne son troisième Sumo ;
- soit le joueur qui gagne un Double-Sumo.

Remarque : Au cours de la partie, il suffit aux joueurs de compter le nombre de dents de dragon pour connaître le score. Dans une partie standard, les Doubles-Sumos ne jouent aucun rôle, ce qui n'est pas le cas dans les parties longues et marathon.



Partie longue

Le vainqueur d'une partie longue est le premier joueur qui totalise 7 points. La partie se déroule selon les règles de base. Dès la fin de la première manche, deux changements importants interviennent :

Un Sumo ou un Double-Sumo est né ! Le vainqueur d'une manche place un marqueur Dent de dragon sur la tour avec laquelle il a atteint la rangée de base adverse. Cette tour devient un Sumo (voir aussi « Partie standard »). Si un Sumo obtient de cette façon sa deuxième dent de dragon, il devient Double-Sumo (voir ci-dessous).

Position de départ des manches suivantes : Les règles du chapitre « Partie standard » s'appliquent. Le défenseur décide si le placement a lieu à partir de la gauche ou de la droite.

CAPACITÉS ET LIMITES DU DOUBLE-SUMO :

Les règles des Sumos sont valables pour les Doubles-Sumos. À celles-ci s'ajoutent les règles suivantes :



Règle DS1 : Un Double-Sumo ne peut se déplacer que de 3 cases au maximum.

Règle DS2 : Un Double-Sumo possède la capacité de repousser 1 ou 2 tours adverses. Si un Double-Sumo doit être déplacé et qu'au début de son tour une ou deux tours adverses se trouvent(nt) directement devant lui (pas en diagonale !), il peut effectuer un oshi. Cela signifie que le Double-Sumo avance d'une case et repousse la ou les tour(s) adverse(s) d'une case.

Règle DS3 : Directement après un oshi, l'adversaire doit passer un tour et celui qui a effectué ce coup rejoue immédiatement. Il doit alors déplacer la tour de la couleur correspondant à la case sur laquelle la tour adverse a été repoussée. Si deux tours ont été repoussées, la couleur de case retenue est celle sur laquelle a été repoussée la seconde tour (= celle de derrière).

Règle DS4 : Un oshi ne peut jamais être effectué en diagonale.

Règle DS5 : La case située derrière la tour repoussée doit être libre avant le oshi. Dans le cas de deux tours, il s'agit de la case située derrière la seconde (la plus en arrière). La couleur de cette case indique la couleur du caractère de la tour pour le prochain coup.

Règle DS6 : Il est interdit d'effectuer un oshi contre une tour située sur la rangée de base.

Règle DS7 : Un Double-Sumo ne peut pas repousser plus de deux tours.

Règle DS8 : Un Double-Sumo ne peut pas repousser un autre Double-Sumo. Pour un Double-Sumo, un Sumo est une tour normale ; il peut donc repousser deux Sumos.

Oshi avec un Double-Sumo

Pour les exemples qui suivent, les règles d'un oshi par un Double-Sumo s'appliquent : La tour repoussée par un Double-Sumo doit se trouver sur la case juste devant lui (**règle DS2**), PAS en diagonale devant lui (**règle DS4**) ! La case située derrière la ou les tour(s) repoussée(s) doit être libre avant le oshi (**règle DS5**). Aucune tour repoussée ne peut se trouver sur sa rangée de base avant le oshi (**règle DS6**). Un Double-Sumo ne peut repousser que des tours normales ou des Sumos, pas d'autres Doubles-Sumos (**règle DS8**). Toutes les tours repoussées doivent appartenir à l'adversaire (**règle S9**).

Les illustrations 9(a) à 9(e) montrent des situations dans lesquelles des oshis peuvent être effectués par des Doubles-Sumos. Alan a les tours blanches, Ludmilla les noires. Ludmilla mène actuellement 5 à 3.



Illustration 9(a) Alan déplace sa tour en diagonale sur une case verte.

Illustration 9(b) Ludmilla doit alors déplacer son Double-Sumo vert. Elle aurait 3 possibilités : en diagonale sur les cases bleue, rose ou rouge (**règle S10**). Elle choisit cependant d'effectuer un oshi. Son Double-Sumo repousse la tour bleue et le Sumo jaune d'Alan d'une case, celui-ci se retrouvant sur la case verte (**règle DS2**).

Illustration 9(c) Après ce oshi, Alan doit passer son tour et Ludmilla peut rejouer avec son Double-Sumo vert (**règle DS3**). Elle refait un oshi et repousse de nouveau la tour bleue et le Sumo jaune d'Alan d'une case, renvoyant la tour jaune sur une case rose.

Illustration 9(d) Après ce oshi, Alan passe de nouveau son tour et Ludmilla peut rejouer avec sa tour rose (**règle DS3**). Elle peut l'avancer jusqu'à la rangée de base d'Alan. Elle gagne ainsi la partie. Elle reçoit une nouvelle dent de dragon et possède un deuxième Double-Sumo. Elle compte désormais 7 points et remporte cette partie longue par 7 à 3.

Illustration 9(e) Après le premier oshi, Ludmilla aurait déjà pu déplacer son Double-Sumo vert en diagonale jusqu'à la rangée de base d'Alan (**règle S10**). Pour la troisième dent de dragon, elle aurait marqué 4 points et remporté la partie 9 à 3.

Figure 9(a) ALAN

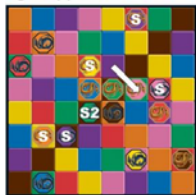


Figure 9(b) ALAN

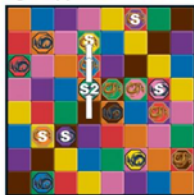


Figure 9(c) ALAN

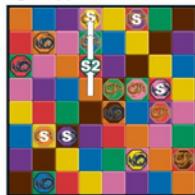
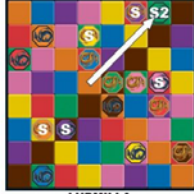


Figure 9(d) ALAN



Figure 9(e) ALAN



Décompte final pour la partie longue

La partie longue s'arrête dès qu'un joueur totalise 7 points. Quand une tour atteint la rangée de base adverse, elle reçoit une dent de dragon qui rapporte 1 point. Si un Sumo atteint la rangée de base adverse et reçoit ainsi sa deuxième dent de dragon, il marque 2 points. Si un Double-Sumo atteint la rangée de base adverse et reçoit ainsi sa troisième dent de dragon, il marque 4 points. Il devient Triple-Sumo. Un Triple-Sumo rapporte donc 7 points, 1 point pour la première dent de dragon, 2 points pour la deuxième et 4 points pour la troisième.

Le vainqueur d'une partie longue est donc :

- soit le premier joueur qui obtient son septième Sumo ;
- soit le premier joueur qui totalise 7 points ou plus avec des Sumos et des Doubles-Sumos (qui rapportent 3 points) ;
- soit le premier joueur qui obtient un Triple-Sumo.

Remarque : Dans une partie longue, les Triples-Sumos ne jouent aucun rôle, ce qui n'est pas le cas dans la partie marathon.



Partie marathon

Le vainqueur d'une partie marathon est le premier joueur qui totalise 15 points. La partie se déroule selon les règles de base. Dès la fin de la première manche, deux changements importants interviennent :

Un Sumo, un Double-Sumo ou un Triple-Sumo est né !

Le vainqueur d'une manche place un marqueur Dent de dragon sur la tour avec laquelle il a atteint la rangée de base adverse. Cette tour est désormais un Sumo (voir également « Partie standard »). Si un Sumo reçoit sa deuxième dent de dragon, il devient Double-Sumo (voir également « Partie longue »). Si un Double-Sumo reçoit sa troisième dent de dragon, il devient Triple-Sumo (voir ci-dessous).

Position de départ des manches suivantes :

Les règles du chapitre « Partie standard » s'appliquent. Le défenseur décide si le placement a lieu à partir de la gauche ou de la droite.

CAPACITÉS ET LIMITES DU TRIPLE-SUMO :

Les règles des Sumos et Doubles-Sumos sont valables pour les Triples-Sumos. À celles-ci s'ajoutent les règles suivantes :



Règle TS1 : Un Triple-Sumo ne peut se déplacer que d'1 case au maximum.

Règle TS2 : Un Triple-Sumo possède la capacité de repousser 1, 2 ou 3 tours adverses. Si un Triple-Sumo doit être déplacé et qu'au début de son tour une, deux ou trois tours adverses se trouvent(nt) directement devant lui (pas en diagonale !), il peut effectuer un oshi. Cela signifie que le Triple-Sumo avance d'une case et repousse la ou les tour(s) adverse(s) d'une case.

Règle TS3 : Directement après un oshi, l'adversaire doit passer un tour et celui qui a effectué ce coup rejoue immédiatement. Il doit alors déplacer la tour de la couleur correspondant à la case sur laquelle la tour adverse a été repoussée. Si deux ou trois tours ont été repoussées, la couleur de case retenue est celle sur laquelle a été repoussée la seconde, voire la troisième tour (= celle de derrière) (**règle TS5**).

Règle TS4 : Un oshi ne peut jamais être effectué en diagonale.

Règle TS5 : La case située derrière la tour repoussée doit être libre avant le oshi. Dans le cas de deux ou trois tours, il s'agit de la case située derrière la seconde, voire la troisième (la plus en arrière). La couleur de cette case indique la couleur du caractère de la tour pour le prochain coup.

Règle TS6 : Il est interdit d'effectuer un oshi contre une tour située sur la rangée de base.

Règle TS7 : Un Triple-Sumo ne peut pas repousser plus de trois tours.

Règle TS8 : Un Triple-Sumo ne peut pas repousser un autre Triple-Sumo. Pour un Triple-Sumo, un Sumo ou un Double-Sumo sont des tours normales ; il peut donc repousser jusqu'à trois Doubles-Sumos.

Oshi avec un Triple-Sumo

Pour les exemples qui suivent, les règles d'un oshi par un Triple-Sumo s'appliquent : La tour repoussée par un Triple-Sumo doit se trouver sur la case juste devant lui (**règle TS2**), PAS en diagonale devant lui (**règle TS4**) ! La case située derrière la ou les tour(s) repoussée(s) doit être libre avant le oshi (**règle TS5**). Aucune tour repoussée ne peut se trouver sur sa rangée de base avant le oshi (**règle TS6**). Un Triple-Sumo ne peut repousser que des tours normales, des Sumos ou des Doubles-Sumos, pas d'autres Triples-Sumos (**règle TS8**). Toutes les tours repoussées doivent appartenir à l'adversaire (**règle S9**).

Les illustrations 10(a) à 10(l) montrent la fin de partie passionnante entre Sanjay (tours blanches) et Johan (tours noires) et les nombreux oshis et autres aspects de Kamisado. Dans la « Grande finale de Sanjay », celui-ci mène 14 à 9 dans cette partie marathon.



Illustration 10(a) Johan déplace sa tour sur une case jaune.

Illustration 10(b) Sanjay doit alors déplacer son Triple-Sumo jaune. D'un oshi, il repousse les tours orange, marron et verte de Johan devant lui (**règle TS2**). La plus en arrière, la tour verte, se retrouve sur une case bleue (**règle TS3**).

Illustration 10(c) Après ce oshi, Johan doit passer son tour. Sanjay effectue un oshi avec son Double-Sumo bleu contre le Sumo jaune de Johan, qui se retrouve sur la case jaune derrière lui (**règle TS2**).

Illustration 10(d) Johan doit de nouveau passer son tour. Certes, le Triple-Sumo jaune de Sanjay possède une diagonale libre jusqu'à la rangée de base de Johan mais il ne peut se déplacer que d'une case (**règle TS1**). C'est pourquoi il repousse les tours orange, marron et verte de Johan d'une case, cette dernière se retrouvant de nouveau sur une case jaune (**règle TS3**).

Illustration 10(e) Sanjay peut ainsi rejouer avec son Triple-Sumo jaune. Comme la tour verte devant lui se trouve sur sa rangée de base, il ne peut pas effectuer de nouveau oshi (**règle TS6**). Aucun oshi en diagonale n'étant permis (**règle TS4**), il ne lui reste plus qu'un déplacement d'une case en diagonale sur la case rouge (**règle TS1**).

Illustration 10(f) Johan ne peut effectuer aucun oshi car devant sa tour rouge se trouve une de ses propres tours (**règle S9**) et il est obligé de déplacer sa tour rouge en diagonale sur une des cases jaunes.

Illustration 10(g) En raison de la capacité de déplacement limitée de son Triple-Sumo jaune, Johan décide de repousser la tour violette de Johan sur la case rose.

Illustration 10(h) Malgré le fait que Johan passe, Sanjay ne peut pas atteindre sa rangée de base avec son Double-Sumo rose (**règle TS1**). Comme un déplacement sur les cases rose ou orange signifierait la perte de la partie, il se déplace sur la violette.

Illustration 10(i) Johan ne peut choisir qu'entre 3 cases roses et décide de bloquer la tour rose de Sanjay et de retarder ainsi la défaite qui se profile.

Illustration 10(j) Sanjay effectue un oshi et repousse ainsi la tour violette de Johan sur la case orange.

Illustration 10(k) Johan passe et Sanjay peut effectuer un nouveau oshi qui lui permet, avec sa tour orange, de repousser la tour bleue de Johan sur une case jaune.

Illustration 10(l) Johan doit de nouveau passer et Sanjay peut remporter la manche et la partie en déplaçant son Triple-Sumo jaune sur la rangée de base de Johan. Le Triple-Sumo gagne alors une quatrième dent de dragon qui lui rapporte 8 points. Sanjay remporte la partie 22 à 9, bien qu'un seul point lui aurait suffi.

Figure 10(a) SANJAY

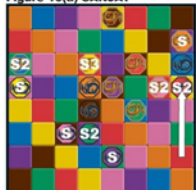


Figure 10(b) SANJAY



Figure 10(c) SANJAY

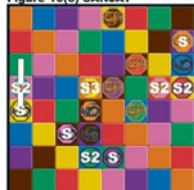


Figure 10(d) JOHAN



Figure 10(e) JOHAN

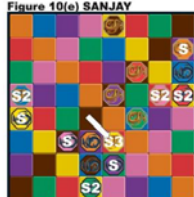


Figure 10(f) JOHAN



Figure 10(g) SANJAY

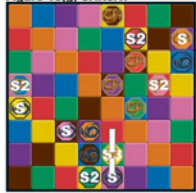


Figure 10(h) JOHAN

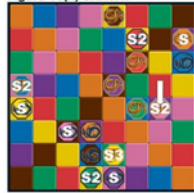


Figure 10(i) SANJAY



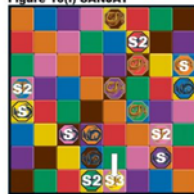
Figure 10(j) JOHAN



Figure 10(k) SANJAY



Figure 10(l) JOHAN



Décompte final pour la partie marathon

La partie marathon s'arrête dès qu'un joueur totalise 15 points. Quand une tour atteint la rangée de base adverse, il reçoit une dent de dragon qui lui rapporte 1 point. Si un Sumo atteint la rangée de base adverse et reçoit ainsi sa deuxième dent de dragon, il marque 2 points. Si un Double-Sumo atteint la rangée de base adverse et reçoit ainsi sa troisième dent de dragon, il marque 4 points. Il devient Triple-Sumo. Un Triple-Sumo rapporte donc au total 7 points, 1 point pour la première dent de dragon, 2 points pour la deuxième et 4 points pour la troisième. Si un Triple-Sumo atteint la rangée de base adverse et reçoit ainsi sa quatrième dent de dragon, il marque 8 points et remporte automatiquement la partie car un Triple-Sumo avec une quatrième dent totalise 15 points.

Le vainqueur d'une partie marathon est donc :

- soit le premier joueur qui totalise 15 points ou plus avec des Sumos, des Doubles-Sumos et des Triples-Sumos (qui rapportent respectivement 3 et 7 points) ;
- soit le premier joueur qui atteint la rangée de base adverse avec un Triple-Sumo.

Système de notation des parties

Les joueurs de Kamisado souhaitent peut-être noter leurs différents coups. Ceci peut être utile si la manche (ou même la partie) doit être interrompue et reprise ultérieurement. Des formulaires peuvent être téléchargés sur www.huchandfriends.de. Un exemple de compte-rendu complet de partie se trouve à la fin du livret « Exemples de coups ». Il montre toutes les manches d'une partie standard venant d'être jouée et les coups de chaque manche. Dans la colonne de gauche figurent tous les coups joués par le joueur possédant les tours noires, dans celle de droite ceux du joueur possédant les tours blanches.

Le système de notation est international et chaque coup est indiqué par 4 symboles. Un octogone de couleur indique d'abord la tour qui a été déplacée (un caractère chinois différent accompagne en plus chaque couleur pour permettre la lecture aux daltoniens). Ces caractères octogonaux se présentent ainsi :



Ensuite est indiqué le sens du déplacement à l'aide d'une flèche : (↑) pour « directement devant », (↖) pour « en diagonale vers la gauche », (↗) pour « en diagonale vers la droite » et (↓) pour « vers l'arrière » (uniquement si la tour recule sous l'effet d'un oshi [la seule raison pour laquelle une tour peut reculer])

Juste après la flèche figure un nombre qui indique de combien de cases a été déplacée la tour. Quand une tour a été bloquée et n'a pas pu effectuer le moindre déplacement, la flèche est remplacée par le nombre « 0 ».

Enfin, un carré de couleur indique la couleur de la case sur laquelle la tour a été déplacée. Celle-ci doit toujours correspondre à la couleur de l'octogone du coup suivant, sauf directement après un oshi, ce qui laisserait penser que ce symbole est totalement inutile. Il est cependant pratique d'avoir les deux pour contrôler que la partie a été correctement notée et que les coups sont correctement joués (si on désire rejouer la partie après l'avoir notée). Les carrés de couleur (qui portent de nouveau les mêmes caractères chinois que les octogones) se présentent ainsi :



Si les joueurs n'ont pas accès aux formulaires tout prêts ou préfèrent utiliser leurs propres symboles, il est aussi possible de noter simplement les coups sous la forme : « Violet Gauche 5 Jaune » (ou toute autre forme abrégée) signifiant : « La tour violette a été déplacée de 5 cases en diagonale vers la gauche sur une case jaune. »

Ce système de notation peut être utilisé au cours d'une vraie partie, à la fois pour s'y habituer, mais aussi pour résoudre certaines questions concernant les règles, le cas échéant, si de nombreuses situations différentes se présentent. La position de départ des tours au début de chaque manche est indiquée pour permettre aux joueurs de tester le positionnement à partir de la gauche et de la droite et être sûrs que ces règles ont bien été comprises.

Kamisado



Je dédie Kamisado à ma femme Carol, sans qui je n'aurais jamais pu publier le moindre jeu.

Merciements à tous les testeurs qui ont passé des heures à jouer à Kamisado et qui m'ont aidé à en perfectionner les règles :

Johan Rydahl, Alain Culos, David Webber, Anthony Ward, Sanjay Das, Daniel Shaya, Andrew Cloud, Prasanta Mukherjee, Viora Brestovci, Simon Hibbs, Jamie Ellison, Danny Rowe, Trevor Belletty, Ludmilla Anchugova, Alan King, Terry Pearce, Carol Burley, Oliver Burley, Hannah Burley, Jonathan Burley et Freddie Burley.

Kamisado © Peter Burley

Un jeu par Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey, GU16 9QU, United Kingdom

Tel 01276 514307 Mob 07881 614930

pete.burley@burleygames.com www.burleygames.com

Kamisado est une marque déposée de Burley Games Limited und Peter John Burley

Traduction française : Éric Bouret