

KarateKarte

Un jeu de cartes pour 2 joueurs de 10 ans et plus, pour des parties de 10 minutes

*Préparez vos coups, et exécutez-les prestement
pour être celui qui aura le plus touché l'autre à la fin de la partie*

But du jeu

Avoir le plus de points à la fin de la partie !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- Pour chacun des joueurs, 36 cartes Action réparties comme suit :
 - 2 cartes **Amorce** dans chacun des 4 coups (pied gauche, poing gauche, poing droit, pied droit), soit 8 cartes
 - 2 cartes **Allonge** dans chacun des 4 coups, soit 8 cartes
 - 3 cartes **Impact** dans chacun des 4 coups, soit 12 cartes
 - 1 carte **Parade** dans chacun des 4 coups, soit 4 cartes
 - 4 cartes **Pioche Bonus**
- 8 cartes **Bonus**

Principe de jeu

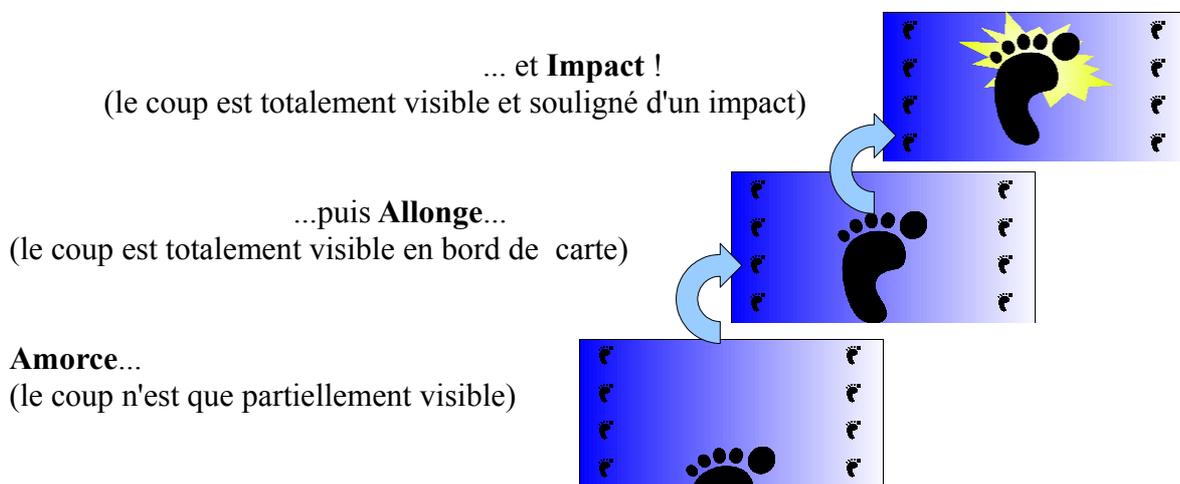
Pour porter un coup à l'adversaire et gagner des points, il vous faut réussir à constituer une suite **Amorce – Allonge – Impact** sur le plateau de jeu pour un coup donné (pied gauche, poing gauche, poing droit, pied droit). Pour cela, soit vous alignerez en une fois ou progressivement vos cartes Action face visible, soit vous les dépilerez de votre pile **Energie** où elles étaient face cachée pour surprendre votre adversaire. Mais attention à ce qu'elles soient dans le bon ordre **Amorce – Allonge – Impact** ! Et vous pouvez même combiner les 2 possibilités !

Vous pourrez aussi contrer les coups de votre adversaire avant l'Impact !

Explication des cartes

Cartes Amorce, Allonge, Impact

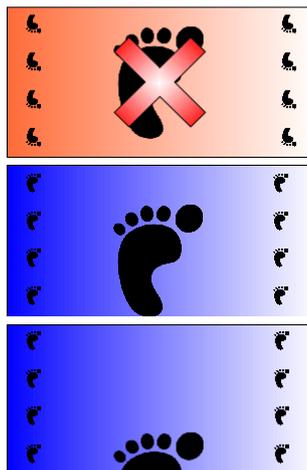
Un coup porté est constitué d'une carte **Amorce**, suivie d'une carte **Allonge** puis d'une carte **Impact**



Cartes Parade

Les cartes **Parade** vous permettent d'annuler un coup en cours de votre adversaire. La parade est valable si la carte **Parade** utilisée représente le coup dans le sens de celui joué par l'adversaire.

Exemple : parade valable



La parade a pour effet d'obliger l'adversaire à défausser les cartes du coup paré (il les enlève du plateau de jeu pour les mettre dans sa défausse). La carte **Parade** est également défaussée (vous la mettez dans votre défausse).

Attention : une carte **Parade** ne peut pas être jouée une fois que votre adversaire a posé la carte **Impact**.

Attention : une carte **Parade** ne peut être placée que si l'adversaire a une ou 2 cartes visibles pour le coup paré. La carte **Parade** n'a pas d'effet sur la pile **Energie**.

Cartes Pioche Bonus

Le joueur qui défausse cette carte doit ensuite piocher la carte **Bonus** du dessus de la pioche **Bonus**.



Cartes Bonus

Carte "Coup +1" (3 exemplaires)

Cette carte donne 2 points au lieu de 1 si elle est placée tout de suite après une carte **Impact**. Elle doit être posée comme la carte **Impact** : soit directement depuis la main du joueur, soit par dépilage d'une pile **Energie**.



Carte "Coup rapide" (3 exemplaires)

Cette carte peut être utilisée en remplacement de n'importe quelle carte **Amorce** ou **Allonge**. Elle peut être posée directement depuis la main du joueur, ou par dépilage d'une pile **Energie**.



Carte "Coup éclair" (1 exemplaire)

Cette carte peut être utilisée en remplacement de n'importe quelle combinaison carte **Amorce** + carte **Allonge** pour un coup donné. Elle peut être posée directement depuis la main du joueur, ou par dépilage d'une pile **Energie**.



Carte "Glissade" (1 exemplaire)

Pas de chance... Le joueur qui la tire doit la défausser immédiatement, et défausser les cartes visibles d'un coup qu'il choisit. Son tour est ensuite terminé. S'il n'a



aucun coup en cours (carte(s) visible(s)), la carte **Glissade** est défaussée, sans effet supplémentaire.

Mise en place du jeu

Mélanger ensemble les cartes Action du joueur bleu, et les placer sur la pioche bleue.

Mélanger ensemble les cartes Action du joueur orange, et les placer sur la pioche orange.

Mélanger ensemble les cartes **Bonus**, et les placer sur la pioche **Bonus** (couleur verte).



Le joueur bleu prend en main 5 cartes de sa pioche, le joueur orange prend en main 5 cartes de sa pioche. Le joueur qui ressemble le plus à Jean-Claude Van Damme débute.

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur a 2 possibilités :

- soit il pioche une carte et pose (au moins) une carte
- soit il révèle une pile **Energie**

Si le joueur a une ou plusieurs cartes **Pioche Bonus**, il peut, préalablement à l'action "Piocher une carte", la (les) poser dans sa défausse, et piocher une carte **Bonus** par carte **Pioche Bonus** défaussée. Cette carte **Bonus** pourra être jouée pendant ce tour ou conserver pour plus tard.

Exception : la carte **Glissade** doit être jouée immédiatement.

Piocher une carte

Le joueur prend une carte de sa pioche, et l'ajoute à sa main de façon à avoir 6 cartes en main.

Il peut maintenant :

- soit poser une carte face visible débutant un coup (carte **Amorce**)
- soit poser une carte face visible continuant un coup (carte **Allonge** si la carte **Amorce** de ce coup est déjà posée)
- soit poser une ou plusieurs cartes face visible faisant un coup complet

Exemples

- la carte **Amorce** était déjà posée, il pose les cartes **Allonge** et **Impact**
- il pose à la suite les cartes **Amorce**, **Allonge** et **Impact**
- les cartes **Amorce** et **Allonge** étaient déjà posées, il pose la carte **Impact**
- soit poser une ou plusieurs cartes face cachée sur une même pile **Energie**

- soit poser une carte **Parade** correspondant à un coup en cours de son adversaire dans ce cas, l'adversaire défausse toutes les cartes visibles du coup paré. Les éventuelles cartes dans la pile **Energie** du coup paré ne sont pas défaussées.

Le joueur doit obligatoirement réaliser une de ces 5 actions.

Après son action, le joueur reconstitue sa main à 5 cartes à partir de sa pioche.

- Si le joueur ne peut pas reconstituer sa main à 5 cartes, ou si sa pioche est vide après qu'il l'ait fait, la partie est terminée : voir chapitre *Fin de partie*.
- Sinon, c'est à l'autre joueur de dérouler son tour de jeu, de la même façon.

Révéler un pile Energie

Le joueur choisit de révéler une ou plusieurs cartes d'une pile **Energie**.

Il retourne la carte supérieure de la pile **Energie**

- soit elle ne correspond pas à la carte suivante du coup : le joueur pose la carte dans sa défausse et son tour est terminé
- soit elle correspond à la carte suivante du coup : le joueur peut continuer à retourner la carte supérieure de la même pile **Energie**.

Il peut continuer jusqu'à avoir posé une carte **Impact** ou une carte **Bonus** "Coup +1".

Exemples :

- la carte retournée est une carte **Impact** alors qu'il n'y a pas de carte face visible pour ce coup : le joueur pose la carte dans sa défausse et son tour est terminé
- la carte retournée est une carte **Amorce** alors qu'il n'y a pas de carte face visible pour ce coup : le joueur peut retourner la prochaine carte de la pile **Energie**. C'est une carte **Allonge**, il peut retourner la suivante. C'est une carte **Impact** : il a réussi à porter un coup !
- La carte retournée est une carte **Impact** alors que les cartes **Amorce** et **Allonge** sont déjà posées pour ce coup : le joueur peut la poser. Il retourne la prochaine carte de la pile **Energie**. C'est une carte **Bonus** "Coup +1" : le coup vaut 2 points !

Marquer des points : coup réussi

Si le joueur a réussi à poser une suite **Amorce – Allonge – Impact**, il marque un point : il pose dans sa défausse les cartes **Amorce** et **Allonge**, il pose la carte **Impact** dans sa zone **Points**.

Si le joueur a réussi à poser une suite **Amorce – Allonge – Impact – Coup +1**, il marque 2 points : il pose dans sa défausse les cartes **Amorce** et **Allonge**, il pose la carte **Impact** et la carte **Bonus** "Coup +1" dans sa zone **Points**.

Rappel : les cartes **Amorce** et/ou **Allonge** ont pu être remplacées par des cartes **Bonus** "Coup rapide" ou "Coup éclair".

Fin de partie

Si, quand cela est nécessaire, un joueur ne peut pas reconstituer sa main à 5 cartes, ou si sa pioche est vide après qu'il l'ait fait, la partie est terminée : on procède au décompte des points.

Chaque joueur marque autant de points que de cartes dans sa zone **Points**.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de cartes **Impact** qui gagne. S'il y a toujours égalité, les deux joueurs sont ex aequo.