UN JEU DE FRANZ COUDERC

ILLUSTRÉ PAR VU NGUYEN ET GABRIEL IACONO

MARTIAL ART

COMBATTANTS !

VOUS REPRÉSENTEZ LA QUINTESSENCE DES ARTS MARTIAUX !
VOTRE MAÎTRISE VOUS A VALU D'ÊTRE SÉLECTIONNÉS POUR VOUS MESURER AUX AUTRES MAÎTRES.
VOUS AVEZ RÉPONDU À L'APPEL DU GARDIEN, ET FOULEZ MAINTENANT LE SOL DU MYTHIQUE SANCTUAIRE DE L'ÉQUILIBRE.
LA RÉCOMPENSE PROMISE EST GRANDE, PRENDRE LA PLACE DU GARDIEN
ET VOUS DRESSER AU SOMMET DU MONDE DES ARTS MARTIAUX.
ALORS FAITES PREUVE DE PUISSANCE, D'ADRESSE ET DE CONCENTRATION AFIN DE TRIOMPHER
ET DE VOUS MONTRER DIGNE DE CET HONNEUR !

BUT DU JEU

Dans Martial Art, vous avez 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 de votre adversaire pour le mettre KO

Le dernier combattant en lice gagne le combat !

LES PIONS ET LES DÉS

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** sur 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 des coups et à activer 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 **2 faces différentes** :

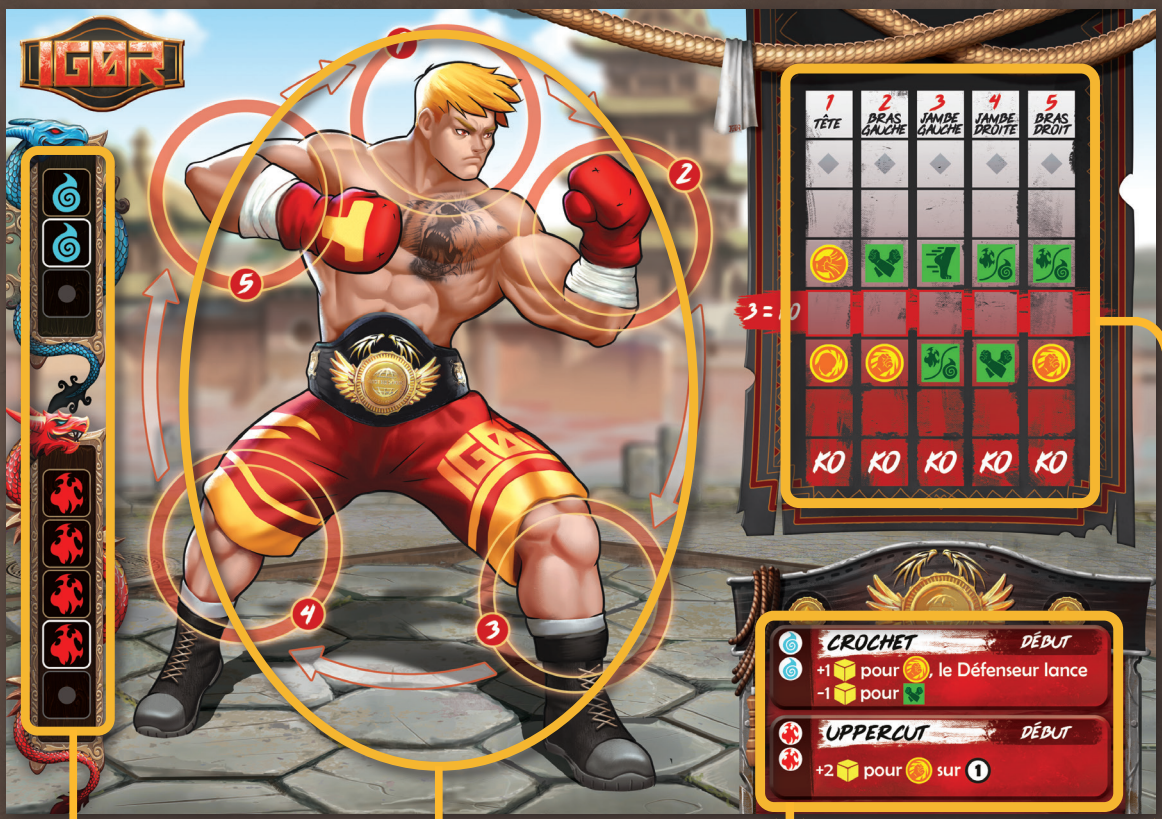
2 faces Échec

4 faces Réussite

Vous pouvez utiliser des dés normaux, 1 et 2 sont des échecs et 3, 4, 5 et 6 des réussites.

LES PLATEAUX COMBATTANTS

Chaque Combattant possède un style de combat et des caractéristiques uniques.
Ces plateaux sont composés de 4 parties distinctes :



Jauges d'Énergie
CHI RAGE

Zones de localisation

Techniques

Colonnes de Vie

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 et les pions combattants sont placés dessus.

2 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

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

Les Pions Effet ne doivent être visibles que par leur propriétaire.

4 Chaque joueur place **5 Cubes Vie** sur les carrés blancs désignant la position de départ de leurs Colonnes de Vie.

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

DÉBUT DE PARTIE

LE JOUEUR À AVOIR VU LE PLUS RÉCEMMENT UN FILM D'ARTS MARTIAUX JOUE EN PREMIER.

UTILISATION DES PIONS

Afin de pouvoir réaliser des **Actions** et utiliser des **Effets**, les joueurs utilisent les 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** de la Zone choisie. Il peut les appliquer ou non mais doit tous les révéler (Voir page 1 pour la description des Pions **Effet**).

3. L'Attaquant prend en main l'ensemble des Pions de sa Zone de Départ. Il en choisit un qu'il pose sur la Zone suivante (en suivant le sens des flèches). S'il lui en reste, il en pose un autre sur la Zone d'encore après (donc la troisième Zone à partir de celle de Départ). Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'ait plus de Pions en main. Il doit faire attention à ne pas montrer ses Pions à ses adversaires.
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 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.*

Igor peut se déplacer d'une case.

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

*Le Pion **Mouvement** est déposé sur la Zone suivante. Le Pion **Coup de Poing** est déposé sur la Zone d'encore après, Igor porte donc un coup au bras gauche de son adversaire.*

4. C'est la fin du premier tour de l'Attaquant.
*Il place 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 d'y porter un coup. Pour cela, **il lancera 2 Dés**. Chaque est un succès qui occasionne 1 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.

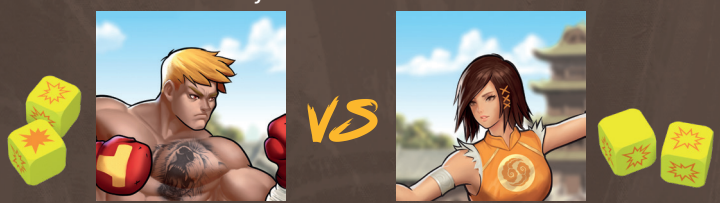
3. Le Défenseur descend le Cube Vie de la Colonne correspondante d'autant de cases que de dégâts subis.

EXEMPLE

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

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

3. Les deux joueurs lancent chacun 2 Dés.



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

4. Le Défenseur descend le Cube Vie de la Colonne Bras Gauche de 1 case.

BLESSURES

Quand un Cube Vie **atteint ou dépasse une case** sur laquelle est représenté un Pion **Action** ou **Effet**, le Personnage blessé **perd la capacité de 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 qui est présent dans la Zone Ciblée. Si le Pion à retirer 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.
Le Cube Vie de sa Colonne Jambe Droite descend de trois cases.
Li-Ming va perdre un Pion **Effet**.*

*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.*

LES TECHNIQUES

Chaque Combattant connaît des Techniques spéciales qui découlent 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**.

Description des Mots clés d'Activation des Techniques :

- **Début** : la Technique s'active en début de tour, après que le joueur ait appliqué les **Effets** des Pions de sa 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.

Coût de la Technique : Pour activer une Technique, les joueurs vont dépenser de la **Rage** et/ou du **Chi** stockés dans les Jauges d'Énergie de leur Plateau Combattant.

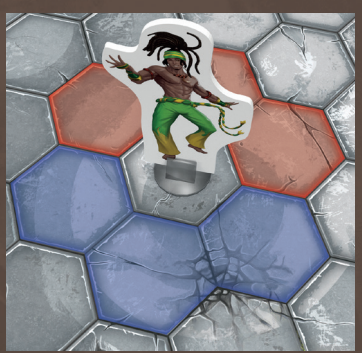
ATTENTION !

À son tour, un joueur ne peut activer qu'une seule Technique. Il doit choisir entre activer une Technique Début ou une Technique Fin.

Les Techniques doivent être activées et l'énergie dépensée avant que l'Attaquant ne lance les Dés.

ORIENTATION

Les Personnages sont orientés sur l'Aire de Combat de manière à avoir 3 **hexagones devant** et 3 **hexagones derrière**.



Pour pouvoir donner un coup à un adversaire, l'Attaquant doit s'orienter de manière à ce que le Défenseur se trouve sur l'un des **hexagones devant** lui.

Si l'Attaquant se trouve sur l'un des 3 **hexagones derrière** le Défenseur, il lance +1 Dé pour Attaquer, qui se cumule 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, l'Attaquant peut s'orienter comme il le souhaite gratuitement. Il n'a pas besoin de Pion **Mouvement** pour le faire.

FIN DU COMBAT

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.

Quand **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.

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

Le Gardien en sait maintenant plus sur son successeur potentiel !

Pour pratiquer son Art Martial, Igor dispose de :
• 4 Pions **Action** : 2 **Coup de Poing**, 1 **Coup de Tête**, 1 **Saisie**
• 8 Pions Effet : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 4 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

• **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).

Pour pratiquer son Art Martial, 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

• **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.

Pour pratiquer son Art Martial, 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

• **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).

Pour pratiquer son Art Martial, 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

• **Macaco** – 2 Rage – Début : Quand Ricardo donne un Coup de Pied, il lance +1 Dé et peut se déplacer de 1 hexagone 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.

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 :
  - o Génération d'énergie : le joueur déplace vers le haut le Cube **Chi** ou le Cube **Rage** sur la jauge d'énergie correspondante à raison d'**une case par Pion Énergie** utilisé.
  - o Mouvement : le Personnage peut se déplacer sur l'Aire de Combat (**1 hexagone par Pion Mouvement**).
  - o 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 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 un hexagone adjacent au Défenseur. Le Pion Action représente le coup porté, la zone d'arrivée représente la Zone Ciblée.
- **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 et/ou l'attaque dans le dos. Le Défenseur lance 2 Dés par Pion **Défense** qu'il a révélé. Chaque Réussite du Défenseur annule 1 dégât causé par l'Attaquant.
- **Application des dégâts**, pour chaque Réussite excédentaire de l'Attaquant, le Défenseur subit 1 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 à retirer 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**, l'Attaquant peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Fin ». 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** !
Les joueurs peuvent activer **soit** une Technique **Début**, **soit** une Technique **Fin**.

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

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

www.jyde-games.com
facebook.com/JyDe.Games
instagram.com/jyde_games
© JyDe 2021 tous droits réservés.

LE JEU COMPLET

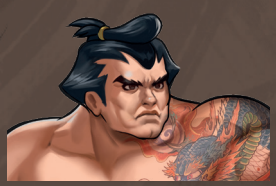
Grâce à la boîte de jeu Martial Art, vous disposerez du matériel complet pour découvrir toute la profondeur de ce jeu alliant action et reflexion !

UNE ARÈNE AGRANDIE

Le plateau sur laquelle les combattants s'affrontent est plus grand. Ils pourront ainsi beaucoup plus bouger, avoir plus de temps pour préparer leurs attaques mais attention, vous pouvez maintenant perdre en vous faisant éjecter de l'arène !

DE NOUVEAUX COMBATTANTS

Deux nouveaux combattants se joignent au tournoi :



Le puissant Hirumasa

L'élégante et destructrice Wonja

PLUS DE TECHNIQUES !

Chaque combattant peut maintenant déployer toute sa puissance.
Des tuiles techniques personnelles sont disponibles pour que vous puissiez personnaliser votre style de combat.
Vous pourrez ainsi choisir de nouvelles techniques offensives mais aussi des techniques défensives pour réagir aux mouvements de vos adversaires, ou encore des styles qui influenront grandement sur votre manière de combattre !

LE MODE MAÎTRE

Le jeu que vous venez de tester est le Mode Élève.

Vous pouvez maintenant jouer en Mode Maître !

Prévoyez votre stratégie en choisissant le positionnement de vos pions au début du combat.

Découvrez toute la puissance des saisies et l'importance du mouvement.

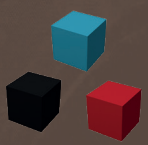
Personnalisez vos combattants en choisissant les techniques que vous utiliserez lors du combat.

Maîtrisez les affrontements en 2 contre 2 ou en battle royale.

Projettez vos adversaires les uns sur les autres ou tentez de remporter l'affrontement en les poussant hors de l'aire de combat.

DU MATÉRIEL DE QUALITÉ

Des pions coup et effet en bois et des symboles peints.



Des cubes en bois pour suivre les progressions des jauges d'énergie et de vie.

5 dés gravés pour réaliser les attaques et défenses.

Un plateau combattant et 5 tuiles technique personnalisées pour chaque personnage.

Le tout rangé dans un calage thermoformé parfaitement adapté.