



SOIS LE
BIENVENU DANS DOJO,
PETIT SCARABÉE ! HÂTE-TOI CAR
LES DISCIPLES AFFLUENT DÉJÀ : JUDO,
KARATÉ, AÏKIDO, KENDO, SUMO, IL Y'EN
AURA POUR TOUT LE MONDE ! SALUE
TES HONORABLES ADVERSAIRES
ET FAIS-LEUR MORDRE LE
TATAMI !



Matériel

- 60 cartes (TATAMI)
- 12 jetons (TROPHÉES)
- 1 livret de règles

But du Jeu



3 lignes, 4 colonnes

Les joueurs ouvrent leur dojo et tentent d'y attirer les disciples les plus prometteurs, quitte à les subtiliser à leurs rivaux.

Lors de chacun des 12 tours de jeu que comporte la partie, ils vont faire l'acquisition d'une carte Tatami qui va venir agrandir leur dojo.

Ils pourront également obtenir des trophées en défiant leurs adversaires.

A la fin de la partie, les dojos seront composés de 3 lignes et de 4 colonnes de cartes Tatami et rapporteront des points en fonction de leur configuration.

Cartes TATAMI

Sur les TATAMIS figurent deux informations : un disciple et une ceinture.

Il y a 5 types de Disciple : Le Singe, le Renard, la Tigresse, la Grue et l'Ours.

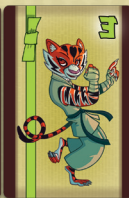
Il y a 5 types de Ceinture : blanche (1), jaune (2), verte (3), bleue (4), et noire (5)



Singe



Renard



Tigresse



Grue



Ours

Les Ratons-Laveurs sont des grands maîtres en arts martiaux : Lors du comptage des points, ils compteront comme un Disciple au choix du joueur ("joker").

Note : Les TROPHÉES sont détaillés à la fin des règles.



Raton-Laveur

Mise en Place

Mélangez les TATAMIS et formez une pioche, face cachée.

Mélangez les TROPHÉES et formez une pile, face cachée.

Déroulement du Jeu

Le joueur le plus jeune débute la partie.

Il prend la pioche de TATAMIS devant lui (on l'appellera "donneur" dans la suite des règles) et retourne le premier TROPHÉE de la pile afin que tout le monde puisse le voir.

Un tour de jeu comporte 3 phases :

- 1- RECRUTEMENT
- 2- DÉFI
- 3- ENTRAÎNEMENT

1. RECRUTEMENT

Le donneur regarde le premier TATAMI de la pioche, sans le montrer aux autres joueurs. Il doit ensuite donner celui-ci à un joueur de son choix ou le conserver pour lui-même.

Quand un joueur reçoit un TATAMI, il le regarde mais le conserve devant lui, face cachée.

Le donneur pioche ensuite un nouveau TATAMI et procède de la même façon, jusqu'à ce que tous les joueurs, lui compris, aient une et une seule carte.

La phase de Recrutement prend alors fin.

Exemple : Ryu prend connaissance de la première carte de la pioche et décide de la donner à Kara. Il regarde ensuite la deuxième et la conserve pour lui. Il donne la troisième à Sam et la dernière est pour Lin. Chaque joueur dispose d'un TATAMI, la phase de recrutement est terminée...

2. DÉFI

Chaque adversaire, en commençant par celui à gauche du donneur puis en tournant dans le sens horaire, peut défier le donneur (le donneur uniquement). Pour lancer un défi, le joueur pointe le donneur du doigt et annonce d'une voix impérieuse : "Je te défie !"

Les deux joueurs retournent alors leur carte en criant « Banzai ! » et comparent les ceintures représentées pour déterminer le vainqueur.

La ceinture de plus forte valeur remporte le défi. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui remporte le défi.

IMPORTANT : il ne peut y avoir qu'un seul défi par tour de jeu. Si un joueur lance un défi, les autres ne pourront pas en lancer un ce tour-ci...

Exemple : Ryu est le donneur, la parole est à Lin, assise à sa gauche. Elle décide de ne pas défier Ryu. C'est ensuite ensuite à Sam d'avoir cette opportunité, qu'il saisit en pointant du doigt Ryu et en annonçant : "Je te défie !". Les deux adversaires révèlent leur carte et comparent les ceintures y figurant. Ceintures vertes, tout les deux ! Sam est l'attaquant donc c'est lui qui remporte le défi. Kara n'aura pas l'opportunité de défier Ryu, car il peut y avoir qu'un seul Défi par tour de jeu...

Le vainqueur du défi a deux privilèges :

- il remporte le TROPHÉE en jeu (celui qui est face visible au sommet de la pile)
- il peut, s'il le souhaite, intervertir son TATAMI avec le perdant.

Il se peut qu'il n'y ait aucun défi. Dans ce cas, les joueurs passent directement à la phase suivante.

Le TROPHÉE alors en jeu reste en place pour le tour suivant (les 12 TROPHÉES ne seront pas obligatoirement utilisés durant la partie).

Exemple : Sam vient de remporter son défi face à Ryu. Il décide d'intervertir son TATAMI avec ce dernier car il convient plus à son Dojo. Il prend également le TROPHÉE qui était en jeu.

3. ENTRAÎNEMENT

Les joueurs ajoutent leur TATAMI à leur Dojo en respectant les règles de pose :

- à la fin de la partie, un Dojo sera composé de 12 TATAMIS, ni plus, ni moins.
- ces 12 TATAMIS doivent former un rectangle de 3 lignes par 4 colonnes.
- le premier TATAMI obtenu est placé librement.
- les suivants doivent être placés en étant toujours adjacents par un côté à au moins un autre TATAMI.



Correct: Tous les TATAMI se touchent par un côté



Incorrect: Ligne de 5 cartes



Incorrect: Carte non adjacente aux autres

A la fin de cette phase, le joueur qui a remporté un Défi place son TROPHÉE (le TATAMI est toujours placée avant le TROPHÉE).

Lors du tour de jeu suivant, le joueur assis à gauche de l'ancien donneur devient le nouveau donneur.

Fin de partie

A l'issue du 12^{ème} tour de jeu, lorsque chaque joueur dispose de 12 TATAMIS dans son dojo, la partie prend fin.

Chaque joueur calcule ensuite son score comme suit :

LIGNES : les joueurs marquent des points pour les 3 lignes de leur dojo.

Pour chaque ligne, le joueur identifie le disciple le plus représenté et marque des points en fonction du nombre de cartes de ce disciple :

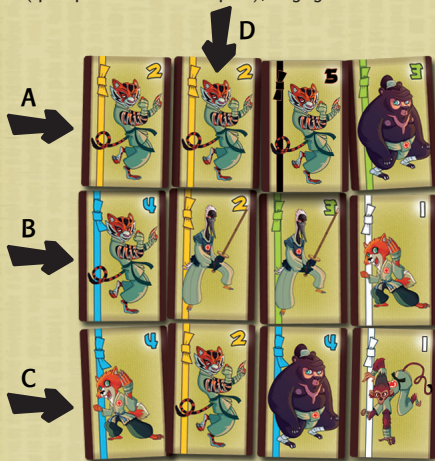
- 1 CARTE : 1 POINT**
- 2 CARTES : 3 POINTS**
- 3 CARTES : 6 POINTS**
- 4 CARTES : 10 POINTS**

Si plusieurs disciples sont représentés par le même nombre de cartes, le joueur ne marque des points que pour l'une d'entre elle.

Exemple : sur l'un des lignes de son dojo, Ryu possède 2 singes et 2 ours. Il marque 3 points pour cette ligne

COLONNES : les joueurs peuvent marquer des points supplémentaires pour les 4 colonnes de leur dojo.

Pour chaque colonne où un joueur dispose de 3 ceintures de la même couleur (quelque soit les disciples), il gagne autant de points que la valeur de cette



Exemple de score :

Lignes:

(A) 3 x Tigresse = 6 points

(B) 2 x Grue = 3 points

(C) Pas de disciple plus représenté que les autres = 1 point

Total lignes = 10 points

Colonnes:

(D) 3 ceintures Jaunes = 2 points

Score final = 12 points !

ceinture (1, 2, 3, 4 ou 5 points).

ÉGALITÉS : si plusieurs joueurs obtiennent le même score, le vainqueur est celui qui a remporté le plus de Défi, c'est-à-dire celui qui possède le plus de TROPHÉES. En cas de nouvelle égalité, les joueurs n'ont plus qu'à faire une nouvelle partie pour déterminer quel est le meilleur !

TROPHÉES

Il y en a 12 - 6 différents en 2 exemplaires chacun - qui permettent d'améliorer les Dojo.

Les TROPHÉES sont remportés lors des Défis et leur placement suit des règles martiales très strictes:

- les TROPHÉES de couleur noire se placent au début d'une ligne, c'est-à-dire à gauche du premier TATAMI de cette ligne.
- les TROPHÉES de couleur orange se placent en haut d'une colonne, c'est-à-dire au dessus du premier TATAMI de cette colonne.
- une même ligne/colonne ne peut accueillir qu'un seul TROPHÉE.
- un TROPHÉE ne peut être placé que devant une ligne ou une colonne
- une fois placé, un TROPHÉE ne peut plus être déplacé- si un joueur est dans



Placement INCORRECT
des Trophées



Placement CORRECT
des Trophées

l'impossibilité de placer un jeton, celui-ci est rangé dans la boîte.

DESCRIPTION DES TROPHÉES ORANGES (COLONNE)



CEINTURE MULTICOLORE : la colonne bénéficie du bonus de ceinture (1,2,3,4 ou 5 points) même si elle ne comporte que deux ceintures de la même couleur (et non pas trois).

Exemple : Kara dispose d'une colonne avec deux ceintures vertes et une ceinture noire. Grâce à la ceinture multicolore, elle marque les points de la ceinture verte (2 points).



KIMONO DE COMPÉTITION : si la colonne comporte trois ceintures de couleur identique, le bonus de colonne est doublé.

Exemple : Ryu a placé le kimono de compétition au-dessus d'une colonne avec 3 TATAMIS "ceintures bleues" : il marque $4 \times 2 = 8$ points pour cette colonne.



BALAI : avant le décompte, le joueur peut, s'il le souhaite, réarranger les cartes de la colonne à sa convenance.

DESCRIPTION DES JETONS TROPHÉE NOIRS (LIGNE)



RATON-LAVEUR : le grand maître permet de changer n'importe quelle carte de la ligne en Raton-laveur. LA carte comptera comme un disciple au choix du joueur à la fin de la partie.

Remarque : le Grand-maître n'a aucun effet s'il se trouve devant une ligne avec 4 TATAMIS du même disciple.



ENCENS : l'encens permet de marquer des points pour chaque discipline présente dans la ligne et pas seulement pour le disciple majoritaire.

Exemple : si l'encens se trouve devant une ligne avec 4 TATAMIS représentant des disciples tous différents, le joueur marque $1+1+1+1 = 4$ points



ASSISTANT : avant le décompte, le joueur peut, s'il le souhaite, réarranger les cartes de la ligne à sa convenance.

Partie à 5 joueurs

Les parties à 5 joueurs sont très légèrement différentes des parties à 3 ou 4 joueurs.

Dans une partie à 5 joueurs, le premier et le dernier TATAMI sont distribués de manière aléatoire aux joueurs. Il n'y a jamais de Défi pour ces deux cartes. De cette façon, chaque joueur distribuera les cartes deux fois durant la partie. Il y aura donc au maximum 10 défis dans une partie à 5 joueurs. Le reste du jeu demeure inchangé.

Variante "Ceinture blanche"

Pour initier les jeunes scarabées ou les vénérables maîtres qui vous entourent, vous pouvez leur faire jouer une première partie simplifiée : laissez de côté les effets des TROPHÉES et considérez simplement qu'ils rapportent 3 points à la fin de la partie (utilisez leur autre face, celle où un trophée est dessiné). Vous n'avez donc pas à les placer autour de votre dojo mais seulement les garder

devant vous...

Variante "Ceinture noire"

Pour ajouter un peu de folie dans vos parties, Tatami-senseï vous propose d'essayer cette variante !

Le jeu se déroule de la même façon mais les défis sont modifiés comme suit : lorsque les deux adversaires ont révélé leur carte, ils se livrent alors à une partie de Pierre-Feuille-Ciseaux en trois manches.

Chacune de leur victoire lors de cette épreuve augmente la valeur de leur ceinture d'un point.

Les égalités lors du Pierre-Feuille-Ciseaux sont sans effet.

Si à l'issue des 3 manches, les joueurs sont à égalité, l'attaquant remporte la victoire comme dans le jeu classique.

Avec cette variante, un joueur peut donc gagner un défi même si la valeur de sa ceinture est légèrement inférieure à celle de son adversaire...

Notez que les positions pierre-feuille-ciseaux correspondent à des attaques d'arts martiaux (coup de poing - coup du tranchant de la main - pic aux yeux) : n'hésitez pas à mimer ces attaques lors de vos défis !

Crédits

Auteur : Antoine Bauza

Illustrateur : Yuio

Graphiste: David Rakoto

Testeurs : Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sylvain Thomas, Vincent Mengin, Mathias Guillaud, Guillaume Faipot, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Emilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Fab & Mimi, les membres du club "Jeux en Société" à Grenoble.

Relecture des règles : Sylvain Thomas, Matthieu Bonin et Rémy Carlier, Corentin Lebrat.