



YOJIN FIGHTER SUSHIDO!

RÈGLES DU JEU

Un jeu de Jems
Illustré par Adrian Bloch

YOJIN FIGHTER SUSHIDO!

MATÉRIEL DU JEU

- 1 plateau de jeu : l'Arène
- 6 plateaux Combo
- 6 cartes Combattant
- 60 cartes Action
8 cartes « Super »,
20 cartes « Hit »,
20 cartes « Block »,
12 cartes « Move »
- 4 pions pour les Points de Vie et les Jauges de Super (2 par joueur)
- 5 jetons de Victoire
- 1 jeton Player 1



INTRODUCTION

La brume d'une matinée de printemps, des pétales de fleurs de cerisier emportés par le vent, une rivière qui gronde et soudain, les oiseaux qui se taisent. Deux silhouettes se font face : leurs regards se croisent. Elles bondissent pour faire chanter leurs lames au rythme des tambours de guerre. Un combat s'engage dans l'Arène : la victoire se fera par K.-O.

PRINCIPE DU JEU

Dans ce jeu à 2 joueurs, inspiré des meilleurs jeux vidéo de combat en 1 contre 1, les joueurs incarnent des combattants qui s'affrontent en duel. En mettant en place des enchaînements, en créant des Katas et des Combos grâce aux cartes Action, chacun a pour but de mettre son rival K.-O., tout en maîtrisant ses Points de Vie, pour sortir grand vainqueur de l'Arène !

BUT DU JEU

Au cours de la partie, les rounds s'enchaînent. Chaque round est composé de plusieurs tours durant lesquels les joueurs vont combiner leurs cartes Action, pour réaliser des Combos et des Katas propres à leur combattant, et remporter un maximum de rounds. Les joueurs devront aussi maîtriser leurs Points de Vie, leur jauge de Super, mais aussi la place de leur combattant sur l'Arène : il ne doit pas en sortir !

Le vainqueur est le joueur qui remporte un nombre de rounds défini en début de partie.



MISE EN PLACE

- 1 L'Arène est déployée : les joueurs lui font face, dans la plus pure tradition des jeux de combat vidéoludiques. Après avoir choisi son type de duel (voir page 5), chaque joueur choisit l'un des 6 personnages proposés, avec plusieurs catégories de poids disponibles : 3 MEDIUM, 2 HEAVY, 1 LIGHT.
- 2 Les 2 cartes Combattant choisies sont placées face à face sur l'une des cases VS situées au centre de l'Arène. Les cartes Combattant sont recto/verso de façon à toujours pouvoir se faire face dans l'Arène.
- 3 Chaque joueur place le plateau Combo de son personnage devant lui.
- 4 Chaque joueur place ses pions sur les jauges de Vie et de Super de son côté de l'Arène. Le nombre de Points de Vie (PV) d'un combattant dépend de sa catégorie : vert pour le poids Light, bleu pour les poids Medium, violet pour les poids Heavy. Le jeton de PV est placé sur la lettre correspondante. Le jeton de Super est placé à la gauche du S de la jauge SUPER.



POINT DE VIE : Les points de vie se lisent de l'intérieur de l'arène (PV max) vers l'extérieur (K.-O.).

POINTS DE SUPER : c'est le type de duel qui détermine le nombre de points initial de Super pour chaque combattant !

- 5 Le premier joueur est désigné : le joueur qui improvise le meilleur haïku récupère le jeton « Player 1 » et devient le premier joueur du premier round. Au premier tour uniquement, le Player 2 reçoit un ou des points de Super en compensation, toujours selon le type de duel disputé.
- 6 Les cartes Action sont mélangées et constituent une pioche commune. Chaque joueur pioche et se constitue une main de 3 cartes.
- 7 Les joueurs choisissent leur type de duel (qui détermine le nombre de points de Super qu'ils ont en début de partie). Ils pourront ensuite choisir les cartes Action (8) qu'ils désirent jouer en phase d'Action, et préparer d'éventuels Combos et Katas dans la zone d'enchaînement (9)

LE ROUND PEUT COMMENCER !

CHOIX DU TYPE DE DUEL

Les joueurs définissent le type de combat qu'ils vont devoir disputer : cela détermine la longueur de la partie, sa vitesse, ainsi que le nombre de jetons de Victoire à obtenir pour être déclaré vainqueur.

Iaijutsu (partie très courte)

Ce duel est rapide et se joue en un seul round. Le Player 1 commence avec 2 points de Super, le Player 2 débute avec 3 points de Super.

Entraînement (partie rapide)

Ce duel se joue en 2 à 3 rounds. Le premier combattant à remporter 2 rounds (soit 2 jetons de Victoire) est déclaré vainqueur. Au début du premier tour, le Player 1 reçoit 1 point de Super, le Player 2 en reçoit 2.

Rencontre (partie traditionnelle)

Ce duel se joue en 3 à 5 rounds. Le premier combattant à remporter 3 rounds (soit 3 jetons de Victoire) est déclaré vainqueur. Le Player 2 reçoit 1 point de Super au début du premier tour.

TOUR DE JEU

SYSTÈME DE COMBAT : FIGHT !

Un combat se déroule en **plusieurs rounds**, eux-mêmes composés de **plusieurs tours**.

Pour gagner un round, un joueur doit éliminer son adversaire en :

- le mettant K.-O.!, c'est-à-dire en réduisant ses PV à 0.
- Ou en le poussant hors de l'arène, c'est-à-dire en réussissant un Ring Out !

Les tours se succèdent **autant de fois que nécessaire** pour désigner le ou les vainqueurs du round. Les ex-aequo, certes rares, sont tout à fait possibles : dans ce cas, les 2 joueurs reçoivent un jeton de Victoire.

DÉROULÉ DES ACTIONS

Plusieurs étapes se succèdent rapidement à chaque tour. Durant un round, c'est d'abord le Player 1 qui réalise le premier les étapes du tour du jeu, puis le Player 2.

Gardez le rythme, et veillez à ne pas finir hors du round !

Après votre première partie, les étapes se succéderont très rapidement, et donneront une sensation de simultanéité. Certaines actions et situations particulières vous demanderont, parfois, de vérifier l'ordre des priorités. C'est uniquement dans ces rares moments qu'il sera intéressant de regarder l'action au ralenti.

1. PIOCHE

Chaque joueur pioche **2 cartes** qu'il ajoute à sa main de 3 cartes.

2. HAJIME

Parmi ses 5 cartes en main, chaque joueur en choisit 2 qu'il place devant lui, face cachée. Quand un joueur est prêt, il le signifie en disant « **Hajime !** ». Lorsque son adversaire est prêt et annonce également « **Hajime !** », la Révélation peut commencer.

3. RÉVÉLATION

Ces cartes sont révélées en simultané. Chaque joueur peut **au choix** révéler 1, 2, ou aucune de ses cartes. Les cartes révélées seront jouées en phase d'Action. Les joueurs placent leurs cartes non révélées dans la zone d'enchaînement (sous les plateaux Combo).

6

4. ENCHAÎNEMENTS

Les joueurs peuvent constituer des séquences de 4 cartes maximum, afin de tenter de réaliser des Combos ou des Katas. Les cartes sont ajoutées à la fin de la séquence, les unes à la suite des autres. **Aucun joueur ne peut regarder les cartes d'un enchaînement jusqu'à ce qu'elles soient révélées.**



Feintez votre adversaire : essayez de lui faire croire que vous construisez une stratégie différente de celle que vous comptez exploiter !

Lors de la phase d'Action, un joueur qui souhaite réaliser un Combo ou un Kata pendant le tour doit annoncer « **Combo!** » ou « **Kata** » au moment où il révèle ses cartes. **Les Katas et les Combos se jouent donc AVANT les cartes Action révélées.**

Voir les Combos et Katas et leurs spécificités page 10.



Si Player 1 décide de ne pas jouer de Combo ou de Kata, mais que Player 2 en joue un, le Player 1 ne pourra réaliser qu'un Kata en réaction, mais pas un Combo, puisque Player 2 aura l'initiative des actions.

7

COMBO

Chaque combattant possède 3 Combos qui lui sont propres composés respectivement de 2, 3 et 4 symboles. Ces Combos sont imparables !



KATA

Un Kata est un enchaînement de cartes Action spécifiques qui ne peut être paré que par l'enchaînement de l'adversaire. Parer un Kata est optionnel car le joueur risque de sacrifier un potentiel Combo en construction.



5. ACTIONS

Une fois les éventuels Katas et Combos joués, les joueurs utilisent les cartes restantes, révélées en début de tour. **Les effets de ces cartes sont appliqués immédiatement**, dans l'ordre choisi par les joueurs. Le Player 1 joue d'abord ses cartes, suivi du Player 2. **Les joueurs peuvent dépenser un ou plusieurs points de Super pour doubler les effets d'une ou plusieurs cartes.**

FIN DU JEU

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un round se termine si, à la fin d'un tour, un joueur remplit l'une des deux conditions suivantes :

- « **K.-O. !** » : son adversaire est K.-O., ses points de vie étant à 0.
- « **Ring Out !** » : le joueur a éjecté son adversaire de l'Arène. Toute action qui déplace un personnage au-delà de la dernière case du plateau de jeu entraîne un « Ring Out ! ». *Mais tout tour entamé doit être terminé...*



8

FIN DE TOUR

Quand les phases précédentes sont terminées, le tour se termine. **Tout tour entamé est nécessairement terminé.** Aussi, un joueur dont le combattant est mis « K.-O. ! » ou « Ring Out ! » pendant la phase d'Enchaînement, a encore la possibilité de sauver son personnage, en utilisant les effets à sa disposition (*cartes Action, Combo, Kata, points de Super ou Passif, une spécificité du personnage.*)

FIN DE ROUND

Quand un round est terminé, **toutes les cartes Action sont rassemblées et mélangées pour constituer une nouvelle pioche** : les joueurs ne peuvent pas conserver de cartes en main ou sur la zone d'enchaînement d'un round à l'autre. Les cartes Action positionnées dans l'Arène restent en place.

Si un combattant a été mis « K.-O. ! », il commence le round suivant avec une barre de vie pleine. Sinon, la jauge de vie est conservée en l'état. La jauge de Super, quant à elle, n'est **jamais réinitialisée** entre les rounds.

Le vainqueur récupère un jeton de Victoire, et le Player 1 donne son jeton à son adversaire, qui devient le nouveau Player 1. **Les joueurs sont replacés face à face au centre de l'arène, sur les cases VS.** Chaque joueur pioche 3 nouvelles cartes pour constituer sa main de départ, et le nouveau round commence !

CARTES

Il existe différents types de cartes, jouées en Combo, en Kata, en enchaînement ou en phase d'Action. Elles ont des effets bien distincts.

HIT

Les cartes Hit font **des dégâts au contact**, c'est-à-dire lorsque les 2 combattants sont sur des cases adjacentes de l'Arène. Chaque carte Hit cause 1 dégât, et fait perdre 1 Point de Vie à l'adversaire.



MOVE



Une carte Move permet de **réaliser un déplacement d'une case dans l'Arène**. Si vous êtes au contact (*c'est-à-dire sur une case adjacente*), une carte Move permet de pousser l'adversaire d'une case en arrière, le dirigeant vers le « Ring Out ! ». Dans un tel cas, l'attaquant restera sur une case adjacente à son rival. Sauf s'il joue 2 cartes Move...

Avec 2 cartes Move, vous pouvez pousser l'adversaire et reculer dans la même action, pour vous mettre ainsi hors des coups de votre opposant !

BLOCK

Les cartes Block permettent de **parer des coups**. Une carte Block peut au choix :

- Annuler l'effet d'un Hit
- Défausser une carte située dans un enchaînement (*celui du joueur qui joue la carte Action ou celui de son adversaire*). Les cartes ciblées par cette action sont présentées face visible avant d'être défaussées.



Utiliser une carte BLOCK permet de casser un enchaînement :

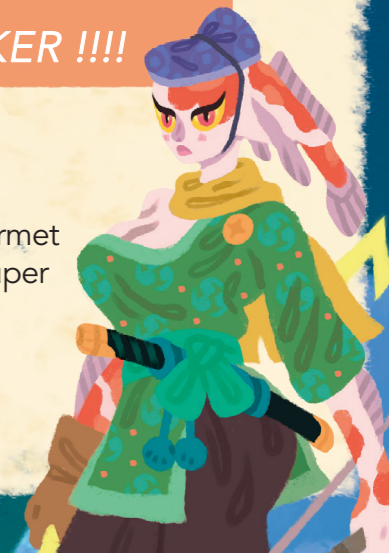
C-C-C-COMBO BREAKER !!!!



SUPER

Chaque carte Super permet d'augmenter la jauge de super du combattant d'1 point.

9



COMBO & KATA

Ces deux techniques sont au cœur du jeu ! À vous de les maîtriser pour prendre le dessus sur votre adversaire !

COMBO

Chaque combattant possède 3 Combos qui lui sont propres, composés respectivement de 2, 3 et 4 symboles. Pour réaliser un Combo, un joueur doit révéler un enchaînement comprenant tous les symboles indiqués sur la carte Combo du personnage.



PASSIF *Maîtrise du Tenka* : pour 1 point de Super, Dogu peut transformer n'importe quelle carte jouée en carte Move.

Préparation de l'arène : Dogu peut placer un Hit de sa main sur une carte de l'arène non occupée par un personnage. Quand un personnage se retrouve sur une case occupée par des cartes Hit, chacune d'elle inflige 2 Hits.

Prise au piège : Dogu déclenche une détonation contrôlée. Il fait reculer son rival d'une case et lui inflige 2 Hits.

TAMAYA : Dans un feu d'artifice magistral, Dogu fait exploser toutes les cartes Hit placées dans l'arène ; chacune d'elle inflige 2 Hits à son rival.

SUPER COMBO *Désamorçage* : Dogu peut défausser des cartes Hit placées dans l'arène et replace les rivaux en position initiale.

Réaliser un Combo

Lorsqu'un joueur annonce un Combo, il révèle les cartes de l'enchaînement et vérifie si tous les symboles indiqués par son plateau Combo sont présents. L'ordre des symboles et le type de cartes n'ont pas d'importance. En revanche, la séquence est erronée si au moins un des symboles est manquant, ou s'il y en a trop. Si un Combo est annoncé mais qu'il est raté, les cartes de la séquence sont jouées comme un Kata.

Règle ultime du combo

Exploitez vos Combos et lâchez-les au bon moment. Trouvez les failles de votre adversaire !

Attention : La plupart des Combos ne fonctionnent qu'au corps-à-corps. Certains peuvent être utilisés à distance, et sont signifiés par le symbole >>.

Tout Combo réussi est IM-PA-RA-BLE.

Les règles des cartes Combo ont la priorité sur les règles de ce livret.

KATA

Quand le joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer de Combo, l'enchaînement peut être utilisé en Kata.

Réaliser un Kata

Lors d'un Kata, les effets des cartes Action sont joués les uns après les autres. Les effets peuvent être doublés si le joueur dépense des points de Super (voir page 12).

Parer un Kata

L'adversaire peut tenter de contrer le Kata de son rival en dévoilant son propre enchaînement. Les cartes s'opposent de gauche à droite, Player 1 puis Player 2 et sont résolues normalement (par exemple, une carte Block peut annuler une carte Hit.) Dans le cadre d'un Kata, c'est toujours l'attaquant qui a l'initiative.

Si le défenseur possède dans sa séquence plus de cartes que l'attaquant, les cartes excédentaires sont défaussées au choix du joueur.

Ne négligez pas les Katas ! Essayez de gérer votre placement pour avoir le temps de construire des enchaînements spectaculaires.

Exemple

Player 1 a décidé de lancer un Kata ; Player 2 décide donc d'utiliser son enchaînement en Kata défensif. Les cartes seront jouées en opposition de gauche à droite. La carte 1 s'oppose à la carte A, 2 à B, 3 à C, et D ne servira à rien car jouée en défensif, la carte ne s'oppose à aucune action.



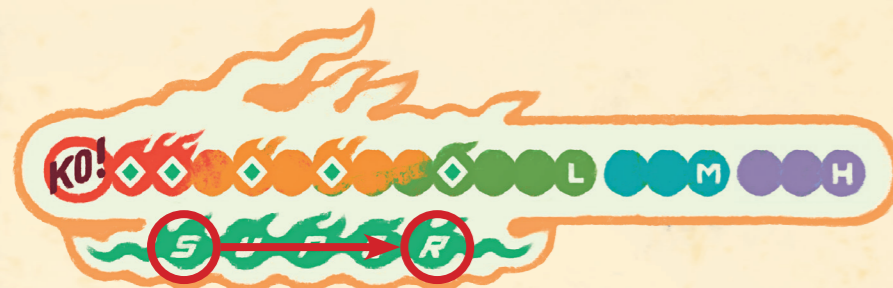
Action 1 : P1 (Biwa) joue une carte Move pour pousser P2 (Manta), mais cette dernière oppose une carte Block : elle défausse la carte Move dans l'enchaînement de son adversaire et annule l'effet du Move.

Action 2 : P1 joue une carte Hit. P2 oppose une carte Block qui annule l'effet du Hit.

Action 3 : P1 joue à nouveau une carte Hit. P2 y oppose une carte Move. P2 peut donc au choix pousser son adversaire ou reculer, mais prendra les effets du Hit car P1 possède l'initiative sur les actions du round.

SUPER ET SUPER COMBO

La Super représente la concentration et les ressources cachées de chaque combattant. La Super permet aux joueurs de mettre en place des actions plus puissantes, ou de réaliser une action spectaculaire unique pouvant changer le cours du duel.



Quand la jauge est vide, le pion est situé avant le S de SUPER. Quand un joueur gagne des points de Super, le pion est déplacé de lettre en lettre, du S vers le R. Les joueurs démarrent la partie avec plus ou moins de points de Super, selon le type de duel choisi (voir page 5).



Si vous avez beaucoup de points de vie, affrontez le danger ; à l'inverse, gardez vos distances s'il ne vous reste plus beaucoup d'énergie !

Comment obtenir des points de Super ?

Les points de Super peuvent être obtenus de plusieurs façons au cours de la partie :

- En utilisant une carte d'Action Super ;
- Grâce à un Combo ou une compétence passive (indiquée sur le plateau Combo de chaque joueur) ;
- En subissant des dégâts : chaque fois que le pion de Points de Vie d'un combattant arrive sur une case comportant un losange, le joueur gagne un point de Super !

Utilisation des points de Super

Un point de Super peut être utilisé :

- Pour **doubler les effets** d'une carte jouée en Kata ou en phase d'action ;
- Dans le cadre de **certaines compétences** passives ou de Combos.

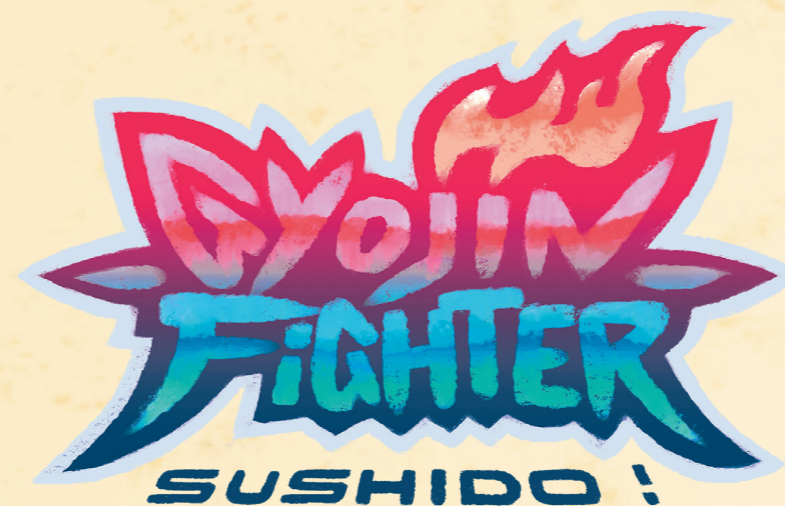
On ne peut dépenser qu'un point de Super par carte, mais on peut en dépenser plusieurs pour doubler les effets d'autant de cartes.

Super Combo !

Si un joueur remplit complètement sa jauge de super, il peut utiliser son **Super Combo** ! Le Super Combo peut être utilisé à tout moment lors d'un tour : il suffit d'interrompre l'action en cours en annonçant « **SUPER COMBO** ! ».



Si vous subissez un « Ring Out ! », utilisez votre « Super Combo ! » en secours !



LEXIQUE

Combat : Succession de rounds qui se conclut par la victoire d'un joueur. La victoire dépend du nombre de jetons de victoire à accumuler, fixé par les joueurs lorsqu'ils définissent le nombre de rounds du combat.

Combo : Séquence de cartes dont les symboles permettent de déclencher un effet qui ne peut être contré.

Enchaînement : Séquence de cartes jouées face cachée pour réaliser des Katas ou des Combos.

Faire reculer : Déplacer le rival dans la direction opposée à l'attaquant.

Hajime !! : Interjection que lance le joueur afin d'indiquer qu'il est prêt à dévoiler son action pour le tour. Les actions sont révélées quand le second joueur annonce également « Hajime ». Dans les arts martiaux japonais, ce terme signifie « Commencez » et donne le signal de départ du combat.

Hit : Carte qui génère des dégâts et donc une perte de Points de Vie à l'adversaire (peut être contrée).

Kata: Séquence de cartes dont les effets sont joués à la suite et qui ne peut être contrée que par un autre Kata.

K.-O.!: Un personnage qui n'a plus de PV est mis « knock-out ». C'est l'une des conditions de victoire.

Main: Les 5 cartes uniquement connues d'un joueur.

Main de départ: Les 3 cartes qui sont piochées en début de round.

Passif: Capacité spéciale d'un personnage qui reste active et applicable tant que ce combattant est en jeu.

Player 1: Le joueur qui reçoit le jeton d'initiative en début du round. Toutes ses actions sont prioritaires pour la durée du round. L'autre joueur est désigné sous le nom de « Player 2 ».

Point de dégât: Effet qui entraîne la perte de Points de Vie au rival. 1 point de dégât entraîne la perte d'1 PV.

Point de Super (la Super): Les 5 points de la jauge verte qui permettent de déclencher des effets divers.

Point de Vie (PV): La quantité de dégâts que peut encaisser un joueur avant d'être K.-O. Il existe 3 types de combattants :

- léger/light (L) : 12 PV
- moyen/medium (M) : 15 PV
- lourd/heavy (H) : 18 PV

Pousser: Si les combattants sont au contact, pousser fait reculer les deux combattants d'une case chacun dans la direction du bord de l'arène du côté du rival.

Reculer: Déplacer l'attaquant vers l'arrière (*vers le Ring Out*).

Ring Out: Zone en dehors de l'arène. C'est l'une des conditions de victoire, si un joueur parvient à pousser le rival hors de l'arène.

Rival: L'adversaire de l'attaquant.

Round: Succession de tours qui se conclut par la victoire d'un combattant (*ou par une égalité*). Chaque round gagné donne un jeton de victoire.

Subir: Appliquer des effets négatifs sur soi-même.

Super !: Carte qui permet de gagner un point de Super.

Super Combo: Effet qui peut être déclenché quand la jauge de Super est remplie au maximum.

Transformer: Utiliser les effets d'un type de cartes comme s'il s'agissait d'une autre carte.

Tour de jeu: La phase active du Player 1, puis celle du Player 2. Les tours s'enchaînent jusqu'à la fin du round.



Un jeu de Jems, illustré par Adrian Bloch.

Mise en page d'Axel Mahé.

Remerciements des auteurs :

Merci à tous les copains et les copines qui ont participé à l'aventure. Merci à Lox pour son aide et sa musique au tout début de ce projet. Merci également à 404 pour nous avoir permis de concrétiser ce premier projet. Enfin, merci à vous qui jouez à Gyojin Fighter Sushido : puissiez-vous vivre des duels épiques !

Jems : Un immense merci à ma sorcière pour sa magie. Merci aussi à ma famille qui fait très bien le cachalot. Je tiens également à remercier mon komrad de voyage Adrian pour sa présence enthousiasmante au quotidien. À la mémoire de mon père qui m'a transmis sa passion du jeu.

Adrian : Merci à Jems pour son amitié constante et stimulante. Merci à Nono, élue joueuse la plus enjouée du bêta-test. Et « arigato » à ma Chlocho pour 1001 raisons.

Remerciements de l'éditeur : Merci à Jems & Adrian pour leur confiance, à Axel Mahé pour une mise en page toujours « au poing ». Nous remercions les bêta-testeurs, qui nous ont permis d'améliorer ce jeu !

Un grand merci également à nos équipes de distribution, Stéphane, Mounia, Léo, Alexandre & Aristophanis pour leurs retours et leur grande aide sur chacun de nos projets.

Ce jeu a été édité par 404 on Board, label de 404 Éditions (Édi8).
92, avenue de France - 75013 Paris

© 2022 404 on Board



Une demande de SAV ? Une question ?
Contactez-nous à : contact-404onboard@edi8.fr

Publié en mars 2022.

Achévé d'imprimer en décembre 2021 en Chine par GNG
979-1-0324-0520-8

AIDE DE JEU

- 1 Choisissez votre **type de duel**. Placez les jetons de PV & de points de Super selon les Combattants et le combat choisis.
- 2 Au début de chaque round, chaque joueur pioche **3 cartes** pour constituer sa main de base. Il pioche ensuite **2 cartes supplémentaires**.
- 3 Chaque joueur choisit **2 cartes à placer devant l'Arène**, face cachée. Une fois prêts, les joueurs annoncent : « **Hajime !** »
- 4 Ces **2 cartes sont révélées (ou non) en simultané**, et jouées dans un second temps. Les cartes non révélées sont placées dans la zone d'enchaînement de chaque joueur.
- 5 Les joueurs peuvent constituer des **Katas** ou des **Combos** (*propres à leur Combattant*), en réunissant sur les cartes de la zone d'enchaînement les motifs nécessaires à leur réalisation. **Attention, un joueur désirant réaliser un Kata ou un Combo doit l'annoncer avant de réaliser ses cartes, et ne pourra pas consulter ses cartes : il ne faut pas se tromper !**
- 6 Une fois ces éventuels Katas/Combos joués et les Points de Vie/Points de Super ajustés, c'est la **phase d'Action** : on joue les cartes placées au début

du round ! (Player 1 puis Player 2, chaque joueur choisissant l'ordre qu'il souhaite pour ses cartes). On ajuste les Points de Vie/Points de Super après chaque action.

- 7 Un round se termine si : un adversaire est **K.-O.** (PV à 0) ou **Ring Out** (éjecté de l'arène)

RAPPEL : TOUT TOUR DOIT ÊTRE TERMINÉ



Mini rappel :

CARTE HIT : Cause un dégât au contact – une carte Hit fait perdre 1 PV à l'adversaire.



CARTE MOVE : Permet de réaliser un déplacement d'une case dans l'Arène et éventuellement de pousser un adversaire si on est au contact.



CARTE BLOCK : Permet de parer des coups (*annuler l'effet d'un Hit OU défausser une carte située dans la zone d'enchaînement d'un joueur au choix*)



CARTE SUPER : Permet d'augmenter la jauge de Super d'1 point.