

Bruno CATHALA  
Ludovic MAUBLANC

Regles du Jeu

# KYUDO

LA VOIE DE L'ARC



2-4



25'



7+



Votre numéro

La piste de dés que vous avez dans cette boîte est totalement **UNIQUE**, il n'existe aucune autre piste de dés similaire pour le jeu Kyudo.

Votre numéro unique identifie votre piste.

Les symboles des zones de votre cible sont eux aussi uniques pour chaque boîte de Kyudo.

# KYUDO

## « La voie de l'arc »

Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

Vous êtes un archer pratiquant la discipline du KYUDO.

Vous participez à une grande compétition permettant à chacun de montrer sa maîtrise du tir à l'arc.

Votre objectif est clair : devenir grand maître en réussissant à placer vos flèches sur votre cible avant vos adversaires, tout en conservant un maximum de spectateurs.

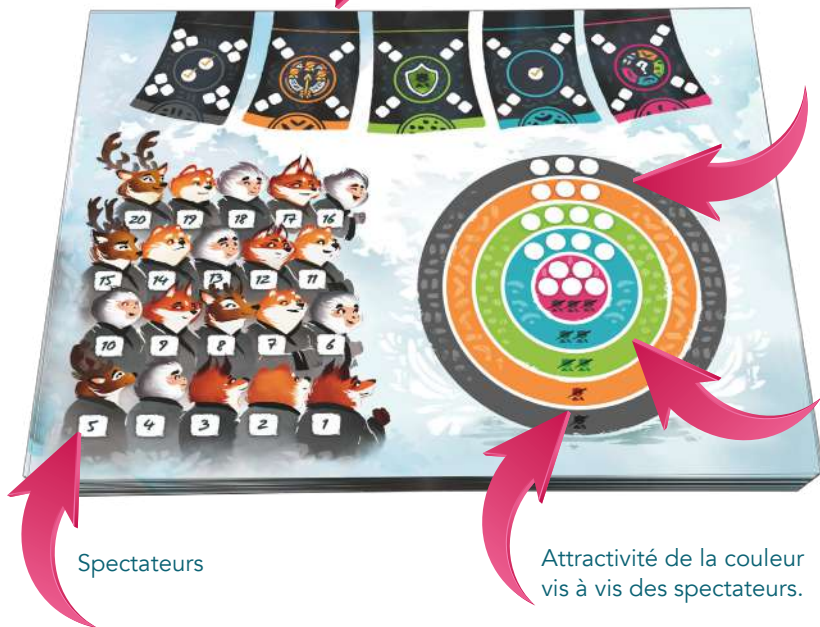
En effet, les spectateurs sont volages, et peuvent quitter votre tribune au gré des exploits adverses !



# Matériel:

- 1 carnet de fiches de jeu.

Drapeaux des coups exceptionnels (5 effets, chacun associé à une couleur spécifique).



Cercles :  
emplacements  
que vous devez  
atteindre avec vos  
flèches.  
Aussitôt que tous  
les cercles d'une  
même couleur sont  
remplis, cette  
couleur est dite  
« fermée »

Cible

Spectateurs

Attractivité de la couleur  
vis à vis des spectateurs.

- 4 dés, avec 1 face FLECHE et  
1 face de chacune des 5 COULEURS.





- 9 jetons  
(3 exemplaires de chaque type)

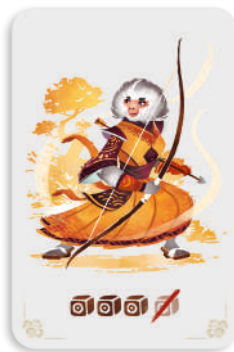
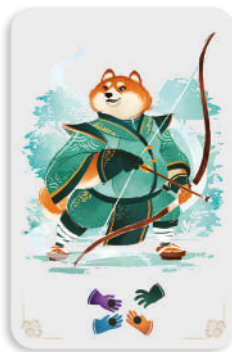


- 1 piste de dés



- 1 sac de rangement

- 4 cartes Personnage, avec leur talent personnel.



- 1 Pointeur «flèche»

## Mise en place :

- 1- Distribuez une fiche à chaque Archer.
- 2- Chaque Archer pioche une carte personnage et la place devant lui face visible.
- 3- Pour chaque type de jeton, conservez un jeton de moins que le nombre de joueurs.  
Placez les jetons excédentaires dans la boîte, et faites une pile pour chaque catégorie au centre de la table avec les autres.
- 4- Désignez le 1er Archer selon la méthode de votre choix. Il prend les 4 dés.
- 5- Les autres Archers, dans le sens horaire, cochent les cases de leur choix dans les Drapeaux des coups exceptionnels :
  - > Le 2ème coche 1 case.
  - > Le 3ème coche 2 cases (dans 2 Drapeaux différents).
  - > Le 4ème coche 3 cases (dans 3 Drapeaux différents).(Par exemple, le 3ème archer choisit de cocher une case dans le drapeau BLEU et une dans le drapeau ROUGE)

## But du jeu :

Vous pouvez l'emporter de deux façons différentes :

- SOIT en fermant toutes les couleurs de votre cible TOUT en étant l'archer qui possède encore le plus de spectateurs.
- SOIT en éliminant tous vos adversaires.  
(Un archer qui perd son dernier spectateur est immédiatement éliminé de la partie).



# Comment jouer :

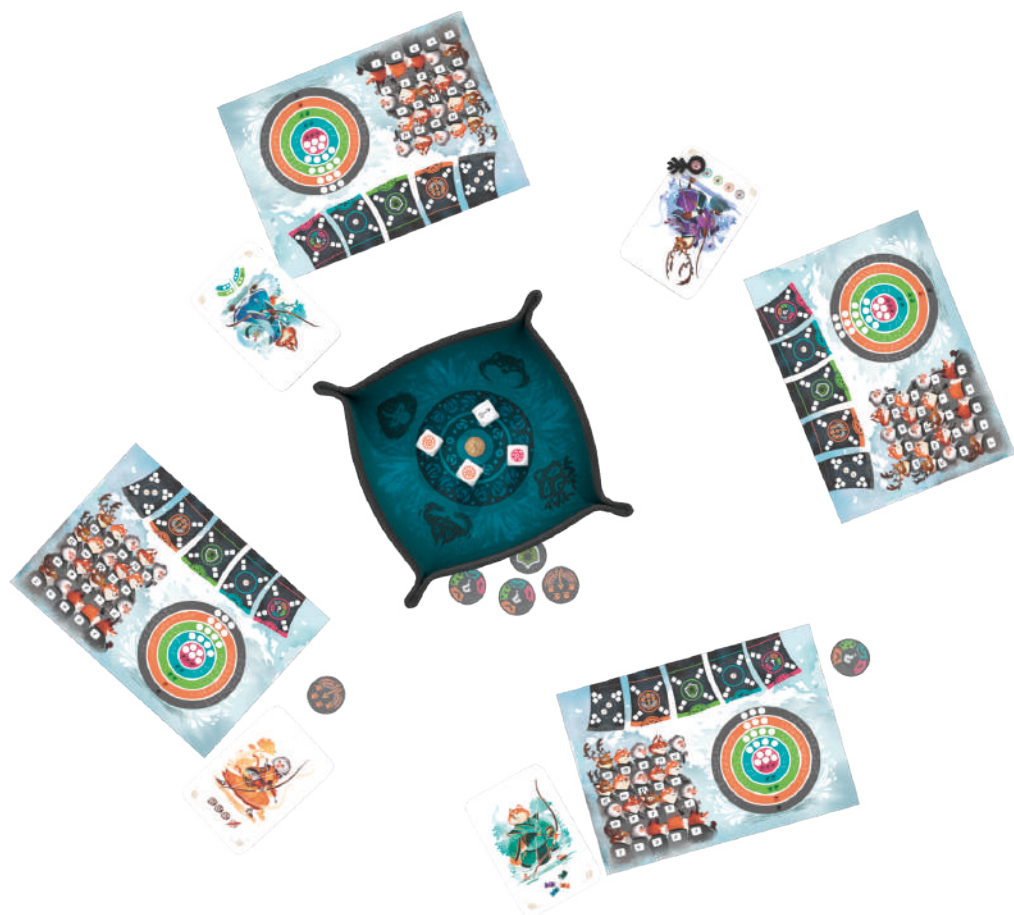
Chaque Archer démarre la partie avec 20 spectateurs présents dans sa tribune personnelle.

Les Archers jouent chacun à leur tour, dans le sens horaire.

Lors de son tour, un Archer lance les 4 dés, afin de tenter de réaliser une combinaison lui permettant d'atteindre sa cible, ou de progresser dans le tableau des coups exceptionnels, ou encore de faire appel à son talent personnel.

Pour réaliser sa combinaison, l'archer peut lancer les dés au maximum 3 fois (lors du 1er lancer, il lance les 4 dés, et lors des deux lancers suivants, il peut relancer tout ou partie des dés).

Lorsqu'il décide de s'arrêter (en général à la fin du 3ème lancer, mais il peut s'arrêter dès le 1er ou le 2ème s'il le souhaite), il déclenche les effets relatifs à la combinaison obtenue.



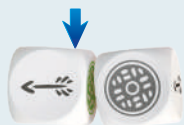
# Déclencher les effets de la combinaison obtenue :

L'Archer décide comment il souhaite associer les faces des dés.

Il peut :

- ASSOCIER UNE OU PLUSIEURS FLECHES avec UNE COULEUR :  
Associer une ou plusieurs faces FLECHE à une seule face COULEUR simulée que l'Archer vise cette couleur spécifique sur sa cible.  
Chaque face FLECHE permet alors de cocher un cercle sur sa cible, dans la couleur visée.

## Exemples :



**L'Archer CHOISIT une des trois possibilités ci-dessous :**

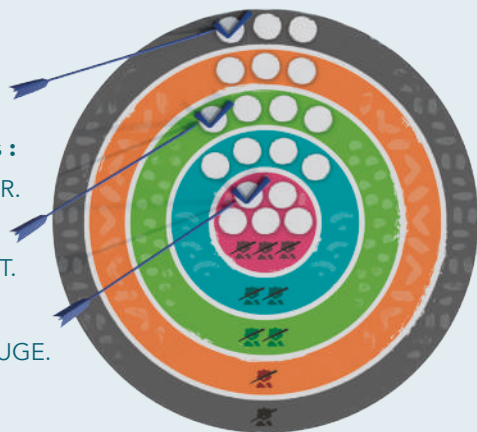
Cocher 1 cercle dans le NOIR.

**OU**

Cocher 1 cercle dans le VERT.

**OU**

Cocher 1 cercle dans le ROUGE.



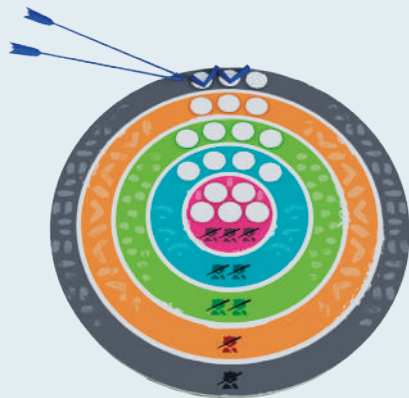
L'Archer coche 3 cercles dans le BLEU.



L'Archer choisit une des trois possibilités ci-dessous :



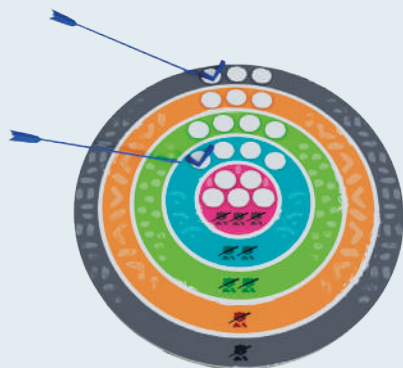
Cocher 2 cercles dans le NOIR.



OU



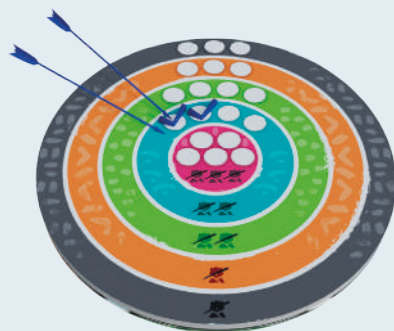
Cocher 1 cercle dans le NOIR et 1 cercle dans le BLEU.



OU



Cocher 2 cercles dans le BLEU.



Lorsque tous les cercles d'une même couleur sont cochés, la couleur est dite « FERMÉE ». Si vous continuez à la viser, chaque adversaire chez qui cette couleur n'est pas encore fermée va perdre des spectateurs :

Chaque symbole flèche associé à cette couleur fera perdre un nombre de spectateur qui dépend de l'attractivité de la couleur !

(1 pour Noir et Orange, 2 pour Vert et Bleu, 3 pour Rouge)



Exemple : Mary a déjà coché 3 cercles dans le VERT. Elle obtient une combinaison FLECHE-FLECHE-FLECHE-VERT.

Avec sa 1ère flèche, elle coche sa dernière case de la couleur VERTE.

Cette couleur est maintenant fermée pour elle. Mais elle a encore 2 symboles FLECHE à associer au VERT.

Chaque adversaire qui n'a pas encore fermé sa couleur VERTE va donc perdre 4 spectateurs (2 pour chaque FLECHE).

(Les spectateurs perdus sont rayés sur leur fiche personnelle dans l'ordre décroissant en commençant par le spectateur «20», puis «19» et ainsi de suite).



*Important : Un archer qui perd son dernier spectateur est éliminé !*

## - Associer au moins deux dés de couleur identique.



Les combinaisons de couleurs identiques vont vous permettre de déclencher des coups exceptionnels, qui peuvent se révéler d'une grande aide pour la victoire finale !

Sur vos Drapeaux des coups exceptionnels, cochez autant de cases que de dés dans votre combinaison.



Aussitôt que vous avez coché toutes les cases situées dans un même coin de votre Drapeau vous déclenchez le coup exceptionnel associé.

Ainsi, chaque Archer pourra déclencher chaque coup exceptionnel au maximum 4 fois dans la partie.

Il faut cocher 3 cases pour déclencher le coup exceptionnel NOIR.

Chaque Archer peut le déclencher 4 fois au maximum.



Il faut cocher 2 cases pour déclencher le coup exceptionnel ROUGE.

Chaque Archer peut le déclencher 4 fois au maximum .

# Coups exceptionnels !!



Cochez immédiatement 2 cercles encore vides de votre choix sur votre cible. Ils peuvent être dans la même couleur ou dans 2 couleurs différentes.



Prenez le jeton correspondant parmi ceux disponibles au centre de la table. Si aucun n'est disponible, volez-le à l'adversaire de votre choix.

Utilisation : plus tard dans la partie, lorsque vous placez une ou plusieurs flèches dans une couleur que vous avez fermée, défaussez ce jeton (remplacez-le au centre de la table). La couleur visée est considérée, **sur ce tour uniquement**, comme faisant perdre 4 spectateurs pour chaque flèche à chaque adversaire n'ayant pas fermé cette couleur.



Prenez le jeton correspondant parmi ceux disponibles au centre de la table. Si aucun n'est disponible, volez-le à l'adversaire de votre choix.

Utilisation : plus tard dans la partie, à tout moment où vous devriez perdre des spectateurs, défaussez ce jeton (remplacez-le au centre de la table). Vous ne perdez aucun spectateur.



Cochez immédiatement un cercle encore vide de votre choix sur votre cible.



Prenez le jeton correspondant parmi ceux disponibles au centre de la table. Si aucun n'est disponible, volez-le à l'adversaire de votre choix.

Utilisation : plus tard dans la partie, défaussez ce jeton (remplacez-le au centre de la table) à la fin de vos lancers de dés, pour placer le dé de votre choix sur la face de votre choix (**COULEUR OU FLECHE**).



**Important :** il est possible de réaliser plusieurs combinaisons, mais chaque dé ne peut appartenir qu'à une seule combinaison



Dans cet exemple, le joueur peut choisir de cocher 1 cercle dans le vert (FLECHE + VERT) - Les deux faces restantes sont alors sans effet.

OU

Il peut choisir de cocher 1 cercle dans le noir (FLECHE + NOIR) et utiliser les 2 faces vertes pour cocher deux cases dans le Drapeau vert des coups exceptionnels.

- Associer 4 Flèches pour déclencher la Combo Ultime.



*C'est une combinaison Très agressive !!!*

Si vous déclenchez cette combinaison, chaque adversaire perd immédiatement 4 spectateurs. (Le seul moyen de s'en protéger est de défausser un jeton bouclier)

- Associer 4 Couleurs différentes Pour Utiliser Son Talent Personnel



Chaque Archer possède un talent personnel différent, inscrit sur sa carte personnage piochée en début de partie.

Lorsqu'un Archer décide d'arrêter ses lancers en possession d'une combinaison de 4 couleurs différentes, il déclenche immédiatement son talent personnel :

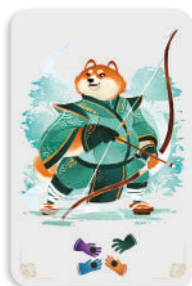


# Capacités des Personnages



**Kitsune**

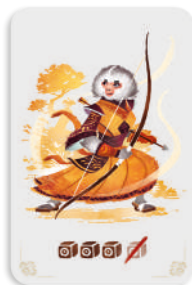
L'Archer choisit une des deux couleurs suivantes : BLEU ou VERT. Chaque adversaire doit dessiner un cercle sur sa cible dans la couleur choisie, même si cette couleur avait déjà été fermée précédemment. Ils ont donc un cercle de plus à cocher pour terminer leur cible !



**Kuma**

Tous les adversaires doivent défausser un jeton (s'ils en possèdent plusieurs, ils choisissent lequel ils perdent - S'ils n'en ont aucun, ils ne perdent rien).

Puis l'Archer prend le jeton de son choix au centre de la table.



**Saru**

L'Archer capture un des 4 dés !

Il le place sur sa carte.

Jusqu'au prochain tour de cet Archer, les adversaires effectueront leur tour en lançant 3 dés seulement.

Lors de son prochain tour, l'Archer commencera par retirer le dé de sa carte, pour que tout le monde, y compris lui-même, joue à nouveau avec les 4 dés.



**Shika**

L'Archer prend la flèche anneau et la place sur une des 5 couleurs sur sa carte personnage.

Jusqu'à son prochain tour, cette couleur devient dangereuse pour les adversaires. Lors de leur tour, chaque face de cette couleur présente sur les dés à l'issue de leurs lancers, leur fait perdre 1 spectateur.

Lors de son prochain tour, l'Archer commencera par retirer l'anneau de sa carte.

## Fin de la partie :

Aussitôt qu'un Archer a coché tous les cercles de sa cible, il vérifie s'il possède le plus grand nombre de spectateurs. Dans ce cas, il gagne immédiatement la partie (même si un adversaire a exactement le même nombre de spectateurs).

Sinon la partie continue, tant que ce joueur n'a pas réussi à supprimer assez de spectateurs aux adversaires pour avoir la meilleure popularité, ou tant qu'un autre joueur, avec plus de spectateurs que lui, ne réussisse à terminer sa cible.

*Il est également possible de l'emporter en étant le dernier joueur à posséder encore des spectateurs !*



## Crédits



Bruno Cathala

### **Bruno Cathala**

Son vrai métier, c'est illusionniste. Il a choisi des secteurs d'activité dans lesquels personne n'y connaît rien, et il prétend être référent en la matière. Et ça marche !

Il a commencé par la métallurgie des alliages de Tungstène. La supercherie a duré 18 ans et il s'est fait virer.

Maintenant, il prétend être auteur de jeu de société... pourvu que la supercherie dure encore longtemps !



Ludovic Maublanc

**Ludovic Maublanc** est un concepteur de jeux de société, né en 1975 à Lons-le-Saunier.

Il voit ses deux premiers jeux, Monstro'Folies et Cash'n Guns édités en 2004. Fin 2016, il décide de devenir auteur de jeux à plein temps. Il travaille surtout en collaboration avec d'autres auteurs comme Bruno Cathala sur une vingtaine de titres. À partir de 2017, il crée aussi des adaptations en jeux de société d'œuvres existantes avec la Team Kaedama.



Camille Chaussy

**Camille Chaussy** est une illustratrice grenobloise, en Freelance depuis 2015. Spécialisée dans l'illustration de jeux de société, elle a eu l'occasion de travailler pour de nombreuses maisons d'éditions et ainsi illustrer plus d'une vingtaine de jeux aux univers colorés et variés ! Ses domaines de prédilection sont les créatures, les animaux et tout ce qui touche de près ou de loin à la nature, qui a une place très importante dans sa vie. Ce qu'elle aime le plus dans son métier c'est de pouvoir tester et découvrir de nouvelles techniques, de nouveaux styles graphiques, dans le but d'apprendre, de grandir, encore et toujours.