



HAJIME

« AIDE DE JEU »

Avant de commencer, vous devez trouer chaque cercle rouge du tableau de marquage dans la boîte. N'importe quel objet pointu fera l'affaire car c'est du carton. Vous pouvez aussi le faire au fur et à mesure que vous aurez à y mettre des pions. Ces derniers peuvent tout à fait servir pour faire les trous.

PREPARATION :

Prenez chacun une figurine et posez la sur la case verte foncée la plus près de vous (le personnage regardant l'adversaire). Vous reviendrez à cet emplacement à chaque fois qu'il y aura un pion rouge ou blanc de posé sur le tableau de marquage dans le fond de la boîte et à chaque fois qu'une carte rouge avec un arbitre dessiné dessus sera jouée.

Prenez le paquet de cartes, mélangez le et distribuez 6 cartes à chacun. Le reste du paquet servira de pioche car à chaque fois que vous jouerez une ou plusieurs cartes vous en piocherez autant.

Les cartes noires sont des cartes d'attaque. Le dessin représente l'attaque elle même (pied ou poing). En haut à gauche c'est le nom de l'attaque nous verrons l'importance de ces noms plus loin. En haut à droite vous avez le niveau de l'attaque. **Shudan voulant dire** moyen (buste) et **jodan voulant dire haut (tête)**. En bas à droite les points indiquent ce qu'il faut faire avec les dés pour mettre cette attaque à l'adversaire. Nous verrons en bas à gauche plus loin.

COMMENCER LA PARTIE :

Lancez les deux dés une fois chacun. Le plus gros score commence à jouer. (A chaque fois que vous reviendrez sur cette case, c'est celui qui vient de faire le plus gros score qui recommencera à jouer en premier).

Le plus gros score relance donc les dés et peut donc avancer vers l'adversaire. Attention, lorsque l'on est sur la case de départ, vous êtes en position d'attente et la figurine est dessiné en position de combat. Afin de montrer que vous passez en position de combat vous devez « gaspiller » votre premier point, sans bouger votre figurine. Ensuite vous pouvez vous déplacer normalement :

Chaque changement de case coûte 1 point et chaque rotation d'un quart de tour coûte 1 point. Vous n'êtes pas obligé de pivoter pour aller à droite, gauche ou en arrière mais vous verrez plus loin que les rotations donnent certains avantages.

Comment attaquer : Pour toutes les attaques vous devez regarder l'adversaire (peut importe si lui ne vous regarde pas) et être en face de lui. Voir les schémas des règles.

Exceptions :

- **Yoko-geri et ura-mawashi (geri) se font de profil par rapport à l'adversaire.**
- **ushiro-geri se fait de dos par rapport à l'adversaire.**

pour lui mettre une attaque vous devez en plus vous trouver à bonne distance. **Pour une attaque de poing** vous devez être sur une case au contact de celle de l'adversaire et **pour une attaque de pied**, il peut en plus y avoir une case vide entre les deux.

Il y a donc deux paramètres à prendre en compte pour placer une attaque : la distance et les points en bas à droite de la carte. Si vous avez une attaque à 3 points (mawashi geri par exemple) et que vous n'avez que 2 points sur les dés, vous ne pouvez pas lui mettre cette attaque. Idem si vous avez 3 points sur les dés mais que vous êtes à 4 cases de l'adversaire, car après votre déplacement pour être à bonne distance, il ne vous restera plus assez de points pour votre attaque.

Et oui, dans un même lancé de dé vous devez cumuler le déplacement et l'attaque.

Lorsque vous jouez une carte (ou plusieurs) piochez en le même nombre aussitôt pour toujours en avoir six.

Comment défendre : Supposons que vous ayez attaqué avec le mawashi geri ci-dessus. Il est marqué en haut à droite : « shudan ». Cela veut dire que votre attaque est au niveau du buste. L'adversaire doit maintenant poser une carte défense qui corresponde. Vous avez une feuille volante avec un tableau. Dans ce tableau vous avez dans la première colonne toute la liste des attaques existant dans le jeu et sur la première ligne toutes les défenses existant. Repérez le mawashi geri dans la colonne puis suivez la ligne. Toutes les cases avec un point à l'intérieur vous indique les défenses possible. Lorsque vous avez un astérisque au lieu d'un point regardez plus loin sur cette même feuille comment ce joue cette défense. Lorsque vous avez le choix prenez l'explication dans le paragraphe jeu avancé.

Toute carte qui vous pose problème est forcément expliquée sur cette feuille volante.

Si l'adversaire ne veut pas ou ne peut pas poser de carte de défense, il lui reste encore une solution :

le recul : Pour cela il lance les deux dés :

- S'il fait 0 ou 1 point, il rate son recul, vous revenez au départ et vous marquez votre attaque comme suit :

s'il est marqué waza hari en bas à gauche de la carte, vous marquez 1 point et si c'est ippon qui est marqué, vous marquez 2 points.

Tous les points marqués sont visualisés sur le tableau de marquage du fond de la boîte, sur la ligne du bas qui comporte six emplacements. Une des façons de gagner est donc de marquer 6 points avant l'adversaire.

- S'il fait 2 points minimum, il doit reculer (par rapport au sens de l'attaque) en ligne droite de tous ses points (voir schémas des règles). Si ce mouvement le fait sortir au delà de la zone rouge qui est seulement un repère visuel indiquant qu'il approche du bord, vous revenez tous les deux sur vos cases de départ respectives et l'adversaire prend un avertissement. Cet avertissement est visualisé sur le tableau de marquage par la pose d'un pion de sa couleur, de son côté, dans la colonne jogaï. Le deuxième avertissement pour jogaï vous donnera 1 point, le troisième vous donnera 2 autres points et le quatrième verra son élimination et votre victoire.

- S'il a posé une défense ou si il a réussi son recul sans sortir, son tour est terminé et vous relancez les dés.

Faire plusieurs attaques : si vous avez assez de points, vous pouvez enchaîner plusieurs attaques. L'adversaire doit mettre une défense par attaque sauf s'il pose une carte avec un arbitre :

- Yamé : vous revenez au départ et il ne se passe rien d'autre.

- Manque de contrôle : vous revenez au départ et regardez sur la feuille volante comment se joue cette carte. Regardez aussi le paragraphe « tableau de marquage » des règles.

Il peut aussi tenter de reculer normalement. S'il rate son recul, vous ne marquez que la dernière attaque posée et non pas toutes vos attaques.

Attaquer alors qu'il ne vous regarde pas : Si l'adversaire n'est pas face à vous lorsque vous l'attaquez, il peut reculer comme d'habitude mais dans la position où il est. S'il pose une défense, il doit en plus lancer les dés et faire 2 points minimum :

- S'il y arrive, il retourne son personnage face au votre et vous relancez les dés.

- S'il fait 0 vous marquez votre attaque.

- S'il fait seulement 1 vous marquez la moitié de votre attaque : 1 point si c'est ippon et rien si c'est waza ari.

Attaquer et bouger après : s'il vous reste des points après avoir attaqué, vous pouvez vous déplacer. Dans ce cas, l'adversaire ne peut plus mettre d'esquive ni de blocage. Il ne lui reste plus que le yamé et le manque de contrôle si vous avez frappé à la tête. Important, il peut toujours tenter de reculer.

Défausse : Excepté au premier tour de jeu, à chaque fois que vous revenez en position de départ, vous pouvez vous défausser de 1, 2 ou 3 cartes en une seule fois. Si vous souhaitez le faire une deuxième fois vous passez votre tour et vous n'avez le droit qu'à deux cartes maximum.

Vous pouvez aussi vous défausser lorsque vous évoluez sur le plateau, mais là aussi, vous passez votre tour et vous n'avez le droit d'échanger que deux cartes maximum.

Dans tous les cas, la défausse se décide avant de lancer les dés.

Fin de partie : Nous avons vu plus haut que le premier qui marque six points a gagné. La partie s'arrête aussi à l'épuisement de la pioche :

Dès que la dernière carte de la pioche est tirée, il vous reste à chacun six tours de jeu. Le jeu continue normalement et celui à qui c'est le tour joue : c'est son premier des six derniers tours. Lorsque le dernier des joueurs joue sa dernière fois, s'il arrive à placer une attaque, celle-ci est considérée comme réussie automatiquement. On peut donc revenir au score et même gagner à la dernière seconde.

En cas d'égalité à la fin du jeu, chaque joueur revient en position de départ, garde ses cartes, puis on mélange la défausse qui redevient une nouvelle pioche. Chacun pioche ensuite les cartes qui lui manque pour en avoir six et c'est reparti ! Le premier qui marque un point gagne la partie.

En espérant que cette aide de jeu vous aidera à comprendre les règles conçues au départ avec un œil de karatéka et pas de joueur.



HAJIME

« version moderne »

Depuis la création d'Hajimé, le monde du karaté a évolué, y compris dans le domaine de la compétition. Afin de recoller à la réalité, voici quelques modifications pour votre jeu favori. Jusqu'à maintenant, lorsque vous réussissiez une attaque, vous marquiez wasa hari (1 point), ou ippon (2 points) en fonction de ce qui était marqué en bas à gauche des cartes d'attaque. Ne tenez plus compte de cette partie des cartes car maintenant, vous marquerez en fonction du type d'attaque et de l'endroit visé jodan (visage) ou shudan (buste).

Mise en pratique :

Jouez normalement en appliquant les règles du jeu jusqu'à ce qu'un joueur réussisse une attaque. C'est à dire que le défenseur rate son recul sur votre attaque.

Vous marquez 3 points pour :

- une attaque de pied jodan.
- Mae-tobi-geri et yoko-tobi-geri. (Précision par rapport à la règle du jeu). Pour ces deux techniques, l'adversaire ne peut rien faire (ni défense, ni recul). Il vous suffit de placer l'attaque et elle compte automatiquement.
- un balayage avec enchainement d'une technique autorisée (voir règles).

Vous marquez 2 points pour :

- Une attaque de pied shudan y compris pour kakato geri.
- Une attaque de poing dans le dos de l'adversaire.
- Un enchainement de plusieurs attaques.
- Un balayage raté mais enchainé par une attaque normale réussie dans le même tour.

Explication :

vous posez un balayage, l'adversaire pose une esquive et vous finissez vos points en attaquant. L'adversaire ne met pas de défense et rate son recul.

Vous marquez 1 point pour :

- une attaque de poing de face ou de profil.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin du combat (voir fin de partie dans la règle) ou qui atteint 8 points avant la fin.

Comme il n'y a que six emplacements sur le tableau de marquage, vous pouvez emboîter les pions lorsque vous dépassez 6 points.

Conclusion :

Que ce soit dans la version « historique » ou la version « moderne » il reste bien sûr quelques imperfections vis à vis de la réalité, notamment pour les manques de contrôle, mais Hajimé doit rester jouable et ne pas se transformer complètement en cours d'arbitrage.

Bonus :

Afin de donner un peu de piquant aux parties, vous pouvez imprimer les deux planches de personnages qui vous sont proposées en bonus. Au début de la partie, chaque joueur tire une carte, en prend connaissance et la pose face cachée devant lui jusqu'à ce qu'il puisse mettre en pratique le texte. A ce moment là, il retourne sa carte face visible jusqu'à la fin de la partie tout en continuant d'en appliquer les effets, à chaque fois qu'il en a la possibilité.