

HAJIME

auteur : Patrick BRAUD 1989

C'est un jeu de 30 minutes pour deux joueurs, reprenant un combat de compétition de karaté traditionnel.

CONTENU :

1 plateau représentant le tatami, 2 figurines, 2 dé spéciaux permettant de faire un total de zéro à six, un paquet de cartes représentant des attaques et des défenses propres à cet art martial, 2 fois douze pions blancs et rouges et un tableau de marquage de points solidaire de la boîte.

PRINCIPE DU JEU :

Il faut se rapprocher de son adversaire afin de pouvoir lui placer des attaques. Cet ensemble de mouvements ne peut se faire qu'après avoir lancé les dés qui représentent l'énergie. Chaque attaque en demande une certaine quantité aussi, en fonction de la difficulté à la réaliser. Lorsque vous subissez une attaque, vous devez poser une carte de défense appropriée. Le problème est que c'est à nouveau à l'adversaire de jouer et que vous risquez de continuer à subir. Si vous voulez vous sortir de cette situation, au lieu de mettre une défense, vous pouvez décider de reculer en lançant les dés, cassant ainsi la distance vous séparant de l'adversaire. Cette possibilité est souvent obligatoire car vous n'avez pas toujours la défense appropriée et il n'y en a pas autant que d'attaques. Le risque est que si vous ne faites que 0 ou 1, vous encaissez le coup et l'adversaire marque 1pt ou 2pts, et si vous faites de trop vous sortez du plateau (tatami) et prenez un avertissement. Au deuxième vous donnez un point à l'adversaire, puis deux, etc... Le premier arrivé à six est le vainqueur, sinon c'est celui qui a le plus de points lorsque la pioche est épuisée qui a gagné.

Des subtilités tels que attaquer et bouger après s'il vous reste des points, limite les défenses de l'adversaire aux cartes de défense d'arbitrage comme par exemple, le « manque de contrôle » qui peut donner des pénalités à l'adversaire. Une restriction toutefois, cette carte ne peut se poser que sur une attaque à la tête (il y a deux niveaux d'attaque : buste et tête).

Une défausse est toujours possible si vos cartes ne vous plaisent pas. En même temps vous jouez la montre car l'épuisement de la pioche sonne pratiquement la fin de partie. En effet, au moment où la dernière carte est tirée, il reste à chaque joueur six fois à jouer.

Le plus : tous les termes propres à cet art martial, utilisés dans la réalité sont repris dans les règles avec la traduction et une explication basique du mouvement.

Le moins : le matériel propre à une auto-édition artisanal est un peu léger.

CONCLUSION : Malgré le hasard des cartes et des dés, ce jeu est plus stratégique qu'il n'y paraît lorsque l'on maîtrise toutes les règles, et rend la simulation d'un combat de karaté en compétition proche de la réalité.

A consommer sans modération si vous êtes deux joueurs, si vous aimez la compétition en général et si vous ne voulez pas passer deux heures sur un jeu.

