

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

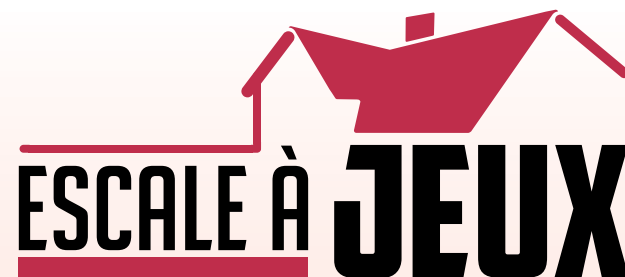
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



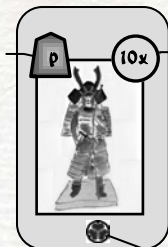
REGLE DU GOITA SHOGI

Historique du jeu : le Goita Shogi a été inventé par deux joueurs de Shogi (échecs Japonais, voir www.shogi.fr) de l'époque Edo (XIX^{ème}). Le jeu utilise traditionnellement l'idéogramme représentant les pièces du Shogi. Cette version en donne une représentation illustrée, plus accessible à un public occidental.

Contenu du jeu :

- 1 règle du jeu
- 4 jetons de 5 points
- 8 jetons de 1 point
- 32 cartes
 - 2 **R**ois (5 points)
 - 2 **F**ous (4 points)
 - 2 **T**ours (4 points)
 - 4 **G**énéraux d'**O**r (3 points)
 - 4 **G**énéraux d'**A**rgent (3 points)
 - 4 **C**avaliers (2 points)
 - 4 **L**anciers (2 points)
 - 10 **P**ions (1 point)

Initiale du nom de la carte (ici Pion)



Nombre d'exemplaires de la carte (ici la carte existe en 10 exemplaires dans le jeu)

Valeur de la carte en points (ici 1 point)

Principe général :

Goita Shogi est un jeu de cartes pour 4 personnes par équipe de 2 joueurs qui jouent face à face.

*Exemple : équipe A/C
contre équipe B/D*

Joueur A



Joueur D

Joueur B

Joueur C

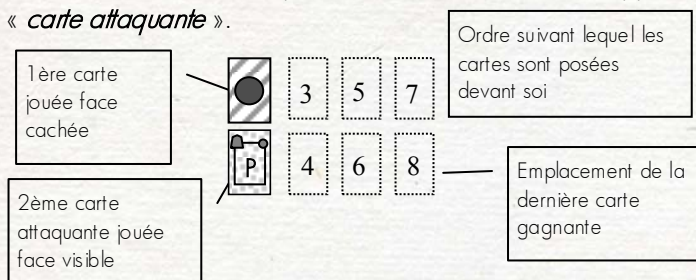
L'objectif est de réussir à poser les 8 cartes que l'on a en main en premier et ainsi faire marquer les points de la *dernière carte posée* à son équipe.

Déroulement de la première manche :

On détermine le premier joueur de la manche en choisissant celui qui habite le plus près du japon ou par toute autre méthode de votre choix.

Le joueur situé à la gauche de ce premier joueur distribue les 32 cartes une par une dans le sens anti-horaire.

Ensuite le premier joueur pose devant lui une carte face cachée de son choix qui le restera jusqu'à la fin de la manche. Puis en dessous, il pose une carte face visible, appelée « *carte attaquante* ».



Le joueur suivant a alors 2 choix: 🖐️ *bloquer* ou 🏹 *passer*.

🖐️ Pour *bloquer*, le joueur suivant doit mettre une carte identique à la dernière carte attaquante posée ou un Roi, puis poser en dessous une nouvelle carte attaquante.

Exception: le Roi ne peut bloquer ni les Lanciers ni les Pions.

🏹 S'il ne peut pas jouer ou ne veut pas (par exemple, il n'est pas nécessaire de bloquer son coéquipier), il doit alors annoncer qu'il *pass*e. Si le joueur passe c'est au joueur suivant, dans l'ordre du tour, de bloquer ou de passer.

Si le joueur qui a lancé l'attaque *n'est bloqué par aucun* des 3 autres joueurs, il peut de nouveau poser une carte face cachée puis attaquer avec une nouvelle carte.

On joue ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur pose sa huitième carte. Son équipe marque ainsi les points de la dernière carte posée et prend la valeur des points en jetons. Si la carte posée à l'emplacement 7 est face cachée et identique à la carte jouée en 8 alors le nombre de points gagnés est *doublé*.

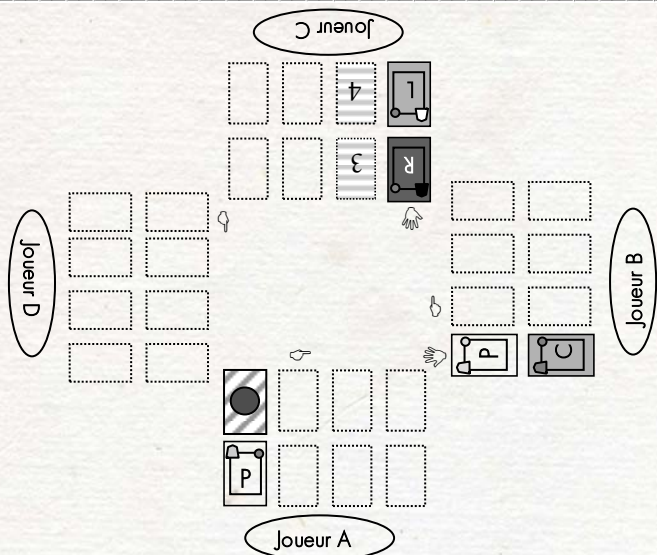
La **deuxième manche** peut ainsi commencer. Le premier joueur de la manche précédente devient le distributeur et le joueur situé à sa droite devient le nouveau premier joueur.

La partie se joue en autant de manches qu'il est nécessaire pour qu'une équipe arrive à **15 points**. Cette équipe est alors considérée vainqueur de la partie.

Précisions de règles :

Si après la distribution, un joueur a en main 5 cartes Pions (ou plus), il peut alors, avec l'accord de son partenaire, décider d'annuler la manche ou de la jouer normalement.

Un Roi ne peut jamais être joué comme carte attaquante sauf si un Roi a déjà été posé précédemment. En revanche un Roi peut être joué en 8ème carte même si l'autre Roi n'a pas été joué précédemment.



Exemple d'un premier tour de jeu : le joueur A a joué un Pion; le joueur B le bloque en jouant un Pion puis relance l'attaque avec un Cavalier ; Le joueur C bloque le Cavalier avec un Roi (il peut le faire car la carte jouée par B n'est ni un Pion, ni un Lancier) et il attaque avec un Lancier ; le joueur D passe;

Exemple d'un deuxième tour de jeu : les joueurs A et B passent également, le joueur C pourra alors poser une carte face cachée en 3 et attaquer avec une nouvelle carte en 4.

Illustrations et composition graphique :

Gilles Badaire.

Impression : TOPGRAPHIC, novembre 2012

Merci pour les tests, les conseils et leur confiance à Fabrice, Gilles, Lucie-marie, Sandrine et surtout Gaëlle.

Malitris
Edition

malitris-edition@bbox.fr

Non approprié aux enfants de moins de 36 mois, risque d'ingestion de petites pièces.



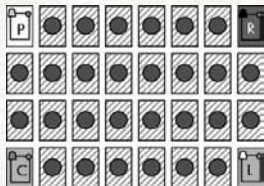
<http://malitris-edition.blogspot.fr/>

① Mode solo ou coopératif: (proposé par Gilles BADAIRE)

Ce mode de jeu peut se jouer seul ou à plusieurs sur un mode coopératif. Le but est de faire le meilleur score possible.

On commence par tirer au hasard 4 cartes différentes (si certaines sont identiques on renouvelle l'opération jusqu'à obtenir 4 cartes différentes). Ces 4 cartes sont les *Gardes*, positionnés aux 4 angles d'un tableau de 4 rangées de 8 cartes (voir schéma):

Le déroulement du jeu : on commence par retourner deux cartes faces visibles.



1) Si, parmi toutes les cartes visibles (y compris les gardes) il y a des paires identiques, on les mets de côté pour le calcul des points à la fin de la partie .

2) Si parmi toutes les cartes visibles il n'y a aucune paire identique, on doit RETIRER une carte (soit une carte visible, soit une carte face cachée). Cette carte est éliminée du jeu et mise , dans une zone appelée « défausse » (consultable à tout moment). Les cartes que l'on vient de retourner sont remises face cachées (sauf les Gardes qui restent toujours visibles).

On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été capturées. S'il reste des cartes dépareillées à la fin de la partie elles sont mises dans la défausse. On comptabilise les points en additionnant la valeur de chaque carte capturée. Le score maximum est de 76 points.

<http://malitris-edition.blogspot.fr/>

② Jeu à 2 : (proposé par Julien Odiau)

La règle de base reste la même. Seul le démarrage de la partie change. On distribue 12 cartes à chaque joueur et 8 cartes sont mises de côté avec lesquelles on ne jouera pas. L'objectif devient individuel : être le premier à poser sa 12ème carte. Le nombre d'exemplaires de chaque cartes dans le jeu devenant aléatoire, il faut ignorer les indications figurant en haut à droite de chaque carte (par exemple il peut n'y avoir qu'un seul Roi ou aucun Lancier, puisqu'il manque 8 cartes à chaque manche). La partie se joue toujours en 15 points.

③ Jeu à 3 : (proposé par Emmanuel Chauvet de Géoludie)

La règle de base reste la même. Seul le démarrage de la partie change.

On retire 2 cartes Pions du jeu. On distribue 10 cartes à chaque joueur . Le but du jeu est d'être le premier des trois joueurs à poser sa 10ème carte. La partie se joue toujours en 15 points. Il faut donc ignorer la mention « 10x » indiquée en haut à droite des cartes Pions puisque dans cette version, on ne joue qu'avec 8 cartes Pions.

Note : on peut aussi retirer 2 cartes au hasard , faces cachées pour augmenter l'effet de surprise.