

Kahmaté

Le jeu

Dans Kahmaté, vous endossez le rôle du capitaine d'une équipe de rugby. Vous êtes le leader d'un groupe de 6 joueurs dans un match contre votre adversaire. Pour gagner, vous devez dépasser la ligne d'en-but avec le ballon.

Contenu

- plateau de jeu
- 2 équipes de 6 joueurs (2 couleurs différentes)
- un ballon
- 2 lots de 6 cartes "forme" (numérotées de 1 à 6)

Les joueurs

Dans chaque équipe il y a :



2 joueurs ordinaires, ils peuvent se déplacer de 3 cases et n'ont pas de bonus offensif ou défensif



1 gros costaud, il se déplace de 2 cases. Il a un bonus de 2 points quand il attaque et de 1 point quand il défend



1 dur, il se déplace de 3 cases et a un bonus de 1 point lorsqu'il attaque



1 rapide, il se déplace de 4 cases et a un malus de 1 point en attaque et en défense



1 futé, il se déplace de 3 cases et a un bonus de 1 point lorsqu'il défend

Les cartes « forme »

Ces cartes indiquent si les joueurs sont en pleine forme ou non. La carte 6 indique un joueur au top de sa forme alors que la carte 1 indique un joueur prêt à rendre l'âme.



Mise en place

Chaque capitaine choisit une couleur et prend les 6 joueurs correspondant ainsi qu'un lot de 6 cartes « forme ».

Avant que le match ne commence, les capitaines mettent en place les joueurs comme ils le désirent le long des 2 premières lignes de leur zone de jeu. Une carte « forme » est tirée au hasard pour déterminer l'emplacement initial du ballon.



Illustration 1: Mise en place

Comment jouer

Les capitaines doivent décider qui jouera en premier. Ils jouent ensuite chacun leur tour. Lors de son tour, un capitaine peut :

- Déplacer 1 ou 2 joueurs en respectant le nombre de cases maximum de ceux-ci. Le déplacement peut être effectué en 2 fois si besoin. Les déplacements ne sont pas autorisés en diagonale.
- Faire autant de passes qu'il le désire. Un même joueur peut recevoir le ballon plusieurs fois durant le même tour.
- Faire un plaquage. Cette action met fin au mouvement de ce joueur.
- Faire un coup de pied à suivre. Cette action compte comme une passe et pas comme un déplacement.
- Marquer un essai. Cette action termine le match.

Résolution des actions

Pour résoudre certaines actions (plaquage, forcer le passage, intercepter), les joueurs doivent déterminer qui attaque et qui défend :

- Plaquage : le joueur qui tente le plaquage est l'attaquant, le porteur du ballon est le défenseur
- Forcer le passage : le joueur qui force le passage est l'attaquant, celui qui résiste est le défenseur
- Interception : le joueur qui passe la balle est l'attaquant, celui qui tente l'interception est le défenseur.

Une fois établi qui est l'attaquant et qui est le défenseur, les deux capitaines jouent une carte « forme » face cachée devant eux.

Les cartes sont ensuite révélées et on leur ajoute les bonus ou malus des joueurs qui effectuent l'action (voir la section « Les joueurs » plus haut).

Le nombre le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, les capitaines jouent une deuxième carte « forme ».

En cas de seconde égalité, c'est le défenseur qui gagne.

Les cartes utilisées sont défaussées. Lorsque leur dernière carte a été jouée, les capitaines reprennent en main toutes leurs cartes.

Se déplacer

Lors de son tour, un capitaine peut déplacer 1 ou 2 joueurs. Un joueur peut se déplacer en avant, en arrière ou sur les côtés mais jamais en diagonale. Un joueur peut changer de direction durant son déplacement et également revenir sur ses pas.

Un joueur peut se déplacer d'autant de case qu'il y est autorisé ou moins (voir les types de joueurs). Il peut être déplacé en plusieurs fois.

Par exemple, il est possible de déplacer le joueur A puis de faire une passe du joueur B au joueur A et enfin de terminer le déplacement du joueur A.

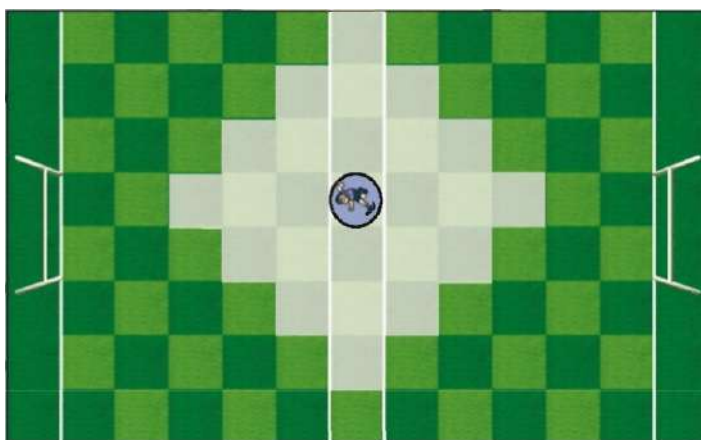


Illustration 2: Déplacement possible d'un joueur "ordinaire"

Attention, deux joueurs ne peuvent jamais se retrouver sur la même case, y compris pendant un déplacement. Donc le déplacement d'un joueur est toujours bloqué par un autre joueur (voir Illustration 3), que cet autre joueur soit un adversaire ou non. La

seule exception est lorsqu'on force le passage (voir section suivante).

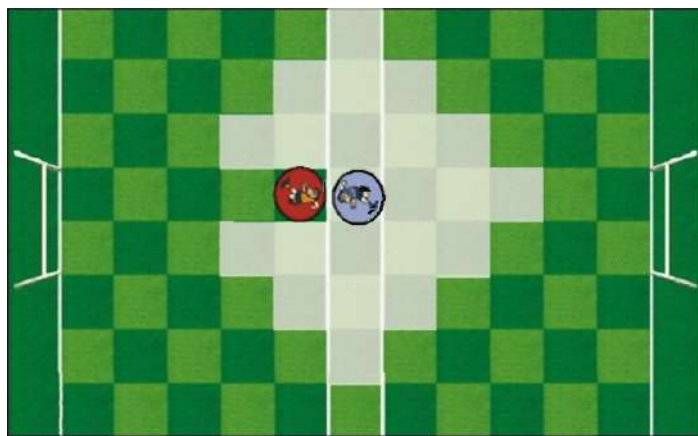


Illustration 3: Le joueur bleu est bloqué par le rouge

Forcer le passage

Quand le joueur A fait face au joueur B, il peut tenter de forcer le passage (voir Illustration 4).

Si le joueur A rate son coup (voir "résolution des actions" plus haut), son jeton est retourné et il ne peut pas bouger lors de son prochain tour. Le ballon est alors positionné derrière le joueur A. Comme le joueur B a résisté, il pourra bouger normalement lors de son prochain tour.

Si le joueur A réussit à forcer le passage, le joueur B est retourné et ne pourra pas bouger lors de son prochain tour. Le joueur A peut alors continuer son déplacement comme si la position du joueur B était libre. Attention, il ne peut pas terminer son déplacement sur le joueur B. En conséquence, il n'est pas possible de forcer le passage si il ne reste qu'un seul point de déplacement.



Illustration 4: Déplacements possible pour un joueur qui force le passage

Passer

Le joueur qui possède le ballon peut le passer à un autre joueur. Une passe ne peut avoir lieu que vers

l'arrière. Un joueur ne peut pas passer le ballon à un joueur devant lui ou sur la même ligne que lui. Le receveur doit être positionné à 1 ou 2 case(s) de distance sur une ligne droite orthogonale ou diagonale (voir Illustration 5).

Durant son tour, un capitaine peut effectuer autant de passes qu'il le désire, tant que les règles ci-dessus sont respectées. Donc un même joueur peut obtenir le ballon plusieurs fois durant un tour.

Exemple: au début du tour, le joueur A possède le ballon et le passe au joueur B qui est derrière lui. Le joueur B avance ensuite et se retrouve devant le joueur A, il peut alors lui renvoyer le ballon. A est déplacé ensuite devant B et peut lui passer le ballon à nouveau.

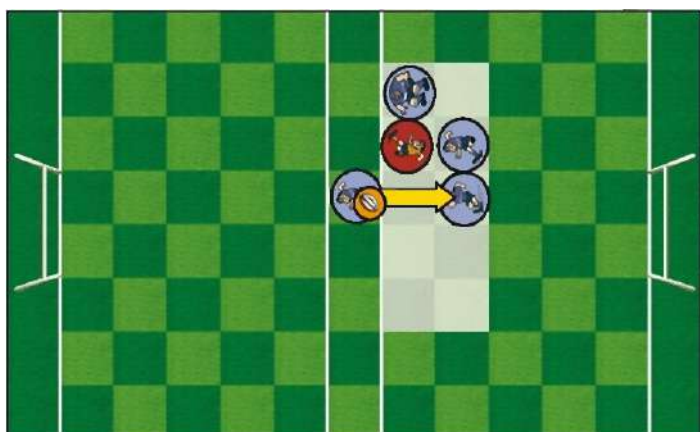


Illustration 5: En gris les cases vers lesquelles une passe est possible. La passe marquée par une flèche jaune est la seule qui soit sûre, les 2 autres peuvent être interceptées

Interception

Lorsqu'une passe est effectuée entre 2 joueurs et qu'un joueur adverse est présent entre ceux-ci (voir Illustration 5), l'adversaire peut décider d'intercepter le ballon. Le joueur qui intercepte est considéré comme défenseur (voir "résolution des actions" plus haut).

Quelque soit le résultat de l'action, aucun joueur n'est retourné.

Le joueur dont la passe vient d'être interceptée peut continuer à jouer (il pourra donc tenter de plaquer celui qui vient d'intercepter le ballon).

Plaquage

Il est possible d'envoyer 1 ou 2 de ses joueurs plaquer l'adversaire qui possède le ballon.

Un joueur qui n'a pas le ballon ne peut pas être plaqué.

- Pour qu'un plaquage soit possible, le joueur A (celui qui plaque) doit avoir les déplacements nécessaires pour atteindre la case sur

laquelle est présent le joueur B (celui qui est plaqué).

- Il faut noter sur quelle case est positionné A avant d'effectuer le plaquage. Quelque soit le résultat de l'action, il sera re-positionné sur cette case.
- Si le plaquage échoue (voir "résolution des actions" plus haut), B reste en place avec le ballon. Il pourra se déplacer normalement lorsque son tour arrivera. On considère que A s'est planté lamentablement, il est donc retourné et ne pourra plus bouger durant son prochain tour.
- Si le plaquage est réussi, B est retourné et ne pourra pas jouer lorsque son tour arrivera. Cependant, comme il a été bien entraîné, il protège le ballon en tombant. Le ballon est donc placé sur la case directement derrière B (entre B et son camp, voir Illustration 6)
- Si un joueur est plaqué contre sa ligne d'en-but, il protège la balle sur l'une des cases adjacentes, à l'opposé du joueur qui l'a attaqué mais jamais dans sa zone d'en-but.
- Si un joueur est présent sur la case où est positionné le ballon après un plaquage, il récupère le ballon. Sinon, le ballon reste au sol et sera récupéré par le prochain joueur à passer sur cette case.



Illustration 6: L'un des joueurs bleu a réussi à plaquer le joueur rouge. Le joueur rouge est retourné et le ballon placé juste derrière lui.

Plaquage parfait

Un plaquage parfait est réussi lorsque le joueur qui plaque dépasse le joueur plaqué de 2 points lors de la résolution de l'action (voir "résolution des actions" plus haut). Dans ce cas, le joueur qui a réussi le plaquage parfait récupère le ballon (voir Illustration 7)



Illustration 7: *Plaquage parfait: le joueur bleu récupère le ballon*

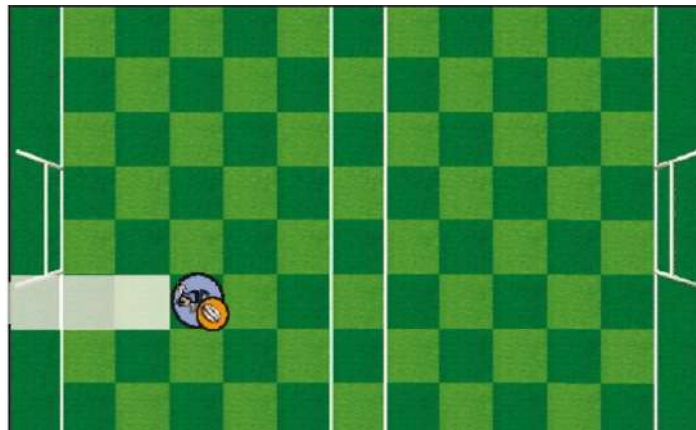


Illustration 9: *C'est le tour de l'équipe bleue. L'un de ses joueurs possède le ballon et son déplacement l'amène dans la zone d'en-but adverse. C'est un essai ! C'est la fin du match.*

Coup de pied à suivre

Le joueur qui possède le ballon peut effectuer un coup de pied à suivre, c'est le seul moyen d'envoyer le ballon vers l'avant.

Le joueur doit être positionné "en avant" de son équipe, aucun de ses partenaires ne doit être devant lui. Il peut par contre avoir des partenaires sur la même ligne que lui.

Le ballon est expédié en avant, selon une ligne droite (ou diagonale) de 1, 2 ou 3 cases. Le ballon doit atterrir sur une case vide (voir Illustration 8).

Le ballon est alors laissé sur cette case vide, là où il a atterri, et le premier joueur à passer sur cette case le ramassera.



Illustration 8: *Coup de pied à suivre, les cases grisées indiquent où le ballon peut atterrir*

Marquer un essai

Un essai est marqué lorsque le joueur porteur du ballon finit son déplacement dans la zone d'en-but (voir Illustration 9).

Un essai marque la fin du match. Si les capitaines décident de continuer, ils re-positionnent leurs joueurs et le ballon est re-positionné aléatoirement au centre du jeu.

Kahmaté
un jeu de Igor DAVIN
Illustré par PAWA
Traduction française de Ghislain Lévêque
contact@kahmate.com

