

TSUNAMI SUR LE GOBAN



Principe du jeu :

On joue sur 13x13 avec un jeu de carte qui sert de pioche pour les deux joueurs.

Il n'est pas nécessaire de prendre en compte un handicap.

Début de partie :

Mélanger les cartes avant le début de la partie et former une pioche avec toutes les cartes. Préparer un stylo et un petit morceau de papier.

Les joueurs commencent sans carte en main. On ne commence à piocher les cartes que lorsque **huit coups au moins** ont été posés sur le goban.

On ne fait qu'un tour de pioche, la partie se termine alors comme une partie de go normale.

Tour de jeu :

On ne peut jouer qu'**une seule carte** par tour de jeu et on ne doit pas en avoir plus de **trois** en fin de tour.

Seules les cartes de **contre** peuvent être jouées pendant le tour de l'adversaire.

A son tour :

- ◆ le joueur peut piocher ou non une carte.
 - ✓ S'il s'agit d'une carte à effet « **immédiat** », elle doit être jouée immédiatement.
 - ✓ S'il s'agit d'une carte « **réserve** » le joueur l'ajoute aux cartes qu'il a en main (réserve). Si la carte piochée est sa quatrième, il devra jouer une carte ou en défausser une.
- ◆ S'il n'y a pas déjà été forcé par les cas précédents, le joueur peut alors choisir de jouer une carte de sa réserve, ou de ne pas jouer de carte.
- ◆ Il joue alors son coup normalement sauf si la carte qu'il a joué a remplacé son coup normal.

Effets des cartes :

Une carte pourra forcer plusieurs **échanges** entre les joueurs, c'est à dire une **succession de coups avec effets**.

Ces échanges sont compris dans le tour de jeu du joueur qui a joué la carte, on ne pourra donc ni piocher ni jouer de cartes pendant ces échanges.

Il y a 3 types de cartes :

- ◆ **les cartes à jouer avant son coup**, auquel cas on applique l'effet puis on joue un coup normal.
- ◆ **les cartes à jouer à la place de son coup**, auquel cas l'effet de la carte remplace le coup normal du joueur.
- ◆ **les cartes de contre, qui se jouent** exceptionnellement en dehors de son tour pour contrer une carte ou un coup normal que l'adversaire souhaite jouer. Une carte contrée est défaussée et le joueur contré ne peut pas jouer d'autre carte.

On ne peut toujours pas se suicider, même pendant les effets d'une carte (et a fortiori suicider l'autre). Cependant, comme dans le cas de la prise, l'effet de la carte est appliqué avant de déterminer s'il y a un suicide ou non.

Une carte jouée dont les effets sont inapplicables est défaussée.



GRAUG PUBLISHING COMPANY