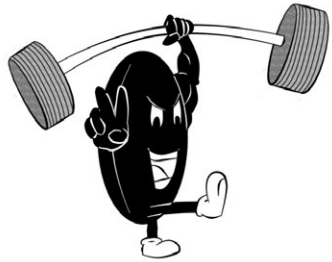


Strong player

Réserve - Remplace son coup



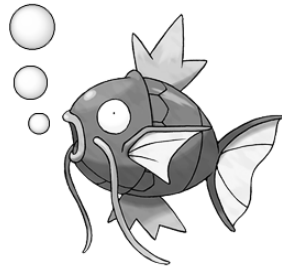
En posant une pierre vous pouvez pousser (et prendre la place) d'une pierre adverse.

Celle-ci se retrouve simplement décalée.

Extension

Magicarpe

Immédiat - Remplace son coup



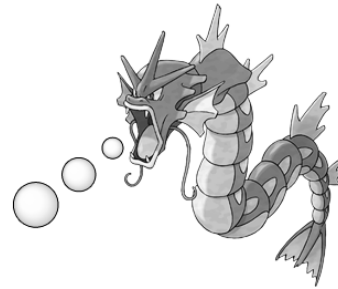
Vous perdez votre tour.

Cette carte n'a aucun effet. Mais alors, aucun. Rien du tout. Dommage... (vous avez quand même le droit de faire trempette, allez)

Extension

Léviator

Immédiat - Avant son coup

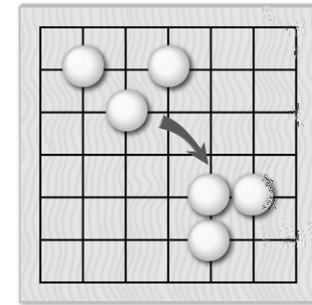


Placez cette carte devant vous. Avec vous, Magicarpe évolue et son effet devient un tir ultra-laser qui supprime les pierres d'une ligne au choix du joueur. Les pierres retournent dans les bols.

Extension

Gueule de bois

Réserve - Avant son coup / Contre

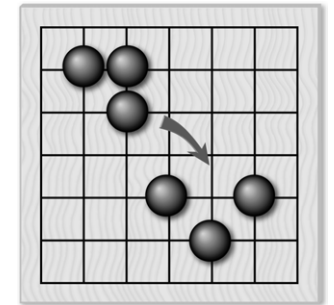


Transformez une gueule de tigre en angle vide ou contrez « Gueule de tigre ».

Extension

Gueule de tigre

Réserve - Avant son coup / Contre

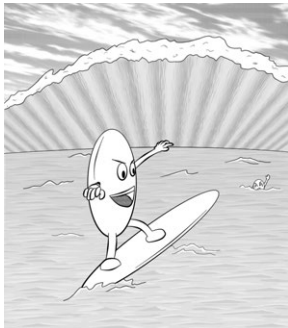


Transformez un angle vide en gueule de tigre ou contrez « Gueule de bois ».

Extension

Tsunami

Immédiat - Avant son coup

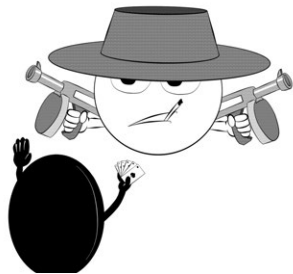


Une vague arrive ! Toutes les pierres de la première à la quatrième ligne d'un bord joué au dé retournent dans les bols.

Extension

Maldonne Bobonne

Immédiat - Avant son coup



Les deux joueurs remettent leur jeu dans la pioche.

Extension

Pilier de bar

Réserve - Avant son coup / Contre



Transformez un nobi en kosumi ou contrez « Pilier de rugby ».

Extension

Pilier de rugby

Réserve - Avant son coup / Contre

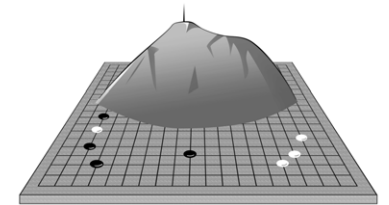


Transformez un kosumi en nobi ou contrez « Pilier de bar ».

Extension

Puy-Puy

Immédiat - Avant son coup



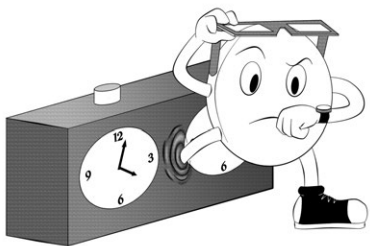
Jouez trois échanges au centre (cinquième ligne et plus).

Extension

Back to the Future



Immédiat - Avant son coup



Lancez le dé et remettez autant de cartes que le nombre obtenu de la défausse dans la pioche.

Extension

Nostradamus



Immédiat - Avant son coup



Lancez le dé et regardez autant de cartes que le nombre obtenu plus un des prochaines cartes de la pioche.

Extension

Vous ne passerez pas !

Réserve - Remplace son coup / Contre



Si votre adversaire vient de couper un tobi, vous pouvez retirer cette pierre (elle retourne dans le bol) et la remplacer par une des vôtres. Permet de contrer « Mais si, on passe ! »

Extension

Mais si, on passe !

Réserve - Remplace son coup / Contre



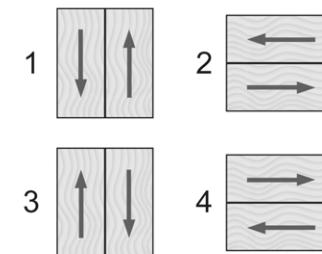
Si votre adversaire vient de couper un tobi, vous pouvez retirer cette pierre (elle retourne dans le bol) et la remplacer par une des vôtres. Permet de contrer « Vous ne passerez pas ! ».

Extension

Tectonique des plaques



Immédiat - Avant son coup



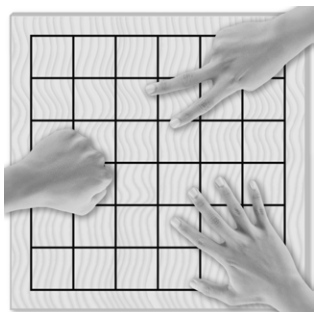
On tire un bord au dé.

Les deux moitiés du goban (excepté la ligne centrale) sont décalées d'une ligne en cisaillement.

Extension

Shifumi

Immédiat - Avant son coup



Choisissez une intersection et jouez la à shifumi avec votre adversaire.

Le gagnant joue sur cette intersection.

Extension

Coup Scellé

Immédiat - Avant son coup



Les deux joueurs notent secrètement leurs trois prochains coups puis les appliquent.

Si deux pierres sont jouées au même endroit, le deuxième joueur doit passer son tour.

Extension

Extension du Tsunami

Règles complémentaires

L'extension s'ajoute au jeu de base.

Pour une partie plus rapide, vous pouvez retirer des cartes au hasard ou en les choisissant.

Nouvelles cartes Contre :

Elles peuvent être jouées pour annuler l'effet de la carte opposée à la place de leur utilisation normale.

Dé 4 :

Si vous n'avez pas de dé à 4 faces, prenez 4 pierres noires et 3 pierres blanches et piochez en 4 au hasard. Comptez 1 pour chaque pierres noires et 0 pour les blanches.