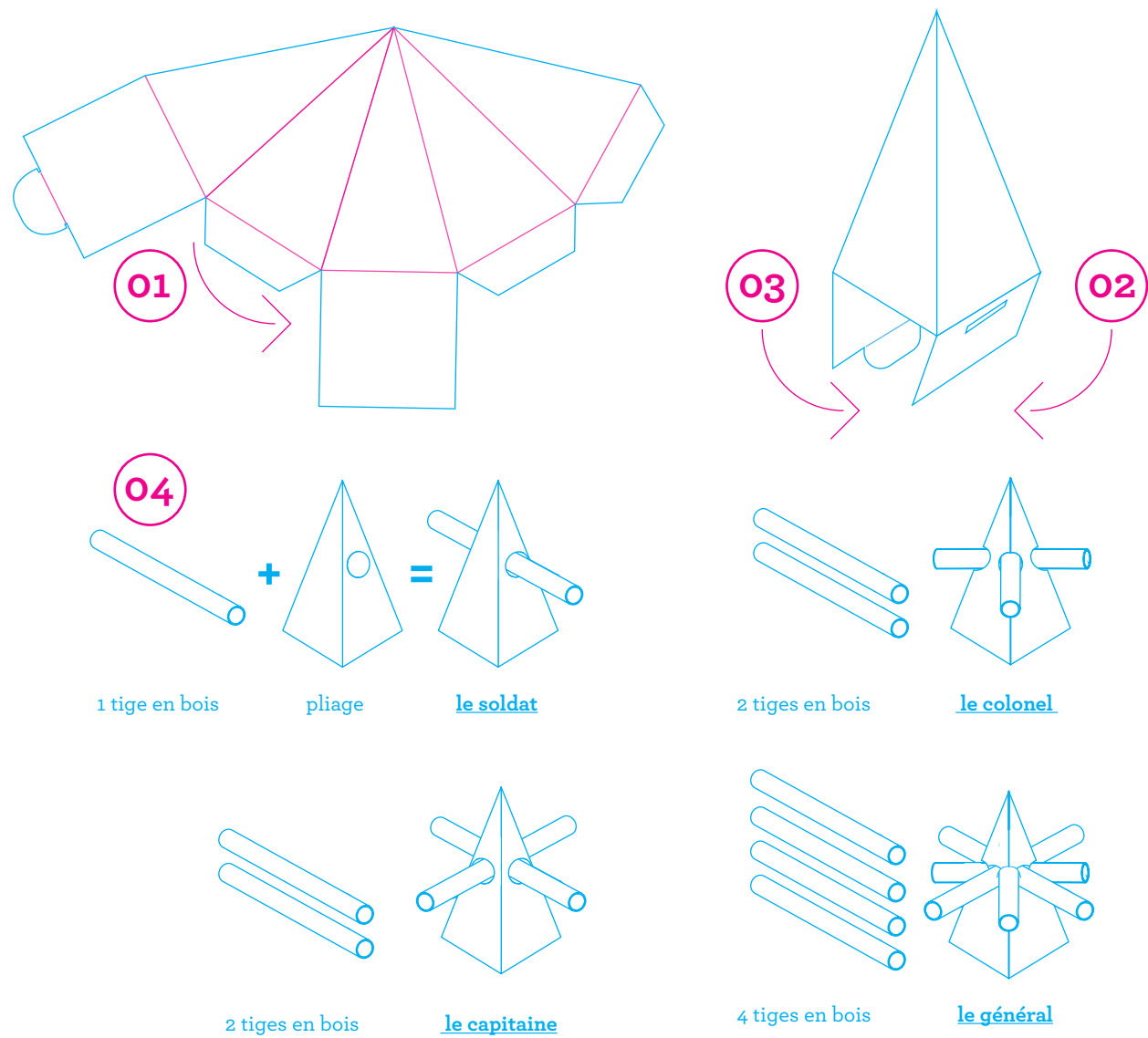




mode d'emploi en vidéo disponible à cette adresse : <https://jouable.fr/videos>

Kizu en papier

Ce jeu est composé de papier à plier soi-même. Le montage se fait sans colle.

Kizu veut dire *blessure* en japonais. La particularité de cette variante du *shōgi* est de gérer les blessures des pions.

Ce jeu est inspiré du *dōbutsu shōgi* inventé par Madoka Kitao.

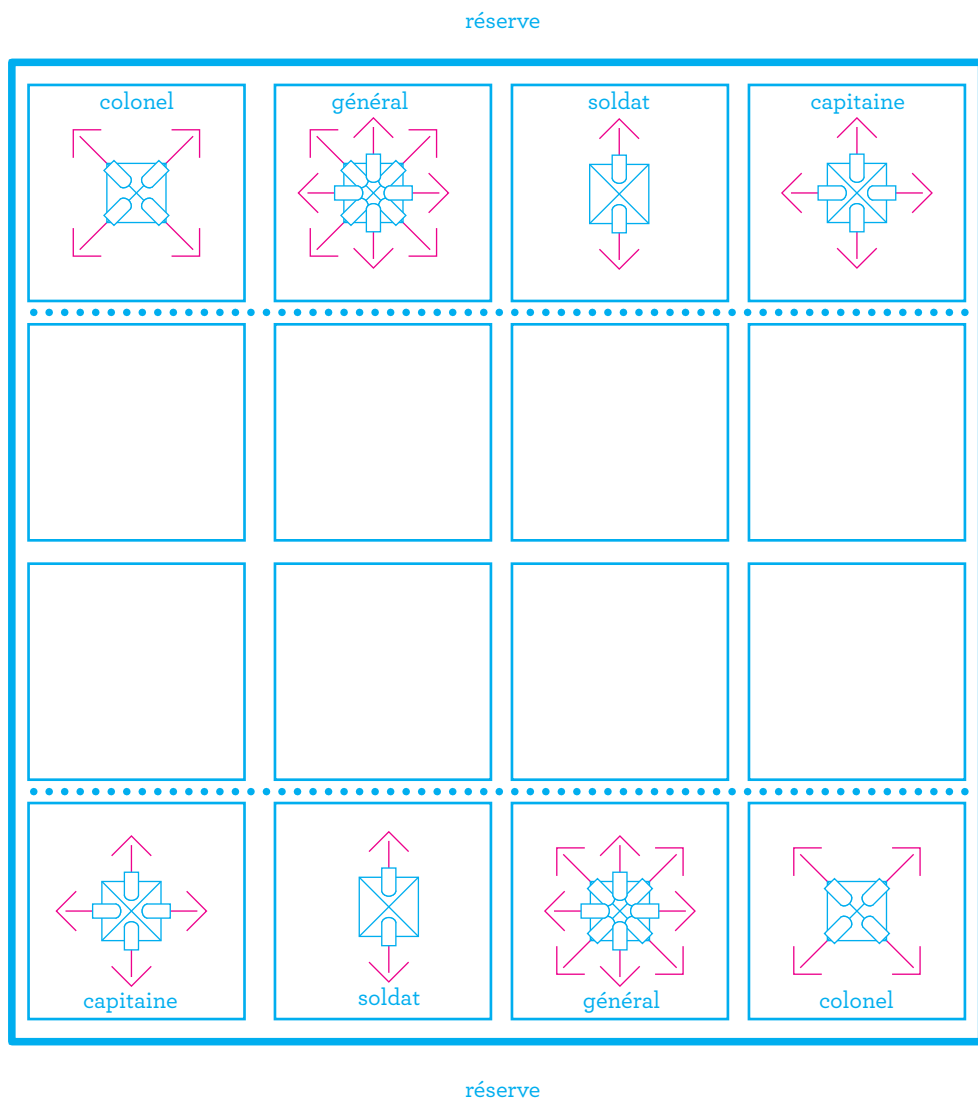


collection jouable

mise en place

zone arrière du joueur 2

zone arrière du joueur 1



règles du jeu

Il y a deux façons de gagner une partie :

capturer le général adverse, ou avancer son propre général dans la zone arrière de l'adversaire (la ligne la plus au fond).

Ce jeu se joue au tour par tour. Chaque joueur commence la partie avec quatre pièces réparties comme dans le plan ci-contre.

Chacune des pièces se **déplace** suivant les directions indiquées par leurs tiges et ne peut se déplacer que d'une case à la fois.

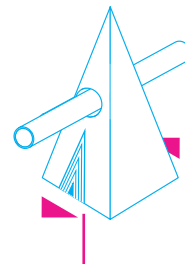
Si un pion est **capturé**, il passe dans la réserve du camp adverse, on lui enlève une tige (sauf si c'est un soldat), il est blessé et perd donc ses capacités de mouvements.

Si le pion n'a plus de tige, il est considéré comme « mort » et ne peut plus être utilisé.

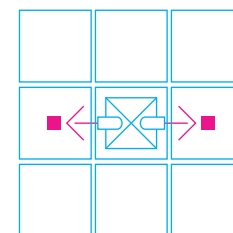
Par la suite, ce pion capturé peut être **parachuté** sur une case libre (cette action remplace un mouvement). En revanche, il est interdit de parachuter un pion afin de faire un mat immédiat.

les déplacements possibles des pions

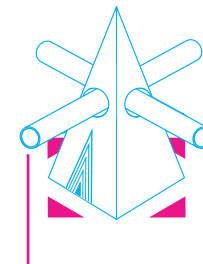
le soldat



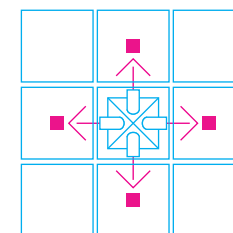
Face arrière de la pièce tournée vers le joueur.



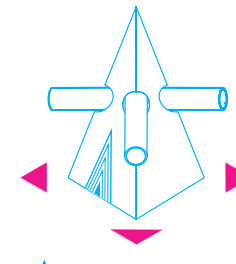
le capitaine



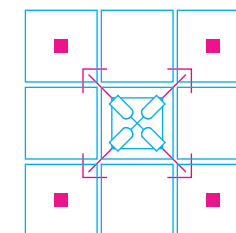
Les tiges indiquent les déplacements possibles du pion.



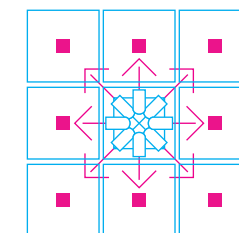
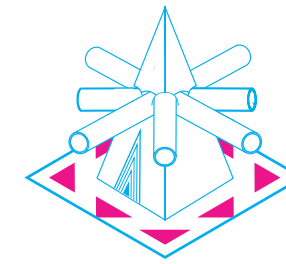
le colonel



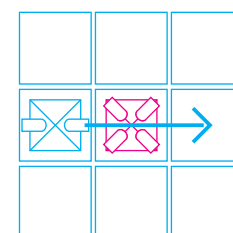
face arrière
face avant



le général

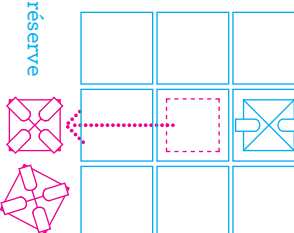


capturer un pion adverse



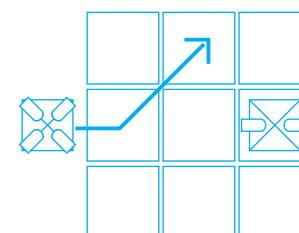
À son tour le joueur peut capturer un pion adverse en sautant par-dessus.

réserve

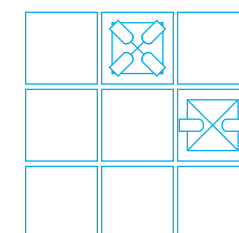


Le pion capturé se retrouve dans la réserve du joueur, il est dorénavant dans son camp (vous pouvez le retourner afin d'avoir sa face arrière vers vous).

parachutage d'un pion



À son tour, le joueur peut décider à la place de déplacer un pion déjà sur le plateau, de parachuter un pion de sa réserve sur une case libre de son choix.



Le pion parachuté se retrouve sur le plateau. Il est interdit de parachuter un pion afin de faire un mat immédiat.