

KYUDO

Vous êtes un archer pratiquant la discipline du KYUDO.

Vous participez à une grande compétition permettant à chacun de montrer sa maîtrise du tir à l'arc.

Votre objectif est clair : devenir grand maître en réussissant à placer vos flèches sur votre cible avant vos adversaires, tout en conservant un maximum de spectateurs.

En effet, les spectateurs sont volages, et peuvent quitter votre tribune au gré des exploits adverses !



Comment Jouer ?

Chaque Archer démarre la partie avec 20 spectateurs présents dans sa tribune personnelle.

Les Archers jouent chacun à leur tour, dans le sens horaire.

Lors de son tour, un Archer lance les 4 dés, afin de tenter de réaliser une combinaison lui permettant d'atteindre sa cible, ou de progresser dans le tableau des coups exceptionnels, ou encore de faire appel à son talent personnel.

Pour réaliser sa combinaison, l'archer peut lancer les dés au maximum 3 fois (lors du 1er lancer, il lance les 4 dés, et lors des deux lancers suivants, il peut relancer tout ou partie des dés).

Lorsqu'il décide de s'arrêter (en général à la fin du 3ème lancer, mais il peut s'arrêter dès le 1er ou le 2ème s'il le souhaite), il déclenche les effets relatifs à la combinaison obtenue.