

COBRA PAW™

RÈGLES DU JEU



games grown by
BANANAGRAMS®

Importé et distribué par
Wilson Jeux
17 bis rue Frémicourt - 75015 Paris
www.wilsonjeux.fr

Bananagrams - 145 Carolina Ave - Providence, RI - USA
info@bananagrams.com
www.bananagrams.com

©Bananagrams, Inc. 2023. Tous droits réservés.

Auteur : Derek Weston
Direction artistique : Laura Incatasciato
Histoire : Ant(hony) George
Illustrations : Eli@kja-artists
Exploration Créative : Kendra Harrington
Traduction française : The Rulebook Translator

Retour, tests, et manipulations diverses : toute l'équipe Bananagrams
Gagnant : Toi !



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Le tournoi de « Cobra Paw » vient d'un ancien jeu de saisie de pierres connu sous le nom de Chamourai, que l'on pense inventé par un mystérieux ermite du nom de Kung Félin. Ses pattes étaient si rapides qu'à chaque pierre qu'il saisissait, un vent terrible hurlait et renversait tous ceux qui se tenaient sur sa route. Il fit usage de son pouvoir pour prendre le contrôle du royaume, où terreur et souffrance se répandirent partout. Ce fut le début de l'âge sombre.

Un jour, un ninja errant se faisant appeler Maître Ninchat pénétra dans le temple de Kung Félin et l'affronta dans une partie de Chamourai. Le perdant de ce duel serait exilé à jamais. Maître Ninchat avait développé sa propre technique appelée Cobra Paw. Avec cette technique, il parvint à l'emporter sur Kung Félin et ramena joie et douceur sur le royaume.

Bien que de nombreux opposants aient défié Maître Ninchat au cours de sa vie, personne n'a approché une quelconque victoire. À ce jour, les tournois de Cobra Paw se tiennent afin d'honorer l'héritage de Maître Ninchat, et l'on dit que si quelqu'un parvient à maîtriser la technique du Cobra Paw, Maître Ninchat pourrait réapparaitre...

"LA TECHNIQUE DU COBRA PAW NE PEUT ÊTRE ENSEIGNÉE, ELLE DOIT ÊTRE DÉCOUVERTE." - MAÎTRE NINCHAT





MATÉRIEL NÉCESSAIRE À LA CONSTITUTION D'UN TOURNOI

21 pierres Chamouraï, 2 dés Chatman et la rage de vaincre

QUE LE COMBAT COMMENCE !

Placez toutes les pierres face visible au centre de l'arène
(aussi connue sous le nom de table).

Le combattant aux plus petites pattes lance les deux dés Chatman.

Les combattants doivent tenter de saisir la pierre possédant les symboles correspondant à ceux des dés.

Le combattant qui saisit la pierre correspondante la place devant lui et relance les dés.

Le premier combattant à obtenir 6 pierres Chamouraï (ou 8 à deux joueurs) l'emporte !

VARIANTES

Fantômes du passé

Retirez entre une et cinq pierres de l'arène. Lorsque les dés forment la combinaison de l'une de ces pierres, le premier combattant à crier « Cobra Paw » prend une pierre de son choix de l'arène.

Dextérité absolue

Les combattants vont inévitablement heurter une mauvaise pierre en tentant de saisir la bonne. Ce geste fait honte à ce tournoi, et un tel combattant ne pourra pas prendre de pierre lors de ce tour.

Duel de ninjas

Deux ninjas intrépides doivent s'affronter dans un duel épique où ils devront obtenir 11 (voir plus s'ils le souhaitent) pierres Chamouraï. La règle « Dextérité absolue » est appliquée.

Recommandé aux ninjas les plus avisés !

CODE DE L'HONNEUR



Les pierres peuvent être saisies depuis l'arène ou depuis les réserves des autres combattants. La saisie doit se faire avec le doigt, pas avec la patte. Une patte jetée dans l'arène est considérée comme disgracieuse.



Si plusieurs combattants saisissent simultanément une même pierre, celui dont le doigt est le plus proche du creux central l'emporte. Les chats-mailleries à ce sujet n'honorent pas la mémoire de Maître Ninchat.



Les combattants saisissent les pierres avec un doigt de la patte gauche ou droite. Il est permis de lancer les dés d'une patte et de saisir la pierre de l'autre, mais jamais de lancer deux pattes dans l'arène.



Les combattants ne doivent pas promener leurs pattes au-dessus de l'arène pour bloquer la vision des autres combattants.



Lorsque les combattants obtiennent des pierres, ils doivent les garder devant eux, bien visibles, et à portée de patte des autres joueurs. Il est déshonorant pour un combattant d'abriter ou de défendre ses pierres.



Les combattants ne respectant pas le code de l'honneur ne sont pas dignes du tournoi de Cobra Paw... et pourraient même être enfermés dans la petite boîte de la honte !

