

Jeu d'autodéfense Solitaire

But du jeu : Avoir repoussé toutes les attaques



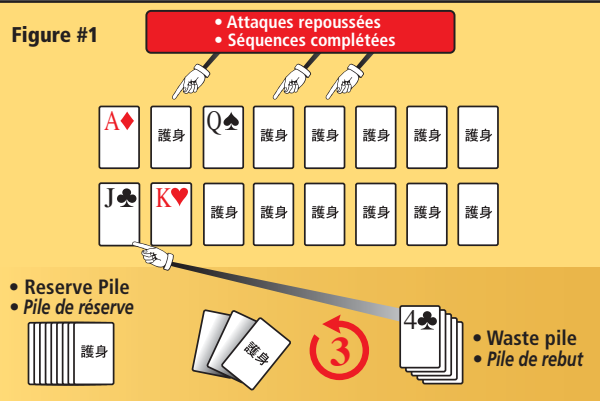
Description des cartes :

S'il y a une identification de carte ici, cela correspond à la carte suivante de la séquence. S'il y en a deux alors l'une ou l'autre des cartes complète la séquence. S'il n'y a rien d'indiqué, la séquence est complétée par cette carte

Identification de la carte

La carte précédente de la séquence

Nom de la technique en Anglais, en Français et en Japonais



Introduction :

Le jeu d'autodéfense illustre 16 **attaques** et leurs **défenses**. Le but du jeu consiste à repousser toutes les attaques en formant des enchaînements de mouvements réels d'autodéfense représentés par des **séquences de cartes**.

Préparation du jeu :

Brasser les cartes.

1- Prenez les 3 cartes du dessus de la pile de réserve (une à la fois, de façon à ce que lorsque vous les retournez, la première carte demeure la première carte), retournez-le pour former la pile de rebut. Seule la carte du dessus de la pile de rebut est accessible pour jouer. Toutes les cartes d'attaques (As, Roi, Dame et Valet) sont jouables immédiatement, déposez-les face vers le haut devant vous pour former 2 rangées de 8 cartes. Les cartes de défenses sont jouables si elles continuent ou complètent une séquence. Les séquences complétées sont retournées pour faciliter la compréhension du jeu.

2- Si une carte de la pile de rebut est jouée, la carte suivante de la pile de rebut devient accessible.
3- Si elle ne peut être jouée, répétez l'étape 1 en prenant 3 nouvelles cartes de la pile de réserve.
4- Lorsque la pile de réserve est vide, retourner la pile de rebut pour former une nouvelle pile de réserve (ne pas brasser).

Pour gagner, vous devez réussir à repousser toutes les attaques avant le 5e retournement de la pile de réserve. Il est facultatif de jouer le Jokers et il est normal que lorsque toutes les attaques sont repoussées qu'il vous reste quelques cartes non utilisées.

MISE EN GARDE : La pratique des techniques d'autodéfense peut impliquer des risques de blessures graves pouvant même entraîner la mort. Ne pas pratiquer les techniques illustrées sans la supervision d'un instructeur qualifié. L'utilisateur assume légalement tous les risques de blessures. © 2007 SynHeme Inc.

Self Defense Game Solitary

Aim of the game : To have repelled all attacks

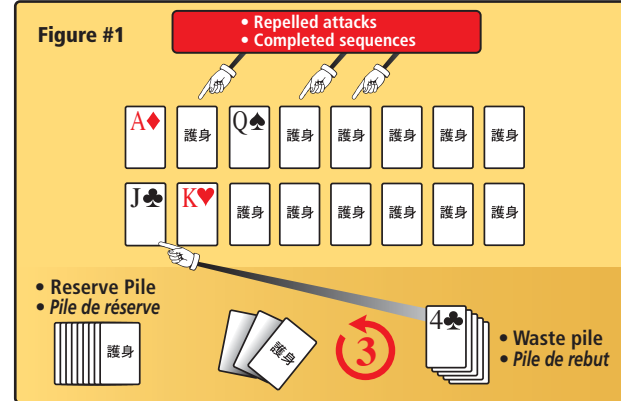
Cards description :

The following card in the sequence is indicated here. If there is more than one indication, any of the 2 will complete the sequence. If there is none, the sequence is completed with this card

Card identification

The preceding card of the sequence

Technique's name in English, in French and in Japanese



Introduction :

The Self Defense Game illustrates 16 real life threats (**attacks**) and their appropriate **self defense replies**. The goal of the game is to repel all attacks by creating **sequences of cards** that represent actual self defense techniques.

Starting the game :

Shuffle all cards.

1- Take 3 cards from the reserve pile (one at the time so that when you flip them the to top card remains the top card) flip those cards to form a waste pile.
Only the top card from the waste pile is accessible. All attacks cards (Ace, King, Queen and Jack) can be played right away. Place them face up to form 2 lines of 8 cards. Defense cards can be played only if they fit in the sequence of an attack already played. When a sequence is completed, turn them over to facilitate the understanding of the game.

2- When a card from the waste pile is played, the next card becomes playable.
3- When the top card from the waste pile cannot be played, repeat step 1 in taking 3 new cards from the reserve pile.
4- When the reserve pile is empty, flip the waste pile to form it anew (do not shuffle).

To win, you must repel all attacks before the fifth turnover of the waste pile. Jokers are optional cards, the may or may not be played. It is normal that when all attacks are repelled you have some cards leftover.

WARNING : Practice of selfdefense techniques may involve serious risks, including injury, disability and death. Do not practice these selfdefense techniques without professional supervision. Users assume all risk of injury. © 2007 SynHeme Inc.