

# DAITO - Le regole standard

Le regole standard del gioco di carte sul Kendo  
di Akos Vachter Presentazione di Nicolas Gonzalez



## Il kendo, o scherma giapponese, è l'arte della spada.

Il kendo è una parte integrante della cultura giapponese che si è evoluta dallo stile di vita e dallo spirito della classe dei Bushi (o guerrieri), i samurai. Inizialmente il kendo veniva praticato come sostituto della battaglia, per allenare e mantenere l'alto livello di spada della classe dei samurai durante il relativamente pacifico periodo Edo (a partire dal 1603). Nei quattro secoli successivi si è lentamente allontanato dalle sue radici militari per diventare uno sport popolare in Giappone. Questo fenomeno è stato accelerato dopo la seconda guerra mondiale, quando il kendo si è trasformato in uno sport competitivo, tuttavia ancora praticato dalle forze militari e di polizia. In quel periodo è diventato sempre più popolare anche al di fuori del Giappone.

La Federazione Internazionale di Kendo è stata fondata nel 1970. Nel 2021 contava sessantadue Paesi membri, con un campionato mondiale che si svolgeva ogni tre anni.

**Kendo** - the way of the sword, the Japanese martial art of fencing. Kendo evolved from the traditional Japanese swordsmanship techniques known as kenjutsu.



**Shinai** - the bamboo sword used in kendo.



**Do** - Basic technique: an attack to either side of the breastplate of the kendo armour.



**Men** - Basic technique: attack on the helmet of the kendo armour.



**Tsuki** - Basic technique: attack on the throat guard of the kendo armour.



**Kote** - Basic technique: attack to the forearm gloves of the kendo armour.



**Hansoku** - literally means faulty play. During a kendo match, leaving the court and dropping the bamboo sword most often leads to a hansoku, or penalty point.



**Ippon** - hit. The literal meaning is point.

**Yame** - "Stop!" The head referee stops the match with this signal.



**Kamae** - Japanese term used in martial arts and traditional theatre. It translates roughly as "posture". The meaning of the word is "base". There are 5 types of kamae in kendo, two of which (middle and upper position) are used in modern kendo matches.



**Kiai** - Japanese term used in martial arts to describe a short shout during the execution of an attacking move.



**Maki waza** - In this technique, the fighter hooks the opponent's shinai with his own shinai and spins it up or down. The aim is to disarm the opponent.



**Seme** - simple translation: "attack". The term also refers to when you don't physically hit your opponent, but mentally pressure him.



**Tsubazeriai** - The very close range of fighters in which the hand guards of their bamboo swords touch each other.



**Fudoshin** - a state of stillness or unmovedness (literally and figuratively: "still mind", "still heart"). This is the philosophical or mental dimension of Japanese martial arts that contributes to the advanced practitioner's effectiveness.



**Tokui waza** - A kendoist's favourite match-winning attack or technique.



**Jikan desu** - Literally: Time's up! At the end of the kendo match time, the timekeeper will rise a yellow flag and shout "Jikan desu!" as a sign to the head referee that the time is over.

# DESCRIZIONI DELLE CARTE

## Carte ATTACCO: Marrone, Rosso, Blu, Giallo

Quando queste carte vengono giocate, neutralizzano una carta Attacco esistente e generano anche un Contrattacco a cui l'avversario dovrà reagire.

Quando si attacca, questi sono gli unici tipi di carte che si possono giocare.

Colpo di blocco

Attacco o contrattacco

Simbolo di difesa (fan)

Bersaglio bloccante (Kote: questa carta blocca un attacco al Kote)

Simbolo di attacco (katana)

Attacca il bersaglio (Men: questa carta attaccherà o difenderà)

Nome della carta (Seme)

Simboli del Ventaglio e della Katana: questa carta ha sia capacità di difesa (neutralizzare una carta rossa) sia un'abilità di attacco (se l'avversario non neutralizza la carta, subirà una penalità).

Può neutralizzare altre carte rosse (cerchio rosso)

Faccia triste: se questa carta non viene neutralizzata, l'avversario subisce una penalità.

Conseguenze: se questa carta non viene neutralizzata (l'avversario perde 2 gettoni)

Nome della carta (Crazy Kiai)

Simboli del Ventaglio e della Katana: questa carta ha sia un'abilità di difesa (neutralizzare una carta blu) sia un'abilità di attacco (se l'avversario non neutralizza la carta durante il suo turno, deve subire una penalità).

Può neutralizzare altre carte blu (cerchio blu)

Faccia triste: se questa carta non viene neutralizzata, l'avversario subisce una penalità.

Penalità se questa carta non viene neutralizzata (l'avversario scarta 1 carta)

Titolo della carta (Maki waza)

Simboli del Ventaglio e della Katana: questa carta ha sia un'abilità di difesa (neutralizzare una carta gialla) sia un'abilità di attacco (se l'avversario non neutralizza la carta durante il suo turno, subirà una penalità).

Può neutralizzare altre carte gialle (cerchio giallo)

Faccia triste: se questa carta non viene neutralizzata, l'avversario subisce una penalità.

Penalità se questa carta non viene neutralizzata (l'avversario riceve un hansoku!)

Ven

La carta ha un'abilità di difesa (cioè può neutralizzare altre carte dello stesso colore)

Katane

La carta ha un'abilità di attacco (cioè l'avversario deve neutralizzare questa carta o subirà una penalità).

Freccia

Se si posiziona una carta con il simbolo della "freccia" è possibile continuare il proprio turno con ulteriori contrattacchi o attacchi. Nota: solo il "Kamae" non ha questo simbolo, se si viene attaccati da una sola carta e la si neutralizza con un "Kamae" (o con una pedina Focus), il proprio turno si ferma e l'avversario inizia un nuovo turno

I cerchi colorati nella parte inferiore della carta rappresentano i colori/tipi di carte che questa carta può neutralizzare).


Una Faccia Triste indica che se questa carta non viene neutralizzata dall'avversario, quest'ultimo deve subire una penalità

### Carte BLOCCANTI: Viola e Verde.

Quando queste carte vengono giocate, neutralizzano una carta Attacco esistente ma NON generano un contrattacco: l'avversario NON dovrà reagire a queste carte.

Tuttavia, Fudoshin e Tsubazeriai hanno il simbolo della "freccia": dopo aver giocato queste carte per neutralizzare una carta Attacco esistente, è possibile giocare un'ulteriore carta Contrattacco sopra la carta Fudoshin o Tsubazeriai.

IMPORTANTE: Fudoshin neutralizza TUTTE le carte d'attacco Marrone, Blu, Giallo e Rosso mostrate contro di voi in quel momento. È la carta neutralizzante più potente del gioco. Dato che ha anche il simbolo della "freccia di ritorno", è possibile giocare una carta aggiuntiva.




Nome della carta

Può neutralizzare altre carte rosse o gialle

Questa carta non attacca (non possiede il simbolo "Katana"). Ha simbolo di blocco

Nessun simbolo "freccia": dopo aver giocato questa carta, a meno che non si sia giocata un'altra carta contrattacco sul tabellone, non si possono piazzare altre carte per questo turno.




Nome della carta (Fudoshin)

Può neutralizzare altre carte rosse, gialle, marroni e blu. (questa carta neutralizza tutte le carte giocate dall'avversario)

Questa carta non ha abilità di attacco (assenza del simbolo "Katana"). Ha simbolo di blocco

Freccia: Dopo Se si gioca questa carta, si può giocare una carta di attacco.

contrattaccare dopo aver utilizzato



Nome della carta (Tsubazeriai)

Può neutralizzare un'altra carta marrone (cerchio marrone)

Questa carta non ha abilità di attacco (assenza del simbolo "Katana"). Ha simbolo di blocco

Freccia: Dopo Se si gioca questa carta, si può giocare una carta di attacco.

### JIKAN DESU: Tempo scaduto

La carta Jikan Desu è molto speciale. Non neutralizza e non attacca. Può essere giocata solo come prima carta del proprio turno, prima di scambiare qualsiasi carta. Se il punteggio attuale è 1:0 o 0:1, la partita termina immediatamente e il giocatore con l'ippon vince la partita.

Jikan Desu è una carta pericolosa da tenere in mano: in qualsiasi momento, un giocatore (ad esempio il Giocatore A) può gridare "Yame!!" (Stop!) e usare un gettone "Arbitro"; quando questo accade, il giocatore B deve mostrare le sue carte e se ha Jikan Desu, il giocatore A ottiene un Ippon!

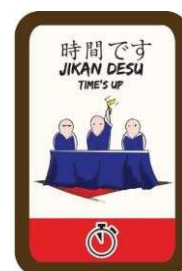
Jikan Desu è utile solo se si sta vincendo per 1 Ippon a 0: dopo aver pescato la carta, giocandola all'inizio del turno successivo si vince la partita! In tutte le altre circostanze (punteggio di 0:0, 1:1, o se si sta perdendo per 0 Ippon a 1), Jikan Desu è uno svantaggio e può solo far guadagnare un Ippon all'avversario.

➔ All'inizio della partita, tutte e 3 le carte Jikan Desu sono nel mazzo e tutti i giocatori hanno 3 pedine "Arbitro".

➔ Quando il punteggio raggiunge 1:0 o 0:1, si guarda nel mazzo e si rimuovono tutte le carte Jikan Desu tranne una, quindi si rimescola il mazzo con tutte le carte usate e le carte del giocatore (come di consueto dopo aver segnato un Ippon) e si rimette il mazzo sull'area di gioco. Il giocatore con l'ippon deve scartare tutti i suoi gettoni "Arbitro" e il giocatore perdente (senza ippon) riceve un totale di 4 gettoni "Arbitro".

Ricordate che potete rivelare la carta Jikan Desu dalla vostra mano e vincere la partita solo quando il punteggio è 1:0 a vostro favore e solo come prima carta giocata nel vostro turno prima di scambiare le carte.

➔ Quando il punteggio raggiunge l'1:1, si aggiungono le 2 carte Jikan Desu rimanenti nel mazzo, si rimescola il mazzo con le carte utilizzate e le mani dei giocatori (come di consueto dopo un Ippon) e si rimette il mazzo sull'area di gioco. Quindi ogni giocatore riceve 4 carte e reintegra i propri gettoni nella configurazione originale (4 gettoni Focus, 3 gettoni Arbitro e 2 gettoni Tecnica preferita).



## 1. Impostazione del gioco

Dare a ogni giocatore: 4 gettoni Focus marroni, 3 gettoni Arbitro, 2 gettoni Tecnica preferita. Ogni giocatore posiziona i rispettivi gettoni nei punti designati dell'area di gioco (Shiai-do).

Posare i 3 segnalini hansoku e i 3 segnalini ippon accanto all'area di gioco.

Mescolare l'intero mazzo e distribuire 4 carte a faccia in giù a

ciascun giocatore.

Posizionare il resto del mazzo tra i due giocatori accanto allo shiai-do.



## 2. Stabilire il primo giocatore

Si può usare sasso-carta-forbice per decidere il primo giocatore (disputando una sola partita). In alternativa, se entrambe le parti sono d'accordo, si può determinare casualmente il primo giocatore (ad esempio lanciando una moneta).

## 3. Il gioco e le condizioni di vittoria

Kendo, il gioco di carte imita un incontro di kendo all'interno dell'area chiamata Shiai-do. Due kendoka si affrontano, utilizzando varie tecniche (waza in giapponese) per cercare di segnare ippon (punti vittoria). Gli incontri di kendo durano dai 3 ai 5 minuti o più, a seconda del tipo di torneo.

Una partita termina dopo che un kendoka ha segnato 2 ippon, lui è il vincitore.

Le carte rappresentano varie tecniche di attacco e contrattacco, nonché la disciplina mentale e la concentrazione, che sono parte integrante del kendo.

Gli ippon si ottengono colpendo una delle quattro aree bersaglio consentite: 'men' (testa), 'kote' (polso), 'do' (addome), 'tsuki' (gola). In termini di gioco, ciò è rappresentato da un giocatore che effettua un attacco in quella particolare area e l'avversario non è in grado di bloccare o contrattaccare.

In alcune occasioni, un giocatore commette un fallo e riceve un mezzo punto ("hansoku"). Se vengono commessi due falli (cioè il giocatore riceve 2 hansoku), il giocatore avversario riceve 1 ippon.

Un giocatore vince se segna 2 ippon. In alternativa, se termina il tempo (vedi Jikan Desu), vince il giocatore con il maggior numero di ippon; se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di ippon (0:0 o 1:1), l'incontro finisce in parità.

## 4. Gioco

La partita si svolge in **turni**, in cui ogni giocatore alterna turni in cui gioca carte dalla propria mano per attaccare o contrattaccare le carte dell'avversario.

Un round termina quando viene segnato un ippon o un hansoku. Il giocatore che riceve un ippon è il vincitore, l'altro giocatore è il perdente del round. Il giocatore che riceve un hansoku è il perdente del round.

Al termine di un round, ne inizia un altro con il giocatore *perdente* che inizia il primo turno. Vedere la sezione 5 per i passi da compiere dopo un Ippon o un Hansoku.

Il gioco alterna il turno di ogni giocatore. La sequenza dei turni è la seguente:

1. Fase di scambio
2. Fase di gioco (fase di risposta e fase di attacco)
3. Fase di estrazione
4. Fase gettone bonus

**Fase di scambio:** Durante la fase di scambio, il giocatore in carica **può** scambiare 1 o più carte della sua mano con le carte del mazzo. Per scambiare una carta, il giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la mette in fondo al mazzo senza rivelarla all'avversario. Poi il giocatore prende la carta in cima al mazzo e la mette nella sua mano.

La prima carta scambiata in ogni turno è gratuita. Per ogni altro scambio di carte che il giocatore desidera fare, deve spendere 1 gettone focus per ogni carta scambiata. [Nota: scambiare più carte potrebbe essere l'unico modo per ottenere una carta in grado di rispondere o bloccare un attacco appena giocato dall'avversario].

**Fase di gioco:** Dopo aver scambiato le carte, il giocatore attivo può giocare carte dalla sua mano. Al primo turno di un round, il giocatore attivo può giocare qualsiasi combinazione *permessa* di carte attacco. Nei turni successivi, il giocatore attivo deve *rispondere* alle carte attacco presenti sul tabellone o subire le relative penalità.

**Fase di pesca:** Dopo aver giocato le proprie carte, il giocatore attivo pesca carte dalla cima del mazzo per riempire la propria mano fino alla sua dimensione attuale. La mano parte da 4 carte, ma può essere ridotta non rispondendo ad alcune carte d'attacco (ad esempio, Crazy Kiai riduce la mano di 1 se non lo si contrasta, il che può ridurre la mano a 3, 2, 1 o addirittura 0 carte). *Nota: dopo aver segnato un ippon, la dimensione massima della mano torna a 4 per tutti i giocatori.*

**Fase gettone bonus:** Questa fase si applica solo alle seguenti condizioni. Queste condizioni rappresentano un "contrattacco perfetto" da parte del giocatore attivo.

- Il giocatore attivo NON ha scambiato alcuna carta nella fase di scambio.
- Il giocatore attivo non ha neutralizzato una carta d'attacco marrone utilizzando una pedina focus.
- Il giocatore attivo ha neutralizzato tutte le carte attacco presenti sul tabellone.

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, il giocatore attivo può recuperare uno dei suoi gettoni usati in precedenza e rimetterlo nella sua area di gioco. Questa pedina può essere utilizzata normalmente nei turni successivi.

## 5. Ippon e Hansoku

Quando viene segnato un **hansoku**, il gioco continua con il turno successivo senza modificare la dimensione massima della mano o rimescolare le carte.

Tuttavia, se questo è il secondo hansoku per un giocatore e quindi viene segnato un ippon, si applicano le regole dell'ippon.

Quando viene segnato un **ippon**:

- La dimensione massima della mano per tutti i giocatori torna a 4 carte.
- Tutte le carte, comprese quelle in mano ai giocatori, vengono rimescolate nel mazzo.
- A ogni giocatore vengono distribuite 4 carte.
- I gettoni di ogni giocatore vengono riportati alle quantità originali (4 gettoni focus 3 gettoni Arbitro, 2 gettoni Tecnica preferita).
- Il gioco continua con il giocatore perdente che inizia il primo turno.

**IMPORTANTE:** quando viene segnato il **primo ippon** in una partita, si applicano le seguenti modifiche:

- 2 carte Jikan Desu vengono rimosse dal gioco, solo 1 rimane nel mazzo.
- Tutte le carte, comprese quelle in mano ai giocatori, vengono rimescolate nel mazzo.
- La dimensione massima della mano per tutti i giocatori torna a 4 carte.
- A ogni giocatore vengono distribuite 4 carte.
- I giocatori reintegrano i loro gettoni come segue: 4 Gettoni Focus, 2 Gettoni Preferito, il giocatore perdente riceve 4 Gettoni Arbitro, il giocatore vincente riceve 0 Gettoni Arbitro.
- Il gioco continua con il giocatore perdente che inizia il primo turno

## 6. Carte da gioco

Nel primo turno di ogni round, il tabellone è considerato privo di carte "in gioco" e il giocatore attivo non deve rispondere alle carte sul tabellone, ma inizia un nuovo attacco. Il tabellone può essere composto da zero, una, due o tre carte "in gioco". Una carta non è più "in gioco" quando: 1) è stata neutralizzata o 2) sono state applicate le conseguenze (penalità) della carta (ad esempio, perdere gettoni, perdere carte, ricevere un hansoku).

In tutti i turni successivi al primo, il giocatore attivo deve giocare carte che neutralizzano gli effetti delle carte sul tabellone; in alcuni casi la carta giocata è anche un contrattacco.

Le carte giocate in risposta alle carte attacco **neutralizzano** la carta contro cui sono state giocate. Questa abilità è indicata dall'icona del "ventaglio". Si noti che tutte le carte, ad eccezione di Jikan Desu, hanno un'abilità di neutralizzazione. Le carte Marrone, Gialla, Blu e Rossa, oltre all'effetto neutralizzante, effettuano anche un **contrattacco** (indicato dal simbolo "Katana" sulla carta).

Le carte che neutralizzano e contrattaccano sono **carte Attaccanti**, di colore Marrone, Rosso, Blu e Giallo.

Le carte che neutralizzano soltanto sono **carte Blocco**, di colore viola e verde. Alcune carte Blocco consentono al giocatore attivo di aggiungere altre carte Attacco dopo averle giocate; ciò è rappresentato dal simbolo della "freccia" sulla carta.

### Carte d'attacco permesse:

Quando gioca carte d'attacco, il giocatore attivo può giocare **fino a 2 carte d'attacco**, ed entrambe devono essere di **colori diversi** (ad esempio una carta marrone e una rossa, o una carta gialla e una blu). L'unica eccezione a questa regola è l'uso di un gettone Tecnica Preferita.

### Utilizzo del gettone tecnica preferita:

Il giocatore attivo può utilizzare un **gettone Tecnica Preferita** per aggiungere una carta attacco supplementare. Questa carta può essere dello stesso colore di una carta attacco già giocata! Questo può consentire al giocatore attivo di attaccare, ad esempio, con due carte Marrone, cosa che normalmente non è consentita. La pedina Tecnica Preferita può essere utilizzata per giocare una carta aggiuntiva anche se si è giocata una sola carta attacco. Di solito si usa in questa situazione per giocare una carta d'attacco dello stesso colore della prima carta d'attacco (ad esempio due carte Gialle o due carte Marroni).

### Rispondere a un attacco con 3 carte:

Se il vostro avversario ha appena giocato un attacco di 3 carte utilizzando una pedina Tecnica Preferita, dovete cercare di neutralizzarne il più possibile. **Tuttavia, se neutralizzate e contrattaccate tutte e tre le carte, solo due delle vostre carte contrattacco saranno considerate "in gioco", e il vostro avversario sceglierà quali due attacchi deve neutralizzare.**

Potete anche scegliere di giocare una pedina Tecnica Preferita per "attivare" la vostra terza carta di contrattacco e quindi il vostro avversario dovrà rispondere a tutte e tre le vostre carte di contrattacco.

### Giocare carte Blocco e carte Attacco:

Si noti che le carte Blocco giocate non contano per il massimo di due carte Attacco che si possono giocare. Ad esempio, l'uso di Kamae non conta per il massimo di due carte Attacco, poiché Kamae non è una carta Attacco (è una carta Blocco viola).

### Le carte d'attacco neutralizzano e contrattaccano sempre allo stesso tempo:



← Neutralizza una carta marrone che colpisce

← contrattacca con un attacco al men.



← Neutralizzerà un'altra carta rossa.

← Contrattacca con Seme.



← Neutralizzerà un'altra carta Blu.

← contrattacca con Crazy Kiai.



← Neutralizzerà un'altra carta gialla.

← Contrattacca con Maki Waza.

### Carte di blocco:

Le carte blocco sono viola o verdi. La loro abilità di blocco è rappresentata dal simbolo del "ventaglio". Le carte blocco presenti sul tabellone non devono essere neutralizzate, poiché non hanno alcuna capacità di attacco. L'avversario attivo può semplicemente giocare carte sopra di esse.

Alcune carte Blocco danno la possibilità di giocare altre carte Attacco sopra di esse, se il giocatore attivo lo desidera. Questa abilità è indicata dal simbolo della "freccia".



← Fudoshin è una carta molto speciale: neutralizza TUTTE le carte d'attacco attualmente in gioco contro il giocatore attivo!

← Il giocatore attivo può aggiungere una carta d'attacco dopo Fudoshin.

per contrattaccare (simbolo "freccia di ritorno"). Il giocatore attivo può anche scegliere di aggiungere altre carte attaccanti accanto ad essa per attaccare con due o tre carte (con un gettone Focus).



← Kamae neutralizza una carta Blu o Gialla.

← Il giocatore attivo NON può aggiungere una carta Attacco in cima a Kamae (non possiede il simbolo "freccia").

→ Se siete stati attaccati da una sola carta e la neutralizzate usando Kamae, il vostro turno termina immediatamente e l'avversario inizia un nuovo turno (a partire del cambio di carte).

→ Se sei stato attaccato con due o più carte, neutralizza una carta con Kamae E se puoi neutralizzare un'altra carta d'attacco con una carta diversa da Kamae, continua il tuo turno normalmente.



← Neutralizza una carta Marrone.

← Il giocatore attivo può aggiungere una carta attaccante dopo Tsubazeriai per contrattaccare (simbolo "freccia").

### Utilizzo della pedina Focus per neutralizzare una carta Marrone:

Se non si neutralizza una carta Marrone, l'avversario riceve un punto vittoria (un Ippon). Se il giocatore attivo non ha altre possibilità, può usare un gettone Focus per neutralizzare una carta Marrone.

Si noti che, come per la carta Kamae, l'uso di un gettone Focus non garantisce al giocatore attivo la possibilità di giocare altre carte attacco sulla carta Marrone appena neutralizzata. Il giocatore attivo può contrattaccare solo se può giocare una carta contrattacco su una seconda o terza carta attaccante "in gioco" contro di lui.



← In situazioni disperate, un Gettone Focus può essere usato per neutralizzare una carta Marrone.

### IMPORTANTE:

Se l'avversario attacca con tre carte (utilizzando una pedina Tecnica Preferita), il giocatore attivo può rispondere solo a DUE delle tre carte d'attacco, a meno che non utilizzi anche una pedina "Tecnica Preferita" per giocare una terza carta.

## 7. Effetti della carta

Dopo che il giocatore attivo ha neutralizzato e contrattaccato, le rimanenti carte "In Gioco" che non sono state neutralizzate creano una penalità per il giocatore attivo corrente.



### Seme rosso:

Il giocatore attivo perde 1 o 2 pedine a sua scelta.

Se il giocatore attivo non ha abbastanza gettoni, perde tutti i gettoni rimasti senza ulteriori conseguenze.

### Maki Waza giallo:

Il giocatore attivo riceve un Hansoku.

Se il giocatore attivo aveva già un Hansoku, allora gli hansoku vengono rimossi e il giocatore avversario riceve un Ippon.

Il round termina. Il giocatore attivo pesca carte fino al massimo della sua mano attuale (ricordate che dopo un Hansoku, il massimo della mano NON viene riportato a 4), e poi continua a giocare con il primo turno del turno successivo.



### Blu Crazy Kiai:

Il giocatore attivo perde una carta a caso dalla propria mano e la scartamettendola in fondo al mazzo senza rivelarla all'avversario.

Inoltre, la mano massima del giocatore attivo viene temporaneamente ridotta di 1 (a 3 carte dopo il primo Crazy Kiai, a 2 carte dopo il secondo Crazy Kiai, ecc.) fino a quando non viene segnato un Ippon (dove la mano massima viene riportata a 4 per tutti i giocatori). Questo è cumulativo, se il giocatore riceve un altro Crazy Kiai, la sua mano sarà ridotta di 2 (a 2 carte), ecc.



### Carta d'attacco marrone:

Se il giocatore attivo non riesce a neutralizzare una carta d'attacco marrone, l'avversario riceve un Ippon. Il turno termina. Il giocatore attivo pesca carte fino alla mano originale di 4 e poi continua a giocare con il primo turno del turno successivo.

**IMPORTANTE:** se il giocatore attivo subisce sia un Ippon contro di lui/lei che un Hansoku (non riuscendo a neutralizzare una carta Marrone e una carta Maki Waza Gialla), in questo caso il giocatore attivo subisce solo un Ippon contro di lui/lei, ma non riceve un Hansoku.

## 8. Altre regole di gioco da conoscere:

- Se la dimensione massima della mano è ridotta a 0 (subendo 4 Kiai folli), l'avversario segna un Ippon.
- Se il numero di carte rimanenti nel mazzo si riduce a 10 o meno, ogni giocatore può decidere di mescolare le carte usate rimaste sul tabellone nel mazzo.
- Ogni giocatore può contare in qualsiasi momento il numero di carte rimaste nel mazzo.

## Esempio di gioco:

1

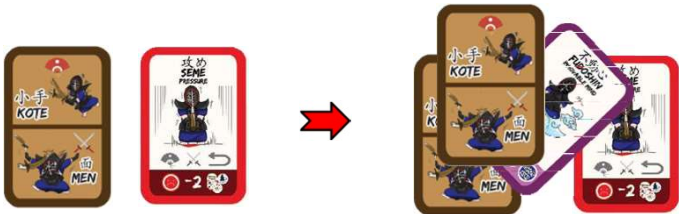
Turno 1: Il tabellone è vuoto, il giocatore A non deve neutralizzare alcuna carta.  
Il giocatore A gioca la carta Marrone Men/Do: si tratta di un attacco



Questo è l'attacco eseguito dalla carta

3

Il giocatore A si trova ora di fronte a un colpo al Men e a un Seme, e risponde con un Fudoshin che neutralizza TUTTE le carte contro di lui, in questa situazione sia la carta Marrone che la carta Seme Rossa non hanno effetto. Poiché la carta Fudoshin ha il simbolo della "freccia", il Giocatore A può continuare il suo turno con un contrattacco e gioca una carta attacco "Men".



5

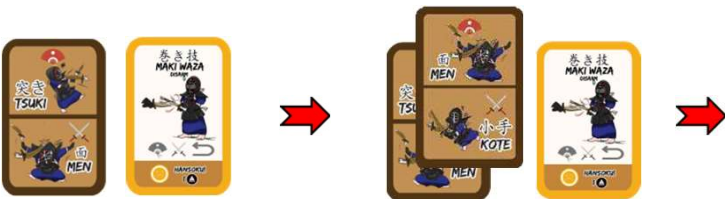
Il giocatore A ha 3 carte da cui difendersi!  
Il giocatore A deve rispondere a tutte e tre le carte Attacco. Il giocatore A usa un gettone Focus per neutralizzare la carta Men/Do, e inoltre gioca un Kamae per neutralizzare il Kiai pazzo. Il giocatore A non ha risposta al Seme. Poiché il giocatore A non ha neutralizzato il Seme rosso, deve scartare 2 gettoni. Inoltre, il Giocatore A non ha giocato nessuna carta con il simbolo "Freccia" e quindi non può giocare altre carte d'attacco: il Giocatore A NON ha contrattaccato e deve quindi terminare il turno senza giocare carte d'attacco. Il giocatore A pescherà una carta (ha giocato Kamae) e il gioco proseguirà con il turno del giocatore B.



Questa carta non è stata neutralizzata, il giocatore A perde 2 gettoni.

7

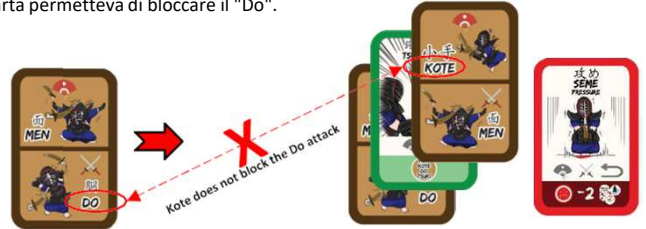
Il giocatore A si trova ora di fronte a un colpo agli uomini e a un Maki Waza.  
Il giocatore A contrasta il colpo Men con una carta Men/Kote. Ma non possiede alcuna carta per contrastare la carta Maki Waza.  
→ La carta Maki Waza non è stata neutralizzata e fa subire un Hansoku al giocatore A.  
→ Il round termina con il giocatore A che subisce un Hansoku, le carte non sono rimescolate e ridistribuite e i token non vengono sostituiti come con un Ippon.  
→ Il giocatore A è il giocatore perdente del round e deve giocare il primo turno del round successivo, con la plancia vuota, il giocatore A eseguirà un semplice attacco.



2 Il giocatore B risponde con 2 carte: prima uno Tsubazerai per neutralizzare il Marrone.

E contrattacca con una carta Kote/Men (Tsubazerai ha il simbolo della freccia, il giocatore può continuare a giocare carte Attacco): si tratta di un attacco che colpisce Men. Il giocatore B sceglie anche di aggiungere una carta Seme al suo attacco, giocando così 3 carte.

Nota: Il giocatore B non può giocare la carta Marrone Kote/Men direttamente sull'attaccante, poiché la parte bloccante della carta del giocatore B è "Kote". Se la carta marrone del giocatore B fosse stata un Do/Men, allora il giocatore non avrebbe potuto giocare direttamente la carta perché la porzione di blocco della carta permetteva di bloccare il "Do".



4

Il giocatore B si trova ora di fronte a un attacco al Men. Si noti che la carta Seme Rosso non è "in gioco" perché è stata neutralizzata dal Fudoshin nel turno del Giocatore A. Il giocatore B decide di neutralizzare l'attacco Men con una carta marrone Men/Do che neutralizza l'attacco al Men e contrattacca con un attacco al Do. Il giocatore B decide di aggiungere un Kiai pazzo a questo attacco, e decide anche di spendere un gettone "Tecnica preferita" per aggiungere una carta rossa Seme al suo attacco.



6

Il giocatore B ora non deve rispondere a nessuna carta di attacco, la carta Men/Do, Kamae viola e la carta Seme rossa non sono più "in gioco": la carta Marrone è stata neutralizzata da un gettone, il Kamae non è una carta di attacco e la carta Seme ha creato una penalità per il giocatore A (ha perso 2 gettoni) ed è stata risolta. Successivamente il giocatore B continua con un attacco di sua scelta. In quel caso, con un attacco al Men (giocando la carta Tsuki/Men) e poi usa una carta gialla Maki Waza concludendo il suo attacco.



Il giocatore A ha ricevuto un hansoku e questo chiude il round. Poiché non si tratta di un Ippon, le carte non vengono rimescolate e i gettoni non vengono reintegrati.

## Esempi di gioco: uso delle carte Blocco e dei gettoni Tecnica preferita.

### Esempio 1:

Il giocatore B si trova di fronte a una carta Maki Waza gialla. Se il giocatore B neutralizza la carta gialla con il Kamae, il giocatore B non ha giocato una carta di contrattacco (con il simbolo della "freccia"), quindi il giocatore B non può giocare altre carte di Attacco e termina il suo turno (cioè la fase di Pesca, ecc.) e il gioco continua con il giocatore A che non ha bisogno di contrastare alcuna carta di attacco. Il giocatore B potrebbe anche utilizzare una pedina Tecnica Preferita, che gli permetterebbe di giocare un'ulteriore carta Attacco. Il giocatore B può quindi terminare il proprio turno (con la fase di Pesca).



Il giocatore B non ha giocato nessuna carta di contrattacco (con il simbolo della "freccia"), quindi il giocatore B non può giocare altre carte Attacco anche se ne ha in mano alcune e deve continuare il suo turno con la fase di Pesca e la fase di Bonus Gettoni.

Il giocatore B può comunque giocare una pedina Tecnica Preferita per giocare una carta Attacco aggiuntiva.

### Esempio 2:

Il giocatore B viene attaccato da due carte: una Maki Waza gialla e un Colpo al Men marrone.

Il giocatore B risponde a Maki Waza con Kamae e contrattacca il colpo al Men con una carta Marrone Men/Kote. Il giocatore B ha giocato una carta di contrattacco (le carte Marroni sono sempre contrattacchi), quindi il giocatore B potrebbe continuare a giocare carte Attacco e giocare una carta Attacco aggiuntiva, dato che finora ha giocato solo *una* carta Attacco (Kamae non è una carta Attacco, non avendo il simbolo "Katana"), questa carta Attacco aggiuntiva dovrebbe essere Blu, Rossa o Gialla, ma non Marrone dato che il giocatore B ha già giocato una carta Marrone.

In questo esempio, il giocatore B decide di utilizzare un gettone Tecnica preferita per giocare una carta Marrone aggiuntiva.



Il giocatore B decide di utilizzare un gettone Tecnica Preferita per aggiungere una seconda carta Marrone al suo attacco. Nota: se il giocatore B giocasse un'altra carta d'attacco Blu, Rossa o Gialla, NON avrebbe bisogno di usare un gettone Tecnica Preferita.

### Esempio 3:

Il giocatore B viene attaccato da due carte: una Maki Waza gialla e un Colpo al Men marrone.

Il giocatore B risponde a Maki Waza con Kamae e usa un Gettone Focus per neutralizzare la carta Marrone. Questa è la stessa situazione dell'Esempio 1: il Giocatore B non ha usato nessuna carta di contrattacco, quindi il Giocatore B deve 1) terminare il suo turno immediatamente (senza fase di Pesca) o 2) usare un gettone Tecnica Preferita per giocare una carta Attacco aggiuntiva (e può quindi terminare il suo turno con una fase di Pesca).



Il giocatore B non ha giocato nessuna carta di contrattacco (con il simbolo della "freccia"), quindi il Giocatore B non può giocare altre carte Attacco anche se ne ha in mano alcune e deve continuare il suo turno con la fase di Pesca e la fase Bonus Gettoni.

Il giocatore B potrebbe comunque giocare una tecnica preferita per giocare una carta Attacco aggiuntiva.

### Esempio 4:

Il giocatore B viene attaccato da due carte: una Maki Waza gialla e un Colpo al Men marrone.

Il giocatore B risponde a Maki Waza con Kamae e neutralizza la carta Marrone con uno Tsubazeriai Verde. Il giocatore B ha quindi giocato una carta di contrattacco (Tsubazeriai, che ha il simbolo della "freccia"). Il giocatore B può quindi giocare fino a due carte Attacco come di consueto (o tre con un gettone Tecnica preferita).

Nell'esempio qui sotto, il Giocatore B sceglie semplicemente di giocare una carta d'attacco Seme Rosso, ma se il Giocatore B avesse più carte d'attacco potrebbe giocarle anche lui secondo le normali regole d'attacco.



Il giocatore B ha contrattaccato e può continuare il suo turno giocando una carta Attacco (Seme). Il giocatore B può giocare gratuitamente una carta Attacco aggiuntiva o due carte Attacco aggiuntive se utilizza un gettone Tecnica preferita.

## Altri esempi

### Esempio 5:

Il giocatore B deve affrontare un Attacco di 3 carte (il giocatore A ha usato un gettone Tecnica Preferita per aggiungere una terza carta Attacco). Il giocatore B deve neutralizzare un attacco Do, un Seme e un attacco a Kote.

Il giocatore B decide di giocare una carta di contrattacco Marrone Do/Kote per contrastare la prima carta Marrone (colpo al Do), gioca anche un Seme per contrastare il Seme e gioca un Kote/Men per contrastare l'ultima carta Marrone (colpo al Kote).

Il giocatore B contrattacca con 3 carte. Tuttavia, solo 2 di queste sono valide contro il giocatore A, che sceglie di ignorare l'attacco della prima carta Marrone (Do/Kote).



Il giocatore B contrattacca con tre carte. Tuttavia, solo due di queste carte di contrattacco avranno effetto sul Giocatore A, poiché è consentito giocare solo due attacchi contro l'avversario in ogni turno. Il giocatore A sceglierà quali carte Attacco dovrà neutralizzare e ignorerà una delle tre carte Attacco, che non sarà più considerata "in gioco". In questo esempio, il giocatore A decide che la prima carta marrone (Do/Kote) non lo riguarda e la ignora.

Il giocatore B contrattacca con 3 carte e decide anche di usare una pedina Tecnica Preferita per rendere valide tutte e tre le carte Attacco. Il giocatore A dovrà rispondere a tutte e tre le carte Attacco.



### Esempio 6:

Il giocatore B deve affrontare un Attacco di 3 carte (il giocatore A ha usato un gettone Tecnica Preferita per aggiungere una terza carta Attacco). Il giocatore B deve neutralizzare un attacco a Do, un Seme e un attacco a Kote.

Il giocatore B decide di giocare la carta viola Fudoshin, che neutralizza TUTTE le carte Attacco.

Poiché Fudoshin ha il simbolo della "freccia", il Giocatore B può continuare a giocare altre carte Attacco (fino a due) e nessuna di queste carte Attacco deve neutralizzare altre carte, poiché non ci sono più carte Attacco "in gioco" contro il Giocatore B. In questo esempio il Giocatore B gioca un Kiai pazzo e un Maki Waza.

Naturalmente, il Giocatore B potrebbe anche decidere di utilizzare una pedina tecnica preferita per aggiungere una terza carta Attacco.



Il giocatore B ha neutralizzato tutte e tre le carte Attacco con Fudoshin, che neutralizza TUTTE le carte Attacco. (Fudoshin è una carta molto potente).



Poiché Fudoshin ha il simbolo della "freccia", il Giocatore B può continuare a giocare altre carte Attacco e, poiché non ci sono carte Attacco "in gioco" contro di lui, il Giocatore B può usare tutte le carte Attacco che desidera senza dover neutralizzare altre carte.

In questo esempio, il giocatore B sceglie di attaccare con un Kiai pazzo blu e un Maki Waza giallo.