

# SHOTO - Regole della variante di gioco veloce 1.



## Principali differenze con le regole standard:

1. Le carte "Jikan Desu" non sono utilizzate in questa variante.
2. Viene utilizzata una pila degli scarti.
3. I gettoni non vengono ridistribuiti **COMPLETAMENTE** dopo un Ippon e non si possono nemmeno riguadagnare gettoni attraverso un "contrattacco perfetto": dopo un Ippon o un Hansoku si può recuperare 1 gettone Focus e 1 gettone Arbitro, se se ne hanno meno di due.
4. I gettoni funzionano in modo diverso:
  - Gettoni Focus: neutralizzano una carta Marrone, ed ora permettono anche di giocare un contrattacco su quella carta Marrone. Non possono essere utilizzati per cambiare carte dalla mano.
  - Gettoni arbitro: questi gettoni possono essere utilizzati durante la Fase di Gioco per pescare 2 carte.
  - Gettoni Tecnica Preferita: nessuna differenza con le regole principali, servono per giocare 1 carta attacco extra.
5. La dimensione massima della mano è 8.
6. Al termine di un round, ogni giocatore conserva le proprie carte correnti e pesca carte fino a una mano di 8. Questo vale sia dopo un Ippon che dopo un Hansoku.
7. Gli effetti di un Kiai pazzo che riduce la dimensione della mano rimangono in vigore per tutta la partita.
8. Le carte non vengono "scambiate" come nel gioco standard: quando una carta viene "scambiata", viene semplicemente scartata in una pila di scarto e una nuova carta sostitutiva viene pescata dalla cima del mazzo.

## 1. Preparazione del gioco

La preparazione del gioco è simile a quella del gioco standard, con l'eccezione delle **8 carte** distribuite a ciascun giocatore.

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

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

Mescolare l'intero mazzo e distribuire **8 carte** a faccia in giù a ciascun giocatore.

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

## 3. Gioco

La partita varia poco rispetto al gioco standard, tuttavia alcune meccaniche dei gettoni sono piuttosto diverse, e non c'è una **Fase di Pesca** e una **Fase Gettoni Bonus** dopo un "contrattacco perfetto". Inoltre, solo una carta può essere scambiata nella "Fase di Scambio", mentre i gettoni Focus non possono essere utilizzati per scambiare altre carte.

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 bonus dei gettoni~~

Durante la **fase di scambio**, il giocatore attivo può scambiare 1 carta dalla propria mano: per farlo, il giocatore **scarta** una carta, mettendola nel mazzo degli scarti, a faccia in su, quindi prende una carta sostitutiva dalla cima del mazzo.

Lo svolgimento della fase di gioco è identico a quello del gioco standard, con l'eccezione dei gettoni:

- **Gettone Focus:** il gettone Focus può essere usato per **neutralizzare** una carta Marrone come da regole standard, ma permette anche al giocatore attivo di contrattaccare su quella carta Marrone con qualsiasi altra carta d'attacco consentita, compresa un'altra carta Marrone il cui colpo di Blocco **NON** deve necessariamente corrispondere al colpo d'attacco. Il gettone Focus non può essere utilizzato per scambiare altre carte nella Fase di Scambio.
- **Gettone Arbitro:** il gettone Arbitro è molto diverso rispetto al gioco standard: durante la fase di gioco, il giocatore attivo può scartare un gettone Arbitro e **pescare** immediatamente **2 carte extra dal mazzo**. Si noti che questo avviene durante la fase di gioco, quindi nessuna di queste carte può essere scambiata. Un giocatore può decidere di scartare più pedine Arbitro e pescare 2 o 4 carte. Questo utilizzo del gettone serve a rappresentare l'interruzione dell'incontro per un breve periodo (l'arbitro grida "Yame!"), che può essere dovuta ad esempio alla caduta a terra di un kendoka, allo sganciamento di una cinghia, ecc... I kendoka tornano alle posizioni di partenza e questo può aiutare a risolvere la situazione di un kendoka che era sotto pressione.
- **Gettone Tecnica Preferita:** funziona come nelle regole standard, il giocatore può giocare una carta attacco in più. Allo stesso modo, il giocatore avversario risponderà solo a due di queste carte, a meno che non giochi lui stesso un gettone Tecnica Preferita.
- Dopo un Hansoku o un Ippon, ogni giocatore recupera 1 gettone Focus e 1 gettone Arbitro, se ha meno di 2 gettoni Focus e 2 gettoni Arbitro. I gettoni tecnica preferita non possono essere sostituiti durante la partita: una volta scartati sono definitivamente eliminati.

Non esiste una fase di estrazione! Non si può riempire la mano durante un round. Solo al termine di un round (dopo un Hansoku o un Ippon) si possono pescare carte fino alla dimensione massima della mano, altrimenti si deve usare un gettone Arbitro per pescare carte extra. Se si esauriscono le carte da giocare, si subiscono le penalità e le conseguenze degli attacchi.



Condizioni di vittoria: nessuna modifica alle condizioni di vittoria, sono necessari 2 ippon per vincere la partita.

**La variante di gioco veloce può anche terminare quando entrambi i giocatori semplicemente esauriscono le carte e non è possibile effettuare ulteriori attacchi; questo rappresenta l'incontro di kendo che raggiunge il Jikan Desu (tempo di fine partita). In questa situazione, la partita termina e vince il giocatore con il maggior numero di ippon, mentre se entrambi i giocatori sono in parità, la partita termina con un pareggio.**

L'unica piccola modifica riguarda la carta Crazy Kiai:

- **Crazy Kiai:** l'effetto della carta è lo stesso del gioco standard, con la differenza che l'effetto dura per **TUTTA** la partita, la dimensione massima della mano è **permanentemente** ridotta di 1! Per rappresentarlo, il giocatore prende la carta Crazy Kiai e la mette nella sua area di gioco accanto ai gettoni per ricordare che la sua mano è permanentemente ridotta. La carta Crazy Kiai è quindi fuori dal gioco in modo permanente e non può essere rimescolata nel mazzo.

# SHOTO - Regole della variante di gioco veloce 2.



## 4. Ippon e Hansoku

Nella variante di gioco veloce, non c'è alcuna differenza in ciò che accade dopo un Hansoku o un Ippon.

Quando viene segnato un **ippon** o un **hansoku**:

- Il round termina.
- Le carte in gioco vengono scartate e inserite nel mazzo degli scarti.
- Ogni giocatore **MANTIENE** le proprie carte nella mano.
- Ogni giocatore, a partire dal perdente, pesca carte fino al massimo della sua mano, che è di 8 carte, a meno che non sia stato penalizzato da uno o più kiai pazzo, e quindi la sua mano massima si sia ridotta. Ricordate che un kiai pazzo influisce sulla dimensione della mano in modo permanente.
- 1 gettone Focus e 1 gettone Arbitro vengono restituiti a ciascun giocatore, se posseggono meno di 2 gettoni Focus e 2 gettoni Arbitro.
- Il gioco continua con il giocatore perdente che inizia il primo turno.

## 5. Pila degli scarti

Nella variante Gioco Veloce, si utilizza una pila degli scarti.

Quando un giocatore scambia una carta nella propria mano, non la mette sotto il mazzo, ma la scarta a faccia in su accanto al mazzo, formando una pila degli scarti.

Quando un round termina, tutte le carte presenti nell'area di gioco vengono messe nel mazzo degli scarti.

Dopo che una carta è stata neutralizzata da un Kamae, le carte attualmente nell'area di gioco vengono scartate per ripulire il tabellone di gioco.

Dopo che gli effetti di una carta sono stati risolti (ad esempio, un seme fa perdere gettoni al giocatore), la pila di carte usate viene scartata per ripulire il tabellone di gioco. Ricordate che se il giocatore subisce un kiai pazzo, prende la carta e la lascia a faccia in su accanto ai suoi gettoni come promemoria della penalità; tutte le altre carte vengono scartate per ripulire il tabellone di gioco.

Dopo aver giocato un fudoshin, tutte le carte del tabellone possono essere scartate perché fudoshin neutralizza tutte le carte attacco in gioco.

In qualsiasi momento, se il tabellone di gioco è troppo ingombro, le carte possono essere scartate per facilitare il proseguimento della partita, a patto che le carte che stanno attaccando un giocatore non vengano scartate.

**IMPORTANTE:** in qualsiasi momento, se un giocatore deve pescare una carta dal mazzo e il mazzo ha esaurito le carte, il mazzo degli scarti viene girato a faccia in giù, mescolato e utilizzato come nuovo mazzo.

## 6. Note sulla variante Gioco Veloce

Se il giocatore attivo neutralizza le carte attacco ma non può rispondere con un attacco, il gioco passa semplicemente al giocatore avversario che può aggiungere carte attacco. Si può anche scartare le carte sul tabellone prima che il gioco passi al giocatore avversario per liberarlo, dato che non ci sono carte attacco in gioco.

Una volta che un giocatore attivo neutralizza le carte sul tabellone, ad esempio con Kamae e Tsubazeriai, il giocatore attivo può scegliere di non giocare carte d'attacco (il giocatore attivo potrebbe anche non avere carte d'attacco giocabili). Non vi è alcuna penalità se si sceglie di non giocare carte d'attacco, si può liberare il tabellone e l'avversario giocherà le proprie carte attacco. Per esempio, il giocatore attivo non sarebbe costretto a usare un gettone Arbitro per pescare carte extra nel tentativo di trovare una carta attacco.

L'uso dei gettoni Arbitro per pescare carte extra è molto utile, ma deve essere usato con attenzione. Ad esempio, se avete ancora poche carte in mano (4 o 5), l'uso di un gettone Arbitro potrebbe farvi ottenere una carta per contrastare un hansoku o un seme, ma se il turno termina rapidamente, vi ritroverete con poche carte in mano. In questo caso sarebbe meglio subire l'hansoku e tenere il gettone arbitro per le fasi successive della partita.

A volte è vantaggioso usare i gettoni piuttosto che perderli a causa di un seme contro di voi. Soprattutto se vi sono rimaste poche pedine, usare un gettone tecnica preferita o arbitro potrebbe essere una buona idea quando l'alternativa è lo scarto.

## Esempio di gioco con variazioni rispetto alle regole standard:

Il giocatore rosso ha 3 carte da cui difendersi.

Il Giocatore Rosso può rispondere solo a 2 di queste carte, a meno che non utilizzi anche un gettone tecnica preferita per aggiungere una terza carta.

Il Giocatore Rosso non può rispondere all'attacco Do e usa un gettone focus per neutralizzarlo, inoltre gioca un kamae per neutralizzare il kiai pazzo.

**A differenza delle regole standard, il Giocatore Rosso può giocare una carta di contrattacco per contrastare quella Marrone.**

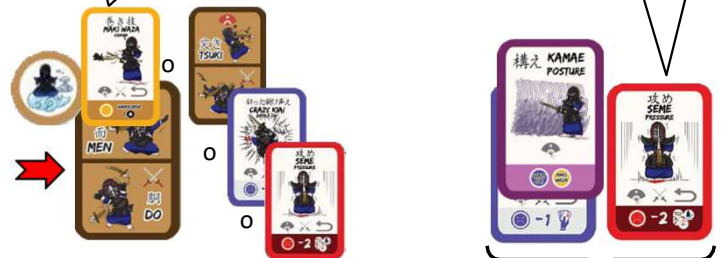
Inoltre, il Giocatore Rosso subirà la perdita di 2 gettoni a causa del seme.

**Inoltre, tutte le carte sotto kamae e seme possono essere scartate perché non ci sono carte attacco in gioco sopra di esse.**



Il giocatore rosso può giocare una carta d'attacco sopra questa carta marrone. Le regole di gioco veloce consentono di giocare una carta attacco dopo aver usato un gettone focus per neutralizzare una carta marrone. Questa nuova carta d'attacco può essere marrone, gialla, blu o rossa.

Il Giocatore Rosso deve scartare 2 gettoni perché non ha neutralizzato la carta seme rosso.



Tutte le carte in gioco possono essere scartate data l'assenza di carte attive