



A. Vachter

# KENDO, IL GIOCO DI CARTE

## REGOLE DEL GIOCO



### SUL KENDO, LA VIA DELLA SPADA

Il *kendo*, o scherma giapponese, è l'arte della spada. Il *kendo* è una caratteristica della cultura giapponese che si è evoluta dallo stile di vita e dallo spirito della classe sociale dei *bushi*, i *samurai*. Oggi in Giappone circa sette milioni di persone praticano *kendo*. Dopo la II. Guerra Mondiale, il *kendo* si è sviluppato come sport competitivo e sempre più persone al di fuori del Giappone hanno iniziato a praticarlo. La Federazione Internazionale di Kendo è stata fondata nel 1970 e nel 2021 conta 62 Paesi membri. Ogni tre anni si tiene un campionato mondiale.

### CONTENUTI

24 carte tecnica marroni  
31 carte azione di diversi colori  
8 gettoni Focus, 3 segnalini penalità (*hansoku*),  
6 gettoni Arbitro, 3 segnalini colpo (*ippon*),  
4 gettoni Tecnica preferita (*tokui waza*)

Numero di giocatori: 2 - Giocatore Rosso e Giocatore Bianco  
Tempo di gioco: 10-30 minuti

- Mescolate tutte le carte e poi date il via alla distribuzione!**  
Distribuite 4 gettoni Focus marroni, 3 gettoni Arbitro, 2 gettoni Tecnica preferita e 4 carte a caso a ciascun giocatore. Non mostrare le carte all'avversario!
- Chi inizia?** Gioca a sasso-carta-forbice per decidere! Poi, in caso di parità 1:1, si decide il giocatore iniziale. Dopo l'1:0, il giocatore con 0 punti inizia il nuovo turno.
- Qual è lo scopo del gioco, chi vince?** Durante il gioco, si attacca l'avversario utilizzando le proprie carte. Se l'avversario non riesce a difendersi, si segna un punto, chiamato *ippon*. Il **primo che ottiene 2 ippon vince**.  
Se un giocatore segna un *ippon*, i gettoni vengono ridistribuiti come a inizio partita (vedi Parte 1), rispettando le regole della Parte 8.
- Come si svolge il gioco?** A turno si giocano carte per attaccare l'avversario o bloccare un attacco in arrivo. All'inizio di ogni turno, si può cambiare 1 carta a piacere, ma per ogni cambio successivo al primo, si deve spendere un gettone Focus. Al termine del vostro turno, dopo aver giocato tutte le carte, pescate per sostituire ognuna delle carte utilizzate, a meno che non siano limitate a causa di una penalità precedente (vedi Parte 7 - Carta blu!). Prima si mette la carta sostituita in fondo al mazzo, poi si pesca la nuova carta dalla cima del mazzo!

**Effettuate sempre prima tutti gli scambi, poi giocate tutte le carte che desiderate giocare, e solo dopo pescate nuove carte!**

Alla fine del vostro turno, potete recuperare 1 gettone a vostra scelta tra quelli utilizzati, se avete effettuato un contrattacco pulito. Ciò significa che non avete scambiato carte, non avete ricevuto penalità, non avete lanciato un nuovo attacco (ma avete reagito alle carte in arrivo), né avete neutralizzato una carta marrone con un gettone focus durante il vostro turno.

**I gettoni e le carte pescate alla fine del turno possono essere utilizzate solo durante il turno successivo.**

### 5. Quali carte possono essere utilizzate per attaccare / contrattaccare?

Ogni carta "d'attacco" è anche una carta di contrattacco. Quindi neutralizza il rispettivo attacco in arrivo e minaccia l'avversario nel suo turno.

**È possibile attaccare con le seguenti combinazioni di carte:**

- 1 carta marrone o 1 rossa o 1 gialla o 1 blu OPPURE
- 2 carte di colore diverso, marrone, rosso, giallo o blu.

**Non si può attaccare con due carte dello stesso colore, né con più di due carte in un turno. (Tranne che per l'eccezione descritta nella Parte 10!)**

### 6. Come si può reagire a un attacco?

I cerchi e i simboli in fondo a ogni carta indicano la carta contro cui può essere usata. A ogni carta minaccia bisogna reagire. L'inserimento di una carta marrone, rossa, gialla o blu è considerato automaticamente un contrattacco, quindi l'avversario deve reagire.

Se è il vostro turno, avete la possibilità di scambiare e giocare carte contro le carte minaccia. Ad esempio, contro un *MEN* marrone, quindi contro una carta che attacca alla testa (icona delle spade), si può utilizzare un *MEN* marrone che si difende (icona del ventaglio), o una carta verde. Contro il giallo una carta gialla, contro il blu una carta blu o un neutralizzatore blu (*Kamae*), ecc. **Le carte che attaccano sono indicate dall'icona delle spade, le carte che possono essere usate per difendersi dall'icona del ventaglio o dai cerchi colorati.** Si può sempre attaccare con un massimo di 2 carte come sopra (eccezione: vedi Parte 10!), ma si possono inserire fino a 3-4 carte in un turno se le altre sono neutralizzanti. Poi si passa al turno dell'avversario.

### 7. Cosa succede se non si può rispondere a una carta minaccia?

**Carta rossa (*Seme* - mettere pressione all'avversario):** si spendono 1 o 2 gettoni a scelta, a seconda del numero sulla carta (-1 o -2). Dovete pagare con i gettoni se non potete rispondere a questa carta. Ciò significa, ad esempio, che se vi rimangono solo 2 gettoni (ad esempio

gettoni focus) e venite attaccati con una di queste carte, non potete più utilizzare i gettoni (non potete scambiarli) in anticipo.

**Cartellino giallo (Maki waza – disarmo tramite torsione della mano):** si ottiene un punto di penalità (*hansoku*). Se ne vengono accumulati due, l'avversario segna un *ippon*. Quando viene assegnato un punto di penalità, le carte non si ridistribuiscono: il gioco continua e questo punto di penalità non viene cancellato dopo un *ippon*.

**Carta blu (kiai pazzo - grido di battaglia):** Si deve scartare una carta (metterla in fondo al mazzo) dalla propria mano. Da quel momento in poi, il numero massimo di carte che si possono pescare è 1 in meno rispetto alla mano iniziale, quindi si può tornare a pescare fino a un massimo di 3, poi successivamente 2, ecc. se si ricevono altre penalità. Dopo un *ippon*, si torna ad avere di nuovo 4 carte.

**Carte marroni (tecniche di base ( *men* - testa, *kote* - avambraccio, *do* - addome, *tsuki* - gola):** se non si riesce a reagire a una di queste carte, l'avversario segna un *ippon*. È possibile neutralizzare le carte marroni in cambio di 1 gettone Focus per ogni carta.

**Se in qualsiasi momento della partita non si è in grado o non si vuole rispondere all'attacco di una carta marrone** , si deve spendere un gettone focus per ogni carta marrone d'attacco giocata dal proprio avversario: a quel punto, la carta d'attacco giocata diventa non valida. **Se si riscatta una carta marrone con un gettone e si neutralizza solo un'altra carta, o se si ha solo una carta marrone d'attacco in arrivo** , non si può giocare un'altra carta d'attacco. L'avversario inizia un nuovo turno e ha di nuovo uno scambio libero.

Se si contrattacca con un gettone una carta marrone di **un attacco eseguito con una carta marrone e con un'altra carta colorata** , ma si è in grado di reagire all'altra carta colorata, il gioco continua di conseguenza.

**Nel caso di un attacco con due carte**, l'avversario deve rispondere a entrambe le carte attaccanti, ma è anche possibile accettare volontariamente la penalità per una carta immediatamente. Se viene assegnata una penalità e il giocatore può piazzare una carta di contrattacco contro l'altra carta d'attacco, il gioco continua. Se può solo neutralizzare quest'altra carta, e quindi non può contrattaccare, si inizia un nuovo attacco.

Se, a seguito di un attacco, al giocatore attaccato dovrebbero essere assegnati sia un *ippon* che un'altra penalità, viene assegnato solo l'*ippon*. Se il giocatore attaccato non può contrattaccare e riceve una penalità, il giocatore attaccante inizia un nuovo attacco.

## 8. Come si possono ottenere ippon/punti oltre a quanto descritto in precedenza?

a) Se la partita è 0:0 o 1:1, tutte e tre le carte *Tempo scaduto (Time's up)* devono essere lasciate nel mazzo. In qualsiasi momento della partita, ma solo dopo che entrambi i giocatori hanno completato il loro primo turno in ogni round, si può urlare all'avversario "Yame!", cioè "Fermati!". Egli deve allora mostrare le sue carte e se ha in mano la carta *Tempo scaduto*, si ottiene un *ippon*. Per ogni grido "Yame!" si deve spendere un gettone arbitro.

b) **Se il punteggio è 1:0, il nuovo round lascerà solo 1 carta Time's up nel mazzo e il giocatore con 0 punti riceverà 4 gettoni Arbitro, quindi potrà gridare "Yame!" 4 volte.**

Il giocatore in testa non riceve alcun gettone arbitro. Se il giocatore in testa pesca una volta la carta *Time's up* e la mostra all'avversario annunciando "Yame!", vince la partita. Ma se l'altro giocatore chiama per primo "Yame!" mentre il giocatore in testa ha in mano la carta *Time's up*, l'altro giocatore segna un punto. **Attenzione! La carta *Time's up* nel turno 1:0 può essere rivelata solo all'inizio del proprio turno, prima di pescare la prima carta sostitutiva!** Se la si rivela in qualsiasi altro momento, l'avversario segna un *ippon*.

c) Se non si hanno carte d'attacco quando è il proprio turno, o se si esauriscono le carte, l'avversario segna un *ippon*.

## 9. Utilizzo di altre carte:

### Carte per parare:

**Carta verde ( *tsubazeriai* - distanza molto ravvicinata dove si incontrano le protezioni delle mani):** può essere usata solo una volta per turno, ma questa carta può neutralizzare qualsiasi tipo di carta tecnica marrone. Se la usi, è il tuo turno e devi attaccare immediatamente.

### Carte neutralizzanti (viola):

***Kamae*** (posizione base): neutralizza una carta blu e/o una gialla. L'avversario ricomincia un nuovo turno, a meno che non si possa contrattaccare con un'altra carta d'attacco. Ad esempio, il vostro avversario ha attaccato con due carte e voi ne neutralizzate solo una, ma potete piazzare una carta di contrattacco sull'altra. A quel punto lui deve reagire.

***Fudoshin* (mente inamovibile):** neutralizza tutte le carte gialle, rosse, blu e marroni insieme. Quando la si usa, si deve attaccare immediatamente utilizzando le carte esistenti, come nel caso della carta verde.

## 10. Cos'altro devo sapere?

Quando rimangono solo 10 carte da pescare, le carte scartate devono essere rimescolate su richiesta di qualsiasi giocatore.

### Tecnica preferita ( *tokui waza*):

È possibile giocare una **carta** d'attacco aggiuntiva, ma è necessario spendere 1 gettone tecnica preferita per ogni occasione. Può trattarsi di una carta aggiuntiva marrone, rossa, gialla o blu. L'avversario deve rispondere a ogni carta d'attacco in base all'abilità delle carte, ma senza spendere un gettone *tecnica preferita*, solo 2 carte conterranno come contrattacco. L'attaccante sceglie quale carta o quali carte devono essere considerate valide. Anche in questo caso si deve tenere conto della Parte 5!

Questa è la vostra tecnica preferita, o *tokui waza* in giapponese. Cercate di eseguirla al momento giusto!

**Tutti i diritti riservati. © 2022, Akos Vachter  
Progettato da Akos Vachter  
Illustrato da Anita Benczur**

## La relazione tra Kendo, il Gioco di Carte e il Kendo reale



Le carte da gioco sul Kendo mostrano molti aspetti del vero kendo, o schermo tradizionale giapponese. Durante la creazione del gioco, si è prestata molta attenzione affinché fosse **interessante e divertente da giocare**, utilizzando i termini del kendo in modo educativo e mantenendo allo stesso tempo lo **spirito rigoroso e rispettoso del kendo**. Ciò che accade nel gioco **può essere equiparato a un frammento di realtà**.



In un incontro di kendo, i concorrenti mirano a mettere a segno colpi validi, che possono ottenere colpendo con la spada di bambù, detta *shinai* in giapponese, sulla superficie appropriata dell'armatura protettiva (*bogu*) tra una serie di altre condizioni. Tali superfici sono la parte superiore (MEN) e la gola (TSUKI) dell'elmo, i guanti protettivi (KOTE) ed entrambi i lati della corazza (DO).

Queste sono le **tecniche di base sulle carte marroni**. Il MEN per la testa, i KOTE per l'avambraccio, il DO per il torso e lo TSUKI é l'attacco alla protezione della gola. Le carte marroni rappresentano attacchi e contrattacchi. In realtà si chiamano *shikake* e *oji waza*. Per gli attacchi con più carte, si può pensare alle tecniche multi-colpo, che in giapponese si chiama *renzoku waza*. **Le carte marroni possono essere neutralizzate con una carta verde, simboleggiata nel gioco dalla carta *tsubazerai***.

Il termine *tsubazerai* indica una distanza molto ravvicinata tra due schermidori, in cui le guardie delle loro spade si uniscono. In realtà, anche questa è una situazione di tensione e non viene utilizzata per difendersi, ma l'improvvisa riduzione della distanza tra gli schermidori impedisce l'esecuzione di una tecnica di base che vada avanti con successo.



Oltre ai colpi di base, nel gioco sono presenti altre carte d'attacco, di colore rosso, giallo e blu. Il **termine giapponese *seme* sulla carta rossa** si riferisce a un concetto spesso usato nel kendo, che può essere giustamente descritto come pressione sull'avversario. In breve, questa pressione si traduce in vari modi per indurre l'avversario, inconsapevolmente a proprio favore, a sferrare un attacco che si può contrattaccare con successo. Nel gioco, questo si riflette nel fatto che se non si riesce a reagire a questa carta, se non si resiste alla pressione, si perde concentrazione, focus o altri gettoni.

Tuttavia, possiamo neutralizzare il *seme dell'avversario* con il nostro *seme* (un'altra carta rossa) **o con uno stato mentale incrollabile (*Fudoshin*, un'altra carta viola, un termine legato al buddismo)**, come nella realtà, così sulle carte.

Un'altra carta offensiva è il ***kiai pazzo***,

o **Grido di battaglia pazzo**, che può essere usato per confondere l'avversario. Il grido di battaglia ha molte funzioni anche nella vita reale. Da un lato, aiuta a concentrare e a far fluire l'energia, dall'altro, può sbilanciare l'avversario, disturbare la sua concentrazione e metterlo in una posizione più precaria. La penalità per questa carta è la perdita di una carta in mano, che riduce le possibilità di successo per il giocatore che subisce la penalità, ma meno della perdita di gettoni per la penalità della carta *seme* rossa descritta sopra.



L'ultima carta d'attacco si **chiama *Maki waza* ed è contrassegnata dal colore giallo**. Il *Maki waza* è una tecnica per disarmare l'avversario tramite torsione della spada. La penalità per questa carta è **subire un punto di penalità, o *hansoku* in**

**giapponese.** Durante un vero incontro di kendo, in una situazione del genere il

combattente riceverebbe un punto di penalità. Il secondo punto di penalità è un *ippon* per l'avversario.



Nel gioco, i colori rosso e bianco segnano gli spazi assegnati ai giocatori. In un vero incontro di kendo, un nastro tradizionale rosso e bianco legato sulla schiena dei giocatori aiuta gli arbitri a distinguere i concorrenti. I colori rosso e bianco derivano dai colori della bandiera giapponese e



gli arbitri tengono in mano una bandiera rossa e una bianca per assegnare penalità e colpi ai concorrenti. Da qui le due bandiere disegnate sui **gettoni arbitro**.

L'unica carta di cui non abbiamo parlato è **la carta Time's up**, che presenta disegni stilizzati degli arbitri di supporto al tavolo. Uno di loro, che sta controllando il tempo, alza una bandiera gialla in aria, proprio come nella vita reale. Gli incontri di kendo sono cronometrati e, allo scadere del tempo, vince il giocatore che ha messo a segno almeno un colpo.

**Gli incontri individuali di kendo si giocano fino a due ippon, o colpi**, quindi il gioco continua finché uno dei due giocatori non segna per primo due ippon. Un *ippon* può essere segnato se l'avversario non riesce a respingere un colpo o non può attaccare perché, ad esempio, ha esaurito le carte.

**L'uso dei gettoni Arbitro rappresenta l'aspetto del kendo** in cui i concorrenti, con i volti impassibili e lo "spirito" inamovibile, cercano di nascondere le proprie intenzioni agli avversari e di scandagliare le proprie intenzioni. La carta *Time's Up!* e l'urlo *Yame!* mettono in gioco questo tipo di tensione reale e di azione, ma in modo sereno.

Per inciso, il grido *Yame!* in un vero incontro di kendo viene usato dal capo arbitro per fermare il combattimento, alzando la bandiera tenuta con entrambe le mani.

Lo **scorrere del tempo nella lotta per il secondo ippon** è simboleggiato dal numero inferiore di carte *Time's Up* e dal fatto che, se il giocatore in testa pesca questa carta, vince la partita per 1:0, poiché in realtà un ippon tardivo demoralizza l'avversario, che ha poco tempo per pareggiare. Questo dà sia

un vantaggio al giocatore in testa alla partita sia una tensione extra al giocatore in coda, che allo stesso tempo ha un "arma" in più per bilanciare la situazione.

I giocatori partono da una posizione relativamente uguale, con più o meno la stessa quantità di allenamento e lo stesso alto livello di



concentrazione, ma come nella realtà, **i diversi livelli di allenamento ed esperienza dei concorrenti finiranno per portare a uno squilibrio**. Questa differenza e relatività è rappresentata dalle carte distribuite casualmente. E proprio come in un incontro reale, la situazione di combattimento cambia ogni secondo, nel gioco i giocatori hanno a disposizione un set di carte diverso a ogni turno, e devono sempre cercare di trarne il meglio.

Si tratta di una **catena di piccole e semplici decisioni che**, prima o poi, fanno pendere la bilancia verso l'una o l'altra parte e portano alla vittoria o alla sconfitta. È utile, ma non strettamente necessario, prevedere possibili situazioni di gioco future, **ma è sempre utile cercare sempre di trarre il meglio dalla situazione**. Le icone indicano le carte contro cui possono essere usate e fondamentalmente non è richiesta alcuna conoscenza dei termini giapponesi o del loro significato e funzione per iniziare il gioco.

Questo è essenziale perché un obiettivo importante nella creazione di questo gioco è stato quello di renderlo facile da giocare per i praticanti di kendo non attivi, e persino di usarlo come introduzione leggera e giocosa all'arte del kendo.





**Tsubazeriai** - La distanza molto ravvicinata tra i combattenti in cui le protezioni delle mani e le loro spade di bambù si toccano.



**Tsuki** - Tecnica di base: attacco alla protezione sulla gola dell'armatura *da kendo*.



**Do** - Tecnica di base: un attacco ai lati del pettorale dell'armatura *da kendo*.



**Jikan desu** - Letteralmente: Tempo scaduto! Alla fine del tempo dell'incontro, il cronometrista alzerà una bandiera gialla e griderà "*Jikan desu!*" per indicare al capo arbitro

che il tempo è finito.



**Fudoshin** - uno stato di quiete o immobilità (letteralmente e figurativamente: "mente ferma", "cuore fermo"). È la dimensione filosofica o mentale delle arti marziali giapponesi che contribuisce all'efficacia del praticante avanzato.



**Hansoku** - letteralmente significa gioco scorretto. Durante un incontro di *kendo*, l'uscita dal campo e la caduta della spada di bambù portano molto spesso a *un hansoku*, o punto di penalità.



**Ippon** - colpire. Il significato letterale è punto.

**Yame** - "Stop!" Il capo arbitro ferma l'incontro con questo segnale.



**Tokui waza** - L'attacco o la tecnica preferita di un kendoka per vincere un incontro.



**Kamae** - Termine giapponese utilizzato nelle arti marziali e nel teatro tradizionale. Si traduce approssimativamente come "postura". Il significato della parola è "base". Nel *kendo* esistono 5 tipi di kamae, due dei quali (posizione centrale e superiore) sono utilizzati negli incontri di *kendo* moderno.

**Kendo** - la via della spada, l'arte marziale giapponese della scherma. Il *kendo si* è evoluto dalle tecniche di spada tradizionali giapponesi note come *kenjutsu*.



**Kiai** - termine giapponese usato nelle arti marziali per descrivere un breve grido durante l'esecuzione di una mossa di attacco.



**Kote** - Tecnica di base: attacco ai guanti dell'avambraccio dell'armatura *da kendo*.



**Maki waza** - In questa tecnica, il combattente aggancia la *shinai* dell'avversario con la propria e la fa ruotare verso l'alto o verso il basso. Lo scopo è disarmare l'avversario.



**Men** - Tecnica di base: attacco all'elmo dell'armatura *da kendo*.



**Shinai** - la spada di bambù usata nel kendo.



**Seme** - traduzione semplice: "attacco". Il termine si riferisce anche a quando non si colpisce fisicamente l'avversario, ma lo si mette sotto pressione mentalmente.

## Che cos'è il Kendo?

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

Una caratteristica della cultura giapponese che si è sviluppata dallo stile di vita e dallo spirito della classe sociale dei *bushi*, i samurai. Il *kendo* è anche lo studio delle proprietà della spada, che i guerrieri giapponesi hanno imparato e acquisito attraverso l'uso della spada in battaglia. Inoltre, è importante padroneggiare lo spirito del samurai al di là delle proprietà della spada, che si ottiene attraverso lo studio dell'arte della spada con un duro allenamento. Pertanto, lo scopo più frequentemente menzionato del *kendo* è *quello di essere un percorso di sviluppo personale.*

### Sviluppo

A metà del *periodo Edo*, i *bushi* (guerrieri) praticavano per lo più *kata* (avversari immaginari, situazioni fittizie) con *shinken* (spada vera) o *bokuto* (spada di legno che imitava una spada vera), ma questo non era abbastanza efficace nella guerra reale. Allo stesso tempo, praticare la scherma con questi strumenti era anche pericoloso. All'inizio del XVIII secolo, gli attrezzi per *il kendo* e gli *shinai* di bambù furono utilizzati per la prima volta come sostituti della spada. A metà del XVIII secolo, Chuzo Nakanishi sviluppò e rese popolare la scherma con lo *shinai* in Giappone.

Oggi in Giappone circa 7 milioni di persone praticano *kendo*. Dopo la II. Guerra Mondiale, il *kendo* si è sviluppato come sport competitivo e sempre più persone al di fuori del Giappone hanno iniziato a praticarlo. Oggi sono quasi 1 milione le persone che lo praticano al di fuori del Giappone. Nel 1970 è stata fondata la Federazione Internazionale di Kendo, che oggi conta 62 paesi membri. Ogni tre anni si tiene un campionato mondiale.

### Caratteristiche fisiche

- La pratica dei movimenti di base del *kendo* *consente nello sviluppo di un uso rapido e attivo del corpo* . In particolare migliora l'equilibrio della parte superiore e inferiore del corpo e ha quindi un effetto positivo sulla **muscolatura dei bambini in via di sviluppo** .
- *Il kendo* rafforza naturalmente i muscoli addominali e dorsali necessari per usare la spada di bambù, consentendo di sviluppare e mantenere una **postura** veramente **sana**.

- Grazie all'uso della spada di bambù, le articolazioni della spalla, del gomito e del polso, così come l'**articolazione del ginocchio, vengono caricate in modo flessibile** attraverso l'uso frequente di movimenti brevi e veloci delle gambe, il che è particolarmente importante per lo **sviluppo sano dei bambini con scheletro in crescita**. Questo aiuta a prevenire i problemi articolari tipici degli atleti.
- La cultura del movimento, presentando al praticante una varietà di situazioni schermistiche, sviluppa efficacemente **la percezione e l'uso corretto della distanza**.

### Caratteristiche psicologico-spirituali

- La pratica del *kendo* insegna la **perseveranza, l'ostinazione e la tenacia** nella vita.
- Le tecniche del *kendo* sono estremamente rapide e improvvise, quindi durante la pratica è necessaria **una rapida consapevolezza della situazione e la presenza mentale**. Per padroneggiare queste abilità, è essenziale rafforzare costantemente l'**autocontrollo**.
- Sviluppa la **pazienza e la resistenza** necessarie per aspettare un momento nel movimento dell'avversario in cui ci sia l'opportunità di attaccare.
- *Il kendo* è un'arte marziale, ma praticando le tecniche possiamo anche imparare i pericoli dell'uso della violenza. Ci aiuta a sviluppare una **valutazione realistica di noi stessi e una consapevolezza della situazione**.
- **Migliorando la concentrazione**, può contribuire a migliorare la capacità di apprendimento, in modo che i bambini non si trovino di fronte al solito dilemma "sport o apprendimento".

### Prestazioni sociali

- Poiché non si può praticare il kendo da soli, i bambini devono imparare a **cooperare** e l'**importanza del comportamento** nella comunicazione sociale.
- Praticare insieme insegna **un atteggiamento di rispetto per l'avversario**, perché senza **fiducia reciproca** non si può migliorare.
- Il kendo fa parte della cultura giapponese e internazionale. Solo gradualmente possiamo comprendere il suo modo di pensare, che **ci insegna a essere flessibili nei confronti degli altri**.

All'inizio della partita, ogni giocatore ha **4 carte**, che costituiscono essenzialmente la sua "cassetta degli attrezzi" per il combattimento. Ha anche un totale di **9 gettoni**, 4 dei quali indicano il suo livello di concentrazione. Questi possono essere utilizzati per scambiare le carte se quelle in mano non sono adatte. I gettoni possono essere persi o recuperati. Ad esempio, più gettoni concentrazione o focus ha un giocatore, più è probabile che risponda a un attacco. Il gioco può terminare in qualsiasi turno, respingere un attacco, e sopravvivere a un turno, è l'unico mezzo di sopravvivenza.

Oltre alle pedine focus, i giocatori hanno **3 gettoni arbitro**, che possono usare per scoprire le carte dell'avversario gridando "*Yame!*" una volta per gettone; se viene trovata una carta particolare, il giocatore che grida *Yame* segna un punto chiamato *ippon*.

Esiste anche un **gettone Tecnica preferita (tokui waza in giapponese)**, che i giocatori possono utilizzare un paio di volte durante la partita per sferrare un attacco più potente della media.

La prima metà del gioco alterna attacchi e contrattacchi: i giocatori cercano di rompere la concentrazione dell'avversario e di ridurre il numero di pedine dell'altro, limitando così le possibilità di vittoria dell'avversario. In questa fase, il vantaggio si ottiene scambiando carte e giocando varie combinazioni di carte semplici.

Man mano che il mazzo di pesca si esaurisce, verso la metà della partita vale la pena di pensare a quando giocare i **gettone Tecnica Preferita**, che permettono di attaccare l'avversario con più carte di quelle consentite, mettendo così in seria difficoltà il giocatore.

sconvolgendo il loro equilibrio mentale e riducendo il numero di gettoni e di opzioni di attacco.

**La fase successiva arriva quando il mazzo di pesca è sceso a circa venti carte e comincia ad avvicinarsi a dieci.** A questo punto è una buona idea usare i gettoni arbitro, se siete riusciti a tenerne qualcuno. Se si grida "*Yame!*" all'avversario quando ha in mano la carta *Jikan desu (Tempo scaduto!)*, si ottiene un *ippon*. Questa è una fase stressante ed emozionante. Dovete decidere se rischiare o meno e non lasciare che il vostro avversario veda sul vostro volto che "qualcosa non va" perché avete una carta pericolosa in mano.

**Se il gioco non termina bruscamente qui, la prossima parte critica arriverà, e piuttosto rapidamente, quando il numero di carte nel mazzo di pesca si avvicina o raggiunge la decina.** A questo punto, tutte le carte utilizzate devono essere rimescolate su richiesta di qualsiasi giocatore. C'è anche un vantaggio che si ottiene: il giocatore si può ricordare di chiedere di rimescolare le carte. In questa fase, i giocatori hanno in genere molti meno gettoni e possono aver già ricevuto *hansoku*, o punti di penalità, o possono aver perso carte dalla loro mano. Per questo motivo, in questa fase, la concentrazione, l'attenzione residua, altri gettoni conservati o riconquistati possono essere la chiave della vittoria in qualsiasi momento.

Nel corso del gioco, **durante ogni turno i giocatori devono scegliere tra due o tre opzioni per proseguire, ognuna con vari gradi di rischio.** Se fanno la scelta giusta, aumentano le loro possibilità di vittoria, mentre facendo la scelta sbagliata, le diminuiranno. Il delicato equilibrio tra i giocatori si sposta quindi verso il giocatore vincente come conseguenza di queste scelte e delle probabilità in continua evoluzione.

### Consulenza strategica:

#### È fondamentale per decidere l'esito della partita:

- La scelta del tipo di gettoni dati come penalità e riguadagnati in un contrattacco pulito.
- Il momento in cui viene applicato il gettone della Tecnica Preferita e la composizione delle carte utilizzate.
- Scegliere il momento giusto per usare le urla di *Yame*.
- Scegliere il momento per rimescolare il mazzo.

#### I seguenti elementi possono aumentare le probabilità di vincita del giocatore:

- Ridurre al minimo il numero di scambi di carte, mantenere al massimo il numero di gettoni.
- Scegliere il momento giusto per giocare le carte colorate, come attacco o reazione.
- Prendere buone decisioni nella seguente situazione: spendere gettoni per neutralizzare le carte marroni o scambiare le carte spendendo i gettoni focus nella speranza di pescare una carta più forte.