

KENDÓ

PLAYING CARDS

JÁTÉKSZABÁLY



Játékosok száma: 2
Piros játékos és Fehér játékos
Játékidő: 10-30 perc

A kendó, vagy japán vívás, a kardforgatás művészete.

A kendó a japán kultúra jellegzetessége, amely a busi társadalmi osztály, a samurájok életmódjából és szellemiségéből fejlődött ki. Ma Japánban körülbelül hétmillió ember kendózik. A II. világháború után a kendó versenysportként fejlődött és Japánon kívüli országokban is egyre többen kezdték meg gyakorlását.

Jelenleg Japánon kívül közel 1 millióan gyakorolják. 1970-ben megalakult a Nemzetközi Kendó Szövetség, melynek 2021-ben 62 ország a tagja. Háromévente világbajnokságot rendeznek.



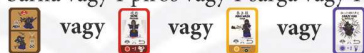
Barna színű technika kártyák	Színes akció kártyák
24x kártyalap 'Men' (fej), 'Kote' (alkar) 'Dó' (törzs), 'Tsuki' (torok)	31x kártyalap
Fókusz tokenek: 8x	Büntető pont (hanszoku) jelölők: 3x
Bírói tokenek: 6x	Pont jelölők (ippon): 3x
Kedvenc technika (tokui waza) tokenek: 4x	Játéklap, Segédlap, Játékszabály, stb.

5. MILYEN LAPOKKAL LEHET TÁMADNI / ELLENTÁMADÁST INDÍTANI?

Minden „támadó” lap egyszerre ellentámadó is. Tehát semlegesíti a beérkező támadást, egyszersmind fenyegeti az ellenfelet a saját fordulójában.

Az alábbi lap kombinációkkal támadhatsz:

1 barna vagy 1 piros vagy 1 sárga vagy 1 kék kártya VAGY



2 db eltérő színű barna, piros, sárga vagy kék lappal. Nem lehet támadni két azonos színű lappal, sem kettőnél több lappal egy fordulóban.



Kivétel:
lásd 10. pont!

6. HOGYAN LEHET VISZONOZNI EGY TÁMADÁST?

A lapok alján körök és feliratok jelölik, milyen színű lap ellen használhatók fel. Minden egyes fenyegető lapra kell reagálni. Egy barna, piros, sárga, vagy kék lap behelyezése automatikusan ellentámadásnak minősül, tehát az ellenfélnek reagálnia kell rá.



Ha te következel, lehetőség van cserélni, majd tégy be lapokat a fenyegető lapok ellen. Pl. barna MEN-re, tehát fejre támadó (kardok ikon) lap ellen barna MEN-t védőt (legyező ikon), vagy zöld lapot. Sárga ellen sárgát, kék ellen kéket, vagy kéket semlegesítő stb., a jelölt színek szerint.

A támadó lapokat kardok ikon jelöli, az ellenük rakható lapokat a legyező ikon, illetve a színes körök. Mindig max. 2 lappal támadhatsz a fentiek szerint (Kivétel lásd 10. pont!) de akár 3-4 lapot is lehet behelyezni egy fordulóban, ha a többi semlegesítő lap. Ezután az ellenfél következik.

JÁTÉKMENET

1. KEVERJÉTEK MEG AZ ÖSSZES LAPOT MAJD VÉGEZZÉTEK EL AZ OSZTÁST!

Osszatok ki játékosonként 4 db barna fókusz tokenet, 3 db bírói tokenet, 2 db Kedvenc technika tokenet és 4 véletlenül kiosztott kártyalapot.

Lapjaidat ne mutasd ellenfelednek!



2. KI KEZD? Kő-papír-ollóval döntsetek el!

1:1 állás esetén szintét így kell eldönteni a kezdő játékos személyét.



3. MI A JÁTÉK CÉLJA, KI NYER?

A játék során támadásokat indítunk lapjaink segítségével az ellenfél ellen. Ha ellenfelünk nem tudja ezeket elhárítani, pontot szerzünk, amit ipponnak nevezünk. **Az nyer, aki előbb szerez 2 ippon.**

Ha valamely játékos ipponot szerez, új osztást kell végezni és a tokeneket kiindulási állapot szerinti mennyiségre visszatölteni (1. pont), de figyelembe kell venni a 8. pontban leírtakat.

4. HOGY ZAJLIK A JÁTÉK?

Fordulónként felváltva raktok be lapokat, melyekkel támadjátok az ellenfelet, vagy megakadályozzátok a felétek érkező támadást.



Minden fordulód kezdetén egy tetszőleges lapod „ingyen” lecserélheted, de ha többször is szeretnél cserélni, cserénként egy fókusz tokenet kell adnod. Minden felhasznált lap helyett és kizárólag azután, hogy befejezted a kártyák kijátszását, tehát a fordulód végén, újakat húzol a felhasználtak helyett, hacsak valamely korábbi veszteség miatt ez nincs korlátozva (Lásd: 7 pont - kék lap!). A lecserélt lapod előbb a pakli aljára helyezed, majd az új lapot a pakli tetejéről húzd fel! Mindig először végezd el az összes cseréd, azután játssz ki lapokat, majd húzz vissza új lapokat! A fordulód végén visszakaphatod egy tetszőleges, felhasznált tokened, ha tiszta ellentámadást tudtál végrehajtani. Ez azt jelenti, hogy a körben nem cseréltél lapot, nem kaptál büntetést, nem új támadást indítottál (hanem lapokra reagáltál) és nem semlegesítettél barna lapot fókusz tokenel. A fordulód végén szerzett token és a felhúzott lapok csak a következő fordulóban használhatók fel.



7. MI TÖRTÉNIK, HA EGY FENYEGETŐ LAP ELLEN NEM TUDOK LAPOT BETENNI?



Piros lap (Seme (ejtsd: „szeme”) – nyomásgyakorlás az ellenfélre): elveszítesz 1 vagy 2 általad választott típusú tokenet a lapon lévő szám szerint. A tokeneket mindenképp meg kell fizetned, ha nem tudsz reagálni a lapra. Ha pl. már csak 2 tokened van és megtámadnak egy ilyen lappal, a tokeneket már nem használhatod fel előre.



Sárga lap (Maki waza – a kard kicsavarása az ellenfél kezéből): kapsz egy büntetőpontot (hanszoku). Ha kettő összegyűlik, ellenfeled kap egy ipponot vagyis találatot. Büntetőpontnál nem osztunk újra, megy tovább a játék és ez a büntetőpont az ippon követő új osztásnál sem törölődik.



Kék lap (crazy kiai (ejtsd: „krézi kiáj”) – harci kiáltás): El kell dobnod egy lapod a kezedből, ami kikerül a játékából. Attól kezdve lapjaid maximális száma 1-el kevesebb lehet a kiindulási 4-hez képest, tehát legfeljebb 3-ra húzhatod vissza a lapjaid, azután csak 2-re stb. Ippon után ismét 4 lapod lehet.



Barna lapok (alaptechnikák (men - fej, kote - alkar, dó - törzs, tsuki (ejtsd: „cuki”) – torok)): ha ilyen lapra nem tudsz reagálni, ellenfeled szerez egy ipponot, vagyis találatot. A barna lapokat fókusz tokenért cserébe semlegesítheted.

Ha a játék során bármikor egy barna lapos támadásra nem tudsz vagy nem akarsz reagálni, barna támadó laponként egy tényleges fókusz tokenet kell adnod, ekkor a kiváltott támadó lap érvénytelenné válik.

Ha egy barna lapot kiváltasz tokenel, egy másikat csak semlegesítesz, vagy csak 1 barna lapos a bejövő támadás, nem tehetisz be új támadó lapot, ellenfeled kezd új támadást és ismét van egy szabad lapcseréje.

Ha barna és színes lapos támadás bármely barna lapját tokenel kiválasztod, de a másik lapra tudsz reagálni, a játék aszerint folytatódik. Két lappal való támadás esetén az ellenfélnek mindkét lapra válaszolnia kell, de lehetőség van önkéntesen előbb bevállalni az adott laphoz tartozó büntetést is. Ekkor, ha egy másik lapra tud ellentámadó lapot berakni, a játék aszerint megy tovább, ha csak semlegesítő lapot tud betenni, tehát nem tud ellentámadást végezni, te kezdsz új támadást.

Ha egy támadást követően a megtámadott játékosnak ippon és más büntetést is kellene megítélni, csak az ippon ítélik meg. Ha a megtámadott játékos nem tud ellentámadni és büntetés kap, a támadó játékos indít új támadást.



8. HOGY LEHET A KORÁBBAN LEÍRTAKON TÚL IPPONT/ PONTOT SZEREZNI?

IPPON
一本



a) Ha a játék állása, tehát ipponok száma 0:0, vagy 1:1, a pakliban mindhárom Time's up lapot benne kell hagyni. A játék során bármikor, rákiálthatsz el lenfeledre, hogy „Jame!”, vagyis „Állj”! Ekkor meg kell mutatnia a lapjait és ha nála van a Time's up lap, szerzel egy ipponot. Minden „Jame!” kiáltásért egy bírói token kell adnod.

b) Ha 1:0 a játék állása, az új osztásnál a pakliban csak 1 db Time's up lap maradhat és a 0 ponttal rendelkező játékos 4 bírói token kap, tehát 4 al kalommal kiálthatja ellenfelére, hogy „Jame!”. A vezető játékos nem kap bírói token. Ha a vezető játékos kezébe jut a Time's up lap, azt felmutatva bemonlja, hogy Jame!, akkor megnyerte a já-

tékot, azonban ha a másik fél előbb kiált „Jame!”-t, miközben ellenfelénél van a Time's up! lap, akkor ő szerez ipponot. Figyelem! A Time's up lapot kizárólag a fordulód elején, első csere lapod felhúzása előtt fedheted fel! Ha máskor mutatod fel, az ellenfél szerez ipponot.

c) Ha nincs támadó lapod, amikor rád kerül a sor, vagy elfogytak a lapjaid, ellenfeled ippon/pontot szerez.



10. MIT KELL MÉG TUDNOM?

Ha már csak max. 10 felhúzható lap van, az eldobott lapokat bármelyik játékos kérésére vissza kell keverni.



Kedvenc technika token (tokui waza):

Bármely érvényes 1 vagy 2 lapos támadásod mellé egy 2.-at vagy 3.-at is játékba hozhatsz, de ezért alkalanként 1 Kedvenc Technika token kell adnod.

Ez lehet egy további barna, piros, sárga vagy kék lap.

Ellenfelednek ilyenkor minden egyes támadó lapra válaszolnia kell a lapok képességei szerint, de Kedvenc technika token nélkül csak max. 2 lap jelent ellentámadást. A támadó választja meg, melyik lap(ok) legyen(ek) az(ok).

Az 5.pontot itt is figyelembe kell venni!

Ez a kedvenc technikád, vagy japánul tokui wazád.

Igyekezz a megfelelő pillanatban kijátszani!



Minden jog fenntartva. © 2022, Vachter Ákos
A játékot tervezte: Vachter Ákos
Illusztrálta: Benczur Anita
www.kendoplayingcards.com

9. EGYÉB LAPOK HASZNÁLATA

Hárító / blokkoló lapok:

Zöld lap (tsubazeriai (ejtsd: „cubazeriá”) – a markolatvédők összeérnek): Egy darab, de bármilyen barna technika lapot semlegesít. Ha ezt használod, te jössz, azonnal támadnod kell a fordulódon belül.



Semlegesítő lapok (ibolya szín):

Kamae (alaptartás): Egy kék és/vagy egy sárga lapot semlegesít. Ellenfeled kezd ismét fordulót, hacsak egy másik támadó lapra nem tudsz visszatámadni. Pl. az ellenfél két lappal támadott és az egyiket semlegesítet, de a másikra tudsz ellentámadó lapot helyezni.



Fudoshin (ejtsd: „fudósín”) – rendíthetetlen elme): minden sárga, piros, kék és barna lapot együttesen semlegesít. Ha ezt használod, azonnal támadnod kell a meglévő lapjaid segítségével, mint a zöld lapnál.



ENG: For further information and the Game Rules in many other languages, check out our website:

GER: Für weitere Informationen und die Spielregeln in vielen anderen Sprachen, besuche unsere Website:

JPN: 詳しい情報やゲームのルールについては他の言語での情報は、ウェブサイトをご覧ください

CHI: 更多信息和游戏规则
其他语言版本，请查看我们的网站。

KOR: 추가 정보 및 게임 규칙
다른 많은 언어로 저희 웹사이트를 확인하십시오:

FRE: Pour de plus amples informations et les règles du jeu dans de nombreuses autres langues, consultez notre site web :

ITA: Per ulteriori informazioni e le regole del gioco in molte altre lingue, controlla il nostro sito web:

SPA: Para más información y las reglas del juego en muchos otros idiomas, consulte nuestro sitio web:

HUN: További információért, valamint a Játékszabályért számos további nyelven, keresd fel weboldalunkat:



<http://www.kendoplayingcards.com>

