

SHOTO - Gyors játékváltozat szabályai 1.

Ez a szabályváltozat gyors játéklehetőséget kínál.

A szabályváltozatot és a bemutatót készítette Nicolas Gonzalez



A standard szabályoktól való eltérés főbb pontjai:

1. A Jikan Desu kártyákat ebben a változatban nem használjuk.
2. Egy dobópaklit használunk.
3. A tokenek nem kerülnek teljesen újraosztásra egy Ippon után, és a tokeneket nem lehet visszaszerezni egy "tökéletes ellentámadással": a játék elején birtokolt tokenekhez csak Ippon vagy Hanszoku esetén lehet 1 Fókusz tokenet és 1 Bírói tokenet visszakapni.
4. A zsetonok másképp működnek:
 - Fókusz token: semlegesítenek egy barna lapot, és lehetővé teszik, hogy egyúttal ellentámadást is játszhass ki a barna lapra. Nem használhatók extra kártya cseréjére.
 - Bírói tokenek: ezeket a tokeneket a játékfázisban használhatod új kártya felhúzására.
 - Kedvenc technika tokenek: nincs különbség a főszabályokhoz képest, ezek 1 extra támadáskártya kijátszására szolgálnak.
5. A maximális kézméret 8, tehát a játék során legfeljebb 8 lapot tarthatsz a kezeden.
6. A forduló befejezése után (tehát ha Ippon vagy Hanszoku kerül megítélésre) minden játékos megtartja az aktuális kártyáit, és 8 lapig új kártyákat húz, amíg a kézméret el nem éri a 8-at.
7. Az Őrült Kiai kézméretet csökkentő hatása az egész játék során érvényben marad.
8. A kártyák nem "cserélődnek", mint a standard játékban: amikor egy kártyát "cserélnek", azt egyszerűen eldobják a dobópakliba, és egy új kártyát húznak a pakli tetejéről.

1. A játék elkezdése

A játék felépítése hasonló a normál játékhoz, kivéve, hogy minden játékos **8 kártyát** kap.

Adj minden játékosnak: 2 barna Fókusz tokenet, 2 Bírói tokenet, 2 Kedvenc technika tokenet.

Mindegyik játékos elhelyezi a saját tokenjeit a játéktér kijelölt pontjaira (Shiai-do).
Tedd le a 3 hanszoku és 3 ippon jelzőt a játéktér mellé.

Keverd meg a teljes paklit, és ossz ki **8 lapot arccal** lefelé minden játékosnak.

A pakli maradékát tedd a két játékos közé a shiai-do mellé.



2. Kártyahatások és győzelné feltételek

Győzelmi feltételek: a győzelmi feltételek nem változnak, a játék megnyeréséhez 2 ippon szükséges.

A gyors játékváltozat akkor is véget érhet, amikor mindkét játékosnak egyszerűen elfogynak a lapjai, és nem lehet több támadást végrehajtani. Ez azt jelenti, hogy a kendő mérkőzés elérte a Jikan Desu (a mérkőzés vége) időpontját. Ebben a helyzetben a játék véget ér, és a legtöbb Ipponnal rendelkező játékos nyer, ha mindkét játékos döntetlenre áll, akkor a játék döntetlennel ér véget.

Az egyetlen apró változás a Crazy Kiai kártyán történt:

- **Crazy Kiai:** a kártyahatás ugyanaz, mint a normál játékban, kivéve, hogy a hatás a teljes játék alatt tart, a maximális kézméret **véglegesen** csökken 1-gyel! Ennek ábrázolására a játékos elveszi az Crazy Kiai kártyát, és a játéktérre rakja a tokenek mellé, emlékeztetőül arra, hogy a kézmérete véglegesen lecsökkent. Ezután ez a Crazy Kiai kártya végleg kikerül a játékból, és nem keverhető vissza a pakliba.

3. Játékmenet

A játékmenet kevésbé különbözik a standard játéktól, azonban néhány token mechanika teljesen más, és nincs **húzási fázis** és nincs **token visszanyerési fázis** a "tökéletes ellentámadásból". Emellett a "csere fázisban" csak 1 lapot lehet cserélni, a fókusz tokenekkel nem lehet több lapot cserélni.

A játékban az egyes játékosok felváltva vannak soron. A fordulók sorrendje a következő:

1. Csere szakasz
2. Játék szakasz (válasz szakasz és támadási szakasz)
- ~~3. Laphúzási szakasz~~
4. Token-bónusz szakasz

A **csere szakaszban** az aktív játékos 1 kártyát cserélhet a kezéből: ehhez a játékos egy kártyát képpel felfelé **dob** egy dobópakliba, majd elvesz egy cserekártyát a pakli tetejéről.

A játék szakaszban a játékmenet a normál játékkal megegyező, kivéve a tokeneket:

- **Fókusz token:** a fókusz token használható egy barna kártya **semlegesítésére** a standard szabályok szerint, de lehetővé teszi az aktív játékos számára, hogy ellentámadást indítson az adott barna kártyán bármely más engedélyezett támadáskártyával, beleértve egy másik barna kártyát is: ekkor az ellentámadásnak NEM kell megegyeznie a támadó csapásával. A fókusz token nem használható fel további kártyák cseréjére a csere szakaszban.
- **Bírói token:** a bírói token nagyban különbözik a normál játéktól: az aktív játékos a játék szakasz során eldobhat egy bírói tokenet, és azonnal **húzhat 2 extra kártyát a pakliból**. Megjegyzendő, hogy ez a játék szakasz alatt történik, tehát egyik lapot sem lehet elcserélni. A játékos dönthet úgy, hogy több bírói tokenet is eldob, és 2 vagy 4 kártyát húz. A token használata azt jelképezi, hogy a mérkőzés rövid időre megszakad (a bíró "Yame!"-t kiált), ez történhet például azért, mert egy kendoka a földre esik, egy zsinag kioldódik, stb. A kendokák visszamennek a kiindulási helyzetükbe, és ez segíthet rendezni a nyomás alatt lévő kendokák helyzetét.
- **Kedvenc technika token:** ez ugyanúgy működik, mint a standard szabályokban, a játékos egy extra támadáskártyát adhat a támadásához. Hasonlóképpen, az ellenfél játékos csak két ilyen kártyára válaszolhat, kivéve, ha maga is kijátszik egy Kedvenc technika tokenet.
- Hanszoku vagy Ippon után minden játékos visszakap 1 Fókusz és 1 bírói tokenet, ha kevesebb mint 2 Fókusz és 2 bírójelző van nála. A Kedvenc technika tokenet nem lehet a játék során pótolni, ha egyszer eldobod, végleg eltűnik.

Nincs laphúzási szakasz: A forduló során nem töltheted fel a kezeden lévő lapokat. Csak egy forduló után (Hanszoku vagy Ippon után) húzhatsz kártyákat a maximális kézméreted erejéig, különben egy bírói tokenet kell használnod, hogy további kártyákat húzz. Ha elfogynak a kijátszható kártyáid, akkor az ellened irányuló támadások büntetéseit és következményeit kell elszenvedned.

SHOTO - Gyors játékváltozat szabályai 2.

Ez a szabályváltozat gyors játéklehetőséget kínál.

A szabályváltozatot és a bemutatót készítette Nicolas Gonzalez



4. Ippon és Hanszoku

A Shoto változatban nincs különbség abban, hogy mi történik Hanszoku vagy Ippon után.

Amikor egy **Ippon** vagy **Hansoku** megítélésre kerül:

- ➔ A forduló véget ér.
- ➔ A játék során kijátszott kártyák mindegyike a dobópakliba kerül.
- ➔ Minden játékos megtartja az aktuális kártyáit.
- ➔ Minden játékos, kezdve a vesztes játékoskal, extra lapokat húz a maximális kézméretéig, ami 8, kivéve, ha egy vagy több Crazy Kai lap miatt büntetést kapott, amely esetben a maximális kézméret ennek megfelelően csökken. Ne feledjétek, hogy a Crazy Kai tartósan befolyásolja a kézméretet.
- ➔ Minden játékos 1 fókuszj tokenet és 1 bírói tokenet kap vissza, ha kevesebb mint 2 fókusz tokenel és 2 bírói tokenel rendelkezik.
- ➔ A játék úgy folytatódik, hogy a vesztes játékos kezd az első kört.

5. A dobópakli használata

A SHOTO játékváltozatban egy dobópaklit használunk.

Amikor egy játékos elcserél egy kártyát, nem rakja azt a pakli alá, hanem képpel felfelé a pakli mellé, a dobópakliba dobja.

Amikor egy kör véget ér, a játéktéren használt összes kártya a dobópakliba kerül.

Miután egy Kamae lap semlegesített egy kártyát, az alatta lévő kártyakupac a dobóhalomba kerül, hogy a játéktábla megtisztuljon.

Miután egy kártya hatása érvényesül (pl. egy Sze me miatt a játékos elveszíti a tokenekt), a felhasznált kártyák halmát eldobjuk, hogy a játéktáblát megtisztítsuk. Ne feledjétek, hogy ha a játékos elszenvedi az Crazy Kai büntetését, az adott játékos elveszi a kártyát, és képpel felfelé hagyja a tokenjei mellett, emlékeztetőül a csökkentett kézméretre. A Crazy Kai alatti kupacban lévő kártyákat eldobjuk, hogy megtisztítsuk a játéktáblát.

A Fudósin lap kijátszása után a játéktábla összes kártyája eldobható, mivel a Fudósin semlegesíti a játékban lévő összes támadókártyát. Ez megint csak megtisztítja a játéktáblát. Bármikor, ha a játéktábla túlságosan zsúfolt, a kártyák eldobhatók a dobópakliba, hogy a játék tisztuljon, és a játékosok könnyebben folytathassák a játékot, feltéve, hogy az éppen egy játékost támadó kártyákat nem dobják el ilyen módon.

FONTOS: bármikor, ha egy játékosnak kártyát kell húznia a pakliból, és a pakliban nincs több kártya, a dobópaklit képpel lefelé fordítjuk, megkeverjük és új pakliként használjuk.

6. Megjegyzések a SHOTO változathoz

Ha az aktív játékos semlegesíti a támadókártyákat, de nem tud támadással válaszolni, akkor a támadás joga egyszerűen átmegy az ellenfél játékosához, aki támadókártyákat adhat hozzá. Még az is lehet, hogy a játéktáblán lévő kártyákat el kell dobni, mielőtt a támadás átszáll az ellenfél játékosához, hogy megtisztítsátok a táblát, mivel nincsenek támadókártyák a játéktan.

Miután az aktív játékos semlegesíti a táblán lévő kártyákat, például Kamae és Tsubazeriai segítségével, az aktív játékos dönthet úgy, hogy nem játszik ki támadókártyákat (az aktív játékosnak egyszerűen nincs kijátszható támadókártyája!). A támadókártyák ki nem játszásaért nem jár büntetés, egyszerűen megtisztíthatod a táblát, és átadod a támadás jogát az ellenfélnek. Az aktív játékos például nem kényszerül arra, hogy a bírói tokenet használva extra lapokat húzzon, hogy megpróbáljon támadókártyát találni.

A bírói tokenek használata extra kártyák húzására nagyon nagy segítség, de óvatosan kell használni. Például, ha még mindig van néhány lap a kezdedben (4 vagy 5), egy bírói token használatával kaphatsz egy lapot egy Hanszoku vagy Seme ellen, de ha a forduló ezután gyorsan véget ér, kevesebb lapot húzol vissza a kezvedbe a maximális kézméretig. Lehet, hogy jobb a Hanszokut benyelni, és az erős bírói tokenet megtartani a játék későbbi szakaszára.

Néha előnyösebb a tokeneket használni, mint elveszíteni őket egy ellened irányuló támadással szemben. Különösen, ha nagyon kevés tokened maradt, a Kedvenc technika vagy a Bírói token használata jó ötlet lehet, mivel egyébként esetleg el kellene dobnod őket.

Példák a standard szabályhoz képest:

A piros játékosnak 3 lapja van, amelyek ellen védekeznie kell.

A piros játékos csak 2 ilyen kártyára válaszolhat, kivéve, ha a következő lapokra is válaszol. Egy Kedvenc technika tokenet használ, hogy egy harmadik kártyát adjon hozzá.

A piros játékos nem tud válaszolni a Do csapásra, és egy Fókusz tokenet használ, hogy semlegesítse azt, és kijátszik egy Kamae-t is, hogy semlegesítse a Crazy Kai-t.

A standard szabályoktól eltérően a piros játékos kijátszhat egy ellentámadás kártyát a barna kártya ellen.

A piros játékos 2 token elvesztését is elszenvedi a Seme miatt.

Továbbá, a Kamae és Seme alatti kártyakupacot el lehet dobni.

