

# 剣道大会- 剣道トランプ

## KENDO TAIKAI – PLAYING CARDS™

### KARTENSPIELREGELN

#### Inhalt:

- BRAUNER STAPEL (**SHIKAKE WAZA** // Angriffstechniken): 25 Karten
- ROTER STAPEL (**OJI WAZA** und **SHIKAKE WAZA** // Gegenangriffstechniken und Angriffstechniken): 36 Karten
- GRÜNER STAPEL (Spezielle Karten, die den Angriff beeinflussen): 46 Karten
- **HANSOKU** (Strafpunkt) KARTE: 1 zweiteilige Karte. Muss vor dem Spielbeginn in zwei Hälften geschnitten werden.
- **HAJIME / IPPON** (BEGINN / TREFFER) KARTE: 1 Karte.
- FÜNFTEILIGE KARTE FÜR TREFFER: Muss vor Spielbeginn ausgeschnitten werden. Zum Anzeigen von Treffern. (1 Karte)
- Spielregeln

## I. ZIEL DES SPIELS

1. Das Ziel des Spiels liegt in dem früheren Erwerb des zweiten gültigen IPPONs, also Treffers.

**Es gilt als Treffer, wenn ein Spieler auf einen Angriff mit keiner gültigen Karte reagieren kann, er keine Karten mehr hat, die er tauschen könnte, oder er zwei HANSOKU bekommt.**

\*-Das Erlangen eines gültigen IPPONs ist durch das Aufdecken der Karte „HAJIME“ anzuzeigen. Nach einem IPPON müssen die Spieler solange Karten nachziehen, bis sie wieder 6 Karten auf der Hand haben.

Das Erlangen eines zweiten HANSOKUs bedeutet gleichzeitig einen gültigen IPPON für den Gegner. Ein HANSOKU wird erteilt:

- für das Austreten aus dem Feld. → Wenn der Spieler auf die Angriffskarte OSHIDASHI (*Herausstoßen*) nicht mit der Karte KAIHI SURU (*Abwehr*) antworten kann.
- für das Fallenlassen des Schwertes. → Wenn auf die Karte MAKI WAZA (*dem Gegner das Schwert aus der Hand entwinden*) nicht mit der Karte TSUYOI KAMAE (*starkes KAMAE, d.h. starke Grundposition*) geantwortet werden kann.
- im Fall, dass ein Spieler mit der Runde beginnen soll, er jedoch über keine dazu geeignete Karte verfügt. In diesem Fall muss er eine braune Karte ziehen, und diese gültig ins Spiel bringen. (HIKI WAZA kann in diesem Fall nicht ins Spiel gebracht werden, statt dieser Karte muss unbestraft eine neue Karte gezogen werden.)

Bei IPPON oder HANSOKU beginnt immer der Spieler mit der neuen Runde, der diesen erlitten hat.

## I. SPIELABLAUF

**Beginn einer Runde:** Wenn ein Spieler nicht mehr auf die vom Gegner ausgespielte Karte reagieren kann, aber selbst in der Lage ist einen neuen Angriff zu starten.

(Die Länge der einzelnen Runden richtet sich also immer nach den Möglichkeiten des Gegners auf die ausgespielten Karten zu reagieren)

**Kartentauschregel:** Immer bevor ein Spieler innerhalb oder zum Beginn einer Runde eine oder mehrere Karten ins Spiel bringt, tauscht er genau eine Karte von der Hand mit einer Karte von beliebiger Farbe vom Stapel, ohne die abgelegte Karte zu zeigen. Darüber hinaus zieht er noch eine **rote** oder eine **grüne** Karte.

**Ausnahme von der Kartentauschregel:** Beim Beginnen einer Runde nach der Karte BOGYO, bzw. nach einem erlittenen IPPON oder HANSOKU darf nicht erneut getauscht werden. (Außer das Ziehen von bis zu 6 Karten nach IPPON). Für den Fall also, dass ein Spieler nach dem Kartentausch einen HANSOKU / IPPON erleidet, darf er bei seinem nächsten Zug weder eine Karte tauschen noch eine Karte ziehen, bevor er eine weitere Karte ausspielt.

## II. SPIELBEGINN

Am Anfang des Spiels ziehen beide Spieler 2 braune, 3 rote und 3 grüne Karten aus den nach Farben sortierten drei Stapeln. Im Laufe des Spiels können die Spieler abwechselnd Karten ins Spiel bringen und zwar gemäß Punkt I. und III.

Alle braunen Karten enthalten einen Wert von 1 bis 5. Zum Beginn, nachdem die Spieler das erste Tauschen und Ziehen durchgeführt haben, wählen sie eine ihrer braunen Karten aus und legen sie mit der Rückseite nach oben hin. Dann werden beide Karten gleichzeitig umgedreht.

Es beginnt der Spieler dessen Karte den höheren Wert hat. Im Falle des gleichen Wertes wird der Vorgang wiederholt. Diese braunen Karten kommen danach zurück auf die Hand der Spieler.

### III. BEDEUTUNG DER KARTEN

#### 1. BRAUNE KARTEN SHIKAKE WAZA (Grundschräge, Stich)

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:                    | Gegen die gegnerischen Karten:  |
|--|---|
| Allein oder im Paar mit den passenden grünen Karten. | Gegen die passenden braunen oder roten Karten, bzw. zum Beginn einer Runde.                                       |
| MEN UCHI, KOTE UCHI, DO UCHI, TSUKI:                 | Wenn sie nicht als erste Karte einer Runde ins Spiel kommt, beginnt der Gegner nach dieser Karte eine neue Runde. |

#### 2. ROTE KARTEN OJI WAZA UND SHIKAKE WAZA (Techniken, Kombinationen)

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:                    | Gegen die gegnerischen Karten:   |
|--|--|
| Allein oder im Paar mit den passenden grünen Karten. | Gegen die passenden braunen oder roten Karten.<br>Kann zu Beginn einer Runde nicht genutzt werden. |

Die Bezeichnung auf der linken Seite der Karte zeigt an, welche Technik mit dieser Karte gekontert wird. Auf der rechten Seite steht, mit welcher Technik anschließend angegriffen wird.

z.B. (MEN \*\*\* KOTE) → (KOTE \*\*\* DO) → (DO \*\*\* DO) → etc.

#### 3. GRÜNE KARTEN:

##### a. TSUBAZERIAI (sehr geringe Abstand beider Kämpfer, bei dem die TSUBAs (Stichblätter) der Schwerter sich berühren):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:          | Gegen die gegnerischen Karten:  |
|--|---|
| Kann allein ausgespielt werden             | Kann nicht allein verwendet werden.   |
| Mit der passenden roten Karte              | gegen eine rote Karte. Danach beginnt man eine neue Runde. Es kann auch dem Gegner das Beginnen der neuen Runde überlassen werden (wenn gewollt). |
| Gemeinsam mit der braunen Karte HIKI WAZA* | gegen eine beliebige rote Karte. Die Runde wird fortgesetzt.  |

Zu Beginn einer Runde kann TSUBAZERIAI nur gemeinsam mit HIKI WAZA ausgespielt werden.

Es hat keine Wirkung auf die Karte JODAN NO KAMAE.

\*HIKI WAZA: HIKI MEN, HIKI KOTE, HIKI DO (Schläge bei der Rückwärtsbewegung aus dem dichten Abstand)

##### b. MUSHIN (nicht denken):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:          | Gegen die gegnerischen Karten:               |
|--|--|
| Kann allein ausgespielt werden             | Kann nicht allein verwendet werden..         |
| Gemeinsam mit einer beliebigen roten Karte | gegen eine beliebige rote oder braune Karte. |

Kann mit weiteren Karten kombiniert werden, z.B. **MUSHIN + ROTE KARTE + SEME**

In diesem Fall wird die rote Karte außer Acht gelassen und das Spiel so fortgesetzt, als ob nur die Karte SEME ausgespielt wurde. Sie muss also mit den Karten SEME oder FUDOSHIN unwirksam gemacht werden, oder ein MEN, KOTE, DO, TSUKI ist auszuspielen.

##### c. SEME (den Gegner mental derart unter Druck setzen, dass sich die Gelegenheit für einen erfolgreichen Angriff ergibt):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:         | Gegen die gegnerischen Karten:   |
|---|--|
| Kann allein ausgespielt werden            | Kann allein ausgespielt werden, aber nur zum Beginn einer Runde, oder gegen SEME |
| Gemeinsam mit einer passenden roten Karte | gegen eine passende rote Karte.  |

Auf SEME muss der Gegner eine braune Karte (MEN UCHI, KOTE UCHI, DO UCHI oder TSUKI) ohne zusätzliche grüne Karte ausspielen (unabhängig von der Art der roten Karte, falls zusammen ausgespielt). Kann der Spieler, der die Karte SEME ausspielt, mit einer passenden roten Karte (oder einer beliebigen roten Karte + MUSHIN) kontern, erzielt er einen IPPON (Treffer). Direkt vor dem ausspielen der roten Karte ist das wiederholte Kartentauschen (siehe Kartentauschregel) nicht möglich. SEME wird von den Karten SEME und FUDOSHIN neutralisiert. Wenn neutralisiert, geht die Runde weiter als ob SEME nicht ausgespielt wurde.

##### d. FUDOSHIN (Gelassenheit, Unerschütterlichkeit):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:         | Gegen die gegnerischen Karten:                             |
|---|--|
| Kann allein ausgespielt werden            | nur gegen SEME, FUDOSHIN oder JODAN NO KAMAE**             |
| Gemeinsam mit einer passenden roten Karte | Kann gegen jede braune oder rote Karte ausgespielt werden* |

\*Wer FUDOSHIN ausspielt, wählt verdeckt 2 Karten von der Hand des Gegners aus, welche anschließend abgelegt werden müssen. Danach beginnt der Gegner mit der neuen Runde.

\*\* Die 3 Karten werden nur unwirksam gemacht, die Karte hat keine weitere Funktion.

e. JIKAN DESU (*Die Zeit ist abgelaufen*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:  | Gegen die gegnerischen Karten:                                   |
|------------------------------------|--|
| Kann nur allein ausgespielt werden | nur zu Beginn einer Runde, wenn der Punktstand 1:0 oder 1:1 ist. |

Steht es 1:0 für den Spieler der JIKAN DESU ausspielt, beginnt der Gegner sofort mit einer neuen Runde. Kann der Gegner am Ende dieser Runde einen IPPON erzielen, geht das Spiel normal weiter (mit dem Punktstand 1:1). Kann der Gegner keinen IPPON am Ende dieser Runde erzielen, endet das Spiel mit dem Sieg für den ersten Spieler.

Steht es 1:1, beginnt der Spieler der JIKAN DESU ausspielt eine Runde (die Verlängerung, ENCHO). In dieser Runde müssen beide Spieler alle Karten ablegen und jeder zieht insgesamt 5 neue Karten (die Wahl der Farbe steht hier frei). Die neue Runde wird solange gespielt bis einer der beiden Spieler einen IPPON erlangt. Des Weiteren werden in der Verlängerung alle bisher erteilten HANSOKU gelöscht und die Karte JIKAN DESU kann nicht nochmal ausgespielt werden.

f. BOGYO (*Verteidigung, Abwehr, Blockieren*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:  | Gegen die gegnerischen Karten:               |
|------------------------------------|--|
| Kann nur allein ausgespielt werden | gegen eine beliebige rote oder braune Karte. |

Der Spieler, der BOGYO ausspielt beginnt eine neue Runde, ohne dass er erneut Karten tauscht oder zieht. BOGYO hat keine Auswirkung auf die Karte JODAN NO KAMAE.

g. TSUYOI KAMAE (*starkes KAMAE / Grundposition*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:  | Gegen die gegnerischen Karten:  |
|------------------------------------|---|
| Kann nur allein ausgespielt werden | nur gegen die Karte MAKI WAZA. Kann nicht mit TSUYOI KAMAE auf MAKI WAZA reagiert werden ->HANSOKU. |

h. KAIHI SURU (*Abwehr, Wegtreten vom Gegner*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:  | Gegen die gegnerischen Karten:  |
|------------------------------------|---|
| Kann nur allein ausgespielt werden | nur gegen die Karte OSHIDASHI. Kann nicht mit KAIHI SURU auf OSHIDASHI reagiert werden ->HANSOKU. |

i. OSHIDASHI (*Herausstoßen aus der Kampffläche*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:  | Gegen die gegnerischen Karten:                     |
|------------------------------------|--|
| Kann nur allein ausgespielt werden | Kann nur zu Beginn einer Runde ausgespielt werden. |

j. MAKI WAZA (*dem Gegner das Schwert aus der Hand drehen*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:  | Gegen die gegnerischen Karten:                     |
|------------------------------------|--|
| Kann nur allein ausgespielt werden | Kann nur zu Beginn einer Runde ausgespielt werden. |

k. JODAN NO KAMAE (*Grundposition bei der das Schwert über dem Kopf gehalten wird*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:                  | Gegen die gegnerischen Karten:                     |
|--|--|
| Mit den Karten MEN UCHI, KOTE UCHI, DO UCHI, TSUKI | Kann nur zu Beginn einer Runde ausgespielt werden. |

JODAN NO KAMAE wird durch die Karten JODAN NO KAMAE, TAI-JODAN, oder FUDOSHIN des Gegners neutralisiert. Wenn der Gegner keine Karte hat, mit dem er sie neutralisieren kann, muss er 2 vom Angreifer ausgesuchte Karten ablegen und es beginnt eine neue Runde. Wenn es ihm gelingt die Karte zu neutralisieren, wird die Runde gemäß der braunen Karte fortgesetzt.

l. TAIJODAN (*Erfahrung gegen einen Kämpfer mit JODAN NO KAMAE*):

| Gemeinsam mit den eigenen Karten:           | Gegen die gegnerischen Karten:  |
|---|---------------------------------|
| Mit der passenden braunen oder roten Karte. | Gegen die Karte JODAN NO KAMAE. |

## IV. WETTKAMPF

Mit mehreren Spielern kann man einen Wettkampf im K.O.-System oder einen Mannschaftswettkampf organisieren.

Für weitere Informationen und Zubehör besuchen Sie bitte unsere Webseite auf:

[www.kendoplayingcards.com](http://www.kendoplayingcards.com) or [www.kendocards.com](http://www.kendocards.com)

All rights reserved © 2015 Kendoplayingcards.com