

JUEGO DE KAMIBAYASHI



Kiri-ai: El Duelo

TITANHEADS & MUGEN GAMING

Dos samuráis
se enfrentan al borde
del acantilado.

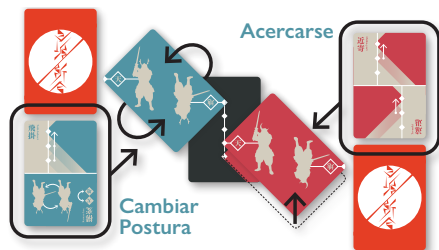
El cielo nublado
oscurece la noche.

La luna se abre paso
mientras chocan
las katanas.

Esto es Kiri-ai: El Duelo

◆ RONDAS

La partida y cada ronda comienzan con ambos jugadores jugando dos cartas bocabajo frente a ellos para realizar dos acciones durante la ronda. La carta más cercana al oponente es la primera acción a realizar, y la carta más lejana es la segunda acción. Cada jugador revela su primera acción simultáneamente.



Las cartas de Movimiento siempre ocurren primero, y las acciones se realizan con la siguiente prioridad:

1. Cartas de Movimiento

Las cartas jugadas en la Postura del Cielo (天) mueven primero.

- Carga
- Acercarse/Retroceder
- Cambio de Postura

2. Cartas de Ataque/Ataque Especial

Estas acciones ocurren simultáneamente

Si dos cartas de Movimiento tienen la misma prioridad, ocurren simultáneamente. Si no pueden ejecutarse con éxito, las Cartas de Samurái se mueven al espacio más cercano que sea resultado de un movimiento equivalente.

◆ CONTENIDO

16 cartas y este folleto de reglas.

◆ OBJETIVO DEL JUEGO

Derrota a tu oponente en un duelo de samuráis, planificando cuidadosamente las acciones para ser el primero en asestar dos ataques que le hagan daño.

◆ RESUMEN

Cada jugador tiene una mano de cartas de acción que representan movimientos, ataques o ataques especiales en el campo de batalla. Al inicio de cada ronda, los jugadores colocarán dos cartas de su mano bocabajo junto al campo de batalla y resolverán las cartas de una en una para realizar acciones.

Ejemplo 1: Se juegan dos cartas de Carga mientras ambos jugadores están en la Postura del Cielo y a tres espacios de distancia, por lo que cada jugador se movería un espacio hacia delante, terminando a un espacio de distancia.

Ejemplo 2: Un jugador juega Acercarse en Postura del Cielo y el otro Carga en la Postura de la Tierra. «Acercarse» se activa primero gracias a la Postura del Cielo, y luego la «Carga» completa el movimiento sin pasar al otro samurái.

Después de que cada jugador haya completado la primera acción, ambos jugadores revelan su segunda carta simultáneamente. Una vez resuelta la segunda carta para ambos jugadores, la ronda pasa a la fase de Final de Ronda.

◆ PREPARACIÓN

La partida se prepara eligiendo entre el campo de batalla estándar o el avanzado, colocando el elegido bocarriba. Se recomienda jugar varias partidas estándar antes de elegir el campo de batalla avanzado.



Un jugador será el Samurái Rojo y el otro será el Samurái Azul. Cada jugador recibirá las cinco cartas que coincidan con el color de su carta de Samurái y una carta de Ataque Especial naranja al azar en su mano inicial. La carta de Ataque Especial restante se descarta boca abajo.

◆ FINAL DE RONDA

Después de que los jugadores hayan realizado ambas acciones, cada jugador devolverá la primera carta que jugó a su mano y apartará la segunda carta durante una ronda. Después de la primera ronda, habrá una carta apartada por cada jugador. Esa carta se sustituye por la segunda carta jugada en cada ronda, y la carta apartada de la ronda anterior vuelve a la mano del jugador.

Si se juega alguna carta de Ataque Especial naranja en la ronda, se descarta y no estará disponible para el resto de la partida. Si se juega una

Las cartas de Samurái se colocarán en el campo de batalla con la cara «lleso» (Silueta Blanca) en un ángulo de 45 grados comenzando en la Postura del Cielo (天) como se muestra:



carta de Ataque Especial en segundo lugar, igualmente se descarta y el jugador no dispondrá de una carta apartada durante una ronda.

◆ ESPACIOS DEL CAMPO DE BATALLA

Cada cuadrado blanco en la carta del campo de batalla representa un espacio para las cartas de Samurái. Cada una de estas debe estar situada en un espacio, y es posible que compartan uno.



Una vez apartada la segunda carta, recogida la carta de la ronda anterior y descartadas del juego las de Ataque Especial, la ronda termina y comienza una nueva. Las rondas continúan hasta que un samurái es derrotado.

Descubre más contenido y extras en nuestra web:



◆ ACCIONES

◆ MOVIMIENTO

Hay dos cartas de Movimiento que representan cuatro posibles acciones de movimiento basadas en el lado de la carta jugada más cercana al oponente.

Los samuráis de los jugadores no pueden pasar a través de otros en el campo de batalla. Si un movimiento les hiciera «atravesar» a su oponente, se detienen en el mismo espacio que este en vez.

Los jugadores mueven su carta de Samurái en el campo de batalla tal y como se indica en la carta de Movimiento:



Acercarse – 近寄

El jugador mueve su samurái un espacio del campo de batalla en dirección a su oponente.



Retroceder – 遠退

El jugador mueve su samurái un espacio del campo de batalla en dirección opuesta a su oponente.



Carga – 飛掛

El jugador mueve su samurái dos espacios del campo de batalla en dirección a su oponente.

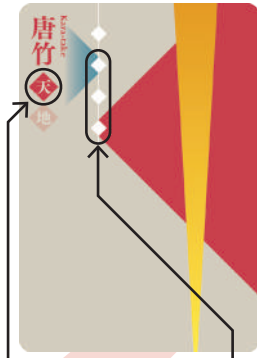


Cambio de Postura – 構変

Hay dos posturas: Cielo (天) y Tierra (地). El jugador cambia la postura del samurái girando la carta de Samurái en el mismo espacio. La postura actual del samurái debe coincidir con la postura de una carta de Ataque para que tenga éxito.

◆ CARTAS DE ATAQUE

Hay tres Cartas de Ataque:

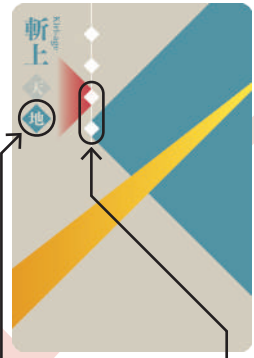


Ataque Alto – 唐竹

Un tajo descendente a larga distancia para cortar al oponente como si fuera bambú.

Tiene éxito sólo si se está en la Postura del Cielo (天).

Golpea el espacio que se encuentra a dos espacios de distancia frente al atacante.



Ataque Bajo – 斬上

Un tajo ascendente ejecutado desde una posición baja.

Tiene éxito sólo si se está en la Postura de la Tierra (地).

Golpea el espacio que se encuentra justo frente al atacante.



Ataque Equilibrado – 水平

Un tajo lateral que tiene éxito desde ambas posturas. Impacta si el atacante y el oponente están en el mismo espacio.

◆ ¡IMPORTANTE!

Recuerda tu postura. La mayoría de los ataques sólo pueden golpear con éxito a tu oponente si estás en la postura correcta.

◆ ATAQUE

Cada carta de Ataque y Ataque Especial indica la postura requerida y el espacio o espacios en los que el ataque impacta. Si el adversario se encuentra en el espacio o espacios indicados en la carta y el samurái está en la postura correcta, el ataque tendrá éxito. Los ataques en la postura incorrecta pueden jugarse, pero son fintas y nunca tienen éxito.

Si los ataques de ambos jugadores tienen éxito, las katanas chocan y ninguno de los jugadores resulta dañado. Esto también se aplica a las cartas de Ataque Especial,

excepto la carta de Contraataque, que sólo inflige daño cuando se juega al mismo tiempo que un ataque con éxito del adversario. Si un ataque tiene éxito y no es cancelado por otro ataque exitoso del oponente, entonces inflige daño.

El jugador que recibe el daño voltea su carta de samurái del lado de la Silueta Blanca al lado de la Silueta Negra herida y mantiene la misma postura y espacio en el campo de batalla. Si un samurái es herido mientras está en el cara «Herido», entonces es derrotado, finalizando así la partida. ¡El duelo ha terminado!

◆ CARTAS DE ATAQUE ESPECIAL

Hay tres Cartas de Ataque Especial. Estas se usan una vez por partida y se descartan tras su uso.



Ataque Kesa – 袈裟

Un ataque potenciado por la paz interior que golpea dos espacios. Golpea el espacio en el que se encuentra el atacante y también el espacio frente a él.

Tiene éxito sólo si se está en la Postura del Cielo (天). Después de atacar, el samurái cambia automáticamente a la Postura de la Tierra (地).



Ataque Zan-Tetsu – 斬鉄

Un ataque de hierro que golpea dos espacios. Golpea los espacios que se encuentran a dos y tres espacios de distancia frente al atacante.

Tiene éxito sólo si se está en la Postura de la Tierra (地). Después de atacar, el cambia automáticamente a la Postura del Cielo (天).



Contraataque – 返斬

Esta carta cancela un ataque o ataque especial exitoso del oponente y luego inflige daño. Si el oponente no impacta con un ataque o ataque especial durante la misma acción en la que se juega el Contraataque, este no hace nada y se descarta de forma normal.

CRÉDITOS

KAMIBAYASHI (Creador)
Yokohama, JAPÓN

Comenzó su carrera en el diseño publicitario antes de fundar su propia empresa, TITANHEADS, en 1999. Su pasión es utilizar un diseño limpio e inteligente para dar vida a juegos para él y otros creadores.

MUGEN GAMING (Editorial)
Kansas City, MO USA

Mugen Gaming se fundó en 2023 para encontrar los tesoros ocultos de los juegos de mesa japoneses y llevarlos al mercado estadounidense y más allá.

Edición española

Gen X Games S.L.



Traducción: Guillermo Carballar
Maquetación: Gen X Studio