

侍の果し合い赤と黒の対決

KAITŌ

Inon Kohn



怪盗

The game of Samurai



KAITO

Tactical capturing game for 2 players Age 7 years and up

Duration 10–20 minutes, Author: Inon Kohn

GAME MATERIALS

- 36 Tiles consisting of
 - 17 tiles in each color (**red** and **black**) with
 - 2 opening tiles
- 1 Kaito piece



Opening
tile



7 Katana tiles



3 Kabuto tiles



Mon tiles

Explanation of Japanese terms: Kaito = Master of thieves

Katana = sword | Kabuto = Helmet | Mon = Traditional Clan emblem

STORY

The Japanese military nobility of the samurai is most famous for its outstanding martial arts. Besides constantly training in archery, sword and lance, samurai training also involved learning musical instruments, the study of calligraphy or mastery of the tea ceremony.

Board games like **KAITO** also counted as an excellent mind-training exercise to act out an imminent battle, because all the attributes of a samurai are supposedly needed to win a **KAITO** match: intelligent forward planning, a swift grasp of the situation, decisiveness and risk-taking.

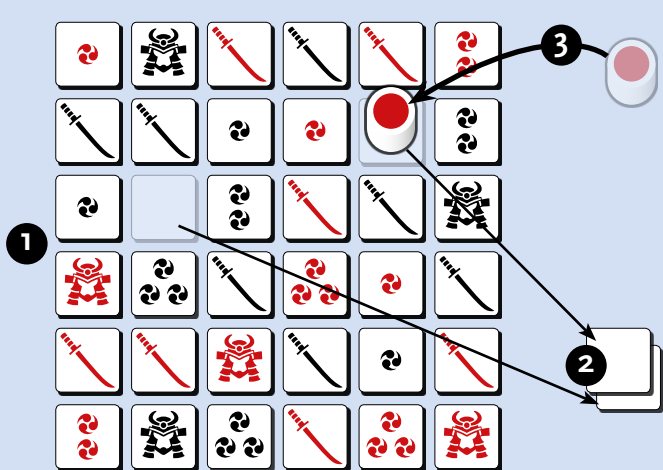
OBJECT

The aim of the game is to take out **all of your opponent Kabutos** (helmets) or **all of his Katanas** (swords) or to prevent him from moving the **Kaito**.

PREPARATION

Shuffle the tiles, face down, and arrange them in a 6x6 grid. Each player chooses a colour and then a start player is chosen. Flip all the tiles, face up. The second player will remove from play the two opening tiles, clearing two spots at the grid, and then he will place the Kaito piece one of the open spots, with the opponents colour side up.

The first player will start his turn by moving the Kaito.



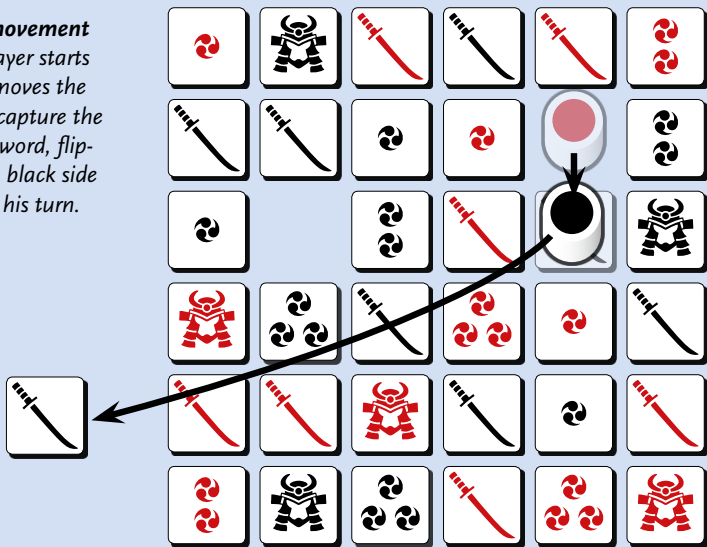
Example set up

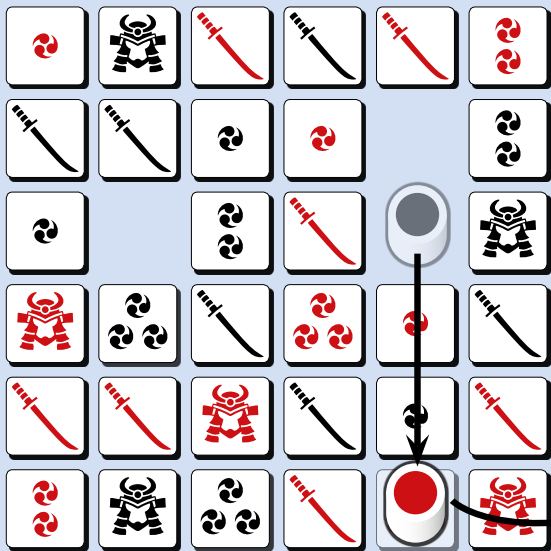
- 1 Set the tiles at a 6x6 grid
- 2 Remove the two opening tiles
- 3 Black player chooses to place the Kaito piece at one of the open spots, red side up.

PLAY

Each player, at his turn, will **have to move the Kaito** at a **vertical** or **horizontal** manner to a spot with a tile on it. When moving the **Kaito**, flip it so opponent's color will be face up. The Kaito can be moved **any number** of spaces and can jump over vacant spots as long as it **lands on a tile**. The tile that the Kaito lands on is captured and will be taken by the active player. As a last action, the active player can then perform a "Mons trade", see below, before ending his turn.

Example for movement
Red player starts the game, he moves the Kaito piece to capture the nearby black Sword, flipping the Kaito, black side up and ending his turn.





Example for movement
 The **black player** moves the Kaito in a vertical manner, to capture the red 3 Mons flipping the Kaito and ending his turn.

CAPTURED TILES

Whenever you capture an opponent tile, place them with the symbol on top in front of you. When you capture one of your own tiles place them aside with the blank side on top. Notice, players can capture their own tiles.

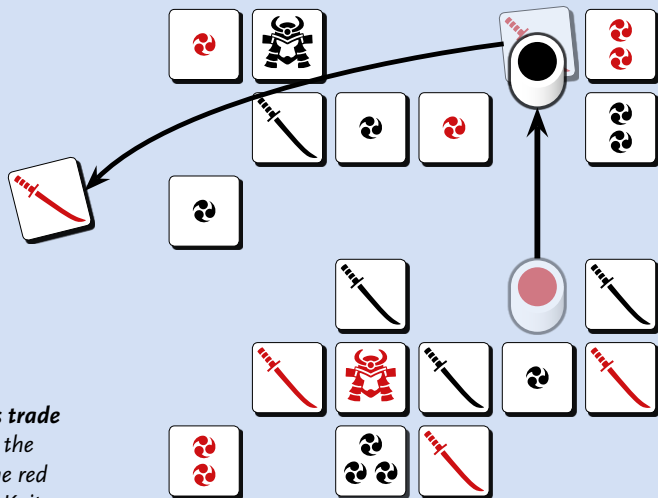
While capturing tiles always remember, you will win if **all of your opponent's 7 Swords or 3 Helmets** are removed from play regardless by which player.

MONS TRADE

Each player has 2 Mons valued 3, 2 Mons valued 2, and 3 Mons valued 1, of his color. The Mons tiles are precious traditional clan emblems.

At the end of your turn you can trade your captured opponent's Mons at a sum of **4 for one** of your captured **Sword** or at a sum of **5 for one** of your captured **Helmet**.

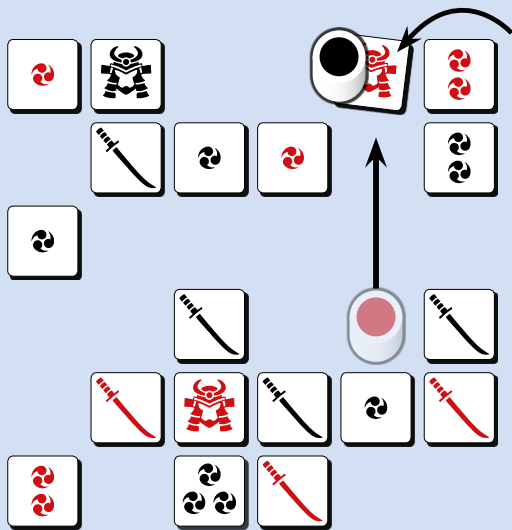
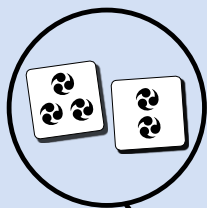
Pass the captured Mons tiles to your opponent. He will put them aside with the symbols face down and has to give you the piece you asked for. Place your returned Sword or Helmet tile beneath the Kaito.



Example for Mons trade

Red player moves the Kaito to capture the red sword, flipping the Kaito, black side up.

Before **Red** ends his turn, he chooses to pay 5 Mons to return a red helmet and to place it beneath the Kaito.
Now it's **Blacks** turn.



The **black player** trying to save his last helmet will avoid moving in horizontal manner and will be force to move the Kaito down to capture the black mon.

The **red player** can then move back up, capturing his own helmet to force the **black player** to stay at the horizontal line, and then capture the black last helmet and win the game.

Notice:

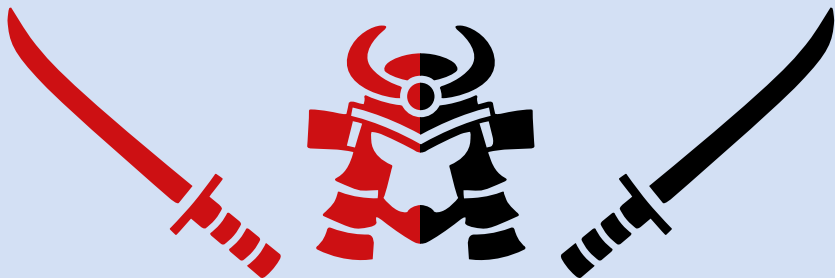
- Only **one trade** is permitted **each turn**.
- If you trade a tile for 2 Mons valued 3 (sum of 6), you will **not receive** any **change**.

Returning a tile is a strong move. It is wise to capture at least a sum of 5 of your opponent's Mons for the trade, and also capturing your own Mons could prevent your opponent from gaining enough Mons to trade back his Helmets / Swords.

GAME END

There are 3 cases in which the game will end, and you will win the game:

- Your opponent **can't move the Kaito** at the start of his turn (no tile to capture).
- Your opponent is left with **no Swords**.
- Your opponent is left with **no Helmets**.



Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact
Fertigung: Ludofact

© 2019 by Inon Kohn
© 2019 by Steffen • Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

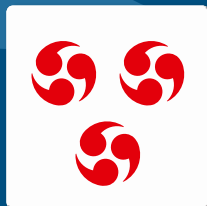


www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

侍の果し合い赤と黒の対決

KAITŌ

Inon Kohn



怪盗

Das Spiel der Samurai



KAITO

Taktisches Schlagspiel für 2 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer 10 bis 20 Minuten, Autor: Inon Kohn

SPIELMATERIAL

- 36 Spielsteine bestehend aus
 - 17 Steine in jeder Farbe (**rot/schwarz**) mit
 - 2 Blankosteine
- 1 Kaito



Blankosteine



7 Katana-Steine 3 Kabuto-Steine



Mon-Steine

2

Erklärung der japanischen Wörter: *Kaito* = Meisterdieb
Katana = Schwert | *Kabuto* = Helm | *Mon* = Wappen

DAS SPIEL DER SAMURAI

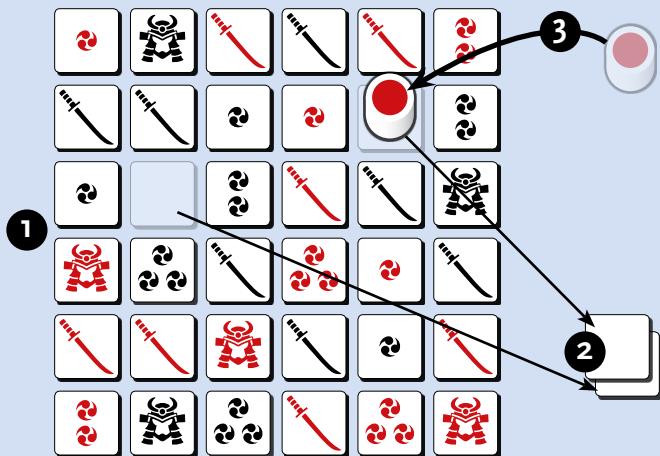
Die japanischen Samurai Krieger sind vor allem für ihre außergewöhnliche Kampfkunst bekannt. Neben dem Umgang mit Bogen, Schwert und Lanze gehörte zur Ausbildung eines Samurai aber auch das Erlernen von Musikinstrumenten, das Studium der Kalligraphie oder die Beherrschung der Teezeremonie. Auch Brettspiele wie **KAITO** gehörten zum täglichen Übungsprogramm, denn damit konnten alle Fähigkeiten trainiert werden, die ein Samurai besitzen soll: Schnelles Erfassen der Situation, Entschlusskraft und Risikobereitschaft.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es entweder alle im Feld liegenden **Katanas** (Schwerter) oder alle im Feld liegenden **Kabutos** (Helme) des **Gegners** zu schlagen, oder zu verhindern, dass der Gegner den **Kaito** (Schlagstein) **bewegen kann**.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler wählen ihre Farben. Alle Spielsteine werden verdeckt gemischt und zu einem 6x6 Feld ausgelegt. Ein Startspieler wird bestimmt und alle 36 Steine werden umgedreht. Der zweite Spieler entfernt nun die beiden Blankosteine aus dem Feld und platziert den Kaito, mit der Farbe des Startspielers nach oben, auf einem der beiden Startplätze. Der Startspieler beginnt die Partie mit dem ersten Zug.



Beispiel Spielaufbau

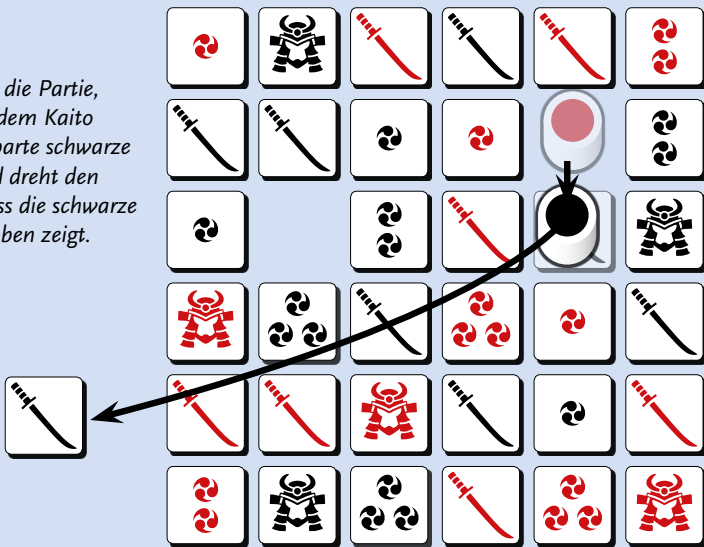
- 1 Aufstellen der Steine im 6 x 6 Feld
- 2 Die zwei Blankosteine werden entfernt
- 3 Der zweite Spieler platziert den Kaito

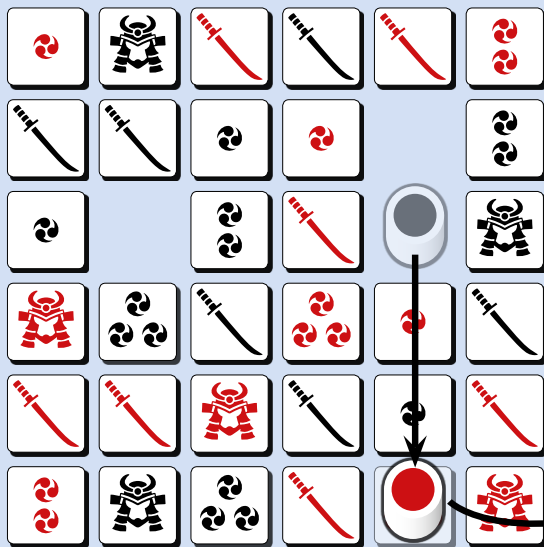
SPIELWEISE

Wer am Zug ist, bewegt den Kaito in vertikaler oder horizontaler Richtung bis zu einem beliebigen Spielstein. Der Kaito wird dabei umgedreht, so dass am Ende des Zuges die gegnerische Farbe nach oben zeigt. Der Kaito kann über eine beliebige Zahl von Spielsteinen und/oder Lücken ziehen. Die Bewegung muss stets auf einem Spielstein enden. Der Stein, auf dem der Kaito landet, ist geschlagen und wird aus dem Feld entfernt. Am Ende des Zuges kann der aktive Spieler einen Mon-Tausch ausführen. (Siehe Abschnitt: Der Mon-Tausch.)

Zugbeispiel

Rot beginnt die Partie, schlägt mit dem Kaito das benachbarte schwarze Schwert und dreht den Kaito, so dass die schwarze Seite nach oben zeigt.





Schwarz bewegt den Kaito in vertikaler Richtung, entfernt den Stein mit den 3 roten Mon Zeichen und wendet den Kaito erneut.

GESCHLAGENE STEINE

Wenn ich einen gegnerischen Stein schlage, lege ich ihn offen vor mir ab.
Nehme ich einen Stein der eigenen Farbe vom Feld, lege ich ihn verdeckt (mit der weißen Seite nach oben) zur Seite. Es ist erlaubt eigene Steine zu schlagen.

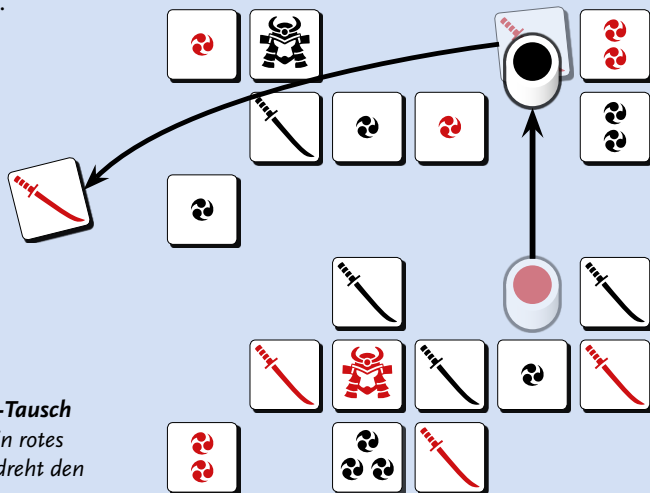
Zur Erinnerung: Ich verliere die Partie wenn **mein letztes Schwert**, oder **mein letzter Helm** aus dem Spielfeld genommen wird, egal von welchem Spieler.

DER MON-TAUSCH

Im Spiel befinden sich pro Farbe je zwei Steine mit 3 Mon und 2 Mon und drei Steine mit einem Mon. Habe ich genügend gegnerische Mon Steine gesammelt, kann ich damit am Ende meines Zuges einen meiner Steine, der sich im Besitz des Gegners befindet, eintauschen.

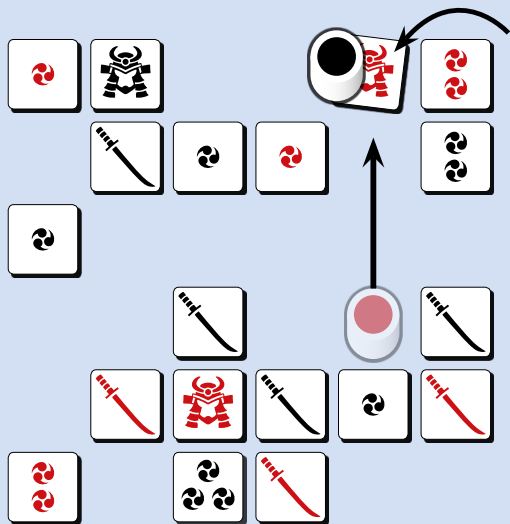
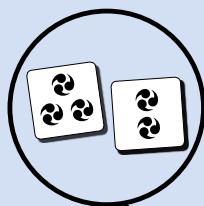
Für einen **Helm** benötige ich **5 Mon**, ein **Schwert** kostet **4 Mon**.

Ablauf des Tauschs: Ich übergebe meinem Gegner die Mon Steine mit denen ich meinen Stein freikaufen möchte. Dieser legt die Mon Steine verdeckt zur Seite und händigt mir dafür den Stein aus nach dem ich gefragt habe. Ich platziere meinen freigekauften Spielstein unter der Kaito Figur. Damit ist mein Zug beendet.



Beispiel Mon-Tausch
Rot schlägt ein rotes
Schwert und dreht den
Kaito auf Schwarz.

Danach zahlt **Rot** 5 gegnerische Mon, erhält dafür einen roten Helm und platziert diesen Stein unter dem Kaito. **Schwarz** ist am Zug.



Schwarz wird vermeiden, den Kaito in horizontaler Richtung zu bewegen, weil er sonst seinen letzten Helm verlieren würde. In vertikaler Richtung gibt es nur noch eine Zugoption: **Schwarz** muss das eigene Mon schlagen.

Rot hat daraufhin die Möglichkeit wieder zurück in die obere Reihe zu ziehen und seinen eigenen Helm zu schlagen den er gerade eingesetzt hat. Nun kann **Schwarz** den Kaito nur noch in horizontaler Richtung bewegen und verliert die Partie, da **Rot** im nächsten Zug den letzten schwarzen Helm schlagen kann.

Beachte:

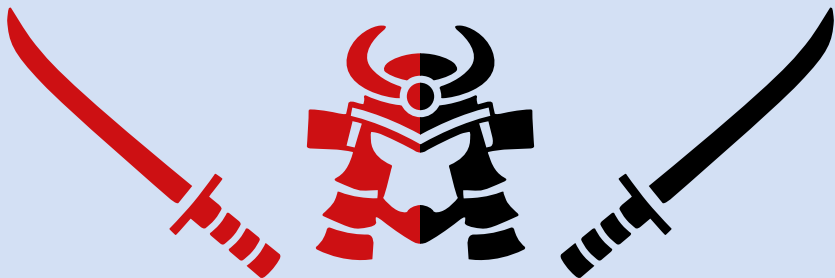
- Pro **Zug** ist nur **ein Tausch** möglich.
- Gebe ich einen höheren Wert (überzählige Mon) für einen Tausch ab, bekomme ich kein „Wechselgeld“.

Der Rückkauf eines Steins ist eine starke Handlung. Es empfiehlt sich, möglichst 5 gegnerische Mon als Reserve anzusammeln, um die Möglichkeit eines Tauschs zu haben. Ebenso sinnvoll ist es, eigene Mon Steine zu schlagen und sie damit dem Gegner als Zahlungsmittel zu entziehen.

SPIELENDE

In drei Fällen gewinne ich das Spiel:

1. Mein Gegner hat **kein Schwert** mehr im Feld.
2. Mein Gegner hat **keinen Helm** mehr im Feld.
3. Mein Gegner kann den **Kaito nicht mehr bewegen**.



Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact
Fertigung: Ludofact

© 2019 by Inon Kohn

© 2019 by Steffen • Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

侍の果し合い赤と黒の対決

KAITŌ

Inon Kohn



怪盗

LE JEU DES SAMOURAÏS



KAITO

Jeu de capture tactique pour 2 personnes à partir de 8 ans

Durée : 10 à 20 minutes, Auteur : Inon Kohn

MATÉRIEL

- 36 jetons carrés, parmi lesquels
 - 17 de chaque couleur (**rouge / noir**) et
 - 2 blancs
- 1 « Kaito »



Jeton blanc



7 jetons
« Katana »



3 jetons
« Kabuto »



Jetons « Mon »

2

Signification des mots japonais: *Kaito* = Meisterdieb

Katana = épée | *Kabuto* = casque | *Mon* = blason

LE JEU DES SAMOURAÏS

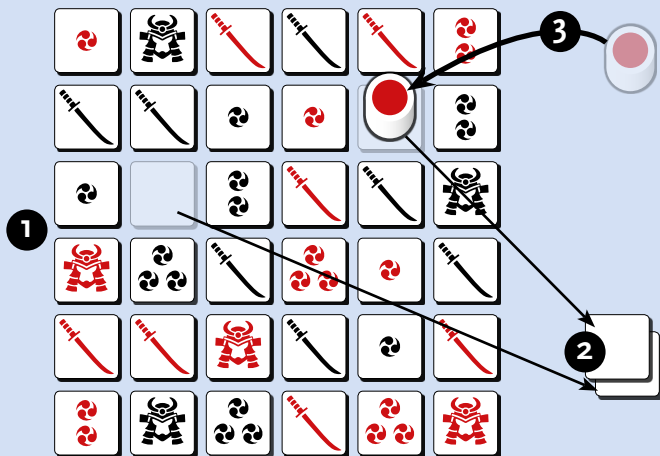
Les guerriers japonais samouraïs sont surtout connus pour leur maîtrise exceptionnelle des arts martiaux. Outre le maniement de l'arc, de l'épée et de la lance, la formation d'un samouraï comprenait aussi l'apprentissage d'instruments de musique, l'étude de la calligraphie ou la pratique de la cérémonie du thé. De même, les jeux de plateau comme **KAITO** faisaient partie de l'entraînement quotidien car ils permettaient de s'exercer aux facultés qu'un samouraï doit posséder : examen rapide de la situation, force de décision et goût du risque.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de prendre soit tous les **Katanas** (épées), soit tous les **Kabutos** (casques) **de l'adversaire** qui se trouvent dans le carré entre les deux joueurs, ou de faire en sorte que ce dernier ne puisse plus déplacer le **Kaito** (pion de capture).

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur. Les jetons sont mélangés face cachée et disposés en un carré de 6 x 6. Un premier joueur est choisi et les 36 jetons sont retournés. Le deuxième joueur retire les deux jetons blancs du carré et place le Kaito sur l'un des deux points de départ ainsi déterminés. La couleur du sommet du Kaito doit être la couleur du premier joueur. Le premier joueur commence.



Exemple de disposition des jetons

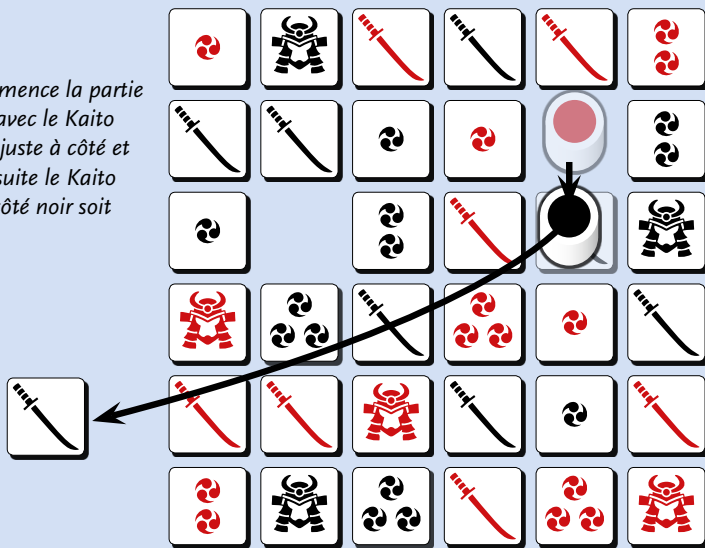
- 1 Les jetons sont placés en un carré de 6 x 6.
- 2 Les deux jetons blancs sont retirés.
- 3 Le deuxième joueur place le Kaito.

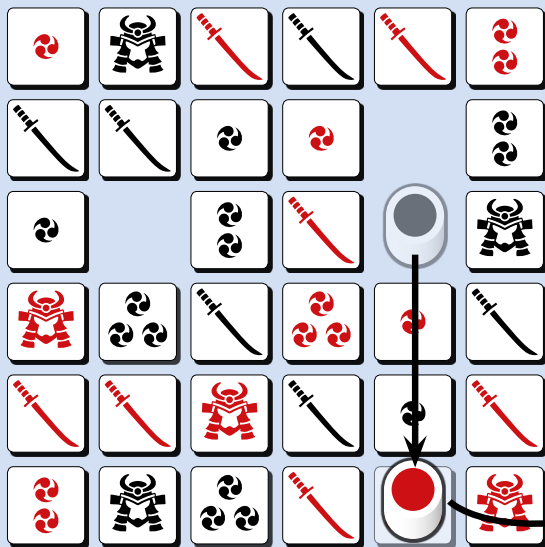
DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour de jouer déplace le Kaito verticalement ou horizontalement jusqu'à un jeton de son choix. Il retourne ensuite le Kaito, de sorte que la couleur de l'adversaire soit désormais visible. Le Kaito peut sauter par-dessus plusieurs jetons et/ou espaces libres. Il doit cependant toujours terminer son déplacement sur un jeton. Le jeton sur lequel le Kaito s'arrête est capturé et retiré du carré de 6x6. Après avoir joué, le joueur peut procéder à un échange de Mons. (Voir le paragraphe : échange de Mons).

Exemple

Rouge commence la partie en prenant avec le Kaito l'épée noire juste à côté et retourne ensuite le Kaito afin que le côté noir soit visible.





Noir déplace verticalement le Kaito, prend le jeton avec les trois Mons rouges et retourne de nouveau le Kaito.

JETONS CAPTURÉS

Le joueur qui prend un jeton adverse le place devant lui face découverte.

Le joueur qui prend un jeton de sa couleur le met de côté retourné (côté blanc vers le haut). Il est autorisé de prendre ses propres jetons.

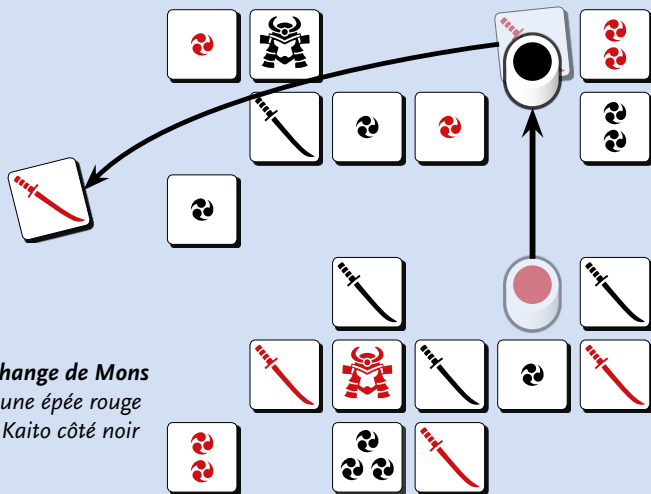
Rappel: Je perds la partie quand **mon dernier casque** ou **ma dernière épée** a été retiré du carré (par n'importe quel joueur).

ÉCHANGE DE MONS

Le jeu compte par couleur deux jetons avec 3 Mons, deux avec 2 Mons et trois avec un Mon. Le joueur qui a capturé un nombre suffisant de Mons de l'adversaire peut, après avoir joué, échanger l'un de ses jetons pris par l'adversaire.

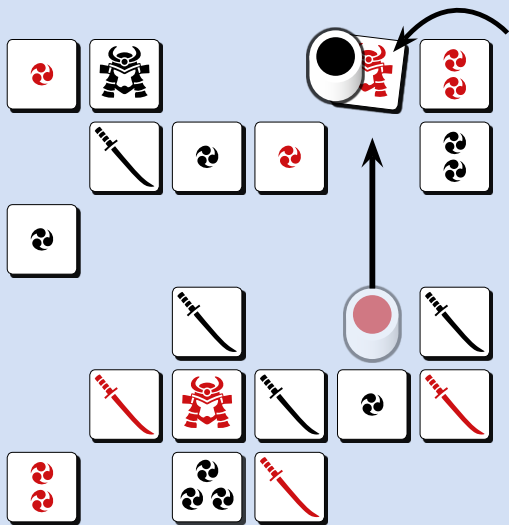
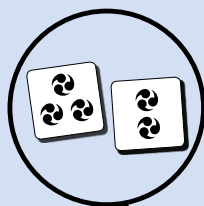
Un **casque** peut être échangé contre **5 Mons**, une **épée** contre **4 Mons**.

Déroulement de l'échange : le joueur dont c'est le tour tend à son adversaire les jetons Mons avec lesquels il souhaite racheter son jeton. L'adversaire met les jetons Mons sur le côté face cachée et tend au joueur le jeton qu'il a demandé. Ce dernier place le jeton racheté sous le Kaito. Il a alors fini son tour.



Exemple d'échange de Mons
Rouge prend une épée rouge
et retourne le Kaito côté noir
vers le haut.

Il échange ensuite
5 Mons adverses
contre un casque
rouge qu'il place sous
le Kaito.



Noir évite de déplacer le Kaito horizontalement car il perdrait son dernier casque. Il ne lui reste qu'une possibilité de déplacement vertical : il doit prendre son propre Mon.

Rouge peut alors revenir dans la rangée supérieure et prendre son casque, qu'il vient de remettre en jeu. **Noir** peut désormais uniquement déplacer le Kaito horizontalement et perd car rouge peut prendre le dernier casque noir.

Remarque:

- il n'est permis qu'**un seul** échange par tour.
- Le joueur qui paie un prix plus élevé (un nombre plus important de Mons) lors d'un échange ne reçoit pas de « monnaie ».

Le rachat d'un jeton est un acte important. Il est conseillé de se constituer si possible une réserve de 5 Mons adverses afin de pouvoir échanger.

De même, cela vaut la peine de prendre ses propres Mons afin d'empêcher l'adversaire de les utiliser comme monnaie d'échange.

FIN DE LA PARTIE

Trois possibilités permettent de terminer la partie et de la gagner:

1. mon adversaire **n'a plus de casque** dans le carré
2. mon adversaire **n'a plus d'épée** dans le carré
3. mon adversaire **ne peut plus déplacer le Kaito**



Conception :
Steffen Mühlhäuser

Graphisme :
Bernhard Kümmelmann

Mise en page de la règle :
Christof Tisch

Matériel de jeu : Ludofact
Réalisation : Ludofact

© 2019 by Inon Kohn

© 2019 by Steffen • Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

侍の果し合い赤と黒の対決

KAITŌ

Inon Kohn



怪盗

El juego de samurai



KAITO

Un juego táctico de capturas para 2 jugadores a partir de 7 años.

Duración: 10-20 minutos. Autor Inon Kohn

COMPONENTES

- 36 losetas, divididas en:
 - 17 losetas de cada color (**rojo y negro**) con
 - 2 losetas de apertura
- 1 ficha Kaito



7 losetas de
Katana



3 losetas de
Kabuto



M 7 Losetas Mon

2

Explicación de los términos japoneses: Kaito = ????

Katana = espada | **Kabuto** = yelmo | **Mon** = emblema de clan tradicional

UN POCO DE HISTORIA

La nobleza militar japonesa de los Samurai es conocida por sus impresionantes artes marciales. Además de practicar constantemente con el arco, la espada y la lanza, el entrenamiento de un Samurai incluía instrumentos musicales, el estudio de la caligrafía y el dominio de la ceremonia del té.

Los juegos de mesa como KAITO serían también considerados como excelentes ejercicios mentales para actuar en la inminente batalla, ya que los atributos de un Samurai son necesarios para ganar una partida de KAITO: planear por anticipado, calibrar la situación de un vistazo, decisión y saber asumir riesgos.

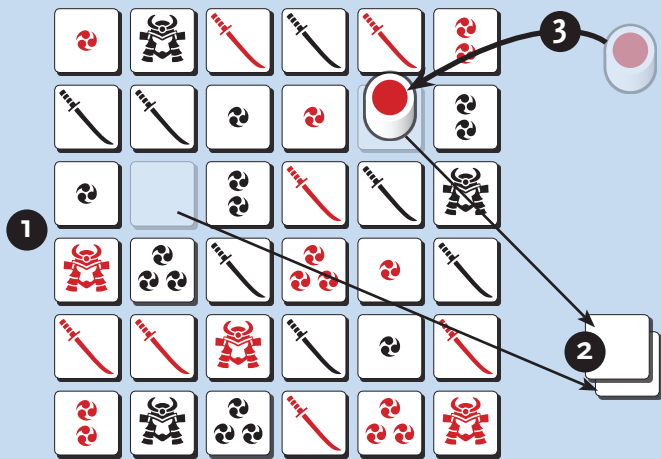
OBJETIVO DEL JUEGO

Eliminar todos los **Kabutos** (yelmos) o **Katanas** (espadas) del oponente o bien, impedirle que pueda mover el **Kaito**.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Mezclar todas las losetas boca abajo y disponerlas en una cuadrícula de 6x6. Cada jugador escoge un color diferente y se sortea el primer jugador. Ahora ya podemos dar la vuelta a las losetas. El segundo jugador deberá retirar las dos losetas de apertura (aquellas en blanco), con lo que quedarán dos espacios vacíos en la cuadrícula. Colocará el Kaito, en uno de los dos espacios a su elección con el color del primer jugador a la vista.

El primer jugador ya podrá empezar a jugar moviendo el Kaito.



Ejemplo de despliegue inicial:

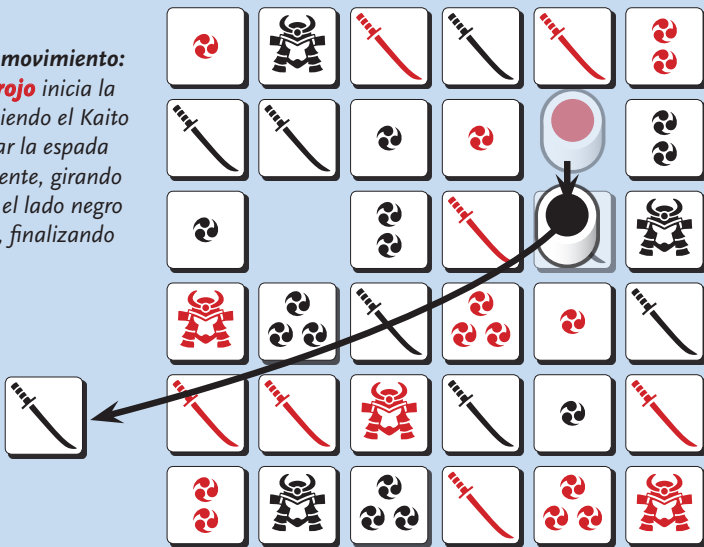
- 1 Colocar las losetas en una cuadrícula de 6x6.
- 2 Retirar las dos losetas de apertura.
- 3 El jugador negro escoge el espacio donde empezará el Kaito, colocándolo con el lado rojo hacia arriba.

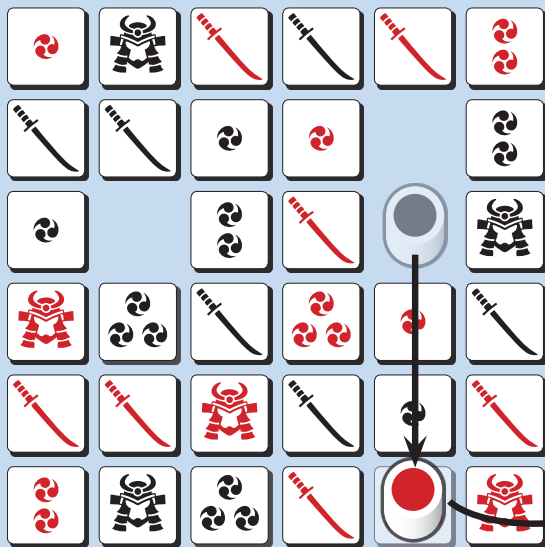
COMO JUGAR

En su turno, cada jugador **deberá mover el Kaito, en vertical u horizontal**, hasta un espacio donde haya una loseta. Una vez movido, se girará el **Kaito** para mostrar el color del oponente. El **Kaito** podrá moverse **cualquier número de espacios** y podrá saltar por encima de espacios vacíos siempre que termine su movimiento **encima de una loseta**. La loseta sobre la que aterrice el Kaito es capturada y se la quedará el jugador activo. Como última acción de su turno el jugador activo podrá llevar a cabo un “intercambio de Mon” (ver más abajo).

Ejemplo de movimiento:

El **jugador rojo** inicia la partida moviendo el Kaito para capturar la espada negra adyacente, girando el Kaito con el lado negro hacia arriba, finalizando así su turno.





El **jugador negro** mueve en vertical para capturar la loseta roja con tres Mon, girando el Kaito y acabando su turno.

LOSETAS CAPTURADAS

Cuando captures una loseta del oponente, colócala con el símbolo a la vista frente a ti. Si capturas una loseta propia, déjala a un lado con el símbolo boca abajo. Nótese que un jugador puede capturar sus propias losetas.

A la hora de capturar losetas recuerda que ganarás si **las siete espadas** o **los tres yelmos del jugador contrario** son eliminados del juego.

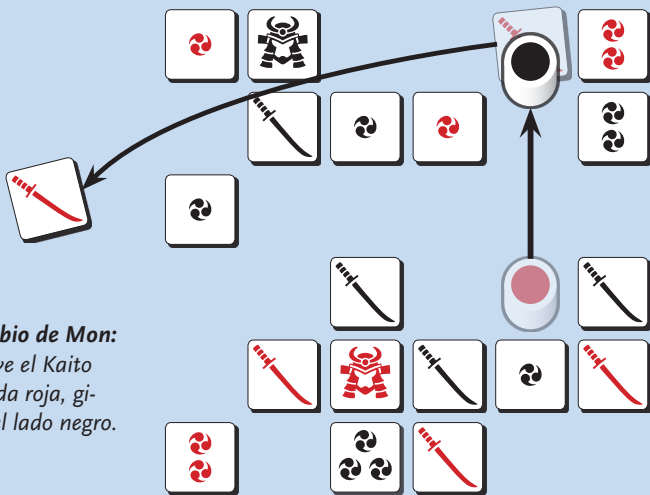
INTERCAMBIO DE MON

Cada jugador dispone de 2 Mon de valor 3, 2 Mon de valor 2 y 3 Mon de valor 1 de su color. Las losetas Mon representan valiosos emblemas de clan. Al final de tu turno podrás intercambiar los Mon capturados a tu oponente de la siguiente manera:

4 símbolos Mon por una de tus **espadas** capturadas o

5 símbolos Mon por uno de tus **yelmos** capturados.

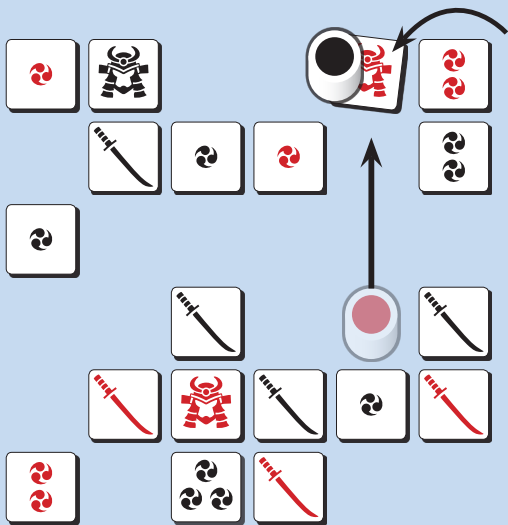
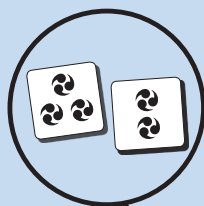
Dale las losetas con los símbolos de Mon a tu oponente. Este deberá dejarlos a un lado con los símbolos de Mon boca abajo y devolverte la loseta solicitada. Ahora, coloca la loseta de espada o yelmo recuperada debajo del Kaito.



Ejemplo de intercambio de Mon:

El **jugador rojo** mueve el Kaito para capturar la espada roja, girando el Kaito hacia el lado negro.

Antes de acabar su turno, elige pagar 5 Mon para así recuperar un yelmo rojo y colocarlo debajo del Kaito.



El **jugador negro**, intentando salvar su último yelmo decide no mover en horizontal y capturar el Mon negro que queda en vertical.

El **jugador rojo**, podrá mover en vertical capturando su propio yelmo, lo que forzará al **jugador negro** a permanecer en la línea horizontal. Acto seguido, el rojo capturará el último yelmo negro para ganar la partida.

Importante:

- solo está permitido **un intercambio por turno**.
- Si intercambias 2 Mon de valor 3 (total 6), no se devuelve cambio.

Devolver una loseta al juego es una jugada muy potente. Es aconsejable capturar al menos 5 Mon de tu oponente para intercambiar. Capturar tus propios Mon, puede ser una buena jugada también ya que niegas esas losetas a tu oponente para poder hacer sus intercambios.

FINAL DE LA PARTIDA

Hay 3 situaciones que marcarán el final de la partida y si eres el vencedor:

1. Tu oponente **no puede mover el Kaito** al principio de su turno (no quedan losetas que capturar)
2. A tu oponente **no le quedan espadas**
3. A tu oponente **no le quedan yelmos**



Diseño:
Steffen Mühlhäuser

Labor gráfica:
Bernhard Kümmelmann

Diseño de regla:
Christof Tisch

Material : Ludofact
Fabricación: Ludofact

© 2019 by Inon Kohn
© 2019 by Steffen • Spiele
Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de