

YOJIMBO – karetní hra AIKIDO

Autoři hry: Jaroslav Sipos, Lucia Šipošová

GRAFIKA: Ondrej Ondra

ČESKÁ VERZE: Martin Snopek

karetní hra pro 2 až 5 hráčů

Hra Yojimbo má 2 verze:

Kyu - zjednodušená verze vhodná pro začátečníky k osvojení si základních pravidel

DAN - plná verze

Pravidla jsou psány pro zjednodušenou verzi - Kyu.

Přímo v textu jsou však i upozornění na pravidla plné verze - DAN.

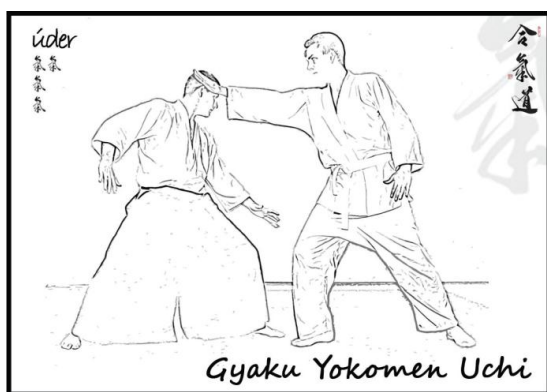
Na konci pravidel je seznam pravidel, která jsou v plné verzi - DAN odlišné od zjednodušené

verze - Kyu.

Každá karta (kromě karty Yojimbo - čti jódžimbo) má stranu útoku

(Strana s barevným rámečkem) a stranu obrany (neorámovaná strana).

Popis karet:



Karta otočená útokem nahoru



Karta otočená obranou nahoru

Příprava hry

Karty se otočí obranou nahoru a zamíchají se. Z prvních 30 karet se vytvoří **Balíček útoků**. Balíček útoků se otočí útoky dolů.

První karta útoku se otočí útokem nahoru a položí se před Balíček útoků - tato karta tvoří **Aktuální útok**.

(Během hry se může stát, že na tomto místě je na sebe položených více karet. Musí být uloženy tak, aby byla vidět bodová hodnota všech.)

Vrchní karta z balíčku útoků se také otočí útokem nahoru.

Vrchní karta balíčku útoků musí být stále otočena útokem vzhůru, aby hráči viděli, jaký útok bude následovat a mohli se na něj připravit.

Zbývající karty tvoří **Doplňovací balíček** a položí se na opačnou stranu stolu.

Každý hráč dostane 5 karet z doplňovacího balíčku.

(Ve verzi DAN - 10 karet)

Karty použité během hry se odhazují na **Odhazovací hromadu**.

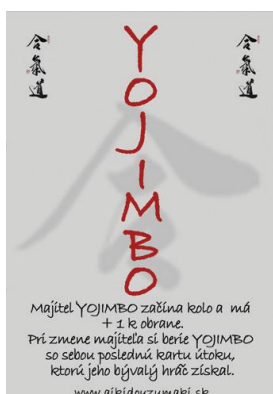
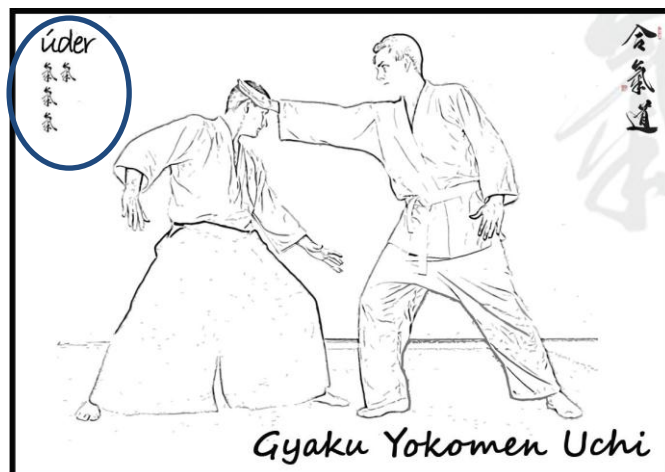
Určení začínajícího hráče

Každý hráč si náhodně vytáhne z doplňování balíčku a hned odhodí jednu kartu útoku na odhazovací hromadu.

Hru začíná ten, kdo si vytáhne nejvyšší útok.

Výši útoku určuje počet japonských znaků na kartě vlevo nahoře.

*Příklad:
tato karta má výšku útoku 4*



Pokud více hráčů vytáhne kartu se stejně vysokým útokem, postup se pro ně opakuje, dokud se neurčí začínající hráč.

Začínající hráč před sebe položí kartu Yojimbo.

(Karta Yojimbo bude během hry měnit svého držitele a tak určovat kdo začíná kolo.)

Kola a tahy

Hra je rozdělena na kola.

Každé kolo se skládá z tahů jednotlivých hráčů.

Průběh kola:

Každý hráč má v každém kole minimálně jeden tah.

Jeho tah může být:

1. **Trénink** - doplní si karty na ruce na 5 z doplňování balíčku.

Potom však musí složit své karty útoky nahoru a toto kolo už nehrát.

(Pokud se Doplňovací balíček vyčerpá, vytvoří se nový z odhazovací hromady. Pokud v ní nejsou žádné karty, hráč si náhodně vytáhne jednu kartu z ruky libovolného spoluhráče.)

Ve verzi DAN - si hráč v rámci Tréninku bere jen 1 kartu.

2. **Změna taktiky** – vyhodí karty z ruky na odhazovací hromadu a vezme si z doplňovacího balíčku stejný počet karet, jaký odhodil.

Potom však musí složit své karty útoky nahoru a toto kolo už nehrát.

(Pokud se Doplňovací balíček vyčerpá, vytvoří se nový z odhazovací hromady. Pokud v ní nejsou žádné karty, hráč si náhodně vytáhne karty z ruky spoluhráče. Od každého tolik, kolik uzná za vhodné.)

3. **Přijmout výzvu** - vyloží na odhazovací hromadu libovolný počet karet s technikami a speciálními kartami, kterými úspěšně odvrací Aktuální útok.

(Aktuální útok je útok na kartě útok vyložené před balíčkem útoků.)

4. **Ústup** - složí karty útoky vzhůru na znamení, že toto kolo už nehraje. Pokud již karty nemá, položí na stůl jen prázdné ruce.

Trénink a Změna taktiky je možná jen na začátku kola.

Přijmout výzvu je možné dokud má hráč s čím hrát.

Ústup lze zahrát kdykoli.

Kolo:

Kolo začíná aktuální držitel karty Yojimbo.

Hráči se postupně střídají ve směru hodinových ručiček v hraní, dokud se neurčí Vítěz kola.

Vítěz kola

- Je hráč, který jako poslední úspěšně odvrátil Aktuální útok

(Případně útok následující pokud použije speciální kartu TENKAN).

- vítěz si nejdříve bere, a pokud už ji má, tak si ponechává, kartu Yojimbo

- Pak si bere horní kartu z Vítězných bodů dosavadního držitele Yojimbo a klade si ji na vršek svých Vítězných bodů

(Pokud se držitel Yojimbo v tomto kole neměnil, tak se tento bod přeskakuje. Pokud bere díky kartě Osa Kotegaeshi 2 karty, nesmí měnit pořadí, jak byly položeny. Vrchní karta zůstává vrchní, spodní spodní.)

- Pak si bere všechny karty z hromádky Aktuálního útoku a klade si je na vrch svých Vítězných bodů

(Pokud bere více karet karty, nesmí měnit pořadí, jako byly položeny. Vrchní karta zůstává vrchní, spodní spodní.)



Pokud Vítěz kola úspěšně odvrátil kop, tak se může rozhodnout vzít si místo všech karet z hromádky Aktuálního útoku následující kartu z balíčky útoků

- Při použití karet OSAE a speciálních karet si bere i další karty a ty klade na vrch svých Vítězných bodů

(Jaké a kolik je uvedena na použitých kartách OSAE a speciálních kartách)

- Pak vezme vrchní kartu z balíčku útoků,

položí ji před Balíček útoků a vytvoří tak základ Aktuálních útoků do dalšího kola

- Pak otočí vrchní kartu balíčku útoků útokem nahoru.

- Ve verzi DAN se hráč rozhoduje, zda si získané karty bere na ruku jako Techniky obrany, nebo jako Vítězné body.

Může použít všechny karty jako Techniky obrany nebo jako Vítězné body, ale nemůže to kombinovat. Buď si vezme získané karty na ruku jako Techniky obrany, tehdy nezíská Vítězné body, jen si doplní karty na ruce.

Nebo vyloží na odhazovací hromadu tolik karet z ruky, kolik Vítězných bodů právě získané karty představují, a uloží si je před sebe, jako své Vítězné body.

Karty na hromádce Vítězných bodů musí být položeny tak, aby všichni hráči měli neustále možnost vidět, kdo má kolik Vítězných bodů.

Pokud kolo nevyhrál nikdo, protože se nikdo neubráníl aktuálnímu útoku, tak se na kartu Aktuálního útoku položí další karta z balíčku útoků a začíná další kolo.

Tento postup se opakuje, dokud se neurčí Vítěz kola, nebo dokud se nevyberou karty z balíčku útoků. Pokud se vyberou karty z balíčků útoků a Vítěz kola se stále neurčil, tak se hra končí a vítěz se určuje podle zásad k určení vítěze.

Pořadí již jednou položených karet na hromadu Vítězní bodů není možné měnit.

Pozor, o vrchní kartu Vítězní bodů přijdete vždy, když přijdete o kartu Yojimbo!

Typy karet obrany

Techniky obrany

Vlevo nahoře mají uvedené hodnoty obrany vůči různým typům a síle útoků.

Název techniky je na levém okraji.

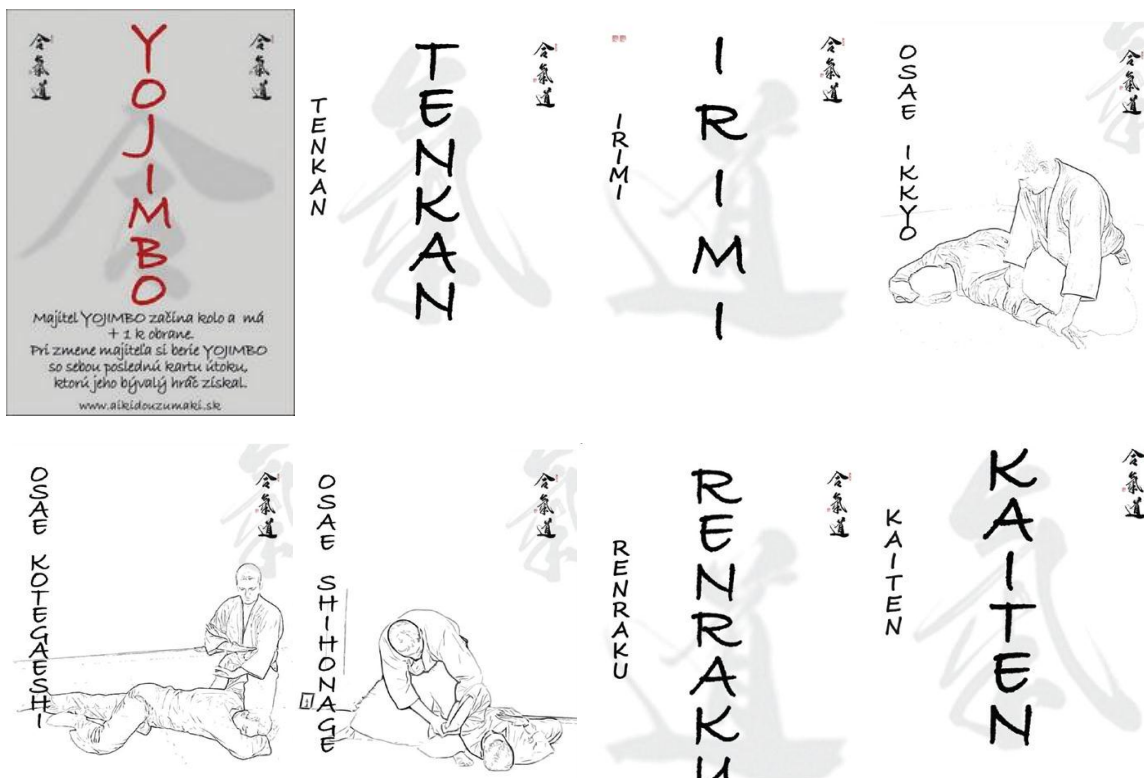
Karty stejných technik obrany lze vyložit několik najednou a sčítat tak jejich celkovou hodnotu.



Například 2 karty IKKYO mají hodnotu proti úchopu 6.

Speciální karty

Ovlivňují průběh hry, mění pravidla hry a posilují karty obrany.



Seznam a účinky speciálních karet

Yojimbo - je vyložena před svého aktuálního držitele.

Držitel Yojimbo začíná kolo a má +1 k obraně vůči všem útokům.

Vítěz kola automaticky získává Yojimbo.

Hráč, který přišel o kartu Yojimbo musí dát horní kartu ze své hromádky Vítězní bodů aktuálnímu držiteli Yojimbo.

Bonus +1 lze využít v rámci jednoho tahu jen jednou a to k vyložené kartě Techniky obrany nebo ke kartě **Irimi**



Tenkan - Je úhybný manévra a umožňuje hráči, který ho zahrál ignorovat Aktuální útok a reagovat na kartu následujícího útoku.

Pokud s ním hráč vyhraje kolo, bere si aktuální útok i následující útok.



Irimi - přidává + 2 body k obraně.

Lze vyložit i několik karet Irimi za sebou.

Je to i samostatná a univerzální technika proti úchopu, úderu a kopu.
(Ne proti dýce) s hodnotou 2.



Osae

Každé Osae má přidělenou konkrétní techniku se kterou je možné ho vyložit.

Hráč může ve svém tahu vyložit jen jednu kartu Osae.

Techniky proti dýce je možné odvrátit jen s Osae.

Každé Osae má ještě svou vlastní speciální schopnost:

Osae Ikkyo - hráč získá aktuální i následující útok. Ve verzi DAN za následující útok neplatí.

Osae Kotegaeshi - Yojimbo si s sebou bere místo 1 karty dvě.

Osae Shihonage - hráč si na závěr svého tahu ještě vezme na ruku 5 karet obrany z doplňovacího balíčku.

(Speciální vlastnosti OSAE může hráč uplatnit pouze, pokud s ním právě vyhrál kolo.)



Renraku

Spojuje 2 různé techniky, nebo techniku s libovolným osae.

Hráč si může sčítat jejich celkovou obranu a případně využít Osae.

(2 stejné techniky lze spojit bez RENRAKU)



Spája dve rôzne techniky.

Kaiten

Hráč vynechá svůj tah v tomto kole.

Hráč v tomto kole pokračuje ve hře, jen co je opět na tahu.

Pokud po něm už nikdo v tomto kole nehraje, musí odvrátit Aktuální útok hned po vyložení Kaiten.

Pokud tak neučiní, tak se aktuální útok překryje dalším útokům a začíná další kolo.



Ukončení hry

Hra končí když, se vyčerpá Balíček útoků. Když dojde Doplnovací balíček, vytvoří se nový, ze zamíchané Odhazovací hromady. Pokud to není možné, neboť všechny karty mají hráči v rukou, tak hráč, který si má táhnout kartu / karty si tahá z rukou spoluhráčů.

Určení vítěze

Na konci hry si hráči spočítají body za získané karty útoků.

Počet Vítězných bodů každé karty útoku se rovná počtu sloupců, které vytvářejí japonské znaky v levém horním rohu karty.

Takže útoky 1, 2 a 3 mají hodnotu 1 Vítězného bodu.

Útoky 4, 5 a 6 mají hodnotu 2 Vítězných bodů.

Útoky 7 mají hodnotu 3 Vítězných bodů.

Hru vyhrál hráč s největším počtem bodů.

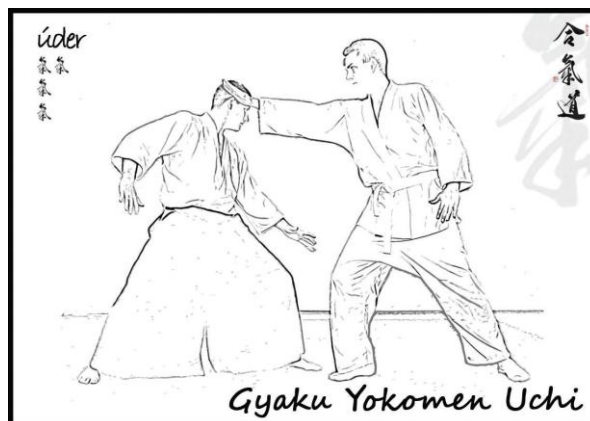
V případě rovnosti Vítězných bodů mezi více hráči, vyhrál aktuální držitel Yojimbo bez ohledu na to, kolik měl Vítězní bodů.

Příklad hry:

Verze KYU:

Aktuální útok je se silou 4:

Martina má kartu Yojimbo, takže začíná kolo. Má na ruce 4 karty a žádnou techniku. Rozhodne se pro *Trénink* - doplní si počet karet na ruce na 5 (vezme si jednu kartu z doplňovacího balíčku), složí karty útoky nahoru a toto kolo už nehraje.



Tomáš má na ruce karty, které se mu nehodí a rozhodne se proto, pro *Změnu taktiky* - odhodí karty z ruky na odhazovací hromadu a vezme si z doplňování balíčku stejný počet karet, kolik odhodil. I on už v tomto kole nemůže hrát, takže složí karty na stůl útoky nahoru a čeká na další kolo.

Juraj se rozhodl *Přijmout výzvu* a vyloží 2 karty Iriminage, které mají obranu proti úderu 3. jelikož vyložil dvě, hodnota jeho obrany je:

$$2 \times 3 = 6$$



Petra také Přijala

výzvu a vyložila 2 karty Kokyunage, které mají obranu proti úderu:

$$2 \times 2 = 4.$$

Martina a Tomáš jsou opět na tahu, ale nemohou hrát, protože Martina *Trénovala* a Tomáš *Měnil taktiku*, takže je opět na řadě Juraj.

Juraj však už nemá karty na odvrácení Aktuálního útoku, takže volí Ústup - skládá své karty na stůl.

Petra jako poslední odvrátila Aktuální útok, takže toto kolo vyhrála. Vezme si od Martiny kartu Yojimbo a vyloží si ji před sebe. Pak si vezme vrchní kartu z hromádky Martininých Vítězných bodů a dá ji na vrch své hromádky Vítězných bodů. Pak si vezme kartu Aktuálního útoku a položí si ji na vrch své hromádky Vítězných bodů. Potom vezme následující kartu z balíčku útoků a položí ji před Balíček útoků útokem nahoru

- To bude Aktuální útok do dalšího kola. Na závěr ještě otočí vrchní kartu balíčky útoků útokem nahoru.

Začíná další kolo a jako první se brání Martina, neboť je držitelkou Yojimbo.

Verze DAN:

Hraje se stejně jako verze Kyu, ale má tyto odlišnosti:

Hráči začínají s 10 kartami.

V rámci Tréninku si nedoplňují karty na ruce na 5, ale hráč si táhne jen jednu kartu.

Vítěz kola může použít všechny získané karty jako Techniky obrany nebo jako Vítězné body, ale nemůže to kombinovat.

Buď si vezme získané karty na ruku jako Techniky obrany, tehdy nezíská Vítězné body, doplní si jen karty na ruce.

Nebo vyloží na odhazovací hromadu tolik karet z ruky, kolik Vítězných bodů právě získané karty představují a uloží si je si je před sebe jako své Vítězné body.

Karty na hromádce Vítězných bodů musí být položeny tak, aby všichni hráči měli neustále možnost vidět, kdo má kolik Vítězných bodů.

Slovníček pojmů a výslovnost

Gedan (dedan) - od pasu níže

Genkey koky NagE (genkei kokju NagE) - základní hod silou dechu

Gyaku (gjaku) - opačný, opačně

Chudan (ČÚDAN) - výška hrudi / břicha

Ikkyo (ikio) - první a základní technika aikido, kontrola lokte

IRIMI (irimi) - krok vpřed, správně načasovaný a dostatečně důrazný zesiluje účinek technik.

Iriminage (iriminage) - hod vstupem do centra partnera

Jodan (DŽÓDAN) - výška hlavy

Kata (kata) - chytit

Keri / Geri (keri / geri) - kop

Kiawase (kiavaze) - úder odspodu hranou ruky do tváře

Kotegaeshi (kotegaeši) - otočení zápěstí

Mae (mae) - dopředu

Men (men) - hlava

OSAE (ozae) - znehybnění partnera v bezpečné pozici a možnost ho případně odzbrojit.

RENRAKU (renraku) - spojování různých technik do jednoho plynulého pohybu.

Shihonage (šihonage) - hod do čtyř směrů

Shomen uchi (šomen učit) - úder svrchu hranou ruky na temeno

Tanto (tanto) - dýka

Te (te) - ruka

Tenchinage (tenčinage) - hod "Nebe a země"

TENKAN (tenkan) - otočka kolem přední nohy vzad, úhybný manévr v aikido.

Tori (tori) - obránce, ten co dělá techniku obrany

Tsuki (cuki) - úder, bodnutí

Uchi (učit) - úder, sek

Ushiro (Usira) - dozadu

Yojimbo (jódžimbo) - archaický výraz pro osobního strážce.

Yoko (Joko) - zboku

Yokomen uchi (jokomen učit) - úder boku hranou ruky na spánek

Často kladené otázky:

1. Odkud si táhneme během hry karty na ruku?

Z doplňování balíčku.

2. Co s kartami, které jsem právě vyhrál?

Verze Kyu - klade si je na vrch své hromádky Vítězných bodů

(Pokud bere více karet karty, nesmí měnit pořadí, jak byly položeny. Vrchní karta zůstává vrchní, spodní spodní.)

Verze DAN - hráč se rozhoduje, zda si získané karty bere na ruku jako Techniky obrany, nebo jako Vítězné body.

3. Co se stane s aktuálním útokem, pokud v daném kole, když všichni hráči změni taktiku / složí karty / trénují? Dává se na něj nový útok?

Ano.

4. Je možné vyhodit na nějaký útok obranu, která není dostačující / popřípadě Osae, které nekoresponduje s útokem? Obránce se tím sice neubrání, ale zbaví se zbytečných karet...

Ne. Pokud se chce zbavit zbytečných karet, musí Měnit taktiku.

5. Mohu Osae vyhodit při kterémkoli tahu v kole, nebo až při posledním tahu?

Osae lze zahrát v každém tahu.

6. Když vyhodím Osae v prvním kole a hru vyhraju až v druhém, Osae stále platí?

Ne. Osae platí pouze do okamžiku, dokud ho nepřekryje další karta.

7. Irimi je univerzální obrana. Má i nějakou hodnotu / sílu obrany?

Ano, hodnota obrany IRIMI je 2.

8. Dá se s Irimi vyhrát kolo?

Ano.

9. Co se stane, pokud se v daném kole utratí hráči karty na ruce? Např. v prvním kole jsem se ubránil a v druhém se už nemám čím bránit...

Hráč tehdy automaticky přechází do fáze ustupovat. Položí ruce na stůl a čeká, dokud nezačne další kolo a on nepřijde opět na řadu.

10. Co se dělá na konci hry, pokud vůči nějakému útoku v balíčku již není dostatečná obrana? Končí hra bez odvrácení tohoto útoku?

Ano.

11. Týkají se spodní popisy na kartách pouze verze DAN? V návodu Kyu jsme k tomu nenašli žádné vysvětlení.

Popisy se na kartách se týkají obou verzí hry.

12. V návodu je napsáno "Techniky proti dýce je možné odvrátit jen s Osae." Znamená to, že obranu proti dýce musím spojit vždy s osae? To znamená, že pokud se v prvním tahu ubráním proti dýce obranou a kartou osae a to stejné se podaří i protihráči, tak v druhém tahu abych se ubránil musím znovu použít i obranu proti dýce a osae?

Ano, v každém tahu je třeba vyložit další Osae. Pokud již Osae nemám, musím zvolit Ústup av tomto kole již nehrát.