

KAHMATÉ

Il Gioco

In KAHMATÉ vestite i panni del capitano di una squadra di rugby composta da sei giocatori. Per vincere dovrete riuscire a portare la palla oltre la linea di meta avversaria

Il Contenuto

La scatola contiene:

- **un tabellone**
- **due set** di colore differente di **6 giocatori**
- **una palla**
- **due mazzi di carte Forma** numerate da 1 a 6

I Giocatori

Ogni squadra è formata da:

1 Forzuto, 1 Duro, 1 Velocista, 1 Intelligente e 2 giocatori Normali.

Ogni pedina ha due facce: una mostra il giocatore attivo, l'altra inattivo.

- **Giocatore Normale:**
Muovono 3 spazi, non hanno ne bonus ne malus
- **Il Forzuto:**
Muove 2 spazi, ha un bonus di 2 punti quando attacca e 1 punto quando difende



- **Il Duro:**
Muove 3 spazi, ha 1 punto bonus quando attacca
- **Il Velocista:**
Muove 4 spazi.
Ha 1 punto di malus sia quando difende che quando attacca
- **L'Intelligente:**
Muove 3 spazi ed ha 1 punto bonus quando difende



Le carte Forma

Le carte Forma mostrano in che stato di forma si trovano i giocatori: la carta n°6 indica la piena forma, mentre la carta n°1 indica lo stremo delle forze.

Come utilizzare queste carte verrà spiegato in seguito.



Preparazione del gioco

Ogni capitano prende i giocatori corrispondenti al colore scelto, oltre ad un mazzo di carte numerate da 1 a 6. Prima di cominciare i capitani dispongono a piacimento i propri giocatori lungo le prime due linee della propria metà campo. La palla è piazzata lungo la linea mediana in uno dei 6 spazi mostrati dallo schema 1



Schema 1: Una volta posizionati i giocatori, viene pescata a caso una carta Forma, il cui numero indica la posizione della palla. Il primo ad entrare in quello spazio, si impadronirà della palla.

Come si gioca

I capitani scelgono chi tra loro gioca per primo e poi si alternano in turni. In un turno un capitano potrà:

- Muovere per parte o per tutti gli spazi consentiti, due giocatori. Il movimento potrà essere completato in una o in più volte, in qualsiasi direzione tranne che diagonalmente
- Passare la palla da un giocatore all'altro quante volte vuole. Un giocatore può ricevere la palla diverse volte nello stesso turno.

- Placcare un avversario, che causa la fine del movimento del giocatore usato
- Calciare la palla in avanti, azione che vale come un passaggio e non un movimento
- Realizzare una meta. Questo sancisce la fine del gioco.

Il Movimento

Nel proprio turno, un capitano può muovere al massimo due giocatori.

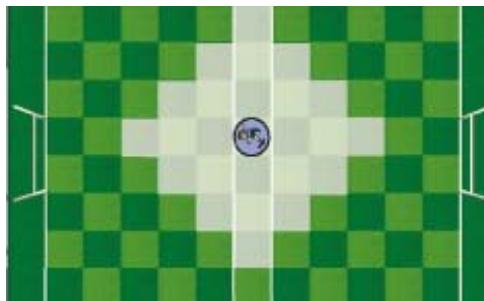
Un giocatore può essere mosso in avanti, in dietro e di lato, ma mai diagonalmente (vedi schema 2).

Un giocatore può cambiare direzione tutte le volte che vuole durante il movimento, o tornare sui propri passi.

Un giocatore può muovere per tutti gli spazi consentiti o meno. Può completare il movimento in momenti diversi

Per esempio, il giocatore A può essere mosso di 1 spazio, poi il B di tutti gli spazi consentiti.

Il capitano effettua un passaggio da B ad A, quindi A completa il suo movimento.



Schema 2: Area di movimento di un giocatore da 3 spazi

Attenzione: non possono mai esserci due giocatori contemporaneamente nello stesso spazio, anche durante il movimento.

Ciò significa che la presenza di altri giocatori, sia compagni che avversari, sia attivi che passivi, limitano le possibilità di movimento di un giocatore (vedi schema 3). L'unica eccezione a questa regola è lo sfondamento.



Schema 3: Il movimento del blu è limitato dalla presenza del rosso.

Sfondamento

Quando il giocatore A con la palla fronteggia il giocatore B (vedi schema 4), può tentare lo sfondamento.

Se A fallisce, la sua pedina è girata sul lato inattivo e non potrà essere usata il prossimo turno. La palla sarà posizionata nello spazio immediatamente dietro ad A. Resistendo alla carica, il giocatore B potrà muovere normalmente nel proprio turno.

Se A ha successo, potrà attraversare lo spazio occupato da B come se fosse vuoto (conterà come 1 solo spazio movimento). La pedina di B sarà girata sul lato inattivo e non potrà muovere per il turno successivo.

Se A può muovere ancora solo di uno spazio, o se dietro a B c'è un'altra pedina, A non potrà tentare lo sfondamento, dato che non possono mai esserci due pedine sullo stesso spazio anche durante un movimento.

Passaggio

E' possibile passare solo indietro la palla tra i propri giocatori, cioè non si può passare ad un giocatore che si trova davanti o sulla stessa linea di chi ha la palla. Il destinatario del passaggio può essere ad uno o due spazi, in linea retta o diagonalmente, da chi effettua il passaggio (vedi Schema 5).

Purché siano rispettate queste regole, si possono effettuare un numero illimitato di passaggi. Durante lo stesso turno un giocatore può ricevere la palla più volte.

Esempio: all'inizio del turno A è in possesso della palla, la passa a B che si trova dietro a lui; B avanza oltre A e gli ripassa la palla. Ora A è mosso nuovamente davanti a B e gli ripassa la palla.



Schema 4: Possibile movimento di un giocatore che riesce in uno sfondamento

Intercettare

Se tra due giocatori che si passano la palla c'è un avversario (vedi schema 5), questi può tentare di intercettare la palla (verrà considerato in azione di difesa)

Qualunque sia il risultato del tentativo, nessuna pedina è girata sul lato inattivo.

Il giocatore che dovesse perdere la palla in questo modo, potrà continuare a giocare (quindi, per esempio, tentare un placcaggio sul giocatore che gli ha rubato la palla).



Schema 5: In grigio gli spazi in cui può essere passata la palla. Il passaggio indicato dalla freccia gialla è l'unico sicuro, gli altri potrebbero essere intercettati.

Placcaggio

Il placcaggio serve per bloccare un avversario in possesso di palla (se non ha la palla, un giocatore non può essere placcato)

- Per effettuare un placcaggio, A deve poter raggiungere con il proprio movimento, lo spazio in cui si trova B
- E' importante ricordarsi da quale spazio A entra nello spazio di B, infatti qualunque sia l'esito del placcaggio, A tornerà nello spazio di partenza.

- Se il placcaggio fallisce, B rimarrà nel proprio spazio e potrà muovere e agire normalmente quando sarà il suo turno. A è da considerare a terra dolorante, la pedina è girata sul lato inattivo e non sarà possibile utilizzarlo per il prossimo turno.
- Se il placcaggio riesce, sarà B a rimanere a terra dolorante (la pedina è girata sul lato inattivo e non sarà possibile utilizzarlo per il prossimo turno)
- Anche se battuto nel placcaggio, se ben preparato fisicamente, B sarà in grado di proteggere la palla, piazzandola nello spazio immediatamente dietro (verso lo spazio immediatamente dietro) a quello in cui si trova (vedi schema 6)

Se, dopo un placcaggio sulla linea precedente la zona di meta, un giocatore riesce a proteggere la palla, la posiziona in uno spazio vicino, diverso da quello di chi ha effettuato il placcaggio e mai nella zona di meta.



Schema 6: uno dei due blu è riuscito a placcare il rosso, il quale lascia la palla nello spazio dietro a se, guardando verso la propria zona di meta

Se un giocatore si trova nella zona in cui "cade" la palla dopo un placcaggio, se ne impossessa, altrimenti la palla rimarrà sul terreno fino a quando un giocatore non attraverserà quello spazio.

Placcaggio perfetto

Se A (difensore) effettua un placcaggio con almeno due punti di scarto, avrà effettuato un placcaggio perfetto: la palla non andrà dietro a B, ma direttamente ad A (vedi schema 7).

Calcio in avanti

Calciare il pallone è l'unico modo per muoverlo in avanti.

Per poter effettuare un calcio, un giocatore deve essere davanti o al massimo sulla stessa linea dei suoi compagni. Il portatore di palla, non può mai calciare se un compagno si trova più avanti di lui (vedi schema 8). Il calcio manda la palla avanti da 1 a 3 spazi, verticalmente o diagonalmente, ma sempre avanti e in uno spazio vuoto (vedi schema 8). La palla rimarrà nello spazio vuoto a disposizione del primo giocatore che attraverserà tale spazio.

Risolvere una azione

Per risolvere una azione (placcare, sfondare o intercettare), bisogna stabilire chi attacca e chi difende.

- **Placcaggio:** chi tenta il placcaggio attacca; chi ha la palla, difende.

- **Sfondamento:** chi tenta lo sfondamento attacca; chi cerca di resistere, difende.
- **Intercettare:** chi tenta di intercettare, difende, chi ha passato la palla, attacca.

Una volta stabilito chi attacca e chi difende, i capitani pongono, coperta, di fronte a loro una carta Forma.

Le carte sono scoperte e al loro valore, i capitani aggiungono gli eventuali bonus e malus propri del loro giocatore coinvolto nell'azione. Chi ottiene il punteggio maggiore vince. In caso di parità viene giocata una seconda carta Forma. Se la parità persiste, vince la difesa.

Le carte usate sono scartate. Quando anche l'ultima carta Forma è stata usata, i capitani riprendo in mano tutte le carte e il gioco continua normalmente.



Schema 7: un placcaggio perfetto! Il blu recupera la palla, non può muoversi, ma può passarla o calciare in avanti.



Schema 8: in grigio, l'area in cui può essere mandata la palla con un calcio.



Schema 9: è il turno del blu; uno dei suoi giocatori con la palla può muovere fino oltre la linea di meta avversaria: META!

La partita finisce!

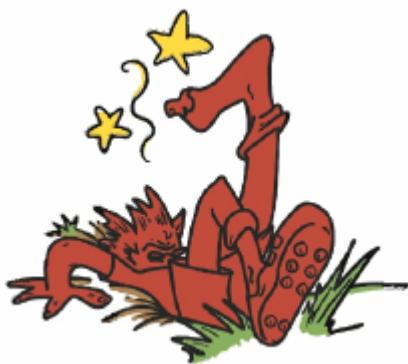
Ma, se lo desiderano, i capitani possono continuare, riposizionano palla e giocatori e chi ha segnato, comincia: chi arriva per primo a due, o a tre, decidete voi!

Meta

Se, portando la palla, un giocatore finisce il proprio movimento oltre la linea di meta dell'avversario, avrà segnato la meta (vedi schema 9), che significa vittoria e fine del gioco.

I capitani possono accordarsi per continuare, quindi riposizionano i giocatori e la palla come per l'inizio del gioco...

Buon divertimento



KAHMATE
 di Igor DAVIN
 illustrazioni PAWA
 traduzione Leonardo "Leo" Greco
 contact@kahmate.com



KAHMATE est un jeu légal. éditions.
 © 2007 Id&aL éditions. Tous droits réservés.
 Id&aL éditions SARL

114 boulevard Déodat de Séverac - 31300 Toulouse
 www.kahmate.com