

BY KAMIBAYASHI



Kiri-ai: The Duel

TITANHEADS & MUGEN GAMING

Due samurai l'uno di fronte all'altro sul bordo della scogliera.

Cieli nuvolosi oscurano la notte.

La luna irrompe mentre colpiscono.

Questo è Kiri-ai: Il Duello

◆ CONTENUTO

16 carte e le **istruzioni**

◆ Obiettivo del Gioco

Sconfiggi il tuo avversario in un duello pianificando attentamente le azioni per infliggere per primo due danni.

◆ PANORAMICA DI GIOCO

Ogni giocatore ha una mano di carte azione che rappresentano movimenti, attacchi o attacchi speciali sul campo di battaglia. All'inizio di ogni round, i giocatori metteranno due carte dalla loro mano a faccia in giù accanto al campo di battaglia e risolveranno le carte una alla volta per eseguire azioni.

◆ SETUP

Il gioco si configura scegliendo tra il campo di battaglia standard o avanzato e posizionando il campo di battaglia scelto a faccia in su.

Si consiglia di giocare quello standard prima di scegliere il campo di battaglia avanzato.



Un giocatore sarà il Samurai Rosso e l'altro sarà il Samurai Blu. Ogni giocatore riceverà le cinque carte dello stesso colore della propria carta Samurai e una carta Attacco Speciale arancione casuale nella propria mano iniziale. La carta Attacco Speciale rimanente viene scartata a faccia in giù.

Le Carte Samurai saranno posizionate sul campo di battaglia con il lato illeso (*Silhouette Bianca*) con un angolo di 45 gradi a partire dalla Posizione (天) Cielo, come mostrato:



◆ SPAZI DEL CAMPO

Ogni quadrato bianco sulla carta del campo di battaglia rappresenta uno spazio per i Samurai. Ogni Samurai dovrebbe sempre essere su uno degli spazi e può condividere uno spazio.



◆ Turni di Gioco

Il gioco e ogni round iniziano con entrambi i giocatori che giocano due carte coperte di fronte a loro per eseguire due azioni durante il round. La carta più vicina all'avversario è la prima azione da eseguire e la carta più lontana è la seconda azione. Ogni giocatore rivela la sua prima azione contemporaneamente.

Le Carte Movimento si verificano sempre per prime e le azioni vengono eseguite con la seguente priorità:

1. Carte Movimento

Le Carte Movimento giocate mentre si è in posiz. (天) Cielo muovono per prime:

- Carica
- Avvicinarsi / Ritirata
- Cambio Posizione

2. Carte Attacco/Speciali

Queste si attivano contemporaneamente.

Se due Carte Movimento hanno la stessa priorità, allora si verificano contemporaneamente. Se non possono essere eseguite, i Samurai si spostano nello spazio più vicino al movimento giocato.

Esempio 1: Due carte Carica vengono giocate mentre entrambi i giocatori sono in Posizione Cielo e a tre spazi di distanza, ogni giocatore si sposterebbe di uno spazio in avanti, terminando a uno spazio di distanza.

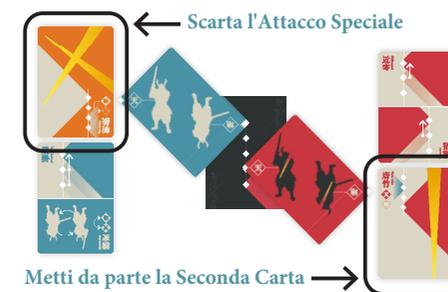
Esempio 2: Carica e Avvicinamento si giocano a due caselle di distanza, il giocatore con Carica si sposta di due caselle nello stesso spazio dell'avversario e l'altro giocatore non si muove.

Dopo che la prima azione è stata completata da ciascun giocatore, entrambi i giocatori rivelano la loro seconda carta contemporaneamente. Una volta che la seconda carta è stata risolta per entrambi i giocatori, il round passa alla fase di fine round.

◆ Fine del Turno

Dopo che entrambe le azioni sono state eseguite dai giocatori, ogni giocatore riprenderà in mano la prima carta che ha giocato e metterà da parte la seconda carta per un turno. Dopo il primo turno, ci sarà una carta messa da parte per ogni giocatore. Quella carta viene sostituita dalla seconda carta giocata in ogni turno, con la carta messa da parte dal turno precedente, che torna nelle mani dei giocatori.

Se una qualsiasi carta arancione Attacco Speciale è giocata nel round, viene scartata e non sarà disponibile.



Se una carta Attacco Speciale viene giocata per seconda, viene comunque scartata e il giocatore non avrà una carta da parte per il prossimo round.

Una volta che la seconda carta è stata messa da parte, la carta del round precedente viene ripresa e le carte Attacco Speciale vengono scartate dal gioco, il round termina e ne inizia uno nuovo. I round continuano fino a quando un samurai non viene sconfitto.

Guarda il video "Come giocare" e scopri le regole avanzate del Campo di Battaglia su Kiriai.com



MUGEN GAMING

◆ AZIONI

◆ Movimento

Ci sono due carte movimento che rappresentano quattro possibili azioni di movimento in base al lato della carta giocata più vicino all'avversario.

I samurai **non** possono superarsi l'un l'altro sul campo di battaglia. Se un movimento li fa oltrepassare l'avversario, si fermeranno nello stesso spazio dell'avversario.

I giocatori muovono la loro carta Samurai sul campo di battaglia come indicato sulla carta movimento:



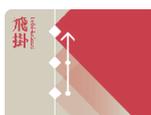
Avvicinarsi. 近寄

Il giocatore muove il proprio samurai di una casella sul campo di battaglia verso l'avversario.



Ritirarsi. 遠退

Il giocatore sposta il proprio samurai indietro di uno spazio dall'avversario.



Carica. 飛掛

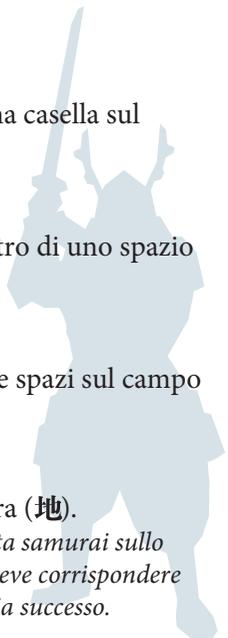
Il giocatore sposta il proprio samurai di due spazi sul campo di battaglia verso l'avversario.



Cambio Posizione 構変

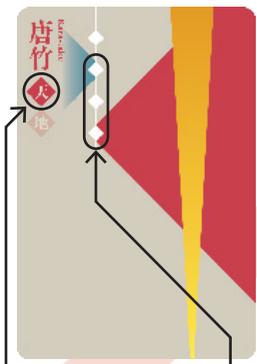
Ci sono due posizioni: Cielo (天) e Terra (地).

Il giocatore cambia la posizione ruotando la carta samurai sullo stesso spazio. La posizione attuale del samurai deve corrispondere alla posizione di una carta Attacco affinché abbia successo.



◆ CARTE ATTACCO

Ci sono TRE Carte Attacco:

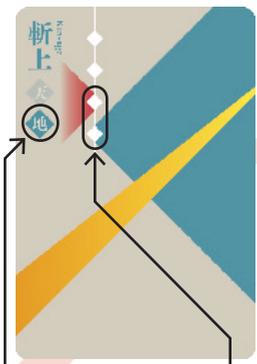


Colpo Alto - 唐竹

Un fendente da lontano per affettare il nemico come se fosse un bamboo.

Va a segno solo mentre sei nella Posizione (天) Cielo.

Colpisce lo spazio situato due spazi davanti all'attaccante.



Colpo Basso - 斬上

Un taglio ascendente che deriva dalla posizione bassa della spada.

Va a segno solo mentre sei nella posizione (地) Terra.

Colpisce lo spazio immediatamente di fronte all'attaccante.



Colpo Laterale - 水平

Un fendente laterale che ha successo con entrambe le posizioni. Colpisce se sia l'attaccante che l'avversario si trovano nello stesso spazio.

◆ RICORDA !

Ricorda la tua posizione. La maggior parte degli attacchi può colpire con successo il tuo avversario solo se sei nella posizione corretta.

◆ ATTACCO

Ogni carta Attacco e Speciale indica la posizione richiesta e lo spazio o gli spazi che l'attacco colpisce. Se l'avversario si trova nello spazio o negli spazi indicati sulla carta e il samurai è nella posizione corretta, l'attacco avrà successo. Gli attacchi nella posizione sbagliata possono essere giocati, ma sono **finte** e **non** hanno successo.

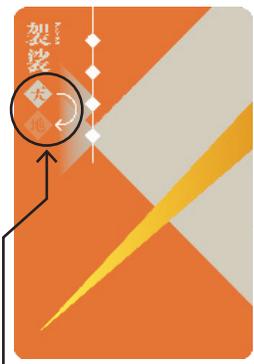
Se gli attacchi di entrambi i giocatori hanno successo, le spade si colpiscono a vicenda e nessuno dei due giocatori viene colpito. Questo vale anche per le Carte Speciali, **tranne** il Contrattacco,

che infligge danni **solo se giocato contemporaneamente** a un attacco riuscito dell'avversario. Se un attacco ha successo e non viene annullato da un attacco riuscito dell'avversario, allora infligge danni.

Il giocatore che subisce danni gira la sua carta Samurai dalla *Silhouette Bianca* al lato della *Silhouette Nera* danneggiata e mantiene la stessa posizione e lo stesso spazio sul campo di battaglia. Se un samurai viene danneggiato mentre si trova sul lato danneggiato, viene sconfitto, ponendo fine al gioco. **Il duello è finito!**

◆ CARTE SPECIALI

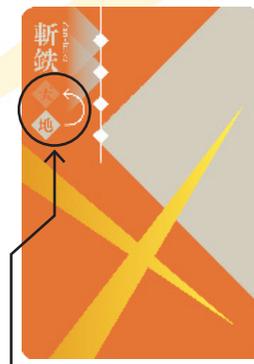
Ci sono TRE Attacchi Speciali – sono usati soltanto una volta a partita, poi vengono eliminati dal gioco.



KESA GIRI - 袈裟

Un attacco potenziato da una pace interiore che colpisce due spazi. Colpisce lo spazio in cui si trova l'attaccante e anche uno spazio davanti.

Va a segno solo mentre sei in posizione (天) Cielo. Dopo l'Attacco, il Samurai cambia automaticamente la posizione nella posizione finale della (地) Terra.



ZAN-TETSU - 斬鉄

Un attacco che spacca il ferro e colpisce due spazi. Colpisce gli spazi due e tre davanti all'attaccante.

Va a segno solo mentre sei in posizione (地) Terra. Dopo l'Attacco, il Samurai cambia automaticamente la posizione nella posizione finale del (天) Cielo.



CONTRATTACCO - 返斬

Questa carta annulla un attacco riuscito o un attacco speciale dell'avversario e poi infligge danno. Se l'avversario non colpisce con un attacco o un attacco speciale durante la stessa azione quando viene giocato il Contrattacco, allora il Contrattacco non fa nulla e viene scartato normalmente.

KAMIBAYASHI (Creatore)
Yokohama, JAPAN

Ha iniziato la sua carriera nel design pubblicitario prima di fondare la sua azienda, TITANHEADS, nel 1999. La sua passione è usare un design pulito e intelligente per dare vita ai giochi per se stesso e per altri creatori.

MUGEN GAMING (Editore)
Kansas City, MO USA

Mugen Gaming è stato lanciato nel 2023 per scovare le perle nascoste tra i giochi da tavolo giapponesi e portarli sul mercato statunitense e non solo.