

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



2x



2x



3x

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.

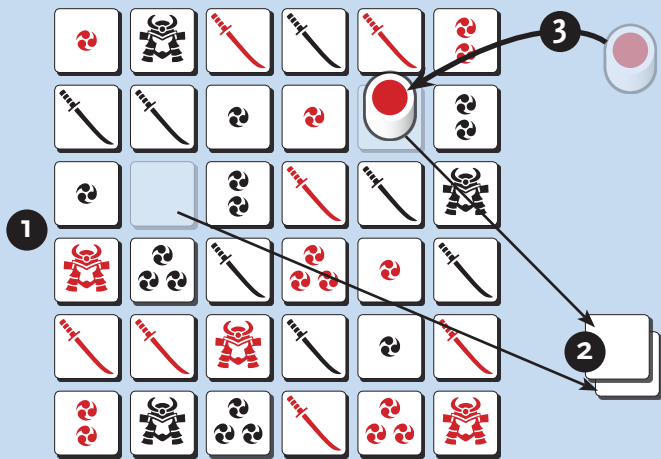
## OBJETIVO DEL JUEGO

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:

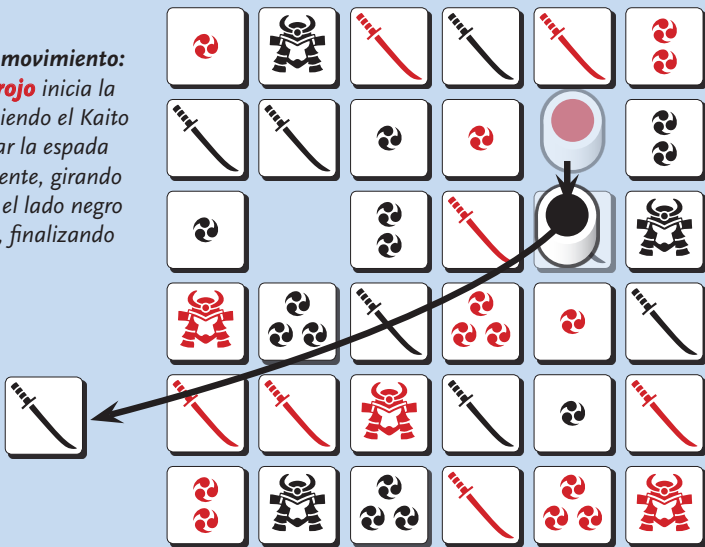
- 1 Colocar las losetas en una cuadrícula de 6x6.
- 2 Retirar las dos losetas de apertura.
- 3 El jugador negro escoge el espacio donde empezará el Kaito, colocándolo con el lado rojo hacia arriba.

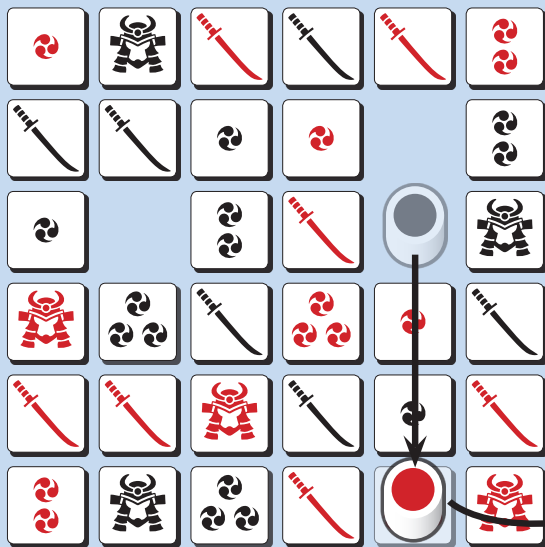
## COMO JUGAR

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.

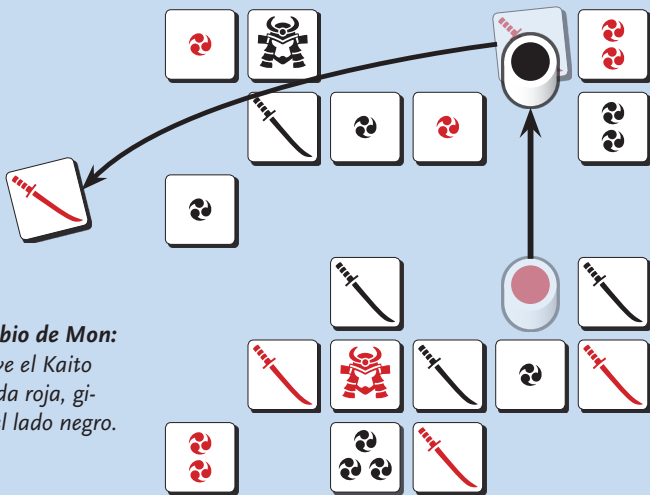
## INTERCAMBIO DE MON

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.

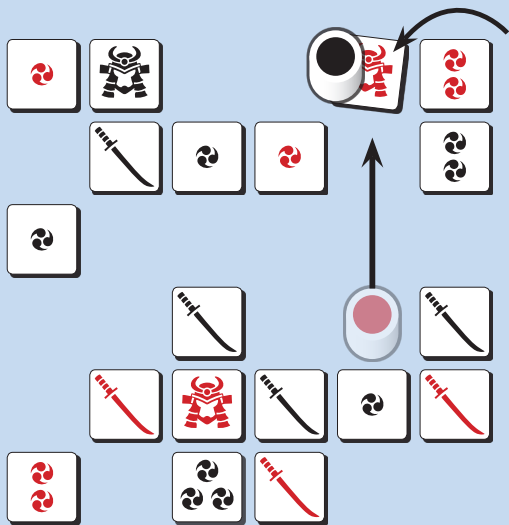
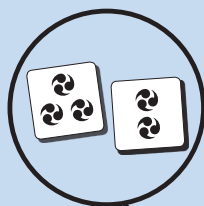
Dale las losetas con los símbolos de Mon a tu oponente. Este deberá dejarlos a un lado con los símbolos de Mon boca abajo y devolverte la loseta solicitada. Ahora, coloca la loseta de espada o yelmo recuperada debajo del Kaito.



**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**

8





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](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)