

RAKURAI DOJO



JÁTÉKSZABÁLY *HALADÓ*



A játék célja

- A játék addig tart, amíg az első Harcos megszerzi a fekete övet.



A játék menete

- Kezdekör minden játékos feláll a START mezőre. Kockadobással döntik el, ki kezdi a játékot, aki a legnagyobbat dobja az kezd, majd az óramutató járásának megfelelően haladnak.
- Ha úgy lépsz a CÉL mezőre, hogy még nincs meg a fekete öved, kapsz 3 pontot, majd válassz egy másik pályát és folytasd a játékot.



Sors

- Ha erre a mezőre lépsz, húzz a sorskártyából, és hajtsd végre az azon található utasítást.



Edzés

- Ha erre a mezőre lépsz, húzz az edzés kártyából, és hajtsd végre a feladatot a kártyán szereplő pontért. Ha nem teljesítet a feladatot, vond le a pontjaidból a kártyára írt pont-számot.



Küzdelem

- Ha erre a mezőre lépsz, húzz a támadás kártyából és válassz a játékosok közül egy ellenfelet, aki a védekezés kártyából húz. Dobjatok a 20 oldalú dobókockával: aki nagyobbat dob az nyer és kap 1 pontot, kivéve, ha a kártyára más van írva.

Döntetlen esetén senki sem kap pontot.



Vizsga

- Az EDZÉS, a CÉL és a START mezőre lépve lehetőség van övvizsgát tenni. A vizsgád sikerességét a 20 oldalú dobókocka mutatja meg:

- 1: A vizsga SIKERTELEN, és a pontjaidat is elbukta.
- 2-5: A vizsga SIKERTELEN, a pontjaidat megtarthatod.
- 6-10: A vizsga KÉRDÉSÉS. Húzz 2 edzés kártyát.
Ha sikeresen elvégzed a feladatokat, a vizsgád is sikeres.
- 11-15: A vizsga KÉRDÉSES. Húzz 1 edzés kártyát.
Ha sikeresen elvégzed a feladatot, a vizsgád is sikeres.
- 16-19: A vizsga SIKERES.
- 20: A vizsga SIKERES, és kapsz 3 pontot.

Fekete öv esetén a sikeres technikai vizsga után 3 nyertes küzdelmet is teljesítened kell. (egy körben maximum 3 alkalommal próbálkozhatsz)



Tartozékok

- 4 db bábu, 4 db kártyatartó, homokóra
- Kártyák:
 - 25 db sors
 - 25 db edzés
 - 25 db támadás
 - 25 db védekezés
 - 28 db övfokozat
- Dobókocka:
 - 1 db 6 oldalú
 - 1 db 20 oldalú dobókocka
- Papír, ceruza (ezeket neked kell beszerezned)