

**ROBERTO PESTRIN**



**道場**

**Dojo**

**KUN**

**REGELHEFT**

# Dojo KUN

道場

## REGELHEFT

### UEBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

Bei DOJO KUN schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Senseis, einem Meister der Kampfkünste. Ihr übernehmt die Leitung eines Kampfsportstudios und seid für die Aufnahme neuer Wettkämpfer, den Einkauf neuer Trainingsgeräte, das Bestreiten von Abenteuern und die Teilnahme an Turnieren mit euren Schülern verantwortlich. Der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten nach zwei Turnieren gewinnt das Spiel.

### Inhalte

- 1 Spielunterlage – Aktivitäten der Wettkämpfer
- 1 Spielunterlage – Aktivitäten der Senseis
- 1 Spielunterlage – Turnier
- 1 Spielunterlage – Kampf



- 4 Dojo-Spielunterlagen



- 8 Erweiterungs-Spielunterlagen für die Dojos;  
2 pro Farbe



- 20 Spielmarken (5 pro Farbe)



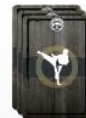
- 4 Senpai-Karten (1. Wettkämpfer des Dojos)



- 12 Saison 1 Wettkämpfer-Karten



- 12 Saison 2 Wettkämpfer-Karten



- 7 Totenschädel-Dojo Wettkämpfer-Karten



- 6 kleine Abenteuer-Karten (3 pro Saison)



- 6 kleine Spezialangriff-Karten (3 pro Saison)



- 8 kleine Vorhersage-Karten (2 pro Dojo)



- 18 Plättchen mit Trainingsgeräten



- 50 Ki-Spielmarken (spirituelle Energie)



- 60 Prestige-Punkte-Spielmarken (30-20-10)



- 108 Erfahrungswert-Spielmarken



- 10 Wunden-Zählmarken



- 8 Geheimtechnik-Spielmarken



- 24 Dojokun-Würfel in 4 Farben



- 3 Reservierungs-Plättchen



- 7 Totenkopf-Dojo Spielmarken



- 2 Kämpfer-Spielmarken



- 1 Spielzug-Zähler



- 1 Spielmarke für den beginnenden Spieler



- 8 Aktions-Spielmarken in 2 Farben



- 1 Bogen mit Aufklebern für Meister- und Wettkämpfer-Spielmarken



- 4 kleine Hilfe-Karten



- Dieses Regelheft

## SPIELVORBEREITUNG

Sortiert zunächst die hölzernen Spielmarken nach ihren 4 Farben und klebt die zugehörigen Aufkleber für die Meister- und Wettkämpfer-Spielmarken auf.

Die Spielmarke mit dem Dojo-Symbol repräsentiert den Sensei (Meister).

Die Spielmarken mit den Nummern von 1 bis 4 repräsentieren die Wettkämpfer.

Die Spielmarke Nr. 1 (1. Wettkämpfer) steht für den Senpai; alle Spieler beginnen mit ihm.

Gebt die Spielmarke für den Startspieler an den Mitspieler, der zuletzt geschlagen wurde.

Verteilt folgende Materialien:

**A** Die Decks mit den Abenteuer- und Spezialangriff-Karten; deckt die oberste Karte jedes Decks auf und legt sie in die Kaufzone (auf der Spielunterlage – Aktivitäten der Wettkämpfer)

**B** Die Reservierungs-Plättchen (Spielunterlage – Kampf)

**C** Sortiert die Geheimtechnik-Spielmarken in die entsprechenden Plätze im Meister Yang-Bereich ein (Spielunterlage – Aktivitäten der Wettkämpfer)

**D** Stapelt die Plättchen mit Trainingsgeräten für die 1. Saison; verteilt offene Trainingsgeräte gemäß der Anzahl der Mitspieler (Spielunterlage – Aktivitäten der Senseis)

**E** Das Deck mit Wettkämpfer-Karten der 1. Saison; verteilt offene Karten in der Kaufzone gemäß der Anzahl der Mitspieler (Spielunterlage – Aktivitäten der Senseis)

**F** Die Marke, die den aktuellen Spielinhalt verdeutlicht, legt diese auf das erste Feld des Spielzug-Ablaufplans (Spielunterlage – Turnier)

## VORBEREITUNG FÜR 1-4 SPIELER

1-2 Spieler: Verwendet lediglich 2 Felder für die Wettkämpfer-Karten sowie 1 Feld für die Trainingsgeräte-Karten

3 Spieler: Verwendet lediglich 3 Felder für die Wettkämpfer-Karten sowie 2 Felder für die Trainingsgeräte-Karten

4 Spieler: Verwendet alle Felder für die Wettkämpfer- und Trainingsgeräte-Karten

Jeder Spieler wählt eines der 4 Dojos und erhält die zugehörigen Inhalte:

**G** 1 Dojo-Spielunterlage

**H** 2 Erweiterungs-Spielunterlagen für das Dojo

**I** Die Hilfe-Karte für den Spieler

**J** Die Senpai-Karte (1. Wettkämpfer)

**K** Die Meister-Spielmarke

**L** Die zugehörigen Wettkämpfer-Spielmarken

**M** Die 2 zugehörigen Vorhersage-Karten

Die Meister-Spielmarke, die Senpai-Spielmarke (1. Wettkämpfer) und alle Karten eines Spielers werden auf die entsprechenden Felder auf der Dojo-Spielunterlage platziert, während alle anderen Materialien daneben gelegt werden.



### DOJO-FELDER

**N** Start-Position der Meister-Spielmarke  
**O** Start-Positionen der Wettkämpfer-Spielmarken

**P** Zonen für neue Trainingsgeräte

**Q** Zone für neue Wettkämpfer

**R** Zonen für Spezialangriffe

## Das Spiel

Das Spiel verläuft über 2 Saisons; die Saison des weißen Lotus und die Saison des schwarzen Lotus. Jede Saison besteht aus 4 Spielzügen: 3 zur Vorbereitung und 1 Spielzug, in dem das Turnier der Kampfkünste ausgetragen wird.

HINWEIS: Solltet ihr dieses Regelheft das erste Mal lesen, so empfehlen wir euch, zunächst das Kapitel Kampf auf Seite 5 zu lesen und erst im Anschluss hier weiterzulesen. Auf diese Weise wird es euch leichter fallen, alle möglichen Optionen während der Vorbereitungs-Züge zu verstehen.

## DIE SAISON

### Die Vorbereitung

Die Vorbereitung besteht aus 3 Spielzügen, in denen sich die Spieler der Herausforderung stellen müssen, ihr Dojo zu verbessern und ihre Wettkämpfer zu trainieren.

Der Startspieler platziert 1 Wettkämpfer- oder Meister-Spielmarke entweder auf den Feldern seines Dojo-Spielplans oder im Dorf (dem Spielplan mit den Aktivitäten der Wettkämpfer und dem Spielplan mit den Aktivitäten der Senseis). Hierbei werden die entsprechenden Aktionen sofort durchgeführt. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug und platziert 1 Spielmarke. Der Spielzug endet, nachdem alle Spielmarken platziert wurden.

Es gibt 2 Arten von Spielmarken: Meister-Spielmarken (mit dem entsprechenden Dojo-Symbol) und Wettkämpfer-Spielmarken (mit einer Nummer innerhalb eines Kreises). Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spieler nur über 1 Wettkämpfer-Spielmarke: Die Senpai-Spielmarke (der 1. Wettkämpfer). Jede neu erworbene Wettkämpfer-Karte gehört zu einer Wettkämpfer-Spielmarke. Die Nummer auf der Spielmarke entspricht der Zone im Dojo. Diese Spielmarke verdeutlicht die von diesem Wettkämpfer vorgenommenen Bewegungen und Aktivitäten.

Die Wettkämpfer-Spielmarken können ausschließlich auf den runden Aktivitäten-Feldern im jeweiligen Dojo oder im Dorf (der Spielunterlage mit den Aktivitäten der Wettkämpfer sowie die Spielunterlage mit den Aktivitäten der Senseis) platziert werden. Die Meister-Spielmarken können ausschließlich auf den achteckigen Aktivitäten-Feldern platziert werden. (Die einzige Ausnahme dieser Regel ist die Aktion "Neue Trainingsgeräte" (siehe Seite 3). Jede Wettkämpfer-Spielmarke gehört zu einer Wettkämpfer-Karte; immer wenn eine Wettkämpfer-Spielmarke Ki- oder Erfahrungswert-Spielmarken dazu gewinnt, werden diese auf der zugehörigen Karte platziert.

Auf den Aktivitäten-Zonen mit einem einzigen Kreis kann immer nur eine Wettkämpfer-Spielmarke liegen. Auf den Aktivitäten-Zonen mit mehreren überlappenden Kreisen kann zu jeder Zeit mehr als eine Wettkämpfer-Spielmarke liegen.

BITTE BEACHTET: Spieler können keine Aktivität auswählen, die sie nicht durchführen können (oder wollen).



### Meister und Erfahrungswerte

Im Dojo gibt es 4 verschiedene Disziplinen (Tiger, Kranich, Bär und Kobra). Jede Disziplin wird von einer Farbe repräsentiert (rot, blau, grau und grün) und für jede Disziplin gibt es einen entsprechenden Würfel in der Farbe, der die Kampfweise der Disziplin verdeutlicht (siehe Anhang 1).



## Spielzugplan

Dieser Plan fungiert als Hilfestellung für den aktuellen Spielzug. In jedem Spielzug erhält jeder Wettkämpfer, der in diesem Spielzug erhalten wurde, einen Bonus (siehe Seite 3).



## Wettkämpfer-Karten

Die Wettkämpfer-Karten in der Vorbereitungs-Zone zeigen den Erfahrungs- und den Ki-Wert (die spirituelle Energie) des Wettkämpfers. Die Erfahrungswerte sind bereits auf der Karte aufgedruckt, während für jedes Ki (spirituelle Energie) eine Ki-Spielmarke auf der Karte platziert werden muss.



Einige Wettkämpfer verfügen über einen flexiblen Erfahrungswert; wenn du einen dieser Wettkämpfer erhältst, kannst du dich entscheiden, in welchen Disziplinen sie dazulernen sollen.

Die Summe aller Erfahrungswerte in allen Disziplinen eines Wettkämpfers wird als Dan bezeichnet und sie verdeutlicht die Gesamterfahrung des Wettkämpfers.

Im unteren Bereich der Karte ist Platz für besondere Effekte des Wettkämpfers (z. B. ein Spezialangriff, den der Wettkämpfer beherrscht).

### Beispiel:

Erik erhält den Wettkämpfer Naboo-Kho (WW-KK); er kann bis zu 2 Erfahrungswerte in einer oder mehreren Disziplinen vergeben. Er wählt 1 grauen Erfahrungswert, 1 blauen Erfahrungswert sowie die beiden Ki, die auf der Karte aufgedruckt sind.

Zusätzlich erhält er 1 weitere Ki-Spielmarke und einen zusätzlichen Erfahrungswert seiner Wahl, da er sich im 3. Zug befindet; er wählt 1 weiteren blauen Erfahrungswert, so dass Naboo-Kho jetzt über den Erfahrungswert 2 in dieser Disziplin verfügt. Zudem verfügt er nun über den 3. Dan (2 blaue Erfahrungswerte sowie 1 grauer).



## Aktivitäten der WETTKÄMPFER

Einige Aktivitäten, die mit der Wettkämpfer-Spielmarke gewählt werden können, erfordern einen bestimmten Ki-Wert (spirituelle Energie), der von der entsprechenden Wettkämpfer-Karte entfernt werden muss. Sollte der Wettkämpfer nicht über genügend Ki verfügen, um die Aktivität durchzuführen, so kann die entsprechende Aktion nicht gewählt werden.



**Training:** Ein Wettkämpfer, der auf dieses Feld in deinem Dojo platziert wird, erhält den Bonus, der nach dem Pfeil abgebildet ist. In den meisten Fällen verbessert sich der Erfahrungswert des Wettkämpfers in einer der vier Disziplinen. Ein Wettkämpfer kann mit jedem freien Trainingsgerät in seinem eigenen Dojo trainieren. **WICHTIG:** Der Maximalwert für Erfahrung in jeder Disziplin beträgt 3.



**Mystische Wasserfälle:** Es gibt 2 verschiedene Plätze: Auf dem einfachen Kreis erhält der Wettkämpfer 2 Ki-Spielmarken; in der allgemeinen Zone erhält er 1 Ki.



**Dem Dorf helfen:** Ein auf diesem Kreis platzierter Wettkämpfer verdient 1 Prestige-Punkt für sein Dojo sowie 1 Ki; er hilft den Dorfbewohnern mit harter Arbeit, die gleichzeitig als Training dient. Ein in der allgemeinen Zone platzierter Wettkämpfer hilft mit weniger anstrengenden Tätigkeiten aus und verdient daher lediglich 1 Prestige-Punkt für sein Dojo (und kein Ki).



**Meister YANG:** Wird ein Wettkämpfer hier platziert und der entsprechende Ki-Wert gezahlt, so erhält der Wettkämpfer eine der noch erhältlichen Geheimtechniken. Lege die entsprechende Spielmarke auf die Wettkämpfer-Karte.

Die Geheimtechnik-Spielmarke gibt dem Wettkämpfer ein zusätzliches Aktions-Symbol; es wird während des Kampfes vor dem Würfelwurf auf seiner Kampf-Spielunterlage hinzugefügt.

Die Geheimtechnik des Tigers (rot) kostet 2 Ki und ermöglicht dir 1 zusätzlichen Schlag.

Die Geheimtechnik des Kranich (blau) kostet 1 Ki und ermöglicht dir 1 zusätzlichen Block.

Die Geheimtechnik des Bären (grau) kostet 1 Ki und ermöglicht dir 1 zusätzlichen Griff.

Die Geheimtechnik der Kobra (grün) kostet 0 Ki und ermöglicht dir 1 zusätzlichen Sprung.

Die Geheimtechniken haben keinen Einfluss auf die Obergrenze der Stufen in der jeweiligen Disziplin. Daher ist es möglich, in einer Disziplin den 3. Erfahrungswert erreicht zu haben und gleichzeitig über eine Geheimtechnik in derselben Disziplin zu verfügen.



**Meister YIN:** Wird eine Spielmarke auf diesem Feld platziert, so zahlt der Wettkämpfer 2 Ki und er verliert 1 Erfahrungswert in einer Disziplin seiner Wahl (er kann jedoch keine Disziplin wählen, in der er noch keine Erfahrung gesammelt hat). Anschließend erhält der Wettkämpfer 2 beliebige Erfahrungswerte in beliebigen Disziplinen. Der Wettkämpfer kann entweder 2 Erfahrungswerte in derselben Disziplin oder 1 Erfahrungswert in unterschiedlichen Disziplinen erhalten.



**Abenteuer:** Jedes Abenteuer erfordert einen Mindest-Dan (der Dan entspricht der Summe aller Erfahrungswerte eines Wettkämpfers). Darüber hinaus erfordert ein Abenteuer auch die Ablage von Ki-Spielmarken, um die Karten-Belohnung zu erhalten. Nachdem das Abenteuer abgeschlossen wurde, wird die Abenteuer-Karte abgelegt. (Nähere Informationen in Anhang 4 – Abenteuer.)



**Spezialangriffe:** Jeder Wettkämpfer kann verschiedene Spezialangriffe sammeln, die unter seiner Wettkämpfer-Karte abgelegt werden. Ein Spezialangriff kann Ki und / oder Erfahrung in einer Disziplin kosten (es muss eine Disziplin mit einem Erfahrungswert von mindestens 1 gewählt werden). (Nähere Informationen in Anhang 5 – Spezialangriffe).



**Zum Startspieler werden:** Es ist möglich, eine Wettkämpfer-Spielmarke zu platzieren, um Startspieler zu werden sowie das Reservierungs-Plättchen mit der niedrigsten Nummer zu erhalten. Das Reservierungs-Plättchen gibt einen erheblichen Vorteil bei der Erstellung der Paarungen des Turniers (siehe Kapitel „Ermitteln der Paarungen“ für nähere Informationen).

**Wichtig:** Jedes Dojo kann nur über ein Reservierungs-Plättchen verfügen. Falls ein Spieler bereits über ein Reservierungs-Plättchen verfügt, wenn er diese Aktion wählt, so wird er lediglich zum Startspieler.

### Aktivitäten der SENSEIS (Meister):

Die Aufgabe jedes Senseis besteht darin, sein Dojo und seine Wettkämpfer anzuführen, um sie so bestmöglich auf das Turnier am Ende der Saison vorzubereiten. Hierzu kann er neue Wettkämpfer verpflichten, sein Dojo ausbauen oder sich der Ausbildung seiner Wettkämpfer widmen. Der Senpai (der 1. Wettkämpfer, der als erstes für das Dojo im Turnier antritt) kann dank seiner Erfahrung die Aktion „Neue Trainingsgeräte erwerben“ für seinen Meister durchführen.



**Neue Trainingsgeräte erwerben:** Platziere deinen Sensei auf einem dieser Felder, um ein neues Trainingsgerät zu erhalten und lege es auf ein verfügbares Feld in deinem Dojo. Das neue Trainingsgerät verbessert nicht nur die Trainingsmöglichkeiten deiner Wettkämpfer, es kann sich am Ende des Spiels auch positiv (oder negativ) auf dein Prestige auswirken.

Dies ist die einzige Aktion, die entweder von einem Sensei (dem Meister) oder einem Senpai (dem 1. Wettkämpfer) durchgeführt werden kann.

Diese Aktion kann nicht gewählt werden, wenn ein Dojo über keine freien Zonen für Trainingsgeräte verfügt. Nähere Informationen in Anhang 3.



**Verpflichten neuer Wettkämpfer:** Wird die Meister-Spielmarke auf diesem Feld platziert, so erhält der Spieler die zugehörige Wettkämpfer-Karte und legt diese in eine freie Wettkämpfer-Zone in seinem Dojo.

Nutze die Wettkämpfer-Spielmarke der zugehörigen Dojo-Zone, die der neue Wettkämpfer jetzt besetzt, und lege sie auf das Startfeld über den neuen Wettkämpfer. Füge gegebenenfalls Ki-Spielmarken entsprechend der Anzahl des auf der Karte angegebenen Ki-Werts hinzu. Sollte der aktuelle Spielzug-Zähler zusätzliche Boni geben, so rechnest du diese jetzt ebenfalls direkt ein. Der neue Wettkämpfer kann noch im selben Spielzug genutzt werden.

Genau wie alle anderen Aktionen, die nicht erfolgreich durchgeführt werden können, kann auch diese Aktion nicht gewählt werden, wenn ein Spieler über keinen freien Platz in

seinem Dojo verfügt.  
(Nähere Informationen in Anhang 2 – Liste der Wettkämpfer.)



**Ausbau deines Dojos:** Wird die Meister-Spielmarke hier platziert, so erhältst du die Erweiterungs-Spielunterlage 3; beim zweiten Mal erhältst du die Erweiterungs-Spielunterlage 4. Beide ermöglichen es dem Dojo, mehr Trainingsgeräte oder Wettkämpfer aufzunehmen.

Ein Dojo kann kein drittes Mal erweitert werden. Jede Dojo-Erweiterung gibt am Ende des Spiels einen Prestige-Punkt.



**Beschleunige das Training deiner Wettkämpfer:** Der Sensei kann im Dojo verweilen und das Training seiner Wettkämpfer überwachen, so dass sich diese schneller verbessern.

Spieltechnisch bedeutet dies, dass es möglich ist, alle Wettkämpfer, die in diesem Spielzug ein Trainingsgerät verwendet haben, auf ein anderes Feld im Dorf (die Spielunterlage mit den Aktivitäten der Wettkämpfer und die Spielunterlage mit den Aktivitäten der Meister) zu platzieren, wenn der Sensei im Dojo platziert wurde. Dies kann auf folgende Weisen geschehen:

- Nachdem alle Wettkämpfer eines Spielers ihre Startposition verlassen haben
  - Einzeln für jeden Wettkämpfer, direkt nach seiner normalen Platzierung
- Hinweis: Sollte diese Aktion gewählt worden sein und ein Spieler einen Wettkämpfer durch ein Abenteuer erhalten haben (z. B. „Hogo: Saru no dojo“ – Anhang 4), so wird der neu gewonnene Wettkämpfer zunächst platziert und erst im Anschluss ist es möglich, die Wettkämpfer neu zu positionieren, die einem Trainingsgerät zugewiesen wurden. Beachtet, dass es möglich ist, einen neu erworbenen Wettkämpfer zunächst mit einem Trainingsgerät trainieren zu lassen und ihn dann direkt umzusetzen.

## ENDE DES SPIELZUGS

Führt am Ende jedes Spielzugs die folgenden Aktionen durch:

- Entfernt alle nicht erworbenen Wettkämpfer-Karten auf der Spielunterlage mit den Aktivitäten der Meister (dem Dorf) und füllt die Zone mit neuen Wettkämpfer-Karten aus der aktuellen Saison auf.
- Entfernt alle nicht erworbenen Trainingsgeräte-Karten auf der Spielunterlage mit den Aktivitäten der Meister (dem Dorf) und füllt die Zone mit neuen Trainingsgeräte-Karten aus der aktuellen Saison auf.
- Bewegt die übrigen Karten auf der Abenteuer- und Spezialangriff-Zone ein Feld weiter und legt in die frei gewordenen Plätze eine Abenteuer- sowie eine Spezialangriff-Karte, indem ihr diese vom Stapel der aktuellen Saison nehmt. Sollten die Zonen komplett belegt sein, so entfernt zunächst die älteste Karte, bevor ihr den Rest verschiebt.
- Legt die Wettkämpfer- und Sensei-Spielmarken zurück auf ihre Startpositionen.
- Bewegt den Spielzug-Zähler ein Feld weiter.

## DAS TURNIER DER KAMPFKUENSTE

### Ermitteln der Paarungen

Während des Turniers treten 8 Wettkämpfer solange in Ausscheidungsrunden gegeneinander an, bis ein Gewinner bestimmt wurde. In der ersten Saison wird das Turnier des weißen Lotus ausgetragen (hierfür wird die untere Hälfte verwendet), während in der zweiten Saison die obere Hälfte für das Turnier des schwarzen Lotus verwendet wird.

Jeder Spieler kann 2 seiner Wettkämpfer im Turnier antreten lassen.

Sollten nicht genügend Wettkämpfer vorhanden sein, um alle Plätze zu besetzen, so werden diese freien Plätze von zufällig gezogenen Wettkämpfer-Spielmarken besetzt, die das fürchterliche Totenkopf-Dojo repräsentieren; jede dieser zusätzlichen Spielmarken wird genau wie die übrigen Wettkämpfer platziert (siehe Totenkopf-Dojo – Seite 6).

Zu Beginn der Phase, in der die Paarungen ermittelt werden, platziert jeder Spieler, der über ein Reservierungs-Plättchen verfügt, eine Wettkämpfer-Spielmarke auf eine seiner Wettkämpfer-Karten.

### Beispiel

Robert hat 3 Wettkämpfer, aber kein Reservierungs-Plättchen. Eva hat das Plättchen, aber nur einen Wettkämpfer, daher legt sie ihre Wettkämpfer-Spielmarke auf das Plättchen. John hat zwei Wettkämpfer und ein Reservierungs-Plättchen, daher legt er seine Senpai-Spielmarke (1. Wettkämpfer) auf das Plättchen.

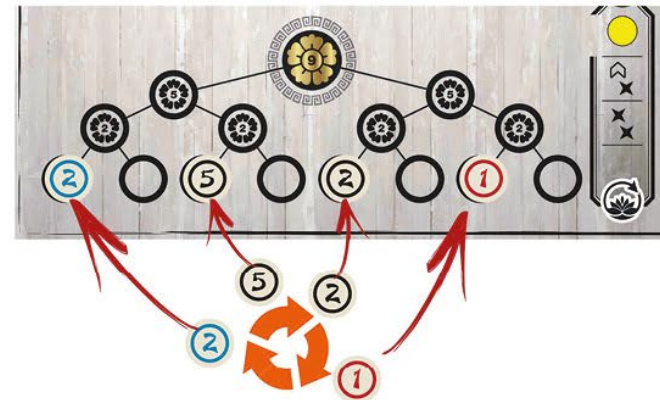


Nun wählen alle Spieler eine Wettkämpfer-Spielmarke ohne Reservierung. Diese werden anschließend alle vom Spieler eingesammelt, der als erster in der Runde am Zug ist. Sollte er keine 4 Wettkämpfer erhalten haben (einschließlich seines eigenen Wettkämpfers), so zieht er zufällig neue Spielmarken aus dem Stapel des Totenkopf-Dojos.

Diese 4 Wettkämpfer werden zufällig auf die 4 Turnier-Startplätze mit einem Punkt im Kreis verteilt.

### Beispiel

Robert gibt John, der in der Runde zuerst am Zug ist, seine Senpai-Spielmarke (seinen 1. Wettkämpfer). Eva hat keine Wettkämpfer mehr über. John wählt seinen 2. Wettkämpfer. Um alle der 4 Turnier-Startplätze zu besetzen, zieht John 2 weitere Wettkämpfer aus dem Stapel des Totenkopf-Dojos. Anschließend mischt John die Spielmarken und verteilt diese zufällig auf die Turnier-Startplätze mit einem Punkt, wie im Bild gezeigt.



Im nächsten Schritt platziert jeder Spieler mit einem Wettkämpfer, der über ein Reservierungs-Plättchen verfügt, diesen auf einem der freien Plätze, beginnend mit dem Spieler mit dem geringsten Wert auf seinem Reservierungs-Plättchen. Mit anderen Worten: Diese Spieler können daher bestimmen, gegen wen ihre Wettkämpfer im Turnier antreten müssen.

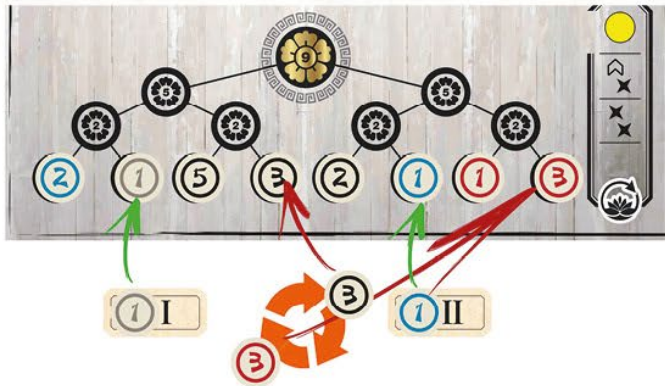
Es ist möglich, dass 2 Wettkämpfer desselben Dojos gegeneinander antreten müssen (nähere Informationen im Abschnitt Vorhersage – Seite 5). Nachdem alle Reservierungs-Plättchen verteilt wurden, können die übrigen Spieler ihre restlichen Wettkämpfer auf die freien Plätze verteilen. Sollte es immer noch einen oder mehrere freie Startplätze geben, so werden diese mit Wettkämpfer-Spielmarken des Totenkopf-Dojos belegt.

### Beispiel

Eva, die über ein Reservierungs-Plättchen verfügt, lässt ihren Senpai (1. Wettkämpfer) gegen Johns 2. Wettkämpfer antreten. Anschließend ist John an der Reihe, und mit Hilfe seines Reservierungs-Plättchens mit dem Wert 2 lässt er seinen Senpai (1. Wettkämpfer) gegen den 2. Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos antreten. Da nun keine Reservierungs-Plättchen mehr übrig sind, nur noch Robert über einen weiteren Wettkämpfer verfügt, aber noch 2 Turnier-Startplätze besetzt werden müssen, wird ein zufälliger 3. Wettkämpfer für das Totenkopf-Dojo gezogen. Diese beiden Wettkämpfer (der 3. Wettkämpfer von Robert und der 3. Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos) werden zufällig auf die übrigen beide Startplätze verteilt.

wodurch die Paarungen abgeschlossen wurden.

Die ersten beiden Kämpfer werden angekündigt: „Sun W. Kong vom Kranich-Dojo gegen Medved vom Bären-Dojo! Wer wird gewinnen?!“ Robert verkündet gleichzeitig bereits seine Vorhersage für den Kampf...

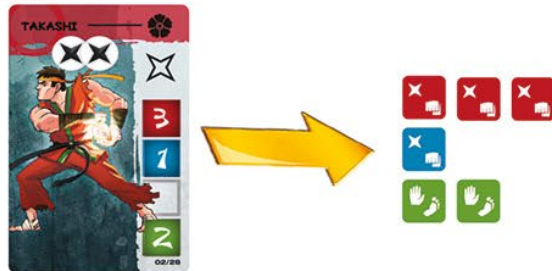


## KAMPF

### Vorbereitung

Der älteste der beiden kämpfenden Spieler wählt eine der beiden Kämpfer-Spielmarken (entweder die weiße oder die schwarze). Er legt diese anschließend auf das entsprechende Feld auf der Wettkämpfer-Karte, die den Kampf bestreiten wird. Der andere Spieler tut es ihm mit seiner eigenen Kämpfer-Spielmarke gleich. Nun greifen die kämpfenden Spieler zu den Würfeln, die den Erfahrungswerten entsprechen, den ihre Wettkämpfer bereits erreicht haben.

Beispiel



### Vorhersage



Spieler, die nicht am Kampf teilnehmen, können den Ausgang des Kampfes vorhersagen.

Hierzu wählen sie eine Vorhersage-Karte in derselben Farbe der Kämpfer-Spielmarke, die auf dem Wettkämpfer platziert wurde, von dem die Spieler erwarten, dass er den Kampf gewinnt. Diese wird dann auf dem entsprechenden Feld auf der Spielunterlage platziert. Sollte ihre Vorhersage zutreffen, so erhalten die Spieler am Ende des Kampfes jeweils 1 Prestige-

Punkt (sollte ihre Vorhersage nicht zutreffen, so geschieht nichts – es wurde kein Einsatz gesetzt). Sollten 2 Wettkämpfer desselben Dojos gegeneinander antreten, so findet kein Kampf statt; ihr Sensei bestimmt einen Wettkämpfer, der voranschreitet; alle anderen Spieler erhalten 1 Prestige-Punkt, so als ob sie den Gewinner korrekt vorausgesagt hätten.

### Der Kampf

Setzt alle Aktions-Spielmarken auf der Kampf-Spielunterlage zurück auf 0.

Jeder Spieler würfelt und notiert das gewürfelte Symbol sowie alle zusätzlichen Symbole, die sein Wettkämpfer aufgrund einer Geheimtechnik erhält, auf der Kampf-Spielunterlage. Nutzt hierbei die Hälfte, die aktuell von der Kämpfer-Spielmarke belegt ist (also mit derselben Farbe wie die Kämpfer-Spielmarke, die auf der Wettkämpfer-Karte platziert wurde).

Bitte beachtet: Es ist möglich, mehr als 6 identische Symbole zu erwerben. Um diese auf der Kampf-Spielunterlage anzuzeigen, muss die Aktions-Spielmarke einfach kopfüber platziert werden. So verdeutlicht sie Werte von 7 oder höher. Lege sie auf das entsprechende Feld auf der Kampf-Spielunterlage, damit der richtige Wert angezeigt wird (für 8 sollte sie kopfüber auf der 2 liegen).

### WÜRFELAKTIONEN



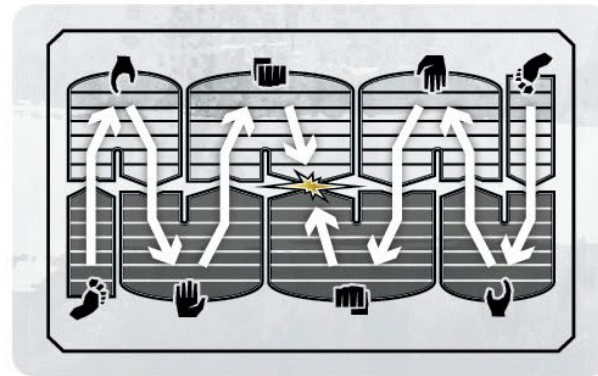
Ki ist eine kurzzeitige spirituelle Energie, die mit Hilfe von Ki-Spielmarken genutzt werden kann, um Spezialangriffe durchzuführen.

Sprünge reduzieren gegnerische Griffe

Griffe reduzieren gegnerische Blocks

Blocks reduzieren gegnerische Schläge

Schläge sind die Aktion, mit der ein Kampf gewonnen werden kann (der Wettkämpfer mit der höheren Anzahl an Schlägen am Ende des Kampfes gewinnt diesen)



Nachdem beide Spieler ihre gewürfelten Ergebnisse auf ihrer Seite der Kampf-Spielunterlage verzeichnet haben, kann der Kampf durchgeführt werden.

Auf der Spielunterlage seht ihr eine „schlangenförmige“ Linie. Auf beiden Seiten beginnt die Linie mit den Sprüngen (entweder schwarz oder weiß, abhängig von der Seite, auf der ihr kämpft). Sie verläuft in Richtung der gegnerischen Hälfte der Karte und wechselt die Farbe, um anzuzeigen, dass nun die Griffe des Gegners angerechnet werden. Dann verläuft die Linie zu den Blocks des ersten Spielers und zuletzt zurück zur gegnerischen Hälfte, wo die Schläge gezählt werden.

Um den Kampf zu entscheiden geht ihr folgendermaßen vor:

- reduziert die Griffe eines Spielers um die Anzahl der Sprünge seines Gegners. Anschließend reduziert ihr die Blocks dieses Spielers um die Anzahl der übrig gebliebenen Griffe. Zuletzt reduziert ihr die Schläge dieses Spielers um die Anzahl der verbleibenden Blocks. Geht analog für den anderen Spieler vor und beginnt erneut mit den Sprüngen zu Beginn der schlangenförmigen Linie.

Der Spieler mit den meisten gezählten Schlägen gewinnt den Kampf.

Sollte es zu einem Unentschieden kommen, wird noch einmal gekämpft, bis ein Gewinner feststeht. Wunden und Erschöpfung schwächen die Wettkämpfer, daher erhalten beide Wettkämpfer nach JEDEM Unentschieden eine Wunden-Zählmarke.

HINWEIS Solltet ihr dieses Regelheft das erste Mal lesen, so empfehlen wir euch, nun bei „Die Saison – Die Vorbereitung“ auf Seite 2 weiterzulesen.

## Wunden-Zählmarken



Während eines Kampfes kann ein Wettkämpfer eine Wunden-Zählmarke erhalten, wenn ein Kampf in einem Unentschieden endet oder er von einem verletzenden Angriff getroffen wird (siehe Anhang 5 – Spezialangriffe). Die Wunde schwächt ihn kurzzeitig in seinen kämpferischen Fähigkeiten.

Die Wunden-Zählmarke reduziert den Erfahrungswert in einer Disziplin um 1 und wird neben einem Erfahrungswert auf der Wettkämpfer-Karte platziert. Das bedeutet, dass der Wettkämpfer in den folgenden Kämpfen in der entsprechenden Disziplin einen Würfelwurf weniger hat. Erfahrungswerte können keinen negativen Wert annehmen, daher muss die Wunden-Zählmarke immer neben einer Disziplin platziert werden, die über einen Mindestwert von 1 verfügt und es können nie mehr Zählmarken platziert werden als der erreichte Erfahrungswert des Wettkämpfers.

Wunden-Zählmarken werden erst am Ende des

Turniers von der Wettkämpfer-Karte entfernt (du kannst sie ebenfalls von einem Wettkämpfer nehmen nachdem er besiegt wurde).

Hat ein Wettkämpfer keine Würfel mehr übrig, so ist er zu angeschlagen, um weiterzukämpfen und er verliert automatisch. Sollten beide Wettkämpfer über keine Würfel mehr verfügen, so scheiden beide aus dem Turnier aus.

Nachdem ein Wettkämpfer einen Kampf gewonnen hat, wird seine Spielmarke auf der Turnier-Spielunterlage weiterbewegt und alle Spieler, die den Kampf korrekt vorhergesagt haben, erhalten 1 Prestige-Punkt.



## Totenkopf-Dojo

Sollten während der Phase, in der die Paarungen ermittelt werden, nicht genügend Wettkämpfer aus den Dojos der Spieler vorhanden sein, so werden die übrigen Startplätze mit den Wettkämpfern des gefürchteten Totenkopf-Dojos besetzt!

Wählt hierzu zufällig die benötigte Anzahl an Wettkämpfer-Spielmarken und platziert sie auf den verfügbaren Startplätzen.

Für jede Spielmarke gibt es eine zugehörige Wettkämpfer-Karte, welche die Eigenschaften und Fähigkeiten des Wettkämpfers verdeutlicht (siehe Anhang 6 – Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos). Diese Karten sind beidseitig bedruckt; auf der helleren Seite für die Saison des weißen Lotus und auf der dunkleren Seite für die zweite Saison, die Saison des schwarzen Lotus.

Sollte ein Spieler gegen einen Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos antreten müssen, so würfelt der Spieler zu seiner Linken für den Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos, nachdem er seine Vorhersage abgegeben hat.

Sollten zwei Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos gegeneinander antreten, so gewinnt der Wettkämpfer mit der geringeren Nummer (in diesem Fall werden keine Vorhersagen getroffen).

Die Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos erhalten niemals Wunden-Zählmarken. Sie verlieren jedoch ebenfalls bei verletzenden Angriffen ein Aktions-Symbol, das mit dem roten Würfel gewürfelt werden kann (siehe verletzende Angriffe).



## Spezialangriffe

Einige Wettkämpfer verfügen über Spezialangriffe. Sollte dies der Fall sein, so prüft zunächst, ob die Voraussetzungen für den Spezialangriff erfüllt sind und wendet den Effekt direkt nach eurem Würfelwurf an.

Um einen Spezialangriff auszuführen, muss ein Spieler zunächst alle Symbole erhalten, die links des Pfeils stehen. Die Aktions-Symbole und Ki-Spielmarken können entweder mit Hilfe der Würfel oder

durch Ki- und Geheimtechnik-Spielmarken erhalten werden. In diesem Fall werden die Ki-Spielmarken nicht während des Kampfes aufgebraucht; sie werden vielmehr automatisch nach jedem Würfelwurf angerechnet. Sollte der Spezialangriff aktiviert werden, so notiere alle Symbole, die rechts des Pfeils stehen (auf die der Pfeil zeigt), auf der Kampf-Spielunterlage und rechne diese im Kampf an. Es ist nicht möglich, einen Spezialangriff zweimal zu nutzen, es ist allerdings möglich, verschiedene Spezialangriffe während desselben Würfelwurfs zu aktivieren. Du kannst ein Symbol nicht für zwei verschiedene Spezialangriffe nutzen; sollten also zwei Spezialangriffe das gleiche Symbol erfordern, so musst du dieses Symbol zweimal würfeln oder durch Spielmarken erhalten.



Einige Spezialangriffe haben besondere Effekte:



**Verletzender Angriff: (HYAKU KEN, TONDE HYAKU KEN)**

Nachdem die Ergebnisse der Angriffe beider Wettkämpfer auf der Kampf-Spielunterlage notiert wurden, würfelt der Spieler, der einen verletzenden Angriff durchgeführt hat, einen roten Würfel. Sein Gegner entfernt alle mit dem roten Würfel gewürfelten Symbole von seiner Seite der Kampf-Spielunterlage und seine Wettkämpfer-Karte erhält eine Wunden-Zählmarke.



**Aufgabe: (TEISHUTSU, KYODAI TEISHUTSU)** Sollte der Kampf in einem Unentschieden enden, so gewinnt der Wettkämpfer, der eine Aufgabe genutzt hat. Es werden keine Wunden-Zählmarken vergeben.

Anmerkung: Sollte der Kampf in einem Unentschieden enden und beide dieser Spezialangriffe aktiviert worden sein, so gewinnt KYODAI TEISHUTSU gegen TEISHUTSU.

*Beispiel für einen Kampf:*

*Das Turnier des schwarzen Lotus beginnt und nach dem Ermitteln der Paarungen müssen Medved vom Bären-Dojo (Eva) und Takashi vom Tiger-Dojo (Robert) gegeneinander antreten. Eva wählt die weiße Seite der Kampf-Spielunterlage.*

*John glaubt, dass Medved gewinnen wird, daher legt er seine Vorhersage-Karte mit der weißen Seite auf das Vorhersage-Feld auf der Spielunterlage. Nun greifen Eva und Robert zu den farbigen Würfeln, die mit*



*dem Erfahrungswert ihrer Wettkämpfer übereinstimmen und würfeln.*

*Medved verfügt über 3 graue, 2 blaue und 1 roten Erfahrungswert sowie 3 Ki-Spielmarken und den Spezialangriff „KYODAI TEISHUTSU“. Eva würfelt mit den entsprechenden 6 Würfeln; aufgrund ihrer gewürfelten Symbole kann sie ihren Spezialangriff nicht aktivieren, da ihr 1 Ki fehlt. Sie notiert anschließend alle Symbole auf der Kampf-Spielunterlage.*

*Takashi hat 3 rote, 2 grüne und 1 blauen Erfahrungswert, 2 Ki-Spielmarken sowie die Spezialangriffe „HYAKU KEN“ und „TEISHUTSU“.*

*Robert würfelt mit den entsprechenden 6 Würfeln; ein Blick auf die gewürfelten Symbole eröffnet ihm,*



dass er 1 Griff zu wenig hat, um seinen Spezialangriff „TEISHUTSU“ zu aktivieren, dafür kann er aber den Spezialangriff „HYAKU KEN“ anwenden. Er notiert die Symbole auf der Kampf-Spielunterlage, einschließlich der Änderungen durch den „HYAKU KEN“ Spezialangriff (siehe die roten Pfeile auf der Illustration):

Er fügt 2 zusätzliche Schlag-Symbole hinzu

Er würfelt mit einem roten Würfel und reduziert die Symbole seiner Gegnerin um das gewürfelte Ergebnis, was in diesem Fall 1 Schlag entspricht.

Der gegnerische Wettkämpfer, Medved, erhält eine Wunden-Zählmarke, wodurch er für den Rest des



Turniers mit einem Würfel weniger würfeln muss; Eva trifft die Entscheidung, welcher Würfel betroffen ist, am Ende der aktuellen Runde.

Ergebnis des Kampfes:

**MEDVED:** Takashi's Sprung reduziert die Griffe von Medved um 1. Die beiden Griffe von Medved reduzieren die Blocks von Takashi auf 0. Medveds Schläge haben keinen Effekt, da das 1 gewürfelte Schlag-Symbol durch den Effekt von HYAKU KEN aufgehoben wird.

**TAKASHI:** Medved hat keine Sprünge und Takashi hat keine Griffe gewürfelt; daher können die 7 Blocks von Medved alle 7 Schläge von Medved egalisieren.

Das Ergebnis des Kampfes ist ein Unentschieden, 0 – 0 Schläge.

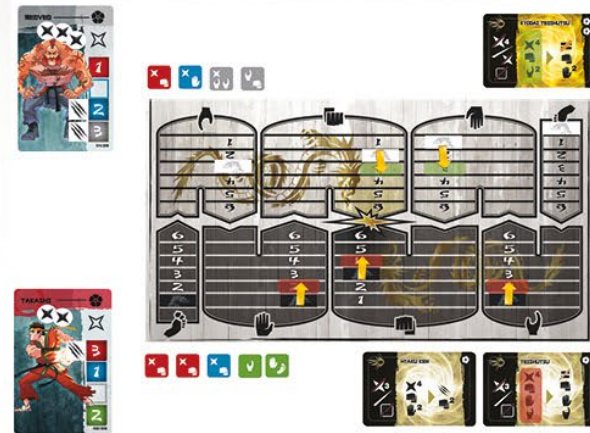
Da der Kampf in einem Unentschieden geendet hat, wird eine weitere Runde gekämpft. Beide



Wettkämpfer erhalten eine Wunden-Zählmarke, so dass sie für den Rest des Turniers 1 Erfahrungswert verlieren; Medved erhält eine weitere Wunden-Zählmarke aufgrund des Effekts des Spezialangriffs „HYAKU KEN“ von Takashi.

Beide Spieler würfeln erneut (diesmal mit weniger Würfeln aufgrund der Wunden-Zählmarken) und beide können einen Spezialangriff nutzen. Medved führt „KYODAI TEISHUTSU“ durch, während

Takashi TEISHUTSU nutzen kann (Takashi's HYAKU KEN kann nicht aktiviert werden, da er 1 Block zu wenig gewürfelt hat); anschließend wird die Kampf-Spielunterlage aktualisiert.



Das Ergebnis des Kampfes sind 3 Schläge für beide Wettkämpfer, also ein weiteres Unentschieden. Der Spezialangriff „TEISHUTSU“ sollte Takashi zum Gewinner im Falle eines Unentschiedens werden lassen, jedoch zieht es den Kürzeren gegen den Spezialangriff „KYODAI TEISHUTSU“ von Medved, der ihn ebenfalls im Falle eines Unentschiedens zum Sieger werden lässt, darüber hinaus aber auch speziell gegen „TEISHUTSU“ gewinnt. Medved erhält keine weitere Wunden-Zählmarke aufgrund des Effekts seines Spezialangriffs.

Medved schreitet also im Turnier voran, er ist jetzt allerdings sehr angeschlagen! Bis zum Ende des



Turniers wird er aufgrund der beiden Wunden-Zählmarken mit 2 Würfeln weniger würfeln.

Ansonsten erhält John 1 Prestige-Punkt, da er den Gewinner richtig vorhergesagt hat.

## Ende des Turniers

Nachdem alle Kämpfe abgeschlossen wurden, endet das Turnier und alle Spieler erhalten Prestige-Punkte in Abhängigkeit der Ergebnisse ihrer Wettkämpfer.

Füllt am Ende des ersten Turniers die fehlenden Geheimtechnik-Spielmarken im Meister YANG Bereich wieder auf, bis ihr 1 pro Art habt und legt die Reservierungs-Plättchen auf ihren Platz zurück.

Die zweite Saison beginnt mit einer weiteren Vorbereitung. Nutzt hierzu Wettkämpfer-Karten, Trainingsgeräte, Spezialangriffe und Abenteuer für die zweite Saison.

Am Ende des zweiten Turniers endet das Spiel; hier wird der Gewinner des Spiels bestimmt.

## ENDE DES SPIELS

Am Ende des Turniers zählen alle Spieler ihre Prestige-Punkte folgendermaßen:  
 Prestige-Punkte, die durch Abenteuer, Vorhersagen und Turniere erspielt wurden;  
 Prestige-Punkte, die durch Trainingsausrüstungen verdient wurden;  
 Prestige-Punkte, die ihr durch eure Wettkämpfer erhalten habt;  
 Prestige-Punkte, die ihr durch Spezialangriffe erhalten habt;  
 Prestige-Punkte, die ihr für Dojo-Erweiterungen verdient habt;  
 Prestige-Punkte für Wettkämpfer;

Der Spieler mit der höchsten Anzahl Prestige-Punkten wird zum Gewinner erklärt. Sollte es zu einem Unentschieden kommen, so gewinnt der Spieler, der die meisten Turniere gewonnen hat. Sollte auch auf diese Weise kein Gewinner bestimmt werden können, so gewinnt der Spieler mit dem Wettkämpfer, der die höchste Dan-Stufe erreicht hat. Kann auch auf diese Weise kein Gewinner bestimmt werden, so endet das Spiel in einem Unentschieden.

## EINZELSPIELER VARIANTE

Um zu gewinnen, musst du mehr Prestige-Punkte als das Totenkopf-Dojo erzielen. Die Vorbereitung verläuft genau wie bei der Mehrspieler-Variante. Während des Turniers darfst du mit höchstens 2 Wettkämpfern antreten, während alle anderen Startplätze von Wettkämpfern des Totenkopf-Dojos besetzt werden. Das Totenkopf-Dojo erhält Prestige-Punkte für alle Wettkämpfer in beiden Turnieren. Du gewinnst, wenn du mehr Prestige-Punkte als das Totenkopf-Dojo sammelst. Solltest du eine echte Herausforderung suchen, so addiere 1 Block für alle Wettkämpfer des Totenkopf-Dojos in der ersten Saison sowie 1 Griff und 1 Schlag während der zweiten Saison.

Hier gibt es eine Bewertung deiner Leistung anhand deines Endergebnisses:

- <20 = hölzerne Trainingsfigur
- 21-25 = Sparringspartner
- 26-30 = roter Gürtel
- 31-35 = schwarzer Gürtel
- 36-40 = Senpai
- >41 = Sensei

## Anhang 1: LISTE DER SENSEIS (MEISTER)

### 虎 TORA - Meister des Tiger-Dojos



Sein Kampfstil basiert hauptsächlich auf Karate. Seine Trainingseinheiten konzentrieren sich auf Angriffe, die den Gegner schnellstmöglich besiegen sollen.

### 鶴 KUREN - Meister des Kranich-Dojos



Sein Kampfstil basiert hauptsächlich auf Aikido. In seinen Trainingseinheiten konzentriert er sich auf Ki (spirituelle Energie), um eine unüberwindbare Verteidigung aufzubauen, die alle gefährlichen Schläge des Gegners neutralisiert, so dass er den Kampf mit nur einem einzigen Schlag gewinnen kann.

### 熊 KUMA - Meister des Bären-Dojos



Sein Kampfstil basiert hauptsächlich auf Judo. In seinen Trainingseinheiten versucht er, die Griffe seiner Schüler zu verbessern, so dass sie die Verteidigung des Gegners umgehen und mit nur wenig Anstrengung gewinnen können.

### 蛇 KOBURA - Meister des Kobra-Dojos



Sein Kampfstil basiert auf Taekwondo und Jeet Kune Do. Er bevorzugt einen schnellen Kampfstil mit viel Fußarbeit, so dass er sich aus den Griffen seines Gegners befreien und seine Gegner mit verheerenden Tritten bezwingen kann.

## Anhang 2: LISTE DER WETTKÄMPFER

Erläuterung: R=rot, B=blau, G=grau, V=grün, Lvl=mögliche Erfahrungsstufe, K=Ki, PP=Prestige-Punkte; auf Karten bedeutet „=“ kann einmal aktiviert werden und „:“ bedeutet der Effekt kann mehrfach aktiviert werden.

### SENPAIS (1. WETTKÄMPFER)



1 MEDVED  
1PP  
1R, 1G, 1K  
Keine besonderen Effekte



3 CHEN Z.  
1PP  
1B, 1V, 1K  
Keine besonderen Effekte



2 TAKASHI  
1PP  
1R, 1V, 1K  
Keine besonderen Effekte



4 LI YUN DAI  
1PP  
1B, 1G, 1K  
Keine besonderen Effekte

### WETTKÄMPFER IN SAISON 1



5 KING HOSHI  
1PP  
1R, 1V, 1K  
Besiegt er einen Banditen, so erhält er 1 Erfahrungswert



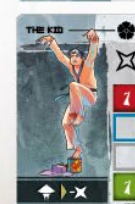
7 T.J.BALLS  
2PP  
1G, 1K  
Spezialangriff:  
3K+1Griff+1Block = 1Schlag



9 FROST SAN  
0PP  
1B, 1G  
Spezialangriff:  
5K = 2Blocks



11 AZUKI  
0PP  
1R, 1G, 1V, 1K  
Keine besonderen Effekte



13 THE KID  
1PP  
1R, 1V, 1K  
Wenn er die Aktion  
Meister YANG durchführt  
= er zahlt 1K weniger.



6 OENG  
2PP  
1B, 4K  
Keine besonderen Effekte



8 KAZAMA FAN  
2PP  
1B  
Wenn sie Ki erhält = +1K



10 SUN W.KONG  
1PP  
1R, 1B, 1K  
Schließt er eine Reise-  
Karte ab, so erhält er 1 Er-  
fahrungsstufe



12 KUMIKO  
-1PP  
1B, 2G, 1V  
Sie kann kein K erhalten



14 LIU ONG LEN  
1PP  
1V, 3K  
Spezialangriff:  
2K+1Sprung+1Schlag  
= 1Griff+1Schlag



15 TYLER HANDSOME  
2PP  
1R, 1K  
Für jeden seiner Siege in einem Turnier erhältst du 1 Prestige-Punkt



16 NABOO KHO  
1PP  
2Lvl, 2K

## WETTKÄMPFER IN SAISON 2



17 LORD VEGAN  
0PP  
1R, 1B, 2V  
Er kann 2K opfern, um +1Lvl zu erhalten



18 YUMI  
1PP  
1R, 1G, 2V  
Spezialangriff:  
3K+2Sprünge+1Block  
= 2Schläge



19 KING RHAL  
-1PP  
2R, 2B, 3G  
Er kann kein K erhalten



20 JIM CLAY VANDER  
2PP  
1R, 3V  
Keine besonderen Effekte



21 PAO CHENG  
1PP  
1R, 1B, 1G, 1V, 1Lvl  
Keine besonderen Effekte



22 FRED CASEY  
2PP  
1B, 2Lvl, 3K  
Keine besonderen Effekte



23 MARCELLUS BRODY  
1PP  
2R, 1B, 2K  
Trainiert er, erhältst du 1PP



24 CAT MASK  
1PP  
3G, 1Lvl  
Trainiert er, erhältst du 1K



25 THE WIDOW  
1PP  
1R, 2B, 1K  
Spezialangriff:  
5K = 1Schlag+1Griff



26 ANGEL  
1PP  
1R, 1B, 2V, 2K  
Keine besonderen Effekte



27 RAY STONE  
2PP  
2G, 1V  
Spezialangriff:  
3K+1Sprung+2Griffe =  
1Schlag+1Griff+1PP



28 S. ZUKI  
1PP  
1R, 2B, 1G  
Er erhält keine Wunden-  
Zählmarken (weder durch  
Unentschieden noch  
durch Spezialangriffe)

## Anhang 3:

### LISTE DER TRAININGSGERÄTE

ANFANGS IN DEN DOJOS VORHANDENE  
TRAININGSGERÄTE



TIGER DOJO  
GIBT: +1R, +1K  
ODER +1V



KRANICH DOJO  
GIBT: +1B, +1K  
ODER +1G



BÄREN DOJO  
GIBT: +1G, +1K  
ODER +1R



KOBRA DOJO  
GIBT: +1V, +1K  
ODER +1B

TRAININGSGERÄTE SAISON 1



TRAININGSGERÄT 1  
1PP  
GIBT: +1R



TRAININGSGERÄT 2  
1PP  
GIBT: +1B



TRAININGSGERÄT 3  
1PP  
GIBT: +1G



TRAININGSGERÄT 4  
1PP  
GIBT: +1V



TRAININGSGERÄT 5  
0PP  
GIBT: +1LVL



TRAININGSGERÄT 6  
-1PP  
GIBT: +1LVL, +1K



TRAININGSGERÄT 7  
1PP  
GIBT: -1K = +1LVL



TRAININGSGERÄT 8  
-2PP  
GIBT: +1LVL, +2K



TRAININGSGERÄT 9  
1PP  
GIBT: +2K

TRAININGSGERÄTE SAISON 2



TRAININGSGERÄT 10  
1PP  
GIBT: +1R, +1K



TRAININGSGERÄT 11  
1PP  
GIBT: +1B, +1K



TRAININGSGERÄT 12  
1PP  
GIBT: +1G, +1K



TRAININGSGERÄT 13  
1PP  
GIBT: +1V, +1K



TRAININGSGERÄT 14  
1PP  
GIBT: +1R ODER +1B



TRAININGSGERÄT 15  
1PP  
GIBT: +1G ODER +1V



TRAININGSGERÄT 16  
1PP  
GIBT: +1PP, +1K



TRAININGSGERÄT 17  
0PP  
GIBT: -2K = +1LVL  
(KANN MEHR ALS EINMAL  
VERWENDET WERDEN: +4K  
= +2LVL, USW.)



TRAININGSGERÄT 18  
1PP  
GIBT: +3K



## Anhang 4: ABENTEUER

### ABENTEUER SAISON 1



**TABI**  
(DIE REISE)  
Reise-Karte  
Voraussetzung: 2 DAN  
Kosten: Wirf 2K ab(4K, usw)  
Belohnung: +1PP(2PP, usw)



**SANZOKU**  
(DIE BANDITEN)  
Banditen-Karte  
Voraussetzung: 3 DAN  
Kosten: Wirf 2K ab  
Belohnung: +2PP



**HOGO: SARU NO DOJO**  
(BESCHÜTZE DAS AFFEN-DOJO)  
Reise-/Banditen-Karte  
Voraussetzung: 4 DAN  
Kosten: Wirf 3K ab  
Belohnung: 1PP erhalte 1 der ausliegenden Wettkämpfer oder 1 der ausliegenden Trainingsgeräte

### ABENTEUER SAISON 2



**SUBARASHI TABI**  
(DIE GROSSE REISE)  
Reise-Karte  
Voraussetzung: 4 DAN  
Kosten: Wirf 3K ab (6K, usw)  
Belohnung: +2PP (4PP, usw)



**TSUYOI SANZOKU**  
(DIE MÄCHTIGEN BANDITEN)  
Banditen-Karte  
Voraussetzung: 5 DAN  
Kosten: Wirf 3K ab  
Belohnung: +3PP



**HOGO: KAMAKIRI NO DOJO**  
(BESCHÜTZE DAS GOTTESANBETERIN-DOJO)  
Reise-/Banditen-Karte  
Voraussetzung: 6 DAN  
Kosten: Wirf 4K ab  
Belohnung: 2PP erhalte 1 der ausliegenden Wettkämpfer oder 1 der ausliegenden Trainingsgeräte

## Anhang 5: SPEZIALANGRIFFE

### SPEZIALANGRIFFE IN SAISON 1



**HAKUCHO NO KEN**  
(SCHWANEN-SCHLAG)  
1PP  
Kosten: -3K oder -1LvI  
Voraussetzung: 4K, 2 Schläge, 1 Sprung  
Bonus: +1PP+2 Schläge +1 Sprung



**HYAKU KEN**  
(EINHUNDERT FÄUSTE)  
1PP  
Kosten: -3K oder -1LvI  
Voraussetzung: 4K, 1 Schlag, 2 Blocks  
Bonus: Verletzender Angriff +2 Schläge



**TEISHUTSU**  
(AUFGABE)  
1PP  
Kosten: 3K oder -1LvI  
Voraussetzung: 4K, 1 Schlag, 1 Block, 1 Griff  
Bonus: Gewinnt Unentschieden, +1 Schlag +1 Block +1 Griff

### SPEZIALANGRIFFE IN SAISON 2



**HA DO ME HA KEN**  
(SCHILDKRÖTEN-SCHLAG)  
2PP  
Kosten: 4 K oder -1K, -1LvI  
Voraussetzung: 5K, 1 Schlag, 1 Block  
Bonus: +3 Schläge



**TONDE HYAKU KEN**  
(EINHUNDERT FLIEGENDE FÄUSTE)  
2PP  
Kosten: 4 K oder -1K, -1LvI  
Voraussetzung: 4 K, 1 Schlag, 1 Block, 1 Sprung  
Bonus: Verletzender Angriff, 2 Schläge, 1 Griff



**KYODAI TEISHUTSU**  
(UNBESIEGBARE AUFGABE)  
2PP  
Kosten: 4 K oder -1K, -1LvI  
Voraussetzung: 4K, 1 Schlag, 2 Griffe  
Bonus: Gewinnt ALLE Unentschieden (einschließlich gegen ein TEISHUTSU des Gegners), 1 Schlag, 2 Blocks

## Anhang 6: DIE WETTKÄMPFER DES TOTENKOPF-DOJOS



**1- HAJI KYOJIN**  
Saison 1: 2R, 2B, 2G  
Saison 2: 2R, 2B, 2G, 2V + 2Griffe



**2- JOSE' LA FURIA**  
Saison 1: 2R, 2G, 2V  
Saison 2: 3R, 3G, 3V



**3- HANNIBAL CARNIFEX**  
Saison 1: 2R, 1B, 1V +1Schlag  
Saison 2: 3R, 1B, 2V +3Schläge



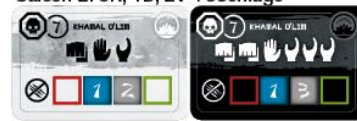
**4- HANS GEIST**  
Saison 1: 1B, 3V +2Sprünge  
Saison 2: 3B, 3V +1Block +3Sprünge



**5- MAX PAIN**  
Saison 1: 1R, 3G +1Block  
Saison 2: 1R, 1B, 3G, 1V +1hit +2Blocks



**6- LUCREZIA VELENO**  
Saison 1: 2B +2Schläge+1Griff  
Saison 2: 2R, 3B +2Schläge +1Block +1Griff



**7- KHAMAL O'LIM**  
Saison 1: 1B, 2G +1Schlag +1Block +1Griff  
Saison 2: 1B, 3G +2Schläge+1Block +3Griffe

## DANKSAGUNGEN

**AUTOR:** Roberto Pestrin

**ZUSÄTZLICHE INHALTE UND REDAKTIONELLE BEARBEITUNG:** Maurizio Vergendo

**GRAFIKEN:** Alessandro Rossi

**LEKTORAT UND ÜBERSETZUNG:** William Cavaglieri, Oliver Gehrman, Ylenia Taddio, Olivier Picco

**LAYOUT:** Alessandro Rossi und Maurizio Vergendo

**COVER-ILLUSTRATION:** Antonio De Luca

**ANLEITUNG UND KARTEN-ILLUSTRATIONEN:** Simone Delladio

**ART DIRECTION:** Maurizio Vergendo

**PROJEKTMANAGER:** Maurizio Vergendo

**AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN:** Maurizio Vergendo, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni und Massimo Tolazzi

### DANKSAGUNG DES AUTORS:

Dieses Spiel ist den Leuten gewidmet, die mir meine innere Stärke verleihen: Paola, Sebastiano und Gemma... sowie... meiner ersten Liebe: „Kenshiro“.

Ein besonderes Dankeschön gilt den IdeaG Gründern Paolo Mori und Walter Obert: Ohne IdeaG wäre ich ein schlechterer Autor.

YEMAIA S.R.L.

Via Giulio e Corrado Venini, 42

20129 Milano (MI) – ITALY

© 2015 YEMAIA S.R.L. Alle Rechte vorbehalten. Unrechtmäßige Vervielfältigung ohne die vorherige Genehmigung des Autors ist für alle Inhalte streng untersagt (Regelheft, Spielmaterialien und Illustrationen).

**TESTSPIELER UND UNTERSTÜTZER:** Mattia Pellegrini Miani, Isabella Fattori, Giovanni Bernardis, Hjalmar Hach, Lorenzo Silva und seine Horrible Gamers, Gianpiero Giacomini, Ivano D'Aronco and Lorenzo Cudicio.

**TESTSPIELER:** Andrea Bianchin, Massimo Bianchini, Davide Capraro, Michele Ciani, Emanuele Degano, Michele Del Pin, Walter Della Morra, Dennis Floriano, Gabriele Gregoroni, Alfonso Lendani, Emanuele Marussi, Mauro Mattiussi, Federico Matteazzi, Luca Mauro, Fabio Menis, Davide Miani, Alessandro Muzzatti, Alessandra Palombini, Mario Pascoli, Chiara Pezzi, Nicola Pirera, Giulia Pittioni, Diego Pittuello, Valentina Poti, Alex Rizzatto, Andrea Rosi, Massimo Salvador, Massimo Scaini, Lorenzo Sonzogni, Federica Tinelli, Francesco Tomiato, Alessio Venier, Andrea Vitali, Jacopo Vuga, Gabriele Zuttion, il Garzone, i Nauti, il Giocoliere in Udine, allen Testern von IdeaG, von Play, von Nova Ludica, von F.Lu.Sm, vom Spielmeister in Pordenone, von Arcana and allen Leuten aus dem Club Quarta Dimensione in Udine.