

Kubayamashi-Do - Das Spiel für wahre Budoka

Wir beglückwünschen Sie zum Erwerb des Kubayamashi-Do-Kartenspiels. Das Kartenspiel basiert auf der Kampfkunstform Kubayamashi-Do, welche sich als eigenständige Stilrichtung des traditionellen Taekwon-Do entwickelt hat. Entsprechend ist das Spiel für Vertreter und Anhänger des Taekwon-Do ebenso geeignet wie für jene, die sich dem Kubayamashi-Do als geistige Disziplin sowie zur körperlichen Ertüchtigung widmen.

Die in diesem Spiel dargestellten Inhalte sind vom Erfinder sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann keine Gewährleistung oder Garantie übernommen werden. Eine Haftung des Erfinders, des Herausgebers oder sonstiger involvierter oder beauftragter Personen für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden sowie für Misserfolge jedweder Art, welche mit der Nutzung dieses Spiels in Zusammenhang stehen, ist ausgeschlossen. Dies beinhaltet auch den Haftungsausschluss von Verletzungen, die während des Spiels oder der Ausübung der in diesem Spiel beschriebenen Anleitungen entstehen könnten. Das Nachvollziehen oder Üben der in diesem Spiel beschriebenen Inhalte erfolgt auf eigenes Risiko.

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede – auch auszugsweise – Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Erfinders oder des Herausgebers unzulässig, urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für die Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und die Einspeicherung und die Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Spielregeln

Das Spiel umfasst 64 Karten und sollte bei einem Kartensatz von maximal sechs Personen gespielt werden. Mit mehreren Kartensätzen in einer Runde kann man das Spiel auch mit mehreren Teilnehmern spielen.

Ein Spiel umfasst so viele Runden, wie Teilnehmer in dem Spiel vertreten. Ziel des Spiels ist es, sich so schnell wie möglich viele Kartenstapel mit hohen Punktwerten anzueignen.

Jeder Spieler erhält sechs Karten. Der Spieler nach dem Kartenleger eröffnet mit einer Eröffnungskarte (**Junbi Jase**) oder mit einer Meisterkarte (**Sabum**). Eine Eröffnungskarte kann unmittelbar auf eine eröffnende Meisterkarte gelegt werden. Verfügt der Spieler über keine entsprechende Karte, so muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Ist diese ebenfalls keine Eröffnungskarte oder Meisterkarte, oder verfügt das Spiel über keinen Stapel mehr, muss der Spieler diese Runde aussetzen.

Der nächste Spieler muss eine Angriffskarte (ob mit einer Arm- oder Beintechnik) legen, da er den gelegten Titelanbieter herausfordern muss. Der liegende Kartenwert muss durch seine Angriffskarte mit gleichem Wert gedeckt oder durch einen höheren Wert überboten werden. Kann der folgende Spieler mit seiner Karte den letzten Wert weder decken noch überbieten, muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Entspricht die Karte nicht den Anforderungen oder verfügt das Spiel über keinen Stapel mehr, so muss der Spieler diese Runde aussetzen.

Eine **Eröffnungskarte** kann auch während des Spiels auf eine Abwehr- oder Angriffskarte mit gleicher Gürtelfarbe gespielt werden, deren Wert über dem Wert der Eröffnungskarte liegt. Hierbei muss der Spieler durch Ausruf des Wortes „Siyak“ (Beginn) hinweisen. Versäumt der Spieler den Ausruf, muss er die nächste Runde aussetzen. Anschließend zählt der Punktwert seiner gelegten Eröffnungskarte. Das Spiel kann so mit geringerem Punktwert fortgesetzt werden, wodurch wieder Karten mit geringem Wert in das Spiel eingebracht werden können. Die folgende Karte muss mindestens den gleichen Punktwert aufweisen.

Meisterkarten können – außer auf Siegerkarten – auf alle anderen Karten gelegt werden. Wird eine Meisterkarte während des Spiels gelegt, entspricht sie dem Kartenwert und der Farbe der zuletzt gelegten Karte. Die Meisterkarte kann somit mit einer Karte überboten werden, die einen höheren Wert hat als die Karte vor der gelegten Meisterkarte. Meisterkarten können auch auf bereits gelegte Meisterkarten gelegt werden. Beim Zählen des Stapelwertes des Rundensiegers entspricht jede Meisterkarte einem Wert von 31 Punkten.

Auf **Angriffs- und Abwehrkarten** können Angriffskarten ebenso gelegt werden wie Abwehrkarten. Eine Abwehrkarte kann mit einer Angriffskarte doppelgelegt werden, sofern eine Angriffskarte mit gleicher Gürtelfarbe vorhanden ist. Hierbei gilt, dass die Abwehrkarte den vorher gelegten Kartenwert decken oder überbieten muss und der Wert der Angriffskarte nicht unter dem Wert der doppelgelegten Abwehrkarte liegen darf. Im Falle eines Doppell-Legens muss die Abwehrkarte zuerst gelegt, die Angriffskarte als zweite Karte darauf gelegt werden.

Alle Karten mit einer Armtechnik zum Kopf entsprechen einer **Strafkarte** und haben ein Minus (-) als Vorzeichen. Hat ein Spieler eine Strafkarte, kann er diese nur legen, wenn entweder die letzte Spielkarte den gleichen positiven Kartenwert aufweist (*bei -2 muss die vorherige Karte einen Wert von 2, bei -4 einen Wert von 4 usw. haben*) oder auf eine andere Strafkarte mit geringerem oder gleichem Wert. Mit einer Strafkarte kann man einen Stapelwert reduzieren oder durch Umkehrung des Vorzeichens (+/-) den aktuellen Spielwert wieder herabsetzen.

Da Strafkarten ein negatives Vorzeichen (-) haben, steigt der Kartenwert von -10 bis -2 an. Somit kann die Strafkarte mit dem Wert -2 auf die Strafkarten -10, -8, -6 sowie -4 gelegt werden, die Strafkarte -4 auf die Strafkarten -6, -8, und -10, usw. Entspricht der aktuelle Kartenwert beispielsweise (+)10, so kann er durch eine Strafkarte mit dem Wert -10 auf 0 Punkte herabgesetzt werden. Die nächste Karte kann durch beispielsweise Überbieten mit dem Wert (+)2 ein Punktniveau bestimmen, bei dem Karten mit niedrigerem Wert wieder eine Chance haben in das Spiel eingebracht zu werden. Strafkarten sollten so schnell wie möglich abgestoßen werden, weil sie nur schwer los zu bekommen sind. Diese Karten reduzieren den Wert des Kartenstapels des Rundensiegers um ihren jeweiligen Wert.

Eine **Siegerkarte (* * *)** kann nur gelegt werden, wenn der Wert der Siegerkarte entweder dem Wert der zuvor gelegten Karte entspricht oder ihn überbietet. Legt ein Spieler eine Siegerkarte, so gehört der Stapel sofort ihm. Dies kann auch nicht durch eine mögliche folgende Meisterkarte verhindert werden. Bei großen Stapeln sollte man bedenken, dass auch andere Spieler über eine Siegerkarte verfügen könnten und hierdurch den Stapel zuvor gewinnen könnten.

Kann kein anderer Spieler innerhalb einer Runde den Wert einer Karte decken oder überbieten, gehört der Stapel dem letzten Spieler, der eine Karte auf den Stapel legen konnte. Er ist dann der Rundensieger und muss die nächste Runde mit einer Eröffnungskarte eröffnen. Die Runde endet ebenfalls unmittelbar mit der Siegerkarte, indem ein Spieler als erster alle Karten abgelegt hat oder wenn kein Spieler mehr eine Karte legen kann, nachdem kein Stapel mehr zur Verfügung steht. Hierbei muss der Spieler durch Ausruf des Wortes „**Kuman**“ (Ende) hinweisen. Den Gesamtsieg erlangt derjenige, der von allen Rundensiegern die höchste Gesamtpunktzahl innerhalb eines Spieles hat.

Als optionale Spielregel für Fortgeschrittene und Profis kann die optimierte Technikabfolge als Kriterium für das Legen der Karten vereinbart werden. Die Rundendefinition sowie die Kartenwerte behalten hierbei ihre Gültigkeit.

Erfinder: Robert F. Glener

Darsteller: Demoteam des Kubayamashi-Do Verein Frankfurt e.V. (Anke Weber, Sinan Bilginer, Steffi und Thomas Hüllelein, Walerija Pergament und Robert F. Glener)

Layout: Robert F. Glener

Herausgeber: Kubayamashi-Do – Schule für Sicherheit, Nahkampf und Bewegung

Kontakt: www.kubayamash.com
info@kubayamash.com