**Hajime**

le carte di gioco sono divise tra carte di attacco e carte di contrattacco o difesa.

le carte sono attualmente 27, i due giocatori dispongono di due mazzi identici da 27 carte.

19 hanno ruolo prevalentemente offensivo.

9 sono carte di contrattacco o di difesa.

**come si gioca:**

ogni giocatore sceglie 12 carte a scelta, tra carte di difesa, contrattacco o di attacco.

il suggerimento è di scegliere le 3 difese, più due o tre carte di contrattacco.

all'inizio del gioco si lancia un dado chi ottiene il punteggio superiore parte in attacco.

Il giocatore in attacco comincia con una carta di attacco, il giocatore in difesa può rispondere con una carta di attacco o difesa, o se possiede una carta di contrattacco compatibile con l'attacco.

chi attacca usufruisce del punteggio di attacco proprio della sua carta, a cui va sommato quello del lancio del dado.

il giocatore in difesa, usufruisce del punteggio di difesa proprio della sua carta, o nel caso di contrattacco del punteggio di contrattacco sommato al numero del lancio del dado.

**i punteggi:**

forza di attacco - forza di difesa (o contrattacco) >= 5 (ippon)

forza di attacco - forza di difesa (o contrattacco) = 3 o 4 (wa-zari)

forza di attacco - forza di difesa (o contrattacco) = 1 o 2 (concede l'attacco successivo a chi ha ottenuto il maggior punteggio)

forza di attacco - forza di difesa (o contrattacco) = 0 (si rilancia il dado per decidere chi riparte in attacco)

**le tre difese**

Go: è una difesa molto forte, ma in caso di punteggio più elevato da parte della difesa, restituisce l'attacco all'avversario

chowa: in caso di vittoria della difesa, offre la possibilità di utilizzare una carta carta consecutiva di attacco utilizzando come valore di attacco quello di reranku.

yawara: in caso di vittoria della difesa, offre la possibilità di cominciare in attacco.

Utilizzate in risposta ad un reranku offrono la possibilità di usufruire

**il reranku:**

il reranku può essere giocato una volta nel corso della partita da parte del giocatore in attacco, il giocatore di attacco gioca due carte di attacco, quello in difesa a sua volta gioca due carte.

il punteggio di reranku si calcola sommando i due punteggi reranku delle carte di chi attacca, più il risultato del lancio del dado, meno il risultato dei punteggi di difesa delle carte giocate da chi si difende.

Se un giocatore si difende da un reranku utilizzando solo difese, in caso riceva un punteggio maggiore, ottiene solo la possibilità di cominciare in attacco, utilizzando carte di difesa in risposta ad un reranku si usufruisce del punteggio di reranku della carta di difesa, e della carta di attacco associata.

in caso di utilizzo di una carta di contrattacco non compatibile con l'attacco ricevuto, si ottiene uno shido

in caso il giocatore in attacco ha terminato le carte di attacco ottiene uno shido e l'attacco passa all'avversario.

al termine del gioco, vince chi ha ottenuto un ippon, o la somma dei wazari più alta, in caso di pareggio con sanzioni vince chi ne ha ricevute meno.

Il gioco è stato ideato e creato da Marta Redavid atleta classe 2011 dell’asd judo shihan noicattaro.

Nel periodo di stop per l’emergenza covid, per restare sul tatami anche a casa.

Testi di base reperiti da wikipedia.

Riproduzione e diffusione libera.

Per info e suggerimenti contattare su iredavid@gmail.com