Saiquio bátoru

Versión 1.1

**Para 2-6 jugadores.**

# Componentes

* Un mazo principal con 53 cartas.
* Un mazo de carácteres con 18 cartas.
* Dos dados de 6 caras.
* Contadores de vida (pueden ser fichas plásticas, hechas de papel, etc.) de los siguientes tipos:
  + 40 fichas con valor de 1 punto de vida
  + 40 fichas con valor de 5 puntos de vida
  + Opcionalmente: 20 fichas con valor de 20 puntos de vida

# Inicio

Cada jugador toma:

* **4 cartas del mazo principal** y las pone sobre la mesa, boca arriba, en orden (1-2-3-4). Puede decidir poner boca abajo una de las cartas, de modo que su contenido quede oculto.
* **Contadores de vida**, que pone frente a sí, sobre la mesa. Deben estar a la vista de todos. Los contadores deben sumar 30 puntos (u otra cantidad predeterminada; a más puntos de vida, mayor duración del juego).
* **Tres cartas de carácter,** de las cuales escoge dos y desecha una. Las cartas escogidas las pone boca arriba, frente a sí, a la vista de todos. Los efectos de las cartas de carácter serán válidos durante todo el juego.

(Foto)

Los jugadores tiran ambos dados. Quien tenga más puntos inicia el juego.

# Juego

En cada turno, el jugador juega una carta y ejecuta sus efectos. Si es una **carta de ataque**:

* El jugador decide a quién ataca.
* El/los atacados se defienden. Todas las cartas boca arriba cuya defensa coincida con el tipo principal del ataque pueden ser usadas.