

# 1511\_JUEGO KAZAMA

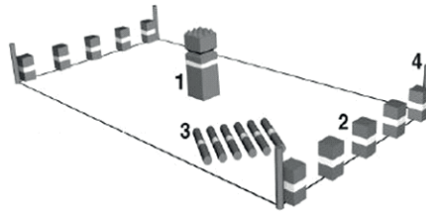
## FRONT PART

### 1511\_Juego Kazama Manual de instrucciones (Esp)



Recomendamos que lea detenidamente este manual de instrucciones y lo conserve para futuras consultas.

#### Las piezas y sus ubicaciones:



- 1 - Rey x 1
- 2 - Caballeros x 10
- 3 - Palos para lanzar x 6
- 4 - Palos de esquina x 4

#### Preparación del juego:

Se necesita un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 12.

El campo de juego tiene un formato rectangular de 5 x 8 metros, aunque se puede ajustar dependiendo de la edad de los jugadores.

Se colocan los palos de esquina para delimitar el terreno de juego. Posteriormente se colocan los caballeros en las líneas de fondo (5 en cada lado), y el rey en el medio del campo, quedándose a la misma distancia de ambos lados.

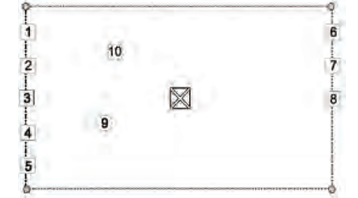
Para determinar quién empieza, ambos equipos lanzaran un palo al rey. El que más se aproxime a él, empezará el juego.

#### Instrucciones del juego:

El primer equipo en lanzar (equipo A), debe intentar derribar los caballeros del equipo contrario lanzando sus 6 palos. El lanzamiento de los palos se tiene que hacer desde abajo y de forma recta, no pudiendo hacerlos girar ni lanzarlos horizontalmente.



Una vez terminado su turno de lanzamiento, el equipo B debe lanzar sus caballeros derribados al campo del equipo A, siendo estos colocados de pie. Estos se denominan caballeros de campo.



Es el momento de que el Equipo B lance sus palos, no teniendo como objetivo a derribar los caballeros del equipo contrario, sino los suyos propios ubicados en el campo del Equipo A. Los caballeros derribados, se darán por eliminados de la partida. Los que sigan en pie, servirán para fijar la línea de lanzamiento del otro equipo, pudiendo estos adelantarse desde la línea de base hasta la altura de los caballeros en el campo. Se repetirán los turnos de lanzamiento entre ambos equipos hasta derribar todas las piezas. Una vez eliminados todos los caballeros, el último paso para ganar la partida será derribar al Rey.

Quién derribe al Rey gana la partida, pero si alguno de ambos equipos derriba al Rey durante la partida mientras los caballeros están en pie, perderá automáticamente.

Importado por:  
MKTO CATAL IMPORTACIONES S.L. B04267225  
Ctra. De Huerca-Overa, s/n, 04640, Pulpí, Almería, Spain.

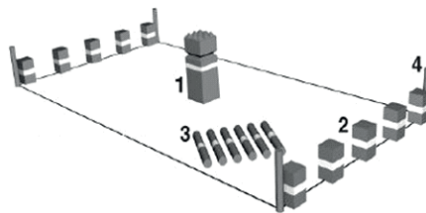
## BACK PART

### 1511\_Game Kazama User manual (Eng)



It is recommended to read this user manual carefully and keep it for future reference.

#### Pieces and positioning:



- 1 - King x 1
- 2 - Knights x 10
- 3 - Throwing poles x 6
- 4 - Corner pegs x 4

#### Game Setup:

From 2 to 12 players.

To be played on a rectangular pitch of 5 x 8 metres, although this can be adjusted depending on the age of the players.

Place the corner pegs into the field, to determine the size of the pitch. Then set out the Knights on the back baseline (5 on each side) and place the King in the centre of the pitch, halfway between the baselines.

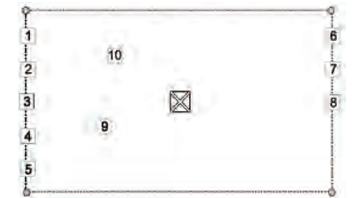
To see which team starts first, both teams must throw one of the poles at the King. The team who throws the pole closest to the King starts the game.

#### How to play:

The first team to throw (Team A), must try to knock over the opposing team's knights (called baseline knights) by throwing all 6 poles. Poles must be thrown underarm and in a straight line. Poles cannot be spun or thrown horizontally.



Knights that are successfully knocked over by Team A are then thrown by team B onto team A's half of the pitch and stood up again where they landed. These are now called field knights.



Team B then throws their poles, but not at Team A's baseline knights, but firstly at their own field knights in Team A's half of the pitch. The field knights that have been knocked over are eliminated from the game and the one that is still standing and closest to the centre line becomes the throwing baseline for the opposing team. Any baseline knights that are knocked down, are thrown back over onto the opposite half of the field and stood up again.

Play continues this way, until a team knocks over all baseline and field knights on the opposite half of the field. That team then must then attempt to knock down the king.

The team to knock down the king wins the game. A team that accidentally knocks down the king during the game, automatically loses..

Importado por:  
MKTO CATAL IMPORTACIONES S.L. B04267225  
Ctra. De Huerca-Overa, s/n, 04640, Pulpí, Almería, Spain.