

Kengo!

Un Rediseño de En Garde!

Preparación

- 8 cartas especiales: Jugar con ellas es opcional. Si se hace, se barajan aparte 1 vez por partida, y al comienzo de cada ronda se muestra 1 que afecta a todos jugadores (antes de que llenen sus manos).
- Gana la partida quien gane 5 rondas. Se puede jugar al mejor de 3 partidas.
- En cualquier momento pueden contarse las cartas que quedan en el mazo de robo, pero no las ya jugadas.
- Las cartas jugadas se descartan en una pila de forma que solo se vea la última jugada.

Ronda

- La ronda se compone de varios turnos que juegan alternativamente los jugadores hasta que uno gana o se agotan las cartas. Comienza quien perdió el turno anterior. Se pone cada guerrero en un extremo, fuera del tatami. Se baraja el mazo de cartas normales y se rellena la mano (5 cartas normalmente).
- Un jugador en su turno hace UNA sola de estas acciones:
 - Avanzar.
 - Retroceder.
 - Atacar (en el juego básico no tiene sentido atacar con varias cartas, ya que no hay paradas).
 - Avanzar & Atacar (solo juego avanzado).
- Luego se roban tantas cartas como sean necesarias para llenar el tamaño de mano (normalmente 5).

B	N	A	Posibles acciones (B: juego básico, N:normal, A: Avanzado)
X	X	X	Avance (movimiento, 1 carta). Se juega 1 carta y se mueve hacia delante tantas posiciones como el valor de la carta, sin salirse del tablero ni sobrepasar o igualar al enemigo.
X	X	X	Retroceso (movimiento, 1 carta). Como el avance, pero hacia atrás.
X	X	X	Ataque (1 o varias cartas iguales). El valor de cada carta es el que haría falta para moverse a la casilla donde está el enemigo.
-	X	X	Parada . Defensa contra cualquier tipo de ataque. Sucede entre turnos, debes jugar las mismas cartas que usaron para atacarte. Luego juegas el turno normal, pero con la mano reducida (juegas carta si tienes y robas).
-	-	X	Avance & ataque (1 o varias cartas iguales).
-	-	X	Retirada . Defensa solo contra Avance &Ataque. En tu turno, juegas 1 carta para retroceder, no haces nada más, robas 1 carta y finalizas el turno.

Fin de Ronda:

- Si un ataque tiene éxito, el atacante gana.
- Si alguien no puede jugar 1 carta válida en su turno (excepto si no tienes debido a paradas), pierde.
- Si se roba la última carta del mazo hay que proceder así:
 - **BASICO**: Quien no robó la carta puede Atacar –no mover- y el atacado Parar o perder. Si no sucede esto, se gana por posición.
 - **NORMAL**: Nadie puede moverse y pasa esto:
 - Si se agotó el mazo durante un ataque, el atacado debe Parar o perder.
 - Si no hay ataques o estos se paran, se ponen las cartas bocarriba; si uno de los jugadores puede Atacar más veces que el otro (siempre sin moverse) gana, si no se gana por posición.
 - **AVANZADO**. Como el normal, excepto si la pila se agota durante un **Avance&ataque**; en este caso el defensor además de parar (si lo hace, se finaliza como en el juego normal) puede además retirarse, en cuyo caso se gana por posición.
- Ganar por posición: solo si no se gana por ataque, vence quien esté en el tablero más lejos de su salida. Si aun así se está empatado, la ronda acaba en empate.

