

	UNITÀ PER KOKU	VALORE DI COMBAT- TIMENTO
Daimyo	Non si può ac- quistare	6
Arciere	1	6
Maestro di spada	2	5
Ronin	2	5
Artigliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Programmazione strategica

2. Ordine di turno

3. Costruire

4. Arruolare Nuove Unità

5. Assoldare i Ronin

6. Assoldare il Ninja

7. Guerra

A. Muovere gli eserciti Daimyo

B. Dichiarare le prime battaglie

C. Combattimento

D. Movimento Finale

8. Restituire i Ronin

9. Raccogliere i Koku

**I Giocatori tirano i dadi
simultaneamente**

RISULTATO
DEL DADO
UGUALE O
INFERIORE
PER COLPIRE

Tirano gli Arcieri

6

Tirano gli artiglieri

4

Rimuovere le perdite

Tirano i Daimyo

6

**Tirano i Maestri di
Spade ed i Ronin**

5

Tirano i Lancieri

4

Rimuovere le perdite

**Ripetere la sequenza, a meno che
l'attaccante non abbandoni la battaglia**

ORDINE DI
TURNO

COSTRUIRE

ARRUOLARE
UNITÀ

RONIN

NINJA



GUIDA

SEQUENZA DI AZIONE

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

	UNITÀ PER KOKU	VALORE DI COMBAT- TIMENTO
Daimyo	Non si può ac- quistare	6
Arciere	1	6
Maestro di spada	2	5
Ronin	2	5
Artigliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Programmazione strategica

2. Ordine di turno

3. Costruire

4. Arruolare Nuove Unità

5. Assoldare i Ronin

6. Assoldare il Ninja

7. Guerra

A. Muovere gli eserciti Daimyo

B. Dichiarare le prime battaglie

C. Combattimento

D. Movimento Finale

8. Restituire i Ronin

9. Raccogliere i Koku

I Giocatori tirano i dadi simultaneamente	RISULTATO DEL DADO UGUALE O INFERIORE PER COLPIRE
Tirano gli Arcieri	6
Tirano gli artiglieri	
Rimuovere le perdite	
Tirano i Daimyo	6
Tirano i Maestri di Spade ed i Ronin	5
Tirano i Lancieri	4
Rimuovere le perdite	
Ripetere la sequenza, a meno che l'attaccante non abbandoni la battaglia	

ORDINE DI
TURNO

COSTRUIRE

ARRUOLARE
UNITÀ

RONIN

NINJA

GUIDA

SEQUENZA DI AZIONE

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

	UNITÀ PER KOKU	VALORE DI COMBAT- TIMENTO
Daimyo	Non si può ac- quistare	6
Arciere	1	6
Maestro di spada	2	5
Ronin	2	5
Artigliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Programmazione strategica

2. Ordine di turno

3. Costruire

4. Arruolare Nuove Unità

5. Assoldare i Ronin

6. Assoldare il Ninja

7. Guerra

A. Muovere gli eserciti Daimyo

B. Dichiarare le prime battaglie

C. Combattimento

D. Movimento Finale

8. Restituire i Ronin

9. Raccogliere i Koku

I Giocatori tirano i dadi simultaneamente	RISULTATO DEL DADO UGUALE O INFERIORE PER COLPIRE
Tirano gli Arcieri	6
Tirano gli artiglieri	
Rimuovere le perdite	
Tirano i Daimyo	6
Tirano i Maestri di Spade ed i Ronin	5
Tirano i Lancieri	4
Rimuovere le perdite	
Ripetere la sequenza, a meno che l'attaccante non abbandoni la battaglia	

ORDINE DI
TURNO

COSTRUIRE

ARRUOLARE
UNITÀ

RONIN

NINJA

GUIDA

SEQUENZA DI AZIONE

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

	UNITÀ PER KOKU	VALORE DI COMBAT- TIMENTO
Daimyo	Non si può ac- quistare	6
Arciere	1	6
Maestro di spada	2	5
Ronin	2	5
Artigliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Programmazione strategica

2. Ordine di turno

3. Costruire

4. Arruolare Nuove Unità

5. Assoldare i Ronin

6. Assoldare il Ninja

7. Guerra

A. Muovere gli eserciti Daimyo

B. Dichiarare le prime battaglie

C. Combattimento

D. Movimento Finale

8. Restituire i Ronin

9. Raccogliere i Koku

I Giocatori tirano i dadi simultaneamente	RISULTATO DEL DADO UGUALE O INFERIORE PER COLPIRE
Tirano gli Arcieri	6
Tirano gli artiglieri	4
Rimuovere le perdite	
Tirano i Daimyo	6
Tirano i Maestri di Spade ed i Ronin	5
Tirano i Lancieri	4
Rimuovere le perdite	
Ripetere la sequenza, a meno che l'attaccante non abbandoni la battaglia	

ORDINE DI
TURNO

COSTRUIRE

ARRUOLARE
UNITÀ

RONIN

NINJA

PROGETTAZIONE GUIDA

	UNITÀ PER KOKU	VALORE DI COMBAT- TIMENTO
Daimyo	Non si può acquistare	6
Arciere	1	6
Maestro di spada	2	5
Ronin	2	5
Artigliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

ORDINE DI
TURNO

COSTRUIRE

SEQUENZA DI AZIONE

1. Programmazione strategica
2. Ordine di turno
3. Costruire
4. Arruolare Nuove Unità
5. Assoldare i Ronin
6. Assoldare il Ninja
 - A. Muovere gli eserciti Daimyo
 - B. Dichiarare le prime battaglie
 - C. Combattimento
 - D. Movimento Finale
8. Restituire i Ronin
9. Raccogliere i Koku

ARRUOLARE
UNITÀ

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

I Giocatori tirano i dadi simultaneamente	RISULTATO DEL DADO UGUALE O INFERIORE PER COLPIRE
Tirano gli Arcieri	6
Tirano gli artiglieri	4
Rimuovere le perdite	
Tirano i Daimyo	6
Tirano i Maestri di Spade ed i Ronin	5
Tirano i Lancieri	4
Rimuovere le perdite	
Ripetere la sequenza, a meno che l'attaccante non abbandoni la battaglia	

RONIN

NINJA