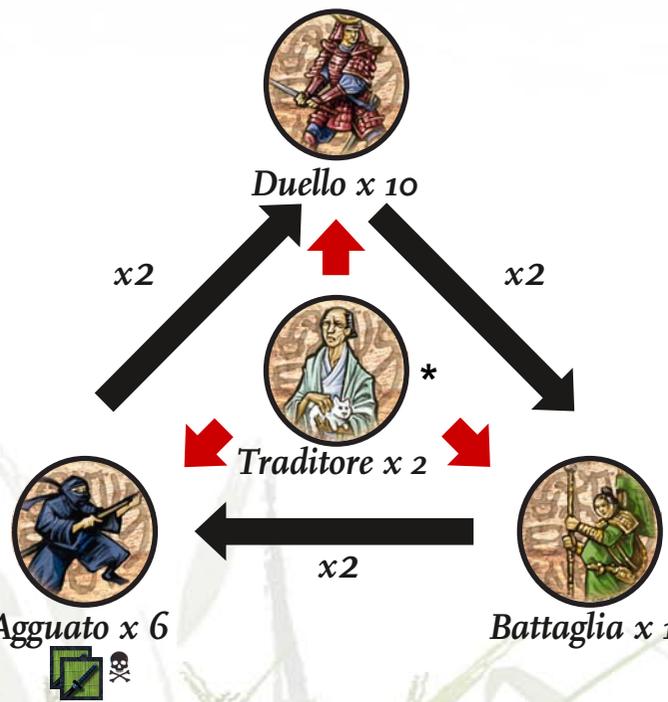




# BUSHI



= Lo sconfitto perde metà del suo onore di Samurai, non c'è perdita di truppe se ha un luogo dove ritirarsi.

= Sconfitto

= Ognuno

= Si confronta il numero di Katana. Lo sconfitto perde la differenza in truppe.

\* Contro subisce

- ! Un giocatore che non usa Katana perde automaticamente il combattimento.
- ! I dischi tattica non sono piazzati e tutte le truppe del giocatore vengono considerate uccise.

- ✗ Nel caso il conteggio delle Katana termini in un pareggio, il Samurai (attaccante) è sconfitto.
- ✗ Nel caso vi siano ancora truppe del difensore residue dopo il combattimento, le truppe appartenenti al Daymio devono ritirarsi persino quando la fazione del Samurai è vittoriosa. La provincia non è conquistata, ma il giocatore Samurai ottiene comunque punti onore per il combattimento se è il vincitore.
- ✗ Nel caso entrambi le fazioni perdano tutte le truppe, la provincia guadagna la neutralità e non è controllata da nessuno, non importa chi vince il combattimento. Il precedente proprietario della provincia perde tutti i vantaggi sul tabellone (truppe, rinforzi, onore del Daymio).
- ✗ Nel caso il Samurai perda il combattimento ma uccida tutte le truppe del difensore (ad esempio con l'Agguato) e ci sono ancora truppe attaccanti residue, la provincia è conquistata per il Daymio. Il Daymio riceve tutti i vantaggi dalla provincia. Il Samurai non riceve alcun onore per la sua sconfitta.
- ✗ Nel caso vi siano più Ronin che truppe nella provincia dopo il combattimento, una rivolta automatica ha luogo.



## Ricompense per le vittorie conseguite



- ! Onore per il totale di truppe del Bushi sconfitte.
- ! Onore per il totale di segnalini Katana usati dal Samurai (solo il numero di segnalini, non il numero di Katane rappresentate).
- ! Onore per i Bonus (quando messi in gioco dal Daymio).
- ! Onore per la provincia conquistata (onore dell'area), ciò si applica solo se la provincia è stata realmente conquistata dal Daymio.

Nel caso il Samurai conquisti la provincia per il Daymio attivo, la provincia ora appartiene al Daymio e tutte le truppe vittoriose stanno là. Il Daymio riceve l'onore della provincia conquistata e rifornisce le truppe ed i segnalini rinforzo del proprio colore.

Allo stesso tempo il Bushi sconfitto perde i valori analoghi. Egli riceve onore per il proprio Samurai per ogni truppa uccisa con l'uso dei segnalini persino quando perde il combattimento.



- ! Onore per il totale delle truppe attaccanti sconfitte.
- ! Onore della provincia non conquistata dal Daymio (punti area) solo quando le truppe in difesa rimangono nella provincia e l'area resta perciò sotto il controllo del Bushi.
- ! Il Samurai sconfitto (attaccante) riceve per le truppe uccise con l'Agguato o Battaglia punti onore per il suo Samurai.



**Kotau x 2**  
Il Kotau può influenzare il contatore dello Shogun (contare i turni/mesi). Alternativamente può essere scambiato per 5 segnalini addizionali dal sacchetto come supporto dall'imperatore.  
**Caso speciale:** quando nessun altro disco delle tattiche è disponibile in combattimento ed il Kotau è usato esso sarà rimpiazzato da un disco delle tattiche pescato a caso.



**Bonus Onore (3 e 6 punti)**  
Il Daymio può piazzarli in una provincia che dovrebbe essere conquistata, quindi aggiungendo un bonus all'onore per il Samurai quando ha successo. Esso servirà bene su province che hanno un valore area d'onore basso, come montagne e campi di riso. Entrambi i segnalini possono essere usati una sola volta nel gioco per giocatore.



**Segnalino Campagna (1 x colore)**  
Una volta nel gioco ogni giocatore può avviare una campagna. In questo caso il Daymio ottiene una seconda fase d'attacco, dove l'attaccante ed il difensore possono essere assegnati di nuovo.



**Segnalino Truppa Grande (3 x colore)**  
Ognuno di questi segnalini rappresenta 3 soldati. Ogni perdita subita da questi segnalini che non può essere assimilata dalle normali truppe sullo stesso campo di battaglia, uccide il segnalino. Puoi scambiare il tuo Segnalino Campagna con questi 3 segnalini (3x3=9 soldati) all'inizio del tuo turno come Daymio nello step 1. Puoi usarli normalmente per piazzare nuove truppe fino alla prossima volta in cui sarai nuovamente Daymio, dopodiché lasceranno il gioco.