

### Kenjutsu

Uccidi una guardia nella stessa zona per ogni kenjutsu giocato.  
Alza il livello di allerta di uno per ogni kenjutsu giocati.  
Puoi giocare questa carta solo tuo turno.

### Kenjutsu

Uccidi una guardia nella stessa zona per ogni kenjutsu giocato.  
Alza il livello di allerta di uno per ogni kenjutsu giocati.  
Puoi giocare questa carta solo tuo turno.

### Kenjutsu

Uccidi una guardia nella stessa zona per ogni kenjutsu giocato.  
Alza il livello di allerta di uno per ogni kenjutsu giocati.  
Puoi giocare questa carta solo tuo turno.

### Shuriken

rimuovi una sentinella solitaria nella stessa zona o adiacente (non attraverso i muri).  
Questo non alza livello allerta.  
Il ninja può muoversi di una sola zona nel turno che gioca questa carta.  
Puoi giocarla solo nel tuo turno.

### Shuriken

rimuovi una sentinella solitaria nella stessa zona o adiacente (non attraverso i muri).  
Questo non alza livello allerta.  
Il ninja può muoversi di una sola zona nel turno che gioca questa carta.  
Puoi giocarla solo nel tuo turno.

### Shuriken

rimuovi una sentinella solitaria nella stessa zona o adiacente (non attraverso i muri).  
Questo non alza livello allerta.  
Il ninja può muoversi di una sola zona nel turno che gioca questa carta.  
Puoi giocarla solo nel tuo turno.

### Corda

Gioca x piazzare la corda su un muro.  
Indicala con una linea sulla mappa privata  
Quando un ninja la usa x attraversare un muro, l'azione di movimento di ferma.  
La corda può essere usata da entrambi gli intrusori per il resto del gioco in entrambe le direzioni

### Corda

Gioca x piazzare la corda su un muro.  
Indicala con una linea sulla mappa privata  
Quando un ninja la usa x attraversare un muro, l'azione di movimento di ferma.  
La corda può essere usata da entrambi gli intrusori per il resto del gioco in entrambe le direzioni

### Corda

Gioca x piazzare la corda su un muro.  
Indicala con una linea sulla mappa privata  
Quando un ninja la usa x attraversare un muro, l'azione di movimento di ferma.  
La corda può essere usata da entrambi gli intrusori per il resto del gioco in entrambe le direzioni

### Muoviti nell'ombra

Gioca x muoventi attraverso una zona con una sola sentinella senza essere notato. Il ninja non si deve fermare in quella zona, ma può fare ricerca.  
Non rivelare la zona in cui lhai giocata

### Muoviti nell'ombra

Gioca x muoventi attraverso una zona con una sola sentinella senza essere notato. Il ninja non si deve fermare in quella zona, ma può fare ricerca.  
Non rivelare la zona in cui lhai giocata

### Passaggio Segreto

Mettila in fronte a te e piazza la mini su di essa. Solo il ninja usa questa carta.  
Il suo movimento finisce appena entra nel Passaggio Segreto e quando lo lascia toglila mini da questa carta.  
Passaggio Segreto rimante in fronte a te.



clan  
scorpione rosso

clan

scorpione nero



### Kenjutsu

Uccidi una guardia nella stessa zona per ogni kenjutsu giocato.  
Alza il livello di allerta di due per ogni kenjutsu giocati.  
Puoi giocare questa carta solo tuo turno.

### Kenjutsu

Uccidi una guardia nella stessa zona per ogni kenjutsu giocato.  
Alza il livello di allerta di due per ogni kenjutsu giocati.  
Puoi giocare questa carta solo tuo turno.

### Kenjutsu

Uccidi una guardia nella stessa zona per ogni kenjutsu giocato.  
Alza il livello di allerta di due per ogni kenjutsu giocati.  
Puoi giocare questa carta solo tuo turno.

### Corda

Gioca x piazzare la corda su un muro.  
Indicala con una linea sulla mappa privata  
Quando traditore la usa x attraversare un muro, l'azione di movimento di ferma.  
La corda può essere usata da entrambi gli intrusori per il resto del gioco in entrambe le direzioni

### Passaggio Segreto

Mettila in fronte a te e piazza la mini su di essa. Solo il traditore usa questa carta  
Il suo movimento finisce appena entra nel Passaggio Segreto e quando lo lascia toglila mini da questa carta.  
Passaggio Segreto rimante in fronte a te.

### Era Solo Un Gatto

Gioca x evitare di alzare il livello di allerta quando scopri una trappola, o quando la guardia gioca Ascolto Sentinella o Ascolto Pattuglia, e in questo caso le guardie non sentono nulla.  
Qesta carta non è di aiuto quando le guardie entrano nella zona del traditore

### Era Solo Un Gatto

Gioca x evitare di alzare il livello di allerta quando scopri una trappola, o quando la guardia gioca Ascolto Sentinella o Ascolto Pattuglia, e in questo caso le guardie non sentono nulla.  
Qesta carta non è di aiuto quando le guardie entrano nella zona del traditore

### Bottiglia Di Sake

Gioca quando entri in 1 zona con 1 sola sentinella e rimpiazzala con una ubriaca.  
La guardia ubriaca non può avere carte giocate su di essa e quando un intrusore entra nella sua zona deve rivelare la sua posizione ma senza alzare il livello di allerta  
Non puoi giocarla su una guardia che in questo turno è stata nella stessa zona del traditore

### Bottiglia Di Sake

Gioca quando entri in 1 zona con 1 sola sentinella e rimpiazzala con una ubriaca.  
La guardia ubriaca non può avere carte giocate su di essa e quando un intrusore entra nella sua zona deve rivelare la sua posizione ma senza alzare il livello di allerta  
Non puoi giocarla su una guardia che in questo turno è stata nella stessa zona del traditore

### Bottiglia Di Sake

Gioca quando entri in 1 zona con 1 sola sentinella e rimpiazzala con una ubriaca.  
La guardia ubriaca non può avere carte giocate su di essa e quando un intrusore entra nella sua zona deve rivelare la sua posizione ma senza alzare il livello di allerta  
Non puoi giocarla su una guardia che in questo turno è stata nella stessa zona del traditore

### Kenjutsu

Gioca x ferire un intruso nella zona di una guardia. Piazzala in fronte all'intruso x tenere conto delle ferite. Non conta come 1 delle 2 carte che puoi giocare nella fase Carte Guardie e puoi giocarla anche se la guardia ha già una carta giocata su di lui.  
Una guardia può giocare 1 Kenjutsu per turno.  
Alza il livello di allerta su HIGH

### Kenjutsu

Gioca x ferire un intruso nella zona di una guardia. Piazzala in fronte all'intruso x tenere conto delle ferite. Non conta come 1 delle 2 carte che puoi giocare nella fase Carte Guardie e puoi giocarla anche se la guardia ha già una carta giocata su di lui.  
Una guardia può giocare 1 Kenjutsu per turno.  
Alza il livello di allerta su HIGH

### Kenjutsu

Gioca x ferire un intruso nella zona di una guardia. Piazzala in fronte all'intruso x tenere conto delle ferite. Non conta come 1 delle 2 carte che puoi giocare nella fase Carte Guardie e puoi giocarla anche se la guardia ha già una carta giocata su di lui.  
Una guardia può giocare 1 Kenjutsu per turno.  
Alza il livello di allerta su HIGH

### Kenjutsu

Gioca x ferire un intruso nella zona di una guardia. Piazzala in fronte all'intruso x tenere conto delle ferite. Non conta come 1 delle 2 carte che puoi giocare nella fase Carte Guardie e puoi giocarla anche se la guardia ha già una carta giocata su di lui.  
Una guardia può giocare 1 Kenjutsu per turno.  
Alza il livello di allerta su HIGH

### Kenjutsu

Gioca x ferire un intruso nella zona di una guardia. Piazzala in fronte all'intruso x tenere conto delle ferite. Non conta come 1 delle 2 carte che puoi giocare nella fase Carte Guardie e puoi giocarla anche se la guardia ha già una carta giocata su di lui.  
Una guardia può giocare 1 Kenjutsu per turno.  
Alza il livello di allerta su HIGH

### Kenjutsu

Gioca x ferire un intruso nella zona di una guardia. Piazzala in fronte all'intruso x tenere conto delle ferite. Non conta come 1 delle 2 carte che puoi giocare nella fase Carte Guardie e puoi giocarla anche se la guardia ha già una carta giocata su di lui.  
Una guardia può giocare 1 Kenjutsu per turno.  
Alza il livello di allerta su HIGH

### Sveglia

Gioca x svegliare una sentinella dormiente. Cancella la S sulla tua mappa privata e piazza la mini nella zona rispettiva, muovila fino a 2 zone  
Se ci sono 20 guardie sulla mappa non puoi risvegliare  
Se tutte le guardie sono state risvegliate, con questa carta puoi far tornare funzionale una guardia ubriaca

### Sveglia

Gioca x svegliare una sentinella dormiente. Cancella la S sulla tua mappa privata e piazza la mini nella zona rispettiva, muovila fino a 2 zone  
Se ci sono 20 guardie sulla mappa non puoi risvegliare  
Se tutte le guardie sono state risvegliate, con questa carta puoi far tornare funzionale una guardia ubriaca

### Sveglia

Gioca x svegliare una sentinella dormiente. Cancella la S sulla tua mappa privata e piazza la mini nella zona rispettiva, muovila fino a 2 zone  
Se ci sono 20 guardie sulla mappa non puoi risvegliare  
Se tutte le guardie sono state risvegliate, con questa carta puoi far tornare funzionale una guardia ubriaca

### Sveglia

Gioca x svegliare una sentinella dormiente. Cancella la S sulla tua mappa privata e piazza la mini nella zona rispettiva, muovila fino a 2 zone  
Se ci sono 20 guardie sulla mappa non puoi risvegliare  
Se tutte le guardie sono state risvegliate, con questa carta puoi far tornare funzionale una guardia ubriaca

### Passaggio Segreto

Piazza questa carta in fronte a te e mettilci sopra la mini. La possono usare solo una guardia per volta. Il movimento della guardia si arresta appena entra nel Passaggio Segreto e quando lo lascia toglie la mini dalla carta. Il Passaggio Segreto rimane davanti a te

### Passaggio Segreto

Piazza questa carta in fronte a te e mettilci sopra la mini. La possono usare solo una guardia per volta. Il movimento della guardia si arresta appena entra nel Passaggio Segreto e quando lo lascia toglie la mini dalla carta. Il Passaggio Segreto rimane davanti a te

C

**Avvelena Il Pozzo**

F

**Piazza Prove Incriminanti**

A

**Assassina Il Daymio**

D

**Ruba Piani Di Guerra**

E

**Distruggi Viveri**

B

**Uccidi Invitato**

