

PROGETTAZIONE 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
Fuciliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Pianificazione
2. Scegliere le Spade
3. Costruire
4. Arruolare Nuove Unità
5. Noleggio dei Ronin
6. Noleggio del Ninja
 - A. Muovere gli eserciti Daimyo
 - B. Dichiarare le prime battaglie
 - C. Combattimento
 - D. Movimento Finale
8. Rimuovere 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 i Fucilieri	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	

PRENDERE
LE SPADE

COSTRUIRE

ARRUOLARE
UNITÀ

NOLEGGIO
RONIN

NOLEGGIO
NINJA



www.goblins.net

PROGETTAZIONE GUIDA

	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
Fuciliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

**PRENDERE
LE SPADE**

COSTRUIRE

SEQUENZA DI AZIONE

- 1. Pianificazione**
- 2. Scegliere le Spade**
- 3. Costruire**
- 4. Arruolare Nuove Unità**
- 5. Noleggio dei Ronin**
- 6. Noleggio del Ninja**
- 7. Intraprendere la Guerra**
 - Muovere gli eserciti Daimyo
 - Dichiarare le prime battaglie
 - Combattimento
 - Movimento Finale
- 8. Rimuovere 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 i Fucilieri	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	

**NOLEGGIO
RONIN**

**NOLEGGIO
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
Fuciliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

**PRENDERE
LE SPADE**

COSTRUIRE

SEQUENZA DI AZIONE

- 1. Pianificazione**
- 2. Scegliere le Spade**
- 3. Costruire**
- 4. Arruolare Nuove Unità**
- 5. Noleggio dei Ronin**
- 6. Noleggio del Ninja**
- 7. Intraprendere la Guerra**
 - Muovere gli eserciti Daimyo
 - Dichiarare le prime battaglie
 - Combattimento
 - Movimento Finale
- 8. Rimuovere 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 i Fucilieri	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	

**NOLEGGIO
RONIN**

**NOLEGGIO
NINJA**

PROGETTAZIONE 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
Fuciliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Pianificazione
2. Scegliere le Spade
3. Costruire
4. Arruolare Nuove Unità
5. Noleggio dei Ronin
6. Noleggio del Ninja
7. Intraprendere la Guerra
 - A. Muovere gli eserciti Daimyo
 - B. Dichiarare le prime battaglie
 - C. Combattimento
 - D. Movimento Finale
8. Rimuovere 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 i Fucilieri	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	

PRENDERE
LE SPADE

COSTRUIRE

ARRUOLARE
UNITÀ

NOLEGGIO
RONIN

NOLEGGIO
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
Fuciliere	2	4
Lanciere	3	4
Ninja	Al miglior offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base Fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

**PRENDERE
LE SPADE**

COSTRUIRE

SEQUENZA DI AZIONE

- 1. Pianificazione**
- 2. Scegliere le Spade**
- 3. Costruire**
- 4. Arruolare Nuove Unità**
- 5. Noleggio dei Ronin**
- 6. Noleggio del Ninja**
- 7. Intraprendere la Guerra**
 - Muovere gli eserciti Daimyo
 - Dichiarare le prime battaglie
 - Combattimento
 - Movimento Finale
- 8. Rimuovere 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 i Fucilieri	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	

**NOLEGGIO
RONIN**

**NOLEGGIO
NINJA**