

# NINJA

## Legend of the Scorpion Clan

A STRATEGY GAME OF HIDDEN MOVEMENT

BY FRÉDÉRIC MOYERSON  
SET IN THE AWARD-WINNING WORLD OF  
LEGEND OF THE FIVE RINGS



A GAME FOR  
2-4 PLAYERS

## SCOPO DEL GIOCO

li ninja e i traditori complici devono trovare le locazioni dove possono completare le loro 2 missioni segrete, quindi uscire dalla mappa vivi, le guardie cercano di fermarli

## MINIATURE

27 miniature: 10 guardie con le spade, 10 con le lance  
3 guardie ubriache con grosse bottiglie di sake, 1 ninja  
1 traditore, 2 lanterne usate per tenere conto del livello di allerta e del turno di gioco. il resto rappresentano il clan leone dei samurai e il clan scorpione degli intrusori

## CARTE

3 mazzi di carte: 36 con il simbolo del leone nel retro per le guardie  
12 con il simbolo di uno scorpione rosso per i ninja e 10 con il simbolo di uno scorpione nero per il traditore



## MAPPE E SCHERMI

4 mappe private per i giocatori con i relativi schermi di protezione



## TAVOLA DI GIOCO

la tavola di gioco raffigura una mappa delle fortezze il "TURN RECORD TRACK" e il "ALERT TRACK" che si trovano a fianco

la mappa è divisa in zone distinte da linee oro, linee blu (nei fossati) e zone grigie (per i muri)  
le zone possono avere una o più delle seguenti raffigurazioni:

FOSSATO



Watch Post

(posti di guardia)



Barracks

(caserme)



Patrol Track

(percorsi pattuglia)



MURO



## OBBIETTIVI MISSIONE

una tavola con sei differenti obiettivi missione denominati da lettere (A-F) per determinare segretamente la missione degli intrusi

## PER INIZIARE

piazza la mappa sul tavolo tra i giocatori. non importa in che direzione è orientata

prendi una lanterna e piazzala sulla casella "NONE" su "ALERT TRACK"  
prendine un'altra e piazzala su "TURN 1" di "TURN RECORD TRACK"

## FAZIONI E MISSIONE

ci sono due fazioni nel gioco: gli intrusi (ninja e traditori) e le guardie. decidi chi impersona chi. nelle partite con 3 giocatori, uno controlla il ninja, il traditore e uno le guardie. per una partita con 4 giocatori uno controlla il ninja, uno il traditore, uno le guardie con le spade e l'altro le guardie con le lance

queste regole sono scritte assumendo si giochi con un giocatore intruso e un giocatore guardia. guarda i paragrafi appositi per le regole per 3 o 4 giocatori

mischia 6 obiettivi missione. pescane uno per il ninja e uno per il traditore. le missioni sono tenute nascoste al giocatore guardia

le missioni sono localizzate dentro ai castelli. ogni intruso deve trovare la locazione della sua missione e uscire dalla mappa prima che finisca il ventesimo turno

### 4 Players:

i giocatori intruso possono dare un'occhiata alle proprie carte strategia e alle proprie missioni



## SELEZIONARE STRATEGIA

dopo di che, il giocatore intruso sceglie 8 su 12 carte ninja per il ninja e 7 su 10 carte traditore per il traditore.

queste carte formano le mani dei suddetti e vanno tenute separate. tutte le carte scelte vanno tenute nascoste al giocatore guardia

il giocatore guardia sceglie segretamente 24 su 36 delle sue carte per formare la sua mano iniziale. mischia le restanti 12 per formare il suo mazzo di pesca

### 4 Players:

con 2 giocatori guardia, dividi equamente le carte fra i due. metà per ogni tipo di carta ciascuno.

ogni giocatore guardia sceglie 12 su 18 carte per formare la sua mano e mischia le restanti 6 per formare il proprio personale mazzo di pesca.

tieni sempre separati le mani, i mazzi e le pile degli scarti dei due giocatori separati

se non sei sicuro quali carte scegliere prova con questo mazzo base

- Guard:** Awaken x4  
Kenjutsu x2  
Patrol Listen x4  
Patrol Search x4  
Sentry Listen x6  
Sentry Search x4
- Ninja:** Kenjutsu x2  
Rope x2  
Secret Passage x1  
Shadow Walk x1  
Shuriken x2
- Traitor:** It Was a Cat x1  
Kenjutsu x2,  
Potent Sake x2  
Rope x1  
Secret Passage x1

## PIAZZARE LE MINIATURE

prendi 8 guardie e piazzale come sentinelle nelle zone con l'icona. 

visto che ci sono 12 icone e solo 8 guardie alcune zone rimarranno vuote. per ogni zona di questo tipo non può esserci più di una guardia

dopo di che, crea 3 pattuglie di 2 guardie ciascuna. piazzale in una qualsiasi zona PATROL TRACKS. allinea le miniature in modo che siano rivolte in una direzione. (la direzione conta solo per le pattuglie e solo quando sono sui RED PATROL TRACK)

### 4 Players:

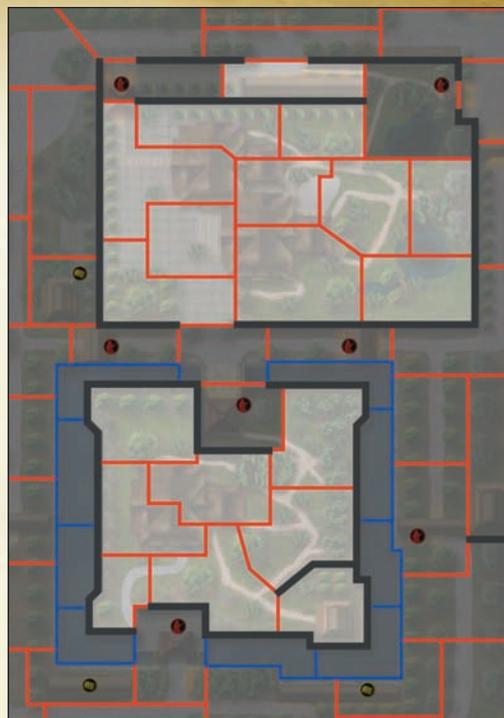
quando si piazzano le mini i giocatori guardia devono usare lo stesso numero di guardie con le lance e guardie con le spade. le armi delle guardie in una pattuglia indicano quale giocatore le controlla e che può giocarci carte. se entrambi le armi sono presenti allora entrambi i giocatori possono giocare carte, in particolare questo è vantaggioso perché i giocatori possono così avere una varietà maggiore di carte a disposizione per quella pattuglia

non piazzare le miniature dei ninja e traditori sulla mappa. tienili vicini

## SEGNARE LA MAPPA PRIVATA DELLE GUARDIE

il giocatore guardia possiede una mappa privata per segnare risorse e obiettivi missione. in questa mappa, segna la locazione di 8 guardie dormienti con una "S". queste devono essere piazzate in zone con l'icona 

e possono essere piazzate in queste zone fino a 2 unità. queste unità dormienti possono essere risvegliate durante la partita con le carte AWAKEN



il giocatore guardia segna anche i seguenti oggetti

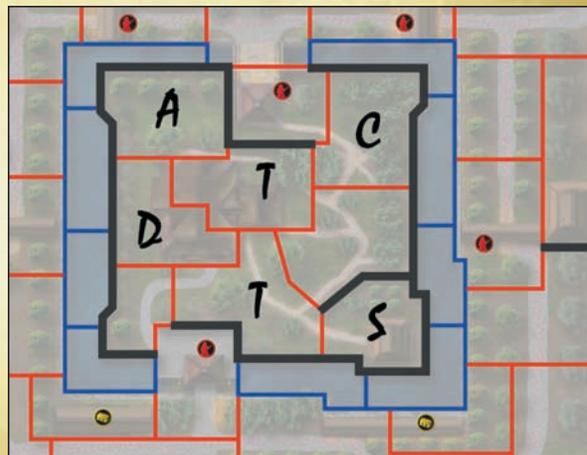
la guardia può piazzare gli oggetti nell'area sopra indicata sulla sua mappa nelle zone che non hanno un'icona 

ognuno di questi oggetti deve essere piazzato nella sua zona, non possono dividere lo spazio con nessun altro oggetto. ( i simboli di questi oggetti sono spiegati a pag 11 )

6 obiettivi missione, segna da A-F e metti 3 di questi in ognuno dei 2 castelli

2 trappole segnate con una "T" devi piazzarle nei castelli possono anche essere tutte e due nello stesso castello.

2 entrate invisibili, segnate con una "H" devi piazzarle nei castelli, possono essere entrambe nello stesso castello



## SEGNARE LA MAPPA PRIVATA DEGLI INTRUSI

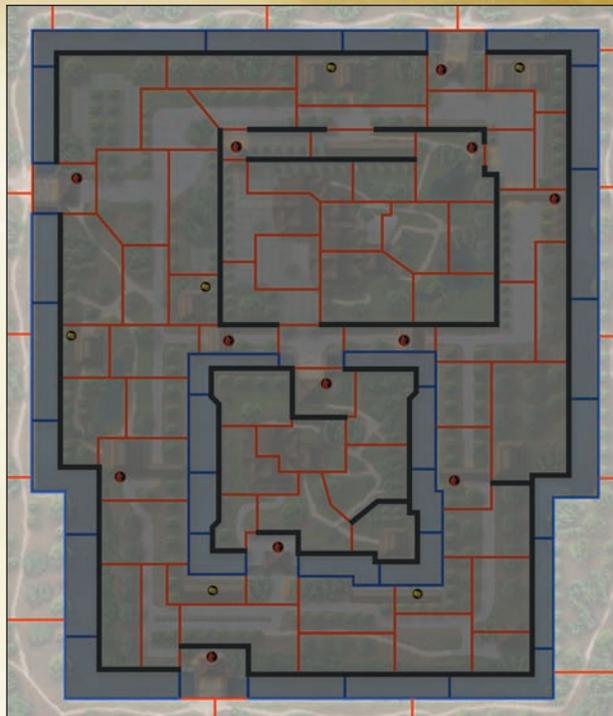
il giocatore infiltrato prende una delle sue mappe private e per segnare i suoi movimenti. seleziona una posizione di partenza segreta per il ninja. questa deve essere sui bordi della mappa. segna la posizione del ninja con uno "0".

il giocatore infiltrato sceglie una posizione di partenza segreta per il traditore. questa posizione deve essere entro il fossato esterno ma non dentro al castello, nel fossato, in una zona con una guardia, o in una zona direttamente tra i due castelli. segna la sua posizione con uno "0".

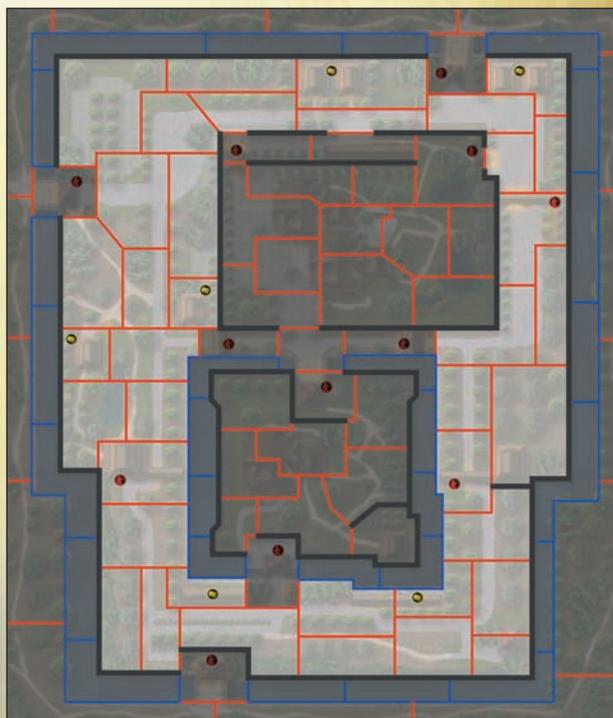
**Note:** quando un giocatore controlla entrambi gli intrusi dovrai differenziarli, usa colori differenti o metti davanti al numero una "N" o una "T"

infine, il giocatore intruso deve scegliere la locazione per un passaggio segreto. questo passaggio permette movimenti molto agili attraverso la mappa. ha due entrate, che possono essere in qualsiasi zona tranne i fossati. segna ogni entrata con una "X". puoi metterle entrambe nella stessa zona anche se non ci sono vantaggi a fare questo

**4 Players:** se gli intrusi non trovano un accordo su dove posizionare il passaggio segreto, allora ognuno ne posiziona un'estremità



il ninja va messo nel bordo esterno  
chiaro come mostrato sopra



il traditore può iniziare nelle parti chiare  
evidenziate qua sopra



## How to Play

### PANORAMICA

ogni turno, il giocatore guardia muove le sue pattuglie e le guardie, e le mette alla ricerca e all'ascolto degli intrusi. i giocatori intruso muovono i ninja e i traditori segretamente sulla mappa e cercano di non farsi scovare, mentre cercano di portare a termine i loro obiettivi missione. ogni giocatore può usare carte per usufruire di effetti speciali

### CONCETTI CHIAVE

#### livello di allerta

all'inizio del gioco, tutto è calmo ma le cose possono cambiare rapidamente. ci sono 4 livelli di allerta:

None, Low, Medium, High.

il livello di allerta può incrementare in ogni momento durante il turno nel mentre che le guardie si insospettiscono. il livello scende all'inizio di ogni turno

quando un allertamento viene innescato, avanza il segnalino sul "ALERT TRACK". L' allerta non può superare il livello HIGH

### MOVIMENTI NASCOSTI

per la maggior parte del tempo, i ninja e i traditori non saranno sulla mappa. è compito delle guardie dedurre dove sono e come trovarli



### GUARDIE SENTINELLE E PATTUGLIE

una sentinella è una guardia solitaria. le sentinelle sono stazionarie e non si muovono senza una carta effetto, e la direzione della miniatura non ha alcun effetto sul gioco. puoi usare una carta "sentry search" per muovere una singola guardia fuori dalla pattuglia

la pattuglia è un gruppo di 2 o più guardie che si muovono nella mappa insieme. nella maggior parte dei casi si muovono lungo i PATROL TRACK, segnati sulla mappa. le guardie in una pattuglia devono essere rivolte nella stessa direzione che stanno seguendo.

è possibile per una pattuglia finire il turno nella stessa zona di una sentinella. in questo caso, la sentinella può unirsi alla pattuglia o rimanere stazionaria. se si unisce deve adottare la direzione della pattuglia. se no si unisce fai attenzione a tenerlo separato magari girandolo in una direzione opposta per ricordarti che non fa parte della pattuglia

è anche possibile per una pattuglia lasciare il proprio percorso. in questo caso la direzione in cui le miniature sono rivolte non è più rilevante

se ci sono diverse sentinelle in una zona, il giocatore guardia può raggrupparli per formare una pattuglia

### ORDINE TURNI

ogni turno consiste nelle seguenti fasi:

#### FASE DI ALLERTA

il giocatore guardia pesca in base al livello di allerta corrente, dopo di che il livello scende. può giocare ogni carta pescata che desidera

#### FASE CARTE GUARDIE:

il giocatore guardia può giocare carte

FASE PATTUGLIA: il giocatore guardia muove le sue pattuglie

FASE INTRUSI: il giocatore intruso compie le sue mosse segrete, gioca qualsiasi carta voglia e cerca di compiere i suoi obiettivi.

i giocatori devono completare ogni fase prima di passare a quella successiva

## FASE DI ALLERTA

per prima cosa, avanta il segnalino sul turno successivo

mischia tutte le carte guardia giocate nel turno passato nel mazzo di pesca ( eccetto i kenjutsu che vengono usati per tenere traccia delle ferite). il giocatore guardia piazza a faccia in giu sul tavolo la sua mano (di carte) e pesca tante carte quante il livello di allerta corrente (High 3 medium 2, low 1, none 0). il giocatore guardia tiene per il momento queste carte appena pesca separate dalla sua mano

**4 Players:** i giocatori guardia devono sempre tenere le loro carte e mazzi pesca separati. quando mischiano le carte del turno precedente, ognuno mischia le proprie nei propri mazzi. quando pescano in per via di un allerta, le guardie devono accordarsi come dividersi le carte pescate tra di loro

dopo aver pescato carte, abbassa il livello di allerta di uno

infine, il giocatore guardia può giocare una o tutte le carte che ha appena pescato. in ogni caso, può solo giocare una carta per sentinella o pattuglia. quando una guardia ha una carta giocata su di essa (che sia sentinella o in una pattuglia) non può averne un'altra in questo turno. (ad eccezione di kenjutsu, vedi attacco agli intrusi a pag 12)

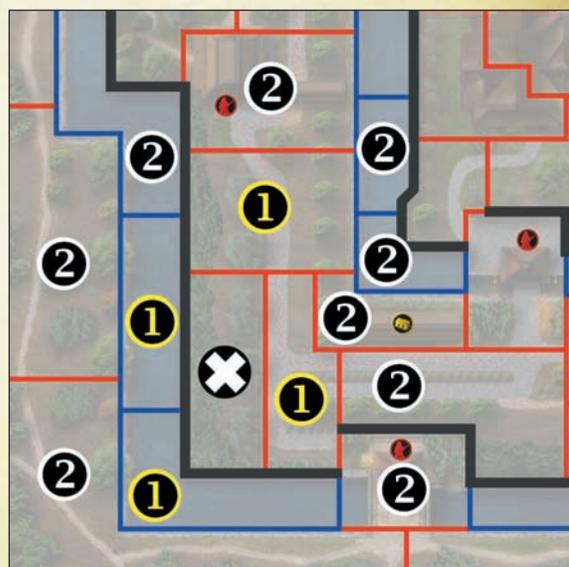
quando ha finito, le carte che non ha giocato diventano parte della sua mano



## CARTE DI ASCOLTO

il giocatore guardia può giocare "sentry listen" e/o "patrol listen" per cercare di scovare gli intrusi. quindi il giocatore intruso controlla se la sentinella o la pattuglia hanno sentito

una guardia sente un intruso in base alla locazione dello stesso e in base a quanto lontano si è mosso nel turno precedente, le guardie che stanno ascoltando e che sono una zona dall'intruso lo sentono. se l'intruso si muove di 3 zone, le guardie distanti 3 zone da lui possono sentirlo. i suoni passano attraverso i muri e attorno al fossato la distanza è l'unica cosa che conta



il ninja è la "X". se si è mosso una zona nell'ultimo turno le guardie nella zona 1 possono sentirlo. se si è mosso 2 zone anche le guardie nella zona 2 possono sentirlo

il traditore può giocare "was a cat" per far sì che le guardie non abbiano sentito nulla. può giocarla sia che sia o no in raggio di ascolto e può anche giocarla per coprire i ninja

se una guardia sente un intruso, il giocatore intruso glielo deve dire. non gli deve dire però quale degli intrusi ha sentito né dove sia l'intruso

se una guardia sente un intruso, alza il livello di allerta di uno quindi la guardia che sta ascoltando (sia che sia sentinella o l'intera pattuglia) può muoversi fino a 2 zone per raggiungere l'intruso. le pattuglie non possono dividersi durante questo movimento.

se una guardia entra nella stessa zona di un intruso l'intruso viene scovato. vedi detenzione a pag 12

## CARTE DI RICERCA

il giocatore guardia può giocare sentry search, patrol search e/o awaken per cercare di scovare l'intruso. questo avviene dopo che un intruso ti da indicazioni sulla sua locazione che sia emettendo un suono o cercando per le missioni

### 4 Players:

ogni giocatore guardia può muovere solo le sue sentinelle, o pattuglie di almeno una miniatura

le guardie possono muoversi 2 zone (si fermano se sentono un intruso nella prima zona).

ogni guardia può muoversi solo una volta per turno. non possono mai scavalcare un muro. se entrano in un fossato il loro movimento si ferma immediatamente

quando gioca una carta su una pattuglia, le pattuglie possono lasciare il percorso ma devono muoversi come gruppo. puoi formare una nuova pattuglia raggruppando 2 o più guardie. se la pattuglia è sul red patrol track, devi inoltre girarli nella stessa direzione in cui va il percorso. puoi anche sciogliere una pattuglia muovendo i pezzi individuali usando la carta sentry search

## FASE CARTE GUARDIE

il giocatore guardia prende le carte nella sua mano. può giocare fino a 2 carte dalla sua mano

**4 Players:** il giocatore guardia deve concordare chi gioca quante carte (fino 2 in totale tra i due) se non c'è accordo ogni giocatore può giocare fino a 1 carta dalla sua mano

il giocatore guardia gioca le sue carte in ordine. ricorda può giocare solo una carta per sentinella o pattuglia per turno. se il giocatore guardia non gioca carte durante la fase di allerta e nemmeno in quella di carte guardie può mettere in ascolto una sentinella o una pattuglia senza giocare carte. si fa come se si fosse usata una carta incluso l'alzamento del livello di allerta e il movimento della guardia/e in questione se hanno sentito qualcosa

se le guardie scelgono questa opzione, non possono giocare ulteriori carte eccetto kenjutsu in questo turno

## FASE PATTUGLIA

dopo che ha giocato tutte le sue carte, il giocatore guardia muove tutte le pattuglie che sono sul red patrol track. le pattuglie che sono sul patrol track si devono muovere lungo il percorso indicato. però, se una miniatura della pattuglia si è già mossa in questo turno, la pattuglia non si muove in questa fase. le pattuglie si muovono sempre di 2 zone avanti seguendo il patrol track. le pattuglie che non sono sul patrol track non si muovono durante questa fase

dopo che le pattuglie lasciano le zone che hanno una biforcazione nel patrol track, devono scegliere quale delle diramazioni seguire. rivolgi la pattuglia nella direzione scelta. non si può cambiare direzione e tornare indietro da dove si è venuti



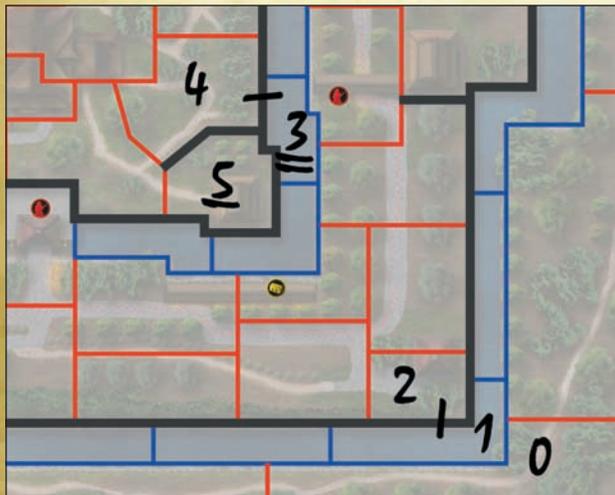
## FASE INTRUSI

il ninja e il traditore eseguono le loro mosse segrete durante questa fase  
a differenza del giocatore guardia, il giocatore intruso può giocare carte a questo punto del turno, e può giocare quante ne vuole ogni turno. in ogni caso, ogni carta può essere giocata solo una volta. il giocatore intruso non può perscare carte come il giocatore guardia

## MOVIMENTI

gli intrusi possono muoversi fino a 3 zone. più veloce si muovono, più è facile per le guardie sentirli  
guarda carte di ascolto pag 8)

- 0 = Stand still      stai fermo
- 1 = Sneak          striscia
- 2 = Walk            cammina
- 3 = Run             corri

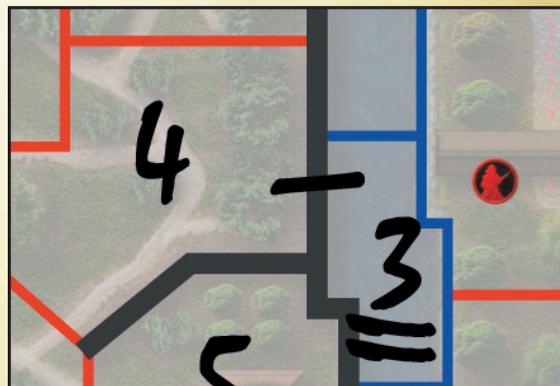


il ninja attraversa il fossato e il muro, corre al fossato successivo, scala il muro e poi esplora il castello

gli intrusi possono muoversi in zone con le guardie. se non uccidono tutte le guardie entrando in quella zona, si devono rivelare. non devono fermarsi nella zona solo perchè ci sono guardie dentro. vedi le regole detenzione a pag 12.

quando un intruso entra un fossato deve immediatamente stoppare il suo movimento. l'intruso può scalare un muro giocando la carta rope e indica sulla sua mappa segreta la locazione della corda segnando un trattino che congiunge due zone

quando un intruso attraversa un muro con la corda, deve fermarsi nella zona immediatamente dietro a quel muro. dopo di che ogni intruso può usare ancora la corda per attraversare le stesse due zone da entrambe le direzioni



il segno corda permette al ninja di scavalcare il muro



## RICERCA PER LE MISSIONI

per poter completare una missione, gli intrusi devono trovare la zona che contiene il loro obiettivo missione. fanno questo facendo una ricerca in quella zona.

gli intrusi possono fare ricerca nelle zone in cui entrano o escono durante il turno. questo suggerisce alle guardie un indicazione della locazione dell'intruso. gli intrusi devono dichiarare le loro ricerche dopo aver completato tutti i loro movimenti. il giocatore intruso può fare ricerca solo in due zone per turno

se le attraversano, gli intrusi possono fare ricerca nelle zone occupate da guardie. di solito però questo fa sì che l'intruso venga scoperto, il che è molto pericoloso.

per fare ricerca in una zona, l'intruso dichiara e mostra sulla mappa la zona in cui la sta facendo. non devi annunciare le zone in cui fai ricerca nell'ordine dei movimenti del tuo intruso ma puoi farlo in ordine casuale così da confondere il giocatore guardia. in ogni caso, devi annunciare quale intruso sta facendo ricerca e in quale zona

dopo che il giocatore intruso dichiara tutte le zone in cui ha fatto ricerca, il giocatore guardia deve annunciare cosa è nascosto in quelle zone: un obiettivo missione, una trappola, una sentinella nascosta o niente.

quando un obiettivo missione viene scoperto, il giocatore guardia deve annunciare il codice missione A-F di quel particolare obiettivo se questo corrisponde con l'obiettivo missione dell'intruso mostralo alla guardia che combacia. uella missione è completata.

gli intrusori (ninja e traditori) non possono completare le missioni dell'altro ma devono completare la propria.

gli intrusi devono dichiarare ricerca in una zona e scoprire l'obiettivo missione per completarla, anche se conoscono già la locazione di un obiettivo (tipo se un altro intruso lo ha già scoperto in precedenza)



## CONSIGLIO DI GIOCO

come intrusore, puoi trovare di aiuto segnare sulla tua mappa gli obiettivi missione con le lettere A-F e tutte le altre zone in cui hai cercato con un punto

quando un intruso rivela una trappola, alza il livello di allerta di uno. non cancellare la trappola in caso gli intrusi si dimentichino della locazione della stessa e facciano di nuovo ricerca nella zona

quando una sentinella nascosta è stata rivelata, l'intruso può neutralizzarla con la carta kenjutsu shuriken, se la guardia non viene uccisa, piazza in quella zona una nuova guardia incrementa il livello di allerta su HIGH. in questo caso cancella dalla tua mappa privata la lettera "H" corrispondente della guardia

### 4 Players:

i giocatori guardia possono decidere quale delle miniature non in uso usare quando la sentinella viene liberata e quale dei due la deve controllare

## USCIRE DALLA MAPPA

uscire dalla mappa costa un movimento zona.

una volta che un intruso è uscito dalla mappa non può più ritornarci. devi comunicare immediatamente al giocatore guardia quando un intruso esce dalla mappa, devi anche dichiarare di quale intruso si tratti

piazza ogni carta kenjutsu usata per tenere contro delle ferite dell'intruso nella pila degli scarti del giocatore guardia

### 4 Players:

i giocatori guardia possono decidere quale pila degli scarti riceve i kenjutsu e quanti



## DETEZIONE

quando una o più guardie si muove nella stessa zona di un intruso, il giocatore intruso deve annunciarlo subito e piazzare la miniatura corrispondente sulla mappa. la guardia termina il movimento e può attaccare un intruso immediatamente. muovi il livello di allerta su HIGH

quando un intruso entra nella stessa zona di una o più guardie. può giocare shadow walk per passare inosservato o altre carte per uccidere o neutralizzare tutte le guardie in quella zona. se non lo fa, deve piazzare la miniatura sulla mappa e muovere il livello di allerta su HIGH

quando un intruso che è stato scoperto si muove in una zona senza guardie, o elimina tutte le guardie nella zona torna immediatamente nascosto e il giocatore rimuove la miniatura dalla mappa. non si deve aggiustare il livello di allerta



## COMBATTIMENTO

un attacco può capitare quando una guardia entra o inizia nella stessa zona di un intruso, o vice versa. il giocatore attivo è l'attaccante

## ATTACCARE LE GUARDIE

se l'attaccante è un intruso, scarta 1 kenjutsu per rimuovere una guardia. muovi il livello di allerta su di 1 o 2 come indicato sulla carta. nota che gli intrusi hanno un numero limitato di carte kenjutsu, quindi devono evitare di incappare in troppi combattimenti

un intruso non deve uccidere una guardia solo perché è entrata nella zona. se decide di non farlo o non può, alza il livello di allerta su HIGH

## ATTACCARE GLI INTRUSI

se l'attaccante è una guardia, il giocatore guardia può giocare ogni carta kenjutsu che ha in quella zona. può farlo anche durante la fase pattuglia

i kenjutsu non contano nel limite di una carta per guardia. è legale giocare una sentry search su una guardia per muoverla in una zona con un intruso, e poi giocare una carta kenjutsu per attaccare l'intruso. in ogni caso ogni guardia può attaccare una sola volta per turno.

quando una guardia attacca, l'intruso viene ferito. piazza una carta kenjutsu di fronte al giocatore intruso per annotare quante ferite ha ricevuto (ninja alla sinistra del giocatore, traditori alla destra). aumenta il livello di allerta ad HIGH

il ninja muore quando viene attaccato 3 volte (ha 3 carte kenjutsu giocate contro). il traditore muore quando è stato attaccato 2 volte. quando un intruso muore piazza tutti i kenjutsu usati per segnare le ferite di quel intruso nella pila degli scarti della guardia

**4 Players:** i giocatori guardia decidono quale delle pile scarti riceve i kenjutsu scartati

## MORTE INTRUSO

se il giocatore intruso perde un personaggio prima del decimo turno, continua con una nuova copia di quel intruso all'inizio del suo prossimo turno. ogni intruso ottiene una sola nuova vita per partita

seleziona una nuova posizione di partenza nello stesso modo in cui hai fatto all'inizio del gioco. usa l'attuale numero di turno invece che 0. il passaggio segreto rimane nello stesso posto l'intruso può muoversi nel turno in cui ri-inizia

seleziona nuove carte: 6 per il ninja e 5 per il traditore. queste carte sono scelte da quelle messe a disposizione (puoi scegliere quelle che non hai scelto all'inizio)

una volta che la mano iniziale e la locazione sono state scelte meschia l'obbiettivo dell'intruso morto con gli obbiettivi non usati pesca un nuovo obbiettivo missione per il nuovo personaggio. potresti già sapere dove una missione può trovarsi, ma la missione non può considerarsi completata finché l'intruso ricerca in quella zona

il giocatore guardia sceglie fino a 5 carte dal suo mazzo pesca e dal mazzo scarti, e aggiunge queste carte alla sua mano. inoltre guadagna anche 3 extra guardie dormienti. segna le nuove guardie dormienti sulla tua mappa privata. ricorda non possono esserci più di 2 dormienti in un barracks, ma puoi piazzarli nei barracks che hanno avuto guardie dormienti che sono state svegliate e hanno lasciato i barracks

ogni corda, guardia ubriaca, etc., lasciate dagli intrusi morti rimangono

quando un intruso muore nell'undicesimo o ulteriore turno non viene sostituito con un nuovo personaggio e il giocatore guardia non riceve alcun bonus



## NUMERO DI GUARDIE

possono esserci soltanto 20 mini di guardie sulla mappa in ogni momento. questo include le guardie ubriache. se ci sono 20 guardie sulla mappa, le guardie dormienti non possono essere svegliate

se ci sono 20 guardie sulla mappa e un intruso innesca una sentinella nascosta. l'intruso ha per primo la possibilità di uccidere la sentinella. se non la uccide, il giocatore guardia deve scegliere una guardia, anche una ubriaca e rimuoverla dalla mappa in modo che posso piazzare la sentinella nascosta come guardia sulla mappa. se il giocatore guardia decide di non farlo, l'intruso è cmq scoperto e il livello di allerta va su HIGH



## IL PASSAGGIO SEGRETO

all'inizio del gioco, solo il ninja e il traditore sanno la locazione del passaggio segreto. questo ha 2 entrate. non si connette alla mappa in nessun'altra zona

il passaggio segreto è considerato una sigola zona di mappa se una guardia e un intruso sono nel passaggio nello stesso momento, l'intruso viene scoperto.

per indicare che una mini è entrata in un passaggio segreto il giocatore intruso disegna un cerchio attorno al numero sulla sua mappa privata

un personaggio non può muoversi attraverso il passaggio segreto in un singolo turno. appena entri nel passaggio il tuo movimento si arresta

quando una guardia finisce il turno nella stessa zona di un'entrata del passaggio segreto, il giocatore intruso deve rivelarne la sua esistenza. da quel momento, le guardie sono abilitate ad usare il passaggio. la scoperta del passaggio non aumenta il livello di allerta

se la guardia passa attraverso una zona con l'entrata del passaggio segreto senza fermarsi, non si accorge di nulla



### CONSIGLIO

alla fine di ogni turno, segna le zone in cui sono le tue guardie con un punto. questo ti aiuterà ad eliminare le possibili locazioni in cui potrebbe trovarsi il passaggio segreto

quando desideri che un tuo personaggio entri nel passaggio piazza la carta secret passage a faccia in su di fronte a te e mettila sopra la mini. ogni personaggio ha bisogno della sua carta per potere usare il passaggio. i ninja e gli intrusori non possono usare le carte secret passage dell'altro

### 4 Players:

i giocatori guardia possono usare le rispettive carte secret passage

quando una guardia entra in un passaggio segreto, il giocatore intruso non necessita di dire al giocatore guardia dove sia l'altra uscita. il giocatore guardia la può trovare solo di fortuna o mandando una guardia fuori dall'altra uscita

nel prossimo turno, i personaggi possono lasciare il passaggio da qualsiasi delle 2 uscite (nota che le guardie hanno bisogno della carta sentry search o patrol search per poter uscire). rimuovi la tua mini dalla carta e piazzala sulla mappa (se è una guardia). uscire dal passaggio segreto conta come un movimento di zona

quando un personaggio lascia il passaggio, lascia la carta secret passage faccia in su di fronte a quel giocatore. tratta il passaggio segreto come una nuova zona. una volta entrato devi fermare il tuo movimento.

guardie al di fuori del passaggio segreto non possono sentire intrusi che ci sono nel passaggio. le guardie non possono usare l'azione ascolto mentre sono nel passaggio

le guardie non possono entrare per la prima volta nel passaggio senza la carta secret passage. una volta giocata, una guardia può muoversi dentro o fuori dal passaggio usando la carta sentry search. se il giocatore guardia ha due secret passage in gioco, 2 guardie in totale possono usare il passaggio e il giocatore può muovere 2 guardie dentro e fuori usando la carta patrol search



## GIOCARE LE CARTE

i giocatori possono giocare carte solo nel loro turno. l'unica eccezione è it was a cat, che gli intrusi possono giocare come risposta a sentry listen o patrol listen

gli intrusori possono giocare qualsiasi carta per bluffare. per esempio, può giocare una carta corda in un turno in cui non è stato vicino ad un muro, o it was a cat quando non è minimamente vicino ad una guardia in ascolto. la carta è perduta, ma potrebbe confondere il giocatore guardia o dirottarlo in una direzione sbagliata

## TERRENI DIFFICOLTOSI

il movimento di un personaggio termina appena compie le seguenti azioni:

entra in una zona fossato

entra in un passaggio segreto

scavalca il muro con una corda

## FINIRE IL GIOCO

il gioco finisce quando non ci sono più intrusori sulla mappa (morti o scappati), o il ventesimo turno finisce

per vincere, entrambi gli intrusi devono compiere la loro missione e scappare dalla mappa. se solo uno degli intrusi completa la sua missione e scappa, il gioco e pari qualsiasi altro risultato è una vittoria per le guardie

## VARIANTI

in questa variante per 2 giocatori, l'intruso sceglie se giocare con il ninja o con il traditore ( non può entrambi). il giocatore guardia posiziona solo 2 pattuglie non 3 all'inizio per rendere le cose più difficili alle guardie, puoi far sì che il giocatore intruso scelga le mani iniziali per il ninja e il traditore continua a giocare solo uno dei due, ma il giocatore guardia non sa quale dei due, almeno finché non gioca una carta. l'intruso vince se completa la missione e scappa dalla mappa. se no vince la guardia

2 se hai 2 o più giocatori intruso, non devono cooperare. falli invece pescare un obiettivo missione così che possano anche avere lo stesso obiettivo. non devono scambiarsi informazioni, non possono usare le corde dell'altro e ognuno di loro deve avere il suo passaggio segreto personale



## CONSIGLI DI GIOCO

### PER LE GUARDIE

come guardia, non sperperare le tue risorse prima del tempo potresti volere aspettare finché gli intrusi facciano scattare un allarme iniziando le ricerche

se gli intrusi entrano nel passaggio segreto, puoi capirlo dal posizionamento della miniatura sulla relativa carta, è inutile cercare un'azione di ascolto

anche se è allettante svegliare più in fretta che puoi le guardie dormienti, facendo così mostri al giocatore intruso dove sono. meglio salvarli per una sorpresa inaspettata nel futuro

### PER GLI INTRUSI

molte delle carte intruso possono essere giocate come bluff perdi le carte, ma puoi mandare fuori strada le guardie

prendi tempo. 20 turni sono più lunghi di quanto tu possa credere

se il livello di allerta è HIGH, è già al massimo e non ci sono ulteriori penalità se causi problemi. corri allo scoperto, uccidi guardie, fai tutto quello che puoi

### BILANCIAMENTO DEL GIOCO

quando i giocatori hanno livelli di esperienza diversi, il gioco può diventare impossibile per i principianti e scontato per gli esperti. ecco alcuni suggerimenti per bilanciare il gioco

augmenta o diminuisce il numero di carte che gli intrusi possono avere. anche 1 o 2 carte possono fare la differenza. aggiungi 3 carte al ninja facendolo diventare una macchia da guerra. completando una missione (visitare la zona con l'intruso appropriato) alza il livello di allerta.

trovare il passaggio segreto alza il livello di allerta augmenta o diminuisce il numero di guardie, pattuglie o sentinelle dormienti.

permetti alle guardie di notare la corda nello stesso modo cui notano i passaggi segreti.

non permettere alle guardie di notare i passaggi segreti

## Credits

Design: Frédéric Moyersoén

Development: Edward Bolme

Art Direction: Steve Argyle, Edward Bolme, Adrian Burton

Cover Art: Conceptopolis

Concept Art: Llyn Hunter

Sculpts: Kaleido Services

Graphic Design: Creative Instinct

Fiction: Shawn Carman

Rules & Editing: Edward Bolme

Production: Dave Lepore

Art: Conceptopolis (*Assassinate the Daimyo*, *Kenjustu*, *Patrol Listen*, *Patrol Search*, *Rope*, *Sentry Listen*, *Sentry Search*, *Shuriken*), Yutthapong Kaewsuk (*Destroy the Supplies*), MuYoung Kim (*Shadow Walk*), Jorge Matar (*It Was a Cat*, *Murder the Honored Guest*, *Plant Incriminating Evidence*, *Poison the Well*, *Secret Passage*), Florian Stitz (*Awaken*, *Steal War Plans*, *Potent Sake*)

Playtesting: Jeremy Carlson, Jason Crognale, Benj Davis, Rhiannon Davis, Dan Flannery, Flip Florey, Frank Forte, Jim Getz, Matt Hoyt, Sean Hurley, Luke Lancaster, Jaime Lawrence, Jack Lee, Naomi Lee, Keith Miller, Tammie Miller, Doruk Ozaydin, Amy Phillips, Chad Phillips, Jeff Quick, Joe Rapier, Bryan Reese, Melissa Reese, Brandon Snyder, Quentin Stephens, Karilynn Sweet, Tom Sweet, Don Walsh, Joseph Williams and also dedicated gamers from Red Dragon, Winning Movez, TSA, Outpost, Chaff, Spelgevaar and other Belgian game clubs.

Special Thanks: Nicolas Bongiu and the L5R team—past, present & future.

permetti alle guardie di notare le co

Copyright © Alderac Entertainment Group, Inc. Ninja: Legend of the Scorpion, Alderac Entertainment Group, Legend of the Five Rings, and all related marks and images are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Visit [www.l5r.com/ninja](http://www.l5r.com/ninja) and [www.alderac.com](http://www.alderac.com)

Questions? Email [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)



Become a fan at [www.facebook.com/alderac](http://www.facebook.com/alderac)