**0SAMURAI0**

I Samurai neri iniziano il gioco. Il player di turno sposta uno dei suoi samurai in una qualsiasi casella libera. *Una volta liberate, le caselle di partenza (SHIRO) possono essere rioccupate e sono, in tal caso, considerate come se fossero caselle BLACK.*

Ogni player muove soltanto un Samurai a turno ed annuncia la sua mossa specificando la casella d’arrivo. Il movimento di ogni player vincola il movimento del player successivo seguendo e rispettando i Sacri Vincoli del Movimento, qui riportati:

**I SACRI VINCOLI DEL MOVIMENTO**

* I samurai muovono sul tabellone come la Regina degli scacchi.
* **MOVIMENTO LIBERO:** se player di turno sposta un suo samurai su di una casella BATTLEGROUND (BLACK o SHIRO), il player successivo potrà muovere un suo samurai come e dove vuole.
* **MOVIMENTO VINCOLATO:** Se il player di turno sposta un suo samurai su di una casella non BATTLEGROUND (cioè con simboli astri o animali), il player successivo potrà muovere soltanto un suo samurai che sia attiguo ad una casella recante lo stesso simbolo, quest’ultima dovrà essere attraversata per prima ma senza fermarvisi, La direzione ed il numero di caselle non sono mai vincolati.
* **TACHIŌJŌ:** Se il player di turno non può muovere nessuno dei suoi Samurai rispettando i Sacri Vincoli del Movimento, allora deve passare il turno. In tal caso il player successivo eseguirà un movimento libero.
* **VIETATO:** saltare altri Samurai e fermarsi su caselle già occupate, caselle Katana e caselle dello stesso tipo della casella d’arrivo del player precedente.

**LA SFIDA**

* **AREA DI SFIDA:** quando due samurai rivali, si ritrovano allineati in caselle intervallate tra loro (in linea verticale, orizzontale o diagonale) dalla medesima casella Katana, si crea un’area di sfida ed ha luogo una Sfida.
* Il player che sposta/allinea uno dei suoi samurai in modo da creare/completare un’area di sfida, diviene l’attaccante, l’altro il difensore.
* Il samurai attaccante, con o senza spada, vince sempre la sfida contro qualsiasi difensore.
* Il difensore sconfitto perde la spada e viene spostato in una qualsiasi casella di partenza libera del relativo player. Se il difensore sconfitto è già privo di spada viene ucciso e rimosso dal gioco.
* Terminata la Sfida, il turno passa al player sconfitto.

**VITTORIA (IKI ZUMAR)**

Il player che per primo elimina tre samurai avversari vince

**Esempi di movimento samurai:**

* **MOVIMENTO LIBERO:** il player Nero muove il suo Samurai nero su di una casella BLACK. Il player Rosso può ora muovere uno dei suoi Samurai rossi in una qualsiasi casella libera del tabellone, che non sia una casella KATANA.
* **MOVIMENTO VINCOLATO:** il player Nero muove il suo Samurai nero su di una casella col simbolo TAIYO. Il player Rosso deve ora muovere un suo Samurai rosso la cui posizione attuale sia direttamente attigua ad una qualsiasi casella TAIYO. Il samurai rosso deve attraversare per prima la suddetta casella TAIYO ma non può fermarsi su di essa.
* **GLOSSARIO CASELLE**

**BATTLEGROUND**

**BLACK:** CASELLE NERE 16x

**KATANA**: SPADE 7x

**SHIRO**: CASELLE DI PARTENZA 8x

**MOVIMENTO**

**MEKURA**: LUNA 11x

**RYU**: DRAGO 9x

**TAIYO**: SOLE 9x

**WASH**: UCCELLO 9x

**BATTLEGROUND**

**CASELLE DI PARTENZA:** SHIRO 8x

**SPADE:** KATANA 7x

**CASELLE NERE:** BLACK 16x

**MOVIMENTO**

**DRAGO:** RYU 9x

**SOLE:** TAIYO 9x

**UCCELLO:** WASH 9x

**LUNA:** MEKURA 11x

**RULES**

The Object

The object to be the first player to kill three of his opponents samurai

Movement

1 - each samurai can move backwards or forwards across any number of squares in a diagonale, verticale, horizontal manner but only in a straight line in any one move.

2 - a samurai may not move across, or remain on, Challenge squares or squares occupied by other samurai.

3 - on his turn, a player can only move one of his warriors

Note: all moves must always follow The rules of Movement.

**Battle commence**

The Black side moves first. The first player moves his chosen samurai onto any available space, provider the rules of Movement are observed.

This move dictates the move of the next player.

1) if the first player lands on a No Mans Land square, The second player may move his samurai to any available square, provided The rules of Movement are observed.

2) if the first player lands on a Movement Square the second player must move any one of his samurai Over the particular Movement Square symbol on which the first player landed. This must be the First Movement Square over which the samurai moves. He cannot remain on the square but must move on to any other available square in a straight line provided The rules of Movement are observed.

The challenge

A challenge can only take place when one player is able to move one of his samurai onto a square opposite an opponent's samurai across a challenge square as shown in the diagram. The samurai arriving second at the challenge square is the attacker. The samurai caught at the square is the defender.

The battle

A samurai is Strong when he has a sword. He is Weak without a sword. Challenge battles are resolved as follows:

A) if he is strong, has his sword removed and is returned to any available break out square on his side of the board

B) if he is already weak (he as no sword) is then killed and removed from the Board.

The winner: the winner is the first player to kill three of his opponent's samurai.

**Regole**

Oggetto

L'obiettivo è essere il primo giocatore a uccidere tre dei suoi samurai avversari

Movimento

1 - ogni samurai può muoversi avanti o indietro su un numero qualsiasi di caselle in diagonale, verticale, orizzontale ma solo in linea retta in ogni movimento.

2 - un samurai non può attraversare o rimanere nelle caselle della Sfida o occupate da altri samurai.

3 - nel suo turno, un giocatore può muovere solo uno dei suoi guerrieri

Nota: tutte le mosse devono sempre seguire le regole del movimento.

**Inizio della battaglia**

Il lato nero si muove per primo. Il primo giocatore sposta il suo samurai scelto in uno spazio disponibile, a condizione che vengano rispettate le regole di movimento.

Questa mossa determina la mossa del giocatore successivo.

1) se il primo giocatore atterra su una casella nera, il secondo giocatore può spostare il suo samurai in una qualsiasi casella disponibile.

2) se il primo giocatore atterra su una casella di movimento, il secondo giocatore deve muovere uno qualsiasi dei suoi samurai sopra il simbolo di casella di movimento in cui è atterrato il primo giocatore. Questa deve essere la prima casella di movimento su cui si muove il samurai. Non può rimanere sulla casella ma deve spostarsi su una qualsiasi altra casella disponibile in linea retta, purché vengano rispettate le regole di movimento.

La sfida

Una sfida può aver luogo solo quando un giocatore è in grado di spostare uno dei suoi samurai su una casella opposta a quella di un avversario attraverso una casella sfida come mostrato nel diagramma. Il samurai che arriva secondo nella casella della sfida è l'attaccante. Il samurai catturato in piazza è il difensore.

La battaglia

Un samurai è forte quando ha una spada. È debole senza spada. Le battaglie sfida vengono risolte come segue:

A) se è forte, viene rimossa la spada e viene rimesso in una qualsiasi casella di evasione disponibile sul suo lato del tabellone

B) se è già debole (come senza spada) viene ucciso e rimosso dal tabellone.

Il vincitore: il vincitore è il primo giocatore a uccidere tre dei samurai del suo avversario.