

# SHOGUN

**Milton Bradley**

## REGOLAMENTO ITALIANO

Il presente documento è da intendersi come ausilio ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Un ringraziamento speciale a *BUBBAXIS* per l'aiuto nel reperimento del testo.

本

# Shōgun®

MANUALE DI ISTRUZIONI DEL GIOCO



**S**iamo nel sedicesimo secolo — l'epoca delle guerre in Giappone. Sui campi di battaglia di ogni provincia i condottieri daimyo schierano i loro eserciti. I guerrieri samurai indossano le armature da guerra; i contadini imbracciano lance e fucili. Per ogni ambizioso guerriero daimyo è il momento di mettere alla prova una vita intera dedicata all'arte guerriera. Chi emergerà vincitore?

Come signori della guerra giapponesi, *voi* condurrete i vostri daimyo alla vittoria — o alla disfatta! Conquistate province e difendetele con cura mentre attaccate le altre! Ciascun nemico, ciascuna battaglia richiede una strategia differente. È sufficiente la sola forza brutta delle armi? Il vostro avversario onorerà i termini della tregua? È il momento di tentare una imboscata con un samurai ronin? O di colpire improvvisamente con un ninja?

Qualunque sia la vostra strategia, ogni provincia che prenderete vi porterà più vicini alla vittoria. Prendete abbastanza province e diventerete Shogun — comandante supremo di tutto il Giappone!

## PARTI DEL GIOCO

1 plancia di gioco, 5 schede di riferimento, 5 schede di schieramento, 5 contenitori di materiale espanso per la programmazione strategica, 1 contenitore di materiale espanso generale, 5 gruppi di 72 unità militari di colori differenti, 10 castelli, 5 fortezze, 30 fiches di plastica rossa, 1 gruppo di 26 pezzi ronin di plastica, 5 spade di plastica, 5 supporti di materiale espanso per le spade, 72 carte-provincia (in 2 mezzi), 12 segna-posizione di battaglia, 1 foglio di etichette, 6 dadi a dodici facce, 1 manuale di istruzioni

## L'OBIETTIVO

Scopo finale del gioco è quello di diventare il primo giocatore a detenere il controllo delle 35 province rappresentate sulla cartina della tavola da gioco. Tutti i concorrenti cominciano la partita con lo stesso numero di province. Per potere raggiungere l'onorevole titolo di SHOGUN vostro compito è quello di allargare i confini del vostro domicilio, catturando altre province dagli avversari.

In primo luogo dovrete cercare di mettere fuori causa i vostri oppositori spendendo in maniera saggia la vostra ricchezza. Siete riusciti a radunare un numero maggiore di unità guerriere? Vi siete assicurati i servizi del terribile ninja per assassinare il vostro nemico? Tutto questo dipende solo da voi!

Comandate con intelligenza e piazzate le vostre unità militari con abilità ed astuzia. Avrete anche bisogno di un pizzico di fortuna per sgominare i vostri nemici in battaglia e per fare vostra un'altra provincia per il vostro impero.

La diplomazia può diventare una componente importante e strategica in questo gioco. A seconda della vostra posizione di inizio, potrete avere bisogno di negoziare un armistizio temporaneo con almeno uno dei vostri avversari, o il vostro dominio sarà presto destinato ad assottigliarsi. Diffidate comunque dai vostri alleati: in SHOGUN non ci si può fidare veramente di nessuno!

*Voi* dovrete decidere quando chiedere una tregua — e per quanto tempo. *Voi* dovrete decidere fino a dove attaccare con le vostre truppe. E sempre *voi* dovrete difendere le vostre province dal fuoco di fila dei vostri nemici.

Combinando attentamente strategia, intrigo e diplomazia, *voi soli* dovrete espandere e difendere il vostro dominio.

## NOTA PER I GIOCATORI GAMEMASTER

Per una comprensione completa delle regole di SHOGUN, vi consigliamo di leggere l'intero fascicolo di istruzioni prima di cominciare a giocare.

Il *Capitolo 1* riguarda le operazioni di assemblaggio iniziale del gioco — si tratta di azioni che dovrete svolgere una volta soltanto e che non avrete più bisogno di ripetere nel corso delle vostre partite.

Il *Capitolo 2* passa brevemente in rassegna tutti i pezzi del gioco. Qui troverete una descrizione di ciascuna parte così come informazioni sulla tavola da gioco e sugli altri pezzi che userete.

Il *Capitolo 3* è dedicato alla programmazione strategica della partita: un aspetto caratteristico del gioco. Questa prima fase, per essere utilmente condotta a termine, dovrebbe richiedere approssimativamente a voi ed ai vostri amici una trentina di minuti.

Il *Capitolo 4* contiene il grosso delle informazioni per il gioco. Ciascuna sezione spiega in dettaglio le azioni di gioco che ciascun giocatore svolge ad ogni turno di gioco. Le regole più importanti sono stampate su fondo rosa. Potrete anche trovare una rappresentazione grafica di facile consultazione di alcuni esempi del primo turno di gioco in una partita con quattro partecipanti.

Il *Capitolo 5* spiega come vincere la partita.

Il *Capitolo 6* contiene regole speciali nel caso di 2 soli partecipanti.

Il *Capitolo 7* contiene un esempio illustrato di un conflitto tra due giocatori durante una fase cruciale di gioco.

<b>1</b>	OPERAZIONI INIZIALI.....	4
<b>2</b>	UNO SGUARDO AI PEZZI DEL GIOCO.....	4
<b>3</b>	INIZIO DELLA PARTITA E STRATEGIE.....	7
<b>4</b>	SEQUENZA DELLE AZIONI DI GIOCO.....	11
	1: PROGRAMMAZIONE STRATEGICA .....	12
	2: SCEGLIETE LE SPADE .....	12
	3: COSTRUITE .....	13
	4: ARRUOLATE NUOVE UNITÀ .....	14
	5: ASSOLDATE I RONIN .....	16
	6: ASSOLDATE IL NINJA .....	17
	7: AZIONE DI GUERRA .....	18
	Fase A. Muovete gli eserciti Daimyo .....	19
	Fase B. Dichiarate Battaglia .....	19
	Fase C. Combattimento .....	21
	Fase D. Movimento Finale .....	27
	8: LICENZIATE I RONIN .....	28
	9: RACCOGLIETE I KOKU .....	28
<b>5</b>	FINE DELLA PARTITA.....	29
<b>6</b>	REGOLE PER UNA PARTITA TRA DUE GIOCATORI.....	29
<b>7</b>	ESEMPIO DI GIOCO.....	30

# 1 ASSEMBLAGGIO INIZIALE

1. Separate con attenzione tutti i pezzi di plastica staccandoli dai loro supporti e divideteli per colore.



2. Contate i lancieri di ogni gruppo (ogni gruppo è contraddistinto da un differente colore). Nel caso ne trovate più di 36 per ogni colore, ponete i rimanenti da parte e conservateli separati.

3. Rimuovete delicatamente dal loro supporto di cartone i 12 segna-posizione rotondi.

4. Staccate l'una dall'altra attentamente le 5 schede di schieramento e le 5 schede di riferimento (V. l'illustrazione di seguito).

PLANNING GUIDE		ACTION SEQUENCE		COMBAT SEQUENCE	
Unit	Count	Order	Count	Order	Count
Samurai	27	1	1	1	1
Warrior	1	2	2	2	2
Warrior	1	3	3	3	3
Warrior	1	4	4	4	4
Warrior	1	5	5	5	5
Warrior	1	6	6	6	6
Warrior	1	7	7	7	7
Warrior	1	8	8	8	8
Warrior	1	9	9	9	9
Warrior	1	10	10	10	10
Warrior	1	11	11	11	11
Warrior	1	12	12	12	12

Scheda di riferimento

Scheda di schieramento



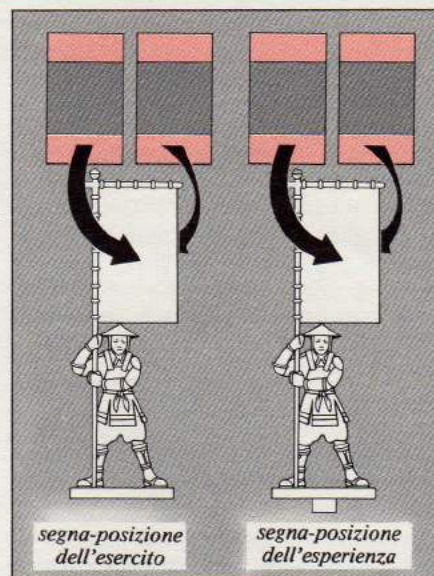
5. Separate, sempre con la massima attenzione, le parti di materiale espanso: 5 contenitori per la programmazione strategica, 1 grande contenitore generale; e in più staccate le 5 spade dai loro supporti.

6. Mettete le insegne ai segna-posizione dell'esercito ed ai segna-posizione dell'esperienza: Questi segna-posizione sono i 30 soldati di plastica portabandiera. Ce ne sono 6 per ogni colore. Separate i porta-insegne a seconda del colore. Poi, applicate con cura le etichette che contraddistinguono ogni gruppo dall'altro, un gruppo alla volta, seguendo i passi specificati di seguito:

A. Separate a due a due i segna-posizione a seconda della loro forma: 2 a base circolare, 2 a base quadrata, 2 a base esagonale.

B. Impiegate le etichette-insegna che corrispondano al colore dei segna-posizione a seconda della specificazione scritta sul foglio delle etichette. Per ciascuna coppia di segna-posizione, staccate dal foglio un gruppo qualunque di 4 etichette identiche ed applicate una etichetta su ciascun lato di entrambe le bandiere.

Per esempio, applicate un gruppo qualunque di 4 etichette identiche ai 2 segna-posizione a base circolare, una etichetta per ciascun lato delle due bandiere, così come viene mostrato qui a destra.



Poi applicate 4 etichette identiche ai segna-posizione a base quadrata. Infine, applicate le 4 etichette identiche rimanenti ai segna-posizione a base esagonale.

7. Trovate le 4 carte-provincia non specificate (non riportano stampato alcun nome) e ponetele da parte. Poi, mischiate i due mazzi.

**NOTA:** Conservate le carte-provincia in bianco: vi potranno servire per sostituire le carte che potranno rovinarsi o andare perdute.

# 2 UNO SGUARDO AI PEZZI DEL GIOCO

## Unità militari

Ciascuna unità militare rappresenta un grosso numero di guerrieri giapponesi del sedicesimo secolo. Ciascun tipo di unità ha capacità di combattimento uniche e caratteristiche. Di seguito proponiamo una breve descrizione del ruolo che ogni tipo di unità svolge nel gioco.



**DAIMYO:** Il daimyo era il potente signore di una provincia, a capo di un grande esercito di guerrieri. Ciascun giocatore comincia la partita con 3 unità daimyo, ciascuna delle quali rappresenta il comando e la cavalleria, ed ognuna a capo del

proprio esercito. I vostri daimyo non verranno mai schierati sulla plancia di gioco; essi, con i loro eserciti, combatteranno dalle loro posizioni sulle vostre schede di schieramento. Le loro posizioni ed i loro movimenti sulla tavola da gioco verranno rappresentati dai vostri porta-insegne segna-posizione.

Ciascuno dei vostri daimyo combatte con il suo esercito e conta come una unità militare in quell'esercito. Un daimyo è un guerriero importante, con un valore di combattimento di 6 punti: ciò significa che se riuscirete a segnare 6, o un punteggio più basso, con il vostro dado, il vostro daimyo eliminerà una unità nemica del gioco. Un daimyo

può essere perduto in battaglia o assassinato con un ninja. *Difendete con cura i vostri daimyo: se perdete il vostro ultimo daimyo siete fuori dalla partita!*



## ARCIERI SAMURAI:

Queste unità armate rappresentano guerrieri di grande esperienza mortalmente precisi con l'arco e le frecce. Dal momento che essi possono scagliare le loro frecce sul nemico rapidamente e sopra la testa dei loro stessi compagni, essi sono elementi importanti nella battaglia: gli arcieri hanno valore di combattimento 6.



### FUCILIERI ASHIGARU:

Queste unità armate rappresentano gli inesperti contadini delle campagne, ciascuno armato con un fucile particolare chiamato archibugio. Sebbene i colpi di questi fucili avessero più potere di penetrazione delle frecce, gli archibugi erano meno precisi e ci voleva molto tempo per caricarli. Di conseguenza, i fucilieri sono meno efficaci in battaglia ed hanno un valore di combattimento 4.



### MAESTRI DI SPADA

**SAMURAI:** Queste unità rappresentano l'élite della classe guerriera samurai: guerrieri della nascita,

espertissimi di Kendo, l'Arte della Spada. I vostri maestri di spada samurai sono unità armate di prima linea, per il corpo a corpo, ed hanno valore di combattimento 5.



### SAMURAI RONIN: Nel

Giappone feudale i ronin erano samurai che non avevano raggiunto il grado di maestri: guerrieri di ventura, la cui lealtà durava quanto una battaglia. Le vostre unità samurai ronin simbolizzano quei mercenari. Potrete "affittare" due o più unità ronin solo per un turno di gioco alla volta. In battaglia, i vostri samurai ronin combattono al fianco dei vostri maestri di spada e (come questi) hanno valore di combattimento 5.



### LANCIERI ASHIGARU:

Queste unità rappresentano i guerrieri contadini, ciascuno dei quali era armato con una lunga lancia ricurva chiamata yari. Così come le spade, gli yari sono armi per il corpo a corpo; ma storicamente, l'inesperienza degli ashigaru rendeva la loro lancia meno pericolosa della spada dei samurai. Come risultato, i lancieri risultano meno incisivi in battaglia, con valore di combattimento 4.

### Schede di schieramento

La scheda di schieramento serve per contenere gli eserciti dei vostri 3 daimyo. Ciascuna scheda di schieramento porta tre sezioni separate — una sezione per ciascuno daimyo ed il suo esercito. I nomi giapponesi

stampati su ogni sezione rappresentano i nomi delle differenti famiglie cui i daimyo appartenevano.

A meno che non venga perduta in battaglia, ogni unità daimyo rimane sulla vostra scheda di schieramento per tutto il corso del gioco. *Anche le unità componenti l'esercito dei daimyo* rimarranno sulla vostra scheda di schieramento. Durante il gioco, aggiungerete unità sulla vostra scheda di schieramento per rafforzare l'esercito dei vostri daimyo; allo stesso modo, toglierete dalla vostra scheda di schieramento le unità che avrete perso in battaglia.

### Segna-posizione dell'esercito/ Segna-posizione dell'esperienza

Ciascun giocatore dispone di 3 segna-posizione dell'esercito e di 3 segna-posizione dell'esperienza. Durante il corso del gioco, impiegherete un segna-posizione dell'esercito e un segna-posizione dell'esperienza (con la stessa base e le stesse insegne) per rappresentare ciascuno dei vostri 3 eserciti, come viene spiegato qui di seguito.



### SEGNA-POSIZIONE

**DELL'ESERCITO:** I 3 segna-posizione con la base piatta sono i vostri segna-posizione dell'esercito del vostro daimyo. Dal momento che i daimyo comandano spesso degli eserciti molto numerosi, ciascun daimyo con il suo esercito rimarrà sulla

scheda di schieramento, mentre il corrispondente segna-posizione dell'esercito prenderà posizione sulla plancia di gioco per rappresentare la posizione dell'esercito del daimyo.



### SEGNA-POSIZIONE

**DELL'ESPERIENZA:** I 3 segna-posizione con la piccola protuberanza di plastica sotto la base sono i segna-posizione dell'esperienza del vostro daimyo. La protuberanza è fatta per infilare questi segna-posizione nei fori numerati della vostra scheda di schieramento. Quando il daimyo guadagna esperienza vincendo battaglie, il suo segna-posizione dell'esperienza corrispondente viene spostato sulla destra, per segnare il suo livello di

esperienza (1, 2, 3 o 4). Dopo diverse battaglie vittoriose, il livello di esperienza di un daimyo diventa di una unità più elevato — conferendo al proprio esercito maggiore mobilità e potenza offensiva.

La questione dell'esperienza del daimyo è spiegata in dettaglio nella sezione *Azione di gioco 7: Guerra!*.



### I Ninja

Il ninja svolge un ruolo speciale nel gioco. Per impossessarvi del ninja per un turno di gioco, dovete battere le offerte dei vostri avversari. Impiegate questa unità per svolgere uno di questi due compiti: o per tentare di assassinare il daimyo di un concorrente nel turno di gioco *in corso*; o per spiare i piani di un concorrente all'inizio di un nuovo turno di gioco. **Ma attenzione!** Se il ninja non riesce nel suo tentativo di assassinio, il vostro nemico usufruisce di una possibilità di vendetta.



### Koku

Le fiches di plastica rossa sono chiamate koku. Nel Giappone feudale, 1 koku era l'ammontare di riso necessario per sfamare un uomo per un anno. I koku venivano usati per misurare la ricchezza e la potenza. In *Shogun*, vengono impiegati nello stesso modo. Una fiche rappresenta migliaia di koku. Durante l'*Azione di gioco 1: Programmazione strategica*, metterete i koku in una o più delle 5 piccole cavità del vostro contenitore, per comprare o concorrere un certo numero di koku da spendere durante il turno successivo, a seconda di quante province possediate al momento.



### Segna-posizione di battaglia

I segna-posizione di battaglia vengono impiegati per contraddistinguere le province che avete in programma di attaccare durante l'*Azione di gioco 7: Guerra!* di ciascun turno di gioco. Nel caso in cui venga posto un attacco contro una provincia adiacente, il segna-posizione di battaglia viene posto sulla frontiera fra la provincia attaccante e la provincia in difesa, con la freccia puntata verso la provincia che si difende.



Rotta di mare

L'isola di Honshu

L'isola di Kyushu

L'isola di Shikoku

Rettangolo rosso per le carte-provincia ancora vacanti

### La plancia di gioco

La plancia di gioco rappresenta una carta modificata del Giappone feudale. Aprite la tavola da gioco e dategli un'occhiata mentre leggete queste note. Le lettere di codice che impiegheremo di seguito si trovano sulla carta riportata in questa stessa pagina in alto.

**ISOLE:** La carta riporta tre grandi isole dell'arcipelago del Giappone: Honshu, Shikoku e Kyushu. Troverete questi nomi nell'illustrazione raffigurante la plancia di gioco in questa stessa pagina, e negli esempi all'interno del manuale di istruzioni; tuttavia, per evitare confusioni con i nomi delle province, i nomi delle isole non vengono riportati sulla plancia di gioco.

**PROVINCE.** Sulla plancia di gioco le province sono divise da sottili confini marcati in nero. Ogni provincia è considerata uno spazio di gioco.  
NOTE: Ci sono 2 province chiamate

Awa: una (A) si trova sull'isola di Shikoku, e l'altra (B) sull'isola di Honshu. Si noti inoltre che le due piccole isole di Tsushima (nell'angolo in alto a sinistra) vengono considerate come un unico spazio di gioco.

**ADIACENZE:** Attacchi e movimenti di unità militari possono essere compiuti soltanto verso e da province adiacenti. Province che abbiano un confine in comune sono considerate adiacenti; province che si incontrano in un unico punto non sono considerate adiacenti: Per esempio, le province di Kozuke (C) e Echigo (D) sono adiacenti, mentre le province di Kozuke e Shimosa (E) non sono adiacenti.

**ROTTE DI MARE:** Le linee blu sottili che collegano certe province sono chiamate rotte di mare. Le province collegate da rotte di mare sono considerate adiacenti. Per esempio, le province di Iki (F) e Nagato (G) sono adiacenti l'una all'altra; ma Iki e Buzen (H) non sono adiacenti l'una all'altra.

### Carte-provincia

Ci sono 68 carte-provincia — una ogni provincia sulla plancia di gioco. Ciascuna carta riporta una rappresentazione generale della plancia di gioco e, in rosso per facilitarne la localizzazione, la sagoma della provincia rappresentata da quella carta.

NOTA: Ci sono due carte con il nome Awa: una per ciascuna delle due province Awa rappresentate sulla plancia di gioco. La sagoma in rosso indica chiaramente quale delle due la carta in questione rappresenta.



### Castelli

Nel Giappone feudale i daimyo costruivano castelli come capisaldo contro gli attacchi dei vicini nemici. Allo stesso modo, in questo gioco, potrete costruire dei castelli per rinforzare le difese delle vostre province.



### Fortezze

Potrete poi costruire una fortezza aggiungendo una base fortificata ad un vostro castello preesistente. La costruzione della fortezza rende la difesa della provincia ancora più solida che non quella basata sul semplice castello.

### Contenitori per la programmazione strategica

Ciascun giocatore dispone di un contenitore per la programmazione strategica. Nella scanalatura del contenitore, durante la fase di assemblaggio iniziale del gioco, dovrà essere inserita la scheda di riferimento. L'impiego di questo insieme contenitore-scheda è descritto nei paragrafi che seguono.

### CONTENITORE PER LA PROGRAMMAZIONE STRATEGICA:

Lo spazio più grande del vostro contenitore per la programmazione strategica è destinato ad accogliere le

vostre unità militari (quando queste non siano impiegate sulla tavola da gioco o non siano disposte sulla scheda di schieramento), è qui comunque che potrete riporre una volta finita la partita. I 5 scomparti più piccoli (cavità o spazi) lungo il bordo posteriore servono per disporre i koku che impiegherete durante la *Azione di gioco 1: Programmazione strategica*.

**SCHEDA DI RIFERIMENTO:** La vostra scheda di riferimento serve a tre compiti differenti. In primo luogo, rappresenta una guida concisa della Sequenza di Azioni, della Sequenza di Combattimento e dei costi delle singole unità; secondariamente, fornisce i nomi delle differenti cavità del vostro contenitore nelle quali porrete i vostri koku durante la *Azione di gioco 1: Programmazione strategica*; in più, nasconde il vostro programma (la disposizione dei vostri koku) agli occhi dei vostri avversari!

### Il contenitore generale

Il contenitore generale contiene un

insieme comune di parti di gioco che i giocatori comprano o si dividono durante la partita.

### Spade e supporti

**SPADE:** Ci sono 5 spade, ciascuna delle quali porta un numero differente di segni quadrati sulla lama (da 1 a 5). Durante l'assemblaggio e ad ogni turno di gioco, ciascun giocatore prende 1 spada per stabilire l'ORDINE DI GIOCO. Il giocatore che si trova con la spada con 1 segno quadrato per primo, il giocatore con la spada con 2 segni quadrati per secondo, e così via.

**SUPPORTI PER LE SPADE.** Dopo avere estratto la spada durante la fase iniziale del gioco, ciascun giocatore la inserirà sul proprio supporto per ricordarsi e per ricordare agli altri la propria posizione nell'ordine di gioco.

### Dadi

I dadi a 12 facce vengono lanciati per decidere i combattimenti — e per determinare il successo o il fallimento di un colpo sferrato con un ninja.

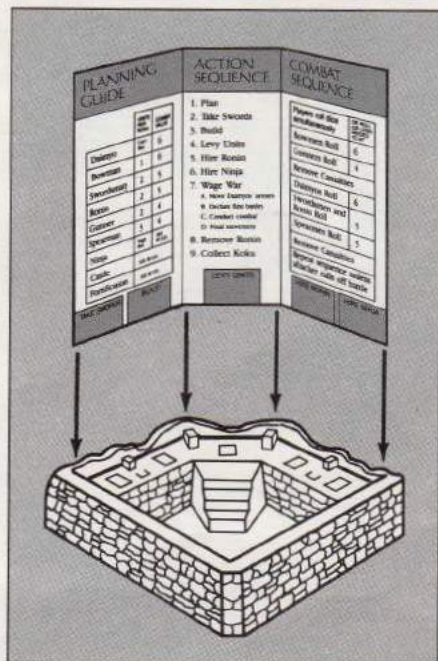
# 3 INIZIO DELLA PARTITA

### Preparate il vostro contenitore per la programmazione strategica

Riempite il vostro contenitore con i vostri pezzi colorati: Prendete un contenitore qualunque e ponetelo di fronte a voi. Dopo, prendete tutte le unità militari di plastica di uno stesso colore, e collocatele nello spazio più grande del vostro contenitore. Tutti i partecipanti facciano lo stesso.

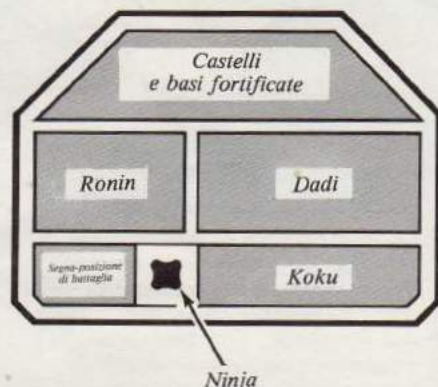
**NOTA:** Potete distinguere le vostre unità a seconda del tipo descritto, anche se questo non è strettamente necessario.

Infilate una scheda di riferimento nel vostro contenitore: Abbiate cura di prendere la scheda di riferimento di colore corrispondente alle vostre unità militari. Piegatela lungo le due nervature, dopodiché inseritela nell'apposita scanalatura del vostro contenitore per la programmazione strategica, in modo che la parte stampata vi risulti di fronte, così come è mostrato nella illustrazione qui a destra. Tutti i giocatori facciano lo stesso.



### Preparate il contenitore generale

Preparate il contenitore così come viene mostrato nella illustrazione qui di seguito. Durante la partita, prenderete spesso pezzi dal contenitore o ve li rimetterete.





## Preparate le vostre schede di schieramento

Scegliete la scheda di schieramento corrispondente al colore delle vostre unità militari. Ponete la vostra scheda di schieramento a fianco del vostro contenitore per la programmazione strategica. Quindi riempite la vostra scheda di schieramento con le unità militari nel modo descritto di seguito. Anche questa azione deve essere svolta contemporaneamente da tutti i giocatori.

### Segna-posizione dell'esperienza:

Prendere i vostri 3 segna-posizione dell'esperienza (quelli con la protuberanza sotto la base). Accoppiate ciascun segna-posizione alla posizione sulla scheda di schieramento, avendo cura di fare corrispondere la forma della base del segna-posizione con la sagoma disegnata sulla scheda (rotonda, quadrata, esagonale). Inserite i 3 segnali-posizione, per ciascuna delle tre sezioni della scheda, nel foro più a sinistra (contrassegnato dal numero "1").

**Daimyo:** Prendete i vostri 3 daimyo e ponete ciascuno di essi in una sezione diversa, sulla casella contrassegnata dalla lettera "D" (che sta per daimyo). Ciascuna delle 3 differenti sezioni della scheda di schieramento porterà separatamente un esercito daimyo.

### Samurai Arcieri e Maestri di Spada

**Samurai:** Prendete 3 arcieri e 3 maestri di spada. Disponete 1 arciere ed 1 maestro di spada in ogni esercito sulle

due caselle più a sinistra che riportano la lettera "S" (che sta per samurai). Mettere una singola unità per casella.

**Fucilieri Ashigaru:** Prendete 6 fucilieri. Disponete 2 fucilieri in ciascun esercito, sulle caselle con la lettera "A" (che sta per Ashigaru). Anche qui mettere una sola unità per casella.

**NOTA:** I lancieri Ashigaru e di samurai ronin non vengono posti sulla scheda di schieramento durante la fase iniziale di preparazione.

**Limiti delle unità militari:** Durante tutto il corso della partita, i vostri daimyo staranno *sempre* sulla casella marcata dalla lettera "D" sulla vostra scheda di schieramento (a meno che essi non vengano persi in battaglia). Le unità samurai (arcieri e maestri di spada) si troveranno *sempre* sulle caselle contrassegnate dalla lettera "S", così come le unità ashigaru (fucilieri e lancieri) saranno *sempre* sulle caselle con la lettera "A". Un esercito non può mai contenere più di 1 daimyo, 4 unità samurai e 10 unità ashigaru.

Dopo queste fasi di preparazione ciascuna sezione della vostra scheda di schieramento si mostrerà come nell'illustrazione riportata in questa pagina.

## Distribuite le carte-provincia

Mischiate i mazzi delle carte-provincia e distribuitele, tenendole coperte, una alla volta, a ciascun giocatore. *Distribuite il*

*massimo numero di carte possibile in modo che ciascun giocatore abbia però lo stesso numero di carte.* Nel caso si giochi in 4, non avanzerà nessuna carta, nel caso invece in cui partecipino 3 o 5 giocatori, disponete le carte rimanenti, scoperte, all'interno del grosso rettangolo rosso sulla destra della tavola da gioco. Queste carte rimanenti stanno ad indicare province libere (vuote). I giocatori dovranno conquistare queste province per potere fare proprie queste carte rimanenti.

Ciascun giocatore porrà le proprie carte-provincia una sull'altra di fronte a sé. Queste carte rappresentano le province in possesso di ciascun giocatore all'inizio del gioco.

## Prendete le vostre province

Per prendere le vostre province, mettete un lanciere ashigaru su ciascuna di esse, prendendolo dal vostro contenitore. *Anche questa azione deve essere svolta da tutti i giocatori contemporaneamente.*

## Tirate a sorte le spade

La mossa successiva consiste nel prendere a sorte le spade per stabilire l'ordine nel quale i diversi giocatori piazzeranno i loro rinforzi.

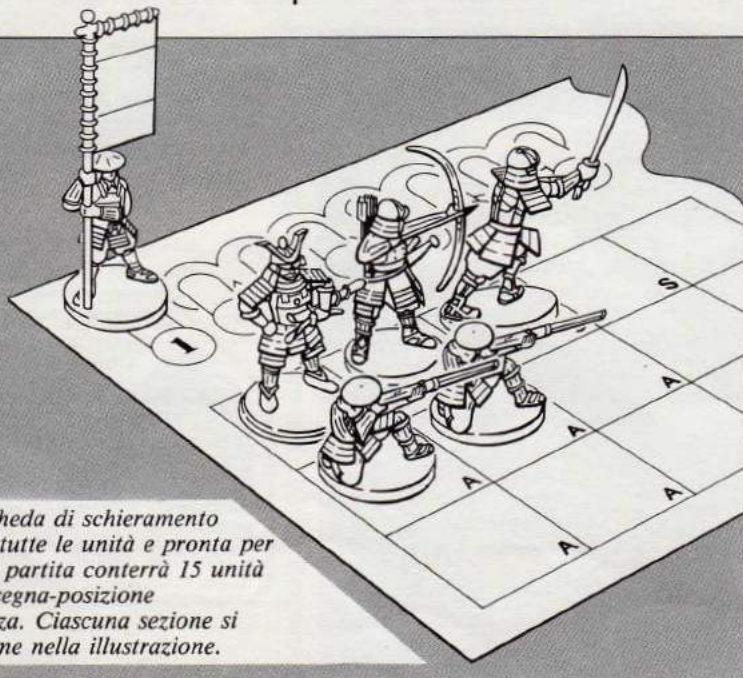
**Riponete le spade che avanzano:** Nel caso di una partita tra 2 o 4 giocatori, riponete la spada che porta 5 segni quadrati sulla lama. (Troverete le regole dettagliate per una partita tra 2 giocatori nel Capitolo 6 di questo manuale di istruzioni). Nel caso in cui alla partita concorrano 3 concorrenti, mettete da parte le spade con 4 e 5 segni quadrati.

**Tirate a sorte le spade:** Un giocatore tenga le spade strette nel pugno, in modo che soltanto le impugnature risultino visibili. A turno, ciascun giocatore prenda una spada. Al giocatore che ha tenuto nel pugno le spade rimane l'ultima. Il numero di segni quadrati sulla lama della spada di ciascun giocatore indica il turno che questi dovrà seguire per porre i suoi primi rinforzi.

**Inserite la vostra spada su un supporto:** Prendete un supporto per le spade e mettetelo di fronte a voi, dopodiché inserite la spada nei due intagli del supporto. Tutti i giocatori possono fare questo contemporaneamente.

## Distribuite i Koku

Ciascun giocatore sommi il numero delle carte-provincia che detiene e lo divida per 3. Non tenete conto del resto, quale che sia. Questo risultato così ottenuto equivale al numero di koku a cui avete



La vostra scheda di schieramento completa di tutte le unità e pronta per l'inizio della partita conterrà 15 unità militari e 3 segna-posizione dell'esperienza. Ciascuna sezione si mostrerà come nella illustrazione.

diritto all'inizio della partita. Per esempio, se avete 13 carte-provincia, dividete per 3, dopodiché arrotondate il risultato (4 1/3) per difetto a 4. Ciascun giocatore prenda l'esatto numero di koku dal contenitore generale e li ponga di fronte a sé.

### Disponete i vostri primi rinforzi

I giocatori dispongano adesso i loro primi rinforzi, con lo scopo di stabilire un caposaldo del loro dominio. Questa operazione viene fatta *a turno*; cioè il giocatore con la spada con un segno quadrato pone le sue unità per primo; il giocatore con la spada con 2 segni quadrati pone le sue unità per secondo, e così via.

**Disponete i lancieri ashigaru:** Ciascun giocatore prenda 12 lancieri ashigaru dal suo contenitore per la programmazione strategica e li ponga in 6 province in suo possesso. Questa operazione verrà svolta nel modo seguente: *a turno*, ciascun giocatore ponga 2 lancieri ashigaru in *qualunque* provincia che detiene. Questa procedura dovrà essere ripetuta sei volte per ciascun giocatore, ponendo i lancieri ashigaru a 2 a 2 a turno, finché tutti i giocatori avranno tutti i 12 lancieri ashigaru sulla plancia di gioco.

**NOTA:** Per il momento, non ci potranno essere più di 13 lancieri ashigaru in qualunque provincia (1 che simboleggia il possesso della provincia, e 2 posti a rinforzo). Una volta iniziata la partita, questa regola non avrà più validità, essendo valida soltanto per la fase di disposizione iniziale del gioco.

**Strategia di posizionamento:** Se possibile, ponete i vostri lancieri ashigaru su 6 province che siano raggruppate una vicina all'altra. Queste province costituiranno il cuore del vostro dominio, la vostra centrale di comando. Più avanti, nel corso della partita, potrete tentare di spingervi in avanti e di consolidare i vostri possessi.

L'esempio di questa fase di gioco riportato nella pagina seguente mostra dove 2 giocatori hanno disposto i loro arcieri di rinforzo.

**Disponete i segna posizione dell'esercito:** A turno, ciascun giocatore disponga 1 segna-posizione dell'esercito su una delle province che possiede. Si ripeta questa fase di gioco 3 volte, finché non siano stati disposti sulla plancia di gioco tutti i segna-posizione dell'esercito di tutti i concorrenti.

I vostri segna-posizione dell'esercito indicheranno le province occupate dai tre eserciti della vostra scheda di schieramento.

**NOTA:** Nessuna provincia potrà *mai* avere più di 1 segna-posizione dell'esercito su di essa.

**Strategia della disposizione:** Come spiegheremo più avanti, un esercito daimyo può muoversi verso una *provincia amica* (una provincia, cioè, detenuta dallo stesso giocatore padrone dell'esercito daimyo in questione) prima di dichiarare battaglia contro una *provincia nemica o libera*. Tenete questo bene in mente mentre disponete i vostri segna-posizione dei vostri eserciti — ed i vostri avversari dispongono i loro!

L'esempio di questa fase di gioco riportato alla pagina seguente mostra dove due giocatori hanno disposto i loro segna-posizione dell'esercito.

### Raccogliete le spade

Una volta che i giocatori abbiano finito di disporre le loro unità militari, raccogliete le spade e ponetele da parte per essere usate più avanti.

### La Diplomazia: il Bisogno di stringere Alleanze Temporanee

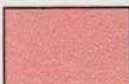
La diplomazia rappresenta una componente molto importante nella strategia di questo gioco. In qualunque momento, voi ed il vostro avversario potete formare una alleanza, le condizioni e la durata della quale dipendono interamente ed esclusivamente da voi. Ad esempio, voi ed il vostro avversario potete accordarvi di non attaccarvi a vicenda durante un intero turno di gioco. Finché questo accordo rimane valido, sarete entrambi liberi di concentrare la vostra forza militare in una direzione, senza paura, di essere attaccati alle spalle. Ma attenzione! Alla fine, soltanto uno solo di voi potrà vincere — e questa dura verità rende ogni alleanza rischiosa, fragile e provvisoria.

Il primo turno di gioco nell'esempio della pagina seguente illustra una tregua tra il giocatore Rosa ed il giocatore Grigio, allo scopo reciproco di rinforzare le rispettive centrali di potere.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

Gli esempi del primo turno di gioco (che cominceranno nella pagina successiva) mostrano le azioni di un giocatore attraverso tutto il corso del primo turno di gioco di una partita modello tra 4 giocatori. Gli esempi mostrano il Giocatore Rosa mentre questi stabilisce ed espande la sua base di potere sulla parte sinistra della plancia di gioco. Viene anche riportato il comportamento del maggiore avversario del Giocatore Rosa, il Giocatore Grigio.

In ciascun esempio, l'appartenenza delle province a ciascun giocatore viene rappresentata con i seguenti colori e tratti grafici:



Giocatore Rosa



Giocatore Grigio



Giocatore Rosa-a-strisce



Giocatore Grigio-a-strisce

I pezzi sulla plancia di gioco vengono raffigurati di profilo, seguendo la seguente legenda:



Segna-posizione di battaglia



Lanciere



Fuciliere



Maestro di spada



Segna-posizione dell'esercito



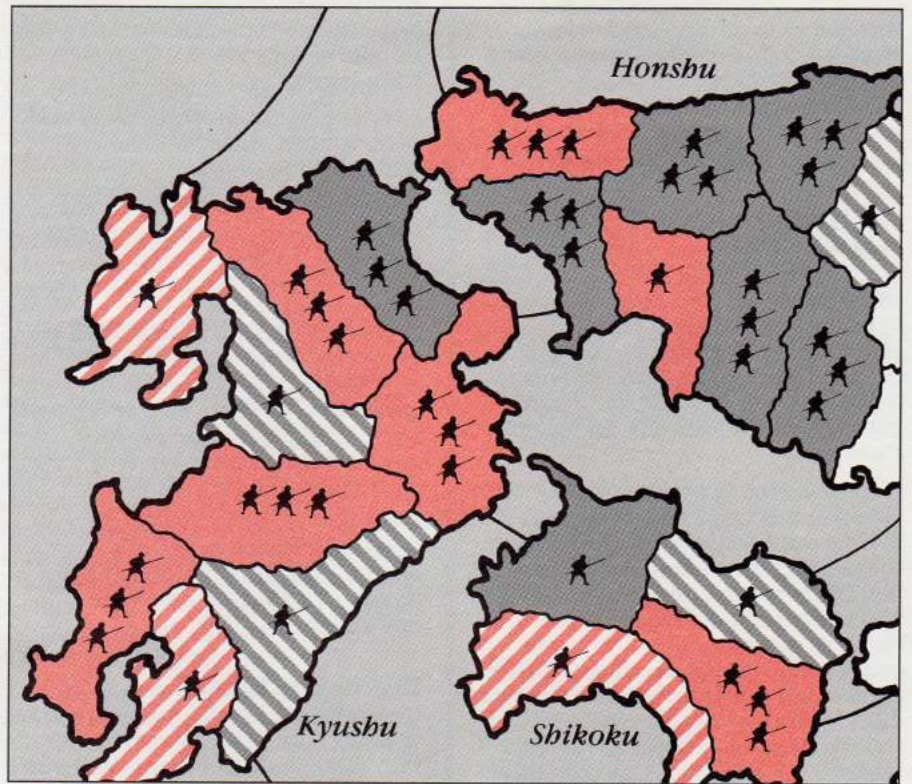
Arciere

## ESEMPIO NUMERO 1

### PRESA DI POSSESSO DELLE PROPRIE PROVINCE E PIAZZAMENTO DEI PRIMI RINFORZI

In questo esempio, tutti i giocatori:  
1. Per prima cosa, prendono possesso delle proprie province disponendo un lanciere ashigaru sulla plancia di gioco su ciascuna provincia che detengono.  
2. Successivamente, dispongono 12 lancieri ashigaru ausiliari, 2 alla volta, nell'ordine stabilito dalla estrazione delle spade. Non dispongono ancora, in questa fase, i segna-posizione dei loro eserciti.

I giocatori Rosa e Grigio hanno programmato di stabilire le proprie centrali di controllo in questa area della plancia di gioco (raffigurata nella illustrazione di fianco a destra). I loro avversari hanno scelto di rinforzare le loro province in altre aree della plancia di gioco

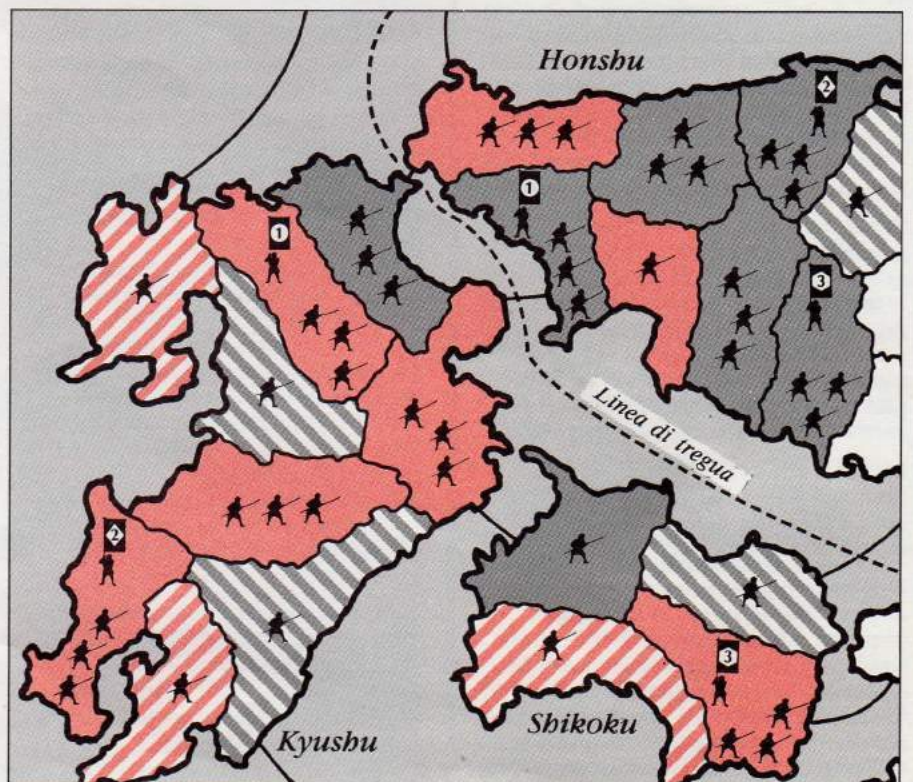


## ESEMPIO NUMERO 2

### POSIZIONAMENTO DEI SEGNA- POSIZIONE DEGLI ESERCITI

Prima che i giocatori dispongano i segna-posizione dei loro eserciti sulla plancia di gioco, i giocatori Rosa e Grigio discutono il controllo della piccola isola di Shikoku. Il giocatore Grigio propone una tregua. Questa tregua permetterà al giocatore Rosa di stabilire la sua centrale di potere sulle isole di Kyushu e Shikoku, mentre il giocatore Grigio stabilirà la sua centrale di potere sull'isola di Honshu.

A questo punto, i giocatori dispongono i segna-posizione dei loro eserciti uno per volta, nell'ordine stabilito dall'estrazione delle spade.



# 4 SEQUENZA DELLE AZIONI DI GIOCO

La partita a *SHOGUN* si svolge per turni di gioco successivi; ogni turno di gioco è composto da 9 distinte azioni di gioco, che, nel complesso, vengono identificate come Sequenza delle Azioni di Gioco (questa sequenza viene riportata nella sezione centrale della vostra scheda di riferimento). Lo specchio riportato in questa pagina fornisce uno sguardo di insieme su ciascuna azione della Sequenza delle Azioni di Gioco. Le sezioni che seguiranno, d'altro canto, daranno invece una descrizione di ciascuna azione di gioco nei dettagli. In più, dagli esempi che troverete nel corso di tutto il capitolo potrete trarre informazioni concrete su cosa, azione per azione, possa fare ciascun giocatore durante il primo turno di una partita.

Ciascuna azione di gioco compresa nella sequenza delle azioni di gioco viene simultaneamente, a parte la *Azione di gioco 7: Guerra!*. Questa azione, infatti, si distingue in 4 fasi giocate da un solo giocatore una alla volta a turno, seguendo l'ordine di gioco stabilito durante la *Azione di gioco 2: Scegliete la Spada!*.



## LA SEQUENZA DELLE AZIONI DI GIOCO

AZIONE DI GIOCO	CHE COSA FANNO I GIOCATORI	OSSERVAZIONI IMPORTANTI
1) <i>Programmazione strategica</i>	I giocatori, senza farsi scorgere l'uno dall'altro, dispongono i loro koku in 1 o più delle 5 cavità apposite del loro contenitore per la programmazione strategica. Una volta stabilito, rendono noto il loro programma agli altri. Tutti i koku devono essere stati disposti: <i>i giocatori non possono accumulare koku.</i>	Attraverso la disposizione dei koku durante questa azione di gioco, i giocatori concorreranno per ottenere privilegi di cui potranno usufruire durante le Azioni di gioco dalla 2 alla 6.
2) <i>Scegliete le spade!</i>	I giocatori confrontano i koku disposti nella cavità del loro contenitore chiamata SPADE, per determinare l'ordine di gioco. I giocatori che hanno investito dei koku possono scegliere la spada che preferiscono; i giocatori che non lo hanno fatto dovranno giocarsi a sorte le spade rimanenti.	L'ordine di gioco diventa importante durante l'Azione di gioco 7: Guerra! Il giocatore con la spada con un solo quadrato inizia la guerra per primo; il giocatore con la spada con due quadrati per secondo, e così via.
3) <i>Costruite!</i>	I giocatori che hanno posto 2 koku sulla posizione CASTELLI & FORTEZZE del loro contenitore per la programmazione strategica comprano e dispongono sulla plancia di gioco un castello o una fortificazione. Un giocatore può erigere soltanto un solo castello o fortezza per turno di gioco.	Castelli e fortezze consentono di aggiungere ulteriori unità temporanee di difesa sul suolo delle province sulle quali si trovano.
4) <i>Arruolate nuove unità!</i>	I giocatori che hanno posto dei koku nello spazio NUOVE UNITÀ comprano e dispongono ulteriori unità di rinforzo dal loro contenitore.	Le unità arruolate vengono aggiunte agli eserciti o alle forze di una provincia, in ragione di 1 unità per provincia.
5) <i>Assoldate i Ronin!</i>	I giocatori che hanno stanziato koku nella loro cavità RONIN comprano unità ronin e le dispongono in segreto.	È possibile posizionare <i>diverse</i> unità ronin aggiungendole ad un esercito o ad una forza di stanza in una provincia. I ronin sono dei temibili mercenari, capaci di portare a termine attacchi mortali e pericolosi.
6) <i>Assoldate il Ninja!</i>	I giocatori confrontano i koku investiti per il Ninja e disposti nella cavità del contenitore contraddistinta dalla scritta NINJA. Il giocatore che ha messo più koku acquisisce il diritto di assoldare il ninja. In caso di parità, nessuno potrà assoldarlo!	Il ninja può essere impiegato o come assassino o come spia. <b>RISCHIO:</b> se l'attacco dei ninja fallisce, il mandante del ninja può diventare la vittima di un attacco a sua volta!
7) <i>Guerra!</i>	Ciascun giocatore attaccherà le province vuote o nemiche in 4 fasi: A. Muovete gli eserciti daimyo B. Dichiarate le prime battaglie C. Combattimento D. Movimento finale	Seguendo l'ordine di gioco stabilito durante l'Azione 2: <i>Scegliete le Spade</i> , i giocatori attaccano le province vuote e nemiche adiacenti. Gli eserciti dei daimyo esperti potranno attaccare più lontano e più spesso.
8) <i>Restituite i Ronin!</i>	I giocatori che si trovino con unità ronin sopravvissute le ripongono nel loro contenitore.	Come unità mercenarie, i ronin vengono assoldati soltanto per un turno di gioco. Se ne avete ancora bisogno, dovrete pagarli di nuovo!
9) <i>Raccogliete i koku!</i>	I giocatori raccolgono koku in ragione delle province che possiedono in quel momento.	Naturalmente, un maggior numero di province corrisponde ad un maggior capitale in koku da poter investire nel successivo turno di gioco.

# AZIONE DI GIOCO 1: Programmazione strategica

Durante la prima azione di gioco, tutti i giocatori investono *tutti* i koku di cui dispongono ponendoli nelle apposite cavità del loro contenitore per la programmazione strategica. I koku vengono spesi per concorrere all'acquisto o per acquistare direttamente i seguenti privilegi: la possibilità di scegliere la propria spada e conseguentemente la propria posizione nell'ordine di gioco, la fortificazione delle proprie province grazie alla costruzione di castelli o fortezze, la possibilità di disporre di nuove unità di rinforzo, l'assoldare unità ronin, l'assoldare il ninja (Azioni di gioco dalla 2<sup>a</sup> alla 6<sup>a</sup> sequenza delle azioni di gioco). Per ciascuno di questi privilegi, le cavità del contenitore per la programmazione strategica dove il giocatore dovrà piazzare i suoi koku saranno contraddistinte dalle seguenti scritte (riportate sulla scheda di riferimento, e corrispondenti alle cavità del contenitore una volta che la scheda venga montata su di esso): SPADE, CASTELLI & FORTEZZE, NUOVE UNITÀ, RONIN, NINJA. Tutti i giocatori disporranno i loro koku nelle rispettive cavità nello stesso tempo, ma senza farsi vedere dagli altri concorrenti, nascondendo la propria disposizione con la scheda di riferimento montata sul contenitore stesso. Dopo che l'intera disposizione è conclusa, tutti i giocatori volteranno il proprio contenitore verso gli altri per permettere a tutti di vedere il programma di ciascuno.

## Disponete i vostri koku

Disponete i vostri koku ponendoli senza farvi vedere in 1 o più delle 5 cavità del vostro contenitore: SPADE, CASTELLI & FORTEZZE, NUOVE UNITÀ, RONIN, NINJA. Fate molta attenzione affinché gli altri giocatori non possano vedere la vostra disposizione! Impiegate tutti i vostri koku — non ne potete conservare nessuno per il turno di gioco successivo. Potrete mettere qualche koku in tutte le cavità, oppure qualche koku in qualche cavità, oppure tutti i koku in una sola cavità. **NOTA:** L'unica cavità con un limite fisso di koku è la cavità CASTELLI & FORTEZZE: in

questa non potrete mai mettere più (o meno) di 2 koku per turno di gioco. Disponete i vostri koku in modo che essi seguano la strategia che avete elaborato per il turno di gioco che sta per iniziare. Ad esempio, potrete volere rinforzare una provincia vulnerabile con un castello e con unità militari extra. Per fare questo, dovrete porre i vostri koku nelle cavità CASTELLI & FORTEZZE e NUOVE UNITÀ, e, se possibile, anche in RONIN. Per comprendere a fondo i motivi che vi possono portare alle differenti disposizioni dei vostri koku nelle 5 cavità, dovrete leggere le Azioni di gioco dalla 2 alla 6.

## USATE IL NINJA COME UNA SPIA

Nel caso in cui abbiate assoldato il ninja durante il turno di gioco precedente, e solo se non lo avete già usato come assassino, potrete usarlo in

questa azione di gioco per spiare la disposizione di koku di un altro giocatore, prima di decidere la vostra.

Per maggiori dettagli, v. Ninja come spia, a p. 17.

## Svelate il vostro programma

Una volta che tutti i giocatori abbiano completato la loro disposizione, girano i loro contenitori verso gli altri giocatori, tutti nello stesso tempo, in modo che tutti possano vedere il programma di ciascuno. Lasciate che ogni giocatore possa verificare quanti koku avete posto in ogni cavità.

Durante le Azioni dalla 2 alla 6, i giocatori comprenderanno privilegi vari, o useranno la possibilità di accedere a questi privilegi, acquisita con il concorso a questi. Continuate a leggere per sapere come conquistarvi ciascun privilegio.

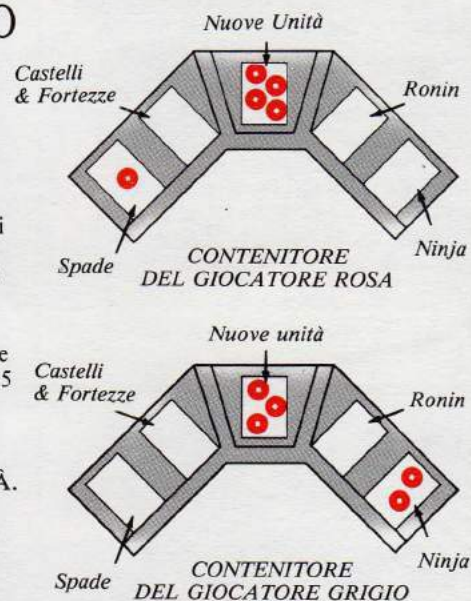
## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### Azione di gioco 1: Programmazione strategica

Durante l'Azione di gioco 1 Programmazione strategica, tutti i giocatori dispongono in gran segreto i propri koku, dopodiché mostrano i propri contenitori altri svelano il loro programma per quel turno di gioco.

In questo esempio, il giocatore Rosa e il giocatore Grigio dispongono i loro 5 koku così come nella figura qui a destra.

Il giocatore rosa mette 1 koku nella cavità SPADE e 4 in NUOVE UNITÀ. Il giocatore Grigio mette 3 koku in nuove UNITÀ e 2 in NINJA.



# AZIONE DI GIOCO 2: Scegliete le spade!

Nell'azione di gioco 2, ogni giocatore prende una spada, per stabilire l'ordine di gioco per la Azione di gioco 7: Guerra! del turno di gioco in corso. Il giocatore che prende la spada con 1 quadrato inizia la guerra per primo, il giocatore che prende la spada con due quadrati per secondo, e così via. Un nuovo ordine di gioco viene stabilito ad ogni turno di gioco differente, a seconda di quale spada i giocatori prendono durante questa azione. Ciascun giocatore che abbia posto dei koku nella cavità SPADE del suo contenitore durante la Azione di gioco

1: Programmazione strategica, potrà scegliere la propria spada. Tutti i giocatori che non abbiano posto invece koku in SPADA, dovranno affidarsi al caso ed estrarre la propria spada a sorte, prendendola dal pugno di qualcuno.

## Perché dovrebbe interessarvi la scelta della spada?

Di solito, metterete dei koku nella cavità SPADA del vostro contenitore nel caso in cui vogliate essere il primo a giocare durante la Azione di gioco 7: Guerra! Questo vi permetterà di

attaccare per primo o di fuggire un nemico prima di essere attaccato.

## I giocatori che hanno investito koku in SPADA scelgono la propria spada

Il giocatore che ha posto il numero più alto di koku nello spazio SPADA del suo contenitore ha la prima scelta assoluta su quale spada impiegare. Il giocatore che ha investito in SPADA il numero più alto dopo il primo, ha il diritto di seconda scelta sulle spade rimanenti, e così via.

In caso di parità, i due giocatori

dovranno cercare di accordarsi su quale spada prendere. Se questi non riescono a raggiungere questo accordo, si giocheranno a sorte, estraendole dal pugno di un altro giocatore, la loro spada di prima scelta e la loro spada di seconda scelta.

### **I giocatori che non hanno koku in SPADA tirano la propria spada a sorte**

Ciascun giocatore che non ha posto koku nello spazio SPADA del suo contenitore sceglierà una spada a caso.

Un giocatore reggerà tutte le spade rimanenti strette nel pugno, in modo che risultino visibili soltanto le loro impugnature, mentre ciascun giocatore prenderà una spada.

*Esempio:* In una partita tra 5 giocatori, il giocatore A ha messo 2 koku nel suo spazio SPADA; il giocatore B ha fatto

lo stesso; mentre il giocatore C ne ha messo 1: I giocatori D e E non hanno messo nessun koku nel loro spazio SPADA nel loro contenitore per la programmazione strategica. I giocatori A e B (che sono in parità) vogliono entrambi la spada con 1 quadrato, così si tirano a sorte la spada 1 e la spada 2 dal pugno di qualcuno.

(Nel caso in cui, invece, il giocatore A avesse voluto la spada con 1 solo quadrato ed il giocatore B avesse voluto la spada con 5 quadrati, A avrebbe semplicemente preso la spada di suo gradimento e B altrettanto). Il giocatore C, che ha quindi la terza scelta, avendo investito 1 solo koku in SPADA, sceglie a questo punto la spada di suo gradimento tra quelle rimanenti. Infine, i giocatori D e E estraggono a caso le due spade che rimangono.

Dopo che si è stabilito il turno di gioco, ciascun giocatore mette da parte

la propria servendosi del supporto apposito. Questo servirà come promemoria in vista della Azione di gioco 7: Guerra! del presente di gioco.

## **ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO**

### **AZIONE DI GIOCO 2: SCEGLIETE LE SPADE!**

Nel nostro esempio del primo turno di gioco (non lo illustriamo qui), soltanto il giocatore Rosa mette dei Koku in SPADA. Egli sceglie la spada 1.

Il giocatore Grigio prende a sorte la 2, il giocatore Grigio-a-strisce la 3, il giocatore Rosa-a-strisce la 4.

## **AZIONE DI GIOCO 3: COSTRUITE!**

Durante la terza azione di gioco, ogni giocatore che abbia stanziato dei koku nello spazio CASTELLI & FORTEZZE del suo contenitore per la programmazione strategica può erigere un castello o una fortezza sul suolo di una sua provincia. Una provincia non può portare più di un castello o di una fortezza, una fortezza si costruisce aggiungendo una base fortificata ad un castello preesistente (inoltre, per potere costruire una fortezza su di una provincia, è necessario avere già costruito su quella provincia, in un turno di gioco precedente, un castello).

### **Come costruire**

*Costi:* Un castello costa 2 koku. Una base fortificata costa 2 koku, allo stesso modo. *Non potete costruire più di un castello o di una fortezza per turno di gioco.* Ciò significa che non dovrete mai porre più di 2 koku per ciascun turno di gioco nello spazio CASTELLI & FORTEZZE del vostro contenitore per la programmazione strategica.

Se avete posto 2 koku nello spazio CASTELLI & FORTEZZE, rimettete questi koku nel contenitore generale. Dipodiché prendete un castello o una base fortificata dal contenitore generale e ponetelo su una delle vostre province nel modo seguente:

• Se state costruendo un castello, mettetelo su una provincia del vostro dominio qualsiasi, che non sia però già occupata da

un castello o da una fortezza.

• Se state costruendo una fortezza, aggiungete la base fortificata ad uno qualunque dei vostri castelli che già si trovi su una provincia del vostro dominio. Nel caso in cui non ci siano abbastanza castelli o basi fortificate per tutti i giocatori che le richiedano, i giocatori dovranno costruire seguendo l'ordine di gioco stabilito: il giocatore con la spada con un quadrato costruirà per primo, e così via. I giocatori che rimangono senza castelli o basi fortificate che abbiano investito koku sul loro spazio CASTELLI & FORTEZZE perdono il loro investimento di 2 koku, e lo riconsegnano al contenitore generale.

### **Il vantaggio di costruire**

Un castello o una fortezza aggiungono unità di difesa alla provincia sulla quale si trovano. Le unità aggiuntive funzioneranno nella maniera seguente: *Difesa del castello.* In caso di attacco della provincia sulla quale si trovi già un castello, si devono aggiungere 4 lancieri alle forze di difesa.

*Difesa della fortezza.* In caso di attacco della provincia sulla quale si trovi già una fortezza, si devono aggiungere 5 ronin (invece di 45 lancieri) alle forze di difesa. I difensori in più che derivano dalla presenza di castelli e fortezze, tuttavia, non potranno mai aggiungersi alle altre forze militari in caso di attacco che parta dalle

loro stesse province e non invece diretto contro di queste. Le unità aggiuntive date da castelli e fortezze sono unità esclusivamente difensive e contano come unità temporanee — non come unità militari effettive regolari.

Un castello o una fortezza non può mai essere distrutto o spostato dalla sua provincia. Il giocatore che possiede quella provincia, sarà anche padrone del castello, indipendentemente dal fatto che sia stato egli stesso a costruirlo, o che lo abbia invece conquistato dalla mano nemica, insieme alla provincia sulla quale si trovava.

Le regole specifiche riguardanti la difesa con castelli e fortezze si trovano in dettaglio nella sezione "Vantaggi Speciali per il Difensore" a pag. 23.

## **ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO**

### **AZIONE DI GIOCO 3: COSTRUITE!**

Nel nostro esempio del primo turno di gioco (che non viene illustrato), nessun giocatore ha posto dei koku nello spazio CASTELLI & FORTEZZE del proprio contenitore per la programmazione strategica. Di conseguenza non viene costruito nessun castello durante questo turno di gioco.

# AZIONE DI GIOCO 4: Arruolate nuove unità!

Durante la quarta azione di gioco, ciascun giocatore che abbia posto koku nello spazio NUOVE UNITÀ del suo contenitore per la programmazione strategica, assolda (acquista, dunque) unità militari regolari effettive aggiuntive: arcieri, maestri di spada, fucilieri e lancieri. I giocatori dovranno prendere le unità aggiuntive prendendole dal loro contenitore. A questo punto, i giocatori possono stanziare le loro nuove unità di rinforzo sulle loro province, o sulle loro schede di schieramento. Tutti i giocatori compiono l'arruolamento e la destinazione delle nuove unità contemporaneamente.

**Limite di 1 sola nuova unità per provincia:** Potrete destinare in ogni provincia soltanto una nuova unità appena arruolata; è inutile, pertanto, arruolare un numero maggiore di unità militari rispetto al numero delle province in proprio possesso in quel momento. Ad esempio, nel caso in cui possediate 8 province, fate bene attenzione, durante la Azione di gioco 1: Programmazione strategica, che, durante la Azione di gioco 4: Arruolate nuove unità!, potrete arruolare soltanto fino ad un massimo di 8 unità.

## Come arruolare le proprie unità

**Costi:** Come viene mostrato nella sezione a sinistra della vostra scheda di riferimento, indicata con "Guida", per ciascun koku posto nello spazio NUOVE UNITÀ, potrete arruolare: 1 arciere samurai, oppure 2 maestri di spada samurai, oppure 2 fucilieri ashigaru, oppure 3 lancieri ashigaru.

**NOTA:** Dal momento che maestri di spada e fucilieri hanno lo stesso prezzo, potrete decidere di acquistare con il vostro koku 1 fuciliere ed 1 maestro di spada, piuttosto che 2 maestri di spada o 2 fucilieri.

Contemporaneamente, i concorrenti dovranno decidere quali unità comperare con i koku investiti. A questo punto, ciascun rimetterà i koku che ha investito in NUOVE UNITÀ nel contenitore generale, e porrà le unità che ha arruolato di fronte a sé.

**Esaurimento delle unità regolari:** Quando non si trovino più unità militari nel vostro contenitore, non potrete più arruolare nuove unità fino a che non subiate delle perdite: infatti, le unità perse in battaglia vengono restituite al concorrente che le dovrà riporre nel suo contenitore, ed eventualmente reimpiagare al momento dell'arruolamento di nuove unità.

## Come disporre le proprie unità arruolate in rinforzo

Una volta che siano state arruolate tutte le unità, tutti i giocatori (sempre allo stesso tempo) dispongono le loro unità di

## Differenza tra gli eserciti e le forze di stanza nelle province

### DISPOSIZIONE

**Esercito.** Le unità militari che compongono i vostri eserciti sono sempre disposte sulle vostre schede di schieramento corrispondenti, mai sulla plancia di gioco. La posizione di un esercito sulla plancia di gioco è rappresentata dal segna-posizione corrispondente.

**Forza di provincia.** Una forza di provincia è sempre disposta sulla plancia di gioco, mai sulla scheda di schieramento.

### DIMENSIONI

**Esercito.** Un esercito è sempre condotto da un daimyo. Oltre il daimyo, un esercito può schierare fino a 14 unità regolari effettive (le unità regolari effettive non comprendono i ronin e le unità temporanee difensive aggiuntive derivanti dalla presenza su una provincia di un castello o di una fortezza): 4 unità samurai (sulle caselle contrassegnate dalla lettera "S") e 10 unità ashigaru (sulle caselle contrassegnate dalla lettera "A").

**Forza di provincia.** Una forza di stanza in una provincia può schierare una combinazione qualsiasi variante da 1 a 5 unità regolari (le unità regolari effettive non comprendono i ronin e le unità temporanee difensive aggiuntive derivanti dalla presenza su una provincia di un castello o di una fortezza). Una forza di provincia non comprende mai un daimyo.

### MOVIMENTI

**Esercito.** Ad un esercito è consentito di

rinforzo sulle schede di schieramento, o all'interno delle province che possiedono. Le due scelte differenti rispondono a due esigenze differenti: rinforzare l'esercito (o gli eserciti), oppure rinforzare le forze di stanza in una provincia. Potete riferirvi alla sezione di questa pagina per cogliere le differenze di fondo tra le forze di stanza in una provincia e gli eserciti.

**Ricordate!** Non mettete mai più di 1 nuova unità di rinforzo in una provincia! Fate attenzione a non porre una nuova unità nell'esercito ed un'altra nella provincia che quell'esercito sta occupando.

## Limiti di unità per gli eserciti e le forze nelle province

Sapete già che è possibile arruolare soltanto una unità per provincia. Ecco un'altra regola da tenere presente quando

spostarsi per un numero di province inferiore o al massimo uguale al livello di esperienza raggiunto dal proprio daimyo durante le fasi A e D della Azione di gioco 7: Guerra!

**Forza di provincia.** Le unità di una forza di stanza in una provincia possono ciascuna spostarsi soltanto verso una provincia adiacente, durante la fase D della Azione di gioco 7: Guerra!

### COMBATTIMENTO

**Esercito.** Durante la fase di combattimento C, un esercito può portare una serie di attacchi in numero uguale o inferiore ai gradi di esperienza del proprio daimyo. I daimyo esperti (livelli 2, 3, 4) hanno possibilità ulteriori di movimento durante questa fase. Vedere a pag. 23 per i particolari.

**Forza di provincia.** Durante la fase di combattimento C, una forza di provincia può portare soltanto UN SINGOLO attacco. Non è permesso nessun movimento durante questa fase.

### DIVISIONE INTERNA DI ESERCITI E FORZE DI PROVINCIA

**Esercito.** Un esercito può sganciare unità dal suo corpo soltanto per occupare una provincia vuota in qualità di guarnigione durante le fasi A, C e D, o per conquistare una provincia durante la fase di movimento D.

**Forza di provincia.** Una forza di provincia può sganciare unità che si muovano in direzioni differenti verso province adiacenti durante la fase di movimento D.

arruolate e disponete nuove unità di rinforzo effettive: non è mai possibile andare oltre i limiti sanciti dalle regole sul numero delle Unità Regolari Effettive. Questi limiti sono:

- Limite di Unità Regolari Effettive in un esercito: Non mettete mai in un esercito più unità di quante possa contenere la vostra scheda di schieramento (in totale 15 unità). Riferitevi alla sezione 3 Inizio della partita e strategie per una descrizione del numero e del tipo delle unità che ciascun esercito può schierare.
- Limite di Unità Regolari Effettive in una forza di stanza in una provincia: Una forza di provincia non può mai schierare più di 5 unità regolari effettive. Per cui, non andate oltre questo limite durante la destinazione delle nuove forze arruolate sulla tavola da gioco.

**NOTA:** Non contate mai i segna-posizione dei vostri eserciti! Né fate entrare nel computo delle vostre unità di un esercito o di stanza in una provincia le unità ronin e le unità aggiuntive difensive temporanee derivanti dalla presenza di castelli o fortezze. I segna-posizione, le unità ronin e le unità difensive di castelli e fortezze non contano come unità militari regolari effettive.

L'esempio del primo turno di gioco riportato in questa pagina mostra dove due giocatori hanno disposto le loro nuove unità fresche di leva.



### Province occupate da due truppe

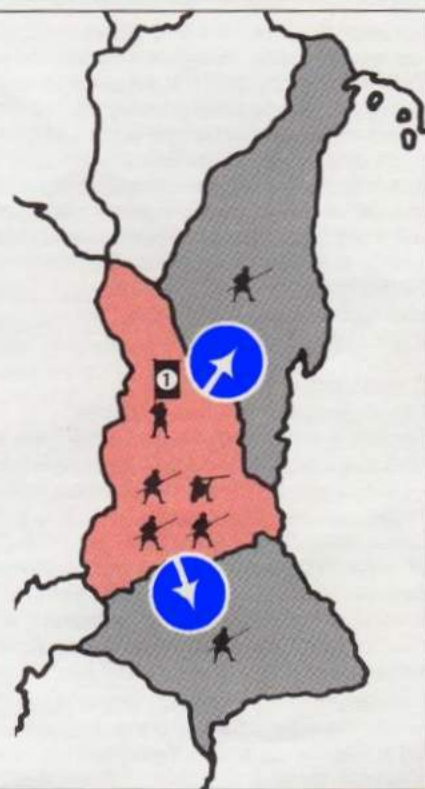
Diremo province occupate da due truppe quelle che risultino occupate da un esercito e da una forza di stanza in quella provincia.

Dichiarando guerra da una provincia occupata da due truppe, è possibile attaccare con l'una, con l'altra o con entrambe. Se si attacca con entrambe le truppe, queste potranno attaccare province diverse adiacenti, od attaccare la stessa provincia. Nel caso in cui attacchino la stessa provincia, le due battaglie vengono sferrate separatamente.

Nell'esempio riportato in questa pagina, l'attacco che parte dalla provincia del giocatore Rosa occupata da due truppe è condotto verso la provincia a nord dall'esercito, e verso la provincia a sud dalla forza di provincia.

Nel caso di attacco verso la provincia occupata da due truppe, invece, questa potrà difendersi con tutte le proprie unità militari assieme (unità dell'esercito combinate con le unità di provincia).

Vedere a pag. 20 per maggiori dettagli.



## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

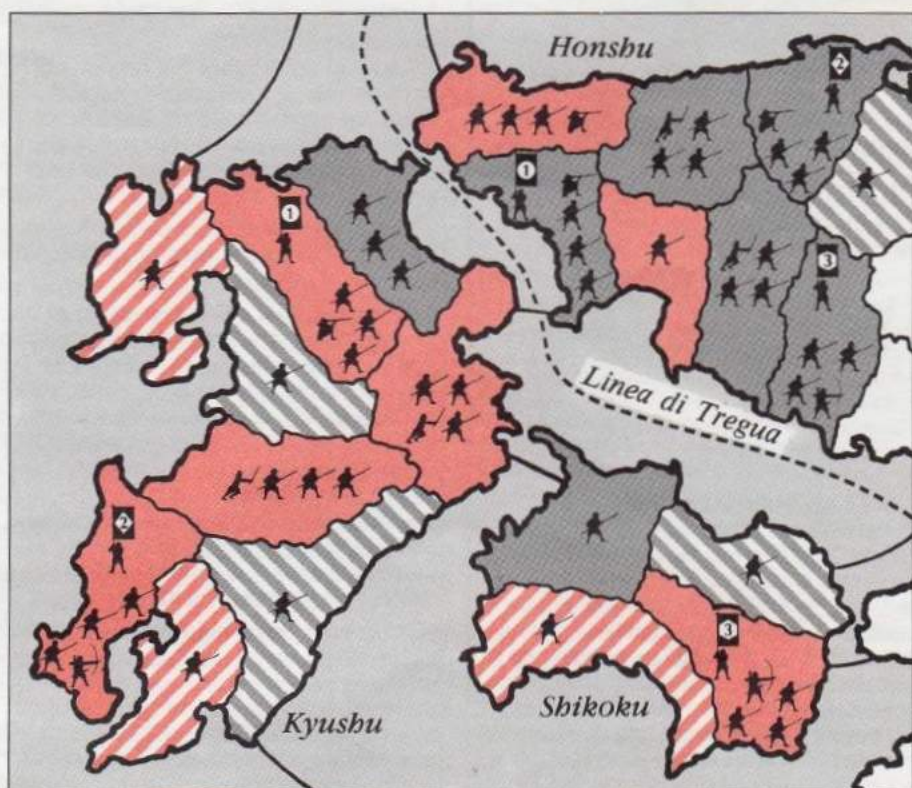
### AZIONE DI GIOCO 4: ARRUOLATE NUOVE UNITÀ

Durante la quarta azione di gioco il giocatore Rosa e il giocatore Grigio arruolano e dispongono le loro nuove unità.

Con i suoi 4 koku posti nello spazio spazio NUOVE UNITÀ il giocatore Rosa compra 2 fucilieri, 2 maestri di spada, 2 arcieri. Con i suoi 3 koku, il giocatore Grigio compra 2 fucilieri, 2 maestri di spada, 1 arciere.

Entrambi i giocatori, quindi, dispongono le loro unità di leva 1 per provincia, destinandole come si vede nella illustrazione a destra.

**NOTA:** In questo esempio, entrambi i giocatori scelgono di stanziare tutte le proprie nuove unità all'interno delle loro forze di provincia (mettendole, tutte sulla plancia di gioco) piuttosto che scegliere di stanziare alcune nei loro rispettivi eserciti.





## AZIONE DI GIOCO 5: Assoldate i ronin!

Durante la quinta azione di gioco, ciascun giocatore che abbia disposto koku nello spazio RONIN del proprio contenitore per la programmazione strategica assolda due o più unità mercenarie temporanee ronin, prendendole dal contenitore generale, dopodiché le assegna segretamente in una o più province, come parte di un esercito o di una forza di provincia. Tutti allo stesso tempo, i giocatori assoldano e posizionano in segreto le proprie unità ronin.

### Il vantaggio dei ronin

I Ronin possono condurre attacchi segreti e mortali contro il nemico. Una volta assoldati essi vengono schierati in segreto. Finché essi non attaccino, difendano o si muovono, la loro dislocazione rimane un segreto per tutti gli avversari. Questo elemento di sorpresa — associato ad un alto valore di combattimento: 5 - rende i ronin alleati molto forti, sebbene solo temporanei.

Contrariamente a quanto è consentito fare durante la Azione di gioco 4: Arruolate nuove unità!, durante la Azione di gioco 5: Assoldate i Ronin è possibile disporre più di una unità ronin sulla stessa provincia. Dal momento che esse sono unità temporanee, le unità ronin possono essere aggiunte senza influenzare il limite di disposizione delle forze regolari effettive. Tuttavia, esiste un limite anche per le unità ronin, riferitevi alla prossima colonna per i particolari.

### Gli svantaggi dei ronin

Le unità ronin non si possono spostare o attaccare da sole; devono sempre essere accompagnate dall'esercito o dalla forza di provincia alla quale si sono aggiunte. In più, i ronin si possono assoldare soltanto per un turno di gioco ogni volta: tutti i ronin sopravvissuti, infatti, vengono restituite al contenitore generale diramante la Azione di gioco 8: Restituite i Ronin.

### Come assoldare i ronin

Per assoldare i ronin, ciascun giocatore prende 2 unità ronin dal contenitore generale per ogni koku che ha disposto nello spazio RONIN del suo contenitore per la programmazione strategica, e li mette di fronte a sé. I giocatori possono compiere questa azione tutti contemporaneamente. Nel momento in cui i ronin vengono assoldati, i koku destinati a loro vengono riposti nel contenitore generale.

*Se non ci sono più Ronin:* Se non si trovano abbastanza ronin nel contenitore generale per soddisfare tutti i giocatori che li richiedano, i giocatori assolderanno i ronin nel turno indicato dalle spade: il giocatore con la spada con 1 quadrato comincerà per primo e così via. Tutti i giocatori che non potranno avere ronin, perderanno la loro somma di koku destinata al loro acquisto.

### Come schierare i propri Ronin

Dopo che tutti i giocatori abbiano assoldato i ronin, li dispongono tutti allo stesso tempo. I ronin vengono disposti in segreto da ciascun giocatore nella maniera seguente:

1. Decidete in quale delle vostre province desiderate schierare i ronin. Dopodiché prendete le carte-provincia corrispondenti dal vostro mazzetto. Ponete queste carte, in modo che rimangano coperte, di fronte a voi.
2. Ponete il numero di ronin che avete deciso di porre su quella provincia sul dorso della carta corrispondente posta coperta di fronte a voi. Non andate oltre il limite posto come schieramento massimo per le unità ronin (spiegato qui di seguito).

### Limite di unità ronin per provincia

Il limite di unità ronin che potrete porre in una determinata provincia è uguale al numero totale di unità militari che compongono l'esercito che occupa quella provincia e/o la forza di provincia di stanza su di essa, diminuito di una unità.

*NOTA:* Ricordate di contare il daimyo come unità militare.

Esempi: In una provincia occupata da un esercito composto da 10 unità, potrete porre un massimo di 9 unità ronin. In una provincia occupata da una forza di provincia composta da 5 unità, potrete porre un massimo di 4 unità ronin. In una provincia occupata da due truppe, occupata da un esercito composto da 11 unità e da una forza di provincia composta da 3 unità, potrete porre un massimo di 12 unità - 10 nell'esercito e 2 nella forza di provincia.

*NOTA:* Non contate mai i segna-posizione dei vostri eserciti, le unità temporanee difensive aggiuntive derivanti dalla presenza di castelli o fortezze come unità militari regolari effettive. Chiaramente, non contate nemmeno castelli o fortezze come unità militari.

### Quando svelare la posizione segreta dei vostri ronin

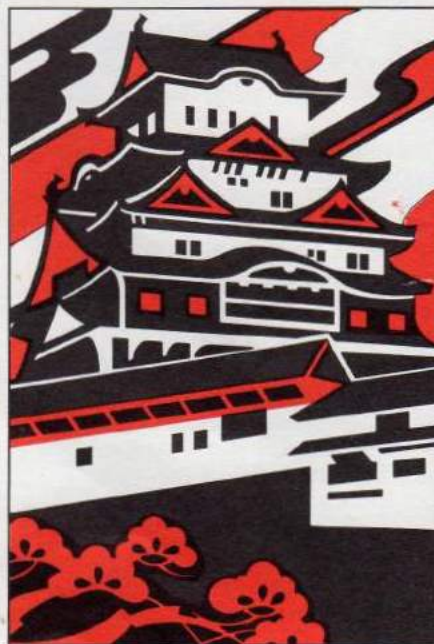
Svelate la posizione dei ronin soltanto quando questi si preparino ad attaccare, difendere o spostarsi. Ecco come procedere: girate la carta-provincia corrispondente in modo che tutti la possano vedere, dopodiché aggiungete le vostre unità ronin con l'esercito che si prepara ad attaccare, difendere o spostarsi (aggiungendole quindi sulla vostra scheda di schieramento) o alla forza di provincia (ponendole quindi con essa sulla plancia di gioco).

Se le vostre unità ronin si aggiungono ad un esercito, ponetele sulla vostra scheda di schieramento al di sotto delle caselle. Le caselle sono fatte per accogliere soltanto il daimyo e le forze militari regolari effettive.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### AZIONE DI GIOCO 5: ASSOLDATE I RONIN

Nel nostro esempio del primo turno di gioco (non lo illustriamo qui), nessun giocatore ha posto alcun koku nello spazio RONIN dei propri contenitori per la programmazione strategica, per cui nessuna unità ronin viene assoldata durante questo turno di gioco.



## AZIONE DI GIOCO 6: Assoldate il ninja

Durante la sesta azione di gioco, si decide se qualcuno può assoldare il ninja. Il ninja può essere comprato soltanto dal giocatore che abbia posto il numero più alto di koku nello spazio NINJA del proprio contenitore per la programmazione strategica.

### I vantaggi del Ninja

Nel caso in cui riusciate a godere dei servizi del Ninja, potrete assegnargli uno o l'altro (non entrambi) dei seguenti due compiti:

- O, durante il turno di gioco corrente, impiegarlo nel tentativo di assassinare un qualunque daimyo nemico;
- Oppure, durante il turno di gioco successivo, per spiare la disposizione dei koku di un qualsiasi giocatore desideriate prima che voi decidiate la vostra disposizione.

Se siete riusciti a conquistare il ninja, non siete obbligati a decidere immediatamente a quale servizio destinarlo; potrete anche conquistarlo solamente per impedire a qualche altro giocatore di prenderlo!

**Importante:** Non rivelate la missione del ninja finché non viene il momento di usarlo: questa suspense farà rizzare le orecchie dei vostri avversari e, probabilmente, li porterà anche a cambiare la propria strategia di gioco.

### Regola speciale per il primo turno di gioco:

Non è possibile tentare di assassinare un daimyo durante il primo turno di gioco. Questo dà la possibilità ai giocatori di sfruttare il primo turno di gioco per rinforzare il proprio dominio senza rischiare alcun daimyo. Nel caso in cui conquistiate il ninja durante il primo turno di gioco, potrete impiegarlo solamente durante la Azione di gioco 1: Programmazione strategica del successivo turno di gioco.

### Come assoldare il ninja

Il giocatore che abbia posto la somma più alta di koku nello spazio NINJA del proprio contenitore conquista il ninja. Restituisce i koku al contenitore generale e mette il ninja di fronte a sé. Tutti gli altri giocatori che abbiano posto somme inferiori nel loro spazio NINJA, perdono i propri koku e devono anch'essi restituirli al contenitore generale.

Nel caso due giocatori si trovino in parità, avendo entrambi offerto il numero più elevato di koku per il

ninja, nessuno dei due conquista il ninja! Tutti i giocatori perdono i propri koku e li restituiscono al contenitore generale.

### Il Ninja come assassino

Il ninja come assassino può colpire un daimyo nemico in un qualunque momento del turno di gioco in corso. Ad esempio, proprio mentre un avversario attacca una delle vostre province con il proprio esercito, potrete tentare di assassinare il daimyo comandante di quell'esercito. Ma attenzione! Se il tentativo fallisce, il vostro avversario ha subito la possibilità di vendicarsi tentando di assassinare un dei *vostr*i daimyo.

Se avete preso il ninja per questo scopo, tenetelo di fronte a voi finché non giudichiate che sia venuto il momento opportuno per attaccare. Dopodiché comportatevi come segue:

**Tentate l'assassinio:** In primo luogo, segnalate a tutti i giocatori quale daimyo avete scelto come bersaglio. Dopodiché lanciate un dado e seguite le regole seguenti:

- Se fate 8 o meno, il ninja riesce ad assassinare il daimyo del vostro avversario. L'avversario, a questo punto, si adegua alle regole del caso: "Il Daimyo viene assassinato", riportate più sotto.

- Se fate 9 o più, il ninja ha fallito. A questo punto il vostro avversario si adegua alle regole del caso: "La vittima designata si vendica", descritte più sotto.

Dopo aver lanciato il dado, rimettete il ninja nel contenitore generale.

**La vittima designata si vendica:** Nel caso in cui siate stato la vittima designata di un tentativo di assassinio che sia andato a vuoto, vi potete vendicare adesso sul mandante di questo assassinio! Per fare questo, tirate un dado, e seguite quanto segue:

- Se fate 9 o più, avete vinto! Scegliete a questo punto quale dei daimyo del vostro avversario che aveva inviato il ninja contro di voi desiderate eliminare. A questo punto il vostro avversario seguirà le regole del caso: Il daimyo viene assassinato.

- Se fate 8 o meno, avete fallito.

### Il daimyo viene assassinato

Nel caso in cui il vostro daimyo sia stato assassinato, appoggiate disteso il

daimyo sulla scheda di schieramento. Dopodiché, appoggiate disteso anche il segna-posizione del daimyo sulla tavola da gioco. Il vostro daimyo assassinato non si potrà più muovere, attaccare o difendere per il resto del presente turno di gioco. Durante questo tempo, il suo esercito rimane "sbandato": non si potrà muovere o attaccare, ma, se attaccato, dovrà difendersi.

Alla fine del turno di gioco, seguite le regole riportate più sotto, a seconda che l'esercito del daimyo assassinato sia riuscito o meno a sopravvivere al combattimento.

- **Scegliete un successore per il vostro daimyo assassinato:** Se almeno una unità dell'esercito precedentemente sbandato riesce a sopravvivere fino alla fine del turno di gioco, potrete nominare un successore alla testa di quell'esercito, nella maniera che indicheremo, prima della successiva Azione di gioco 1: Programmazione strategica. Procedete in questo modo:

1. Riportate il daimyo assassinato ed il corrispondente segna-posizione del suo esercito nella loro posizione eretta. In effetti, userete lo stesso daimyo per rappresentare il suo successore.
2. Riportate il segna-posizione dell'esperienza del daimyo alla posizione più a sinistra contrassegnata dal numero 1. Il successore del daimyo deve ricominciare dal livello più basso di esperienza (il livello di esperienza del daimyo viene illustrato a pag. 19).

- **Perdita dei daimyo assassinato:** Se tutto l'esercito del daimyo assassinato viene eliminato durante il turno di gioco, il vostro daimyo assassinato è fuori dal gioco! Ponete il daimyo, con il suo segna-posizione dell'esperienza ed il segna-posizione del suo esercito dentro il vostro contenitore per la programmazione strategica.

**NOTA:** Se perdete il vostro ultimo daimyo, siete fuori dalla partita. Riferitevi alla sezione: Eliminazione di un concorrente dalla partita, a pag. 23, per i particolari.

### Ninja come spia

Se non impiegate il ninja come assassino, potrete impiegarlo come spia nel successivo turno di gioco. Il ninja come spia vi permetterà di sbirciare la disposizione dei koku di *un* vostro avversario dopo che questi la avrà terminata, e prima che voi disponiate i vostri! Vuole scegliere la spada? Quanti

ronin ha in programma di assoldare? Concorrerà per conquistare il ninja?

Una volta che voi siate a conoscenza dei suoi piani, potrete usare queste informazioni per disporre convenientemente i vostri koku.

Per impiegare il ninja come spia, tenetelo di fronte a voi fino alla Azione di gioco 1: Programmazione strategica del turno di gioco successivo. Dipodiché, comportatevi nel modo seguente:

1. Aspettate fino a quando tutti i giocatori abbiano disposto i loro koku. A questo punto chiamate il giocatore che il ninja dovrà spiare. Questo giocatore dovrà permettervi di vedere il proprio contenitore, senza lasciare a nessuno degli altri giocatori la possibilità di vederlo.

2. Dopo avere studiato i piani di questo giocatore, disponete i vostri koku. Il giocatore che avete spiato non potrà assolutamente cambiare la propria disposizione.

3. Dopo aver disposto i vostri koku, restituite il ninja al contenitore generale.

Dopodiché tutti i concorrenti svelino i propri piani, così come viene descritto nella Azione di gioco 1: Programmazione strategica.



## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### AZIONE DI GIOCO: ASSOLDATE IL NINJA

Nell'esempio del primo turno di gioco che vi stiamo riportando (non viene illustrato qui), il giocatore Grigio ha posto 2 koku nel suo spazio NINJA, mentre il giocatore Rosa-a-strisce ha posto 1 solo koku in NINJA. Il giocatore Rosa e il giocatore Grigio-a-strisce non hanno messo alcun koku nel loro spazio NINJA. Il giocatore Grigio conquista il ninja. Dal momento che il ninja non può essere usato come assassino durante il primo turno di gioco, il Grigio lo impiegherà come spia durante la Azione di gioco 1: Programmazione strategica, del turno di gioco successivo.

## AZIONE DI GIOCO 7: Guerra!

Durante la settima azione di gioco, ciascun giocatore conduce guerra contro province vuote o nemiche.

L'Azione di guerra è la parte più importante di ciascun turno di gioco — il culmine di tutte le azioni che la precedono.

Così come viene mostrato nella sezione centrale della vostra scheda di riferimento, la azione di guerra si suddivide in 4 fasi.

Queste sono:

- A) Muovete gli eserciti daimyo!
- B) Dichiarate le prime battaglie!
- C) Combattimento
- D) Movimento finale

### Conducete la guerra secondo l'ordine di gioco

Secondo l'ordine di gioco indicato dalla propria spada, ciascun giocatore completa la Azione di gioco 7: Guerra!, nelle sue 4 fasi, dalla A alla D.

Il giocatore con la spada con un solo quadrato comincia per primo, e così via.

### Tre concetti critici:

#### Una Rassegna

Vi sono tre concetti critici fondamentali riguardanti la Azione di gioco 7: Guerra! da tenere bene presenti: Dominio sulle province, guarnigioni, ed esperienza del daimyo.

Tutti questi concetti sono spiegati brevemente in questa sezione, e più in dettaglio nelle sezioni che seguiranno.

### DOMINIO DELLE PROVINCE

Durante la guerra, i giocatori possono spostarsi da province amiche a province amiche adiacenti. Possono attaccare province nemiche o vuote partendo da province amiche adiacenti alle prime, e possono spostarsi all'interno delle province vuote per conquistarle. Di seguito, riportiamo una descrizione di ciascuno di questi tipi di province.

*Una provincia amica* Una provincia amica contiene almeno una vostra unità militare. Voi siete padroni di questa provincia; la carta-provincia corrispondente è vostra.

*Una provincia nemica* Una provincia nemica contiene almeno una unità militare di uno dei vostri avversari. Questo avversario è padrone di quella provincia; la carta-provincia corrispondente è sua.

*Una provincia vuota* Una provincia vuota non contiene alcuna unità militare; non è di nessuno, per una delle due seguenti ragioni: 1) o la carta-provincia corrispondente è avanzata, nel caso in cui la partita si svolga tra 3 o 5 giocatori, e la provincia è del primo

che se la prende: un giocatore può muovere delle unità dentro di essa e conquistarla; oppure 2) tutte le unità in attacco o in difesa sono state eliminate da questa durante il combattimento, e nessun giocatore si è ancora spostato dentro di essa per conquistarla.

Il primo giocatore che entri in una provincia vuota, la conquista automaticamente.

Durante le fasi di movimento, non potete spostare tutte le vostre unità militari da una provincia e lasciarla sguarnita. Vedete più sotto, la sezione *Guarnigioni*.

### GUARNIGIONI

Espandendo il vostro dominio, *dovete* conservare le vostre province amiche, lasciando su di esse una o più unità regolari (mai un ronin) anche quando il vostro esercito o la vostra forza di provincia la abbandoni. Queste unità lasciate sulle province si chiamano guarnigioni.

Le guarnigioni sono descritte durante le fasi A, C e D della Azione di guerra.

Sebbene queste possono diventare vulnerabili agli attacchi nemici durante il turno di guerra di un avversario, le guarnigioni vi permettono di mantenere le province amiche mentre vi protendete alla conquista di nuove province.

## ESPERIENZA DEL DAIMYO

L'esperienza di un daimyo rappresenta la sua forza ed il suo status di comandante, acquisiti grazie alle vittorie sul campo. L'esperienza di un daimyo è testimoniata dal segna-posizione corrispondente sulla scheda di schieramento. Con il crescere del livello di esperienza di un daimyo, il suo esercito potrà spingersi più lontano ed attaccare più di frequente durante le fasi della azione di guerra. Queste possibilità aggiuntive rendono un tale esercito veramente molto potente.

### *Che cos'è un daimyo esperto?*

Un daimyo esperto ha un livello di esperienza 2 o superiore: il suo segna-posizione corrispondente sulla scheda di schieramento occupa un foro contrassegnato dai numeri "2", "3" o "4" ("4" rappresenta il livello di esperienza più elevato).

Quando il segna-posizione dell'esperienza di un daimyo occupa un foro contrassegnato dal numero "1", questi non si può considerare esperto; al livello 1 un daimyo non ha nessuna possibilità di movimento o di attacco aggiuntiva.

*Come fa un daimyo a guadagnare esperienza?* Un daimyo guadagna esperienza attaccando con successo (non difendendo) province nemiche (non province vuote).

Se un daimyo ha condotto uno o più attacchi che abbiano sortito successo, il suo segna-posizione dell'esperienza, alla fine del combattimento nel turno di gioco in corso, viene spostato di un foro verso destra. Dopo tre turni di attacchi di successo, un daimyo incomincia a guadagnare la scala dell'esperienza: il suo grado è adesso 2, ed il suo esercito può muoversi più lontano ed attaccare più di frequente.

Con il crescere della sua esperienza, crescono le sue potenzialità di attacco e di movimento.

Regole dettagliate riguardanti i movimenti dei daimyo ed il loro combattimento sono riportate a pag. 23.

## FASE A: Muovete gli eserciti daimyo

Durante la fase A, il giocatore che sta conducendo la guerra può spostare uno o più dei suoi eserciti da province amiche a province amiche adiacenti. Le forze di provincia non si possono muovere durante questa fase. Ricordate che le

rotte di mare segnate sulla plancia di gioco fanno diventare adiacenti province anche tra loro distanti.

Molto probabilmente, durante questa fase sposterete i vostri eserciti in posizione di combattimento.

*Posizione di combattimento:* Quando le vostre unità occupino una provincia amica adiacente ad una provincia nemica o vuota, esse si trovano in posizione di combattimento. Potrete dichiarare battaglia contro questa provincia durante la fase di gioco B: Dichiarate le prime battaglie!

*NOTA:* Uno o più dei vostri eserciti può trovarsi già, prima della fase in gioco A, in posizione di combattimento. In questo caso, questi eserciti possono dichiarare battaglia senza spostarsi.

Alla fine di questa fase, se due o tre eserciti si trovano in posizione di combattimento contro la stessa provincia vuota o nemica, entrambi o tutti i tre eserciti possono dichiarare battaglie separate contro di questa.

*Altre opzioni di movimento:* È possibile spostare un esercito verso una posizione differente da quella di combattimento. È possibile che voi vogliate allontanarvi dalla posizione di combattimento, ad esempio, o semplicemente spostarvi per evitare la minaccia di attacchi futuri. Potrete anche muovervi per "raccolgere" unità di forze di provincia (cfr. Regole di Movimento, qui di seguito).

## Regole di movimento

Per rappresentare il movimento di ciascun esercito, muovete esclusivamente il segna-posizione dell'esercito corrispondente sulla plancia di gioco — lasciate sempre le unità militari che compongono il vostro esercito sulla scheda di schieramento.

Le regole di movimento degli eserciti durante la fase A sono le seguenti:

- Non vi potrete spostare all'interno di una provincia vuota nel corso di questa fase, dal momento che le province vuote non sono considerate amiche (cfr. le definizioni date in precedenza).
  - Un esercito può spostarsi di un numero di province uguale o minore del livello di esperienza del daimyo a capo di quell'esercito (livello indicato dal segna-posizione dell'esperienza del daimyo sulla scheda di schieramento).
- Ad esempio, nel caso in cui il livello di esperienza del daimyo sia 3, il suo esercito può muoversi al massimo di tre

province adiacenti successive durante le fasi A e D.

• Soltanto un segna-posizione alla volta può occupare una stessa provincia. Tuttavia, un esercito può transitare attraverso una provincia occupata da un altro vostro esercito. O può spostarsi dentro ad una provincia occupata da un altro vostro esercito, a condizione che l'altro esercito che precedentemente la occupava sia spostato al di fuori di essa. Nel caso in cui eseguiate una manovra di questo genere non vi è concesso di fare alcuno scambio di unità militari tra i due eserciti.

• *Lasciare una guarnigione:* Spostando un esercito al di fuori di una provincia, dovrete assicurarvi che una o più unità rimangano nelle retrovie, per mantenere il possesso della provincia. A meno che non sia già presente una forza di provincia sulla provincia che il vostro esercito sta abbandonando, dovrete lasciare sulla provincia dalla quale vi state allontanando una guarnigione militare, staccando una o più unità dalla vostra scheda di schieramento e ponendole sul suolo della provincia (sulla plancia di da gioco). In questa fase non è possibile separare unità militari dal corpo dell'esercito posto sulla scheda di schieramento per nessuna altra ragione.

• Spostandosi all'interno di una provincia occupata da una forza di provincia, è possibile sia mantenere l'esercito e la forza di provincia separati, creando in questo modo una provincia occupata da due truppe, che raccogliere una o più unità della forza di provincia ed aggiungerle all'esercito, allineandole sulla corrispondente scheda di schieramento. Questa seconda operazione è consentita solo nel caso in cui ci sia abbastanza spazio sulla scheda di schieramento per accogliere le unità provenienti dalla forza di provincia; in questo caso, le unità andranno prelevate dalla provincia (raccolgendole dalla plancia di da gioco) ed aggiunte, a seconda del genere, sulle apposite caselle della suddetta scheda.

## FASE B: Dichiarate le prime battaglie

Durante la fase B, il giocatore che sta conducendo la guerra dichiara quali province ha deciso di attaccare durante la fase di gioco seguente, la C: Combattimento.

### Dove attaccare

È possibile dichiarare battaglia soltanto ad una provincia adiacente nemica o vuota. La vostra provincia attaccante potrà contenere un esercito, una forza di provincia, o entrambe, a condizione che le vostre unità attaccanti si trovino in posizione di combattimento.

**NOTA:** Una provincia che si trovi in posizione di combattimento non è obbligata a dichiarare battaglia contro la provincia vuota o nemica adiacente.

Potrete dichiarare più di una battaglia contro la stessa provincia vuota o nemica, a condizione che ognuna delle vostre province che sta attaccando si trovi in posizione di combattimento rispetto alla provincia attaccata. Queste battaglie, tuttavia, dovranno essere condotte separatamente.

**Regola speciale del primo turno di gioco:** Non è permesso dichiarare battaglia contro una provincia nemica occupata da un daimyo (attraverso il suo segna-posizione) durante il primo turno di gioco della partita. Questo permette a ciascun giocatore di usufruire di un turno di gioco per consolidare il proprio dominio senza

correre il rischio di perdere i propri daimyo.

### Come dichiarare battaglia

Ponete un segna-posizione di battaglia direttamente sulla frontiera tra la vostra provincia e la provincia in difesa, con la freccia puntata verso la provincia in difesa del vostro avversario. Nel caso di un attacco navale (con invasione lungo le rotte navali), ponete il segna-posizione di battaglia sulla rotta navale, con la freccia puntata, anche in questo caso, verso la provincia in difesa.

Una volta dichiarata battaglia, dovete a questo punto, se possibile, dare corso al vostro attacco.

### Battaglia dichiarata a una provincia occupata da due truppe

Attaccando da una provincia occupata da due truppe, potrete dichiarare battaglia in uno dei tre modi seguenti:

- 1) L'esercito o la forza di provincia possono attaccare da sole;
- 2) Ciascuna truppa può attaccare una provincia adiacente differente vuota o

nemica; oppure

3) Entrambe le truppe possono attaccare la stessa provincia vuota o nemica adiacente. In questo caso le due battaglie dovranno essere condotte separatamente.

Per dichiarare battaglia da una provincia occupata da due truppe, ponete un segna-posizione di battaglia sulla frontiera per ciascun attacco programmato, con la freccia puntata sempre sulla provincia attaccata.

I segna-posizione di battaglia verranno rimossi durante la fase D: Movimento finale.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

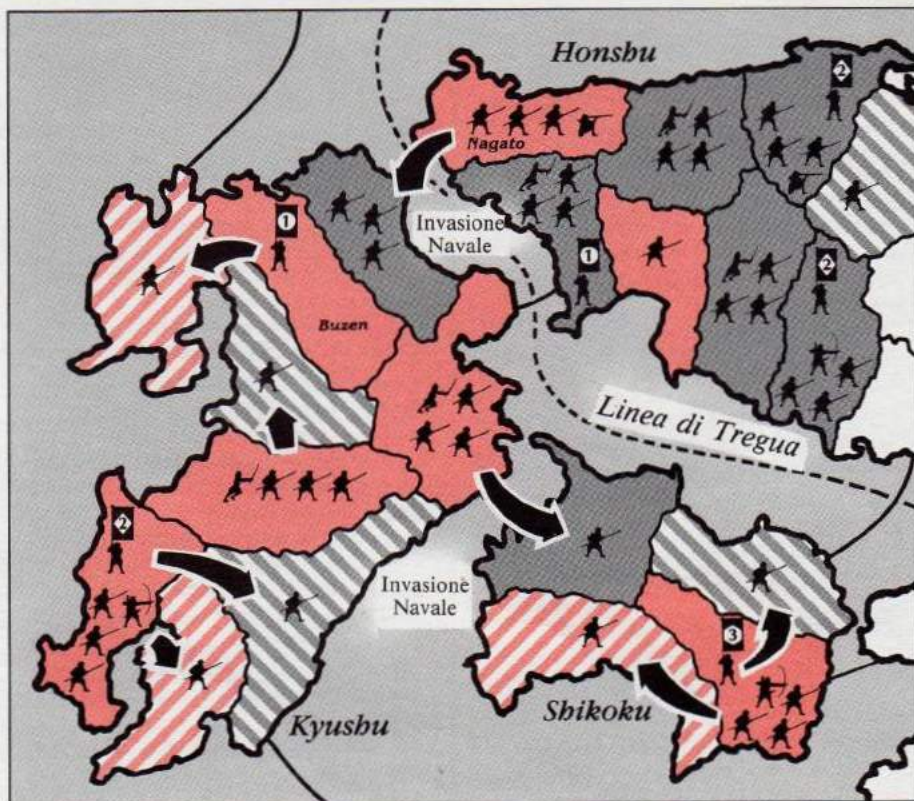
### FASE B: DICHIARATE LE PRIME BATTAGLIE

Durante la Azione di gioco 2: Scegliete le spade!, il giocatore Rosa aveva scelto la spada con un quadrato, perciò sarà primo a condurre la guerra.

Durante la Fase A: Muovete gli eserciti daimyo!, il Rosa aveva deciso di non muovere nessuno dei suoi eserciti, dal momento che essi si trovano già in posizione di combattimento rispetto alle province che egli desidera attaccare.

Durante la fase B: Dichiarate le prime battaglie!, il Rosa dichiara 8 attacchi disponendo 8 segna-posizione di battaglia sulla plancia di gioco (come si vede nella illustrazione a destra).

Come parte dell'accordo stipulato con il Grigio, il Rosa prenderà Buzen dal Grigio. Più tardi il Grigio prenderà Nagato dal Rosa.



## FASE C: Combattimento

Durante la fase di gioco C, il giocatore in attacco dovrà condurre il combattimento contro ciascuna delle province nemiche contro le quali ha dichiarato le proprie battaglie. Per le province vuote valgono regole differenti.

L'attaccante condurrà le battaglie una per volta, nell'ordine che preferisce. Tutte le unità nell'esercito o nella forza di provincia attaccanti dovranno prendere parte alla battaglia.

Il difensore si difenderà sempre con tutte le proprie unità presenti sulla provincia attaccata. Questa regola vale anche nel caso in cui l'attacco sia portato da una provincia occupata da due truppe.

*Attacchi condotti da eserciti di daimyo esperti:* L'esercito di un daimyo esperto (che può condurre più di un attacco) deve porre fine a tutte le proprie battaglie prima che il secondo esercito cominci ad attaccare. L'esperienza del daimyo viene discussa in maggiore dettaglio nella sezione "Il daimyo esperto in combattimento" a pag. 23.

La sequenza di combattimento è riportata nella sezione destra della vostra scheda di riferimento. Fate riferimento a quest'ultima (o alla illustrazione riportata in questa pagina) durante la lettura delle regole riportate in questa pagina.

*Trattamento speciale delle province vuote:* Dal momento che una provincia vuota è completamente indifesa, è possibile conquistarla senza dovere condurre alcuna battaglia. Durante questa fase è consentito all'esercito di un daimyo esperto (cfr. "Il daimyo esperto in combattimento", a pag. 23) di spostarsi all'interno di una provincia verso la quale sia stata dichiarata battaglia. Lo spostamento verso una provincia vuota qualsiasi è consentito durante la fase D: Movimento finale, ad unità di un qualsiasi esercito o forza di provincia.

### La sequenza di combattimento

Il combattimento viene risolto mediante il lancio dei dadi: si dovranno lanciare i dadi per ogni unità di combattimento. L'attaccante ed il difensore lanciano simultaneamente per ogni tipo di unità. La Sequenza di Combattimento (si veda

l'illustrazione) determina l'ordine di battaglia delle differenti unità. In primo luogo, le unità dotate di armi di tiro combattono nell'ordine (arcieri e fucilieri), dopodiché vengono rimosse tutte le vittime. A questo punto, combattono le unità corpo a corpo (daimyo, maestri di spada, ronin e lancieri) seguendo l'ordine, ed anche qui, vengono rimosse le eventuali vittime. L'attaccante ed il difensore ripetono questa sequenza, anche per diverse volte, finché tutte le unità presenti in una provincia vengono eliminate, o finché l'attaccante rinuncia alla battaglia, nel Passo 8.

Ciascun tipo di unità combatte separatamente, nell'ordine (prima gli arcieri, poi i fucilieri, ecc.). L'attaccante ed il difensore lanciano i dadi nello stesso tempo per ogni unità militare corrispondente. Se un giocatore non ha unità militari di un certo tipo, il suo avversario lancia da solo. Se nessuno dei due giocatori non ha alcuna unità di un certo tipo, entrambi passano al passo successivo della sequenza.

*NOTA:* Ci sono 6 dadi nel gioco. Nel caso in cui più di sei unità combattano allo stesso tempo, i giocatori dovranno tirare i dadi separatamente.

*Per segnare un punto:* Un giocatore segna un punto (che elimina una unità militare avversaria) quando ottiene un punteggio uguale o inferiore al valore indicato per quella unità senza scheda di riferimento. Ad esempio, un arciere segna un punto se con il dado riesce ad ottenere 6 o un valore inferiore. Dal momento che il lancio dei dadi avviene simultaneamente, l'attaccante ed il difensore possono segnare un punto contemporaneamente. I giocatori prendono nota dei punti segnati, dopodiché rimuovono le vittime assieme, durante il passo successivo: Rimozione delle vittime. Di seguito troverete un resoconto, passo per passo, di come ciascuna battaglia deve essere risolta.

### PASSO 1: Tirano gli arcieri

L'attaccante tira un dado per ogni arciere contenuto nel suo esercito o nella sua forza di provincia attaccanti, mentre il difensore tira un dado per ogni arciere nella sua provincia in difesa. Ciascun dado che ottenga 6 o un punteggio inferiore segna un punto. Entrambi i giocatori prendono nota di tutti i punti segnati.

## SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

		PUNTEGGIO MASSIMO NECESSARIO PER SEGNARE UN PUNTO
	I giocatori lanciano i dadi simultaneamente	
PASSO 1	Tirano gli arcieri	6
PASSO 2	Tirano i fucilieri	4
PASSO 3	Rimuovere le vittime	
PASSO 4	Tirano i daimyo	6
PASSO 5	Tirano i maestri di spada e i ronin	5
PASSO 6	Tirano i lancieri	4
PASSO 7	Rimuovere le vittime	
PASSO 8	Ripetere la sequenza, a meno che l'attaccante abbandoni la battaglia	

*Prima si danno battaglia le unità dotate di armi di tiro*

*Dopo si danno battaglia le unità corpo a corpo*

### **PASSO 2:**

#### ***Tirano i fucilieri***

L'attaccante tira un dado per ogni fuciliere all'attacco, mentre il difensore tira un dado per ogni fuciliere in difesa. Ciascun dado che segni un valore massimo di 4 segna un punto. Entrambi i giocatori prendono nota dei punti complessivi segnati da arcieri e fucilieri.

### **PASSO 3:**

#### ***Rimuovere le vittime***

A questo punto entrambi i giocatori rimuovono le perdite eventualmente subite durante i due passi precedenti, e ripongono le unità eliminate nel proprio contenitore. Le regole per svolgere questa operazione sono le seguenti:

- Ciascun giocatore che abbia subito delle perdite sceglie quali rimuovere tra le proprie unità. Il giocatore che abbia segnato il punto o i punti, non rimuove mai le vittime dell'avversario.
- I giocatori devono scegliere le vittime all'interno delle unità che sono state coinvolte nel combattimento, e soltanto in queste. Possono scegliere unità per le quali hanno già tirato i dadi, oppure unità per le quali ancora non hanno tirato i dadi.
- Ciascun giocatore che stia dando battaglia con un esercito dovrà scegliere il daimyo come ultima possibile vittima. Questa regola si applica anche per province occupate da due truppe che si trovino in difesa.
- In una provincia che si stia difendendo, occupata da un castello o da una fortezza, rimuovere prime come vittime le unità aggiuntive in difesa. Cfr. "Vantaggi speciali del difensore" a pag. 23.

• Rimuovendo le proprie vittime, i giocatori devono comunque rispettare il Limite di Unità Ronin per Provincia: dopo la rimozione delle vittime, dovrà comunque esserci sempre almeno una unità regolare effettiva in più delle unità ronin presenti in quell'esercito o in quella forza di provincia.

**NOTA:** Questa regola non si applica alle unità ronin aggiuntive derivanti dalla presenza di una fortezza su una provincia in difesa. Cfr. "Vantaggi speciali del difensore" a pag. 23.

### **PASSO 4:**

#### ***Tirano i daimyo***

Ciascun giocatore tira un dado per il suo daimyo (solo nel caso di confronto tra eserciti). Viene segnato un punto se si realizza 6 o un valore inferiore. Ciascun giocatore prende nota dei punti segnati.

### **PASSO 5:**

#### ***Tirano i maestri di spada e i ronin***

I ronin combattono assieme ai maestri di spada. L'attaccante tira un dado per ogni unità di maestri di spada e di ronin all'attacco, il difensore fa lo stesso, per ogni unità di maestri di spada o di ronin in difesa. Ciascun tiro che faccia al massimo 5 segna un punto. Ciascun giocatore prende nota del numero totale di punti segnati con le proprie unità daimyo, maestri di spada e ronin.

### **PASSO 6:**

#### ***Tirano i lancieri***

L'attaccante tira un dado per ogni lanciere all'attacco, mentre il difensore tira un dado per ogni lanciere in difesa. Ciascun tiro inferiore o uguale a 4 segna un punto. Ciascun giocatore prende nota dei punti totali segnati da lancieri, maestri di spada, ronin e daimyo.

### **PASSO 7:**

#### ***Rimuovere le vittime***

Ciascun giocatore sceglie e rimuove le proprie vittime così come è descritto nel passo 3.

### **PASSO 8:**

#### ***Ripetere la sequenza a meno che l'attaccante abbandoni la battaglia***

La sequenza riportata viene ripetuta finché un giocatore vinca la battaglia, o finché l'attaccante non abbandoni la battaglia. Seguitate a leggere le sezioni seguenti per avere maggiori dettagli su questa fase di gioco.

#### ***Risultati della battaglia***

Una battaglia finisce non appena accada uno degli eventi seguenti:

##### ***A: Le unità in difesa sono eliminate***

Se tutte le unità in difesa cadono in battaglia, la battaglia finisce. Il difensore si arrende e lascia la provincia così come descritto qui a destra nella sezione "Perdita di possesso di una provincia".

##### ***B: Le unità in attacco sono eliminate***

Se tutte le unità in attacco cadono in battaglia, la battaglia finisce. La provincia all'attacco (se è rimasta vuota) deve essere lasciata così come descritto nella sezione "Perdita di possesso di una provincia".

##### ***C: L'attaccante abbandona la battaglia***

Soltanto l'attaccante può abbandonare la battaglia. In quanto attaccanti, potrete abbandonare la battaglia durante il passo B della Sequenza di Combattimento in qualunque turno di combattimento.

Abbandonate la battaglia dichiarando al difensore che l'attacco è sospeso. Le unità sopravvissute rimangono sul campo, e, o passate a condurre il vostro attacco successivo, o, se avete completato la fase C, procedete alla fase D, Movimento finale.

Dopo avere abbandonato una battaglia, l'esercito di un daimyo esperto può attaccare di nuovo in un'altra posizione. Cfr. "Il combattimento del daimyo esperto", a pag. 23.

#### ***Perdita di possesso di una provincia***

Ciascun giocatore che perda possesso di una provincia dovrà rimuovere la carta-provincia corrispondente dal suo mazzetto, e disporla scoperta sul rettangolo rosso della plancia di gioco (cfr. pag. 6 per trovare la posizione di questo rettangolo sulla tavola da gioco). La carta rimane così a disposizione di tutti, finché un giocatore non invada la provincia contrassegnata da quella carta e ne prenda possesso.

#### ***Perdita di un daimyo***

Durante la fase C, potrete perdere un daimyo in uno dei due modi seguenti:

1. Rimuovendolo come ultima vittima in battaglia; oppure,
2. Perdendo l'intero esercito del daimyo assassinato in battaglia, in seguito ad un attacco riuscito del ninja. Questa eventualità è discussa a pag. 17, in Azione di gioco 6: Assoldate il Ninja!. Perdendo un daimyo, ponete il daimyo perduto, con il segna-posizione del suo esercito ed il segna-posizione della sua esperienza, all'interno del vostro contenitore per la programmazione strategica.

Nel caso in cui abbiate perso il vostro ultimo daimyo, siete fuori dalla partita. Cfr. "Eliminazione di un concorrente dalla partita", qui di seguito.

#### ***Eliminazione di un concorrente dalla partita***

Se voi siete il giocatore che ha eliminato un concorrente dalla partita, quel giocatore finisce fuori dal gioco, e voi istantaneamente diventate padrone di tutte le sue unità e di tutte le sue province. In questo caso, potrete anche recuperare tutti i daimyo che possiate avere perso in precedenza durante la partita. Non potrete comunque impossessarvi dei daimyo persi dal giocatore che avete disfatto: 3 daimyo è il massimo che possiate avere. Nel caso della eliminazione di un concorrente dal gioco, si applicheranno

le regole seguenti:

1. Riportate immediatamente sulla vostra scheda di schieramento tutti i daimyo che avete perso in precedenza. Ponete i loro segna-posizione della esperienza corrispondenti nel foro più a sinistra contrassegnato dal numero "1".

2. Dopodiché, ponete sulla tavola da gioco il segna-posizione dell'esercito del daimyo che avete recuperato, all'interno di una qualunque provincia attualmente in vostro possesso (a condizione però, che non contenga già un altro esercito), includendo tra le possibilità, le province appena acquisite dal concorrente eliminato.

3. I daimyo recuperati non dispongono di unità militari; tuttavia, una volta disposti su una provincia, essi possono immediatamente raccogliere le unità che eventualmente la occupino — trasferendo semplicemente quelle unità dalla tavola da gioco alla scheda di schieramento, facendo attenzione di porle sulle caselle corrispondenti.

4. Potete spostare a vostra scelta qualsiasi unità in vostro possesso durante la fase D: Movimento finale del presente turno di gioco. Durante i turni successivi (durante la Azione di gioco 4: Arruolate nuove unità!) potrete anche arruolare unità di entrambi i colori di cui adesso disponete, e mischiare i colori per il resto della partita.

Dopo avere eliminato un concorrente dalla partita ed avere preso il controllo delle sue unità e delle sue province, contate il numero totale delle province in vostro possesso. Se siete padroni di 35 province o più, avete vinto la partita! Vedere al capitolo 5: Vincere la partita.

### Vantaggi speciali del difensore

Come difensore, godete di un vantaggio rispetto all'attaccante nel caso in cui alcune delle vostre province siano attaccate. Le regole qui di seguito illustrano i vantaggi speciali del difensore.

#### *Difesa con un castello o con una fortezza*

Se la vostra provincia che si sta difendendo da un attacco nemico contiene al suo interno un castello o una fortezza, unità di difesa temporanee si aggiungeranno alle vostre unità regolari effettive presenti su quella provincia, nel momento dell'attacco del vostro avversario. Queste unità temporanee aggiuntive stanno a simbolizzare le mura del castello o della fortezza. Difendetevi con queste unità, così come viene spiegato qui di seguito.

• **Castelli:** Prima di cominciare la sequenza di combattimento, prendete 4 lancieri dal vostro contenitore e poneteli vicino alle vostre altre unità in difesa (o sulla provincia, o sulla scheda di schieramento, al di sotto delle unità regolari effettive). Queste unità extra di lancieri difenderanno insieme alle unità regolari effettive la provincia dall'attacco nemico. Tuttavia, durante il passo "Rimuovere le vittime" della sequenza di combattimento, dovrete sceglierle come vittime prima di rimuovere una qualunque delle vostre unità di difesa regolari effettive. Finiti gli attacchi di un attaccante, rimettete tutti i lancieri extra sopravvissuti all'interno del vostro contenitore. Nel caso di un ulteriore attacco da parte di un altro giocatore, riportate unità difensive aggiuntive tra le forze in difesa, in modo da ricostituire lo schieramento delle forze aggiuntive in difesa eventualmente decimato durante l'attacco precedente.

• **Fortezze:** Prima di cominciare la sequenza di combattimento, prendete 5 ronin dal contenitore generale, e poneteli a fianco delle vostre altre unità in difesa (così come viene descritto nella sezione precedente dedicata ai Castelli).

**NOTA:** Nel caso in cui non ci siano 5 ronin nel contenitore generale, impiegate altre unità militari per rappresentare le vostre unità difensive aggiuntive ronin. Queste unità ronin aggiuntive si comportano nella difesa della provincia attaccata nello stesso modo in cui si comportano i lancieri extra che derivano al giocatore in difesa dalla presenza di un castello sulla provincia.

Dopo il turno di attacco di un giocatore (che può però portare diversi attacchi alla stessa provincia) restituite tutte le unità ronin che siano sopravvissute al contenitore generale.

Nel Capitolo 7 troverete un esempio illustrato di difesa da una provincia occupata da un castello.

#### *Difesa da un attacco navale:*

Un attacco che venga mosso lungo una rotta di mare è chiamato "attacco navale". Quando una delle vostre province subisce un attacco navale, le vostre unità in difesa godono di un vantaggio particolare! Questo vantaggio consiste nella possibilità per il difensore di svolgere una intera sequenza di combattimento da solo, prima che l'attaccante possa anch'egli cominciare a lanciare i dadi: questo potrà accadere soltanto nella seconda sequenza di combattimento. Durante la prima

sequenza di combattimento, dunque, avrete modo di decimare le forze attaccanti senza dovere subire alcuna perdita!

**NOTA:** Unità di difesa temporanee aggiuntive derivanti dalla presenza di castelli o fortezze sul suolo della provincia che subisca un attacco navale non potranno prendere parte alla prima sequenza di combattimento riservata alle unità regolari effettive (o ronin) del difensore.

La prima sequenza di combattimento in caso di attacco navale dovrà svolgersi nel modo seguente:

1. Tirate un dado per ogni unità in difesa, separatamente a seconda del tipo di unità e seguendo l'ordine della sequenza di combattimento.

2. Come in un combattimento normale, contate tutti i punti segnati, tenendo presente il valore di combattimento delle differenti unità; prendete nota di questi punti a mano a mano che tirate i vostri dadi.

3. Dopo che avete terminato di lanciare i dadi della prima sequenza di combattimento, l'attaccante dovrà rimuovere tutte le perdite che egli avrà possibilmente subito. Con questo, termina la prima sequenza speciale di combattimento in caso di attacco navale. A questo punto, entrambi i giocatori cominciano la normale sequenza di combattimento simultaneamente. Castelli e fortezze possono adesso schierare sul campo le loro unità aggiuntive difensive.

### Il daimyo esperto in combattimento

Una forza di provincia o un esercito condotti da un daimyo al primo livello di esperienza potrà portare un solo attacco e non potrà muoversi per niente durante la fase di combattimento C. Con il crescere del livello di esperienza di un daimyo, il suo esercito potrà portare svariati attacchi e persino muoversi tra una battaglia e l'altra in questa fase di gioco:

• Un esercito può portare un numero di attacchi minore o al massimo uguale al livello di esperienza del daimyo che lo conduce. Gli attacchi addizionali possibili per il grado elevato di esperienza di un daimyo, non dovranno essere indicati dai segna-posizione di battaglia!

• Fra un attacco e l'altro, l'esercito potrà muoversi in una provincia adiacente appena disfatta, o in una provincia adiacente vuota, per



conquistarla e condurre da lì l'attacco successivo. La conquista delle province ha luogo solitamente durante la Fase D: Movimento finale. Al momento della conquista di una provincia, prendete la carta-provincia corrispondente dal rettangolo rosso sulla plancia di gioco ed aggiungetela al vostro mazzetto.

Di seguito riportiamo tre possibili situazioni nelle quali potrà trovarsi l'esercito di un daimyo esperto durante il combattimento:

### 1. Dopo aver vinto una battaglia

Se l'esercito di un daimyo esperto ha eliminato tutte le unità in difesa su una provincia ed ha a questo punto ancora la forza per condurre almeno un altro attacco, esso può o rimanere dove si trova e condurre un'altra battaglia da lì, oppure spostarsi all'interno della provincia disfatta, conquistarla, e portare un nuovo attacco da questa.

### 2. Attacco di una provincia vuota

Se l'esercito di un daimyo esperto ha attaccato una provincia vuota ed ha ancora la forza per condurre almeno un altro attacco, esso può muovere nella provincia vuota, conquistarla, ed attaccare da lì. Anche nel caso in cui non

ci fosse sulla provincia nessun difensore, questa azione conta come una battaglia, ma non conta come una battaglia vinta, nel senso di quelle che permettono di elevare il livello di esperienza di un daimyo (a questo proposito, riferirsi alla sezione: "Spostamento del segna-posizione dell'esperienza di un daimyo vittorioso").

### 3. Dopo aver sospeso un attacco

Se l'esercito di un daimyo esperto sospende un attacco che sta conducendo, questa battaglia ancora non terminata conterà come una battaglia, ma ancora, non come una battaglia vinta, nel senso di quelle che permettono di elevare il livello di esperienza di un daimyo. L'esercito, dopo la sospensione dell'attacco, potrà a questo punto attaccare altrove nel caso in cui il livello di esperienza del daimyo lo consenta. L'esempio illustrato riportato nel Capitolo 7 mostra come muovere ed attaccare con daimyo esperti.

### Spostamento del segna-posizione dell'esperienza di un daimyo esperto

Dopo che un esercito ha condotto tutte le sue battaglie, se almeno una delle

battaglie condotta è stata vinta, muovete il segna-posizione dell'esperienza del daimyo a capo di quell'esercito di un foro verso destra. Anche nel caso in cui un esercito abbia vinto più di una battaglia nel corso del turno di gioco, il segna-posizione dell'esperienza del daimyo a capo di quell'esercito si muoverà di un solo foro verso destra.

Per battaglia vinta si intende una battaglia che abbia lasciato sguarnita una provincia in difesa: **NON CONTANO:**

- 1) gli attacchi portati contro province vuote;
- 2) gli attacchi che siano stati sospesi;
- 3) gli attacchi che non è stato possibile compiere a causa di attacchi risolutivi precedenti.

Un daimyo il cui segna-posizione dell'esperienza venga spostato al livello successivo (ad esempio dal 2 al 3) non potrà attaccare ancora durante il turno di gioco in corso (non potrà, cioè, usufruire immediatamente nello stesso turno di gioco dei vantaggi derivanti dal suo cambiamento di status); tuttavia, la sua possibilità di movimento risulterà accresciuta durante la fase D: Movimento finale dello stesso turno di gioco.

## INTRODUZIONE AGLI ESEMPI DI COMBATTIMENTO

I quattro esempi che seguiranno nelle pagine successive descrivono l'andamento degli attacchi del giocatore Rosa durante la Fase di gioco C: Combattimento.

Un quinto esempio mostrerà le conseguenze di queste battaglie, dopo che le province attaccate si sono arrese. Le unità militari del Rosa (rappresentate nelle illustrazioni dai segna-posizione sulla scheda di schieramento).

L'Esercito #1 contiene: il daimyo, 1

arciere, 1 maestro di spada, 3 fucilieri e 3 lancieri.

L'Esercito #2 contiene: il daimyo, 1 arciere, 1 maestro di spada e 2 fucilieri.

L'Esercito #3 contiene: il daimyo, 1 arciere, 1 maestro di spada e 2 fucilieri.

ESERCITO #1					ESERCITO #2					ESERCITO #3				
KONISHI					TAKAHASHI					OTA				

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### COMBATTIMENTO: CHIKUZEN ATTACCA HIZEN

In primo luogo, l'esercito #1 di stanza in Chikuzen attacca il lanciere solitario su Hizen di Rosa-a-strisce. Comincia la sequenza di combattimento: il rosa tira un dado per la sua unità di arcieri. Il valore di combattimento di un arciere è 6 (serve 6 o meno di 6 per segnare un punto ed eliminare una unità avversaria). Il Rosa ottiene 9 con il suo arciere — perde. Rosa-a-strisce non tira, perché non possiede nessun arciere sulla provincia attaccata.

Successivamente, il Rosa tira tre dadi per i suoi 3 fucilieri (valore di combattimento 4). Il Rosa ottiene 2, 3, 4: tutti punteggi buoni! Il Rosa-a-strisce non tira, perché non ha nessun fuciliere.

A questo punto vengono rimosse le vittime degli attacchi con armi di tiro: il Rosa ha segnato tre punti (due in più di quanti non gliene servano per sconfiggere il Rosa-a-strisce). Il Rosa-a-strisce deve dunque rimuovere la sua unica unità in difesa (non ha nemmeno avuto la possibilità di lanciare dei dadi per questa), e lasciare Hizen sguarnita. La battaglia è finita: il Rosa-a-strisce ha perso Hizen, e deve lasciare la sua carta-provincia Hizen sul rettangolo

rosso della plancia di gioco.

L'esercito #1 del Rosa è comandato da un daimyo di livello 1 (inesperto, cioè), finisce perciò qui il combattimento di questo esercito per il presente turno di gioco. Il Rosa sposta sulla scheda di schieramento il segna-posizione dell'esperienza corrispondente al daimyo dell'esercito #1 di un foro verso destra (dal momento che questo esercito ha vinto una battaglia), dopodiché passa ad attaccare Chikugo.

### COMBATTIMENTO: HIGO ATTACCA CHIKUGO

Adesso, la forza di provincia del Rosa, composta da 1 maestro di spada e da 3 lancieri attacca il lanciere solitario su Chikugo del Grigio-a-strisce. Dal momento che nessun arciere, fuciliere o daimyo prende parte alla battaglia, la sequenza di combattimento comincia con il passo 5: tirano i maestri di spada e i ronin.

Il Rosa tira un dado per il suo maestro di spada (valore di combattimento: 5). Il rosa ottiene 3 e segna un punto. È il turno dei lancieri. Dal momento che il Rosa ha già messo fuori la sola unità di Grigio-a-strisce, non ha necessità di tirare dadi per i propri lancieri; ma l'unità di Grigio-a-strisce non è ancora stata rimossa come vittima, così Grigio-a-strisce ha diritto a tirare un dado per questa. Ottiene 1, segna un punto.



L'Esercito #1 contiene: il daimyo, 1 arciere, 1 maestro di spada, 3 fucilieri e 3 lancieri.

A questo punto i giocatori rimuovono le vittime: il Rosa sceglie 1 lanciere e lo toglie dalla plancia di gioco, mentre il Grigio-a-strisce rimuove la sua unica unità in difesa, lasciando Chikugo vuota. Questo pone termine alla battaglia: il Grigio-a-strisce ha perso Chikugo, e deve lasciare la carta-provincia Chikugo sul rettangolo rosso della plancia di gioco.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### ATTACCO DA UNA PROVINCIA CON DUE TRUPPE

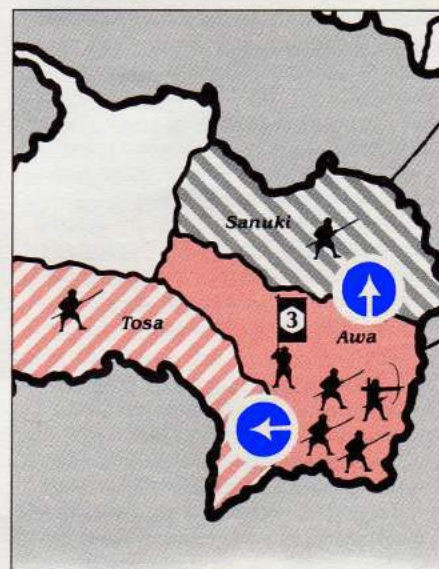
#### L'esercito in Awa attacca Sanuki

L'esercito #3 del Rosa di stanza ad Awa attacca il lanciere solitario di Grigio-a-strisce su Sanuki. L'arciere del Rosa non segna il punto, ma uno dei suoi fucilieri sì. Il Grigio-a-strisce rimuove il suo lanciere, perde Sanuki, e lascia la carta-provincia di Sanuki sul rettangolo rosso della plancia di gioco.

L'esercito #3 del Rosa è condotto da un daimyo di livello di esperienza 1, finisce perciò per il turno di gioco in corso la possibilità di combattere per questo esercito. Il Rosa sposta il segna-posizione corrispondente sulla scheda di schieramento di una posizione verso destra, dal momento che l'esercito ha vinto una battaglia.

#### La forza di provincia di Awa attacca Tosa

La forza di provincia del Rosa composta da un arciere e tre lancieri attacca il lanciere solitario del Rosa-a-strisce su Tosa. Il rosa non colpisce con il suo arciere, ma riesce a segnare un punto con i suoi 3 lancieri. Il rosa-a-strisce segna un punto con il suo lanciere. Sia il Rosa che il Rosa-a-strisce rimuovono le loro perdite: un lanciere a testa. Il Rosa-a-strisce perde Tosa e lascia la carta-provincia corrispondente sulla plancia di gioco.



L'Esercito #3 contiene: il daimyo, 1 arciere, 1 maestro di spada e 2 fucilieri.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### ATTACCO DA UNA PROVINCIA CON DUE TRUPPE

*L'esercito in Satsuma attacca Hyuga*  
Qui, l'esercito #2 del Rosa di stanza in Satsuma attacca il lanciere solitario del Grigio-a-strisce in Hyuga. Il Rosa non fa punti con il suo arciere e con i suoi fucilieri, ma segna un punto con il suo daimyo. Il Grigio-a-strisce lancia i dati per i suoi lancieri ma non fa neanche un punto. Il Grigio-a-strisce rimuove la sua unica unità in difesa, perde Hyuga e lascia la carta-provincia sulla plancia di gioco.

L'esercito #2 del Rosa è condotto da un daimyo con livello di esperienza 1, così termina qui la possibilità di attaccare con questo esercito per il turno di gioco in corso. Il Rosa sposta il segna-posizione dell'esperienza corrispondente di una posizione verso destra.

### La forza di provincia di Satsuma attacca Osumi

Adesso la forza di provincia del Rosa composta da un arciere e tre lancieri attacca il lanciere solitario del Rosa-a-strisce su Osumi. Il Rosa segna un punto con il suo arciere e conclude la battaglia. Il Rosa-a-strisce rimuove il suo lanciere, perde Osumi e lascia la carta-provincia corrispondente sulla plancia di gioco.



L'esercito #2 contiene: il daimyo, 1 arciere, 1 maestro di spada, 2 fucilieri.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### ATTACCO NAVALE: NAGATO ATTACCA BUZEN

Dal momento che l'attacco del Rosa con la propria forza di provincia verso Buzen è un attacco navale, le unità di difesa del Grigio godono di una sequenza di combattimento di vantaggio. Il Grigio lancia tre dati per i suoi tre lancieri (valore di combattimento: 4). Il Grigio ottiene 3, 4 e 11: segna due punti. Il Rosa non lancia nessun dado: questo è il vantaggio del difensore per un attacco navale. Il Rosa sceglie di rimuovere 2 lancieri come vittime. Con questo ha termine la prima sequenza di combattimento di vantaggio per il difensore.

A questo punto comincia la normale sequenza di combattimento. Il Rosa lancia per il suo fuciliere (valore di combattimento: 4). Il Rosa ottiene 4: segna un punto. Il Grigio rimuove un lanciere. Ora entrambi i giocatori tirano i dadi per i propri lancieri (valore di combattimento: 4). Il Rosa lancia un dado, ottiene 2 e segna un punto; il Grigio tira due dadi: ottiene 1 e 8, e segna un punto. Il Grigio ed il Rosa

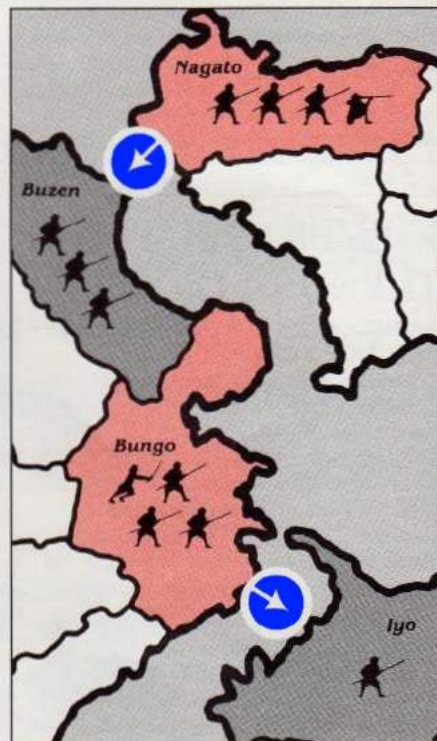
rimuovono entrambi un lanciere come vittima.

Adesso si fronteggiano un fuciliere ed un lanciere. Il Rosa può sospendere l'attacco a questo punto (Passo 8); ma sceglie di condurre un'altra sequenza di combattimento. Ottiene 3 per il suo fuciliere e vince! Il Grigio rimuove il suo lanciere e lascia Buzen sguarnita. È la fine della battaglia; il Grigio ha perso Buzen e deve lasciare la carta-provincia sulla plancia di gioco.

### ATTACCO NAVALE: BUNGO ATTACCA IYO

Dal momento che si tratta di un attacco navale, le unità di difesa del Grigio su Iyo godono di una sequenza di combattimento di vantaggio. Il Grigio lancia un dado per la sua unica unità in difesa: un lanciere. Egli ottiene 2 e segna un punto. Il Rosa sceglie un lanciere e lo rimuove. Con questo si esaurisce il vantaggio del Grigio. Comincia a questo punto la normale sequenza di combattimento.

Il Rosa lancia i dati per le sue unità attaccanti rimanenti (prima per il suo maestro di spada, dopo per i suoi lancieri), e segna un punto. Il Grigio tira il dado per il suo lanciere difensore e non segna alcun punto. Il Grigio rimuove il suo lanciere, perde



così Iyo, che rimane sguarnita, e lascia la carta-provincia corrispondente sul rettangolo rosso della plancia di gioco.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

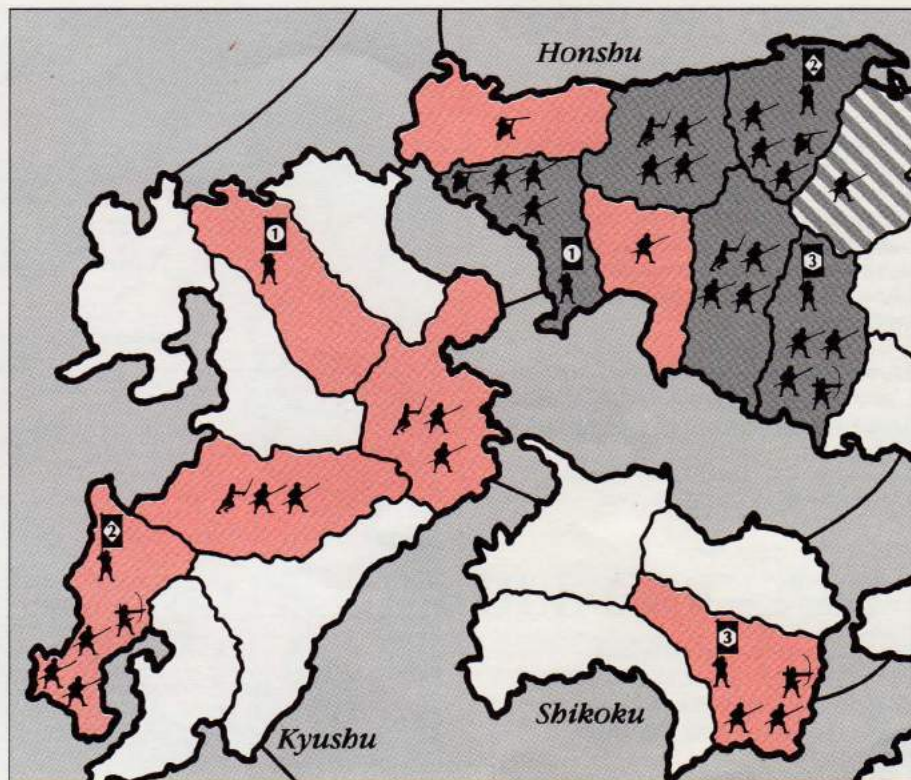
### PRIMA DEL MOVIMENTO FINALE

Il giocatore Rosa ha terminato tutti i suoi attacchi per questo turno di gioco.

Egli ha portato attacchi su tutte le province alle quali aveva dichiarato battaglia.

Le province bianche stanno ad indicare le province perse in battaglia durante la Fase C: Combattimento.

Ciascuna di queste province è ora a disposizione di tutti, finché un giocatore non si sposti all'interno di questa e la conquisti.



## FASE D: Movimento finale

Durante la fase di gioco D, il giocatore all'attacco può muovere una qualunque delle sue forze di provincia o dei suoi eserciti. Durante questa fase, un esercito o una forza di provincia potrà spostarsi soltanto all'interno di una provincia adiacente vuota o amica.

Ricordate che le rotte di mare rendono le province adiacenti. Ricordate anche che non è possibile lasciare una provincia amica vuota, spostando tutte le unità militari che la occupano.

### Unità ronin sopravvissute:

Dal momento che le unità ronin non vengono rimosse fino alla Azione di gioco 8: Licenziate i Ronin!, il limite di unità ronin per provincia rimane ancora valido. Non andate oltre questo limite muovendo i vostri eserciti o le vostre forze di provincia. Non è possibile lasciare solo dei ronin a guarnigione delle province dalle quali spostate le vostre unità regolari effettive! Spostate per primi i vostri eserciti, poi spostate le vostre forze di provincia.

### Spostate per primi gli eserciti dei daimyo:

In primo luogo, potrete muovere i segna-posizione dei vostri eserciti per un numero di province inferiore o al massimo uguale al livello di esperienza dei vostri daimyo.

Le regole di movimento degli eserciti durante questa fase sono uguali alle regole valide per la fase A:

Muovete gli eserciti daimyo!, con una sola aggiunta: un esercito può spostarsi adesso dentro una qualsiasi provincia vuota e conquistarla (cfr. "Conquista di una provincia vuota", qui a destra).

### Spostate quindi le forze di provincia:

Dopo avere spostato i vostri eserciti, potrete muovere le vostre forze di provincia, o un numero qualsiasi di unità di queste, verso province adiacenti vuote o amiche.

Se la provincia adiacente amica è occupata da un esercito, tutte o alcune delle unità della forza di provincia potranno essere aggiunte a quell'esercito, a condizione che vi sia posto per loro sulla vostra scheda di schieramento.

Le unità di una forza di provincia

possono dividersi per muovere dentro province adiacenti vuote od amiche differenti. Se la provincia adiacente amica è già occupata da una forza di provincia, ne risulterà una forza di provincia più grande.

**NOTA:** Fate attenzione a non andare oltre il limite delle 5 unità militari regolari effettive per provincia.

Se una forza di provincia si sposta dentro una provincia adiacente vuota, la conquista. Cfr. "Conquista di una provincia vuota", qui di seguito.

### CONQUISTA DI UNA PROVINCIA VUOTA

Per conquistare una provincia vuota, spostate semplicemente all'interno di essa un vostro esercito o una o più delle unità militari di una vostra forza di provincia posta su una provincia adiacente alla provincia da conquistare. Prendete a questo punto la carta-provincia corrispondente dalla plancia di gioco ed aggiungetela al vostro mazzetto. Adesso siete signori di quella provincia.

Alla fine di questa fase restituite i segna-posizione di battaglia al contenitore generale.

## ESEMPIO DEL PRIMO TURNO DI GIOCO

### FASE D: MOVIMENTO FINALE

Durante la fase D, il Rosa muove i suoi eserciti, quindi le sue forze di provincia all'interno delle province vuote adiacenti, per conquistarle. Ogni volta che conquista una provincia, prende la carta-provincia corrispondente dalla plancia di gioco e la aggiunge al suo mazzetto.

#### Movimento degli eserciti:

L'esercito #1 si sposta dentro Hizen (lasciando un lanciere di guarnigione su Chikuzen).

L'esercito #2 si sposta su Hyuga.

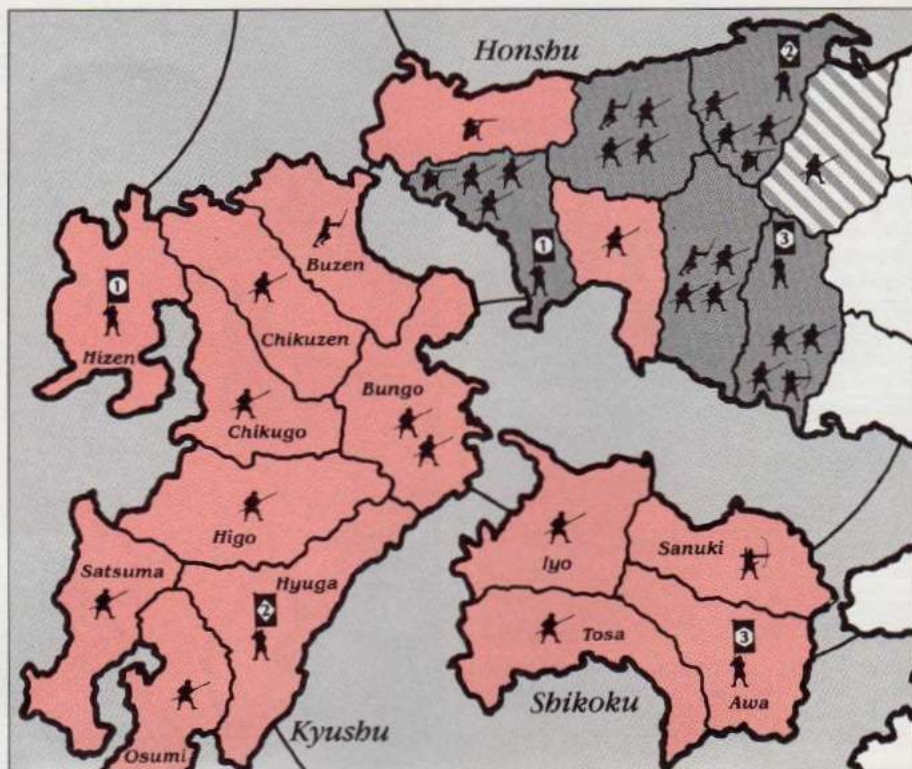
L'esercito #3 rimane su Awa.

#### Movimento delle forze di provincia:

Da Bungo, un maestro di spada si sposta su Buzen.

Da Higo, un lanciere si sposta su Chikugo; un maestro di spada si aggiunge all'esercito #2 su Hyuga, lasciandosi alle spalle un lanciere.

Da Satsuma, un arciere ed un lanciere si aggiungono all'esercito #2 su Hyuga; un lanciere si sposta in Osumi.



Da Awa, un lanciere si sposta su Sanuki; un lanciere si sposta su Iyo; un altro lanciere si sposta su Tosa.

L'illustrazione mostra la disposizione delle unità del giocatore Rosa dopo la fase D.

## AZIONE DI GIOCO 8: Licenziate i ronin

Durante la ottava azione di gioco, i giocatori rimuovono tutte le unità ronin sopravvissute che siano rimaste sulle loro province, sulla plancia di gioco, sulle schede di schieramento degli eserciti, o sulle carte-provincia coperte di fronte a loro. Tutti i giocatori

compiamo questa operazione contemporaneamente. Rimettete le unità ronin nel contenitore generale. I ronin potranno essere assoldati nuovamente durante la azione di gioco 5: Assoldate i ronin! del turno di gioco successivo.



## AZIONE DI GIOCO 9: Raccogliete i koku

Durante la nona azione di gioco, i giocatori contano le carte-provincia in loro possesso, dopodiché prendono i koku da spendere nel turno di gioco successivo, in ragione di quante province dispongano. Tutti i giocatori compiono questa operazione contemporaneamente.

#### Calcolate la vostra rendita

Per calcolare la vostra rendita, sommate le carte-provincia in vostro

possesso e dividete per 3. Non contate l'eventuale resto della divisione. Il risultato che otterrete equivale al numero di koku a cui avete diritto. Per esempio, se siete in possesso di 26 province, dividete per 3, ed arrotondate per difetto il risultato (8 e 1/3) a 8. Questo significa che potrete raccogliere 8 koku.

Ogni giocatore calcolerà la sua rendita allo stesso modo.

#### Raccogliete i vostri koku

Prendete il numero di koku che avete calcolato dal contenitore generale, e metteteli di fronte a voi. Ogni giocatore faccia lo stesso.

#### Minima quantità di koku:

Nessun giocatore dovrà mai prendere meno di 3 koku.

Se siete rimasti con meno di 9 province ed almeno un daimyo, prendete 3 koku.

# 5 FINE DELLA PARTITA

Per vincere la partita, un giocatore deve possedere 35 province. Non appena un giocatore conquista la sua 35<sup>ma</sup> provincia, la partita finisce, e lui è il vincitore! Un giocatore può vincere la partita in qualunque momento del turno di gioco.

*Per una partita più lunga:* I giocatori potranno decidere di dichiarare un vincitore soltanto dopo che un intero turno di gioco sia terminato. Alla fine di un qualsiasi turno di gioco, dopo che tutti i giocatori abbiano compiuto tutte le 9 azioni di gioco, se un giocatore possiederà almeno 35 province avrà vinto.

In questa versione più lunga, i concorrenti hanno la possibilità di riconquistare le province perdute prima della fine del turno di gioco, e prima quindi che un giocatore possa essere proclamato vincitore.

# 6 REGOLE PER UNA PARTITA TRA DUE GIOCATORI

Le regole per una partita tra due giocatori sono esattamente uguali a quelle per una partita tra 3, 4, o 5 giocatori, con le seguenti eccezioni:

- Ciascun giocatore sceglie e controlla due differenti insiemi colorati di unità militari. Per ciascun colore, impiegate un contenitore per la programmazione strategica differente, scheda di riferimento, e così via. Tutte le operazioni per ciascun insieme verranno svolte separatamente.

- Mischiate e dividete il mazzo delle carte-provincia in 2 parti: una per ciascuno dei giocatori. A turno, ciascun giocatore dividerà poi il suo mazzo di carte-provincia in due insiemi differenti di 17 carte.

Al momento di disporre le unità, seguite le regole esposte nel Capitolo 3. Ponete le unità militari di un colore su 17 province. Cercate di raggruppare nei due insiemi di 17 province, province che siano vicine tra loro.

- I due insiemi di unità militari di colore differente che possedete non potranno darsi battaglia l'uno con l'altro: sono alleati. Di conseguenza, fate attenzione a disporre ciascun gruppo delle vostre unità militari in modo che questo possa avere accesso a province nemiche.

- Le unità militari dei vostri due differenti insiemi non potranno occupare le stesse province; né potranno attaccare o difendersi assieme.

*Fine della partita tra due giocatori:* Alla fine di un qualsiasi turno di gioco, se un giocatore possiede almeno 50 province, la partita finisce e lui è il vincitore!



# 7 ESEMPIO DI GIOCO

## Introduzione

Questo esempio è stato tratto da una partita tra quattro giocatori, dopo diversi turni di gioco. Viene riportato il conflitto tra il giocatore Grigio e il giocatore Rosa per la conquista delle province dell'isola di Honshu: l'isola più grande. Immaginate che gli altri due giocatori si stiano dando battaglia da qualche altra parte della plancia di gioco.

Il Grigio dispone di 17 province; il Rosa 19.

Entrambi i giocatori sono rimasti con due eserciti i cui daimyo hanno livello di esperienza 3.

Sta per cominciare un nuovo turno di gioco.

L'illustrazione A mostra la strategia prima dell'inizio del turno di gioco di ciascuno dei due giocatori; l'illustrazione B mostra come il Grigio conduce la battaglia.

## La strategia iniziale

**GRIGIO:** Nel caso in cui sia il primo a giocare, il Grigio ha in programma di muovere l'esercito #1 attraverso Owari verso Mikawa, raccogliendo un arciere da ogni provincia attraversata.

L'esercito #3 si muoverà attraverso Echizen e Mino per raccogliere unità militari dalle forze di provincia, e per ritornare quindi a Hida.

Entrambi gli eserciti, a questo punto, dichiareranno battaglia contro la stessa provincia: Shinano.

Obiettivo: eliminare l'esercito #2 del Rosa, e conquistare la provincia di Shinano, occupata dal castello.

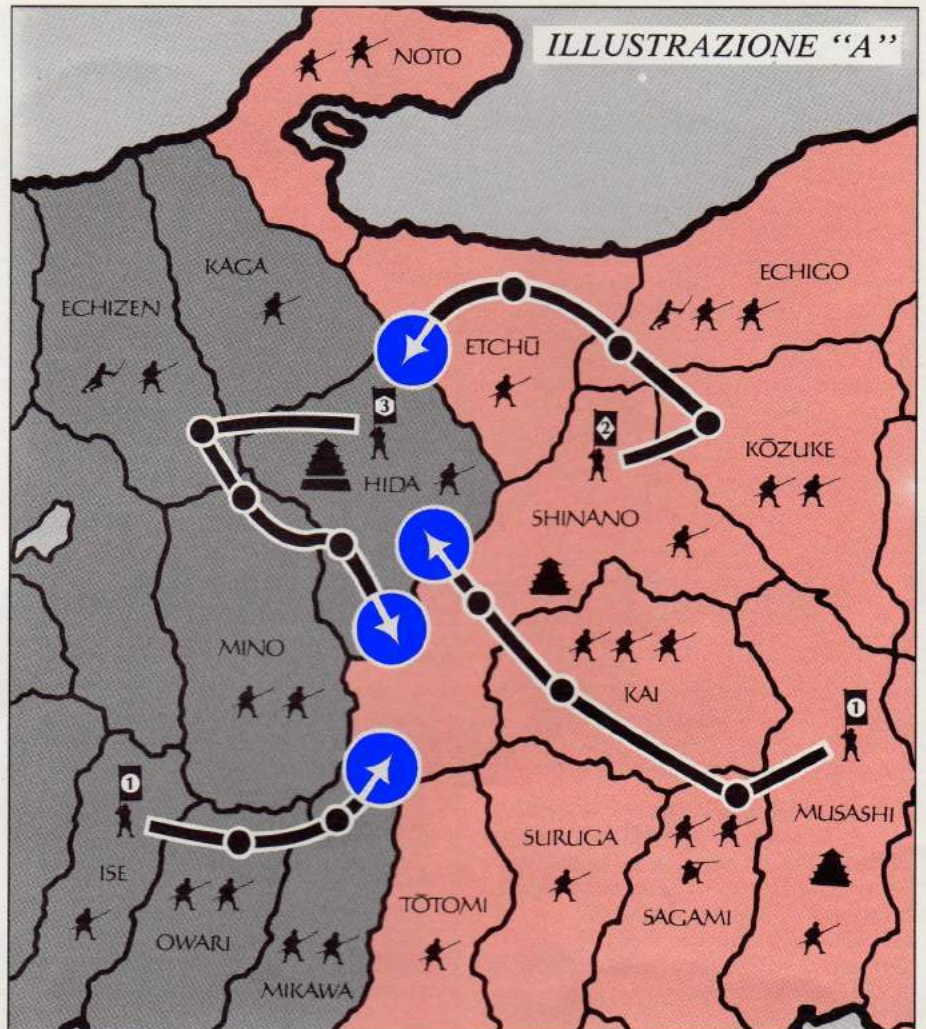
**ROSA:** Sperando di giocare prima del Grigio, il Rosa ha in programma di muovere l'esercito #2 attraverso Kozuke ed Echigo in Etchu.

L'esercito #1 si muoverà quindi attraverso Sagami e Kai in Shinano. Entrambi gli eserciti raccoglieranno forze di province lungo i loro movimenti, quindi, dichiareranno battaglia contro la stessa provincia nemica: Hida.

Obiettivo: l'eliminazione dell'esercito #3 del Grigio, e la conquista della provincia di Hida, occupata da una fortezza.

## Azione di gioco 1: Programmazione strategica

**GRIGIO:** Il Grigio deve disporre 5 koku. Dal momento che il Rosa ha 6 koku, il Grigio decide di non sprecare koku per concorrere alla scelta della spada (spazio: SPADE).



Al contrario, mette due koku in RONIN (come rinforzo del suo esercito su Hida), e 3 koku in NINJA.

**ROSA:** Il Rosa mette 3 koku in SPADE, 1 koku in RONIN (come rinforzo del suo esercito in Shinano); e 2 koku in NINJA.

## Azione di gioco 2: Scegliete le spade!

Il Rosa è quello che ha più koku in SPADE, sceglie quindi la spada e prende quella con un quadrato.

Gli altri 3 giocatori tirano a sorte le spade.

Al Grigio capita quella con 2 quadrati.

## Azione di gioco 3: Costruite!

Né il Rosa né il Grigio costruiscono castelli o fortezze durante questo turno di gioco.

## Azione di gioco 4: Arruolate nuove unità

Né il Rosa né il Grigio arruolano nuove unità in questo turno di gioco.

## Azione di gioco 5: Assoldate i Ronin!

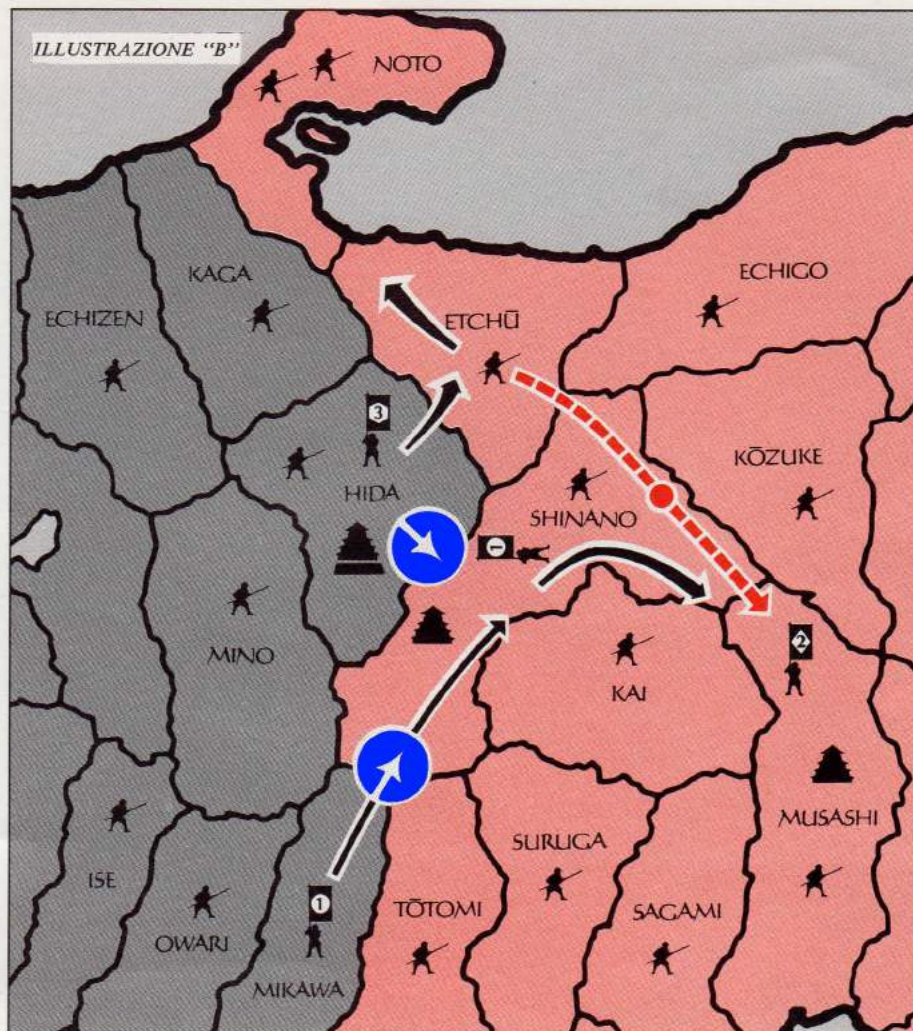
**GRIGIO:** Il Grigio assolda 4 ronin e li mette tutti sopra una carta-provincia coperta (Hida).

**ROSA:** Il Rosa prende 2 ronin e li mette entrambi su una carta-provincia coperta (Shinano).

## Azione di gioco 6 Assoldate il Ninja!

Il Grigio, per avere investito più koku di tutti gli altri giocatori di NINJA, si aggiudica il ninja. Il Rosa perde i suoi due koku (quelli che aveva messo in NINJA) e comincia a temere per l'attacco del ninja che, verosimilmente, verrà scagliato contro uno dei suoi due daimyo.

ILLUSTRAZIONE "B"



**Azione di gioco 7: Guerra!**

**ROSA:** Durante la Fase A: Muovete gli eserciti daimyo!, il Rosa muove i suoi due eserciti come aveva programmato (cfr. figura A): l'esercito #2 si muove in Etchu, l'esercito #1 si muove in Shinano.

Nella Fase B: Dichiarate le prime battaglie!, entrambi gli eserciti dichiarano battaglia contro Hida. Il piano del Rosa è di attaccare prima da Shinano con l'esercito #1 (quello più grosso), e sospendere l'attacco prima di perdere il daimyo; dopodiché attaccare con l'esercito #2, per eliminare tutti i difensori del Grigio eventualmente sopravvissuti in Hida.

**L'attacco del Ninja!**

Improvvisamente, prima che il Rosa possa dare corso alla Fase C:

Combattimento, il ninja del Grigio

attacca il daimyo su Shinano!

Il Grigio ottiene 7, e l'assassinio riesce.

L'esercito #1 del Rosa è a questo punto disfatto: incapace di attaccare o di spostarsi.

A questo punto il Rosa comincia la Fase C: Combattimento.

Dal momento che l'esercito #2 in Etchu ha dichiarato battaglia contro Hida, dovrà combattere da solo, senza l'appoggio dell'esercito #1 disfatto su Shinano.

L'esercito #2 viene battuto dall'esercito del Grigio su Hida (che può schierare 5 ronin extra derivanti dalla presenza della fortezza, i 4 ronin arruolati in questo turno di gioco, il lanciere di stanza nella provincia),

sospende l'attacco e si ritira su Masashi durante la fase D (cfr. la linea tratteggiata nell'illustrazione B).

Gli altri giocatori si combattono tra di loro e non attaccano né il Grigio né il Rosa.

**GRIGIO:** Dal momento che il Rosa ha ottenuto effetti disastrosi, il Grigio decide di muovere nella Fase A: Muovete gli eserciti daimyo!, e di dichiarare battaglia nella Fase B: Dichiarate le prime battaglie!, seguendo il suo piano originario (mostrato nella figura A).

Nella Fase C: Combattimento, l'esercito #3 riesce ad eliminare l'esercito disfatto in Shinano (che schiera anche i 4 lancieri extra derivanti dalla presenza del castello, i 2 ronin arruolati in questo turno di gioco, ed il lanciere di stanza nella provincia), dopo 5 sequenze di combattimento.

L'esercito #3 rimane su Hida e attacca Etchu, eliminando il lanciere a difesa di questa.

A questo punto si muove in Etchu (lasciando un fuciliere su Hida per mantenerne il possesso), la conquista, e conduce la sua ultima battaglia contro i due lancieri su Noto.

L'attacco ha successo. Il Grigio lascia l'esercito #3 in Etchu, con il proposito di spostarlo su Noto, per conquistarla, durante la Fase D: Movimento finale.

L'esercito #1 del Grigio si muove adesso su Shinano (come aveva dichiarato) per la sua prima "battaglia", dopodiché attacca Musashi.

Il Grigio riesce ad eliminare l'esercito del Rosa, compresi i 4 lancieri extra del castello, il lanciere di guarnigione, e l'ultimo daimyo del Rosa.

Il Rosa è così eliminato dal gioco.

Il Grigio si appropria delle unità del Rosa e di tutte le sue 19 province, per un totale di 36. Il Grigio è Shogun ed ha vinto la partita!



# GUIDA

# SEQUENZA DELLE AZIONI DI GIOCO

# SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

	UNITÀ PER KOKU	VALORE DI COMBATTIMENTO
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 migliore offerente	VEDERE ISTRUZIONI
Castello	VEDERE ISTRUZIONI	
Base fortificata	VEDERE ISTRUZIONI	

1. Programmazione strategica
2. Scegliete le spade!
3. Costruite!
4. Arruolate nuove unità!
5. Assoldate i ronin!
6. Assoldate il ninja!
7. Guerra!
  - A. Muovete gli eserciti daimyo!
  - B. Dichiarate le prime battaglie!
  - C. Combattimento
  - D. Movimento finale
8. Restituite i ronin!
9. Raccogliete i koku!

	PUNTEGGIO MASSIMO NECESSARIO PER SEGNARE UN PUNTO
I giocatori lanciano i dadi simultaneamente	
Tirano gli arcieri	6
Tirano i fucilieri	4
Rimuovere le vittime	
Tirano i daimyo	6
Tirano i maestri di spada e i ronin	5
Tirano i lancieri	4
Rimuovere le vittime	
Ripetere la sequenza, a meno che l'attaccante abbandoni la battaglia	

SPADE

CASTELLI  
FORTEZZE

NUOVE UNITÀ

RONIN

NINJA

## SCHEDA DI RIFERIMENTO

# MB GAMEMASTER SERIES

MB ITALY SRL

Centro Direzionale Milanofiori - Strada 7 - Palazzo R1

20094 Rozzano (MI) - Tel. 02/8241751/2/3 - Telex 316494 MBI I

© 1988 by Milton Bradley Co. All Rights Reserved. 4720-XI