

ALAN M. NEWMAN

# SUN 孫子兵法 TZU

Traduzione in Italiano: Vincenzo Barresi

Art: Rolland Barthélémy  
Cover: Rolland Barthélémy & Stéphane Poinso

## Scopo del Gioco

Il gioco si gioca per un massimo di 9 round. Il vincitore sarà o il giocatore a raggiungere il punteggio massimo alla fine del 3° o 6° turno o chiunque abbia più punti alla fine del 9° turno.

## Preparazione del Gioco

- Il tabellone ❶ va piazzato al centro del tavolo.
  - Pesca a caso 5 tabelle del punteggio ❷.
- Ognuno viene posizionato col suo lato arancio vicino il nome della provincia situata a sinistra e a destra del tabellone.  
Le altre 5 tabelle punteggio vanno rimosse dal gioco.

> **Assemblaggio delle tabelle punteggio:** Piega il componente principale in 3 parti e dopo posiziona il cappuccio triangolare alle sue estremità.

- La miniatura oro ❸ viene posizionata sulla prima posizione dei contatori circolari, la miniatura argento ❹ viene posta nella posizione centrale del sentiero punteggio.
- Opzionale (vedi pag.3): Mischia le 5 carte evento e posizionale in una pila a faccia in giù. Gira la prima carta a faccia in su.

### OGNI GIOCATORE

(**BLU: SUN TZU**, **ROSSO: KING CHU**)

- Prende 18 armate del suo colore: esse costituiranno il suo gruppo di rinforzi.
- Le restanti 3 armate verranno messe da parte.

- Seleziona segretamente una delle 5 carte Condottiero. Le altre quattro carte vengono rimosse dal gioco.



- Prendi le 6 carte Azione del tuo colore numerate da "1" a "6" (queste 6 carte sono le uniche con numeri scritti all'interno di un riquadro).



- Mescola le restanti 14 carte Azione del tuo colore. Ciò costituisce il mazzo di pesca del giocatore che si posizionerà di fronte a lui, a faccia in giù.
- Pesca le prime 4 carte Azione dal tuo mazzo. Pertanto ogni giocatore ora ha 10 carte.

**Versione per principianti:** per un primo gioco più fluido, rimuovi le carte Azione +2 e +3 e le 10 carte Condottiero. Ogni giocatore inizia la partita con 21 eserciti.

## Progresso del Gioco

Il gioco si divide in round, ognuno composto da 5 fasi:

- 1 - Avanzamento del segnalino Round;
- 2 - Posizionamento Carte Azione;
- 3 - Svelare le Carte Azione e risolvere i combattimenti;
- 4 - Segnare i Punteggi;
- 5 - Pescare nuove Carte Azione;

### 1-Avanzamento del Segnalino Round

Il Segnalino Round viene posizionato nella posizione 1 all'inizio del primo round. Viene quindi avanzato di uno spazio all'inizio di ogni round successivo.



## 2-Posizionamento Carte Azione

Ogni giocatore gioca una Carta Azione a faccia in giù di fronte ad ogni provincia, partendo dalla provincia di Qin e andando verso la provincia di Wu (es. 5 carte per round).



## 3-Rivelare Carte Azione e Risolvere le Battaglie

Una volta che tutte le carte Azione sono state piazzate, vengono rivelate e confrontate (vedi risoluzione della battaglia).

Nel primo round di gioco, le carte vengono rivelate e le battaglie vengono risolte da Qin a Wu. Durante i round seguenti, il giocatore con il minor numero di eserciti sul tabellone all'inizio della Fase 3, decide l'ordine delle province per rivelare e risolvere le battaglie.

In caso di pareggio, l'ultimo giocatore a scegliere l'ordine mantiene questo privilegio. Se nessuno aveva quel privilegio, i giocatori continuano a usare l'ordine del primo round finché qualcuno non guadagna questo privilegio.

## Risoluzione delle Battaglie

In ogni provincia vengono confrontate le carte Azione appena rivelate. La differenza tra le carte rappresenta il cambiamento negli eserciti nella provincia. Un giocatore che ha almeno 1 esercito in una provincia controlla quest'ultima.

**Per esempio:**

**Nella provincia di Wu, il Blu gioca una carta 5 ed il Rosso una carta 9.**

**C'è quindi una differenza di 4 a favore del Rosso.**



**Situazione 1 - Se la provincia di Wu era vuota o già controllata dal Rosso: il giocatore Rosso aggiunge 4 eserciti a Wu.**

**Situazione 2- Se la provincia di Wu era controllata dal Blu, con più di quattro eserciti: Blu rimuove 4 eserciti ma rimane padrone della provincia.**

**Situazione 3 - Se la provincia di Wu era controllata dal Blu con esattamente 4 eserciti: Blu rimuove i suoi quattro eserciti. La provincia è ora vuota e non appartiene più a nessuno.**

**Situazione 4 - Se la provincia di Wu era controllata dal Blu con meno di quattro eserciti: Blu rimuove tutti i suoi eserciti e Rosso aggiunge eserciti per eguagliare la differenza tra il suo vantaggio e gli eserciti eliminati. (Se Blu aveva 3 eserciti a Wu, questi vengono eliminati e Rosso aggiunge  $4-3 = 1$  esercito). Ora, Wu è controllato dal Rosso.**

Gli eserciti eliminati dopo un combattimento vengono restituiti al gruppo di rinforzo del giocatore.

A seguito della risoluzione di una battaglia, un giocatore DEVE piazzare tutti gli eserciti necessari nella provincia. Se un giocatore non ha abbastanza eserciti nella riserva, DEVE trasferire eserciti di sua scelta da una o più province che condividono un confine con la provincia in via di risoluzione. Se ha eserciti insufficienti nelle province vicine, gli eserciti devono essere spostati da un'altra provincia sul tabellone.

*Molte carte non hanno un valore di Azione numerico, ma hanno invece un effetto speciale. Questi sono descritti alla fine di questo opuscolo.*

## Supporto Eccezionale

All'inizio del gioco, un giocatore ha 3 eserciti che sono stati messi da parte. Inoltre, durante il gioco altri eserciti possono essere messi da parte se si usano le carte Azione +2 e +3 (come dettagliato alla fine di questo opuscolo).

In qualsiasi momento, un giocatore può aggiungere uno di questi eserciti al suo gruppo di rinforzi. Per farlo, deve scartare permanentemente una carta dalla sua mano (escluse le 1-6 carte Azione). La carta scartata viene mostrata all'avversario.

## 4-Ottenere Punti (Round 3,6 e 9)

Il punteggio si verifica alla fine del 3°, 6° e 9° turno di gioco. Ogni lato delle tabelle punteggio ha 3 valori. I valori rappresentano il numero di punti ottenuti da ciascuna provincia durante la fase di punteggio (i valori sono gli stessi su tutti e 3 i lati).

*Per leggere correttamente i punti da segnare durante il prossimo round di punteggio, quando prepari il gioco disponi di ogni tabella punteggio con il lato arancione rivolto verso il tabellone: la prima fase di punteggio è a colori, e i round successivi sono in scala di grigi.*

*All'inizio del 4° Round, le tabelle punteggio vengono girate per mostrare la faccia rossa, in cui la seconda fase del punteggio è a colori.*



*Risultato alla fine del 3° Round Risultato alla fine del 6° Round Risultato alla fine del 9° Round*

In fine, all'inizio del 7° round le tabelle punteggio vengono girate di nuovo, la terza fase del punteggio è a colori.

Se un giocatore controlla una provincia alla fine del 3° round, 6° round e 9° round, segna i punti corrispondenti.

Quando viene segnato un round, i giocatori spostano l'indicatore di punteggio in base alla differenza tra i loro punteggi.

Ad esempio, dopo il 3° round, il giocatore rosso segna 3 (2 +1) e Blu 6 (3 +2 +1). La differenza tra: i due giocatori è 3. Il giocatore Blu muove il segnalino di 3 spazi verso il suo lato del sentiero di punteggio.

### 5-Pescare nuove Carte Azione

Dopo la risoluzione della battaglia, ogni giocatore riprende tutte le carte azione numerate da 1 a 6 (quelle con un valore circondato da cornice).

Le altre carte giocate durante questo round vengono rimosse dal gioco.

Quindi, ogni giocatore pesca due carte dalla cima del suo mazzo, le guarda e ne aggiunge una alla sua mano. L'altra carta va posta in fondo al mazzo.

*Se c'è solo una carta disponibile da pescare, il giocatore prende e mantiene quella.*

*Se non ci sono più carte da pescare, il giocatore deve giocare con le carte che ha in mano.*

### 6-Fine del Gioco

Se alla fine del 3° o 6° round, il segnalino di punteggio raggiunge il massimo per un giocatore (il grande riquadro ad ogni estremità), quel giocatore vince la partita immediatamente.

Altrimenti, alla fine del 9° round, il giocatore con il maggior numero di punti (segnati dalla miniatura dalla sua parte) vince la partita.

In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di eserciti nel suo gruppo di rinforzi.

## Carte Evento

Mescola le 5 carte Evento all'inizio del gioco e mettile in una pila.

La prima carta viene girata a faccia in su.

Durante il gioco, non appena si verificheranno le condizioni descritte nella carta, questa verrà scartata e la carta successiva dovrà essere girata a faccia in su.

Se la condizione dell'ultima carta non si è mai verificata, il gioco termina immediatamente.



#### Pandemia (Epidemia)

Quando tutte e 4 le carte piaga sono state giocate, ogni giocatore rimuove un esercito dal suo gruppo di rinforzi. Questi eserciti vengono posizionati con i tre

che sono stati messi da parte durante l'inizio partita. Se un giocatore non ha eserciti nel suo gruppo di rinforzi, deve rimuovere dal tabellone.



#### Carro da Guerra

Se un giocatore ha segnato 3 Province con la sua carta numero 6, può selezionare un'altra carta Condottiero da giocare durante la partita.



#### Sfida Campione

Se un giocatore gioca un "9" e non gli fa vincere la battaglia, deve rimuovere un esercito (o dal suo gruppo di rinforzi o dal tabellone).



#### Sfida Eroe

Se un giocatore gioca un "10" e non gli fa vincere la battaglia, deve rimuovere 2 eserciti (o dal suo gruppo di rinforzi o dal tabellone).



#### Fanteria Leggera

Se un "1" è posizionato di fronte ad un "1", il giocatore che è dietro

Sul sentiero di punteggio può inserire un esercito nella provincia colpita.

# Carte Speciali



## Carta 1

Se un giocatore ha usato la sua Carta 1 alla fine del turno, piuttosto che pescare 2 carte e tenerne 1, pescherà 3 carte e ne terrà 2.



## Carta -1

Il valore di questa carta è uguale al valore della carta che l'altro giocatore ha usato -1.



## Carta 6

Una volta giocata la carta 6, il giocatore deve prendere uno dei suoi eserciti (dal suo gruppo di rinforzi o dal tabellone se i suoi rinforzi sono esauriti)

e porlo sul piccolo riquadro sopra il nome della provincia.

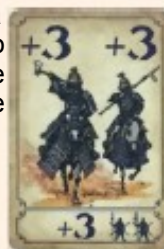
Questo esercito non può essere usato per il resto del gioco. Esso ha nessun valore militare, e serve solo come promemoria per ricordare che il giocatore non può giocare una carta "6" in questa provincia.



## Carta +2

Il valore di questa carta è uguale al valore della carta che l'altro giocatore ha usato +2. Inoltre, il giocatore di questa

carta deve mettere da parte uno dei suoi eserciti (dal suo gruppo di rinforzi o dal tabellone).



## Carta +1

Il valore di questa carta è uguale al valore della carta che l'altro giocatore ha usato +3. Inoltre, il giocatore di questa carta

deve mettere da parte due dei suoi eserciti (o dal suo gruppo di rinforzi o dal tabellone).



## Carta +1

Il valore di questa carta è uguale al valore della carta che l'altro giocatore ha usato +1.

Se due giocatori giocano la stessa carta bonus (+1, -1, +2 o +3), c'è un pareggio e non succede nulla nella Provincia.

Se una carta "-1" è contrapposta a un +1, +2 o +3, solo la carta "+" viene presa in considerazione e la carta "-1" conta come se valesse 0. L'esito della battaglia è quindi il valore della carta bonus.

Se i giocatori giocano carte "+" di diversi valori (+1, +2 o +3) il risultato della battaglia è semplicemente la differenza tra i due bonus.



## Carta Piaga

Quando una carta "Piaga" viene giocata, non c'è combattimento nella provincia.

Tutti gli effetti della carta dell'avversario vengono annullati.

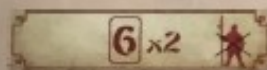
Metà (arrotondando per difetto) degli eserciti in questa provincia vengono rimessi nel gruppo di rinforzi del loro proprietario.

Se entrambi i giocatori hanno giocato una carta "Piaga", l'effetto è comunque applicato una sola volta.

# Carte Condottiero

Salvo diversa indicazione, le carte Condottiero possono essere giocate liberamente prima o dopo la fase di risoluzione del combattimento. Dopo averle giocate, scartale.

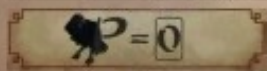
## Carte Condottiero KING OF CHU



Gioca la tua carta "6" in una provincia dove è già stata giocata (evidenzia la provincia con un secondo esercito).



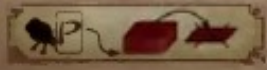
Durante uno dei primi 6 Round del gioco, rimuovi un esercito da una qualsiasi provincia. Quest'ultimo verrà aggiunto al gruppo dei rinforzi.



Contro la Piaga. Le carte Piaga vengono considerate come 0.



Per questo turno, la Piaga distruggerà tutte le armate nella provincia (piuttosto che solo la metà).

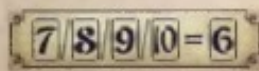


Se giochi una Piaga, potrai rimetterla in fondo al mazzo delle Carte Azione, poi dovrai scartare la prima carta del mazzo.

## Carte Condottiero SUN TZU



Durante uno dei primi 6 round, sposta uno dei tuoi eserciti in una provincia adiacente vuota o sotto il tuo controllo.



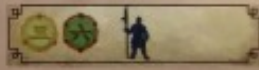
Dopo aver rivelato le tue carte, se hai giocato un "7", "8", "9" o "10", si gioca come se si fosse giocato un valore di "6". Non segnare la provincia.



Comincia la partita spostando il segnalino punteggio di 1 spazio dalla tua parte.



Se giochi "-1", puoi riportare "-1" in fondo al mazzo delle Carte Azione, quindi scartare la carta in cima al mazzo.



Durante uno dei primi 6 round, posiziona un esercito dal tuo gruppo di rinforzi in qualsiasi provincia che già controlli.