

GLOSSARIO:

NINJA MARKERS (NM) - GENERAL SUPPLY (GS) - NINJA RESERVES (NR) - NINJA CASUALTIES ICON (NCI)

SETUP: ATT: 40 NINJA MARKER (NM) DA GENERAL SUPPLY (GS) A NINJA RESERVE (NR) VISIBILE. PLANCIA E SCREEN.
DIF: 7 RONIN MARKERS E CARTE RONIN PERSONAGGIO/FERITE. PLANCIA E SCREEN.

ROUND:

I. FASE DI PIANIFICAZIONE

1. PIAZZA MARKERS SEGRETAMENTE SU PROPRIA PLANCIA:

ATT: THREAT LEVEL (7) = N° MASSIMO DI NM DA PIAZZARE.

MINIMUM ATTACK FORCE (9) = N° MINIMO DI NM DA PIAZZARE (CHECK LIMITE DI PIAZZAMENTO NM X AREA).

DIF: PIAZZA 1 RONIN X 1 AREA DEL VILLAGGIO (ECCETO TASUKE). DEVI PIAZZARE **TUTTI** I RONIN DISPONIBILI.

2. RIVELA E PIAZZA MARKERS SU AREE DELLA PLANCIA DEL VILLAGGIO COMUNE.



II. FASE COMBATTIMENTO

1. RISOLVI ABILITA' RONIN. UNA VOLTA PER ROUND. ALCUNE NECESSITANO CONDIZIONI DA SODDISFARE.

2. INFLIGGI FERITE AI RONIN. SPOSTA NM. RIMUOVI RONIN ELIMINATI. SE SOLO NM, OCCUPANO AREA VILLAGGIO.

3. RISOLVI ABILITA' DI **TUTTE** AREA VILLAGGIO OCCUPATE. UNA VOLTA PER ROUND. VERIFICA VITTORIA ATTACCANTE.

III. FASE FINALE

1. RIMUOVI **TUTTI** I RONIN. TORNANO DIETRO SCHERMO. RIMUOVI MARKER SE RISOLTO, SHRINE E/O ANIMAN PEN.

2. **TIME-TRACK:** DA 4° ROUND(6), NCI(8), RIMUOVI 1 NM DA NR A GS. AVANZA SEGNALE. VERIFICA VITTORIA DIF.

AREE VILLAGGIO:

CONTESTED AREA: (NINJA & RONIN)

FREE AREA: (SOLO RONIN)

OCCUPIED AREA: (SOLO NINJA)

THE GREEN: NON E' UN AREA DEL VILLAGGIO (QUINDI NON CONTA NEL CONTEGGIO DELLE 5 AREE PER VITTORIA)

- L' ATTACCANTE PUO' SEMPRE PIAZZARE 1 NM PER ROUND (FASE I).

- DIFENSORE NON PIAZZA RONIN FINCHE' NON PRESENTI ALMENO 1 NM (1° ROUND NO).

- PIAZZANDO 1 RONIN ELIMINA **TUTTI** I NM PRESENTI CHE TORNANO NELLA GS SENZA SUBIRE FERITE..

- OGNI NM PIAZZATO AUMENTO DI +1 IL LIMITI DI PIAZZAMENTO DI NM NELLE AREE DEL VILLAGGIO.



ATTACCANTE VINCE IMMEDIATAMENTE SE: 2 CONDIZIONI

1) ELIMINA TUTTI I RONIN E RIMANI CON ALMENO 1 NM.

2) SE DOPO, FASE COMBATTIMENTO-STEP 3, OCCUPA:

ALMENO 5 DIFFERENTI AREE DEL VILLAGGIO 0
4 CON 2 FIELDS E 2 DIFFERENTI AREE DEL VILLAGGIO.

(A PARITA' DI CONDIZIONE, VINCE DIFENSORE)

ABILITA' AREE VILLAGGIO



THE WELL - LIMITE PIAZZAMENTO: 1

SCEGLI 1 QUALSIASI RONIN E INFLIGGILI 1 FERITA.
(PRENDI NM DA GS)



GRANARY - LIMITE PIAZZAMENTO: 2

GUADAGNI 2 NM. (SPOSTA DA GS A NR)



THE WATCHTOWER - LIMITE PIAZZAMENTO: 1

INFLIGGI 1 FERITA PER OGNI RONIN PRESENTI
NELLE 2 AREE ADIACENTI. (PRENDI NM DA GS)



THE PASSAGE - LIMITE PIAZZAMENTO: 2

MUOVI FINO A 2 NM DA NR AD UN' AREA
VILLAGGIO CON 1 RONIN. (NO ABILITA' RONIN)



THE FIELDS - LIMITE PIAZZAMENTO: 2/3

SE OCCUPI 2 FIELDS, VALGONO COME 3 AREE.
SE USO "THE INN", BASTA OCCUPARE 1 FIELD.



THE BURIEL GROUNDS - LIMITE PIAZZAMENTO: 2

RIMUOVI FINO A 2 NM DA QUALSIASI AREE
VILLAGGIO (NO "THE GREEN") E PIAZZALI NELLA NR.



THE INN - LIMITE DI PIAZZAMENTO: 1

COPIA E USA ABILITA' DI 1 OCCUPIED AREA. SE:
1 FIELD = VALE 3 AREE OCCUPATE.
WATCHTOWER = VALE X AREE ADIACENTI A THE INN



THE ANIMAL PEN - LIMITE PIAZZAMENTO: 2

SCEGLI 1 QUALSIASI RONIN:
RIMANE ANCORA X 1 TURNO SULLA STESSA AREA.



THE SHRINE - LIMITE DI PIAZZAMENTO: 1

SCEGLI 1 QUALSIASI RONIN: NEL PROSSIMO ROUND
LA SUA ABILITA' E' DISATTIVATA. PIAZZA SEGNALE.

DIFENSORE VINCE IMMEDIATAMENTE SE: 2 CONDIZIONI

1) ELIMINA TUTTI I NM, ANCHE CON ZERO RONIN VIVI.

2) SOPRAVVIVE CON ALMENO 1 RONIN A FINE 8° TURNO.

ABILITA' RONIN



MUSASHI: CONTESTED AREA

RIMUOVI 1 NM DIRETTO IN GS



YOBU: CONTESTED AREA

MUOVI FINO A 2 NM IN 1 O 2 AREE ADIACENTI.



TAIKO: FREE AREA

RIMUOVI 1 FERITA AD 1 QUALSIASI RONIN.
(NM TORNA NEL GS)



YUMI: FREE AREA

RIMUOVI 1 NM DA NR.



HAYAI: FREE AREA

PUO' MUOVERE SU UN OCCUPIED AREA



TASUKE:

PUO' ESSERE PIAZZATO E/O CONDIVIDE UN'AREA
CONTENENTE GIA' 1 RONIN (NO "THE GREEN").



KABE:

IMMUNE A SHIRE'S ABILITY.