

# Ikusa

## Regolamento Italiano

V 1.1

(Corretti alcuni refusi ed imprecisioni)

Il presente documento  
rappresenta una traduzione amatoriale  
e non sostituisce  
il regolamento originale  
che può essere scaricato  
dal sito dell'editore

[http://www.wizards.com/avalonhill/rules/Ikusa\\_Rulebook.pdf](http://www.wizards.com/avalonhill/rules/Ikusa_Rulebook.pdf)



<http://www.goblins.net/>

2-5 Giocatori  
Età 12+

# IKUSA 戦™

Manuale di Gioco



Siamo 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 della guerra. Chi sarà il 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. E' sufficiente la sola forza brutta delle armi? Il vostro avversario onorerà i termini della tregua? E' il momento di tentare un imboscata con un samurai ronin? O di colpire improvvisamente con un ninja?

Qualunque sia la vostra strategia, ogni provincia che conquisterete vi porterà più vicini alla vittoria. Conquistate abbastanza province e diventerete Shogun - comandante supremo di tutto il Giappone



## Terza edizione un gioco classico

**Ikusa™** è stato pubblicato da Milton Bradley come parte della popolare serie di giochi Gamemaster. Originariamente pubblicato come Shogun nel 1986, fu in seguito rilasciato come Samurai Swords nel 1995.

E ancora una volta il gioco cambia nome. Questa nuova edizione presenta i componenti rinnovati ed una nuova veste grafica per dare nuova vita al gioco. Ci auguriamo che vi piaccia quanto è piaciuto a noi.



# Indice di contenuti

<b>Operazioni iniziali</b> .....	3
<b>Contenuto</b> .....	4
<b>Inizio partita e strategie</b> .....	10
<b>Sequenza delle azioni di gioco</b> .....	12
1. Programmazione strategica .....	12
2. Determinare l'ordine di turno .....	12
3. Costruire .....	13
4. Arruolare nuove unità .....	13
5. Assoldare i ronin .....	15
6. Assoldare i ninja .....	16
7. Azione di guerra .....	17
Fase A. Muovere gli eserciti Daimyo ..	18
Fase B. Dichiarare battaglia .....	19
Fase C. Combattimento .....	20
Fase D. Movimento finale .....	27
8. Rimuovere i ronin .....	28
9. Raccogliere i Koku .....	28
<b>Fine della partita</b> .....	28
<b>Regole per due giocatori</b> .....	29
<b>Esempio di gioco</b> .....	29

## Obbiettivo

Scopo finale del gioco è quello di diventare il primo giocatore a detenere il controllo delle 35 province rappresentate sul tabellone. Tutti i giocatori cominciano la partita con lo stesso numero di province. Per poter raggiungere l'onorevole titolo di SHOGUN dovrete allargare i vostri confini conquistando le province degli avversari. In primo luogo dovrete cercare di mettere fuori gioco gli avversari spendendo saggiamente la vostra ricchezza. Siete riusciti a radunare un numero maggiore di guerrieri? 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 annettere un'altra provincia al vostro impero.

La diplomazia può diventare una componente importante e strategica in questo gioco. A seconda della vostra posizione iniziale, potrete avere bisogno di negoziare una tregua temporanea con almeno uno dei vostri avversari o sarete presto assoggettati. Diffidate dai vostri alleati: in IKUSA non ci si può fidare di nessuno! Combinando attentamente strategia, intrigo e diplomazia dovrete espandere e difendere il vostro dominio.

# Componenti

- 1 Plancia di gioco
- 1 Regolamento
- 5 Schede di riferimento
- 5 Carte esercito
- 5 Contenitori per pianificazione strategica
- 1 Contenitore generale
- 10 Castelli
- 5 Fortezze
- 30 Monete di plastica
- 30 Miniature Ronin
- 1 Miniature Ninja
- 5 Indicatore ordine di turno
- 72 Carte provincia
- 12 Segnalini battaglia
- 1 Foglio etichette per bandiere
- 6 Dadi a dodici facce
- 5 Unità militari in 5 colori differenti\*



\*Ogni set contiene 36 picchieri Ashigaru, 9 artiglieri Ashigaru, 9 Samurai con spada, 9 Samurai arcieri, 6 Stendardieri, e 3 Daymio



## Il Tabellone

Il tabellone rappresenta la mappa modificata del Giappone feudale. Le lettere sulla figura sopra sono utilizzate come esempi nei successivi paragrafi.

**Isole:** La mappa mostra tre grandi isole del Giappone: Honshu, Shikoku e Kyushu. Non sono identificate sul tabellone di gioco, ma sono indicate nell'immagine sopra.

**Province:** Le province sono contornate da un sottile bordo nero. Ogni provincia è uno spazio gioco. Si noti che ci sono due province di nome Awa: una (A) si trova sull'isola di Shikoku, e l'altra (B), sull'isola di Honshu.

**Adiacenze:** Attacchi e movimento delle unità militari possono essere effettuate solo da e verso province adiacenti. Province che condividono una frontiera comune sono adiacenti l'una all'altra; province che si incontrano in un unico punto non sono adiacenti tra loro. Ad esempio, le province di Kozuke (C) e Echigo (D) sono adiacenti, ma le province di Kozuke (C) e Shimosha (E) non sono adiacenti.

**Linee marittime:** le linee blu che collegano alcune province attraverso l'acqua sono dette linee marittime. Province collegate da linee marittime sono considerate adiacenti tra loro. Ad esempio, le province di Iki (F) e Nagato (G) sono adiacenti, ma Iki (F) e Buzen (H) non sono adiacenti.

## Unità militari

Ciascuna miniatura in plastica, rappresenta un unità militare giapponese del sedicesimo secolo. Ciascuna unità ha capacità di combattimento uniche e specifiche. Di seguito una breve descrizione del ruolo che ogni tipo di unità svolge nel gioco.



### **Daimyo: valore di combattimento 6**

Il daimyo era un potente signore di una provincia che comandava un esercito di guerrieri. I vostri daimyo non saranno mai schierati sul tabellone, ma verranno posti sulla vostra scheda di schieramento. Il daimyo e tutti i personaggi su quella scheda di schieramento sono rappresentate sul tabellone da un unico segnalino esercito.

Ciascuno dei vostri daimyo combatte con il suo esercito e conta come un'unità militare in quell'esercito. Difendete con cura i vostri daimyo: se perdete il vostro ultimo daimyo siete fuori dalla partita.



### **Arcieri Samurai: valore di combattimento 6**

Queste unità armate rappresentano guerrieri di grande esperienza mortalmente precisi con arco e frecce. Dal momento che essi possono scagliare le loro frecce sul nemico rapidamente e sopra la testa dei loro compagni, sono considerati elementi molto importanti nella battaglia.



### **Fuciliere Ashigaru: valore di combattimento 4**

Queste unità armate rappresentano gli inesperti contadini delle campagne, ciascuno armato con un fucile chiamato archibugio. Sebbene i colpi di questi fucili avessero maggior forza di penetrazione delle frecce, gli archibugi erano meno precisi e ci voleva molto tempo per caricarli. Pertanto i fucilieri sono meno efficaci in combattimento.



### **Maestri di spada samurai: valore di combattimento 5**

Queste unità rappresentano l'élite della classe guerriera samurai: guerrieri dalla nascita, espertissimi di Kendo, l'arte della spada. I vostri spadaccini samurai sono unità di combattimento corpo a corpo.



### **Samurai Ronin: valore di combattimento 5**

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 ronin simboleggiano quei mercenari. Potrete "assoldare" due o più unità ronin solo per un turno di gioco alla volta. In battaglia i ronin combattono corpo a corpo a fianco dei vostri spadaccini samurai.



### **Picchieri Ashigaru: valore di combattimento 4**

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 picchieri sono meno efficaci in battaglia.

## Schede di schieramento

La scheda di schieramento serve per contenere le armate dei vostri 3 daimyo ed è quindi suddivisa in tre sezioni. I nomi giapponesi stampati su ogni sezione rappresentano i nomi delle 3 differenti famiglie cui i daimyo appartenevano.

Durante il gioco aggiungerete unità sulla vostra scheda di schieramento per rafforzare l'esercito dei vostri daimyo; allo stesso modo toglierete dalla vostra scheda le unità che avrete perso in battaglia.

### Segnalini esercito e segnalini esperienza

Ogni giocatore ha tre segnalini dell'esercito di plastica e tre segnalini esperienza di plastica (miniature con la bandiera). Durante il gioco, si utilizzerà un segnalino esercito ed un segnalino esperienza (con la base e la bandiera uguale) per rappresentare ognuno dei tre eserciti.

#### Segnalini esercito

I tre segnalini con la base piatta sono i segnalini che rappresentano l'esercito dei vostri daimyo. Dal momento che i daimyo comandano eserciti spesso molto numerosi, ciascun daimyo con il suo esercito rimarrà sulla scheda di schieramento, mentre il corrispondente segnalino esercito sarà posizionato sulla plancia per rappresentare la posizione dell'esercito del daimyo.



#### Segnalini esperienza

I tre segnalini con una protuberanza sotto la base sono i segnalini esperienza dei vostri daimyo. Il piolino sotto la base deve essere infilato nei fori presenti sulla scheda schieramento. Quando il daimyo guadagna esperienza vincendo battaglie, il segnalino viene spostato a destra, per segnare il suo livello di esperienza. Vincendo battaglie il livello di esperienza diventa più elevato, conferendo al proprio esercito maggior mobilità e potenza offensiva.



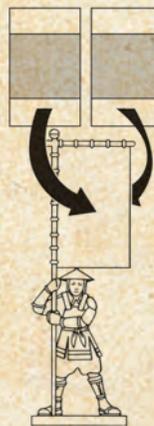
L'esperienza dei daimyo è dettagliatamente spiegata in : **Azione 7 Guerra!**

### Applicare gli adesivi ai segnalini esercito e ai segnalini esperienza

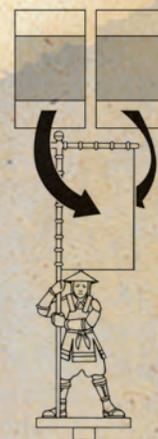
Prima di iniziare a giocare, è necessario applicare gli adesivi ai segnalini dell'esercito e ai segnalini esperienza; per un totale di 30 figure in plastica.

Dividete i segnalini in base al colore. Poi applicate con cura le etichette procedendo con un gruppo alla volta, seguendo la procedura descritta di seguito.

#### Segnalino esercito



#### Segnalino esperienza



1. Separate a due a due i segnalini a seconda della forma della base: due a base circolare, due a base quadrata, due a base esagonale.
2. Prendete dal foglio delle etichette, le dodici etichette bandiera corrispondenti al colore dei segnalini in plastica. Si noti che ci sono tre diversi disegni grafici per ogni colore ognuno dei quali va abbinato a ciascuna forma di base.
3. Applicare le 4 etichette circolari ai due segnalini con base circolare, un'etichetta per ciascun lato delle due bandiere, così come mostrato nell'immagine sopra. Poi applicate 4 etichette romboidali ai segnalini a base quadrata. Infine applicate le 4 etichette esagonali rimanenti ai segnalini a base esagonale.



## I Ninja

Il ninja svolge un ruolo speciale nel gioco: può tentare di assassinare il daimyo di un avversario nel round di gioco, oppure spiare i piani di un avversario all'inizio del turno successivo di gioco.



## Koku

I dischi di plastica rossi sono chiamati koku. Nel Giappone feudale, uno koku era la quantità di riso necessaria per nutrire una persona per un anno. I Koku sono stati usati per misurare la ricchezza e il potere. In Ikusa sono utilizzati nello stesso modo.

Ogni disco rappresenta migliaia di Koku. Durante la prima azione: **Programmazione Strategica**, mettete i Koku in una o più delle 5 cavità del vostro contenitore. Serviranno per comprare e concorrere alle offerte per ottenere privilegi. Alla fine del turno di gioco, potrai guadagnare un certo numero di koku da spendere durante il turno successivo, a seconda di quante province possiedi nel turno di raccolta.



## Segnalino Battaglia

Utilizzare i segnalini battaglia per contrassegnare le province che si prevede di attaccare durante Azione 7: **Guerra**, di ogni round. Ponete un segnalino battaglia al confine tra la provincia da attaccare e la provincia in difesa, con la freccia che punta alla provincia in difesa.



## Caastelli

Nel Giappone feudale, i daimyo costruivano castelli come roccaforti contro gli attacchi provenienti da vicini ostili. Allo stesso modo, in questo gioco, è possibile costruire castelli per rafforzare la difesa delle vostre province.



## Fortezze

È possibile costruire una fortezza con l'aggiunta di una base di fortificazione ad uno dei vostri castelli già esistenti. Una fortezza aumenta le difese della provincia.

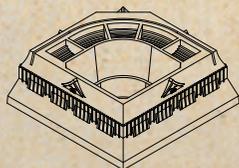


## Carte Provincia

Ci sono 68 carte provincia, una per ogni provincia sulla plancia di gioco. Ogni carta mostra la plancia di gioco e una sagoma in rosso della provincia rappresentata, per aiutarvi a individuare quella provincia sul tabellone.



## Contenitori pianificazione strategica e Scheda riferimento



Ciascun giocatore dispone di un contenitore per la programmazione strategica ed una scheda di riferimento. Nella scanalatura del contenitore dovrà essere inserita la scheda, formando così lo schermo del giocatore.

**Contenitore:** lo spazio più grande del contenitore è destinato ad accogliere le vostre unità militari quando queste non sono utilizzate sul piano di gioco o disposte sulla scheda di schieramento. I 5 compartimenti più piccoli lungo il bordo posteriore servono a contenere i Koku che utilizzerete durante l'azione: **Programmazione Strategica**

**Scheda:** la vostra scheda assolve due compiti differenti. In primo luogo rappresenta un riassunto della sequenza di azioni, della sequenza di combattimento e dei costi delle singole unità. Secondariamente nasconde la posizione dei vostri Koku dagli occhi indiscreti degli avversari.

PLANNING		ACTION SEQUENCE		COMBAT SEQUENCE	
UNIT	COST	ORDER	UNIT	ORDER	UNIT
Warrior	1	1	Warrior	1	Warrior
Warrior	1	2	Warrior	2	Warrior
Warrior	1	3	Warrior	3	Warrior
Warrior	1	4	Warrior	4	Warrior
Warrior	1	5	Warrior	5	Warrior

## Il contenitore generale

Il contenitore generale contiene un insieme comune di parti di gioco che i giocatori comprano o si dividono durante la partita. (rappresenta una riserva generale)



## Segnalini ordine di turno

Ci sono cinque segnalini ordine di turno, ciascuno mostra un numero da uno a cinque. Durante la preparazione iniziale (setup) e ad ogni turno, ogni giocatore prende un segnalino per indicare l'ordine di turno.

## Dadi

Utilizzerete i dadi durante i combattimenti e per determinare il successo o il fallimento di un attacco Ninja!



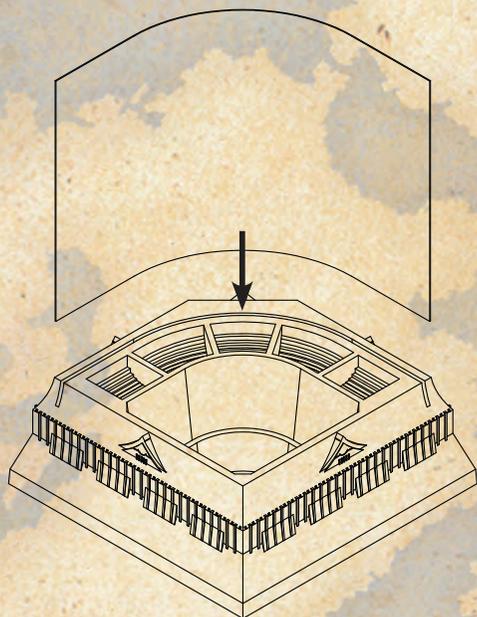
## Preparazione iniziale

Preparare il gioco come mostrato di seguito.

### 1. Preparate il contenitore per la pianificazione strategica

Prendete un contenitore qualunque e mettetelo di fronte a voi. Prendete tutte le miniature di plastica di uno stesso colore e mettetele nello spazio più grande del vostro contenitore. Tutti i giocatori facciano la stessa cosa.

Prendete la scheda di riferimento, dello stesso colore delle miniature, e dopo averla piegata lungo le nervature infilatela nella scanalatura del vostro contenitore con la parte descrittiva rivolta all'interno. Tutti i giocatori facciano lo stesso.



### 2. Preparate il contenitore principale

Mettere tutti i pezzi comuni nel contenitore; castelli, basi difortificazione, Ronin, dadi, koku, segnalini battaglia, e il ninja. Quindi piazzate il contenitore vicino al tabellone. Durante la partita prenderete spesso pezzi dal contenitore oppure ve li rimetterete.

### 3. Preparate le schede di schieramento

Scieglite 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 come descritto di seguito. Questa azione deve essere svolta contemporaneamente da tutti i giocatori.

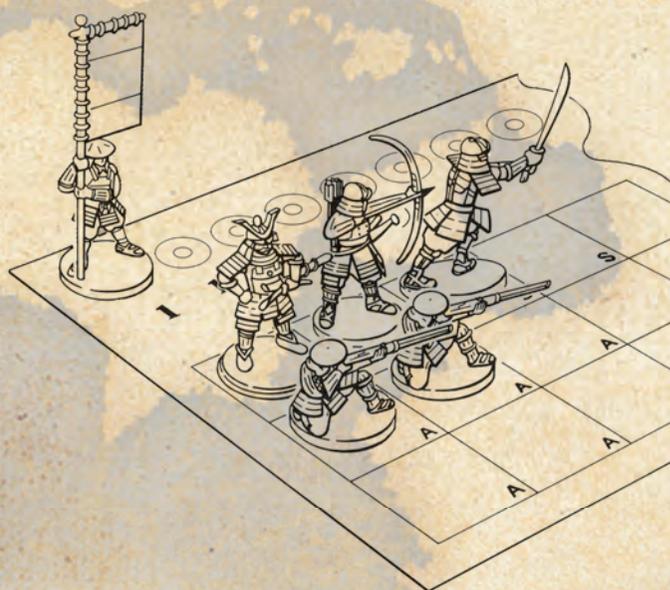
**Segnalini esperienza:** prendete i 3 segnalini esperienza (quelli con il piolino sotto la base). Accoppiate la base del segnalino con la sagoma rappresentata sulla scheda di schieramento, e posizionate il segnalino nel foro più a sinistra contrassegnato dal numero "1".

**Daimyo:** Prendete i vostri daimyo e mettetene uno per sezione della scheda di schieramento, nel riquadro marcato "D" (daimyo). Ognuna delle tre sezioni conterrà il rispettivo esercito daimyo.

**Arcieri samurai e spadaccini samurai:** Prendete tre arcieri e tre spadaccini. Piazzate un arciere ed uno spadaccino in ogni esercito, nei due riquadri più a sinistra, contrassegnati dalla lettera "S" (samurai). Una sola unità per ogni riquadro.

**Artiglieri Ashigaru:** Prendete 6 artiglieri e piazzatene 2 per ogni esercito, nel riquadro contrassegnato dalla lettera "A" (Ashigaru). Una sola unità per ogni riquadro.

**Limite di unità per esercito:** Un esercito non potrà mai avere più di 1 daimyo, 4 Samurai e 10 Ashigaru. Durante la partita i daimyo rimarranno sempre nel loro riquadro "D" sulla scheda di schieramento (fino a quando non verranno uccisi). Samurai (arcieri e spadaccini) saranno sempre sistemati nel riquadro "S". Gli Ashigaru (artiglieri e picchieri), saranno sempre sistemati nello spazio "A".



Dopo la preparazione, ognuna delle tre sezioni della scheda di schieramento sarà simile all'immagine sopra.



#### 4. Distribuzione Carte Provincia

Rimuovere le quattro carte provincia bianche e mettetele da parte. ( Serviranno per sostituire eventuali carte perse o danneggiate.)

Mischiate il mazzo delle carte provincia e distribuitele, tenedole coperte, una alla volta, a ciascun giocatore. Distribuitele in modo che ciascun giocatore abbia lo stesso numero di carte. Nel caso si giochi in quattro, non avanzerà nessuna carta, nel caso in cui partecipino 3 o 5 giocatori diponete scoperte e vicino al tabellone le carte riamnenti, queste carte indicheranno le province libere (vuote). I giocatori dovranno conquistare queste province per potersi aggiudicare le relative carte.

Ciascun giocatore porrà le proprie carte una sopra l'altra di fronte a se. Queste carte rappresentano le province possedute dal giocatore all'inizio del gioco.

#### 5. Occupate le vostre province

Mettete un picchiere Ashigaru su ciascuna provincia, prendendolo dal vostro contenitore. Anche questa azione deve essere svolta dai giocatori contemporaneamente.

#### 6. Sorteggiate i segnalini ordine di turno

A seconda del numero di giocatori, potrebbe essere necessario rimuovere uno o più segnalini ordine di turno dal gioco. In una partita a due o quattro giocatori, rimuovere il segnalino "5". In una partita a tre giocatori, rimuovere il segnalino "4" e il "5". Riponete i marcatori rimossi nella scatola.

Mettete i segnalini rivolti verso il basso e mescolateli. Ogni giocatore ne pesca uno a caso. Il numero sul segnalino indica il turno in cui il giocatore dovrà agire per porre i propri rinforzi. (Il giocatore con "1" inizia per primo, il giocatore con il "2" va secondo, e così via.). Dopo aver pescato il segnalino, ponetelo a faccia in su di fronte a voi.

#### 7. Distribuite i Koku

Ciascun giocatore sommi il numero delle carte provincia che possiede e lo divida per tre. Non tenete conto del resto. Questo risultato equivale al numero di Koku cui avete diritto all'inizio della partita. Per esempio se avete 13 carte provincia, dividete per 3 e poi arrotondate il risultato (4,333) per difetto a 4. Ciascun giocatore prende l'esatto numero di Koku e li pone di fronte a se.

#### 8. Disponete i primi rinforzi

I giocatori dispongano adesso i loro primi rinforzi, con lo scopo di stabilire un caposaldo del loro dominio.

**Disponete i picchieri Ashigaru:** ciascuno giocatore prenda 12 picchieri ashigaru dal suo contenitore e li posizioni in 6 province di sua proprietà. Questa operazione verrà svolta nel modo seguente: a turno ciascun giocatore piazza 2 picchieri in una qualsiasi provincia. Questa procedura sarà ripetuta 6 volte da ciascun giocatore, finchè tutti avranno posto i dodici picchieri sulla plancia di gioco.

**Posizionare i segnali esercito:** a turno ciascun giocatore posiziona un segnalino esercito su una delle province possedute. Si ripete l'operazione 3 volte, finchè non sono stati posizionati tutti i segnalini esercito di ogni giocatore. I vostri segnalini esercito, indicheranno le province occupate dai tre eserciti della vostra scheda di schieramento.

#### 9. Ritirare gli indicatori di turno

Una volta che i giocatori abbiano finito di disporre le loro unità militari, raccogliete i segnalini turno e riponeteli. Verranno utilizzati più avanti.

#### La Diplomazia: il bisogno di stringere alleanze temporanee

Anche se alleanze e diplomazia non sono espressamente trattate nel regolamento, esse rappresentano una componente molto importante nella strategia di questo gioco. In qualunque momento, voi ed il vostro avversario potrete formare un' alleanza, le condizioni e la durata della quale dipendono interamente ed esclusivamente da voi. Ad esempio, voi ed il vostro avversario potrete decidere di non attaccarvi a vicenda durante un intero turno di gioco. Finchè questo accordo rimarrà valido sarete entrambi liberi di concentrare la vostra forza militare in altra direzione. Ma attenzione! Alla fine, soltanto uno solo potrà vincere, e questa dura verità rende ogni alleanza rischiosa, fragile e provvisoria.

## Sequenza delle azioni di gioco

**Ikusa** si svolge in turni successivi, ogni turno è composto da nove azioni. Tutti i giocatori svolgono le azioni nella loro sequenza, contemporaneamente, ad eccezione dell'azione 7. **Guerra**. Ogni giocatore esegue le quattro fasi dell'azione **Guerra** seguendo l'ordine di turno stabilito nell'azione 2. **Determinare l'ordine di turno**.

### Ordine delle azioni

1. Programmazione strategica
2. Determinare l'ordine di turno
3. Costruire
4. Arruolare nuove unità
5. Assoldare i Ronin
6. Assoldare i Ninja
7. Guerra!
  - A. Muovere gli eserciti Daimyo
  - B. Dichiarare le prime battaglie
  - C. Combattimento
  - D. Movimento finale
8. Restituire i Ronin
9. Raccogliere i Koku

### Azione 1: Programmazione Strategica

In questa azione i giocatori investono **tutti** i Koku in loro possesso, ponendoli nelle apposite cavità del contenitore di programmazione. I Koku posizionati, verranno utilizzati nelle azioni successive. Le regole di ogni azione spiegano quale sarà l'effetto dei Koku. I giocatori posizionano segretamente e contemporaneamente i loro Koku.

I cinque contenitori, determinano rispettivamente: *ordine di turno; fortificazione delle province; arruolare altre unità; assoldare unità ronin; e assoldare il ninja.*

Nello scomparto di fortificazione si possono solo piazzare 2 koku o nessuno. Gli altri scomparti non hanno limiti, ma non dimenticate che durante l'Azione 4: **Arruolare nuove unità**, non è possibile arruolare più unità rispetto al numero di province che si possiede.

Quando tutti i giocatori hanno completato la disposizione, mostrano i loro contenitori agli altri giocatori in modo che tutti possano vedere la programmazione di ciascun giocatore.

**Usare il ninja come una spia:** nel caso in cui abbiate assoldato un ninja nel turno precedente, e non lo abbiate usato come assassino, potete usarlo in questa azione per spiare la disposizione di Koku di un'altro giocatore prima di decidere la vostra. Per maggiori dettagli consultate: *ninja come una spia* a pagina 17.

### Azione 2: Determinare l'ordine di turno

Durante questa azione, ogni giocatore prenderà un segnalino ordine di turno per stabilire l'ordine di gioco per l'azione 7: **Guerra** dell'attuale turno di gioco. Il giocatore che prende il numero "1" scatterà per primo la guerra, il giocatore che prende il "2" scatterà per secondo la guerra, e così via.

Il giocatore che ha posto il maggior numero di koku nello spazio *Ordine di turno* del suo contenitore scieglierà per primo il segnalino, il secondo giocatore, avrà diritto a sciegliere il segnalino per secondo. In caso di parità i due giocatori dovranno cercare un accordo, se l'accordo non sarà raggiunto, i segnalini verranno estratti a sorte.

I giocatori che non hanno investito koku nello spazio *Ordine di turno*, perscheranno i loro segnalini a caso tra quelli rimanenti.

Quando tutti i giocatori hanno avuto il loro segnalino ordine di turno, lo piazzano scoperto davanti a loro, e pagano gli eventuali koku investiti, ponendoli nel contnitore generale.



### Azione 3: Costruire

In questa azione il giocatore che ha stanziato 2 koku nello spazio **Castelli e Fortezze** del suo contenitore può costruire un castello o una fortezza in una delle sue province. Non è possibile costruire più di un castello o una fortezza per ogni turno di gioco. I giocatori edificano simultaneamente.

Se avete posizionato 2 koku nello spazio **Castelli e Fortezze** rimettete i koku nella riserva generale.

Dopodichè prendete un castello o una base di fortificazione e posizionalatela su una delle vostre province nel modo seguente:

- Se state costruendo un castello, mettetelo su una delle vostre province 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 vostra provincia.

Nel caso in cui non ci siano abbastanza castelli o basi di fortificazione per tutti i giocatori, bisognerà costruire seguendo l'ordine di gioco: il giocatore con l'indicatore di turno "1" costruirà per primo e così via. I giocatori che rimangano senza castelli o basi perdono comunque i due koku, che andranno restituiti alla riserva generale.

Il castello o la fortezza non possono mai essere distrutti o spostati dalla loro provincia di origine. Il giocatore che possiede quella provincia sarà anche il padrone del castello, indipendentemente dal fatto che lo abbia costruito o conquistato.

Regole dettagliate per la difesa di castelli/fortezze si trovano a pagina 22.

### Azione 4: arruolare nuove unità

In questa azione, ogni giocatore che abbia posto koku nello spazio **Nuove Unità** del suo contenitore, assolda (acquista) unità militari regolari aggiuntive:

arcieri, maestri di spada, fucilieri e picchieri. Le nuove unità possono quindi essere posizionate sulle province o sulle schede di schieramento. Tutti i giocatori eseguono l'arruolamento ed il posizionamento delle nuove unità contemporaneamente.

Potete destinare ad ogni provincia solamente una nuova unità appena arruolata. E' pertanto inutile arruolare un numero maggiore di unità militari rispetto al numero di province che si possiedono. Ad esempio, nel caso in cui possediate otto province potrete arruolare un massimo di otto unità

**Arruolare unità:** contemporaneamente i giocatori dovranno decidere quali unità comprare con i koku investiti. I koku spesi dovranno essere riconsegnati alla riserva generale, ogni giocatore prenderà le nuove unità e le posizionerà di fronte a sé.

Per ogni koku presente nel vostro contenitore potrete arruolare rispettivamente:

- 1 arciere samurai;
- 1 spadaccino samurai e 1 fuciliere ashigaru;
- 2 spadaccini samurai;
- 2 fucilieri ashigaru;
- 3 picchieri ashigaru

Quando non vi saranno più unità nel vostro contenitore, non potrete più arruolarne di nuove finchè non subirete perdite. Infatti le unità perse, vengono restituite al giocatore e riposte nel contenitore di pianificazione.

**Posizionamento unità:** una volta arruolate le unità, i giocatori, contemporaneamente, dispongono le unità sulle schede di schieramento (per rinforzare l'esercito) oppure all'interno delle province (per rinforzare le forze stanziare in quella provincia).

Non mettete mai più di una nuova unità in una provincia! Fate attenzione a non porre una nuova unità nell'esercito ed un'altra nella provincia che quell'esercito sta occupando. Posizionare un'unità sulla scheda esercito, equivale a piazzarla nella provincia che quell'esercito sta occupando.

**Limiti numerici unità:** le forze stanziare in una provincia non potranno mai superare le cinque unità regolari. Per cui non dovrete superare questo limite. Inoltre non mettete mai in un esercito più unità di quante possa contenerne la vostra scheda di schieramento (massimo 15), 1 daimyo, 4 unità samurai e 10 unità ashigaru.

In questo limite numerico non bisogna conteggiare i segna posizione (stendardieri) le unità ronin, i castelli o le fortezze, e le unità difensive di castelli e fortezze.

## Differenza tra eserciti e forze di stanza nelle province

### Disposizione

**Esercito:** le unità militari che compongono l'esercito, sono sempre disposte sulle schede di schieramento. Mai sulla plancia di gioco. La posizione di un'esercito sulla plancia è rappresentata dal corrispondente segnalino posizione.

**Forza di provincia:** una forza di provincia è sempre posizionata sulla plancia di gioco, mai sulla scheda di schieramento.

### Dimensioni

**Esercito:** un'esercito è sempre comandato da un daimyo, un'esercito oltre al daimyo può schierare fino a 14 unità regolari (escludendo i ronin e le unità temporanee difensive date dalla presenza di un castello o fortezza): 4 unità samurai (caselle "S") e 10 unità ashigaru (Caselle "A").

**Forza di provincia:** una forza di provincia può schierare una combinazione qualsiasi, da 1 a 5, di unità regolari (escludendo i ronin e le unità temporanee difensive date dalla presenza di un castello o fortezza)

### Movimenti

**Esercito:** un esercito, durante le fasi A e D dell'azione 7. **Guerra**, può spostarsi di un numero di province minore o uguale al livello di esperienza del proprio daimyo.

**Forza di provincia:** le unità di provincia, durante la fase D dell'azione 7. **Guerra**, possono solo spostarsi in una provincia adiacente.

### Combattimento

**Esercito:** durante la fase di combattimento C, un esercito può portare una serie di attacchi in numero uguale o inferiore al grado di esperienza del proprio daimyo. I daimyo esperti (livelli 2,3,4) hanno ulteriori possibilità di movimento in questa fase. (vedere pag 23 per i dettagli)

**Forza di provincia:** durante la fase di combattimento C una forza di provincia può portare solo un singolo attacco. Non è permesso nessun movimento durante questa fase.

### Divisione di eserciti e forze di provincia

**Esercito:** un esercito può scindere le proprie unità solo 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 scindere unità che si muovano in direzioni differenti, verso province adiacenti, solo durante la fase di movimento D.

## Azione 5: assoldare ronin

Durante questa azione il giocatore che abbia messo koku nello spazio *ronin* del proprio contenitore assolda due o più unità ronin, prendendole dalla riserva generale. Poi le assegna segretamente in una o più province come parte dell'esercito o di una forza di provincia. I giocatori assoldano e posizionano i ronin contemporaneamente.

**Assoldare ronin:** prendete due ronin dalla riserva generale per ogni koku posizionato nello spazio ronin del vostro contenitore e metteteli davanti a voi. Tutti i giocatori eseguono questa azione contemporaneamente.

Se non ci sono ronin a sufficienza per tutti i giocatori, si prende un ronin alla volta seguendo l'ordine di turno, finché tutti i ronin disponibili sono stati presi. I koku vengono comunque scartati e posti nella riserva generale (anche se non sono stati presi i rispettivi ronin).

**Schierare i ronin:** dopo che tutti i giocatori hanno assoldato i ronin li dispongono segretamente ed in contemporanea nel seguente modo:

1. Decidete in quale delle vostre province volete schierare i ronin. Dopodiché prendete la corrispondente carta provincia dal vostro mazzo e posizionatela coperta davanti a voi.
2. Ponete la quantità di ronin che avete stabilito sul dorso della carta provincia, facendo attenzione a non superare il limite di schieramento (spiegato di seguito).

**Limite unità ronin:** il limite di unità ronin che potete posizionare in una 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 un'unità. Ricordate di contare i daimyo come unità militare.

Esempi: in una provincia occupata da un esercito di dieci unità, potete porre al massimo nove unità ronin. In una provincia occupata da una forza di provincia di cinque unità, potete porre un massimo di quattro unità ronin. In una provincia occupata da un esercito composto di undici unità e da una forza di provincia composta da tre unità potrete porre un massimo di dodici unità, dieci per l'esercito e due per la forza di provincia.

Non contate mai i segni posizione dei vostri eserciti, le unità temporanee difensive derivanti dalla presenza di castelli o fortezze, e non contate nemmeno castelli e fortezze.

**Quando rivelare la posizione dei ronin:** svelate la posizione dei ronin, quando questi si preparano ad attaccare, difendere o spostarsi. Girate la carta provincia corrispondente in modo che tutti la possano vedere, dopodiché aggiungete le vostre unità ronin all'esercito che state per muovere o con il quale state per difendere o attaccare, ponete i ronin quindi o sulla scheda di schieramento o sulla plancia di gioco.

Se i vostri ronin si aggiungono ad un esercito, poneteli sulla scheda di schieramento al di sotto delle caselle. Le caselle possono accogliere solo i daimyo e le forze militari regolari effettive.

### I vantaggi dei ronin

I ronin possono condurre attacchi segreti e mortali contro il nemico. Una volta assoldati vengono schierati in segreto. Finché essi non attaccano difendono 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), li rende alleati molto forti sebbene temporanei.

Contrariamente a quanto è consentito fare durante l'azione 4. **Arruolare unità** nell'azione 5. **Assoldare ronin** è possibile disporre più di un'unità nella stessa provincia. Dato che sono unità temporanee possono essere aggiunte senza influenzare il limite di disposizione delle forze regolari effettive. (tuttavia esiste un limite per le unità ronin come spiegato nella colonna a fianco)

### Gli svantaggi dei ronin

Le unità ronin non possono spostarsi o attaccare da sole, devono sempre essere accompagnate dall'esercito o dalla forza di provincia alla quale sono state aggiunte. I ronin si possono assoldare solo per un turno di gioco ogni volta; i ronin sopravvissuti, vengono infatti restituiti alla riserva generale durante l'azione 8. **Restituire i ronin.**

## Azione 6: assoldare il ninja

Chi assolda il ninja può utilizzarlo durante il turno in corso per tentare di eliminare un daimyo nemico, oppure nel turno successivo per "spiare" l'assegnazione dei koku di un'avversario.

**Regola speciale primo turno:** durante il primo turno non è possibile utilizzare il ninja per assassinare il daimyo, ma solo per spiare la disposizione dei koku di un'avversario.

Se avete assoldato un ninja non dovete decidere subito come usarlo.

Il giocatore che abbia posto il maggior numero di koku nel spazio **ninja** del proprio contenitore si aggiudica il ninja. Restituisce i koku alla riserva generale e pone la miniatura del ninja di fronte a se. Gli altri giocatori restituiscono i koku impegnati alla riserva generale.

In caso di parità, nessuno si aggiudica il ninja; tutti i giocatori restituiscono i loro koku alla riserva generale.

## Il ninja come assassino

Il ninja assassino può colpire un daimyo in qualunque momento del turno in corso, durante le fasi A, B o D dell'azione 7. **Guerra.**

Per tentare un assassinio, dichiarate prima il vostro bersaglio, poi lanciate un dado.

- **Risultato 8 o meno:** l'azione ha avuto successo, Seguite le regole al paragrafo più sotto: "Il daimyo viene assassinato".
- **Risultato 9 o più:** il ninja ha fallito. A questo punto il vostro avversario si vendica contro uno dei vostri daimyo e lancia un dado.
  - o *Risultato 9 o più:* avete vinto! Scegliete il daimyo avversario da eliminare. Seguite le regole al paragrafo più sotto: "Il daimyo viene assassinato".

o *Risultato 8 o meno:* avete fallito!

Dopo il lancio del dado, rimettete il ninja nella riserva generale. Rimarrà fuori dal gioco finché non verrà assoldato in un turno successivo.

## Il Daimyo viene assassinato

Se il vostro daimyo viene assassinato, ponetelo disteso sulla vostra scheda di schieramento. Dopodiché distendete anche il segna posizione del relativo esercito sulla plancia di gioco.

Il daimyo assassinato non potrà più muovere, attaccare o difendere per il resto del turno. Per il resto del turno anche il suo esercito non potrà più muovere né attaccare, ma se attaccato potrà difendere.

Alla fine del turno seguite le regole qui sotto, a seconda che l'esercito del daimyo sia riuscito a sopravvivere o meno.

### Nominare un successore per il daimyo assassinato:

se almeno un'unità dell'esercito del daimyo riesce a sopravvivere fino alla fine del turno, potrete nominare un successore alla guida di quell'esercito, prima dell'azione di gioco 1. **Programmazione strategica.** Procedendo nel seguente modo:

1. Scegliete una qualsiasi unità dell'esercito del daimyo assassinato e riponetela nel vostro contenitore di programmazione.
2. Riportate il daimyo assassinato ed il corrispondente segna posizione, in posizione eretta. Verrà utilizzata la medesima miniatura per rappresentare il successore.
3. Riportate il segna posizione dell'esperienza del daimyo nella posizione più a sinistra, nel foro indicato da "1".

### Perdita del daimyo assassinato:

se tutto l'esercito del daimyo viene eliminato durante il turno di gioco, il vostro daimyo è eliminato dal gioco. Riponetelo, assieme al segna posizione esperienza ed al segna posizione esercito nel vostro contenitore di programmazione.

Se il vostro daimyo assassinato è l'unica unità del suo esercito, il daimyo è fuori dal gioco.

Se un giocatore perde il suo ultimo daimyo, è eliminato dalla partita. Fate riferimento alla sezione "Eliminazione di un giocatore" a pagina 22

## Il ninja come una spia

Se non usate il ninja come un assassino, potete usarlo come spia durante il prossimo turno di gioco. Il ninja vi permetterà di sbirciare il contenitore di programmazione di un'avversario dopo che questi abbia posizionato i propri koku, ma prima che voi abbiate posizionato i vostri.

Per usare il ninja come una spia, ponetelo di fronte a voi fino all'azione 1. **Programmazione strategica** del prossimo turno, dopodiché seguite quanto scritto sotto.

1. Aspettate finché tutti i giocatori abbiano destinato i koku, scegliete un giocatore da spiare; il giocatore scelto vi mostrerà il suo contenitore di pianificazione prestando attenzione che nessun'altro possa vederne il contenuto.
2. Dopo che avrete ben spiati i piani del vostro avversario, disponete i vostri koku. Il giocatore spiato non potrà cambiare i propri piani.
3. Dopo avrete disposto i koku, restituite il ninja alla riserva generale. Ora tutti i giocatori svelano i loro piani.

Se non avrete utilizzato il ninja ne come assassino ne come spia, restituitelo comunque alla riserva dopo aver allocato i koku.

## Azione 7: Guerra

Durante questa azione i giocatori muovono guerra verso nemici o province vuote. L'azione **Guerra** è la parte più importante del turno di gioco, il culmine di tutte le azioni precedenti.

### Sequenza azione Guerra

- A. Muovere gli eserciti daimyo.
- B. Dichiarare le prime battaglie.
- C. Combattimento.
- D. Movimento finale.

Seguendo l'ordine di gioco ciascun giocatore completa le quattro fasi dell'azione **Guerra**. Comincia il giocatore con l'indicatore 1, poi il giocatore con l'indicatore 2 e così via.

## Concetti critici

Vi sono tre concetti fondamentali relativi all'azione **Guerra**, da tenere ben presenti. *Dominio delle province*, *Guarnigioni* e *Esperienza dei daimyo*.

## Dominio delle province

Durante l'azione i giocatori possono spostarsi tra province amiche adiacenti. Possono attaccare province nemiche o vuote partendo da province amiche adiacenti, e possono spostarsi all'interno di province vuote per conquistarle. Di seguito una breve descrizione di questi tre tipi di provincia.

**Provincia amica:** una provincia amica contiene almeno una delle vostre unità militari, voi possedete sia la provincia che la relativa carta provincia.

**Provincia nemica:** una provincia nemica contiene almeno un'unità militare avversaria. Il vostro avversario possiede sia la provincia che la relativa carta provincia.

**Provincia vuota:** una provincia vuota non contiene nessuna unità militare e non appartiene a nessuno per una delle due seguenti ragioni:

1 la corrispondente carta provincia non è in uso in caso di partita fra tre o cinque giocatori.

2 tutte le unità in attacco o in difesa sono state eliminate durante un combattimento e nessun giocatore si è ancora spostato su essa per conquistarla.

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

Durante il movimento non potete spostare tutte le unità militari da una provincia e lasciarla sguarnita. Leggete la sezione qui sotto per ulteriori chiarimenti.

## Guarnigioni

Espandendo il vostro dominio dovrete conservare le vostre province, 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. Le unità lasciate sulle province prendono il nome di guarnigioni. Le guarnigioni sono descritte nelle fasi A, C e D dell'azione **Guerra**.

## Esperienza dei daimyo

L'esperienza del daimyo rappresenta la sua forza ed il suo status di comandante acquisiti grazie alle vittorie sul campo. L'esperienza del daimyo è indicata dal corrispondente segna posizione sulla scheda di schieramento. Con il crescere del livello di esperienza, il suo esercito potrà spingersi più lontano ed attaccare più frequentemente durante l'azione **Guerra**.

Un daimyo guadagna esperienza attaccando con successo (non difendendo) province nemiche (non province vuote). Se un daimyo ha ottenuto uno o più successi, il suo segnalino dell'esperienza viene spostato di un foro più a destra, alla fine del combattimento nel turno di gioco in corso.

## Fase A: muovere gli eserciti daimyo

In questa fase il giocatore che sta dichiarando guerra, può spostare uno o più dei suoi eserciti tra province amiche adiacenti. Le forze di provincia non si possono muovere durante questa fase.

Probabilmente sposterete i vostri eserciti in posizione di combattimento. E' anche possibile allontanare i propri eserciti dal combattimento o per evitare attacchi futuri. Potete anche muovere per raccogliere unità di forze di provincia. (vedere il paragrafo più sotto).

### 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 l'esercito sulla scheda di schieramento. Di seguito le regole di movimento.

- Non è possibile spostarsi all'interno di una provincia vuota, dato che tali province non sono amiche.
- Un esercito può muoversi di un numero di province uguale o minore del livello di esperienza del daimyo. Ad esempio, nel caso in cui l'esperienza sia 3 il suo esercito può muovere al massimo di tre province adiacenti successive.
- Solo un segna posizione alla volta può occupare una 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'esercito che la occupava precedentemente sia portato al di fuori di essa. Nel caso in cui eseguite una manovra di questo genere non vi è concesso scambiare unità militari tra i due eserciti.
- Spostando un'esercito fuori da una provincia, dovrete assicurarvi che una o più unità rimangano nelle retrovie, per mantenere il possesso della provincia. Dovrete prendere una o più unità dalla scheda di schieramento e porla nella provincia sulla plancia di gioco (se già non ve ne sono). In questa fase è l'unico modo possibile per lasciare unità dell'esercito come presidio.
- 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 negli appositi spazi sulla corrispondente scheda di schieramento (le unità vengono prelevate dalla plancia). Questa seconda opzione è consentita solo se si ha sufficiente spazio sulla scheda di schieramento per accogliere le unità della forza di provincia.

## Esempio. Fase A: muovere esercito daimyo



1. E' il turno del giocatore blu. Il giocatore blu ha livello di esperienza 2 in Yamashiro. Può quindi muovere di 2 province amiche.



2. Come prima mossa il giocatore blu decide di muovere in Omi; ma siccome Yamashiro rimarrebbe vuota, deve prima provvedere a lasciare una guarnigione. Pertanto il giocatore blu prende un artigiere ed un picchiere (scheda di schieramento, non in foto) e li pone in Yamashiro, poi sposta l'esercito in Omi. Un volta in Omi il giocatore blu decide di prendere da lì l'arciere e di aggiungerlo all'esercito che ha spazio a sufficienza.(sulla scheda di schieramento)



3. La seconda ed ultima mossa dell'esercito è muovere verso Wakasa, dove si troverà in posizione di combattimento con Tango

### Fase B: dichiarare le prime battaglie

In questa fase il giocatore che muove guerra dichiara quale nemico e/o provincia vuota intende attaccare durante la Fase C.

I territori attaccati possono contenere eserciti o forze di provincia o entrambi. E' possibile dichiarare più di una battaglia contro lo stesso nemico o provincia vuota, finchè entrambe le parti saranno in posizione di combattimento (adiacenti). Gli eserciti e le forze di provincia condurranno le loro battaglie separatamente.

**Regole speciali per il primo turno:** non è permesso ingaggiare battaglia contro una provincia nemica occupata da un daimyo (attraverso il suo segna posizione). Questo permette a ciascun giocatore di usufruire del primo turno di gioco per consolidare il proprio esercito senza rischiare di perdere i daimyo.

#### Come dichiarare battaglia

Ponete il segnalino battaglia sulla linea di frontiera tra la vostra provincia e quella attaccata con la freccia rivolta verso quest'ultima. Nel caso di attacco navale (con invasione lungo le rotte navali)

posizionate il segnalino sulla linea marittima con la freccia rivolta verso la provincia in difesa.

Dichiarare battaglia contro la provincia in posizione di combattimento (adiacente) è facoltativo, ma una volta dichiarato, è necessario (qualora possibile) durante la fase C procedere con l'attacco.

#### Battaglia da una provincia occupata da due truppe:

per dichiarare battaglia da una provincia occupata da due truppe (esercito e forza di provincia), occorre procedere in uno dei tre modi seguenti.

- 1) L'esercito o la forza di provincia possono attaccare singolarmente.
- 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 segnalino battaglia sulla frontiera per ciascun attacco programmato con la freccia rivolta verso la provincia attaccata. I segnalini battaglia verranno rimossi durante la fase D. **Movimento Fianle.**

#### Esempio Fase B: Dichiarare le prime battaglie



1. E' il turno del giocatore blu: il giocatore blu programma un attacco a Tango nel nord e Kawachi nel sud.



2. Il giocatore blu, piazza i segnalini battaglia per indicare quali armate stanno per attaccare e quali province vogliono attaccare. A nord piazza due segnalini distinti ad indicare che sia l'esercito che la forza di provincia in Wacasa stanno per attaccare Tango. A sud invece le forze di provincia di Yamato e Yamashiro, attaccheranno entrambe Kawachi.

## Fase C: Combattimento

In questa fase il giocatore attaccante condurrà combattimenti contro le province nemiche precedentemente dichiarate. Le province vuote seguiranno altre regole.

L'attaccante eseguirà un combattimento alla volta seguendo l'ordine che preferisce. Tutte le unità dell'esercito o della forza di provincia prenderanno parte alla battaglia.

Il difensore si difenderà con tutte le unità presenti sulla provincia attaccata. Questa regola vale anche per un attacco portato da una provincia occupata da due truppe.

### Attacchi condotti da eserciti di daimyo esperti:

l'esercito di un daimyo esperto (che può anche condurre più di un attacco) deve concludere tutte le proprie battaglie prima che il secondo esercito cominci ad attaccare. L'esperienza del daimyo viene spiegata dettagliatamente nella sezione *Il daimyo esperto in combattimento* a pag. 23

**Province vuote:** dal momento che una provincia vuota è totalmente indifesa, è possibile conquistarla senza dover condurre alcuna battaglia. Spostarsi all'interno di una provincia adiacente vuota è consentito in questa fase solo all'esercito di un daimyo esperto,

sempre che ne abbia ancora la possibilità (cfr *Il daimyo esperto in combattimento* pag 23). Diversamente, spostarsi all'interno di una provincia vuota, è consentito, ad unità di qualsiasi esercito o forza di provincia, solo durante la fase D.  
**Movimento Finale.**

## Sequenza di Combattimento

Il combattimento si svolge mediante lancio di dadi, si lancerà un dado per ogni unità coinvolta. Attaccante e difensore lanceranno i dadi contemporaneamente. Le battaglie si svolgeranno nel seguente ordine.

### Sequenza di combattimento

- |  |   |   |
|--|---|---|
| 1. Tirano gli arcieri                  | 6 | <-- Prima combattono le armi da tiro.     |
| 2. Tirano gli artiglieri               | 4 |   |
| 3. Rimuovere le vittime                |   |   |
| 4. Tirano i Daimyo                     | 6 | <-- Poi combattono le unità corpo a corpo |
| 5. Tirano i maestri di spada e i Ronin | 5 |   |
| 6. Tirano i picchieri                  | 4 |   |
| 7. Rimuovere le vittime                |   |   |
| 8. L'attaccante può abbandonare        |   |   |

Durante il lancio dei dadi, se nessun giocatore ha unità di un certo tipo entrambi passano alla fase successiva della sequenza.

**Colpire:** un giocatore segna un colpo (che elimina un'unità avversaria), quando ottiene un punteggio uguale o inferiore al valore indicato per quella unità nella scheda di riferimento. Ad esempio un arciere va a segno se con il dado ottiene 6 meno. Dal momento che il lancio dei dadi avviene in simultanea, i giocatori possono eliminarsi a vicenda. I giocatori prendono nota dei punti segnati, dopodiché rimuovono le vittime durante la fase di rimozione.

Diseguito troverete un resoconto passo passo di come si deve svolgere una battaglia.



## Passo 1: Tirano gli arcieri

L'attaccante lancia un dado per ogni arciere, intanto il difensore lancia un dado per ogni suo arciere in difesa. Ciascun dado il cui risultato sia 6 o meno è un colpo andato a segno. Entrambi i giocatori prendono nota dei risultati ottenuti.

## Passo 2: Tirano gli artiglieri

L'attaccante tira un dado per ogni artigliere, intanto il difensore tira un dado per ogni suo artigliere in difesa. Ciascun dado il cui risultato sia 4 o meno, corrisponde ad un colpo a segno. I giocatori tengono nota dei risultati ottenuti sia da artiglieri che da arcieri.

## Passo 3: Rimuovere le vittime

I giocatori rimuovono le perdite eventualmente subite nelle due fasi precedenti. Ripongono le unità eliminate nel proprio contenitore, secondo le modalità di seguito spiegate.

- Ogni giocatore che ha subito perdite sceglie quali rimuovere tra le proprie unità, rimuove un unità per ogni colpo subito
- I giocatori scelgono le vittime all'interno delle unità che sono state coinvolte nel combattimento. Possono scegliere unità per le quali hanno già tirato i dadi o unità per le quali i dadi non sono ancora stati lanciati.
- I giocatori che stanno combattendo dovranno scegliere il daimyo solo come loro ultima vittima. Questa regola si applica anche per province occupate da due truppe che si trovino in difesa.
- In una provincia che si sta difendendo che sia occupata da un castello o fortezza, rimuovete come prime vittime le unità aggiuntive in difesa (cfr. *Vantaggi speciali del difensore* pag 22)
- Rimuovendo le proprie vittime i giocatori devono comunque rispettare il limite di unità Ronin per provincia: dopo la rimozione della vittima, dovrà comunque esserci sempre almeno un unità regolare effettiva in più, delle unità ronin presenti in quell'esercito o forza di provincia. Questa regola non si applica alle unità ronin aggiuntive derivanti dalla presenza di una fortezza, in una provincia in difesa.

## Passo 4: Tirano i Daimyo

Ogni giocatore lancia un dado per ogni daimyo, ogni risultato di 6 o meno è un colpo a segno. I giocatori tengono traccia dei risultati ottenuti.

## Passo 5: Tirano i maestri di spada e i ronin

L'attaccante tira un dado per ogni maestro di spada o ronin, contemporaneamente il difensore tira un dado per ogni suo maestro di spada o ronin in difesa. Ciascun dado il cui risultato sia 5 o meno, corrisponde ad un colpo a segno. I giocatori tengono nota dei risultati ottenuti con daimyo, maestri di spada e ronin.

## Passo 6: Tirano i picchieri

L'attaccante tira un dado per ogni picchiere, contemporaneamente il difensore tira un dado per ogni suo picchiere in difesa. Ciascun dado il cui risultato sia 4 o meno, corrisponde ad un colpo a segno. I giocatori tengono nota dei risultati ottenuti con picchieri, daimyo, maestri di spada e ronin.

## Passo 7: Rimuovere le vittime

I giocatori scelgono e rimuovono le vittime come descritto al passo 3.

## Passo 8: ripetere la sequenza a meno che l'attaccante non abbandoni la battaglia

Ripetete la sequenza di combattimento fino a quando un giocatore non avrà vinto, oppure l'attaccante abbia deciso di ritirarsi.

## Risultati della battaglia

La battaglia ha termine non appena si verifica uno dei seguenti eventi.

- **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 come descritto più avanti nella sezione *Perdita di possesso di una provincia*.
- **Le unità in attacco sono eliminate:** se tutte le unità in attacco sono eliminate, la battaglia finisce. La provincia attaccante (se rimasta vuota) deve essere lasciata, come descritto nella sezione *Perdita di possesso di una provincia*.
- **L'attaccante abbandona la battaglia:** l'attaccante, durante la fase 8, può decidere di abbandonare la battaglia. Lo dichiara al difensore e l'attacco è sospeso. Le unità sopravvissute rimangono sul campo. Ora l'attaccante può condurre un successivo attacco, oppure terminare la Fase C, per passare alla Fase D. **Movimento finale.** Dopo aver abbandonato la battaglia l'esercito di un daimyo esperto può attaccare di nuovo in un'altra posizione. (cfr *Il combattimento del daimyo esperto* pag 23).

## Perdere la proprietà di una provincia

Il giocatore che perde il controllo della provincia, dovrà scartarne la relativa carta e riporla nel mazzo delle province senza proprietario, dove resterà fino a quando la relativa provincia non verrà nuovamente conquistata.

## Perdita di un Daimyo

E' possibile perdere un daimyo in uno dei seguenti modi.

1. Eliminandolo come ultima vittima di una battaglia, oppure
2. Eliminando l'intero esercito avversario, dopo che il suo daimyo è stato assassinato, oppure
3. Assassinando un daimyo avversario, se è l'ultima unità del suo esercito.

## Eliminazione di un concorrente dalla partita

Se viene eliminato l'ultimo daimyo di un giocatore, anche il giocatore è eliminato dal gioco. Il giocatore che lo ha eliminato, guadagna tutte le sue unità e le sue province. Inoltre recupera i suoi daimyo eventualmente persi in precedenza. Non recupera i daimyo dell'avversario, tre è il numero massimo di daimyo che un giocatore può possedere.

Le seguenti regole si applicheranno in caso di eliminazione di un concorrente dal gioco.

1. Riportate sulla scheda di schieramento i daimyo persi in precedenza. Ponete il loro segnalino esperienza nel foro più a sinistra con il numero "1".
2. Ponete sul tabellone il segno posizione del daimyo che avete appena recuperato, all'interno di una qualunque provincia attualmente in vostro possesso (a condizione che non contenga un'altro esercito), includendo tra le possibilità le province acquisite dal concorrente eliminato.
3. I daimyo recuperati non dispongono di unità militari; tuttavia una volta disposti su una provincia, essi possono raccogliere le unità che eventualmente la occupano, trasferendo quelle unità dal tabellone alla scheda di schieramento, facendo attenzione a 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 (azione 4. **Arruolare nuove unità**) potrete anche arruolare unità di entrambi i colori di cui adesso disponete, e mischiare i colori per il resto della partita.

Dopo aver eliminato un concorrente, e preso possesso delle sue unità e delle sue province, contate il numero di province in vostro possesso. Se ne possedete 35 o più avete vinto la partita! (Come descritto a pag 28).

## I vantaggi speciali del difensore

Come difensore, godete di alcuni vantaggi nel caso in cui alcune delle vostre province vengano attaccate. Le regole seguenti illustrano i vantaggi del difensore.

**Difendere con un castello o una fortezza:** se la provincia in difesa contiene un castello o una fortezza, unità di difesa temporanee si aggiungeranno alle vostre unità regolari effettivamente presenti in quella provincia. Queste unità temporanee aggiuntive stanno a simboleggiare le mura del castello/fortezza. Difendetevi con queste unità come spiegato di seguito.

- **Castelli:** prima di cominciare la sequenza di combattimento, prendete 4 picchieri dal vostro contenitore e poneteli vicino alle vostre unità in difesa (o sulla provincia, o sulla scheda di schieramento, al di sotto delle unità effettive). Queste unità extra difenderanno insieme alle unità regolari. Tuttavia durante il passo *Rimuovere le vittime*, dovrete scieglierle come prime vittime, prima di rimuovere una qualunque delle vostre unità di difesa regolari.

Finiti gli attacchi, riponete i picchieri extra sopravvissuti nel vostro contenitore. In caso di un'ulteriore attacco da parte di un altro giocatore prendete nuovamente 4 picchieri extra per integrare le vostre difese.

- **Fortezze:** le fortezze seguono le stesse regole dei castelli, come descritto sopra, fatta eccezione che invece di 4 picchieri, dovrete prendere 5 ronin dal vostro contenitore. Qualora non abbiate 5 ronin prendete qualsiasi altra miniatura per rappresentare i vostri ronin extra.



**Difesa da un attacco navale:** un attacco che arrivi attraverso una rotta di mare viene definito attacco navale. Quando una vostra provincia subisce un attacco navale le vostre unità in difesa godono di un vantaggio particolare. Il difensore può svolgere un'intera sequenza di combattimento da solo, l'attaccante potrà attaccare solo nella seconda sequenza di combattimento.

Le regole di difesa per la prima fase di un attacco navale sono le seguenti:

1. Unità difensive temporanee, derivanti da castelli/fortezze non potranno essere usate durante la prima fase di difesa.
2. Lanciate un dado per ogni unità in difesa separatamente a seconda del tipo di unità e seguendo l'ordine della sequenza di combattimento. L'attaccante non lancia dadi.
3. Come in un normale combattimento tenete traccia di tutti i punti, confrontando il valore di combattimento delle differenti unità.
4. Quando il difensore ha terminato di tirare i dadi, l'attaccante rimuove eventuali perdite subite.

Dopo aver rimosso le perdite dell'attaccante, entrambi i giocatori cominciano una normale sequenza di combattimento simultaneamente. Castelli e fortezze consentono ora schierare le relative unità 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 affatto durante la fase di combattimento C. Un daimyo con maggiore esperienza 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 pari o inferiore al livello di esperienza del daimyo. Gli attacchi addizionali, dati dal livello di esperienza del daimyo, non dovranno essere indicati dai segnalini battaglia.
- Tra un attacco e l'altro un esercito potrà muoversi in una provincia adiacente appena sconfitta, e da lì potrà portare un nuovo attacco. Conquistata la provincia, l'esercito si aggiudicherà la relativa carta provincia da aggiungere al proprio mazzo.

Di seguito tre possibili situazioni in cui si potrà trovare l'esercito di un daimyo esperto.

**1. Dopo aver vinto una battaglia:** un daimyo che non può più portare attacchi durante questo round, rimane dove si trova fino alla fase D. Diversamente un daimyo che può portare almeno un'altro attacco avrà una delle seguenti quattro possibilità.

- Rimanere dove si trova ed attaccare una provincia adiacente, oppure
- Entrare in una nuova provincia appena sconfitta e da lì portare un nuovo attacco ad una provincia adiacente, oppure
- Entrare in una nuova provincia appena sconfitta, e poi attendere la fase D. , oppure
- Restare fermo ed aspettare la fase D.

**2. Attacco di una provincia vuota:** se l'esercito di un daimyo esperto ha attaccato una provincia vuota, e può ancora condurre almeno un 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 come una battaglia vinta, cioè non consente di aumentare il livello di esperienza del daimyo. (cfr. *Movimento del segnalino esperienza di un daimyo esperto*)

**3. Dopo aver sospeso un attacco:** se un daimyo esperto sospende una battaglia, questo conta come un attacco, ma non come un successo. L'esercito può portare nuovi attacchi durante il medesimo turno se il suo livello di esperienza lo consente.

## Movimento del segnalino esperienza di un daimyo esperto.

Dopo che un esercito ha terminato tutte le sue battaglie, se almeno una di queste è risultata vittoriosa, spostate di un foro a destra il segnalino esperienza del suo daimyo. Anche se i successi sono più di uno il segnalino va spostato di un solo foro.

Per battaglia vinta (successo) si intende una battaglia che abbia lasciato vuota la provincia attaccata. Non contano

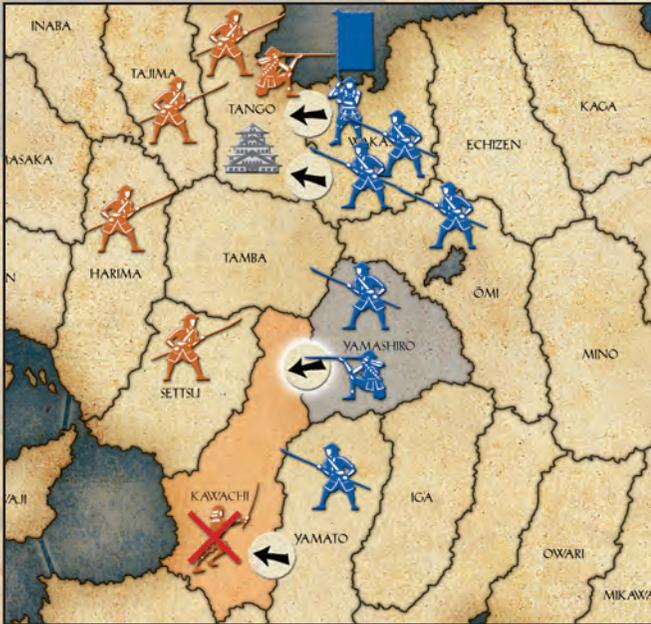
- 1) Gli attacchi portati contro province vuote
- 2) Gli attacchi che sono stati sospesi
- 3) Gli attacchi che non è stato possibile compiere a causa di attacchi risolutivi precedenti.

Un daimyo il cui segnalino esperienza venga spostato ad un valore superiore, non potrà attaccare ancora durante il turno in corso, tuttavia la sua possibilità di movimento risulterà accresciuta durante la fase D.

**Movimento finale,** nello stesso turno di gioco.

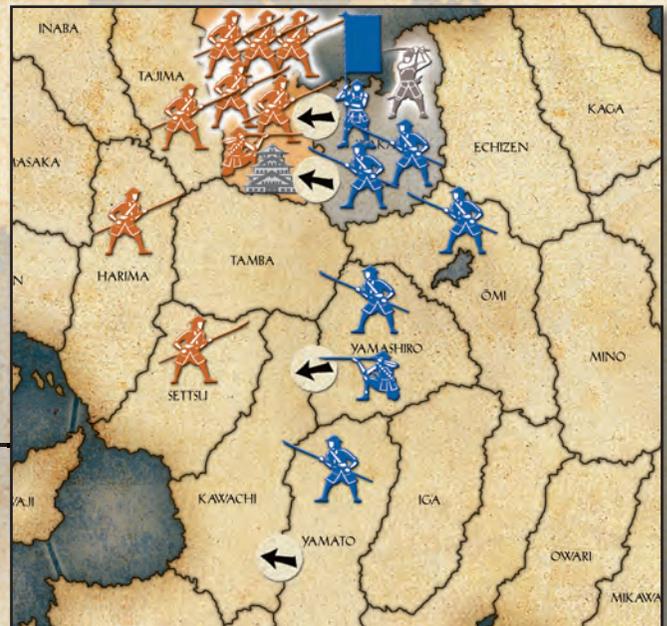
### Esempio Fase C: Combattimento

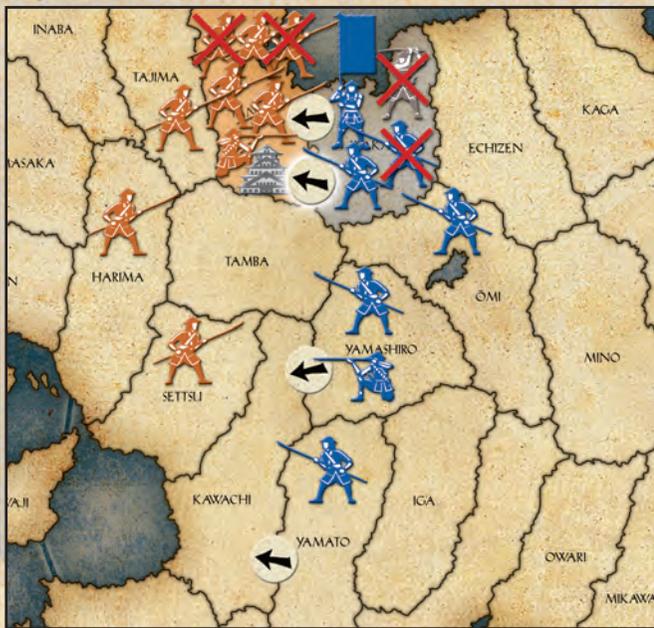
1. Il giocatore blu, durante la fase "B" dichiara di voler attaccare Tango con un'esercito ed un forza di provincia, e che attaccherà Kawachi con 2 forze di provincia. Per primo Yamato attacca Kawachi. Il giocatore arancione esegue la sequenza di combattimento. Lo spadaccino arancione tira un 3 e va a segno. I giocatori tirano poi simultaneamente per i loro picchieri. Il picchiere arancione fallisce, mentre uno dei 2 picchieri blu va a segno. Dal momento che entrambi i giocatori hanno un colpo a segno, scelgono quale tra le unità combattenti eliminare. Entrambi scelgono un picchiere come vittima.



2. Il giocatore blu sceglie di sospendere la battaglia nella speranza di eliminare lo spadaccino arancione con il suo prossimo attacco da Yamashiro. Il blu ha un artigiere in Yamashiro, che lancia il dado per primo ottenendo un colpo a segno. Le vittime degli attacchi a distanza vengono rimosse prima dello svolgersi di attacchi corpo a corpo, così il giocatore arancione perde il suo spadaccino prima che questi possa tirare. L'arancione mette la carta Kawachi nella pila delle carte provincia senza proprietario.

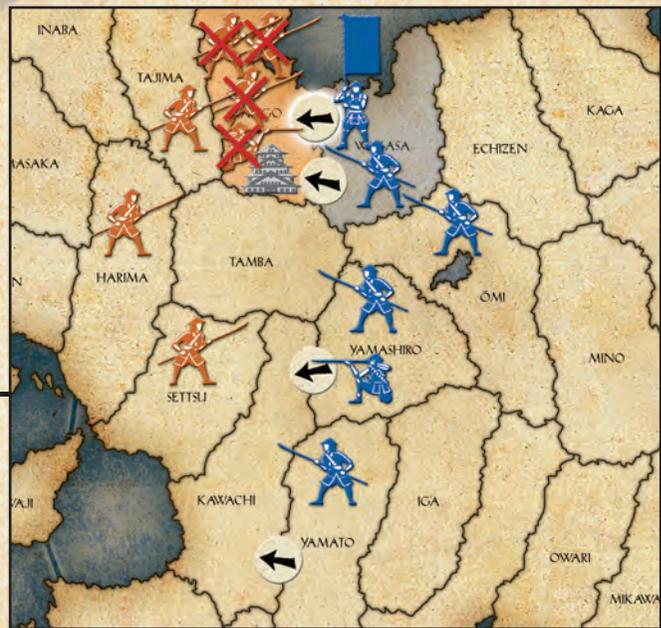
3. Concluso l'attacco a Kawachi, il giocatore blu attacca Tango. Egli dichiara che durante l'azione 5. **Assoldare Ronin**, ha segretamente dislocato un ronin in Wacasa, che viene quindi aggiunto alla forza di provincia presente. Intanto il giocatore arancione schiera 4 picchieri opzionali grazie alla presenza del castello.





4. Il giocatore blu attacca subito con la forza di provincia, e dopo un round di combattimento riesce ad eliminare due dei 4 picchieri extra dell'avversario. Di contro perde però il suo ronin ed un picchiere. Decide quindi di sospendere l'attacco.

5. Il giocatore blu, attacca ora con il suo esercito. Durante la prima fase il giocatore arancione perde tutte le sue unità, mentre il blu perde solo un picchiere (dalla sua scheda esercito). Il giocatore arancione mette la carta della provincia Tango, nella pila delle carte provincia senza proprietario.



6. L'esercito del giocatore blu, è guidato da un daimyo di livello 2, può quindi attaccare 2 volte nello stesso turno. Come seconda mossa, l'esercito entra nella provincia appena liberata, la conquista e da lì porta un attacco contro Tajima, protetta da un solo picchiere, che viene eliminato senza fare alcun danno all'avversario.

Z Il giocatore arancione rimuove il picchiere eliminato dalla provincia, e pone la relativa carta nel mazzo delle carte provincia senza proprietario. Intanto il giocatore blu, aumenta il livello di esperienza del daimyo, di 1 livello, dato che è riuscito ad ottenere almeno una vittoria durante questo turno.





## Fase D: Movimento finale

In questa fase il giocatore attaccante, può muovere una o più delle proprie unità, appartenenti all'esercito o ad una forza di provincia, all'interno di una provincia vuota o a lui appartenete. Occorre rispettare i limiti per il numero massimo di ronin ed unità regolari.

**1. Muovere eserciti daimyo:** è possibile spostare un qualsiasi segnalino esercito di un numero di province pari o inferiore all'esperienza del daimyo. Ad esempio un livello esperienza 4 può spostarsi al massimo di 4 province durante la fase "D". Le regole di movimento in questa fase sono le stesse utilizzate nella fase A.

**Muovere un esercito daimyo** (vedi pag. 18) con una differenza: ogni esercito può adesso entrare in una provincia vuota adiacente per conquistarla. (cfr. *Conquistare una provincia vuota* di seguito).

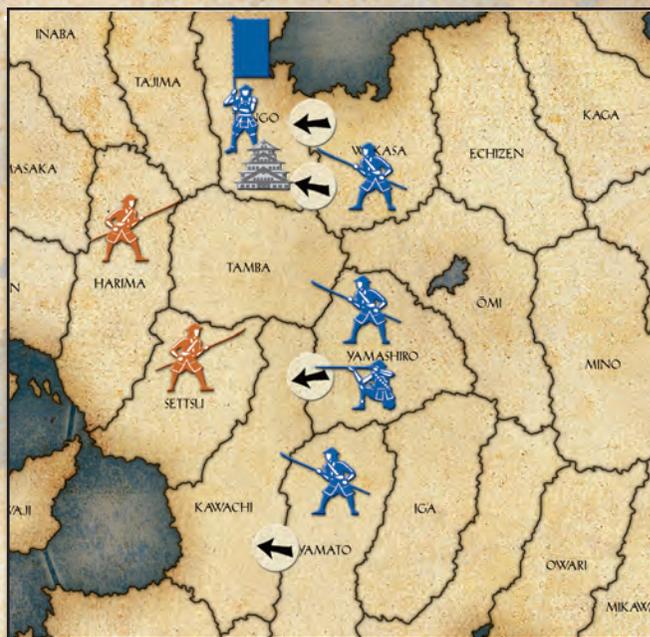
**2. Spostare le forze provinciali:** dopo aver spostato l'esercito, è possibile spostare una forza di provincia, o alcune unità ad essa appartenenti, in una provincia adiacente, vuota o appartenente al giocatore. Se la provincia adiacente è posseduta dal giocatore e vi è un esercito, la forza di provincia viene unita all'esercito presente in essa, a condizione che si inseriscano le unità nella scheda esercito. Le unità provinciali possono dividersi per entrare in diverse province. Se invece la provincia di destinazione è occupata da una forza di provincia, si otterrà una forza di provincia più grande, risultante dalle fusione delle 2 forze. Se la provincia adiacente è vuota, essa viene conquistata.

**Conquistare una provincia vuota:** per conquistare una provincia vuota potete muovere:

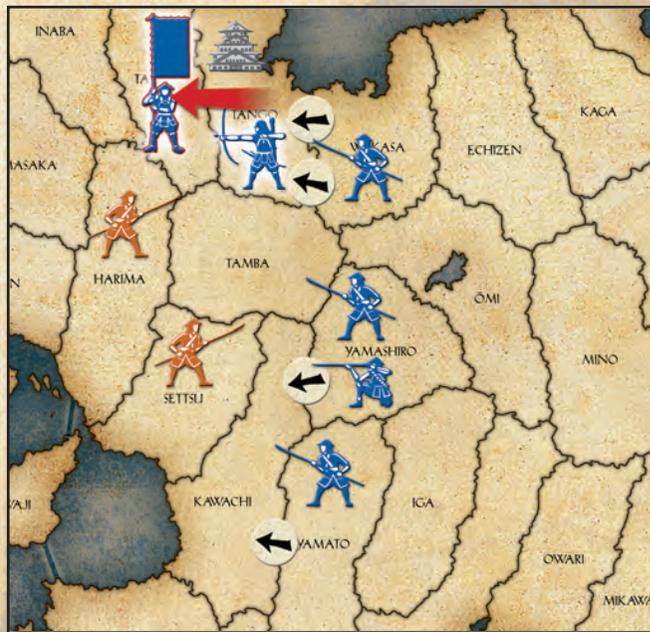
1. Un'esercito da una provincia adiacente
2. Una o più unità provenienti da un esercito adiacente.
3. Una o più unità provenienti da forze di provincia adiacenti. Prendete la relativa carta provincia, ed aggiungetela al vostro mazzo. Ora la provincia è di vostra proprietà.

Alla fine di questa fase, riponete i segnalini battaglia nella riserva generale.

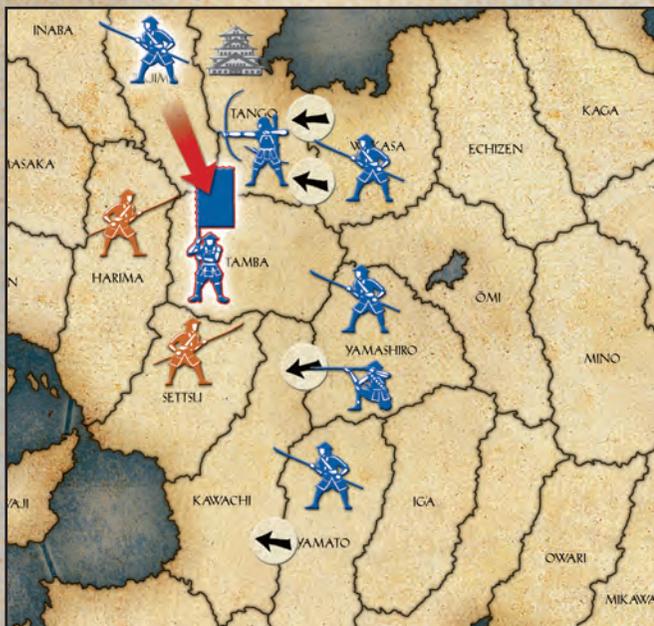
## Esempio Fase D: Movimento Finale



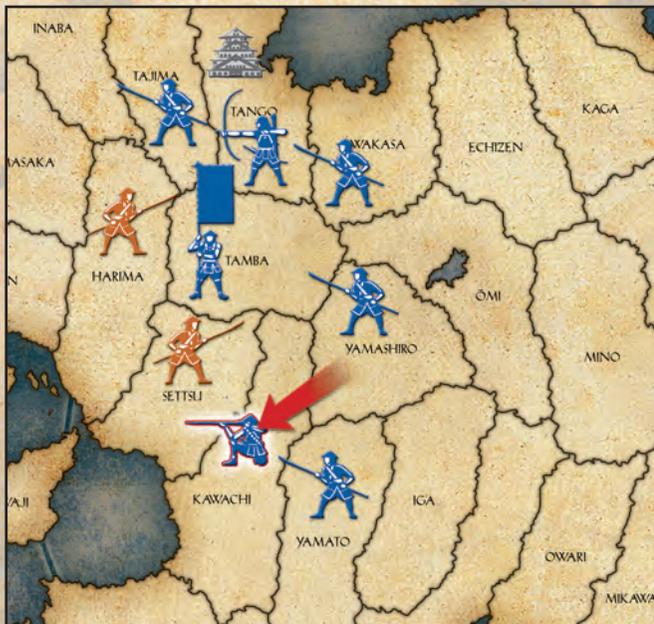
1. Il turno del giocatore blu si è appena concluso. Ora sta a lui decidere quali movimenti fare durante la fase "D".



2. Gli eserciti muovono per primi, l'esercito blu è comandato da un daimyo di livello 3, che può quindi muovere di tre province. Come primo movimento l'esercito entra nella provincia vuota di Tajima, conquistandola. Prima di spostarsi l'esercito si divide lasciando un archiere a presidio in Tango. Prende quindi la carta provincia Tajima e la aggiunge al suo mazzo. Tajima è conquistata.



3. Come seconda mossa l'esercito muove in Tamba, provincia vuota, subito conquistata. L'esercito lascia un suo picchiere come presidio in Tajima. Il giocatore blu prende la carta provincia di Tamba. Decide di concludere il movimento in Tamba, anche se potrebbe spostarsi ancora di una provincia.



4. Ora il giocatore blu può muovere le sue forze di provincia. Decide di muovere solo un'artigliere da Yamashiro a Kawachi, la conquista e ne aggiunge la relativa carta al proprio mazzo. Al termine della fase, il giocatore blu rimuove i segnalini battaglia dalla plancia.

## Azione 8: rimuovere i Ronin

I giocatori rimuovono tutte le unità ronin sopravvissute, che siano rimaste sulle loro province, sulla plancia di gioco, sulle schede di schieramento eserciti, o sulle carte provincia coperte di fronte a loro. Riponete i ronin nella riserva generale, potranno essere nuovamente ingaggiati durante il prossimo turno.

## Azione 9: raccogliere i Koku

I giocatori contano le loro carte provincia, e in funzione di quante province possiedono, prendono i Koku, che verranno spesi nel turno successivo.

Per calcolare la vostra rendita, sommate le carte provincia in vostro possesso e dividete il risultato per tre. Non contate l'eventuale resto della divisione. Il risultato così ottenuto indica il numero di koku a cui il giocatore ha diritto. Per esempio se siete in possesso di 26 province, dividete per 3 ed arrotondate per difetto il risultato, ottenendo 8. Questo è il numero di koku che vi spetta. Prendete il numero di koku che vi spetta e mettetelo davanti a voi.

**Minima quantità di koku:** nessun giocatore dovrà mai prendere meno di tre koku. Se siete rimasti con meno di 9 province ed almeno un daimyo, prendete 3 koku.

## Vincere la partita

Il primo giocatore che arriverà a possedere 35 province, sarà il vincitore. Un giocatore può vincere la partita in qualsiasi momento durante il turno di gioco.

Regole opzionale per una partita lunga: i giocatori potranno decidere di dichiarare un vincitore solo al termine di un intero turno di gioco. Dopo che tutti i giocatori abbiano compiuto 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 avversario possa essere dichiarato vincitore.



## Regole per due giocatori

Le regole per 2 giocatori sono uguali a quelle per una partita a 3, 4 o 5 giocatori, con le seguenti eccezioni.

- Ciascun giocatore sceglie e controlla due eserciti differenti (armate di due colori diversi). Per ciascun colore utilizza un contenitore per la programmazione strategica, schede di riferimento ecc. Tutte le operazioni di ciascun esercito verranno svolte separatamente.
- Mischiate e dividete il mazzo delle carte provincia in 2 metà e datene una a ciascun giocatore. A turno poi ogni giocatore dividerà il mazzo di carte provincia in 2 pile di 17 carte.

Al momento di disporre le unità, ponete l'esercito di un colore su 17 province, e l'altro esercito sulle rimanenti 17 province.

- I due set di miniature di diverso colore che possedete non potranno darsi battaglia, sono alleati. Di conseguenza fate attenzione a disporre ciascun gruppo delle vostre unità militari in modo che possa avere accesso a province nemiche.
- Le unità militari dei vostri due gruppi di miniature, non possono occupare la stessa provincia, ne possono attaccare o difendere assieme.

**Vincere una partita a 2 giocatori:** alla fine di un qualsiasi turno di gioco, se un giocatore possiede almeno 50 province, la partita ha termine e lui ne è il vincitore.

## Regole per una partita veloce

Questa sezione è per coloro che vogliono giocare una partita veloce. Contiene una revisione dello schieramento e nuove regole di vittoria.

### Configurazione

Preparate il contenitore di pianificazione e la riserva generale come al solito, poi seguite le istruzioni qui sotto.

#### 1. Distribuire le carte provincia

Mescolate le carte provincia e distribuitele, a faccia in giù, ad ogni giocatore in numero uguale.

**5 giocatori:** distribuite 7 carte ad ogni giocatore.

**4 giocatori:** distribuite 11 carte ad ogni giocatore

**3 giocatori:** distribuite 16 carte ad ogni giocatore.

Mettete da parte le rimanenti carte per il momento.

#### 2. Occupare le proprie province

Ogni giocatore piazza un picchiere in ogni sua provincia, sulla pianura.

#### 3. Distribuire i segnalini turno

I giocatori pescano i segnalini turno seguendo le normali regole.

#### 4. Occupare province vuote e posizionare i rinforzi

Ogni giocatore prende diciotto picchieri dal suo contenitore di pianificazione strategica.

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore piazza un picchiere in una provincia vuota, prendendone la relativa carta. Il giocatore poi mette altri 2 picchieri, come rinforzo, nelle province già possedute. I picchieri possono essere messi entrambi in una provincia, o in 2 province differenti.

Nessuna provincia può contenere più di 3 picchieri, in questa fase. Si continuerà ad occupare province vuote o a posizionare rinforzi, finché tutti i giocatori avranno eseguito queste azioni per 6 volte.



## Tabella riassuntiva posizionamento iniziale

Numero di giocatori	Province possedute da ogni giocatore	Picchieri in plancia per ogni giocatore	Picchieri in esubero per ogni giocatore	Province vuote
5	13	25	11	3
4	17	29	7	0
3	22	34	2	2

### 5. Impostare la scheda esercito

Ogni giocatore imposta la sua scheda esercito come mostrato di seguito:

A. Posizionate un daimyo in ogni esercito. Piazzate i tre segnalini esperienza nel foro più a sinistra, marcato "2".

B. Distribuite come preferite le seguenti truppe fra i tre eserciti.

5 arcieri samurai

5 spadaccini samurai

6 artiglieri ashigaru (nessun picchiere ashigaru)

Ogni giocatore distribuisce le unità a proprio piacimento, rispettando i limiti massimi per ogni esercito. Gli eserciti includeranno anche i picchieri delle province da loro occupate.

### 6. Posizionare i segnalini esercito

Ora ogni giocatore schiera i propri 3 segnalini esercito sul tabellone, uno alla volta, seguendo l'ordine di turno, in accordo con le regole di schieramento. Si procede fino a ch  tutti e tre i segnalini di ogni giocatore sono stati posizionati.

Durante questa fase non   consentito apportare modifiche alla scheda di schieramento esercito.

### Sequenza di gioco

Dopo aver seguito la procedura sopra descritta, i giocatori contano le province e prendono i Koku come da regolamento. Si procede poi con l'azione "1" e si seguono le normali regole di gioco, fatta eccezione per la seguente: *i daimyo uccisi, vengono riportati in vita al livello di esperienza 2 e non a livello 1 come nelle partite normali.*

### Vincere la partita

Potete vincere la partita in uno dei 2 modi seguenti:

1. Avere il maggior numero di province quando un giocatore viene eliminato. Le province del giocatore eliminato contano come se possedute dal giocatore che lo ha eliminato.
2. Essere il primo a conquistare il seguente numero di province, a seconda del numero di giocatori.

**Cinque giocatori:** Occorre avere 30 province.

**Quattro giocatori:** Occorre avere 35 province.

**Tre giocatori:** Occorre avere 40 province.



## Riconoscimenti della terza edizione

**Grafica:** Mike Gray

**Impaginazione:** Bill McQuillan

**Direttore creativo:** Jon Schindehette

**Direttore Artistico:** Ryan Sansaver

**Illustrazioni copertina:** Steve Argyle

**Illustrazioni interne:** Gonzalo Flores

**Progetto grafico:** Leon Cortez

**Cartografia:** Brian Dumas

**Fotografia:** Allison Shinkle

**Titolare del marchio:** Brian Hart

**Gestione progetto:** Neil Shinkle

**Titolare della produzione:** Godot Gutierre

Grazie a Shoko Fujita, Yuki Fujii, Ron Foster, Kiyomi Shimazaki, Wakaba Huffman, tutti i membri del gruppo progetto, e ai moltri altri, troppo numerosi da elencare, che hanno contribuito al prodotto.

## Riferimenti

### U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America

[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-206-624-0933 (outside the U.S.)

### U.K., Eire, & South Africa

Wizards of the Coast LLC

c/o Hasbro UK Ltd.

Caswell Way

Reevesland Industrial Estate

Newport NP19 4YH

UNITED KINGDOM

Tel: +44(0)8457 12 55 99

Email: [wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)

### Tutti gli altri paesi europei

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

Email: [custserv@hasbro.be](mailto:custserv@hasbro.be)

Seguiteci su internet: [Avalonhill.com](http://Avalonhill.com)



©2011 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Manufactured by Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH.

Represented by Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave., Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK.  
Ikusa, Wizards of the Coast, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of HASBRO, Inc. and are used with permission. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. ©2011 Hasbro.

Color of parts may vary from those pictured.

Please retain company details for future reference.

30034397000001 EN

