

# NINJATO

Nel 12° secolo d.c., in Giappone, i clan Minamoto e Taira competono per il potere, mentre l'ex imperatore Go-Shirakawa aizza i suoi rivali l'uno contro l'altro. Una delle tre fazioni trionferà nell'imporre il nuovo ordine sociale. All'ombra di questi poteri esclusivi, alcuni ninja tramano per sfruttare la confusione. IncurSIONI temerarie, padronanza delle abilità ed intrighi sottili sono essenziali per stabilire il proprio onore. Agli albori di questa nuova era, un ninja sorgerà come Ninjato, la spada invisibile della famiglia regnante.

1 Plancia di gioco: La plancia mostra diversi luoghi dove effettuare le azioni. Il Dojo, Il Sensei, Il Palazzo, Il Padiglione e le 5 case controllate dai clan



15 segnalini dei Clan. Ci sono 5 segnalini per ogni clan. Essi sono usati per evidenziare quale clan controlla una casa, ed il livello di onore della stessa.



19 Tessere Abilità Sensei. Queste abilità aiutano il ninja in svariati modi durante gli scontri



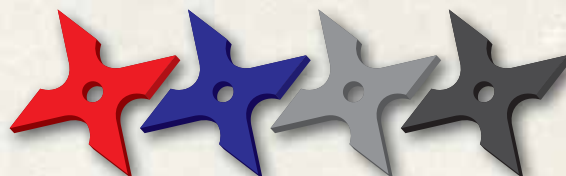
90 gettoni Tesoro. I tesori si guadagnano sconfiggendo le guardie nelle case, e vengono utilizzati per acquisire Inviati e spargere Dicerie



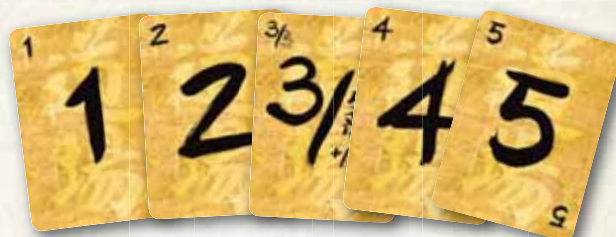
30 carte Diceria. Queste carte danno dei bonus ai punti onore alla fine del gioco.

1 Sacchetto. E' un sacchetto magico, ma la magia non si vede.

1 marcatore round. Usato per tenere traccia dei round.



12 Shuriken (Stelle da lancio). 12 marcatori in legno. Ogni giocatore prende tre Shuriken di un colore, per indicare le sue azioni, e 3 marcatori: uno per segnare l'ordine nel turno, e due per tenere traccia dell'onore.



52 carte Dojo. Queste carte vengono usate per invadere le case ed acquistare abilità.



21 carte Inviato. Gli Inviati permettono di scambiare tesori per onore, e di ottenere lealtà dai clan.



40 guardie e 20 guardie d'élite. Le guardie proteggono i tesori nelle case. Le guardie d'élite sono più difficili da battere rispetto alle guardie normali.

## Preparativi per la partita

Piazzare la plancia al centro del tavolo, Ogni giocatore prende 3 shuriken dello stesso colore ed i relativi marcatori in legno. Mischiate un marcatore per ogni giocatore dentro un contenitore, quindi pescatene uno alla volta e piazzateli sul tracciato ordine dei turni (1) al centro della plancia. In questo modo si stabilisce l'ordine dei turni nel primo round. Gli altri due marcatori di ogni giocatore vengono posizionati all'inizio del contatore dell'Onore (2). Ogni giocatore tiene le proprie tre shuriken di fronte a sé.

Mischiate le Carte Guardia (3) e le Carte Guardia d'elite (4) in due mazzi separati e coperti. Pescate una Carta Guardia e piazzatela scoperta in ciascuna casa (5), come sentinella. Prendete due segnalini clan Taira(rosso), uno con valore onore 2 ed uno con valore onore 4, e posizionateli in due differenti case. Fate lo stesso per il clan Minamoto (blu). Quindi piazzate un segnalino Go-Shirakawa (verde) di valore onore 6 nella casa rimasta (6). Posizionate i segnalini clan rimasti in un mucchio a fianco alla plancia. Mischiate i segnalini tesoro dentro il sacchetto e piazzatene 3 in ogni casa (7), con il lato chiaro in alto (e lato rosso coperto).

Separate le 3 tessere abilità "Hensojutsu" (Disguise: Travestimento) dal resto, mischiatele e piazzatele in un mazzetto coperto vicino l'area Sensei (8). Ora mischiate il resto delle tessere abilità e posizionatele in un mazzo più grande a fianco al mazzetto Hensojutsu (9). Pescate, dal mazzo più grande, un numero di tessere abilità pari al numero di giocatori e posizionatele all'interno dell'area Sensei

Mischiate le carte Inviato e posizionate 4 sull'area del Palazzo(10). Riunite in un mazzo coperto le carte Inviato rimanenti, mettendolo a fianco alla plancia.

Mischiate le carte Diceria e piazzatene 4 scoperte nel Padiglione(11). Riunite in un mazzo coperto le carte Diceria rimanenti, mettendolo a fianco alla plancia.

Mischiate le carte Dojo e distribuitene 4 ad ogni giocatore. Mettete altre 3 carte scoperte nel Dojo e posizionate il mazzo coperto a fianco del Dojo (12).

Posizionate il marcatore round sulla posizione 1 del contatore dei round (13).

Ora siete pronti ad iniziare!



## Il gioco

Nei panni di un maestro ninja, ogni giocatore può allenarsi nel Dojo, imparare abilità esoteriche dal Sensei, assaltare le case controllate dai clan per rubare favolosi tesori, influenzare gli inviati, spargere dicerie nel padiglione, ed infine tentar di diventare il più leggendario ninja di tutti i tempi.

Seguendo l'ordine del turno, ogni giocatore posiziona 1 shuriken su di un luogo, ed immediatamente ne segue le regole relative. Una volta che tutti i giocatori avranno piazzato le proprie 3 shuriken, il round termina. Il gioco dura 7 round. Alla fine dei round 3,5 e 7 si procederà a degli speciali calcoli del punteggio. Alla fine vincerà il giocatore con il maggior onore.



In ogni turno si piazza uno shuriken per compiere una specifica azione. In questo caso, state attaccando la casa mediante la “forza”.

## Il Dojo

Mettete qui uno shuriken per poter prendere carte Dojo, sia dalle carte scoperte che dal mazzo. Il numero di carte Dojo che potete prendere dipende da quante carte Dojo avete già in mano. Se non ne avete, prendetene quattro. Se ne avete una, prendetene tre. Se avete due o più carte Dojo, prendetene due. Dopo aver finito di prendere tutte le carte, rimpiazzate ogni carta scoperta che avete preso con una pescata dal mazzo. Se il mazzo è esaurito, mischiate gli scarti e formatene uno nuovo.

### Limite di mano

Se avete più di 7 carte Dojo in mano, dovete scartarle fino ad arrivare ad averne 7.

Nel Dojo, posizionate sempre i vostri shuriken impilandoli in cima a quelli precedentemente piazzati. Al termine del round, la pila degli shuriken del Dojo determinerà la sequenza dei giocatori nel round successivo. Il giocatore con lo shuriken in cima inizierà per primo, e così di seguito continuando verso il basso della pila (se un giocatore ha piazzato più di uno shuriken nel Dojo, sarà valido solo quello più in cima).

Esempio: Supponiamo che l'attuale sequenza dei giocatori sia Tom, Mike, Eve e Brandon. Durante il round, Brandon piazza uno shuriken nel Dojo. Successivamente, Mike ne posiziona uno sopra quella di Brandon. Tom ed Eve non mettono nessuno shuriken nel Dojo. Quindi l'ordine della pila, dall'alto verso il basso, sarà: Mike – Brandon. Nel round successivo la sequenza di gioco sarà: Mike, Brandon, Tom, Eve.

## Azioni

In un turno, ogni giocatore posiziona 1 shuriken sulla plancia ed esegue una delle seguenti azioni:

**Il Dojo:** Prendi delle carte Dojo.

**Il Sensei:** Impara un'abilità da usare nell'invasione delle case.

**Le case del clan:** Gioca carte Dojo per sconfiggere le guardie ed ottenere i tesori.

**Il palazzo:** Scarta dei tesori per prendere 1 Inviato.

**Il Padiglione:** Scarta dei tesori per ottenere 1 carta Diceria.

## Shuriken

Il posizionamento degli shuriken rimane valido anche se altri shuriken sono stati piazzati sopra.



Le carte Dojo variano da un valore di 1 a 5

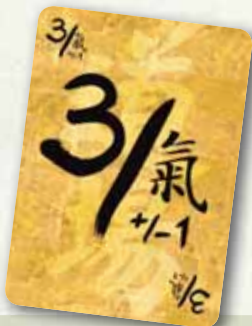
## Le case dei Clan

Invadete le case per ottenere tesori. Ogni tesoro è protetto da una guardia. La sentinella è la carta Guardia scoperta di cui si è a conoscenza in anticipo, ma le altre guardie sono una sorpresa. Ogni volta che sconfiggete una guardia, mettete un tesoro sul vostro shuriken. A questo punto potete decidere se lasciar perdere o affrontare la guardia successiva (E ottenere un altro tesoro). Per affrontare la guardia successiva gridate “Banzai”. Se sconfiggete tutte le guardie, ferirete l'onore del clan che ha perso la casa ed aumenterete l'onore del clan che se ne impadronirà.

Il valore delle guardie varia da 1 a 5.



Ecco una tipica casa controllata dal clan Taira. C'è un samurai con valore 5 a faccia in su a guardia della casa, a protezione della pergamena (il tesoro con sfondo chiaro con il valore più basso). Ci sono anche altre guardie di tipo sconosciuto a difesa degli altri tesori - un vaso e dell'oro.



Il “Kicker”. Una carta Dojo di livello 3 può essere giocata come una normale carta Dojo. Ma può anche essere utilizzata come “kicker” congiuntamente ad un'altra carta Dojo - dandole un bonus di +1 o -1. E' possibile giocare più di un “kicker” sulla stessa carta Dojo.

Il valore dei tesori varia di un livello d'onore che va da 2 a 5.

Anche se l'oro ha un valore variabile, viene considerato il tesoro più prezioso nelle case. Il lato chiaro di un segnalino tesoro indica che è protetto da una guardia normale, il lato rosso invece indica la presenza di una guardia d'elite. Sconfiggendo le guardie, guadagnerete prima i tesori con il lato chiaro, dai meno preziosi in su, poi i tesori con il lato rosso, dai meno preziosi in su.



### Forza o Furtività?

Per iniziare il vostro attacco, posizionate uno shuriken sul lato della forza o della furtività di una casa.



Per la Forza, dovete giocare una carta Dojo con un valore maggiore di quello della carta Guardia.



Per la Furtività, dovete giocare una carta Dojo con un valore minore di quello della carta Guardia.

Non si vince con i pareggi!

Supponiamo che la vostra mano di carte Dojo sia:



Avete una buona mano “furtiva”, quindi piazzate il vostro shuriken sulla posizione “furtività” . Per sconfiggere la sentinella con valore 5, giocate il vostro 4

Ora prendete il tesoro con lato chiaro dal valore minore, la pergamena e posizionala sul vostro shuriken. Lasciate la sentinella sulla casa, per ora.


Decidete di gridare Banzai, che avvisa un altro giocatore del tavolo di pescare e girare una guardia – una guardia normale visto che ci sono tesori dal lato chiaro nella casa. Viene scoperta una guardia con valore 1 – Dovrete giocare la vostra carta 1 con la carta 3/氣 +/-1 nel ruolo di “kicker” per sconfiggere la guardia.

Prendete il tesoro con lato chiaro dal valore minore rimasto, il vaso .

## Gridare "Banzai"

Spendiamo qualche minuto per discutere della decisione del "Banzai". Dicendo "Banzai", si comunica ad un altro giocatore di scoprire una carta guardia, che dovrete tentare di sconfiggere.

E se gridate Banzai e non riuscite a battere la guardia? Fallimento. Potete prendere solo un tesoro dal vostro shuriken – scartate gli altri presenti su di esso. Se decidete di andarsene invece di gridare banzai, guadagnate tutti i tesori sul vostro shuriken. In entrambi i casi, lasciate i tesori rimanenti nella casa.

 Ritornando al nostro esempio, c'è un tesoro dal lato chiaro rimasto nella casa – l'oro. Gridate Banzai, e viene scoperta una guardia con il simbolo Allarme!

### Allarme!



Quando viene scoperta una guardia con il simbolo allarme, pescate immediatamente un tesoro dal sacchetto e posizionate, lato chiaro, nella casa. Quindi scegliete il tesoro con il lato chiaro più prezioso nella casa e giratelo dal lato rosso. Quindi l'allarme aumenta il numero di tesori in una casa, ma vuol dire anche che il tesoro migliore è protetto da una guardia d'élite.

Nel nostro esempio, pescate un tesoro dopo l'allarme, una giada. Quindi girate il tesoro più prezioso – oro - dal lato rosso. Continuando a giocare, sconfiggete la guardia con valore 3 giocando un **2**, mettete la giada sul vostro shuriken.

L'oro è ancora in casa! Di fronte ad una nuova scelta "banzai", sapete che se vorrete ottenerlo, dovrete affrontare una guardia del mazzo elite, visto che il tesoro rimanente ha il lato rosso visibile.

Decidete di lasciare, Prendete il vaso, la pergamena e la giada dal vostro shuriken lasciando l'oro, dal lato rosso, nella casa. Pescate un altro tesoro dal sacchetto e lo posizionate, con il lato chiaro in alto, nella casa.



Sconfiggendo una guardia d'élite si guadagna onore alla fine del gioco, come mostrato qui.



Alcune guardie d'élite hanno diversi valori a seconda che stiate invadendo usando la forza o la furtività. Questa ha un 5 contro le invasioni di forza, ed un 1 contro le invasioni furtive.

Alcune guardie d'élite sono in realtà una coppia di guardie. Dovete sconfiggere separatamente sia la guardia con valore 3 che la guardia con valore 5 per poter vincere.

### Guardie con Allarme.



C'è un simbolo allarme su alcune guardie normali.

Ignorate gli allarmi sulle "sentinelle".

Può capitare di pescare più di una guardia d'élite in una casa, un ninja sfortunato potrebbe doverne affrontare molte in un' invasione.

### Successo.

Se sconfiggete tutte le guardie di una casa, potete prendere ogni tesoro all'interno. Sostituite anche il segnalino dell'onore del clan della casa con un segnalino preso da uno degli altri due clan. La casa rimane vuota per il resto del round, e la sentinella viene scartata.

### Fallire o Lasciare.

Una volta presi i tesori sul vostro shuriken (vedi "gridare banzai"), aggiungete 1 tesoro, dal lato chiaro, nella casa. Lasciate la sentinella nella casa, dato che guarirà. La casa potrà essere invasa nuovamente in questo round sia da voi che da un altro giocatore.

### Conservate le guardie d'élite sconfitte!

Tutte le carte "guardia" vengono scartate dopo un incontro, eccetto che per le guardie d'élite battute. Conservatele per il conteggio dei punti alla fine della partita.



Il tassello di controllo dei clan mostra il relativo “mon” di ogni clan. I mon giapponesi erano simili alle cotte d'armi europee e, similamente, venivano esposti sul vestiario e sugli stendardi.

I mon erano: una farfalla per il clan Taira, foglie di bambù per Minamoto, ed il crisantemo Imperiale per Go-Shirakawa.



### L'insegnamento

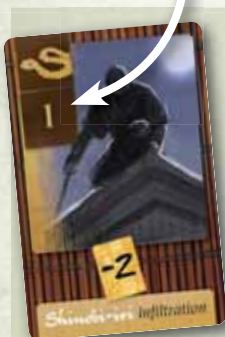
Durante i round 1-4 la quantità delle abilità disponibili dal Sensei è uguale al numero dei giocatori.

Durante i round 5-7, il sensei insegnerà solo un'abilità, la Hensojutsu (Disguise: travestimento), e ad un solo singolo allievo.

### Rimescolare le carte

Durante il gioco, si esauriranno i mazzi delle carte Dojo o Guardia. Mischiate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

Se non possedete alcuna abilità del Serpente, dovrete scartare una carta Dojo di valore 1 per imparare lo “Shinobi-iri”



Infiltrazione.  
Modifica di -2 il valore di una carta Dojo

“Uno sbuffo di fumo o una leggera brezza, oltrepassando una guardia”



Lotta a mani nude.  
Modifica di +1 o -1 il valore di una carta Dojo.

“La via della mano aperta”



Tecniche del fuoco.  
Modifica di +2 il valore di una carta Dojo

“La distrazione è una spada”

## Cambiare il dominio dei clan

Ogni casa può valere 2,4,5,6 oppure 8 punti onore per un clan. Nel corso del gioco, il dominio delle case passerà da un clan all'altro, I cambi di dominio ci saranno quando tutte le guardie di una casa saranno sconfitte. Dovrete rimettere il segnalino del clan dominante nel mucchio, e sostituirlo con il segnalino di uno degli altri clan. La casa viene lasciata priva di tesori fino alla fine del round. Nessuno può piazzarvi shuriken.

Gli inviati aumenteranno il vostro influsso su di un clan, vedi “il palazzo” a pagina 8. Per capire come un giocatore può guadagnare l'onore sulle case, vedi “fasi di punteggio” a pagina 9.



## Il Sensei

Posizionate uno shuriken per visitare il Sensei ed acquisire un'abilità. Scegliete un'abilità scartando la carta Dojo evidenziata sulla tessera abilità. Il simbolo ? indica che qualsiasi carta Dojo può essere scartata. E' possibile imparare abilità di diversi stili. Una volta che avrete imparato un'abilità di uno specifico stile (serpente, tigre, gru), non ci sarà più bisogno di scartare una carta Dojo per acquistare altre abilità di quello stesso stile.

Esempio: Scartate una carta Dojo di valore 5, per ottenere l'abilità Kenjutsu, un'abilità dello stile della tigre. Nelle vostre future visite al Sensei, non dovrete più scartare delle carte per acquisire abilità dello stile della tigre.

E' possibile usare un'abilità solo una volta per round. Quando la attivate, girate a faccia in giù il tassello relativo. Se acquistate due volte la stessa abilità, potrete usare ogni tassello abilità una volta in ogni round. Alla fine del round rimettete a faccia in su i tasselli abilità usati.

La maggior parte delle abilità sono d'aiuto nell'invasione delle case dei clan. L'abilità Hensojutsu (Disguise: Travestimento) è unica nel suo genere, visto che va usata durante la fase punteggio (Vedi “Fase di punteggio” a pagina 9).



**Occultamento:**  
Porta a 0 il valore di una carta Dojo giocata.

“Un artista dell'ombra”



**Tattiche:**  
Si comporta come se si fosse giocata una carta Dojo di valore 2 oppure 4

“Diavolo creativo di un imbroglione”



**Scherma:**  
Porta a 6 il valore di una carta Dojo giocata.

“Rapidità della lama”

Esempio: State attaccando una casa con una sentinella di valore 2 usando la furtività. Utilizzate l'abilità Intonjutsu (Occultamento) per modificare una carta dojo di valore 5 in uno 0, per sconfiggere la sentinella. Gridate Banzai ed appare una guardia d'elite “Tsuba”. Ha un valore 3 contro la furtività.

Potete usare il tassello abilità Boryaku (tattiche) come se fosse una carta Dojo di valore 2 per vincere. Non dovrete realmente scartare una carta Dojo. Conservate la carta d'Elite “Tsuba” per i punteggi bonus alla fine della partita.



**Spionaggio:**  
Scambia 1 tesoro sul tuo shuriken con un qualsiasi altro all'interno della casa.

L'abilità può essere giocata in un qualsiasi momento durante l'invasione, anche dopo un fallimento. Se viene scambiato un tesoro con il lato rosso nella casa per uno con il lato chiaro sul vostro shuriken, dovrete girare dal lato rosso il tesoro più prezioso rimasto nella casa.

“I sensi sviluppati di un'esplore”



**Spirito:**  
Rigirate a faccia in su una qualsiasi abilità, eccetto l'Hensojutsu (travestimento).

L'abilità girata può essere riutilizzata in questo round.

“La mente sul corpo.”

Esempio: State attaccando una casa con la forza, è rimasta solo una giada dal lato rosso. Con sicurezza gridate "Banzai", ma, sfortunatamente, viene estratta una carta d'elite con una coppia di guardie. La vostra rimanente carta dojo vi permette di sconfiggerne una, ma non entrambe.

Cercando di fare del vostro meglio, usate l'abilità Choho(spionaggio) per scambiare un ventaglio sul vostro shuriken con una giada. Visto che la giada era rivolta dal lato rosso, il ventaglio nella casa deve essere girato per mostrare il suo lato rosso. Dato che avete fallito, potrete tenere solo un tesoro sul vostro shuriken, ma perlomeno sarà una preziosa giada.



**Armonia:**  
Scambiate il tipo del vostro attacco da furtività a forza, o viceversa, per il resto dell'invasione della casa. L'abilità può essere giocata dopo che viene rivelata una carta Guardia. Il cambio da forza a furtività, e viceversa, vale per tutte le guardie rimanenti all'interno della casa.

Esempio: Una guardia di valore 5 viene scoperta, ma è in corso un attacco con la forza. Utilizzate l'abilità Seishin-teki per cambiare in attacco furtivo, e sconfiggere la guardia con una carta di valore 3.

“La mente attiva deve essere limpida”



**Travestimento:**  
Ottenete 1 punto aggiuntivo di influenza da uno dei vostri inviati corrotti, che devono avere, però, il simbolo della maschera. Se possedete più di un'abilità hensojutsu, dovete scegliere inviati differenti.

“L'illusione diventa realtà”

## Il palazzo

Piazzate uno shuriken vicino al Palazzo per corrompere uno degli inviati, scartando i tesori relativi, guadagnando subito punti onore pari al valore dei tesori scartati.

Prendete l'inviato e mettetelo, scoperto, di fronte a voi. Durante ogni fase punteggio, il primo ed il secondo giocatore con il maggior numero di inviati di un clan, ottengono onore supplementare oppure una carta Diceria. Nel caso ci sia un pareggio, vince il giocatore con l'inviato più anziano di quel clan. Vedi "Fasi di punteggio" a pagina 9.

### Corrompere gli inviati

Quando una carta inviato contiene tesori specifici, vuol dire che quei tesori sono necessari. Ad esempio, se una carta inviato mostra un ventaglio ed una giada, dovete scartare esattamente un ventaglio ed una giada, ed immediatamente otterrete 7 punti onore.

Altri inviati potrebbero richiedere diversi tipi di tesori, che faranno ottenere punti onore variabili. Ad esempio, un inviato potrebbe richiedere 1 tesoro di qualsiasi tipo più 3 altri tesori di un qualsiasi genere, ma uguali tra loro. Potreste corrompere questo inviato con 1 vaso e 3 giade (19 punti onore), oppure 4 ventagli (8 punti onore), o 1 pergamena e 3 vasi (15 punti onore), e così via.

### L'oro è selvaggio

L'oro può diventare il sostituto di un qualsiasi tesoro da voi scelto. Nell'esempio precedente, potreste corrompere l'inviato con 1 ventaglio, 2 vasi e 1 oro, che sarà il sostituto del vaso. Il punteggio sarà di 14 punti onore.

### Tesori spesi

I tesori scartati vengono posti in una pila al di fuori della plancia. Se il sacchetto si esaurisce, riempitelo con la pila degli scarti.

### Dicerie nascoste

Una volta che avete acquisito una carta Diceria, potete tenerla segreta fino alla fine della partita. Le carte Dojo e Diceria sono le uniche informazioni che un giocatore può nascondere.

Indica che, su quest'inviato, è possibile usare l'abilità Hensojutsu(Travestimento).



Quest'inviato necessita di 1,2,3 o 4 tesori di un qualsiasi tipo.



Quest'inviato richiede 1 tesoro di un qualsiasi tipo e 3 tesori di un qualsiasi tipo.

Il simbolo ed il colore indicano il clan di appartenenza. Il valore numerico è l'età dell'inviato.



Quest'inviato richiede esattamente 1 vaso ed 1 statuetta di giada.

## Il Padiglione

Piazzate uno shuriken vicino al Padiglione per diffondere dicerie favorevoli tra la nobiltà. Scartate 1 o 2 tesori, come indicato sulla carta, per guadagnare la carta Diceria. Come per gli inviati, ottenete immediatamente punti onore pari al valore dei tesori che scartate. Alcune Carte Diceria possono essere acquisite con un qualsiasi tesoro, altre richiedono tesori specifici.

Le dicerie hanno maggior effetto se sono fondate. Ad esempio, se avete una o più carte diceria "Greatest Warrior"(Grande Guerriero), otterrete più punti se avrete sconfitto molte guardie d'elite.

Vedete "Punteggio Bonus a fine partita" a pagina 10.

Indica che avrete bisogno di raccogliere tessere abilità per poter ottenere punti onore bonus da questa diceria.

Questa carta diceria richiede 1 statuetta di giada.





## Terminare un round

Alla fine di ogni round eseguite queste azioni:

- Spostare il segnalino ordine giocatori. La pila di shuriken del dojo determina la sequenza di gioco nel round successivo. Il giocatore con la shuriken più in cima diventerà il primo, e così via scendendo lungo la pila. I giocatori che non hanno nessuna shuriken nella pila del dojo non cambiano la loro posizione relativa rispetto agli altri. Dopodiché i giocatori possono recuperare le loro shuriken.
- Riazzere le abilità. I giocatori rimettono a faccia in su i loro tasselli abilità.
- Reimpostare il Sensei. Scartare qualsiasi tassello abilità scoperto. Pescare, dalla pila grande, un numero di tasselli abilità pari al numero dei giocatori e posizionarli scoperti. Qualsiasi tassello abilità rimasto nella pila grande verrà scartato dopo il 4° round. Dal 5° round in poi, pescate e posizionate solo un tassello Hensojutsu (Travestimento) scoperto, prendendolo dalla pila più piccola.
- Riempire le case svuotate. Se una casa è rimasta senza tesori (con tutte le guardie sconfitte), pescate e posizionate 3 tesori, dal lato chiaro, nella casa. Quindi mettete una nuova guardia nella casa, che diventerà la sentinella. Se la sentinella è una carta Guardia con allarme, ignorate l'allarme (quindi non aggiungete alcun tesoro aggiuntivo alla casa).
- Riempire il Palazzo ed il Padiglione. Se ci sono meno di 4 inviati nel Palazzo, pescatene di nuovi e posizionate finché non ce ne saranno 4. Fate lo stesso per le carte Diceria nel Padiglione.
- Fase Punteggio. Fate avanzare il contatore dei round al round successivo. Dopo i round 3, 5 e 7, effettuate una fase punteggio così come descritto in basso. Dopo il 7° round il calcolo punteggio bonus finale avverrà dopo la fase punteggio normale.

### Fasi Punteggio

Dopo il 3°, 5° e 7° round ci sarà una fase punteggio.

Per ogni clan, il primo e secondo giocatore ad avere la maggioranza di influenza sugli inviati riceveranno una ricompensa. Ogni inviato ha un valore di influenza pari a 1 relativamente al suo clan. I pareggi vengono vinti dal giocatore con l'inviato più anziano del clan.

Inizialmente, seguendo l'ordine dei giocatori, coloro che hanno l'abilità Hensojutsu (Travestimento) dichiarano quale dei loro inviati vogliono prendere di mira. I giocatori possono scegliere solo gli inviati con l'icona 😊.

Esempio: Avete 2 inviati del clan Go-Shirakawa, dei quali uno ha l'icona 😊. Decidete di usare l'Hensojutsu su quest'inviato, ottenendo un' influenza totale pari a 3.

I giocatori vengono ricompensati in base alla sequenza dei clan evidenziata sulla barra del contatore round. Ad esempio, nel calcolo punteggio del round 3 viene premiato per primo il clan Go-Shirakawa, quindi i Taira e per ultimo Minamoto. Prima verranno premiati i primi posti di ogni clan, rispettando l'ordine, e subito dopo i secondi in classifica, sempre rispettando l'ordine.

Il giocatore con la maggior influenza in un clan può scegliere – O realizzare tanti punti onore pari al totale di tutti i valori onore delle case di un clan, oppure ricevere una carta Diceria gratis dal Padiglione. Non vengono usati tesori, né realizzati punti, per una Diceria gratis. Dopo che ogni giocatore al primo posto ha scelto, i giocatori al secondo posto prenderanno ciò che è rimasto.

I punti relativi alle dicerie non vengono conteggiati se non alla fine del gioco (vedi "Punteggio bonus di fine partita").

Esempio

Alla fine del 5° round le case dei clan hanno questa configurazione:



Taira



Minamoto



Go-Shirakawa

Il giocatore con la maggior influenza in Taira ha la prima scelta, e sceglie felicemente di prendere 14 punti onore, segnandoli con il suo contatore.

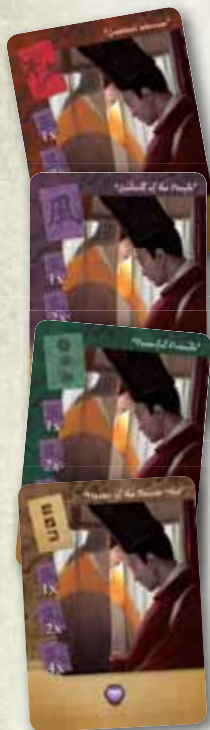
Il giocatore con la maggior influenza in Minamoto è offeso dai miseri 2 punti onore delle sue case, quindi sceglie una carta Diceria.

Il giocatore al primo posto nel clan Go-Shirakawa sceglie gli 8 punti onore.

Ora i giocatori al secondo posto in ogni clan possono prendere le ricompense rimaste. Taira prenderà una carta diceria, Minamoto i 2 punti onore e Go-Shirakawa una carta diceria.

Riempire nuovamente il Padiglione

Dopo le fasi punteggio riempite nuovamente il padiglione con le carte Diceria.



“Greatest Warrior” (Grande guerriero) realizza punti sulle carte Guardia d'Elite

“Goodwill of the people” (Benemerito del popolo) realizza punti sulle carte Diceria.

“Powerful Friends” (Amici Potenti) realizza punti sulle carte Inviato.

“Master of the Secret Art” (Maestro dell'arte segreta) realizza punti sui tasselli abilità

Queste carte Diceria realizzano punti extra se ne avete 3 dello stesso tipo.



“Dishonorable Opponents”(Avversari disonorevoli) realizza punti in maniera unica.



I tesori non spesi valgono 1 punto onore ciascuno.



Le Guardie d'Elite danno punti pari al valore segnato sul loro stendardo – Queste due valgono 3 punti onore in totale.

## Punteggio Bonus a fine partita

Dopo la fine dell'ultimo round, ed in seguito all'ultima fase punteggio, effettuate la conta dei punti bonus della fine del gioco. Il conteggio dei punti finali riguarderà dicerie, tesori non utilizzati e guardie d'elite sconfitte.

### Punti Diceria Bonus

La maggior parte delle carte Diceria funziona come un moltiplicatore per qualcos'altro che avete collezionato. Un “set” completo è pari a 3. Se avete 1 Diceria di un certo tipo, il moltiplicatore è pari a “x1”. Se avete 2 dicerie dello stesso tipo, il moltiplicatore sarà pari a “x2”. Se avete 3 dicerie dello stesso tipo, il moltiplicatore sarà pari a “x4”. Se possedete più di 3 dicerie dello stesso tipo, dovrete iniziare un nuovo “set”.

Esempio: Supponiamo che abbiate 2 carte Diceria “Master of the Secret Art”(Maestro dell' arte segreta). 2 carte diceria uguali daranno un moltiplicatore x2. Se avete acquisito 4 tasselli abilità riceverete 8 punti onore. Se aveste avuto 3 “Master of the Secret Art”(Maestro dell' arte segreta) - un set completo – il moltiplicatore sarebbe stato pari a “x4” ed avreste ottenuto 16 punti onore.

Esempio: Supponiamo che abbiate 3 carte diceria “Goodwill of the people”(benemerito del popolo) più due dicerie di altro tipo. Otterreste 20 punti onore.

### “Avversari disonorevoli”

La carta realizza punti in un modo particolare, non ha nessun moltiplicatore. Se siete gli unici ad avere questo tipo di diceria, ogni carta vale 6 punti onore. Se due giocatori hanno questo tipo di diceria, ogni carta varrà 4 punti onore. Se tre o più giocatori la possiedono, ogni carta darà 2 punti onore ai loro possessori.

Esempio: Supponiamo che abbiate 2 carte diceria “Dishonorable Opponents”(Avversari disonorevoli) ed un altro giocatore ne possieda 1. Voi otterrete 8 punti, mentre l'altro giocatore ne otterrà 4. Se nessun altro giocatore avesse avuto questa carta, voi avreste ottenuto 12 punti onore.

### Punteggi Bonus per i tesori non utilizzati

Ogni tesoro rimasto nelle vostre mani – non importa il tipo - vale 1 punto onore.

### Punteggi per le guardie d'elite sconfitte.

Ricevete 1 o 2 punti onore per ogni carta elite sconfitta durante il gioco, così come indicato sulla carta stessa.

## Vittoria

Vince il giocatore con più punti onore! Tutti gli altri giocatori dovranno inchinarsi rispettosamente verso il vincitore – e mettere a posto il gioco. Quando ti inchini, fallo con umiltà! Sei in presenza di un superiore!

Nel caso di un pareggio, vince il giocatore con più inviati. Se c'è ancora parità, vince il giocatore con l'inviato più anziano, di qualsiasi clan!

# Historical Notes

THE HEIAN PERIOD (“Hey-on”) from 794-1185 was the last era of classical Japanese history. It was a golden age for Japanese culture, especially in the arts. Influenced by ideas in China, the Japanese blossomed in painting, architecture, poetry, and especially literature. Though the Emperor nominally ruled, power was shared between the emperor and several family clans and enforced with a rising bushi military class.

Perhaps the greatest artistic achievement was the *Tale of Genji*, written by a woman in the middle levels of the aristocracy, Murasaki Shikibu. This enduring classic has a claim as the first novel ever written. It is certainly the first with such a degree of psychological characterization. Life in the Imperial Court is shown with astonishing insight and detail. The formal social code emphasized grace, rank, manners, and custom. Nobles improvisationally modified short tanka poems to express their views in veiled allusions.

The power struggle that *Ninjato* plays upon began in 1156, in the wake of the suppressed Hogen Rebellion. Because of their assistance, the Taira and Minamoto clans gained new prominence in the government, and Go-Shirakawa became emperor. This cooperation did not last.

Go-Shirakawa soon “retired” to wield power behind the scenes as a cloistered emperor, more powerful than the series of emperors that followed. In 1159, the leader of the Taira clan, Taira no Kiyomori, went on a pilgrimage and left the Imperial Palace lightly defended. The rival Minamoto clan seized its chance and occupied the palace. Go-Shirakawa was imprisoned.

When Taira no Kiyomori returned, he negotiated his surrender to Minamoto. The Minamoto became careless and Go-Shirakawa escaped, finding refuge with the Taira. The surrender was a ruse. With permission from Go-Shirakawa, the Taira clan attacked the Minamoto clan at the Imperial Palace. After some skirmishes, the Taira staged a retreat, and the Minamoto poured out of the palace in pursuit. Another ruse. A second force of Taira swooped in to retake the Palace. Caught between the Taira forces with no place to retreat, the Minamoto were defeated.

During the next 20 years, Taira no Kiyomori consolidated his power with the help of Go-Shirakawa. Increasingly, the Taira ruled in a high handed manner, taking nepotism to new levels and ignoring the concerns of the provinces.

The other clans felt slighted.

The foundation eventually cracked, beginning a series of events known as the Genpei War. After another emperor abdicated, Go-Shirakawa supported his son, Prince Mochihito, for the throne, but Taira no Kiyomori named his nephew Emperor Antoku. Relations with Go-Shirakawa soured. Prince Mochihito issued a call to arms against the Taira for their hubris. The Taira response was to chase Mochihito down and execute him.

## Heian Gamers

A popular Heian game involved Tanka poetry, which had a meter of 5-7-5-7-7. The 5-7-5 was the upper phrase, and the lower 7-7 phrase often commented upon the upper phrase or took the thought in a new direction.

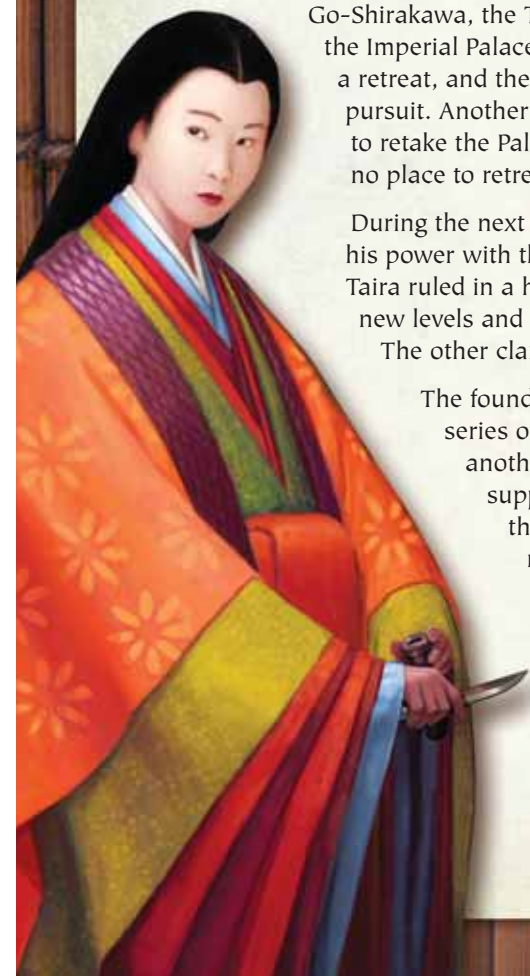
At a Heian party, there would be appointed judges, the nobles would divide into teams, and the game was on. Clever wordplay involved using puns, riffing from given descriptive words, using beginning and ending syllables that formed a word, etc. Sometimes one side would do the upper phrase, and the other side would answer with an ironic or humorous lower phrase. Being good at Tanka conferred significant status.

## Design Notes

Several books influenced the design of *Ninjato*. One especially inspirational work was Souyri and Roth’s wonderful book about medieval Japanese life, *The World Turned Upside Down*. Many more games could be made about this fascinating and complex historical period.

Conceptual game ideas arose from the flexible spending in Brunnhofer and Tummelhofer’s *Stone Age*, the stress inducing push-your-luck in Faidutti and Moon’s *Incan Gold*, and the critical advance planning in Kramer and Ulrich’s *The Princes of Florence*.

Not only do we admire these games, but they often come to the table with our family and friends.



## Design

Adam West  
Dan Schnake

## Illustrations

Drew Baker  
(www.drewbaker.com)

## Graphic Design

Peter Gifford  
(www.universalhead.com)

## Play Testers

Mark Anderson, Scott Arens,  
Greg Beilach, Gary Duell, A. C.  
Harrison, Chuck Jajuga, Don  
Jennings, Sean Johnson, Steve  
Labun, Scott McAhren, Jerry  
Matczack, Hans Messersmith, Carl  
Pacey, Sheamus Parkes, Daniel  
Patterson, Jessica Patterson, Kent  
Raquet, Eric Robbins, Jackie Ross,  
Charlie Schaefer, Abe Schnake,  
Izzy Schnake, Kristin Settle, Paul  
Settle, Peter Settle, Boyd Steere,  
Noel Stonehouse, Michael Strunk,  
John Taylor, Chris Weller, Scott  
Weller, Jason Wendling, Sean  
Wilson, Sam Zitin

## Special Thanks

The denizens of  
www.BoardGameGeek.com

*Questions, opinions,  
etc. are welcome at*

www.CrosscutGames.com

**Z-MAN**  
games

©2010 Z-Man Games, Inc.  
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541  
www.zmangames.com

However, the fire was lit and Minamoto no Yoritomo took up arms with the support of Go-Shirakawa. The Taira suffered a blow when Kiyomori died of fever in 1181. A series of battles over the next few years culminated in the naval battle of Dan-no-ura, a famous event in Japanese history. Altogether, 1300 ships fought in the strait between two of Japan's four main islands. There was a series of archery duels, followed by boarding and hand-to-hand fighting, with the changing tides favoring one side, then the other.

The pivotal event occurred when a Taira General switched from the Taira side to the Minamoto. Not only did he bring his forces, but he informed on the location of the ship carrying Emperor Antoku and his regalia. The Minamoto focused their attack and annihilated the Taira. At the very end, Emperor Antoku, Kiyomori's widow Tokiko, and many Taira samurai retainers flung themselves into the waters rather than suffer capture.

Minamoto no Yoritomo became the first true Shogun with national reach in Japan. The Emperor became a mere figurehead, samurai power ascended, and the shogunate system established itself for the next 650 years. The Heian Period had come to an end.

# The Ninja

WITH NINJA, ALSO KNOWN AS SHINOBI, it's difficult to ascertain where history ends and legend begins. As a specialized group, ninja did not appear on the scene until the 15th century. However, tales about individual ninja go back much further. The Kojiki, the 8th century "Record of Ancient Matters" for Japan, has a ninja-like account. In it, Yamato Takeru disguises himself as a charming maiden and assassinates two chiefs of a rival clan.

Ninja have always been associated with stealth and invisibility. Daimyo feared their abilities as assassins, though there is little verifiable evidence of such deeds.

The famous ninja black pajama attire was an invention of the kabuki theater in the late 17th century. Real ninja preferred to disguise themselves as monks, guards, or whatever would let them pass unnoticed. In addition to their ninjato swords, ninja employed a variety of unusual weapons, including shuriken (which were sometimes half-planted in the ground to hinder pursuit).

The historical record on ninja exploits is sparse, consisting mostly of scattered accounts of sabotage and spycraft. Was their prowess merely legend? It must be noted that unlike the idealized samurai, ninja came from the lower classes, and propaganda about a loyal warrior code was far more useful to the ruling elite than underhanded "special ops." Perhaps the final ninja trick was leaving little trace for any of us.

Unofficial Italian Translation by  
"Geppetto"  
from BoardgameGeek Community

