

SENJI (versione senza Kami)

Set-up. Per tutti: Mazzo Carte Hanafuda e mazzo Carte Samurai coperti e mescolati a caso. A portata di mano comune le pedine "ordine". **Porre a disposizione di ogni giocatore:** 12 militari, 1 carta aiuto, il segnalino punteggio, 6 fortezze, 12 carte diplomazia della famiglia. **Ogni giocatore pesca** 4 Carte Hanafuda, 1 Samurai con relativa carta (da scegliere tra 3 Carte Samurai pescate a caso). Ognuno comincia con punti onore pari a quelli del Samurai prescelto. Chi ha il punteggio più alto (se in parità si sorteggia) chiama a suo piacimento le province 1 alla volta (**se si gioca in 5** non si chiamano le province gialle, **se si gioca in 4** non si chiamano quelle gialle e blu, **se si gioca in 3** non si chiamano quelle gialle, blu e nere). Alla chiamata ogni giocatore piazza 1 fortezza ed eventuali unità militari. Alla fine tutte le fortezze, i militari e i samurai devono essere in gioco. **Se si gioca in 3,4 oppure 5** posizionare, suddivise per mazzo, le carte diplomazia delle famiglie non in gioco **prive delle carte bluff**.

1. ACCOGLIMENTO DELL'IMPERATORE

(Chi ha il punteggio più alto accoglie l'Imperatore. Se vi è parità: al 1° turno si lanciano i 9 dadi e chi ha più simboli propria casata vince. In caso di parità nel corso del gioco decide chi ha ospitato l'Imperatore al turno precedente)

2. PESCA CARTE FAMIGLIE NON IN GIOCO (solo se si è in meno di 6)

Rivelazione prime 2 carte di ogni mazzo. *Se vengono estratte carte di famiglie in gioco (non possibile al 1° turno) queste ritornano in mano del relativo giocatore senza estrarne altre.*

3. OFFERTE PER CARTE FAMIGLIE NON IN GIOCO (solo se si è in meno di 6)

Ogni giocatore può posizionare proprie carte diplomazia, coperte, sotto le carte all'asta.

4. INVERNO / DIPLOMAZIA

➤ Attivazione della clessidra (da parte di chi ospita l'Imperatore)

➤ Accordi, entro il tempo max della clessidra, tra i giocatori, **anche fuori dal tavolo di gioco e scambio** (coperto o scoperto) di **membri famiglia, sostegno militare o commercio, propri o altrui** che si possiedono. **Proibito scambiare in questa fase carte hanafuda.**

5. RIVELAZIONE OFFERTE PER CARTE ALL'ASTA (solo se si è in meno di 6)

Vince chi ha la somma maggiore tra tutte le proprie carte diplomazia offerte. Le carte offerte dal vincitore vengono poi mescolate nel mazzo diplomatico della famiglia di cui ci si è vinta la carta. Chi ha perso recupera le carte offerte. In caso di parità non vince nessuno; tutto rimane congelato e solo chi ha offerto di meno recupera le carte utilizzate nell'asta.

6. PRIMAVERA / PROGRAMMAZIONE ORDINI

Ogni giocatore piazza una pedina ordine (Produzione, reclutamento, Spostamento) in ogni regione posseduta.

7. ESTATE / ESECUZIONE ORDINI

➤ **CHI OSPITA L'IMPERATORE CHIAMA NELL'ORDINE PREFERITO LE REGIONI E LE ZONE MARINE. AD OGNI CHIAMATA EFFETTUARE, PREVIO CONTROLLO PRELIMINARE DI EVENTUALI POTERI SPECIALI DEI SAMURAI**

• **PRODUZIONE**= pescare 2 carte hanafuda,

• **RECLUTAMENTO** = piazzare 2 nuove unità militari (limite max 6 militari esistenti per ogni regione)

• **SPOSTAMENTO E (EVENTUALE) COMBATTIMENTO**

Spostamento via terra: spostare Militari e Samurai da regione attiva in 1 o più vicine (max 6 militari in ogni regione. Samurai illimitati)

Spostamento in mare: spostare Militari e Samurai da regione attiva in zone di mare vicine (limite unità come sopra)

Raid marino con penalità: partire da 1 regione, transitare per la zona di mare confinante e sbarcare immediatamente in una o più regione/i confinante/i (Ricordare che sulla zona di mare possono esservi, seppure solo in transito, max 6 militari. Samurai illimitati).

Bisogna sottostare ad un lancio di penalità: si lancia 1 dado per ogni militare o Samurai impiegato e si elimina 1 unità per ogni simbolo della propria casata uscito.

Spostamento da zona di mare: spostare unità da 1 zona marina in un'altra e/o in più zone di terra limitrofe (limiti di unità come sopra)

Combattimento (avviene quando si spostano in una regione terrestre avversaria proprie unità). Operare come segue:

a) **controllo preliminare di poteri speciali dei Samurai**

b) **ogni Samurai toglie 1 dado** dai 9 esistenti, che gli si mette accanto con il simbolo della propria casata;

c) **l'attaccante lancia tutti i dadi del destino rimasti** (9 dadi iniziali meno quelli sottratti dai Samurai dell'attaccante e del difensore)

d) **uso eventuale di 1 carta supporto militare** di un'altra casata (comunque diversa da quella contro cui si combatte) da parte dei 2 contendenti, ma non di quella, oppure uso di una propria carta bluff. **Risultato:**

1 punto x ogni unità militare (no Samurai) impegnata nello scontro

+ 1 punto x ogni dado "catturato" da ogni proprio samurai usato in combattimento

+ 1 punto x ogni dado con il risultato propria casata (i dadi vincenti si mettono accanto ai propri militari)

+ **tot punti x uso eventuale di carta sostegno militare** (1 punto x ogni dado con simbolo casata di supporto, max sostegno ricevibile pari al numero esistente sulla carta usata. Se i contendenti usano carte sostegno della stessa casata solo chi ha usato quella di valore maggiore riceve il bonus. In caso di parità restituzione carte supporto ai proprietari originali e nuovo lancio dadi / uso di altre carte supporto

e) **Restituzione Carte Supporto** usate ai rispettivi proprietari originali

f) **Esecuzione di 1 ostaggio:** lo sconfitto può sacrificare un ostaggio (un personaggio non rivelato) della casata vincente. Lo sconfitto guadagna punti onore pari al valore della carta e lo sconfitto ne perde il doppio

g) **Perdita unità:** Lo sconfitto perde tutte le unità e tutti i Samurai impiegati. Il vincitore perde tante unità quante l'avversario ma non i Samurai.

h) **Posizionamento Fortezza del vincitore** ed eliminazione di quella avversaria

i) **Aggiornamento punteggio:** se vince l'attaccante prende punti pari al doppio del numero delle unità militari perse da entrambi. Se vince il difensore prende punti pari al solo numero delle unità militari perse da entrambi.

l) **Rimozione eventuale segnalino ordine dello sconfitto** esistente sulla regione conquistata

8. AUTUNNO / COMMERCIO - RECLUTAMENTO - ONORE

➤ **CHIAMATA NELL'ORDINE PREFERITO DELLE FAMIGLIE DA PARTE DI CHI OSPITA L'IMPERATORE. AD OGNI CHIAMATA, PREVIO CONTROLLO DI EVENTUALI POTERI SPECIALI DEI SAMURAI POSSEDUTI, ESEGUIRE SE SI VUOLE:**

• **Rendere 1 carta commercio** di un'altra famiglia al proprietario originale. Il giocatore avversario deve mostrare proprie carte hanafuda pari al numero indicato sulla carta. Chi gioca la carta commercio ne sceglie pertanto una tra quelle mostrategli.

• **Guadagnare punti onore diplomaticamente:** restituire 5 carte diplomatiche a 5 proprietari originali diversi = 10 punti

• **Guadagnare punti onore cambiando carte hanafuda** come da combinazioni sulla carta aiuto

• **Reclutare Samurai cambiando carte hanafuda**

• **Guadagnare punti onore rivelando carte membri di altre famiglie** (Punti pari al valore della carta membro famiglia rivelata. E' possibile svelare 1 solo membro per ogni famiglia avversaria. Finché rimane rivelato tale personaggio non può essere sacrificato).

• **Riprendere in mano un personaggio precedentemente rivelato (in tal caso vengono ridotti i punti precedentemente guadagnati con la precedente rivelazione)**

• **Reclutare Mercenari (Solo se non si hanno più province):** sacrificando 3 Punti Onore si ottiene 1 unità militare; sacrificando 6 Punti Onore si ottiene 1 Samurai da scegliere tra 3 carte Samurai pescate. Le unità reclutate vengono in tal caso posizionate in una zona di mare.

9. FINE TURNO/ FINE PARTITA

Se a fine turno (no durante il turno) un giocatore ha raggiunto o superato i 60 punti onore il gioco termina. In caso di parità tra due o più giocatori, si gioca ancora finché uno non primeggia.