

SAMURAI BATTLES - REGOLAMENTO ITALIANO DI COMMANDS & COLORS

INTRODUZIONE

Le regole di gioco Commands & Colors di Samurai Battles permettono ai giocatori di rappresentare importanti battaglie della storia giapponese. Le battaglie che sono incluse nel libro scenario, sono incentrate sulla formazione storica delle truppe e delle principali caratteristiche topografiche dei campi di battaglia, che vengono riprodotti in accordo con la scala del sistema di gioco. La scala del gioco è flessibile e varia di battaglia in battaglia. In alcuni scenari, una unità di fanteria può rappresentare un intero clan di soldati, mentre in altri scenari una unità rappresenta solo alcuni coraggiosi guerrieri.

Il sistema di carte comando controlla il movimento, fornisce la “nebbia di guerra” e fornisce ai giocatori numerose sfide e opportunità interessanti, mentre i dadi risolvere in modo rapido ed efficace i combattimenti nel corso della battaglia. Onore e destino richiede ai giocatori di mantenere un equilibrio. Le carte drago aggiungono un elemento speciale. La tattica si deve applicare sul campo di battaglia, se si vuole avere successo, e tutto corrisponde notevolmente da vicino ai punti di forza e di debolezza dei vari tipi di unità medievali giapponesi, delle loro armi, dei campi di battaglia e della tradizione storica.

In questo gioco di base, ci concentriamo su una serie di battaglie dal Giappone “il tempo degli Stati Combattenti” (Sengoku Jidai) 1550-1600. Altri moduli di espansione che parlano di battaglie specifiche e una serie di mini-espansioni sono in preparazione e espanderanno Samurai Battles rendendo il gioco ancora più divertente.

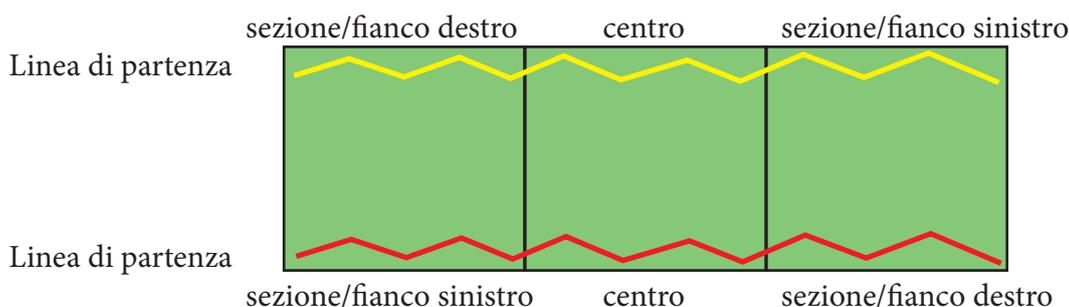
CONTENUTO

- 6 tabelloni di gioco fronte-retro
- 2 fogli con 30 pezzi di terreno fronte-retro
- 13 pezzi di colline
- 60 carte comando
- 38 carte drago
- 2 carte Vittoria Samurai
- 8 Dadi Combattimento
- 122 figure in plastica dei guerrieri del Giappone medioevale
- Bandiere Sahimono
- 40 unità bandiere
- 30 gettoni onore e destino
- 1 manuale regole e scenario con 8 scenari di combattimento

Campo di battaglia

Le sei parti che compongono il campo di battaglia sono stampate su due lati: un lato è una zona pianeggiante senza altre formazioni di terreno speciale, l'altro lato ha un numero che è stampato anche sugli esagoni.

Le mappe sono generalmente disposte in modo da costruire un campo di battaglia, di 12 esagoni di larghezza e 11 di profondità. I pezzi delle mappe sono ordinate secondo il codice scritto in un angolo, come specificato nel relativo scenario. Il mezzo esagono sul bordo del tabellone e la linea di partenza non sono parte del campo di battaglia di Commands & Colors.



Il campo di battaglia è suddiviso in tre sezioni. Una linea divisoria verticale separa le rispettive sezioni sul bordo, in modo che ogni giocatore riceve una sezione/fianco sinistro, una sezione centrale e una sezione/fianco destro. Se la linea di demarcazione attraversa un esagono, l'esagono è considerato sia come parte di un fianco sia della parte centrale. I numeri degli esagoni non vengono utilizzati in Commands & Colors.

Tessere terreno

Queste rappresentano una vasta gamma di tipi di terreno e vengono collocate sul campo di battaglia in modo da riflettere il campo di battaglia storico del rispettivo scenario. Una descrizione di tutti i tipi di terreno e le loro proprietà può essere trovata nella sezione delle regole “Terreni”. Esagoni in plastica di terreno collinare sono posti sopra le colline e danno al campo di battaglia una dimensione aggiuntiva.

Carte Comando

Le unità possono solo muovere o combattere quando hanno ricevuto un comando. Le Carte Comando vengono utilizzate per ordinare alle truppe di muoversi, di combattere o eseguire qualcosa di speciale. Una descrizione di ogni comando può essere trovata nella sezione regole “Carte Comando”.

Carte Drago

Queste carte forniscono alle unità delle abilità potenti, mitiche e talvolta inspiegabili. Queste carte possono ostacolare l'esercito nemico, o migliorare immediatamente le unità di un giocatore, cambiando il corso di una battaglia.

Carta Vittoria Samurai

Se l'ultimo modello di una unità nemica (che ha la bandiera dell'unità stessa o è un leader) viene eliminato, il modello stesso viene posto sulla carta Vittoria Samurai avvicinandosi così alla vittoria della partita.

Dadi Combattimento

I dadi a sei facce sono usati per gestire i combattimenti. Inoltre essi sono utilizzati anche per altre funzioni del gioco.

Modelli in plastica dei guerrieri del Giappone medioevale

L'armata che il giocatore comanda sul campo di battaglia è riprodotta da 122 dettagliati modelli in plastica. I modelli dei vari eserciti hanno ciascuno una bandiera sashimono del proprio colore.

- Le unità di fanteria hanno quattro modelli, uno con lo stendardo del gruppo e tre altri modelli.
- Le unità di cavalleria hanno quattro modelli, uno con lo stendardo del gruppo e tre altri modelli.
- Un leader è rappresentato da un singolo modello.
- L'unità del comandante è formata da un modello comandante (leader) con uno stendardo, tre modelli di guardie del corpo e un esagono con disegnato un accampamento.

Stendardi delle unità

Ogni unità deve avere un modello con lo stendardo. L'alfiere del gruppo è un elemento importante nel gioco e fornisce informazioni visive sul tipo di unità che è in battaglia. Il simbolo della bandiera (cerchio, triangolo o quadrato) determina il grado di unità e la sua forza in combattimento. Il modello con lo stendardo è anche l'ultimo pezzo dell'unità a venire rimosso dal campo di battaglia quando l'unità viene completamente eliminata. Il disegno rappresentato sullo stendardo del leader è un elmo da samurai.

Vassoio Movimento

I vassoi di movimento non vengono utilizzati con Commands & Colors.

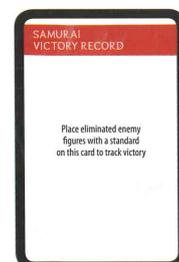
Gettoni destino e onore

In termini di gioco onore e gettoni destino sono un valore della potenza dell'esercito di un giocatore. Essi servono anche come moneta per giocare le carte drago.



SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di diventare il primo giocatore con un certo numero di Bandiere Vittoria. Il numero di stendardi dipende dalle condizioni di vittoria dello scenario selezionato. Ogni unità nemica completamente eliminata fa guadagnare una Bandiera Vittoria. Quando l'ultimo modello dell'unità nemica viene abbattuto, o quando un leader con il suo stendardo viene abbattuto, posiziona il modello con lo stendardo sopra la tua carta “Samurai Victory Record”.



In alcuni scenari, Bandiere Vittoria aggiuntive vengono guadagnate per l'acquisizione e la detenzione di certi esagoni sul terreno oppure per altri obiettivi di battaglia. La vittoria si ottiene nel momento in cui l'ultima Bandiera Vittoria è stata conquistata.

COSTRUZIONE GIOCO

- 1) Scegli una battaglia dal libro scenario. I giocatori che giocano per la prima volta dovrebbero svolgere il "First Samurai Skirmish": questo non è uno scenario storico, ma uno scenario che è stato specificamente progettato per i giocatori per familiarizzare con le regole basi di Commands & Colors.
- 2) Monta il tabellone a seconda della descrizione dello scenario. Ogni scenario specifica quale esercito è in alto e quale è in basso nel campo di battaglia. I giocatori dovrebbero sedersi dalla parte del proprio esercito.
- 3) Mettere gli esagoni sul campo di battaglia secondo la mappa nella descrizione dello scenario.
- 4) Posizionare le unità e i comandanti sul campo di battaglia, in base alle loro posizioni sulla mappa nella descrizione dello scenario. Ogni simbolo dell'unità rappresenta un'unità completa costituita da uno stendardiere e da altre figure. Ogni esercito belligerante ha una bandiera Sahimono del proprio colore. Uno stendardo Sahimono colorato dovrebbe essere inserito nel retro di ogni modello dell'esercito o almeno (se volete fare più velocemente) in ogni modello del proprio esercito che ha una bandiera.
- 5) Ogni giocatore riceve una carta "Samurai Victory Record" e la piazza sulla propria area di gioco, di fronte a lui.
- 6) Le carte comando sono accuratamente mescolate e ad ogni giocatore viene dato (a seconda dello scenario) un numero di carte comando. Tieni nascoste ai tuoi nemici le carte comando. Le restanti carte comando sono poste a faccia in giù vicino al tabellone in un mazzo.
- 7) Le carte drago sono accuratamente mescolate e ogni giocatore riceve (a seconda dello scenario) un numero di carte drago. Tieni nascoste ai tuoi nemici le carte drago. Le carte drago rimanenti vengono posizionate a faccia in giù vicino al tabellone in un mazzo.
- 8) Formare un mucchietto di gettoni onore e destino accanto al tabellone. Ogni giocatore prende un numero di gettoni onore e destino, come specificato nello scenario, e lo mette di fronte a sé.
- 9) Posizionare i dadi da battaglia accanto al bordo della mappa, in modo che entrambi i giocatori possono facilmente raggiungerli.
- 10) Leggere tutte le regole speciali e le condizioni di vittoria dello scenario.
- 11) Come specificato dallo scenario, il primo giocatore inizia il gioco.

TURNO DI GIOCO

Le informazioni dello scenario indicano quale giocatore inizia la partita. I giocatori, alternativamente, effettuano i propri turni di gioco, fino a quando non vengono rispettate le condizioni di vittoria dello scenario.

TURNO DEL GIOCATORE

Seguire quest'ordine categoricamente:

Fase 1. Giocare una carta comando

Fase 2. Dare ordini alle unità e ai leader

Fase 3. Movimenti

Fase 4. Combattimenti

Fase 5. Fine del turno

NOTA: Una fase deve essere completata prima di iniziare la fase successiva.

FASE 1 - GIOCARE UNA CARTA COMANDO

All'inizio del proprio turno, un giocatore deve giocare una carta comando dalla sua mano. Girare la carta a faccia in su e leggerla. Le carte Comando sono usate per spostare le unità di un giocatore, per combattere o fare qualcosa di speciale. La carta giocata indica quale sezione/i del campo di battaglia riceve i comandi e quante unità comandi vengono inviati. Le unità possono solo muovere e combattere quando hanno ricevuto un comando. Ci sono due tipi di carte comando: carte Sezioni e carte Tattiche.

Una carta Sezione è indicata con una icona rappresentante il campo di battaglia posto nella parte inferiore della carta. Ognuna di queste carte è utilizzata per dare ordini ad un certo numero di unità e/o a leader in una sezione o sezioni di parti del campo di battaglia, evidenziate da frecce e numeri.

Le carte Tattica permettono di dare dei comandi alle unità in tutto il campo di battaglia. Tali carte possono consentire alle unità di muoversi in un modo che non è normalmente consentito dalle regole di base, e/o per combattere. Alcune carte Tattiche sono utilizzate per le unità dello stesso tipo (le unità che hanno la stessa icona sullo stendardo) o per unità dello stesso tipo (fanteria o cavalleria).

Quando il numero di unità a cui si impartiscono gli ordini non è fisso, ma viene indicato “per ogni carta Comando che possiedi, inculca questa”, il numero delle unità e dei leader a cui si possono dare ordini è uguale al numero totale delle carte Comando che si possiedono, inclusa quella che si sta giocando.

Se un giocatore dovesse per qualsiasi motivo non essere in grado di emettere un comando alle sue unità in fase di esecuzione di carte Comando, è sufficiente ignorare le fasi 2,3 e 4 del turno e procede direttamente alla fase di pesca delle carte.

FASE 2 – ORDINI ALLE UNITÀ E AI LEADER.

Dopo che si è giocato una carta Comando, annunciate quali unità/leader ricevono i comandi della carta. Solo tali unità o leader a cui il comando è stato rilasciato, possono muoversi, combattere o eseguire una azione speciale. Solo un singolo comando viene dato ad ogni leader o ad ogni unità.

Se un'unità o un leader è in un esagono a cavallo tra la sezione centrale ed una laterale, il comando può essere dato ad una delle due sezioni qualsiasi.

Quando una carta Comando, in una sezione del campo di battaglia, dà più comandi rispetto alle unità o leader che sono nella sezione, questi comandi aggiuntivi vengono persi.

Tutti i modelli che sono nello stesso esagono formano un'unità. Il personaggio principale di una unità è l'alfiere, colui che porta la bandiera dell'unità in guerra. Un alfiere è sempre l'ultimo modello di una unità che viene rimosso come perdita. Se l'alfiere è stato rimosso, l'unità è eliminata e l'avversario riceve l'appropriata Bandiera Vittoria.

Un leader che è solo in un esagono è considerato come un'unità e segue le regole per le unità di questo tipo. Un leader di fanteria (modello a piedi) seguono le regole generali per le unità di fanteria, mentre per un leader di cavalleria (modello montato a cavallo) si applicano le regole generali per le unità di cavalleria.

Un modello di leader, che si trova nello stesso esagono di un'unità amica, è considerato “legato” all'unità. Il leader si comporta come l'unità a cui è “legato” ed è soggetto alle stesse regole e restrizioni dell'unità appropriata. Un leader di fanteria può servire solo come leader di una unità di fanteria, mentre un leader di cavalleria può sia condurre una fanteria che un'unità di cavalleria. Il leader e l'unità con cui è nello stesso esagono, sono considerati una singola unità combinata a tutti i fini del gioco, anche se l'unità avrà così due bandiere: il leader del gruppo e l'alfiere dell'unità.

- Il leader e l'unità che dirige possono essere unite come una unità sola al costo di un singolo ordine.
- Un leader deve rimanere nell'unità che conduce, fino a quando venga dato il comando di rompere l'unità.
- Ad un leader può essere ordinato di separarsi dalla sua unità al costo di un singolo ordine. L'unità non sarà comandata quando il leader riceve il comando di staccarsi dal gruppo.
- Sono necessari due comandi per dividere un leader dall'unità e dare all'unità di un comando separato.
- Se un leader è soggetto ad un comandato, ed egli si muove e si unisce ad una unità, all'unità corrispondente non è stato emesso alcun comando.
- Un leader non può muoversi, unirsi ad una unità e muoversi una seconda volta.

Carte comando Sezioni e carte Shogun hanno l'icona di un elmo di samurai nell'angolo in alto a sinistra della carta per ricordare ai giocatori che un leader, quando è “legato” ad una unità, può ottenere separatamente un comando e può dividersi dall'unità con cui è. Quando una carta di comando non dispone di una icona di elmo di samurai, ad un leader non può essere ordinato di separarsi dal gruppo a cui esso è “legato”.

FASE 3 - MOVIMENTO

I movimenti sono annunciati ed eseguiti sequenzialmente, uno per uno, all'unità o al leader ai quali è stato emesso il comando, a scelta del giocatore. Un giocatore deve fermare il movimento di una unità o di un leader prima che possa muoversi un'altra unità o un altro leader.

Movimento delle unità

- Un'unità può essere mossa solo una volta per round.
- Un'unità che è soggetta ad un comando, non deve muoversi.
- Le unità a cui è stato emesso un ordine possono spostarsi da una sezione del campo di battaglia ad un altro.
- Un'unità non può mai passare a qualsiasi mezzo esagono sul bordo della mappa.
- Un'unità può essere mossa in metà esagono nella posizione di partenza solo se espressamente consentito nelle istruzioni per lo scenario.
- Due unità non possono essere nello stesso esagono.
- Durante il movimento, le unità non si possono transitare in un esagono in cui vi è un'unità amica o nemica o un leader nemico.
- Un'unità non può separarsi in singoli modelli dell'unità. I modelli devono sempre stare insieme ed essere spostati come un gruppo.
- Un'unità che viene ridimensionata a causa delle perdite, non può unirsi con un'altra unità.
- Alcuni tipi di terreno influenzano il movimento e possono non far percorrere all'unità l'intera distanza di movimento. Il terreno può diminuire anche le capacità in battaglia.
- Un'unità di fanteria può muovere in un esagono con un leader amico solitario (leader di fanteria o cavalleria), fino a quando l'unità non ha un leader già "legato". Dopo che si è mossa nell'esagono del leader, l'unità di fanteria deve terminare il suo movimento e il leader si unisce a lei.
- Un'unità di cavalleria può muovere in un esagono con un leader di cavalleria amico solitario, a patto che l'unità non ha un leader già "legato". Dopo che si è mossa nell'esagono del leader, l'unità di cavalleria deve terminare il suo movimento e il leader si unisce a lei.
- Una unità soggetta ad un comando non può muoversi, unirsi ad un leader e quindi muoversi di nuovo quando al leader è stato comandato di muoversi.
- Le regole delle ritirate differiscono leggermente da quelle per il movimento, vedi la sezione "ritirate".

Un'unità soggetta ad un ordine può muoversi diversamente a seconda del suo tipo, come si può notare dal simbolo del proprio stendardo e dal proprio status di fanteria o cavalleria.

Movimento: unità di fanteria

Ad un'unità di fanteria che è stato dato un comando e ha un simbolo tondo sulla bandiera può muoversi fino a 2 esagoni e combattere.

Ad un'unità di fanteria che è stato dato un comando e ha un simbolo triangolare sulla bandiera può muoversi fino a 1 esagono e combattere, oppure muoversi di 2 esagoni (ma non combattere).

Ad un'unità di fanteria che è stato dato un comando e ha un simbolo quadrato sulla bandiera può muoversi fino a 1 esagono e combattere.

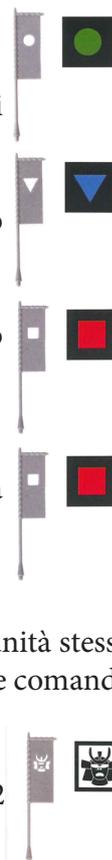
Movimento: Le unità di cavalleria

Ad una unità di cavalleria che è stato dato un comando e ha un simbolo quadrato sulla loro bandiera può muoversi fino a 2 esagoni e combattere.

Movimento: Leader

Quando un leader è nello stesso esagono di un'unità amica, deve muoversi assieme all'unità quando l'unità stessa riceve un comando, a meno che il leader riceve il comando di staccarsi dal gruppo. Il leader e l'unità che comanda vengono trattate come una sola cosa e utilizzano un unico comando.

Un leader di fanteria che ha ricevuto un comando e non è con nessuna unità può muoversi fino a 2 esagoni.



Un leader di cavalleria, che ha ricevuto un comando e non è con nessuna unità, può muoversi fino a 3 esagoni. Un leader che si muove da solo è soggetto alle stesse regole di movimento e ha le stesse restrizioni di qualsiasi altra unità nel gioco con le seguenti eccezioni:

- Un leader può muovere solo una volta per round.
- Un leader può ricevere un comando per dividersi da una unità. Si divide quindi come sopra indicato a seconda che si tratti di un leader di fanteria o leader di cavalleria.
- Un leader può muovere attraverso un esagono in cui ci sia un'unità amica, una unità amica con leader, un altro leader.
- Un leader di fanteria può muovere in un esagono con un'unità di fanteria amica, terminare il suo movimento nell'esagono e unirsi al gruppo.
- Un leader di cavalleria può muovere in un esagono con una qualsiasi unità amica, terminare il suo movimento nell'esagono e unirsi al gruppo.
- Un leader, al quale è stato dato un comando, non può muoversi, far parte di un gruppo e muoversi di nuovo quando all'unità viene ordinato di spostarsi.
- Un leader non può finire in un esagono con un'unità nemica o un leader nemico.
- Un leader da solo può occupare un esagono.
- Un leader non deve mai andare in un mezzo esagono sul bordo della mappa.
- Un leader può uscire dalla mappa, ma solo dalla parte della sua linea di partenza del suo esercito per salvarsi la pelle. Questo impedisce che la sua bandiera cade nelle mani del nemico (e che il suo avversario ottenga una Bandiera Vittoria). Però, tuttavia, il leader viene rimosso dal gioco e non può più rientrare.

Movimento dei Leader fuori dal campo di battaglia

Come parte del suo normale movimento, un leader che non è unito ad un'unità, può uscire dal lato del suo campo di battaglia, se è ancora in grado di muoversi. Per farlo uscire fuori dalla mappa, il leader deve essere in un esagono sul bordo del tabellone e deve muoversi di uno spazio. Il mezzo esagono, adiacente alla posizione di partenza del campo di battaglia non sono contati come un esagono intero. Un leader che si sposta dal campo di battaglia non conta come una Bandiera Vittoria per l'avversario. Un leader che esce dal campo di battaglia non può tornare in campo.

FASE 4 - BATTAGLIA

Le battaglie vengono trattate e risolte una alla volta, nella sequenza a scelta del giocatore di turno. Annuncia e risolvi una battaglia prima di iniziarne un'altra.

- Un'unità sotto un comando, non deve necessariamente combattere, anche se è in un esagono adiacente ad un'unità nemica.
- Un'unità può combattere in genere solo una volta per round. In determinate circostanze, un'unità può ottenere attacchi supplementari dopo un attacco in mischia riuscito. Finire questo combattimento prima di iniziare i combattimenti delle altre unità.
- Un'unità non può attaccare più unità nemiche e dividere i dadi di combattimento tra esse.
- Il numero delle perdite subite da una unità non ha alcun effetto sul numero di dadi tirati in battaglia. Una unità con un singolo modello tira tanti dadi come fosse un'unità di combattimento a piena forza.
- Un'unità sotto un comando deve impegnarsi in un solo tipo di combattimento, anche se può fare sia combattimento a distanza sia combattimento in mischia.

L'ordine di battaglia è scelto dal giocatore di turno e non importa se si passa da un combattimento in mischia ad un combattimento a distanza (o viceversa).

Nel combattimento, il numero di dadi che si tirano con una unità è normalmente determinato dal tipo dell'unità, che è indicato con il simbolo sulla bandiera dell'unità stessa:

Un'unità con un cerchio sulla bandiera tira 2 dadi

Un'unità con un triangolo sulla bandiera tira 3 dadi.

Un gruppo con una bandiera quadrata tira 4 dadi.

Alcune unità sono soggette a restrizioni di combattimento causate dal movimento prima del combattimento.

COMBATTIMENTO A DISTANZA (FUOCO)

Solo le unità con armi a distanza sono in grado di eseguire attacchi a distanza. In questo regolamento di base solo le unità con un simbolo cerchio sulla loro bandiera hanno armi a distanza.

Un'unità con armi a distanza può attaccare un'unità nemica che è a più di un esagono di distanza; essa viene indicata come unità bersaglio.

- Nei combattimenti a distanza, l'unità bersaglio deve essere entro la distanza di fuoco e in linea di vista.
- Non può essere usato contro un nemico adiacente.
- Una unità con armi a distanza accanto ad un'unità nemica non può bersagliare un'altra unità nemica più distante. Se l'unità vuole combattere, in questo caso deve attaccare in mischia l'unità nemica adiacente.
- Un'unità bersaglio non può andare indietro dopo un attacco a distanza.

Procedura degli attacchi a distanza

1. Annuncia quale unità spara.
2. Controllare la distanza.
3. Controllare la linea di vista.
4. Determinare le modifiche ai dadi causati dal terreno.
5. Determinare le modifiche ai dadi causati dalle carte Combattimento e dalle carte Drago.
6. Risolvere la battaglia.
7. Risultati.
8. Ritirate.

1. Annuncia quale unità spara: annuncia quale unità sotto ordine sta per sparare e quale è l'unità bersaglio. Indicare il numero base di dadi battaglia dell'unità sotto ordine che ha diritto al combattimento a distanza, a seconda del tipo di unità.

2. Controllare la distanza: controlla se il bersaglio è entro la portata del tiro. Per calcolare la distanza si contano gli esagoni che ci sono tra l'unità che tira e l'unità bersaglio e si include anche l'esagono dell'unità bersaglio.

- Una unità di arcieri ashigaru ha un raggio di 3 esagoni: (adiacente: nessun dado attacco a distanza) (due esagoni all'obiettivo: 2 dadi) (tre esagoni all'obiettivo: 2 dadi). Se un'unità di ashigaru con archi si muove e attacca a distanza il numero di dadi battaglia è ridotto a 1 dado.
- Un'unità di archibugieri ashigaru ha un raggio di 4 esagoni: (adiacente: nessun dado attacco a distanza) (due esagoni all'obiettivo: 2 dadi) (tre esagoni all'obiettivo: 2 dadi) (quattro esagoni all'obiettivo: 1 dado). Se un'unità di ashigaru con archibugi si muove non può attaccare a distanza.

3. Controllare la linea di vista: prima controlla se l'obiettivo è visibile. Una unità deve essere in grado di "vedere" l'unità a cui vuole sparare. Ciò significa che si ha una "linea di vista". Immagina di tracciare una linea dal centro dell'esagono dell'unità che spara al centro dell'esagono dell'unità bersaglio. Questa linea di vista è bloccata solo se un esagono (o parte di un esagono) contiene un'ostruzione. Le ostruzioni includono le unità, i leader (sia amici che nemici) alcuni tipi di terreni e il mezzo esagono sul bordo della mappa nelle posizioni iniziali. Il terreno dell'esagono del bersaglio non blocca la linea di vista. Se la linea immaginaria corre lungo le punte di uno o più esagoni che contengono ostruzioni, la linea di vista non è bloccata, a meno che le ostruzioni siano su entrambi i lati della linea di vista.

4. Determinare le modifiche ai dadi causati dal terreno: il luogo in cui si trova il bersaglio (e in alcuni casi l'esagono dell'unità attaccante) può influenzare il numero di dadi battaglia da tirare (di solito il numero di dadi battaglia è ridotto). Modifica il numero dei dadi battaglia secondo il terreno: confronta la sezione delle regole per i terreni ed i suoi effetti.

5. Determinare le modifiche ai dadi causati dalle carte Combattimento e dalle carte Drago: dopo le modifiche ai dadi battaglia dovuti al terreno, controllare se vi sono modifiche dovute alle abilità speciali delle unità, modifiche dovute a carte Comando o carte Drago.

6. Risolvere la battaglia: tira i dadi battaglia e calcola il risultato.

7. Risultati: l'unità che ha sparato infligge un colpo per ogni simbolo di dado che coincide con il simbolo dell'unità bersaglio.

- Un cerchio indica un colpo su una unità con il simbolo del cerchio sulla bandiera.
- Un triangolo indica un colpo su una unità con il simbolo del triangolo sulla bandiera.
- Un quadrato rappresenta un colpo su una unità con il simbolo del quadrato sulla bandiera.
- Un archibugiere infligge un colpo su una unità per ogni simbolo di spada tirato.
- Un'unità arciera non ottiene un colpo se ottiene il simbolo della spada.

Effetti dei colpi delle armi a distanza:

Per ogni colpo ottenuto, rimuovere un modello dall'unità bersaglio. Quando l'ultimo pezzo con la bandiera viene rimosso posiziona il modello con lo stendardo sopra la tua carta "Samurai Victory Record". Se si ottengono più colpi che modelli dell'unità nemica, questi colpi aggiuntivi non hanno effetto. Colpi su un leader: controlla la sezione delle regole per le perdite del leader.

Se si ottiene come risultato una bandiera in un combattimento a distanza, significa che non si colpisce nulla, ma può causare all'unità la ritirata: controlla le regole per le ritirate.

Una unità di arcieri in combattimento a distanza può ricevere un gettone destino e onore quando realizza come risultato del dado il simbolo destino e onore.

Una unità di archibugieri in combattimento a distanza non riceve nessun gettone destino e onore.

8. Ritirate: dopo che tutti i risultati sono stati elaborati e le perdite sono state rimosse, controllate se c'è stata una perdita di leader: controlla la sezione delle regole per le perdite del leader.

COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Una unità che si batte contro un'unità nemica in un esagono adiacente, si trova in corpo a corpo con l'unità nemica. Un'unità accanto ad un'unità nemica attacca in mischia, se vuole combattere in questo turno, ma non può eseguire un attacco a distanza se il nemico è adiacente o un'altra unità nemica è alla sua portata.

Procedura di mischia

1. Annunciare la mischia.
2. Determinare le modifiche ai dadi causati dal terreno.
3. Determinare le modifiche ai dadi causati dalle carte Combattimento e dalle carte Drago e dai leader.
4. Effettuare l'attacco.
5. Risultati.
6. Ritirate.
7. Possibilità di guadagnare terreno e bonus di mischia addizionali.
8. Contrattacco. Il difensore può attaccare di nuovo in alcune situazioni. Se ad esempio ci sarà un contrattacco, il difensore attacca l'unità originaria e può eliminare modelli nemici, provocandogli così una ritirata.

1. Annunciare la mischia: annuncia quale unità sotto comando attaccherà in mischia e qual è l'unità nemica che sta attaccando. L'attaccante deve essere accanto all'esagono nemico per poterlo attaccare in mischia.

Determinare quanti dadi di base può tirare l'unità attaccante, a seconda del tipo dell'unità.

- Un'unità di fanteria con un cerchio sulla bandiera sotto comando, può, indipendentemente dal fatto che ha mosso uno o due esagoni, attaccare un'unità nemica adiacente con 2 dadi combattimento.
- Un'unità di fanteria con un triangolo sulla bandiera sotto comando, può, indipendentemente dal fatto che ha mosso un esagono, attaccare un'unità nemica adiacente con 3 dadi combattimento. Se l'unità si muove di due esagoni non può attaccare in mischia.
- Un'unità di fanteria con un quadrato sulla bandiera sotto comando, può, indipendentemente dal fatto che ha mosso un esagono, attaccare un'unità nemica adiacente con 4 dadi combattimento.
- Un'unità di cavalleria con un quadrato sulla sua bandiera sotto comando, può, indipendentemente dal fatto che ha mosso uno o due esagoni, attaccare un'unità nemica adiacente con 4 dadi combattimento.

Ogni mischia viene dichiarata dal giocatore di turno e viene risolta (incluso il guadagno del terreno, i bonus di mischia addizionali e i contrattacchi) prima di iniziare il prossimo combattimento.

NOTA: indipendentemente dal numero di unità sotto comando vicino ad una unità nemica, ogni unità sotto comando deve risolvere il combattimento separatamente dalle altre.

2. Determinare le modifiche ai dadi causati dal terreno: il luogo in cui si trova il bersaglio può influenzare il numero di dadi battaglia da tirare (di solito il numero di dadi battaglia è ridotto). Modifica il numero dei dadi battaglia secondo il terreno: confronta la sezione delle regole per i terreni ed i suoi effetti.

3. Determinare le modifiche ai dadi causati dalle carte Combattimento e dalle carte Drago e dai leader: dopo le modifiche ai dadi battaglia dovuti al terreno, controllare se vi sono modifiche dovute alle abilità speciali delle unità, modifiche dovute a carte Comando, carte Drago o alla presenza dei leader.

Bonus dei leader in mischia

Un leader che è solo in un esagono, non può combattere. Quando un leader è unito ad un'unità, segui le regole di combattimento per l'unità a cui ha aderito. Anche se un leader non può combattere, può avere conseguenze nella mischia, ispirando l'unità in questione. Un giocatore può scegliere di usare un gettone onore e destino, in modo che il leader ispiri l'unità, facendole tirare un dado aggiuntivo in combattimento.

Un leader di fanteria deve essere nello stesso esagono dell'unità che esso ispira. Un leader di cavalleria può ispirare un'unità nel suo esagono e può inoltre ispirare le unità amiche negli esagoni adiacenti.

- Può essere usato al massimo un gettone onore e destino per una unità in mischia, quindi può essere aggiunto solo un dado battaglia.
- Un'unità può essere ispirata quando attacca e quando l'unità viene contrattaccata.
- Il gettone onore e destino utilizzato viene restituito nel mucchietto in comune.
- Se un'unità è stata ispirata e tira un dado in più in questo corpo a corpo, il primo risultato di dado che ha il simbolo di onore e destino non viene guadagnato. Il primo risultato onore e destino viene ignorato e il giocatore non riceve il gettone onore e destino relativo.

4. Effettuare l'attacco: determina i dadi combattimento, tirali e valuta i risultati ottenuti nel lancio dei dadi.

5. Risultati: l'unità che ha combattuto infligge un colpo per ogni simbolo di dado che coincide con il simbolo dell'unità bersaglio.

- Un cerchio indica un colpo su una unità con il simbolo del cerchio sulla bandiera.
- Un triangolo indica un colpo su una unità con il simbolo del triangolo sulla bandiera.
- Un quadrato rappresenta un colpo su una unità con il simbolo del quadrato sulla bandiera.

Una spada infligge normalmente un colpo in mischia, indipendentemente dal simbolo sulla bandiera dell'unità nemica con le seguenti eccezioni:

- A causa del loro vantaggio in altezza, una unità di cavalleria ignora un risultato di spade contro di loro, quando viene tirato in mischia da un'unità di fanteria.
- A causa del loro rango superiore, un'unità con un simbolo quadrato sulla bandiera ignora un risultato di spade contro di loro, quando viene tirato da un'unità con il simbolo triangolo.
- A causa del loro rango superiore, un'unità con un simbolo quadrato sulla bandiera ignora fino a due risultati di spade contro di loro, quando viene tirato da un'unità con il simbolo cerchio.
- A causa del loro rango superiore, un'unità con un simbolo triangolo sulla bandiera ignora un risultato di spade contro di loro, quando viene tirato da un'unità con il simbolo cerchio.

NOTA: il rango più alto influisce solo nelle mischie, non nei combattimenti a distanza.

Effetti dei colpi in mischia

Per ogni colpo messo a segno un modello nemico viene rimosso. Quando l'ultimo modello nemico con lo stendardo viene rimosso, prendi quel modello e piazzalo sulla tua carta Vittoria Samurai. Se si ottengono più colpi a segno dei modelli dell'unità nemica, questi risultati in eccesso non hanno effetto. Un colpo su un leader: confronta le regole per la perdita di un leader.

Per ogni risultato di dado che ha come simbolo la bandiera non causa delle perdite, ma può causare all'unità attaccata una ritirata: controlla le regole per le ritirate.

Per ogni risultato di dado che ha come simbolo onore e destino, l'attaccante riceve un gettone onore e destino. Tuttavia, se l'unità del giocatore è stato ispirato dal leader ed è tirato ulteriori dadi in combattimento corpo a corpo, il giocatore non ottiene il gettone onore e destino solo per il primo risultato che si ottiene lanciando i dadi.

6. Ritirate: dopo che tutti i colpi sono stati risolti e le perdite rimosse, controllate se c'è stata la perdita di un leader: controlla le regole per le ritirate.

7. Possibilità di guadagnare terreno e bonus di mischia aggiuntivi: controllate le regole per le azioni speciali.

8. Contrattacco: in corpo a corpo, l'unità nemica che difendere può condurre un contrattacco contro l'unità attaccante quando uno o più delle figure di unità in difesa è sopravvissuta all'attacco in mischia e l'unità in difesa non si sia ritirata dall'esagono che stava occupando prima dell'inizio del combattimento.

Per un contrattacco eseguire le stesse procedure per l'attacco in mischia:

1. Annunciare la mischia di contrattacco.

2. Determinare le modifiche ai dadi causati dal terreno.

3. Determinare le modifiche ai dadi causati dalle carte Combattimento e dalle carte Drago e dai leader.

4. Effettuare l'attacco.

5. Risultati.

6. Ritirate.

- Un'unità in difesa può contrattaccare se non è in grado di eseguire una ritirata se il suo percorso è bloccato, se dispone ancora di uno o più modelli sul campo di battaglia, dopo aver accertato le perdite: controlla le regole per le ritirate.

- Una unità di difesa non può contrattaccare quando è stata costretta a ritirarsi dal suo esagono originale, anche se dopo la ritirata si ritrova in un esagono adiacente all'unità attaccante.

- Non ci possono essere ulteriori contrattacchi dopo che l'unità in difesa ha contrattaccato. La mischia termina subito dopo il tiro dei dadi del giocatore in difesa.

- Un'unità che contrattacca, non può guadagnare terreno e bonus di mischia aggiuntivi.

- Il bersaglio di un attacco a distanza non può mai colpire contrattaccare. Solo le unità che sono impegnati in mischia possono reagire.

RITIRATE

Dopo che tutti i risultati sono stati risolti, le perdite sono state rimosse e controllate se ci sono perdite di leader, vengono effettuate le ritirate. Ogni risultato di dado che ha come simbolo la bandiera significa che l'unità deve ritirarsi di un esagono verso il proprio lato del campo di battaglia. Due bandiere significa che l'unità deve ritirarsi di due esagoni, eccetera.

Il giocatore che controlla l'unità deve ritirarsi e decide in quale esagono posizionare l'unità tenendo conto delle seguenti regole:

- Un'unità deve sempre girarsi verso il lato del campo di battaglia del proprio esercito, indipendentemente dalla direzione da cui l'attacco è avvenuto. Un'unità non può mai ritirarsi verso i bordi laterali del campo. Normalmente, ci sono due esagoni tra cui scegliere il percorso della ritirata (tranne immediatamente vicino al bordo del campo di battaglia). L'unità può scegliere in quale di questi due esagoni si ritira l'unità, ma deve scegliere un esagono che non viene bloccato, occupato, o non attraversabile.

- Un'unità non si può mai tirare su un mezzo esagono sul bordo del campo di battaglia.

- Un'unità non può ritirarsi attraverso un esagono in cui vi è già un'altra unità, indipendentemente dal fatto che sia un'unità amica o nemica.

- Il terreno non influenza il movimento di ritirata, pertanto, l'unità che si ritira può passare attraverso un bosco o un fiume senza fermarsi. Tuttavia, non può ritirarsi attraverso un terreno intransitabile.

- Un'unità di fanteria può ritirarsi nell'esagono ove sia presente un leader solitario (fanteria o cavalleria), se l'unità non dispone già di un leader. Dopo che si è trasferita nell'esagono del leader, l'unità deve terminare il suo movimento e collegare il leader, anche se l'unità non ha eseguito l'intero movimento di ritirata. L'unità ignora gli ulteriori movimenti di ritirata.

- Un'unità di cavalleria può ritirarsi nell'esagono ove sia presente un leader solitario di cavalleria, se l'unità non dispone già di un leader. Dopo che si è trasferita nell'esagono del leader, l'unità deve terminare il suo movimento e collegare il leader, anche se l'unità non ha eseguito l'intero movimento di ritirata. L'unità ignora gli ulteriori movimenti di ritirata.

- Se un'unità non può ritirarsi perché è bloccata da altre unità o terreni intransitabili, subisce una perdita per ogni esagono di movimento che doveva effettuare per la ritirata.

- Se un'unità non può ritirarsi, perché è nella posizione di partenza del suo esercito, subisce una perdita per ogni esagono di movimento che doveva effettuare per la ritirata. L'unità non si può mai tirare su un mezzo esagono sul bordo del campo di battaglia.

Leader e ritirata

Un leader che è assieme ad una unità che si ritira deve rimanere nell'unità durante l'intero movimento di ritirata. Un leader solitario è soggetto alle stesse regole di ritirata delle unità con le seguenti eccezioni:

- La ritirata di un leader è di 1, 2 o 3 esagoni verso il proprio lato del campo di battaglia. Il giocatore che lo controlla determina quanti esagoni e in che modo il leader muove per ritirarsi.
- Un leader può ritirarsi attraverso un esagono in cui vi sia un'unità amica o un'unità con un leader o un altro leader solitario amico. Un'unità o leader non sono influenzata dal fatto che un leader li sta attraversando per ritirarsi.
- Un leader non può terminare in un esagono, in cui un vi sia altro leader amico, o che contiene un terreno intransitabile, un'unità nemica o un leader nemico.
- Un leader non può ritirarsi attraverso un esagono contenente un'unità nemica o un leader nemico.
- Un leader di fanteria può ritirarsi in un esagono con un'unità di fanteria amica non provvista già di un leader. Il leader può finire il suo movimento di ritirata in questo esagono e unirsi all'unità.
- Un leader di cavalleria può ritirarsi in un esagono con un'unità (fanteria o cavalleria) amica non provvista già di un leader. Il leader può finire il suo movimento di ritirata in questo esagono e unirsi all'unità.
- Un leader può ritirarsi dalla posizione di partenza del suo esercito uscendo dal campo di battaglia. Questo impedisce che la sua bandiera cada in mani nemiche. Il leader viene poi escluso per il resto del gioco.

Ritirata dei leader dal campo di battaglia

Come parte del suo movimento di ritirata, un leader solitario può uscire dal suo lato del campo di battaglia, se ha abbastanza movimento. Una ritirata da un esagono adiacente al bordo della tavola è considerata un movimento di uno spazio. Il mezzo esagono, adiacente alla posizione di partenza, non viene considerato un esagono completo. Un leader che si è ritirato dal campo di battaglia impedisce che la sua bandiera cada in mani nemiche. Il leader viene poi escluso per il resto del gioco.

Seppuku dal leader

Invece di ritirarsi, il giocatore che lo controlla può decidere che un singolo leader possa commettere seppuku (suicidio d'onore), anche se il leader ha un percorso libero per la ritirata. Quando un leader commette seppuku, il giocatore rimuove la figura leader dal campo di battaglia e ottiene 5 gettoni onore & destino, ma il giocatore deve scartare una carta Comando dalla propria mano, pescata a caso dall'avversario. Se il leader commette seppuku, non dà all'altro giocatore un Bandiera Vittoria, ma l'avversario pesca una carta Drago dal mazzo.

VERIFICA DELLA PERDITA DEI LEADER

Quando un'unità perde uno o più modelli in combattimento (a distanza o in mischia), c'è la possibilità che il leader venga ucciso. Pertanto devono essere quindi controllati con un lancio di dadi se sia caduto in battaglia il leader. Se un'unità con un leader perde uno o più modelli, perché non possono completare una ritirata, o a causa di una carta drago, o durante un lancio di dadi per mancanza di onore non si fa la verifica per la perdita del leader: la perdita di un leader è effettuata solo quando un'unità perde uno o più modelli in battaglia.

È sempre il giocatore nemico a tirare i dadi per cercare di uccidere il leader. Se è stato eliminato, il modello del leader con la sua bandiera viene posto sulla carta Vittoria Samurai.

Controllare la perdita dei leader dovuta ad attacchi a distanza

Nel corso di un attacco a distanza su un'unità con un leader nel gruppo, se si perdono uno o più modelli, ma l'unità non è completamente distrutta, la verifica della perdita del leader viene fatta con il lancio di 2 dadi combattimento. Per uccidere il leader bisogna ottenere almeno come risultato di dado un simbolo spade. Se ciò non avviene il leader sopravvive.

Se un leader di in un'unità perde tutti i modelli durante un attacco a distanza, lasciando solo il leader nell'esagono, in questo caso viene fatta la verifica della perdita del leader con il lancio di 1 dado combattimento. Per uccidere il leader bisogna ottenere come risultato un simbolo spade. Se il leader sopravvive, deve ritirarsi di 1,2, o 3 esagoni o commettere seppuku. Un risultato che ha come simbolo la bandiera non ha alcun effetto su un leader solitario.

Controllare la perdita dei leader dovuta a mischie

Nel corso di una mischia, se c'è un'unità con un leader nel gruppo e se si perdono uno o più modelli, ma l'unità non è completamente distrutta, la verifica della perdita del leader viene fatta con il lancio di 1 dado combattimento. Per uccidere il leader bisogna ottenere come risultato di dado un simbolo spade. Se ciò non avviene il leader sopravvive.

Se un leader di in un'unità perde tutti i modelli durante una mischia, lasciando solo il leader nell'esagono, in questo caso viene fatta la verifica della perdita del leader con il lancio di 1 dado combattimento. Per uccidere il leader bisogna ottenere come risultato un simbolo spade. Se il leader sopravvive, deve ritirarsi di 1,2, o 3 esagoni o commettere seppuku. Un risultato che ha come simbolo la bandiera non ha alcun effetto su un leader solitario.

- Un leader che non può ritirarsi deve commettere seppuku
- Un leader che è posizionato sull'ultimo esagono della mappa e deve ritirarsi deve uscire dal campo di battaglia o commettere seppuku.
- Se un leader si ritira o se viene ucciso in combattimento di mischia, l'unità che lo attaccava può muoversi sull'esagono ove si trovava il nemico, che ora è rimasto libero.

Leader senza un'unità in un esagono

Se un leader nemico, senza un'unità, è da solo in un esagono quando viene attaccato, l'unità attaccante determina quanti con quanti dadi può attaccare il leader solitario. Uno o più simboli di spada colpiscono e uccidono il leader. Metti il modello del leader con la sua bandiera sulla carta Vittoria Samurai.

- Un'unità di arcieri non può colpire un leader solitario a distanza, perché non si colpisce il nemico se si ottiene un risultato spade nel combattimento a distanza.
- Un'unità di archibugieri non può colpire un leader solitario a distanza, perché non si colpisce il nemico se si ottiene un risultato spade nel combattimento a distanza.

MORALE

In alcune situazioni, un'unità può ignorare uno o più risultati di dadi con simbolo bandiere che sono stati tirati contro di loro: al massimo può ignorare due bandiere.

Un'unità può ignorare uno o più risultati bandiere quando viene attaccata. Il giocatore può scegliere di accettare un risultato bandiera, quando due icone bandiere possono essere ignorate, l'unità del giocatore può anche scegliere di ignorare un risultato e accettare l'altro. Tutte gli altri risultati bandiere che vengono lanciati in aggiunta a quelli che possono essere ignorati portano automaticamente ad una ritirata e devono essere accettati.

Un'unità può ignorare una simbolo bandiera sul dado:

- Quando è supportata da due unità amiche. Unità di supporto possono essere ubicati in qualsiasi due esagoni adiacenti all'esagono dell'unità attaccata. Una unità deve specificare in ogni caso se è in supporto per ogni attacco fatto ad un'altra unità.
- Il supporto è reciproco, tre unità in tre esagoni adiacenti possono supportarsi a vicenda.
- Un leader, se è da solo in un esagono, può fornire un supporto ad una unità in un esagono adiacente.
- Un modello di leader in un'unità permette all'unità di ignorare un risultato bandiera. Nota che il test per sapere se il leader è ucciso in battaglia viene effettuato prima che di determinare se l'unità deve ritirarsi. Pertanto, se un leader è caduto, l'unità non ignora icona bandiere, poiché il leader non è più nell'unità.
- Un'unità con un simbolo quadrato sul proprio stendardo può ignorare un risultato di dado con simbolo bandiera.
- L'effetto di alcune carte Drago possono dare ad una unità la possibilità di ignorare una o più risultati di bandiere.

RITIRATE E PERDITA DELL'ONORE

Ogni volta che una unità o un leader si ritira causa una perdita di gettoni onore e destino.

Un'unità con un cerchio sul proprio stendardo perde 1 gettone onore e destino per ogni esagono che si ritira.

Un'unità con un triangolo sul proprio stendardo perde 1 gettone onore e destino per ogni esagono che si ritira.

Un'unità con un quadrato sul proprio stendardo perde 2 gettoni onore e destino per ogni esagono che si ritira.

Un'unità con un leader che si ritira, perde 1 ulteriore gettone onore e il destino per ogni esagono, quando le unità si ritirano insieme al leader. Ad esempio, la ritirata di un'unità con un triangolo sullo stendardo che si ritira con un leader, perde 2 gettoni onore e destino per ogni esagono (1 gettone per l'unità e un gettone per il leader dell'unità). Un leader solitario in un esagono che si deve ritirare perde 3 gettoni onore e destino. Dopo la perdita dei 3 gettoni onore e destino può ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni indietro. Nota: un leader non perde gettoni per ogni esagono che si ritira. Un leader che è da solo in un esagono può commettere seppuku invece di ritirarsi.

Mancanza di onore col lancio di dadi

Se un giocatore non ha abbastanza gettoni onore e destino nella sua riserva, per pagare la perdita dell'onore causa una ritirata o causa una carta Drago, il giocatore perde la sua scorta restante di gettoni onore e destino e soffre la seguente conseguenza al suo esercito.

L'avversario tira 4 dadi per la Mancanza di onore contro il giocatore che non ha potuto pagare i gettoni.

Mancanza di onore quando un'unità si ritira

Se un giocatore non ha abbastanza gettoni onore e destino, perché una sua unità si ritira, dopo che l'unità ha completato il movimento di ritirata, per ogni risultato di dado uguale al simbolo dello stendardo dell'unità, viene perso un modello dell'unità che si è appena ritirata. Ogni risultato di dado che ha un simbolo che non coincide con lo stendardo dell'unità in ritirata, causa la perdita di un modello all'unità amica più vicina che ha lo stesso simbolo sul proprio stendardo. Il giocatore sceglierà quale modello rimuovere quando due o più unità sono alla stessa distanza e/o hanno lo stesso simbolo sullo stendardo. I risultati spada, bandiera o un simbolo di onore e destino non hanno alcun effetto.

Mancanza di onore quando un leader si ritira

Se un giocatore non ha abbastanza gettoni onore e destino, perché un leader solitario si ritira, dopo che il leader ha completato il movimento di ritiro, egli verrà ucciso se si ottengono uno o più simboli spada nel lancio dei dadi. Ogni risultato di dado che ha un simbolo diverso dalla spada, causa la perdita di un modello all'unità amica più vicina che ha lo stesso simbolo sul proprio stendardo. Il giocatore sceglierà quale modello rimuovere quando due o più unità sono alla stessa distanza e/o hanno lo stesso simbolo sullo stendardo.

Mancanza di onore a causa delle carte Drago

Se un giocatore non ha abbastanza gettoni onore e destino per pagare gli effetti di una carta Drago giocata contro di lui, l'avversario tira per la mancanza di onore. Ogni simbolo tirato significa che una unità dell'esercito con lo stesso simbolo sullo stendardo perde un modello, a scelta del giocatore che controlla le unità.

AZIONI SPECIALI

Guadagnare terreno

Se un'unità sotto comando attacca in mischia un'unità nemica e la distrugge o la costringe a ritirarsi dal loro esagono, ha completato con successo la mischia. L'unità attaccante vittoriosa può avanzare nell'esagono lasciato libero; questo è indicato come guadagnare terreno.

Spostarsi su un esagono dopo il successo in una mischia non è obbligatorio. L'unità attaccante però perde così l'opportunità di avere attacchi corpo a corpo aggiuntivi, anche se è in un esagono vicino ad un'altra unità nemica.

Le seguenti situazioni non permettono ad un'unità di guadagnare terreno:

- Un'unità che si muove in un esagono di terreno che impedisce ulteriori movimenti in questo turno
- Un'unità che contrattacca
- Un'unità sotto effetto della carta "Primo Attacco"

Bonus di Mischia addizionale

Dopo una mischia di successo, un'unità di cavalleria o un'unità di fanteria con un leader che guadagnano terreno, possono fare un secondo attacco in mischia. Questo attacco addizionale è facoltativo e guadagnare terreno non significa automaticamente che un'unità possa essere in grado di fare un secondo attacco addizionale.

Un'unità che ha un attacco in mischia aggiuntivo dopo aver guadagnato terreno, può attaccare qualsiasi unità nemica in un esagono adiacente. Esso non deve essere l'unità nemica che si è appena ritirata. Se un'unità ha successo in una mischia addizionale, può muoversi nell'esagono appena lasciato libero, ma non può più attaccare in questo turno. Alcuni terreni possono impedire ulteriori bonus di mischia addizionali.

FASE 5 - FINE DEL TURNO

Una volta che tutte le unità hanno completato i loro movimenti e le loro battaglie, il giocatore attivo pesca una carta Comando e può o pescare una carta Drago, o guadagnare 2 gettoni onore e destino. Se il giocatore attivo non ha giocato una carta Drago durante il suo turno, può scartare una carta Drago e incassare 1 gettone onore e destino. Un massimo di 1 carta Drago può essere scambiata per un gettone al termine del turno di un giocatore. Se il mazzo di carte Comando o carte Drago è esaurito, rimescolare gli scarti e farne un nuovo.

NOTA: Un giocatore che gioca una carta Drago durante il turno del suo avversario non può pescare subito una carta Drago o riscuotere un gettone onore e destino. La sostituzione delle carte Drago e i gettoni onore e destino si verificano solo alla fine del tuo turno.

ONORE E DESTINO

Durante l'età degli Stati Combattenti un comandante doveva portare ordine nel caos che costantemente minacciava un esercito. L'esercito che ha mantenuto un certo grado di controllo e di disciplina era probabilmente l'esercito vittorioso alla fine della giornata. Onore e destino servono (in modo indiretto) per simulare la disciplina, l'onore e le sorti di un esercito in guerra.

I gettoni onore e destino sono inizialmente inseriti in un mucchio comune vicino al tabellone. L'accesso deve essere facilmente disponibile per i giocatori. Durante il gioco un giocatore riceve gettoni onore e destino e li mette nella propria riserva sul suo lato del tabellone. La quantità di gettoni onore e destino che ha un giocatore durante il gioco non è segreto.

Gestire la riserva di gettoni onore e destino

È importante la gestione delle carte Comando e carte Drago in mano, ma per un giocatore gestire la scorta di gettoni onore e destino è altrettanto fondamentale. Da un lato si deve garantire che la fornitura di carte Drago sia sufficiente, d'altra parte si deve gestire i gettoni per impedire all'esercito di perdere modelli quando non si hanno a disposizione abbastanza gettoni onore e destino per pagare le ritirate.

Queste sono solo alcune possibilità per un giocatore di guadagnare gettoni onore e destino:

- Ogni giocatore riceve all'inizio del gioco, secondo lo scenario, un numero determinato di gettoni onore e destino.
- Alla fine del suo turno, il giocatore attivo sceglie di ricevere 2 gettoni onore e destino, piuttosto che a pescare una carta Drago.
- Alla fine del suo turno, il giocatore attivo scarta una delle sue carte Drago e ottiene un gettone onore e destino per essa.
- Durante una mischia, riceverete un gettone onore e destino per ogni tiro di dado che ha come risultato il simbolo onore e destino.
- Come risultato per aver giocato alcune carte Drago.

Se un risultato con simbolo onore e destino viene tirato in un momento diverso durante il gioco, ad esempio per verificare se un capo è caduto, oppure per un tiro di dadi per la mancanza di onore, eccetera, nessun gettone onore e destino viene ottenuto

Non vi è alcun limite al numero di gettoni onore e destino che può avere un giocatore nella propria scorta. Tuttavia, se il mucchio di gettoni onore e destino comune è esaurito, nessun ulteriore gettone onore e destino può essere acquisito dai giocatori. In questo caso non si ottiene nulla per le azioni che normalmente garantiscono ad un giocatore di ricevere gettoni onore e destino.

FINE DEL GIOCO & VITTORIA

Un giocatore vince la partita quando raggiunge il numero di Bandiere Vittoria che è specificato nelle condizioni di vittoria dello scenario.

I giocatori guadagnano Bandiere Vittoria in diverse occasioni: nella maggior parte dei casi, si ottengono Bandiere Vittoria eliminando le unità nemiche e i leader (che è il modo più comune per ottenere Bandiere Vittoria), oppure raggiungendo obiettivi specifici dello scenario, come ad esempio l'assunzione di specifici esagoni, eccetera; tali condizioni di vittoria sono esplicitamente indicati nello scenario. Il gioco termina nel momento in cui un giocatore ha raggiunto il numero richiesto di Bandiere Vittoria per questo scenario, indipendentemente da quando questo si verifica nel corso di un turno. Ciò significa che un gioco può anche finire dopo contrattacco di successo dichiarando così la vittoria per il giocatore non attivo.

Se un giocatore rimane una sola carta Comando a causa della sfida a duello tra leader e/o seppuku di leader, il giocatore deve arrendersi.

CARTE DRAGO

Le carte Drago e i gettoni onore e destino sono le risorse più preziose di un giocatore. Giocare carte Drago consente di fare azioni leggendarie sul campo di battaglia. Non vi è alcun limite al numero di carte Drago che un giocatore può avere in mano.

Ogni carta drago contiene le seguenti informazioni:

- **Titolo:** il nome della carta Drago.
- **Costo:** il numero di gettoni onore e destino che si devono spendere per fare in modo che la carta Drago sia efficace; alcune carte Drago non costano nessun gettone onore e destino.
- **Fase del gioco:** il testo spiega quando la carta Drago deve essere giocata durante il turno.
- **Obiettivo:** il testo descrive l'obiettivo, il soggetto o la portata della carta Drago.
- **Effetto:** descrive gli effetti della carta Drago e le regole particolari che si applicano ad essa.



I giocatori devono rispettare una serie di regole semplici, ma molto importanti, quando si gioca una carta Drago. Se giochi una carta Drago, mettila di fronte a te durante la corrispondente fase del gioco (può essere anche come risposta ad una azione dell'avversario) e leggi il testo ad alta voce. Poi si prende il numero richiesto di gettoni onore e destino dalla propria scorta e li si mette sulla carta Drago. Alla fine del turno, questi gettoni sono posti nel mucchio comune e la carta Drago viene messa nella pila degli scarti vicino al mazzo delle carte Drago.

Per giocare una carta Drago, il giocatore deve essere in grado di pagare immediatamente i gettoni onore e destino, usando la propria scorta, prima ancora che gli effetti della carta entrino in vigore.

Una carta Drago deve sempre essere giocata durante la fase specifica del gioco. Alcune carte Drago possono essere giocate durante il turno dell'avversario o in risposta alle sue azioni o ad altre carte Drago.

Fase di gioco delle carte Drago

- **giocarla insieme con ad una carta Comando:** la carta Drago si giocherà allo stesso momento della carta Comando (vedi fase 1: giocare una carta Comando).
- **giocarla in risposta alla carta Comando di un avversario:** la carta Drago è giocata nel momento in cui la carta Comando avversaria viene usata (vedi fase 1: giocare una carta Comando).
- **Durante il movimento:** la carta Drago viene giocata prima di muovere una unità.
- **In risposta al movimento di un avversario:** la carta Drago è giocata durante il turno di un avversario, quando un'unità dell'avversario si muove o quando rimane anche sullo stesso esagono.
- **In risposta al guadagno di terreno di un'unità nemica:** la carta Drago è giocata durante il turno di un avversario, se un'unità nemica sta per guadagnare terreno.
- **Prima del tiro dei dadi combattimento:** la carta Drago viene giocata dopo aver dichiarato un combattimento a distanza, in mischia, o di contrattacco, ma prima che vengano tirati i dadi.
- **Prima di tirare i dadi di una mischia:** la carta Drago viene giocata dopo aver dichiarato un combattimento in mischia, o di contrattacco, ma prima che vengano tirati i dadi.
- **Prima di tirare i dadi di una mischia avversaria:** la carta Drago viene giocata dopo che l'avversario ha dichiarato un combattimento in mischia, o di contrattacco, ma prima che vengano tirati i dadi.
- **Dopo il tiro dei dadi combattimento:** la carta Drago viene giocata dopo aver dichiarato un combattimento in mischia, o di contrattacco, e dopo il tiro dei dadi.

- Dopo il tiro dei dadi combattimento di un avversario: la carta Drago viene giocata dopo che un avversario ha dichiarato un combattimento in mischia, o di contrattacco, e dopo il tiro dei dadi.
- Dopo il tiro dei dadi combattimento a distanza di un avversario: la carta Drago viene giocata dopo che un avversario ha dichiarato un combattimento a distanza e dopo il tiro dei dadi.
- Dopo un combattimento in mischia di successo: la carta Drago è giocata durante il proprio turno, dopo che una unità separata ha battuto un'unità nemica in mischia, eliminandola o costringendola a ritirarsi.
- Prima di contrattaccare: la carta Drago è giocata durante il turno di un avversario, quando è possibile portare un contrattacco in una mischia, ma prima che vengano tirati i dadi.
- Prima di una mischia se entrambe le unità partecipanti hanno un leader: la carta Drago è giocata dopo che è stato annunciato un combattimento in mischia o di contrattacco e entrambe le unità coinvolte hanno un leader. Si noti che entrambi i giocatori possono giocare una carta Drago "sfida a duello" e la seconda carta giocata, in questo caso, non elimina la prima, ma entrambe rimangono in gioco.

Un giocatore può giocare un massimo di una carta Drago durante il suo turno. Un giocatore può giocare un massimo di una carta Drago durante il turno dell'avversario. Pertanto, nel corso di un singolo turno, possono essere giocate al massimo due carte di Drago, una per ciascun giocatore. Se gli effetti delle due carte Drago che sono state giocate sono in conflitto, la seconda carta vince sull'effetto della prima carta.

Se c'è un conflitto tra le regole di questo libro e una carta Drago, le regole della carta hanno la precedenza. Tuttavia, sono ancora valide le limitazioni dei movimenti sulla mappa e dei combattimenti.

CARTE COMANDO

CARTE SEZIONI (39 CARTE)

Le carte Sezioni sono utilizzate in una particolare sezione del campo di battaglia per emettere ordini di movimento e/o combattimento. Queste carte indicano in quale parte del campo possono essere emessi gli ordini e quali unità e/o leader vengono influenzati.

Tutte le carte Comando Sezione hanno una icona di elmo samurai sulla carta, per ricordare ai giocatori che ogni leader nella relativa sezione, se è unito ad una unità, può ricevere il comando usando questa carta per staccarsi dall'unità e spostarsi separatamente (al costo di un comando).

- comando ad una unità a sinistra: dai un comando ad una sola unità o leader nella sezione di sinistra. Quando peschi una nuova carta Comando, pescane due, sceglie una e scarta l'altra. (ci sono 2 carte così nel mazzo)
- comando ad una unità in centro: dai un comando ad una sola unità o leader nella sezione centrale. Quando peschi una nuova carta Comando, pescane due, sceglie una e scarta l'altra. (2 carte)
- comando ad una unità a destra: dai un comando ad una sola unità o leader nella sezione di destra. Quando peschi una nuova carta Comando, pescane due, sceglie una e scarta l'altra. (2 carte)
- comando a due unità a sinistra: dai un comando a 2 unità e/o leader nella sezione di sinistra. (3 carte)
- comando a due unità al centro: dai un comando a 2 unità e/o leader nella sezione centrale. (4 carte)
- comando a due unità a destra: dai un comando a 2 unità e/o leader nella sezione di destra. (3 carte)
- Comando a tre unità a sinistra: dai un comando a 3 unità e/o comandanti nella sezione di sinistra. (3 carte)
- Comando a tre unità al centro: dai un comando a 3 unità e/o comandanti nella sezione centrale. (3 carte)
- Comando a tre unità a destra: dai un comando a 3 unità e/o comandanti nella sezione di destra. (3 carte)
- Avanzare a sinistra: per ogni carta Comando che avete in mano (compresa questa), si può dare 1 comando ad un'unità o un leader nella sezione di sinistra. (2 carte)
- Avanzare al centro: per ogni carta Comando che avete in mano (compresa questa), si può dare 1 comando ad un'unità o un leader nella sezione centrale. (2 carte)
- Avanzare a destra: per ogni carta Comando che avete in mano (compresa questa), si può dare 1 comando ad un'unità o un leader nella sezione di destra. (2 carte)
- Ali della Gru: dai un ordine ad una unità o ad un leader in ogni sezione del campo. (2 carte)
- Oca Volante: dai due ordini ad una unità e/o leader in ogni sezione del campo. (2 carte)
- Senza fianchi: dai due ordini ad una unità e/o leader sia sezione sinistra che nella sezione destra. (2 carte)
- Coda della Tigre sinistra: dai due ordini ad una unità e/o leader nella sezione centrale ed un ordine ad una unità o leader nella sezione sinistra. (1 carta)

- Coda della Tigre destra: dai due ordini ad una unità e/o leader nella sezione centrale ed un ordine ad una unità o leader nella sezione destra. (1 carta)

CARTE TATTICA (21 CARTE)

Le Carte Tattica consentono alle unità a cui sono stati dati gli ordini di muovere e/o combattere in un modo che normalmente non sarebbe possibile a causa delle regole di base.

Le modifiche ai movimenti causate dal terreno e le limitazioni al combattimento si applicano sempre anche quando una carta Tattica contraddice le regole di base.

- Comando ad unità con un simbolo cerchio sulla bandiera: per ogni carta Comando che avete in mano (compresa questa), si può dare un ordine ad una unità con un simbolo cerchio sulla propria bandiera. Se non si dispone di unità con un simbolo cerchio sulla bandiera, dare un comando ad una unità a tua scelta. (2 carte)
- Comando ad unità con un simbolo triangolo sulla bandiera: per ogni carta Comando che avete in mano (compresa questa), si può dare un ordine ad una unità con un simbolo triangolo sulla propria bandiera. Se non si dispone di unità con un simbolo triangolo sulla bandiera, dare un comando ad una unità a tua scelta. (2 carte)
- Comando ad unità con un simbolo quadrato sulla bandiera: per ogni carta Comando che avete in mano (compresa questa), si può dare un ordine ad una unità con un simbolo quadrato sulla propria bandiera. Se non si dispone di unità con un simbolo quadrato sulla bandiera, dare un comando ad una unità a tua scelta. (2 carte)
- Carica della cavalleria: dare un comando fino a 4 unità di cavalleria. Le unità a cui il comando è dato con questa carta, in battaglia tirano un dado in più in combattimento, per tutta la durata del turno. Le unità di cavalleria con un simbolo quadrato sulla bandiera, possono muoversi fino a 3 esagoni e combattere. Le unità sotto questo comando non può eseguire un attacco a distanza. Se non si hanno le unità di cavalleria, è possibile dare un comando ad una unità a tua scelta. (2 carte)

NOTA: Un leader da solo in un esagono, può ricevere questo comando. Un leader unito ad una unità di cavalleria, che ha ricevuto questo comando, non può staccarsi dall'unità stessa.

- Contrattacco: quando giochi questa carta, copia la carta comando che è stata giocata dal tuo avversario nel suo ultimo turno. Segui le istruzioni sulla carta precedentemente usata, come se fosse stato giocata da te adesso. Tuttavia, le sezioni della mappa sono invertite (la sezione sinistra diventa la sezione destra, e viceversa). (2 carte)
- Primo colpo: gioca questa carta quando il tuo avversario ha annunciato una mischia, ma prima di tirare i dadi. L'unità in difesa sarà così la prima ad attaccare. Se l'unità nemica non è stata eliminata o non si è ritirata, può quindi attaccare, come è stato originariamente ordinato. *Alla fine del turno pesca una carta comando in sostituzione a questa appena giocata.* (2 carte)
- Fermo e spara: dai un comando a 4 o meno unità con armi a distanza. Le unità a cui il comando è stato dato con questa carta, possono sparare due volte. Le unità soggette a quest'ordine non possono essere in un esagono adiacenti ad un'unità nemica o adiacenti ad un esagono con un leader nemico. Le unità non possono muoversi prima o dopo aver combattuto. Se non si hanno unità con armi a distanza, dai un comando di una unità a tua scelta. (2 carte)
- Assalto della fanteria: dai comando a 4 o meno unità di fanteria che si trovano in esagoni adiacenti (devono essere tutte adiacenti/vicine/confinanti). Tutte le unità con il simbolo di un quadrato e/o di un triangolo sulla loro bandiera, possono muoversi di 2 esagoni e attaccare in mischia. Unità con armi a distanza sotto questo comando non possono attaccare in mischia o con armi a distanza. Se non hai unità di fanteria, puoi dare un comando ad una unità a tua scelta. (2 carte)

NOTA: un leader solitario di fanteria può ricevere questo comando. Un leader unito ad una unità di fanteria, che ha ricevuto questo comando, non può staccarsi dall'unità stessa.

- Leadership: puoi dare un comando ad una unità se è sotto controllo di un leader. Scegli un esagono e fino ad altri 3 esagoni adiacenti/vicini/confinanti. Altrimenti, puoi dare un comando ad una unità a tua scelta. (2 carte)

NOTA: un leader da è solo in un esagono, può ricevere questo comando. Un leader unito ad una unità, che ha ricevuto questo comando, non può staccarsi dall'unità stessa.

- Comando del Serpente: dai un comando ad un gruppo di unità che si trovano in esagoni adiacenti/vicini/confinanti. Queste unità possono muoversi di un solo esagono. Dopo il loro movimento possono attaccare a distanza o in mischia, se sono in grado di farlo. Le unità possono guadagnare terreno, e, se hanno avuto successo nella mischia, possono inoltre eseguire una mischia addizionale, se ne sono capaci. (2 carte)

NOTA: un leader da è solo in un esagono, può ricevere questo comando. Un leader unito ad una unità, che ha ricevuto questo comando, non può staccarsi dall'unità stessa.

• Shogun: per ogni carta Comando che ha in mano (compresa questa), tira 1 dado. Per ogni risultato come simbolo quadrato, triangolo o cerchio, puoi dare un comando ad un'unità con il simbolo appropriato sulla propria bandiera. Per ogni risultato di dado che ha come simbolo bandiera, scegli un'unità o un leader e dai loro un comando. Vale per tutte le sezioni del campo. Ricevi un gettone onore e destino per ogni simbolo onore e destino tirato con i dadi. Le unità sotto questo comando, se combattono in questo turno, tirano un dado battaglia in più.

Prendi il mazzo delle carte Comando e gli scarti e rimescolalo; fai altrettanto con il mazzo e gli scarti delle carte Drago. (1 carta)

NOTA: un simbolo di bandiera può essere utilizzato per dare un comando a un leader solitario. Un simbolo di bandiera può essere utilizzato, per un leader che è unito ad un'unità, il comando di staccarsi dall'unità. Un simbolo di bandiera può essere utilizzato per dare un comando ad un leader che è unito all'unità.

TERRENI DI BATTAGLIA

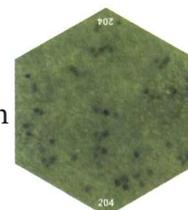
La seguente è una descrizione dettagliata di tutti i tipi di terreno, compreso il loro impatto sul movimento, la battaglia e la linea di vista. Questo elenco include sia il terreno che è stampato sulla scheda, sia le tessere terreno che sono poste sulla mappa prima dell'inizio dello scenario.

Ogni descrizione di esagono di terreno contiene le seguenti informazioni:

- Movimento: qualsiasi effetto di questo tipo di terreno è descritto qui. Movimenti di ritirata non sono soggetti alle limitazioni specificate.
- Combattimento: qualsiasi effetto sulle battaglie in cui partecipa una unità che è in questo tipo di terreno è descritto qui. Vi possono essere delle limitazioni per le battaglie su questi tipi di terreno: potrà esserci un tetto massimo al numero di dadi battaglia, quando un'unità attacca o difende su questo tipo di terreno. Se il terreno è impraticabile, si utilizzano ancora meno dadi. Per esempio, le unità con un simbolo quadrato sulla loro bandiera, in quanto gravate dai loro cannoni pesanti, subiscono la maggior parte delle deduzioni per i terreni difficili, mentre le unità con un simbolo cerchio sulla loro bandiera possono far fronte meglio a questi terreni. Il limite massimo per il numero di dadi vale solo per il numero base di dadi di battaglia. Dadi aggiuntivi per carte comando, carte Drago o leader che ispirano, non sono interessati da questo limite e si tirano normalmente. Pertanto, è possibile che una unità in un terreno difficile superi il limite superiore di dadi battaglia per questo tipo di terreno.
- Linea di Vista: se il terreno blocca linea di vista, è descritto qui.

TERRENO APERTO

Il terreno aperto è il tipo più comuni su tutti gli esagoni della mappa. Questo tipo di terreno non ha effetto sul movimento, combattimento o sulla linea di vista.



FORESTA

Movimento:

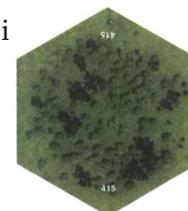
Un'unità o un leader che entra in una Foresta, si ferma immediatamente e non può muoversi ulteriormente in questo round.

Combattimento:

- Una unità che si muove dentro un Foresta, può ancora combattere in questo round.
- Una unità dentro un Foresta può tirare un massimo di 2 dadi battaglia.
- Una unità che attacca un nemico dentro ad una Foresta può tirare al massimo 2 dadi battaglia.
- Una unità che attacca con armi a distanza un nemico dentro ad una Foresta può tirare al massimo 1 dado battaglia.

Linea di vista:

La Foresta blocca la linea di vista.



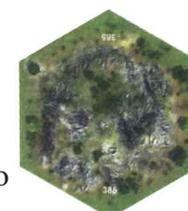
COLLINA

Movimento:

Nessuna penalità al movimento.

Combattimento:

- Una unità su un Collina può tirare al massimo 3 dadi battaglia.
- Una unità che non si trova su un Collina e attacca un nemico su un Collina, può tirare al massimo 2 dadi battaglia.



Linea di vista:

Una Collina blocca la linea di vista, eccetto che da Colline adiacente che siano alla stessa altezza.

Un esagono di plastica si può mettere sotto ad una tessera di Collina per dare al campo di battaglia una dimensione aggiuntiva.

FIUMI

Movimento:

I Fiumi sono impraticabili se non attraverso Guadi e Ponti.

Combattimento:

Non è possibile combattere.

Linea di vista:

Un Fiume non blocca la linea di vista.



GUADO E TORRENTE ATTRAVERSABILE

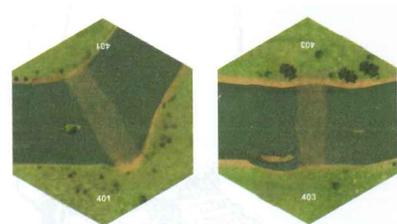
Movimento:

Un'unità o un leader deve smettere di muoversi non appena entra in un esagono di Guado o Torrente attraversabile.

È possibile guadagnare terreno su esagoni di questo tipo.

Combattimento:

- Un'unità che viene entra in un Guado può ancora combattere in questo round.
- Una unità in un Guado che combatte in mischia può tirare al massimo 2 dadi.
- Una unità in un Guado che combatte con armi a distanza può tirare al massimo 2 dadi battaglia.
- Una unità che attacca un nemico in un Guado può tirare al massimo 2 dadi.



Linea di vista:

Un Guado non blocca la linea di vista.

Torrenti attraversabili: se le informazioni dello scenario indicano che un fiume è percorribile, applica le regole per Guadi a tutti gli esagoni, attraverso il quale scorre il Torrente. Inoltre, tutti gli esagoni sono trattati come zone poco profonde del Fiume e pertanto non hanno alcun effetto sul movimento o sul combattimento.

PONTE

Movimento:

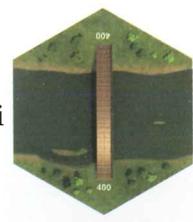
Nessuna restrizione al movimento.

Combattimento:

Nessuna restrizione per i combattimenti. Un'unità sopra un Ponte può ignorare un risultato di dado che ha come simbolo una bandiera.

Linea di vista:

Un Ponte non blocca la linea di vista.



EDIFICI

Movimento:

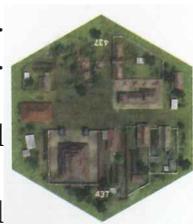
Un'unità o leader che entrano in un Edificio, si fermano per questo turno.

Combattimento:

- Un'unità che è entrata in un Edificio in questo turno, non può più attaccare.
- Un'unità di fanteria che combatte in mischia in un Edificio può tirare al massimo 2 dadi battaglia.
- Un'unità di fanteria che combatte con armi a distanza in un Edificio può tirare al massimo 2 dadi.
- Un'unità di cavalleria che combatte in un Edificio può tirare al massimo 1 dado battaglia.
- Una unità che attacca un nemico dentro un Edificio che combatte in mischia può tirare al massimo 2 dadi battaglia.
- Una unità che effettua un attacco a distanza su un'unità nemica in un Edificio, può tirare al massimo 1 dado battaglia.
- Un leader non può ispirare un'unità in mischia se l'unità è in un Edificio.
- Un'unità in un Edificio può ignorare un risultato di dado che ha come simbolo una bandiera.

Linea di vista:

Un Edificio blocca la linea di vista.



CAMPI

Movimento:

Un'unità o leader che entrano in un Campo, smettono di muoversi e non possono più muoversi in questo turno.

Combattimento:

- Una unità che si muove in un Campo può combattere in questo turno.
- Un'unità di cavalleria che combatte in un Campo può tirare al massimo 2 dadi battaglia.
- Un'unità di cavalleria che combatte un nemico dentro ad un Campo può tirare al massimo 2 dadi.

Linea di vista:

Un Campo non blocca la linea di vista.



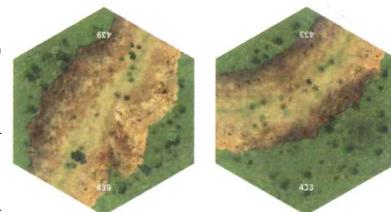
DIRUPO

Movimento:

Un'unità o un leader si fermano quando entrano in un Dirupo, e non possono più muoversi in questo turno.

Combattimento:

- Una unità non può combattere nel turno in cui entra in un Dirupo.
- Un'unità che combatte in mischia in un Dirupo può tirare al massimo 1 dado.
- Un'unità che combatte con armi a distanza in un Dirupo può tirare al massimo 1 dado battaglia.
- Un'unità di fanteria che attacca un'unità nemica in un Dirupo può tirare al massimo 2 dadi battaglia.
- Un'unità di cavalleria che attacca un'unità nemica in un Dirupo può tirare al massimo 1 dado battaglia.
- Una unità che effettua un attacco a distanza su un'unità nemica in un Dirupo può tirare al massimo 1 dado battaglia.



Linea di vista:

Il Dirupo non blocca la linea di vista; un modello dentro un Dirupo blocca la linea di vista.

ACCAMPAMENTO DEL COMANDANTE

Movimento:

L'esagono dell'Accampamento del Comandante è posto di solito sul campo di battaglia con sopra l'unità intera del Comandante. Dal momento che è sempre occupato dal Comandante dell'unità, l'esagono non è attraversabile.

Combattimento:

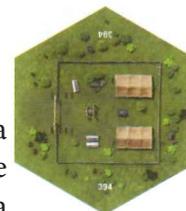
Nessuna restrizione per i combattimenti.

Linea di vista:

L'Accampamento di un Comandante non blocca la linea di vista.

Speciale:

Se l'accampamento del comandante non è occupato, l'esagono viene rimosso dal campo di battaglia e viene posto sulla carta Vittoria Samurai. Un Accampamento del Comandante è equivalente a tre Bandiere Vittoria. Se l'Accampamento del Comandante è catturato da un avversario, egli pesca a caso una tua carta Comando e la scarta.



SAMURAI BATTLES - SOMMARIO UNITÀ DI COMMANDS & COLORS

Fanteria Ashigaru con Lance

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Triangolo

Modelli nell'unità: 4

Movimento: fino ad un esagono e combatte, o 2 esagoni ma non combatte

Combattimento in mischia: 3 dadi

Ritirata: perde 1 gettone onore e destino per ogni esagono che si ritira



Fanteria Ashigaru con Archi

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Cerchio

Modelli nell'unità: 4

Movimento: fino a due esagoni e combatte

Combattimento in mischia: 2 dadi

Combattimento a distanza: 2 dadi

- una fanteria ashigaru con archi tira ad una distanza di 3 esagoni:
(adiacente: non spara) (bersaglio a due esagoni: 2 dadi) (bersaglio a tre esagoni: 2 dadi)
- quando una fanteria ashigaru con archi muove e tira il numero di dadi da tirare viene ridotto di 1

Ritirata: perde 1 gettone onore e destino per ogni esagono che si ritira



Fanteria Ashigaru con Archibugi

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Cerchio

Modelli nell'unità: 4

Movimento: fino a due esagoni e combatte

Combattimento in mischia: 2 dadi

Combattimento a distanza: 2 dadi

- una fanteria ashigaru con archibugi tira ad una distanza di 4 esagoni:
(adiacente: non spara) (bersaglio a due o tre esagoni: 2 dadi) (bersaglio a quattro esagoni: 1 dado)
- se una fanteria ashigaru con archibugi muove non può tirare nello stesso turno

Ritirata: perde 1 gettone onore e destino per ogni esagono che si ritira



Fanteria Samurai con Naginata

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Quadrato

Modelli nell'unità: 4

Movimento: fino ad un esagono e combatte

Combattimento in mischia: 4 dadi

Morale: ignora 1 bandiera

Ritirata: perde 2 gettoni onore e destino per ogni esagono che si ritira



Cavalleria Samurai con Yari

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Quadrato

Modelli nell'unità: 4

Movimento: fino a due esagoni e combatte

Combattimento in mischia: 4 dadi

Morale: ignora 1 bandiera

Ritirata: perde 2 gettoni onore e destino per ogni esagono che si ritira



Leader, modello di fanteria

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Elmo da samurai

Modelli nell'unità: 1

Movimento: fino a due esagoni

Combattimento in mischia: non può combattere. Il leader ispira l'unità nello stesso esagono: spendendo un gettone onore e destino puoi tirare un dado aggiuntivo in combattimento in mischia

Morale: ignora 1 bandiera

Ritirata: perde 3 gettoni onore e destino si può ritirare di 1, 2 o 3 esagoni

Un'unità con il leader perde un gettone onore e destino aggiuntivo per ogni esagono che si ritira

Seppuku: un leader da solo in un esagono può commettere seppuku invece di ritirarsi



Leader, modello di cavalleria

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Elmo da samurai

Modelli nell'unità: 1

Movimento: fino a tre esagoni

Combattimento in mischia: non può combattere. Il leader ispira l'unità nello stesso esagono: spendendo un gettone onore e destino puoi tirare un dado aggiuntivo in combattimento in mischia

Morale: ignora 1 bandiera

Ritirata: perde 3 gettoni onore e destino si può ritirare di 1, 2 o 3 esagoni

Un'unità con il leader perde un gettone onore e destino aggiuntivo per ogni esagono che si ritira

Seppuku: un leader da solo in un esagono può commettere seppuku invece di ritirarsi



Unità del comandante

L'unità del comandante è un tipo speciale di unità; è formata dal comandante (che porta uno stendardo), da tre guardie del corpo e dalla tessera esagonale dell'Accampamento del Comandante

Codice identificativo nella mappa:



Simbolo standard: Elmo da samurai

Modelli nell'unità: 4 (un comandante e tre guardie del corpo)

Movimento: non può muoversi

Combattimento in mischia: il comandante non combatte, ma ogni guardia del corpo presente sull'esagono tira 1 dado combattimento

- il comandante ispira le sue guardie: spendendo un gettone onore e destino puoi tirare un dado aggiuntivo in combattimento in mischia
- le guardie possono ritirare tutti i risultati dei dadi con simbolo spade
- le guardie sono colpite solo con i risultati dei dadi con simbolo spade
- i tiri per determinare la perdita del modello del comandante sono richiesti solo quando uno o più modelli di guardie del corpo sono stati eliminati

Morale: ignora 1 bandiera

Ritirata: un'unità con il comandante non si ritira, l'unità perde un modello di guardia del corpo per ogni risultato di bandiera che ottiene e che non può ignorare. Il comandante, una volta perse tutte le sue guardie può ritirarsi perdendo 3 gettoni onore e destino e può muoversi di 1, 2 o 3 esagoni; il comandante quando non è più sul suo esagono di Accampamento del Comandante viene trattato come un leader qualsiasi.

Seppuku: un comandante può commettere seppuku invece di ritirarsi

Bandiere Vittoria: se non ci sono più modelli presenti sull'Accampamento del Comandante nemico, in qualsiasi momento, rimuovi l'esagono dalla mappa e mettilo sopra alla tua carta Vittoria Samurai: l'Accampamento del Comandante vale 3 Bandiere Vittoria; se il tuo Accampamento del Comandante viene catturato, perdi immediatamente una carta Comando, scelta a caso dall'avversario.

