

## SHOGUN (ed. Queen games, 2006)

### Variante per 2 giocatori

**Tabellone e territori:** usare solo i territori *verdi, rossi e viola* del lato *sole* della mappa. Le regioni marroni e gialle non sono utilizzate. I territori sono scelti come da manuale, con la scelta tra le carte scoperte o la pesca dal mazzo.

Spostare i tragitti via mare da Kaga/Tajima a Echizen/Hoki e da Shima/Izu a Shima/Mikawa. Suggestisco di usare i cubi di un colore non utilizzato per "creare" il collegamento ed avere un ricordo visivo del cambiamento sul tabellone.



*Tabellone utilizzato in 2 giocatori*

**Condizioni iniziali:** i due giocatori partono con 18 scrigni. Versare nella torre a inizio partita 10 armate per giocatore e 12 contadini.

**Carte privilegio:** se ne prendono due a testa: il giocatore 1 (colui che vince l'asta) sceglie la *prima*, il giocatore 2 sceglie *secondo* e *terza*, e infine il giocatore 1 sceglie la *quarta*. Inizia il giocatore che ha preso il privilegio piu' a sinistra..

**Durata:** Si gioca su 3 anni (in questo modo si usano tutte le carte evento del mazzo)

A cura di: [Prometeo](#) per:



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

Regole ispirate da uno scenario di [EvanMinn](#) su boardgame geek.