

天下鳴動

RUMBLE NATION



N° di Giocatori
2~4



Età
10+



Durata
30 min

UN GIOCO DI YOGI SHINICHI (与儀新一) ILLUSTRAZIONI DI YAMAMOTO MASAACKI

1. Panoramica di Gioco

- ❖ Ogni giocatore interpreta il ruolo di un condottiero della Guerra Civile dell'Era Sengoku che compete per la supremazia e la conquista degli 11 castelli del Giappone.

2. Componenti



- ❖ 1 TABELLONE DELLA MAPPA



- ❖ 72 MEEPLE SOLDATO (18 ROSSI, 18 BLU, 18 GIALLI E 18 NERI)



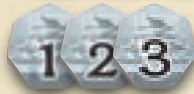
- ❖ 30 MEEPLE RINFORZO (BIANCHI)



- ❖ 11 SEGNALINI CASTELLO GRANDE (VALORI 2-12)



- ❖ 12 CARTE TATTICA



- ❖ 11 SEGNALINI CASTELLO PICCOLO (VALORI 1-6)



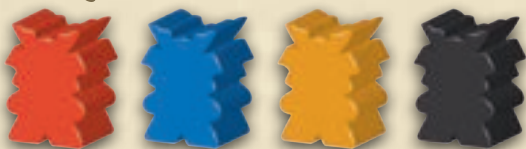
- ❖ 12 DADI (3 PER COLORE)



- ❖ 4 SEGNALINI KATANA (VALORI 1-4)

- ❖ 1 REGOLAMENTO

Regole Avanzate: Daimyo



- ❖ 4 MEEPLE DAIMYO (1 ROSSO, 1 BLU, 1 GIALLO E 1 NERO)



- ❖ 6 CARTE DAIMYO

3. Preparazione della Partita

- ① Collocare il tabellone della mappa al centro dell'area di gioco.
- ② Mescolare a faccia in giù i segnalini castello grande e collocarne 1 su ogni casella tonda del tabellone della mappa. Poi girare a faccia in su tutti i segnalini.
- ③ Mescolare le carte tattica e collocare a faccia in su accanto al tabellone della mappa un ammontare di carte pari al numero di giocatori +1: questa è la vetrina. Rimettere le carte rimanenti nella scatola del gioco: non saranno usate in questa partita.
- ④ Collocare i segnalini castello piccolo, i segnalini katana e i meeple rinforzo accanto al tabellone della mappa. In una partita a 3 giocatori, rimuovere tutti i segnalini katana di valore 4; in una partita a 2 giocatori, rimuovere tutti i segnalini katana di valore 3 e 4 e tutti i segnalini castello piccolo: non saranno usati in questa partita.
- ⑤ Ogni giocatore sceglie il proprio colore e prende i rispettivi dadi e meeple soldato: questa è la sua riserva. Rimettere i dadi e i meeple soldato rimanenti nella scatola del gioco: non saranno usati in questa partita.
- ⑥ Il giocatore che ha visitato un castello più recentemente (oppure un giocatore casuale) diventa il primo giocatore.

Esempio: Partita a 3 Giocatori



4. Tabellone della Mappa



- ✿ La mappa è suddivisa in 11 regioni.
- ✿ Due regioni collegate da una linea spessa sono considerate adiacenti tra loro, anche se sono separate dal mare.

5. Regole della Partita

❖ La partita è suddivisa in 2 fasi. Nella **Fase di Schieramento**, i giocatori effettuano turni in senso orario e schierano i loro soldati per prepararsi alla guerra. Nella **Fase di Guerra**, hanno luogo le battaglie che determineranno il vincitore della partita.

1. Fase di Schieramento

- ❖ A partire dal primo giocatore, i giocatori effettuano turni in senso orario.
- ❖ Durante il proprio turno, un giocatore deve **schierare soldati** oppure **usare una carta tattica**.

① Schierare Soldati

- Il giocatore tira i 3 dadi del proprio colore. Una volta per turno, può scegliere di ripetere il tiro di tutti e 3 i dadi (non può ripeterne soltanto una parte).
- Il giocatore suddivide i dadi in due gruppi: uno di 2 dadi e l'altro di 1 dado.
- Il giocatore schiera i propri soldati nella regione con il segnalino castello grande il cui valore corrisponde alla somma dei dadi nel gruppo di 2 dadi. Per comodità, è possibile collocare i soldati destinati al Castello di Shuri attorno all'isola (vedi immagine a fianco).
- Il numero di soldati schierati è determinato dal numero mostrato dal dado nel gruppo di 1 dado.



Valore del Dado Singolo	 o 	 o 	 o 
Soldati da Schierare			

- È possibile schierare un numero di soldati minore di quanto richiesto solo se il giocatore non possiede soldati a sufficienza nella sua riserva: in quel caso, schierare tutti i soldati rimanenti.
- È possibile schierare soldati nelle regioni prive di soldati, in quelle che contengono già soldati del giocatore e in quelle che contengono soldati nemici (si consiglia di separare per colore i gruppi di soldati in ogni regione per evitare confusione).
- Una volta tirati i dadi, il giocatore non può cambiare idea e scegliere di usare una carta tattica piuttosto che schierare soldati.



Annarosa tira i dadi e ottiene 3, 4 e 5. Sceglie di suddividerli in 3+5 e 4, quindi colloca 2 soldati nella regione 8 (3+5). Ha già 1 soldato in quella regione, quindi colloca i 2 nuovi soldati accanto a esso.

② Usare una Carta Tattica

- Ogni giocatore può effettuare questa azione 1 sola volta per partita.
- Il giocatore sceglie 1 qualsiasi carta tattica nella vetrina e la colloca di fronte a sé, poi effettua immediatamente l'azione scritta su di essa nella sua totalità.
- Se il giocatore non può effettuare l'azione di una carta tattica nella sua totalità, allora non può scegliere quella carta.

Esempio 1: Se un giocatore possiede soldati solo in regioni interamente circondate dal mare, quel giocatore non può scegliere la carta Oltre le Montagne.

Esempio 2: Se un giocatore non possiede 2 o più soldati sulla mappa, quel giocatore non può scegliere la carta Ritirata.

- Non appena un giocatore ha collocato tutti i suoi soldati sulla mappa, le carte tattica rimanenti non possono più essere usate da nessun giocatore. Nei turni successivi, i giocatori devono obbligatoriamente schierare soldati.



Esplorazione: Muovi 1 tuo soldato da una regione a una regione adiacente.



Oltre le Montagne: Muovi 2 tuoi soldati da una singola regione a una singola regione adiacente collegata via terra.



Marina: Muovi 2 tuoi soldati da una singola regione a una singola regione adiacente collegata via mare.



Squadra di Riserva: Muovi metà dei tuoi soldati (arrotondando per difetto) da una singola regione a una singola regione adiacente.

- Questa carta può essere usata solo se si possiedono 2 o più soldati nella regione di partenza.



Ninja: Muovi 1 tuo soldato da una regione a una regione che contiene già tuoi soldati.

- La regione di arrivo non deve necessariamente essere adiacente alla regione di partenza.



Ingresso a Kyo: Muovi un qualsiasi numero di tuoi soldati dalle regioni adiacenti a Kyo (京) alla regione di Kyo.



Supporto: Prendi 1 soldato dalla tua riserva e colloca in una regione che contiene tuoi soldati.



Ribellione: Rimetti 1 soldato avversario nella riserva di quel giocatore e colloca al suo posto 1 soldato dalla tua riserva.

- Il giocatore avversario può usare nuovamente il soldato rimosso dalla mappa come di consueto.



Esilio: Muovi 1 soldato avversario da una regione che contiene tuoi soldati a una regione adiacente.



Prigionia: Muovi 1 soldato avversario da una regione a una regione adiacente che contiene tuoi soldati.



Diversivo: Muovi 1 tuo soldato e 2 soldati avversari da una singola regione a una singola regione adiacente.



Ritirata: Rimetti 2 tuoi soldati nella tua riserva.

- Quei soldati non devono necessariamente provenire dalla stessa regione.
- Il giocatore può usare nuovamente i soldati rimossi dalla mappa come di consueto.

❖ Dopo che un giocatore ha collocato tutti i suoi soldati sulla mappa, quel giocatore prende il segnalino katana di valore maggiore ancora disponibile. Per il resto di quella Fase di Schieramento, salterà ogni suo turno successivo.

❖ Quando tutti i giocatori hanno collocato tutti i loro soldati sulla mappa, terminare la Fase di Schieramento e procedere con la Fase di Guerra.

11. Fase di Guerra

- ✿ Rimuovere dalla mappa ogni segnalino castello grande su una regione priva di soldati. Nessun giocatore prenderà segnalini castello da quella regione.
- ✿ A partire dalla regione con il segnalino castello grande di minor valore e procedendo in ordine ascendente, risolvere gli effetti della guerra in ogni regione contenente soldati seguendo i passi seguenti.

① Determinare il Vincitore

- Contare i soldati di ogni giocatore (inclusi eventuali rinforzi, illustrati a seguire) in quella regione: il totale rappresenta la potenza di quel giocatore.
- Il giocatore con maggior potenza è il vincitore della guerra in quella regione, mentre il giocatore con la seconda maggior potenza è il secondo classificato.
- Dirimere eventuali pareggi usando i segnalini katana: il giocatore con il segnalino katana di valore maggiore tra i giocatori in parità è considerato il vincitore.

② Reclamare Segnalini Castello

- Il vincitore della guerra prende il segnalino castello grande di quella regione e lo colloca davanti a sé.
- In una partita a 3 o 4 giocatori, il secondo classificato della guerra prende 1 segnalino castello piccolo di valore pari alla metà del valore del segnalino castello grande di quella regione (arrotondando per difetto) e lo colloca davanti a sé.
- Se quella regione contiene soldati di un solo giocatore, quel giocatore prende il segnalino castello grande di quella regione e nessuno prende un segnalino castello piccolo.

③ Inviare Rinforzi

- Il vincitore della guerra in quella regione prende e colloca 1 rinforzo (2 rinforzi in una partita a 3 o 4 giocatori) in ogni regione adiacente contenente soldati di quel giocatore e che possiede ancora il segnalino castello grande (si consiglia di schierare i rinforzi accanto al gruppo di soldati di quel giocatore per evitare confusione).
- Se i meeples rinforzo terminano, usare quelli contenuti nelle regioni dove gli effetti della guerra sono già stati risolti (le regioni prive di segnalini castello grande).

- ✿ Dopo che tutti gli effetti della guerra sono stati risolti (ovvero, non ci sono più segnalini castello grande sulla mappa), terminare la Fase di Guerra.

6. Fine della Partita

- ❖ Ogni giocatore somma i valori di tutti i segnalini castello che possiede. Il giocatore con il punteggio maggiore è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con il segnalino katana di valore maggiore tra i giocatori in parità è considerato il vincitore.

Esempio: Partita a 3 Giocatori

Annarosa ha il segnalino katana di valore 3, **Edoardo** il segnalino katana di valore 2 e **Serena** il segnalino katana di valore 1.

Regione 2:

Serena è la vincitrice e prende il segnalino castello grande 2. **Edoardo** è il secondo classificato e prende il segnalino castello piccolo 1. **Serena** colloca 2 rinforzi accanto ai suoi soldati nelle regioni 5 e 12.

Regione 3:

Annarosa e **Serena** hanno la stessa potenza, ma **Annarosa** ha il segnalino katana di valore maggiore tra le due ed è la vincitrice: prende quindi il segnalino castello grande 3, mentre **Serena** prende il segnalino castello piccolo 1. **Annarosa** colloca 2 rinforzi accanto ai suoi soldati nelle regioni 4 e 5.

Regione 4:

Annarosa, **Edoardo** e **Serena** hanno lo stesso numero di soldati, ma grazie ai rinforzi **Annarosa** aumenta la sua potenza a 3 e diventa la vincitrice: prende quindi il segnalino castello grande 4. **Edoardo** ha il segnalino katana di valore maggiore tra lui e **Serena**, quindi diventa il secondo classificato e prende il segnalino castello piccolo 2. **Annarosa** colloca 2 rinforzi accanto ai suoi soldati nella regione 5.

Regione 5:

Serena ha il maggior numero di soldati, ma grazie ai rinforzi **Annarosa** aumenta la sua potenza al suo stesso valore e, poiché ha il segnalino katana di valore maggiore tra le due, diventa la vincitrice: prende quindi il segnalino castello grande 5 mentre **Serena** prende il segnalino castello piccolo 2. **Annarosa** non può collocare rinforzi, perché non possiede soldati nelle regioni adiacenti.

Tutte le regioni rimanenti vengono poi risolte allo stesso modo.



7. Regole Frequentemente Dimenticate

- ❖ Una volta per turno, un giocatore può scegliere di ripetere il tiro di tutti e 3 i dadi (non può ripeterne soltanto una parte).
- ❖ Non appena un giocatore ha collocato tutti i suoi soldati sulla mappa, le carte tattica rimanenti non possono più essere usate da nessun giocatore.
- ❖ I rinforzi collocati in ogni regione valida dal vincitore di una guerra sono 1 in una partita a 2 giocatori oppure 2 in una partita a 3 o 4 giocatori.

8. Regole Avanzate: Daimyo

- ✿ Aggiungere i passi seguenti al termine della preparazione (vedi a pagina 2):
 - Ogni giocatore rimette 2 meeple soldato nella scatola del gioco e prende il meeple daimyo del colore corrispondente (di conseguenza, ogni giocatore avrà 16 soldati e 1 daimyo).
 - Mescolare le carte daimyo e collocare a faccia in su accanto al tabellone della mappa un ammontare di carte pari al numero di giocatori +1. Rimettere le carte rimanenti nella scatola del gioco.
 - A partire dal giocatore a destra del primo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie 1 carta daimyo e la colloca a faccia in giù davanti a sé. Rimettere la carta non scelta nella scatola del gioco.
- ✿ Applicare i cambiamenti seguenti alle regole della partita (vedi alle pagine 3-5):
 - Durante la Fase di Schieramento, ogni giocatore aggiunge una terza opzione alle sue azioni: **usare una carta daimyo** (vedi a seguire).
 - Se un giocatore sceglie di schierare soldati, può scegliere di schierare il daimyo al posto di 1 qualsiasi soldato che è in grado di schierare.
 - Durante la Fase di Schieramento, un daimyo è considerato un soldato ai fini di qualsiasi regola. Tuttavia, se una carta tattica o una carta daimyo si riferisce a un "soldato", non può mai essere scelto un daimyo.
 - Durante la Fase di Guerra, un daimyo è considerato un'unità speciale che vale come 2 soldati.

③ Usare una Carta Daimyo

- Ogni giocatore può effettuare questa azione 1 sola volta per partita.
- Il giocatore gira a faccia in su la sua carta daimyo, poi effettua immediatamente l'azione scritta su di essa nella sua totalità.
- Se il giocatore non può effettuare l'azione di una carta daimyo nella sua totalità, allora non può scegliere di usarla (una carta che presenta un intervallo tra due numeri è considerata risolta nella sua totalità se viene scelto un qualsiasi numero all'interno di quell'intervallo).
- Non appena un giocatore ha collocato tutti i suoi soldati sulla mappa, le carte daimyo non possono più essere usate. Nei turni successivi, i giocatori devono obbligatoriamente schierare soldati.

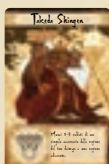


Uesugi Kenshin: Muovi 1-3 tuoi soldati dalla regione del tuo daimyo a una regione adiacente collegata via terra.

- Quei soldati non devono necessariamente muoversi nella stessa regione.



Mōri Motonari: Prendi 1-3 soldati dalla tua riserva e collocali in una regione adiacente al tuo daimyo (massimo 1 per regione).



Takeda Shingen: Muovi 1-3 soldati di un singolo avversario dalla regione del tuo daimyo a una regione adiacente.

- Quei soldati non devono necessariamente muoversi nella stessa regione.



Chōsokabe Motochika: Muovi 1-3 tue unità (soldati e/o daimyo) dalla regione del tuo daimyo a una regione adiacente collegata via mare.

- Quei soldati non devono necessariamente muoversi nella stessa regione.



Oda Nobunaga: Muovi il tuo daimyo da una regione a una regione adiacente. Puoi muovere 1 tuo soldato con esso.

- Il soldato deve avere le stesse regioni di partenza e di arrivo del daimyo.



Ōtomo Sōrin: Rimetti nelle riserve corrispondenti 1-2 soldati avversari da una regione adiacente a quella del tuo daimyo (massimo 1 per regione) e colloca al posto di ciascuno di essi 1 soldato dalla tua riserva.

- Quei soldati non devono necessariamente appartenere allo stesso avversario.
- I giocatori avversari possono usare nuovamente i soldati rimossi dalla mappa come di consueto.

Appendice

- ✿ I daimyo furono potenti magnati e signori feudali che, dal X secolo fino all'inizio del periodo Meiji (a metà del XIX secolo), governarono sulla stragrande maggioranza del Giappone grazie ai loro vasti possedimenti fondiari.
 - **Uesugi Kenshin:** Daimyo di Echigo. Genio militare noto soprattutto per i suoi risultati nella Battaglia di Kawanakajima.
 - **Takeda Shingen:** Daimyo di Kai. Esperto tanto in battaglia quanto nella gestione del suo territorio.
 - **Oda Nobunaga:** Daimyo di Owari. Aveva cinquant'anni quando morì al Tempio di Honnoji. Tentò di stabilire un regno militare nel Periodo degli Stati Combattenti con la sua politica "Tenka Fubu" (letteralmente "una sola insegna militare sotto il cielo").
 - **Mōri Motonari:** Conquistò la regione di Chūgoku con i suoi tre figli. È famoso per le sue lettere di istruzioni, sebbene l'aneddoto delle tre frecce sia stato dichiarato come una creazione successiva.
 - **Chōsokabe Motochika:** Conquistò la regione di Shikoku, nonostante Nobunaga lo prendesse in giro ritenendolo "un pipistrello che si rifiuta di volare via da casa".
 - **Ōtomo Sōrin:** Un signore feudale cristiano battezzato Francesco. Tentò di stabilire un regno cristiano, ma fu sconfitto dal clan Shimazu.
- ✿ I castelli rappresentati sulla mappa esistevano davvero attorno all'anno 1560, quando ebbe luogo la Battaglia di Okehazama.
 - **徳山館 Tenuta Tokuyama:** Rinomato castello del clan Kakizaki (e successivamente del clan Matsumae), nonché una delle dodici tenute più celebri dell'Hokkaido Meridionale. Aveva molte connessioni con le tribù di Ainu.
 - **米沢城 Castello di Yonezawa:** Rinomato castello del clan Date, cadde sotto il controllo del clan Uesugi durante l'Era Edo.
 - **春日山城 Castello di Kasuyagama:** Rinomato castello del clan Uesugi, nonché uno dei cinque castelli montani più grandi del Giappone. Fu abbandonato dopo la Guerra Civile.
 - **小田原城 Castello di Odawara:** Rinomato castello del clan Houjou, resistette agli attacchi di Uesugi Kenshin e Takeda Shingen finché non cadde sotto Toyotomi Hideyoshi.
 - **躑躅ヶ崎館 Tenuta Tsutsujigasaki:** Non un vero e proprio castello, anche considerando il famoso detto del clan residente Takeda di "fare degli uomini il proprio castello, degli uomini la propria muraglia, degli uomini il proprio fossato".
 - **清洲城 Castello di Kiyosu:** Rinomato castello di Oda Nobunaga dove si svolse la Conferenza di Kiyosu in seguito all'Incidente di Honnō-ji.
 - **京 Kyo:** La città dell'Imperatore cadde in rovina dopo la Guerra di Onin, ma fu riportata alla gloria grazie ai suoi cittadini e all'aiuto di Toyotomi Hideyoshi.
 - **吉田郡山城 Castello di Yoshida-Kōriyama:** Rinomato castello del clan Mōri, dove Mōri Motonari sconfisse l'immensa armata del clan Amako.
 - **岡豊城 Castello di Okō:** Rinomato castello del clan Chōsokabe. Chōsokabe Motochika regnò sull'isola di Shikoku, facendo di questo castello la sua base militare.
 - **臼杵城 Castello di Usuki:** Castello costruito dal signore feudale cristiano Ōtomo Sōrin. Possedeva molte strutture cristiane nelle vicinanze.
 - **首里城 Castello di Shuri:** Castello del regno di Ryūkyū, fortemente influenzato dall'architettura cinese e adesso classificato come patrimonio dell'umanità.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Saashi, NISHIDA, MAKOTO,
NAKAYOSHI, N.Kino, M.Sakai,
R.Kurita, T.Miwa, KUROSAWA



[https://hobbyjapan.games/
cardgame@hobbyjapan.co.jp](https://hobbyjapan.games/cardgame@hobbyjapan.co.jp)
©2023 HOBBY JAPAN

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Lorenzo Fanelli
Revisione: Elisabetta Colombo e Lorenzo Fanelli
Adattamento Grafico: Mario Brunelli
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



Asmodee Italia
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia
www.asmodee.it