



GUNSEN

— Battaglia per Toshi Ranbo —



Regolamento

Un Gioco di Ben Rosset e Matthew O'Malley

Indice

Contenuto	2-3
Panoramica di Gioco	4
Elementi del Tabellone	5
Preparazione per 2-3 Giocatori	6
Preparazione per 4-6 Giocatori	7
Preparazione del Clan	8
Tipi di Carte Clan	9
Elementi della Plancia di Clan	9
Vittoria	10
Turno di Gioco.....	11
1. Scegliere 1 Carta Ordine.....	11
2. Collocare la Carta Ordine	11
3a. Attivare 1 Colonna	12
Reclutamento	12
Fortezze	12
Costruzione Edifici.....	13
Tattica.....	14
Movimento	14
Movimento Tramite	
Torri di Guardia.....	15
Muoversi nei Santuari	15
Muoversi nei Villaggi.....	16
Muoversi a Toshi Ranbo	16
3b. Effettuare 1 Azione Nobile...	17
Eroi.....	17
Ordini Speciali	17
4. Risolvere la Battaglia	18-19
Esempio di una	
Battaglia Completa	20-21
5. Fine del Turno	22
Approfondimenti sugli Eroi	22
Riconoscimenti	23
Termini Chiave, Icone Chiave e Regole	
Frequentemente Tralasciate	24

Contenuto



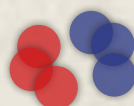
1 Tabellone
(lato 1: 2-3 giocatori;
lato 2: 4-6 giocatori)



76 Carte Ordine



1 Plancia di Battaglia



6 Indicatori di Battaglia
(3 attaccante rossi
e 3 difensore blu)



6 Dadi di Battaglia

Lato Non Controllato Lato Controllato



1 Tessera Toshi Ranbo



3 Tessere Santuario



Armeria

Espansione



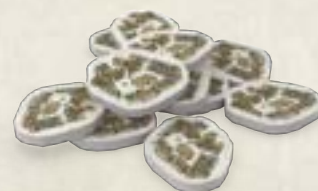
Influenza

Reclutamento

4 Tessere Migliaia



3 Tessere Torre di Guardia



12 Segnalini Villaggio
(3 Truppe, 3 Koku,
3 Influenza e 3 Legname)



7 Plance di Clan
(1 per ognuno dei 7 clan)



30 Segnalini
Risorsa Koku



30 Segnalini
Risorsa Influenza



30 Segnalini
Risorsa Legname

Ognuno dei 7 clan è dotato dei componenti seguenti:
(riporre i componenti di ogni clan nella rispettiva custodia)



1 Custodia
di Clan



Tattica



Ordine Speciale



Edificio



Eroe



Obiiettivo

12 Carte Clan



3 Pedine Eroe di Clan



7 Segnalini Gunsen



2 Tessere Edificio



1 Tessera Fortezza



15 Truppe di Clan



Scorpione



Fenice



Leone



Dragone



Granchio



Gru



Unicorno

Componenti Neutrali:

(riporre tutti i componenti neutrali nella rispettiva custodia)



1 Custodia
Neutrale



13 Carte Tattica Neutrali



3 Carte Eroe Mercenario



3 Pedine
Eroe Mercenario



Panoramica di Gioco



In *Gunsen: Battaglia per Toshi Ranbo* ogni giocatore assume il ruolo ambizioso di uno dei daimyō dei sette Grandi Clan, reclutando eroi samurai, emanando ordini importanti e costruendo la potenza militare e l'influenza strategica del loro clan. Tramite manovre strategiche e la costruzione di un motore di gioco, ogni clan lotterà per realizzare sette obiettivi, dal conquistare e mantenere il controllo sull'ambito castello al completare le missioni del clan e rivendicare luoghi sacri.

Il Rokugan vacilla sull'orlo della rivolta mentre i Grandi Clan – il Granchio, la Gru, il Dragone, il Leone, la Fenice, lo Scorpione e l'Unicorno – si contendono il controllo della leggendaria fortezza di Toshi Ranbo. Un tempo gemma strategica delle terre di confine, ora il castello si ritrova nel cuore di un territorio devastato dal conflitto, con i vessilli contesi da signori della guerra rivali in cerca di gloria e vendetta. L'aria vibra dalla tensione provocata da lame d'acciaio e magia elementale, mentre gli antichi santuari vanno a fuoco e le alleanze fra villaggi cambiano come il vento. Solo uno dei clan scriverà il proprio nome nei leggendari annali intrisi di sangue di Toshi Ranbo.



Elementi del Tabellone



Slot Fortezza di Clan Territorio di Toshi Ranbo Territorio del Santuario Territorio del Villaggio



Indicatore del
Numero di Giocatori

Territorio
della Torre
di Guardia

Casella
Traguardo



Preparazione per 2-3 Giocatori



- 1 Collocare il tabellone al centro dell'area di gioco, utilizzando il lato per 2-3 giocatori.
- 2 Collocare i segnalini risorsa koku , legname  e influenza  accanto al tabellone.
- 3 Collocare i dadi di battaglia, gli indicatori di battaglia e la plancia di battaglia accanto al tabellone.
- 4 Collocare le 3 carte eroe mercenario e le relative 3 pedine accanto al tabellone.
- 5 Collocare la tessera Toshi Ranbo con il lato non controllato a faccia in su e la tessera miglione **espansione** sul territorio di Toshi Ranbo.
- 6 Collocare 2 tessere torre di guardia sui territori della torre di guardia indicati. Riporre nella scatola del gioco la tessera non collocata.
- 7 Collocare a faccia in su 1 tessera santuario casuale su ognuno dei 2 territori del santuario indicati. Riporre nella scatola del gioco la tessera non collocata. Collocare sulle tessere santuario le 2 tessere miglione corrispondenti.
- 8 Collocare con il lato risorsa a faccia in giù 1 segnalino villaggio casuale su ognuno dei territori del villaggio indicati (7 in totale). Riporre nella scatola del gioco i segnalini villaggio non utilizzati.
- 9 Creare il mazzo degli ordini in base al numero dei giocatori: riporre nella scatola del gioco le carte ordine con l'indicazione 5/6, poi mescolare tutte le carte ordine rimanenti per formare un mazzo. Distribuire a faccia in su 5 carte negli slot riservati alla fila degli ordini sul tabellone. Collocare il mazzo nello slot riservato al mazzo accanto alla fila.

5/6

Le carte ordine utilizzate in una partita a 5-6 giocatori presentano questa indicazione.



Preparazione per 4-6 Giocatori



- 1 Collocare il tabellone al centro dell'area di gioco, utilizzando il lato per 4-6 giocatori.
- 2 Collocare i segnalini risorsa koku , legname  e influenza  accanto al tabellone.
- 3 Collocare i dadi di battaglia, gli indicatori di battaglia e la plancia di battaglia accanto al tabellone.
- 4 Collocare le 3 carte eroe mercenario e le relative 3 pedine accanto al tabellone.
- 5 Collocare la tessera Toshi Ranbo con il lato non controllato a faccia in su e la tessera migliore **espansione** sul territorio di Toshi Ranbo.
- 6 Collocare le 3 tessere torre di guardia sui territori della torre di guardia indicati.
- 7 Collocare a faccia in su 1 tessera santuario casuale su ognuno dei territori del santuario indicati. Collocare sulle tessere santuario corrispondenti le tessere migliore **armeria**, **reclutamento** e **influenza**.
- 8 Collocare con il lato risorsa a faccia in giù 1 segnalino villaggio casuale su ognuno dei territori del villaggio indicati (10 in totale). Riporre nella scatola del gioco i segnalini villaggio non utilizzati.
- 9 Creare il mazzo degli ordini in base al numero dei giocatori: in una partita a 4 giocatori, riporre nella scatola del gioco le carte ordine con l'indicazione 5/6, poi mescolare le carte ordine rimanenti per formare un mazzo; in una partita a 5-6 giocatori, mescolare tutte le carte ordine per formare un mazzo. Distribuire a faccia in su 5 carte in una fila accanto al tabellone. Collocare a faccia in giù il mazzo accanto alla fila.

5/6

Le carte ordine utilizzate in una partita a 5-6 giocatori presentano questa indicazione.



Preparazione del Clan



1. Selezionare casualmente un primo giocatore. A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie 1 clan e prende i componenti di clan seguenti:
 - A** 1 plancia di clan
 - B** 15 truppe di clan
 - C** 3 pedine eroe di clan
 - D** 2 tessere edificio
 - E** 7 segnalini gunsen
 - F** 1 tessera fortezza (metterla da parte per il passo 3)
 - G** 12 carte clan (3 eroi, 2 tattiche, 3 obiettivi, 2 ordini speciali e 2 edifici - vedi la pagina seguente)
2. Ogni giocatore colloca la sua plancia di clan davanti a sé con tutti i componenti di clan negli slot indicati.
3. Ogni giocatore colloca la sua tessera fortezza sul tabellone, nello slot fortezza fisicamente più vicina a sé.
4. A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende i segnalini risorsa seguenti e li colloca sulla sua plancia di clan, poi colloca il numero seguente di truppe sulla sua tessera fortezza:
 - ◇ **Giocatore #1:** 3 , 1 , 1 , 3 truppe sulla tessera fortezza.
 - ◇ **Giocatore #2:** 4 , 1 , 1 , 3 truppe sulla tessera fortezza.
 - ◇ **Giocatore #3:** 4 , 1 , 1 , 4 truppe sulla tessera fortezza.
 - ◇ **Giocatore #4:** 4 , 2 , 1 , 4 truppe sulla tessera fortezza.
 - ◇ **Giocatore #5:** 4 , 2 , 1 , 5 truppe sulla tessera fortezza.
 - ◇ **Giocatore #6:** 4 , 2 , 2 , 5 truppe sulla tessera fortezza.
5. Ogni giocatore lascia le truppe rimanenti sulla sua plancia di clan.
6. Mescolare le carte tattica neutrali e distribuirne 2 a faccia in giù a ogni giocatore. Riporre nella scatola del gioco le carte tattica neutrali rimanenti.

Ora è tutto pronto per iniziare!

Esempio di Preparazione dell'Area di un Giocatore

Si consiglia di lasciare un po' di spazio su tutti i lati della plancia di clan per collocare le carte.



Tipi di Carte Clan

Si consiglia di dividere le proprie carte per tipo e di tenerle in mano o a portata di mano. Le carte clan sono un'informazione pubblica, mentre le carte tattica neutrali distribuite vanno tenute nascoste agli altri giocatori.

Carte Eroe x 3



Carte Ordine Speciale x 2



Carte Edificio x 2



Carte Tattica x 2



Carte Obiettivo x 3



Regola d'Oro

La regola d'oro si applica sempre:
"Se il testo di una carta contraddice queste regole, seguire le regole della carta".

Elementi della Plancia di Clan



Vittoria



Vince il primo clan che completa 7 traguardi.



Vincere 1 Battaglia come Attaccante

(è possibile ottenerlo due volte)



Conseguire 1 Obiettivo di Clan

(è possibile completare 2 carte obiettivo diverse)



Costruire 2 Edifici



Comprare 3 Tattiche

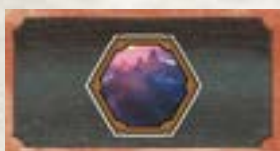


Usare le 3 Azioni Nobili



Controllare 2 Territori del Santuario nello Stesso Momento

(è necessario avere 1 o più truppe in ognuno)



Ottenere il Controllo di Toshi Ranbo



Avere 3 Segnalini Villaggio sulla Plancia di Clan

Mantenere il Controllo di Toshi Ranbo

Collocare il segnalino gansen nel territorio di Toshi Ranbo. Questo traguardo, a differenza degli altri, viene perso se non si hanno più truppe a Toshi Ranbo. Se viene perso, rimettere il segnalino sulla propria plancia di clan.

Carte Obiettivo:

Quando un giocatore raggiunge un obiettivo (anche se ciò avviene nel mezzo di un turno), annuncia di averlo raggiunto, lo colloca sulla sua plancia di clan e ottiene un traguardo.

Anche "superare" qualsiasi parte della richiesta dell'obiettivo conta per il raggiungimento.

Nota: Gli obiettivi che richiedono alle truppe di trovarsi in un determinato territorio non possono essere completati se una battaglia viene innescata dal movimento della truppa, a meno che quel giocatore non abbia ancora truppe in quel luogo dopo aver risolto la battaglia (vedi Risolvere la Battaglia a pagina 18).

Traguardi in Dettaglio

- ◆ Quando un giocatore soddisfa i requisiti di un traguardo, colloca 1 suo segnalino gansen sul tabellone nella casella traguardo corrispondente. Il primo giocatore a collocare i suoi 7 segnalini gansen vince immediatamente la partita.
- ◆ Un giocatore ottiene un traguardo non appena ne soddisfa i requisiti.
- ◆ Un giocatore può ottenere più traguardi in un singolo turno, ma può collocare solo 1 suo segnalino gansen in ogni casella traguardo.
- ◆ Più giocatori possono ottenere lo stesso traguardo. Impilare i loro segnalini gansen uno sull'altro.
- ◆ I traguardi non si perdono mai, tranne "Mantenere il Controllo di Toshi Ranbo".
- ◆ Se 2 giocatori arrivano a 7 traguardi nello stesso momento, vince il giocatore di cui è il turno.
- ◆ Se un traguardo ha 2 caselle, un giocatore può ottenerlo due volte e colloca 1 segnalino gansen ogni volta che lo raggiunge.



Turno di Gioco



La partita inizia con il primo giocatore e prosegue in senso orario. Durante il suo turno, un giocatore deve seguire questi 5 passi in ordine.

Nota: Si consiglia di familiarizzare con i termini chiave a destra.

1. Scegliere 1 Carta Ordine
2. Collocare la Carta Ordine
- 3a. Attivare 1 Colonna (vedi a pagina 12) **OPPURE**
- 3b. Effettuare 1 Azione Nobile (vedi a pagina 17)
- 4 Risolvere la Battaglia (se è stata innescata) (vedi le pagine 18-19)
- 5 Fine del Turno (vedi a pagina 22)

1 Scegliere 1 Carta Ordine

Durante il suo turno, un giocatore sceglie 1 qualsiasi carta ordine a faccia in su dalla fila degli ordini, pagando gli eventuali costi in risorse quando la prende.

Svuotare la Fila degli Ordini

Prima di scegliere una carta ordine, un giocatore può scartare le 5 carte ordine se 4 o più carte:

- ♦ sono dello stesso colore;
- OPPURE**
- ♦ hanno un costo in risorse.

Se lo fa, pesca carte ordine sostitutive dal mazzo per rifornire la fila. Nell'improbabile caso in cui non ci siano carte ordine sufficienti per rifornire la fila, il giocatore rimescola le carte ordine scartate e forma un nuovo mazzo.

2 Collocare la Carta Ordine

Un giocatore ha 2 possibili modi di utilizzare la carta ordine scelta:

1. Collocarla a faccia in su sulla sua plancia di clan, in cima alla colonna che corrisponde al colore della carta per attivare quella colonna (vedi la pagina seguente);
- OPPURE**
2. Collocarla a faccia in giù in uno slot azione nobile nella parte inferiore della sua plancia di clan e pagare l'influenza richiesta per effettuare 1 sua azione nobile disponibile (vedi a pagina 17).

Termini Chiave

Territorio: Una qualsiasi casella esagonale sulla mappa.

Truppa: Un componente che rappresenta i soldati che combattono per un clan.

Armata: Un gruppo di 1 o più truppe dello stesso clan in un singolo territorio.

Controllo: Un giocatore controlla un qualsiasi territorio in cui è l'unico ad avere un'armata. Controlla inoltre i suoi edifici di clan, anche senza truppe, finché non vengono presi da un avversario.

Edifici di Clan: Gli edifici esclusivi e gli accampamenti (tessere rotonde) costruibili da ogni clan.



3a Attivare 1 Colonna

Se durante il passo precedente un giocatore ha collocato una carta ordine a faccia in su in cima a una colonna, ora il giocatore attiva quella colonna.

Il giocatore attiva la colonna dall'alto al basso, partendo dalla carta ordine che ha appena collocato, e attiverà ogni carta e ogni azione stampata sulla plancia di clan in quella colonna.

Nota: Le carte rimangono lì per l'intera partita, e il giocatore attiverà le carte collocate in precedenza ogni volta che attiva la colonna.

- Il giocatore non paga alcun costo poiché paga il costo alla scelta della carta, non al suo utilizzo.
- Il giocatore può scegliere di ignorare qualsiasi carta ordine e/o azione stampata.

A destra si trova una spiegazione degli effetti che un giocatore riceve dalle icone quando attiva una colonna.

Importante!

Alcune icone hanno uno sfondo rosso: non rappresentano risorse. Non hanno alcuna funzione quando un giocatore attiva una colonna e possono essere ignorate. Servono a potenziare i valori del giocatore quando attacca o difende in battaglia.

Reclutamento

Quando un giocatore attiva la colonna **reclutamento**, può collocare nuove truppe dalla sua plancia di clan sulla sua tessera fortezza o su un territorio contenente un qualsiasi edificio di clan che controlla. Se un giocatore dispone di più reclutamenti, può suddividerli tra più luoghi. Ogni giocatore ha un limite di 15 truppe in totale in gioco.

Fortezze

Ogni giocatore inizia la partita con una fortezza sul margine del tabellone. Ogni volta che **recluta** o si ritira, il giocatore può collocare le truppe sulla sua tessera fortezza.

Un giocatore può avere un qualsiasi numero di truppe sulla sua tessera fortezza. Nessun altro giocatore può muoversi in quella tessera fortezza.

Azioni delle Colonne



Esempio - Attivare la Colonna Espansione:

Elisabetta prende la carta con 2 (pagandone il costo) e la fa scorrere dietro la colonna del colore corrispondente. Poi attiva la colonna.

- A** Ottiene 2 .
- B** Ottiene 1 (e ignora).
- C** Ottiene 1 oppure 1 .
- D** Può comprare edifici con .
- E** Può comprare tattiche con .



Costruzione Edifici

Quando un giocatore attiva la colonna **espansione**, può costruire 1 o entrambi i suoi edifici di clan. Esistono 2 tipi di edifici di clan:

Edificio Esclusivo:

Ogni clan possiede il suo edificio esclusivo.

Il giocatore che ne controlla il territorio ne ottiene i benefici.

La carta edificio esclusivo di quel clan ne spiega gli effetti.



Accampamento:

Ogni clan può costruire un accampamento.

Un giocatore può avere un qualsiasi numero di truppe in ogni territorio con un accampamento che controlla.



- ◆ Ogni edificio esclusivo di clan ha un effetto unico.
- ◆ Un giocatore può avere fino a 5 truppe nel territorio con il suo edificio esclusivo.
- ◆ Un giocatore può reclutare o ritirarsi negli edifici esclusivi che controlla.
- ◆ Gli avversari possono ottenere il controllo dell'edificio esclusivo di un giocatore e dei suoi benefici.

- ◆ Un giocatore può reclutare o ritirarsi negli accampamenti che controlla.
- ◆ Gli avversari possono ottenere il controllo dell'accampamento di un giocatore e dei suoi benefici.

Per ogni edificio di clan che costruisce, un giocatore paga il costo in  indicato sulla carta edificio, colloca la carta edificio sulla sua plancia di clan in uno dei 2 slot carta edificio, poi colloca la tessera edificio sul tabellone in un territorio, rispettando le restrizioni seguenti:

Costo di
Costruzione



Effetto

✓ Un giocatore può costruire un edificio in territori:

- ◆ dove ha un'armata;
- ◆ adiacenti a dove ha un'armata;
- ◆ adiacenti alla sua fortezza.

✗ Un giocatore non può costruire un edificio in territori:

- ◆ che contengono una qualsiasi tessera o segnalino (a meno che non sia stato rimosso - vedi Muoversi nei Villaggi a pagina 16);
- ◆ che contengono truppe nemiche.



- ✓ Il Leone (raffigurato in giallo) può costruire in un qualsiasi territorio dove ha truppe, adiacente a dove ha truppe o adiacente alla sua fortezza, se non ci sono segnalini nel territorio.
- ✗ Il Leone non può costruire in un territorio che contiene truppe nemiche, un segnalino villaggio, un santuario, una torre di guardia, una fortezza o Toshi Ranbo, né in un territorio non occupato dalle sue truppe o non adiacente alle sue truppe.

Una volta costruito l'edificio, il giocatore lo controlla e può usare i suoi effetti fintanto che continua a controllarlo. Se non ci sono truppe in un territorio con un edificio, il clan che ha costruito l'edificio lo controlla.

Nota: Se un avversario si muove in un edificio che un giocatore ha costruito, ne ottiene il controllo e può usarne gli effetti.

 Una volta che un giocatore ha costruito entrambi i suoi edifici, ottiene un traguardo (vedi a pagina 10).



Tattica



Quando un giocatore attiva la colonna **espansione**, può comprare 1 o più delle sue carte tattica. Ogni giocatore può scegliere tra le 2 carte tattica di clan e le 2 carte tattica neutrali ricevute durante la preparazione. Per ogni carta tattica che compra, un giocatore paga il costo in indicato sulla carta, poi la colloca sulla sua plancia di clan in uno dei 3 slot carta tattica. Ogni giocatore ha un limite massimo di 3 carte tattica durante la partita. Alcune carte tattica reclutano eroi quando acquisite (vedi a pagina 17 per le regole sugli eroi).

Una volta che un giocatore ha comprato 3 tattiche, ottiene un traguardo (vedi a pagina 10).

Movimento



Per ogni movimento ottenuto quando attiva le colonne **armeria**, **reclutamento** o **influenza**, un giocatore può muovere 1 armata da un territorio a un territorio adiacente.

Note:

- ◆ Un'armata è un gruppo di 1 o più sue truppe nello stesso territorio.
- ◆ Non possono esserci più di 5 truppe di un singolo clan nello stesso territorio (tranne su fortezze e accampamenti).
- ◆ Un giocatore può unire armate muovendo le truppe in un territorio in cui ha già sue truppe, fintanto che non ha più di 5 truppe nello stesso territorio in qualsiasi momento.

- ◆ Un giocatore può suddividere un'armata muovendo alcune truppe fuori da un territorio e lasciando ferme le altre.
- ◆ Un giocatore può acquistare movimenti extra finché può pagarne, in base alla colonna attivata. Per esempio, se attiva la colonna **influenza** può pagare 2 per ottenere 2 movimenti extra.
- ◆ Un giocatore deve terminare un movimento prima di effettuarne un altro.
- ◆ Se un giocatore si muove in un territorio con un segnalino villaggio o una tessera migliona, lo rivendica se le sue truppe si trovano ancora lì alla fine del suo turno (vedi Fine del Turno a pagina 22).

- ◆ Un giocatore può muovere la stessa armata più volte con più movimenti o suddividere i movimenti tra armate diverse.
- ◆ **Non appena un'armata entra in un territorio contenente un'armata di un avversario, si innesca una battaglia e terminano tutti i movimenti del giocatore per il turno, ma la colonna attiva per il turno viene risolta interamente prima che la battaglia inizi** (vedi Risolvere la Battaglia alle pagine 18-19).

Promemoria: Un giocatore è il solo a potersi muovere nella sua fortezza, e non può muoversi in una fortezza di un avversario.



Esempio: **A** Un giocatore attiva la colonna **influenza**, usando 1 azione di movimento gratuita per muoversi in una casella adiacente. **B** Poi paga 1 per un muoversi di nuovo nella casella villaggio vuota. **C** Infine, paga 1 altro per muoversi nel santuario armeria. Lì rivendicherà la tessera migliona armeria alla fine del suo turno.



Movimento Tramite Torri di Guardia

Prima di usare o dopo aver usato un movimento, un giocatore può pagare 1  per muovere liberamente un'armata da un qualsiasi territorio di una torre di guardia a un altro territorio di una torre di guardia oppure alla sua fortezza (o viceversa).

Note:

- ◆ Un giocatore può muovere un'armata in questo modo solo subito prima di usare un movimento o subito dopo averlo usato.
- ◆ Pagare 1  per muovere un'armata in questo modo non usa alcun movimento del giocatore.
- ◆ L'armata di un giocatore deve iniziare questo movimento sul territorio di una torre di guardia o sulla sua tessera fortezza.
- ◆ L'armata del giocatore deve andare in una torre di guardia diversa o nella sua fortezza (non nella fortezza di un avversario né in una fortezza inutilizzata).
- ◆ Se un giocatore va in una torre di guardia e l'armata di un avversario è sul territorio di quella torre di guardia, il giocatore deve fermare il movimento, poiché questo innesca una battaglia (vedi le pagine 18-19).
- ◆ Innescare una battaglia pone fine a tutti i movimenti, incluso il movimento tramite torri di guardia.



Subito prima della sua azione di movimento o subito dopo, il Granchio può pagare 1  per muoversi direttamente dalla sua fortezza in una qualsiasi torre di guardia sulla mappa. Subito prima del movimento successivo o subito dopo, il Granchio può pagare 1  per muoversi in una qualsiasi altra torre di guardia o per tornare nella sua fortezza.



Muoversi nei Santuari

Sul tabellone ci sono 2 o 3 territori del santuario, a seconda del numero di giocatori. Se un giocatore controlla il territorio di un santuario alla fine del suo turno, prende la relativa tessera migliore e la colloca sulla casella in cima alla colonna del colore corrispondente sulla sua plancia di clan, coprendo i benefici minori stampati. Se un avversario in quel momento ha quella tessera migliore sulla sua plancia di clan, va presa da lì.

Un giocatore mantiene il possesso della tessera migliore finché un avversario non gliela prende. Essere in possesso della tessera migliore non equivale a controllare il territorio del santuario.

 Se un giocatore controlla 2 territori del santuario, ottiene un traguardo (vedi a pagina 10).

Santuario Reclutamento



Tessera Miglioria Reclutamento



Santuario Armeria



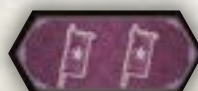
Tessera Miglioria Armeria



Santuario Influenza



Tessera Miglioria Influenza



Muoversi nei Villaggi

Se un giocatore controlla un territorio con un segnalino villaggio alla fine del suo turno, gira a faccia in su il segnalino e ottiene la truppa o la risorsa mostrata. Se ottiene una truppa in questo modo, la colloca nella sua fortezza. Poi colloca a faccia in su il segnalino sulla sua plancia di clan. Se un giocatore ha già 3 segnalini villaggio sulla sua plancia di clan, ripone nella scatola del gioco il segnalino.

 Se un giocatore possiede 3 segnalini villaggio, ottiene un traguardo (vedi a pagina 10).



Muoversi a Toshi Ranbo

Toshi Ranbo è un territorio speciale al centro del tabellone. Il primo giocatore a muovere un'armata a Toshi Ranbo deve avere almeno forza (✂) 5 in quell'armata **A**. La ✂ dell'armata è pari al numero di truppe nell'armata più eventuale ✂ stampata sugli eroi con quell'armata e sulle carte ordine sulla plancia del proprio clan.

Muoversi a Toshi Ranbo con 5 o più ✂ per soddisfare la richiesta del lato non controllato non conta come vincere una battaglia, ma termina il movimento del giocatore per il turno. Quel giocatore gira la tessera Toshi Ranbo sul lato controllato dopo esservi entrato: il requisito 5 ✂ per entrare non si applica più.

Non appena un giocatore occupa Toshi Ranbo, prende la tessera migliona **espansione** **B** e la colloca sulla casella in cima alla colonna espansione della sua plancia di clan, coprendo i benefici minori stampati. Se un avversario in quel momento ha la tessera migliona **espansione** sulla sua plancia di clan, va presa da lì. Se un avversario in quel momento ha un segnalino gunsen sulla tessera Toshi Ranbo, gli va restituito.

 Se è la prima volta che il giocatore rivendica Toshi Ranbo, colloca 1 segnalino gunsen nello slot Ottenere il Controllo di Toshi Ranbo del tabellone **C** (vedi a pagina 10).

 Il giocatore colloca 1 altro segnalino gunsen sulla tessera Toshi Ranbo **D**. Questo traguardo conta ai fini dei suoi 7 traguardi totali, ma lo perde quando non ha più un'armata a Toshi Ranbo (vedi Mantenere il Controllo di Toshi Ranbo a pagina 10).

Note:

- ♦ Essere in possesso della tessera migliona non conta come controllare Toshi Ranbo: solo avere un'armata lì conta.
- ♦ Quando un giocatore difende Toshi Ranbo, ottiene 1 ✂ e 1  aggiuntive durante le battaglie lì (vedi Risolvere la Battaglia alle pagine 18-19) **E**.

Lato Non Controllato



Lato Controllato



3b Effettuare 1 Azione Nobile

Se un giocatore ha collocato a faccia in giù una carta ordine su uno slot azione nobile invece di attivare una colonna durante il passo 2 (vedi a pagina 11), effettua l'azione stampata in quello slot sulla sua plancia di clan:

Costo 1 Influenza:
Il giocatore sceglie 1 altra carta dalla fila degli ordini (pagando eventuali costi) e la colloca su una qualsiasi colonna della sua plancia di clan, anche se il colore non corrisponde. Poi attiva la colonna su cui ha appena collocato la carta.

Costo 2 Influenza:
Il giocatore recluta 1 suo eroe di clan (vedi a seguire le regole degli eroi), poi attiva 1 qualsiasi colonna sulla sua plancia di clan senza aggiungere carte a quella colonna. **Nota:** Non può usare questa azione per reclutare un eroe mercenario.

Costo 3 Influenza:
Il giocatore ottiene 1 delle sue 2 carte ordine speciale di clan. La aggiunge in cima alla colonna corrispondente e attiva quella colonna, partendo dall'ordine speciale (vedi a seguire le regole degli ordini speciali).

Nota: Il giocatore può effettuare ogni azione nobile solo una volta, ma nell'ordine che preferisce.

Una volta che un giocatore ha usato le sue 3 azioni nobili, ottiene un traguardo (vedi a pagina 10).



Eroi

Ogni clan ha 3 eroi esclusivi che possono essere reclutati dalle sue carte tattica e dall'azione nobile. Ci sono anche 3 eroi mercenari che possono essere reclutati dalle 3 carte tattica neutrali "Mercenario". Quando un giocatore recluta un eroe, colloca la pedina corrispondente sulla sua fortezza o su un qualsiasi territorio contenente la sua armata. Poi colloca a faccia in su la carta eroe accanto alla sua plancia di clan, come riferimento per l'effetto dell'eroe.

- ◆ Gli eroi devono sempre trovarsi con un'armata o nella fortezza del giocatore. Se tutte le truppe con cui si trova l'eroe vengono uccise (vedi le pagine 18-19), il giocatore muove l'eroe in un qualsiasi edificio di clan con le sue truppe o nella sua fortezza.
- ◆ Gli eroi non contano ai fini del limite di 5 truppe per territorio.
- ◆ Il giocatore non può mai perdere un eroe.
- ◆ Il giocatore non può avere più di 1 eroe che controlla in un singolo territorio (all'infuori della sua fortezza).
- ◆ **Movimento:** Gli eroi non possono muoversi da soli: devono muoversi con un'armata.



Ordini Speciali

Quando un giocatore usa la sua azione nobile, sceglie 1 sua carta ordine speciale e la colloca sulla colonna corrispondente, attivando quella colonna dall'alto al basso come di consueto.

- ◆ Alcune carte ordine speciale presentano tutti e 4 i colori delle colonne. Il giocatore può collocare tale carta in una qualsiasi colonna.
- ◆ Alcune carte ordine speciale hanno un effetto monouso e vengono scartate.
- ◆ Anche la carta tattica neutrale "Innovazione" consente di collocare 1 carta ordine speciale.



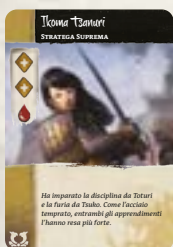
4 Risolvere la Battaglia

Una battaglia si innesca ogni volta che un giocatore muove un'armata in un territorio contenente l'armata di un avversario. I giocatori seguono questi passi per risolvere la battaglia:

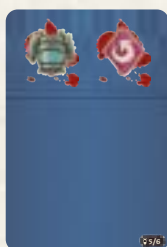
1. Calcolare i Valori di Forza (✂), Ferita (🔥) e Armatura (🛡) Iniziali

L'attaccante e il difensore calcolano questi valori come segue:

- ◆ 1 ✂ per ogni truppa in battaglia
- ◆ 1 ✂, 🔥 o 🛡 per ogni icona presente su qualsiasi degli elementi seguenti:



Eroi nel territorio



Carte ordine sulle plance di clan



(Solo per il difensore)
1 ✂ e 1 🛡 se la battaglia si svolge a Toshi Ranbo

Termini Chiave

Attaccante: Il giocatore che muove le truppe in un territorio contenente le truppe di un altro giocatore.

Difensore: Il giocatore il cui territorio è stato invaso.

Ritirata: Il giocatore che perde la battaglia prende le eventuali truppe rimanenti e le muove nella sua fortezza o in un edificio di clan che controlla, scegliendo una singola destinazione per tutti i componenti in ritirata.



Ogni giocatore usa gli indicatori di battaglia (rossi per l'attaccante, blu per il difensore) per annotare i suoi valori iniziali sulla plancia di battaglia.

Ottenere le Icone Lancio (🔱), Rilancio (🔄) e Selezione (👉)

Ogni giocatore inizia la partita con 3 icone 🔱 e 2 icone 👉 stampate sulla sua plancia di clan nella colonna **armeria**.

I giocatori possono ricevere icone 🔱, 🔄 e 👉 aggiuntive dagli elementi seguenti:



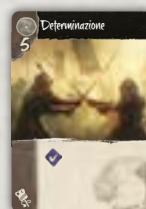
Tessera Miglioria Armeria



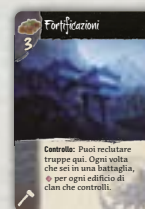
Eroi nel Territorio



Carte Ordine



Tattiche



Edifici di Clan



2. Lanciare i Dadi di Battaglia

A partire dal difensore, i giocatori usano le loro icone ,  e  per lanciare i dadi come segue:

- Lancio:** Per prima cosa, il difensore lancia un ammontare di dadi pari al numero di  che possiede. Un giocatore non può mai lanciare più di 6 dadi.
- Rilancio:** Poi può usare rilanci se ne possiede. Ogni  gli consente di rilanciare quanti dadi desidera, e può rilanciare una volta per ogni  che possiede.
- Selezione:** Infine decide quali dadi selezionare. Seleziona un ammontare di dadi pari al numero di  che possiede. Poi aggiorna i suoi valori di ,  e  sulla plancia di battaglia aggiungendo le icone mostrate sui dadi selezionati.



Dopo che il difensore ha lanciato, rilanciato e selezionato i dadi, l'attaccante ripete la stessa procedura.

Nota: I giocatori possono avere più di 10 ,  e . I valori non sono limitati dalla plancia di battaglia.

3. Risolvere le Uccisioni

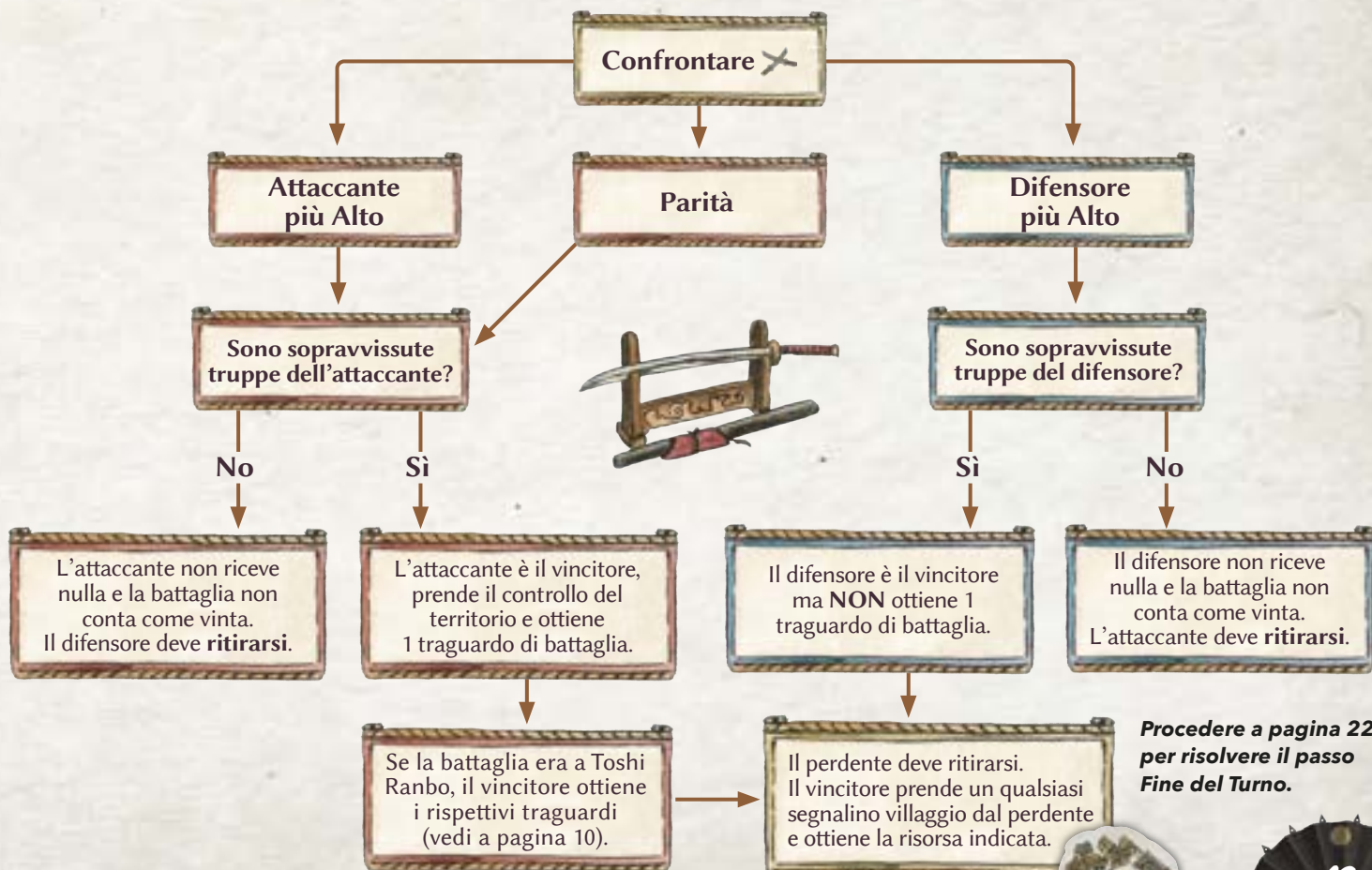
Ogni  posseduta da un giocatore uccide 1 truppa del suo avversario. Quando una truppa viene uccisa, viene rimossa dal territorio e rimessa sulla rispettiva plancia di clan. Le uccisioni non riducono il valore di .

Ogni  posseduta da un giocatore previene 1 uccisione.

Importante: Se un giocatore ha meno di 3 truppe sul tabellone, alla fine del turno collocherà truppe nella sua fortezza finché non ne ha 3 (vedi Fine del Turno a pagina 22).

4. Determinare il Vincitore

Determinare il vincitore della battaglia confrontando la  totale di ogni giocatore e risolverne l'esito come segue:



Procedere a pagina 22 per risolvere il passo Fine del Turno.



Esempio di una Battaglia Completa Leone Contro Gru

Il Leone muove 4 truppe e il suo eroe Ikoma Tzanuri nel territorio della Gru **A**. In questa battaglia, il Leone è l'attaccante e la Gru il difensore.



Il Leone inizia la battaglia con 5 (4 dalle truppe **B** e 1 da una carta ordine **C**) e 1 (dal suo eroe **D**). Non ha .

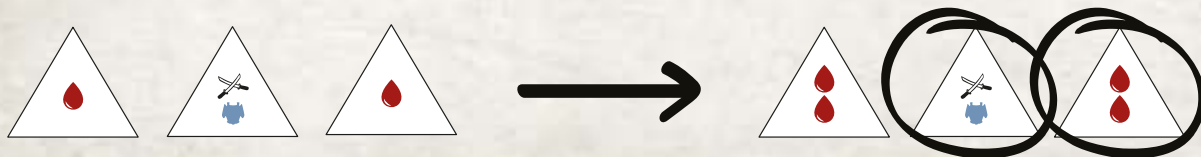
$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{B} & & & \text{C} & & \text{D} & \\
 \text{4} \text{ } & + & \text{1} \text{ } & + & \text{1} \text{ } & = & \begin{array}{l} 5 \text{ } \\ 1 \text{ } \end{array} \\
 \text{4} \text{ } & & \text{1} \text{ } & & \text{1} \text{ } & &
 \end{array}$$



La Gru inizia con 4 (3 dalle truppe **E** e 1 dal suo eroe **F**) e 1 (da una carta ordine **G**).

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{E} & & & \text{F} & & \text{G} & \\
 \text{3} \text{ } & + & \text{1} \text{ } & + & \text{1} \text{ } & = & \begin{array}{l} 4 \text{ } \\ 1 \text{ } \end{array} \\
 \text{3} \text{ } & & \text{1} \text{ } & & \text{1} \text{ } & &
 \end{array}$$

In quanto difensore, la Gru lancia i dadi per prima. Lancia 3 dadi, poi usa 1 rilancio dal suo eroe per rilanciare i dadi con le singole. Seleziona 2 dadi: un dado con e un dado con .



In quanto attaccante, il Leone lancia per secondo. Lancia 5 dadi (i 3 di base più 2  dal suo eroe). Non ha rilanci. Seleziona 2 dadi, un dado con    e un dado con  .



Usando la plancia di battaglia (mostrata a destra), la Gru (che usa gli indicatori blu) e il Leone (che usa gli indicatori rossi) aggiornano i loro valori di ,  e .

- ◇ Il Leone ha 4 , ma la Gru ha 2 , riducendo a 2 le uccisioni del Leone .
- ◇ La Gru ha 2  e il Leone non ha . La Gru uccide 2 truppe del Leone .
- ◇ La  totale di 7 del Leone sconfigge la  totale di 5 della Gru. Dato che il Leone ha almeno 1 truppa sopravvissuta, vince la battaglia, prende il controllo del territorio e ottiene un traguardo per aver vinto una battaglia come attaccante.
- ◇ La Gru ritira la sua truppa sopravvissuta e il suo eroe nella sua fortezza .
- ◇ Poi il Leone prende 1 segnalino villaggio a sua scelta dalla Gru e ottiene la risorsa indicata (1 ) .

		
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
	 -  = 	
	  = 	



5 Fine del Turno

Dopo che un giocatore ha effettuato tutte le sue azioni e ha risolto l'eventuale battaglia (se innescata), risolve gli eventuali effetti di fine turno, inclusi (se applicabili) raccogliere i segnalini villaggio (vedi a pagina 16), rivendicare i santuari (vedi a pagina 15) e rivendicare Toshi Ranbo (vedi a pagina 16).

Se un qualsiasi giocatore ha meno di 3 truppe sul tabellone dopo aver risolto tutti questi effetti, colloca truppe nella sua fortezza finché non ha 3 truppe sul tabellone (anche se non è il suo turno).

Per terminare il suo turno, il giocatore aggiunge nuove carte alla fila delle carte ordine finché non ce ne sono 5 a faccia in su.

Il giocatore successivo in senso orario effettua quindi il turno seguente. I giocatori continuano a effettuare turni in questo modo finché un giocatore non ha completato 7 traguardi: quel giocatore vince la partita (vedi Vittoria a pagina 10).

Approfondimenti sugli Eroi



◆ **Bayushi Aramoro** : Se entrambi i giocatori in una battaglia possiedono eroi con capacità che si verificano quando la battaglia inizia, risolvere prima Bayushi Aramoro, poi risolvere tutte le altre capacità simultaneamente. Quando la battaglia inizia, se l'avversario non paga , deve ignorare ogni icona e capacità relativa alla battaglia sui suoi eroi. La capacità di Bayushi Aramoro si verifica prima di qualsiasi altra capacità "quando la battaglia inizia" degli eroi. La capacità di Moto Chagatai di muoversi nella battaglia prima che questa inizi e quella di Toturi il Nero di aumentare di 2 la dimensione massima dell'armata non sono influenzate (ma la  di Moto Chagatai e la capacità di Toturi di aggiungere una truppa alla battaglia quando questa inizia vengono ignorate).

◆ **Bayushi Kachiko** : Le regole sulla dimensione massima dell'armata si applicano comunque: il giocatore non aggiunge una truppa nel luogo se ne ha già 5.

◆ **Daidoji Uji** : Le  delle truppe nel territorio non vengono conteggiate finché i dadi non sono stati lanciati e le uccisioni da  risolte.

◆ **Moto Chagatai** : Il giocatore non può muoverlo nella battaglia se ha già un eroe in quel luogo.

◆ **Togashi Yokuni** : Se viene utilizzata la sua capacità, l'esito della battaglia viene comunque determinato come di consueto.

Riconoscimenti

**Design del Gioco:**

Ben Rosset e Matthew O'Malley

Sviluppo:

David Bertolo, Bryan Bornmueller, Jonathan Gilmour-Long

Illustrazioni:

David Ardila, Asep Ariyanto, Imad Awan, Marius Bota, Joshua Cairos, Sergio Camarena, Caravan Studio, Anna Christenson, Billy Christian, Calvin Chua, Conceptopolis, Leanna Crossan, Carlos Cruchaga Palma, Mauro Dal Bo, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Guillaume Ducos, Graey Erb, Shen Fei, Tony Foti, Felipe Gaona, Diego Gisbert Llorens, Kevin Goeke, Maerel Hibadita, David Horne, Axel Hutt, Wen Juinn, Agri Karuniawan, Pavel Kolomeyets, Alayna Lemmer, Damien Mammoliti, Francisco Miyara, Tomas Muir, Chris Ostrowski, Andrey Pervukhin, Borja Pindado, Polar Engine, Eli Ring, Oscar Romer, Fajareka Setiawan, Filip Storch, Shawn Tan Ignatius, Darren Tan, Isuardi Therianto, Andreia Ugrai, Le Vuong, Arif Wijaya, Robin Wouters

Illustrazione di Copertina:

Joshua Cairos

Progetto Grafico:

David Ardila, Randy Delven, Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Modellazione:

Luigi Terzi

Cartografia:

Francesca Baerald

Direzione Creativa:

Bree Woodward

Direzione Artistica:

Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

Produzione:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Revisione:

Dan Varrette

Marketing:

Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Direzione Studio:

Mike Hummel

Sviluppo Board Game Arena:

Steffen Horn (LeSteffen)

Sviluppo del Franchise:

Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens, Nick Tyler

Team Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Ringraziamenti Speciali:

Justin Anger, Michael Blomberg, Max Brooke, Teresa Dery, Emile de Maat, Halley Feil, Thomas Gallecier, Miguel Gonzalez, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Organizzazione Playtest:

Alish Dahal, Kevin Ellenberg, Miguel Gonzalez, Charlie McCarron, Joevan Salmon-Johnson, Jonathan Westfall, Emile de Maat

Playtester:

Pásztor Balázs, Chris Baldwin, Jeff Chin, Ben Cichoski, Michael Coe, Nick Davies, Antonino De Rosa, Robin Giron Deras, Henry Geddes, Dan Germain, Tara Gilmour-Long, Gage Gwaltney, Anita Hilberdink, Aaron Houssian, Chris James, Scott Jensen, Gál József and the Kicktester Team, Morgan Lair, Christopher Larson, Danny Mandel, Hailey McCaffrie, Storm McCaffrie, Andrew Nerger, NWO Game Designers, Dwight Powell, Hector Reyes, Caleb Ruah, Frank Sándor, Christopher Talbot, Yilin Tian, Travis Rowen Williams

Playtester Board Game Arena:

John Alexander, clumsy_cah, Duncan Davis, Edwardnkim, Helkaraxe, Alex Jacobs, Tyler Kay, Jenny Langlely, Mel Targaryen, Turtle_dude, Jeff Williamson e la comunità alpha.

Edizione Italiana a Cura di Asmodee Italia

Traduzione: Elisabetta Colombo

Revisione: Fabio Severino e Silvia Paganelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Supervisione: Lorenzo Fanelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

OFFICE DOG®



Per esplorare i prodotti, il comparto narrativo e le novità della Leggenda dei Cinque Anelli e per scoprire di più sul vasto mondo del Rokugan, visita:

www.LegendoftheFiveRings.com



Termini Chiave

Armata: Un gruppo di 1 o più truppe dello stesso clan in un singolo territorio.

Attaccante: Il giocatore che muove le truppe in un territorio contenente le truppe di un altro giocatore.

Controllo: Un giocatore *controlla* un qualsiasi territorio in cui è l'unico ad avere un'armata.

Controlla inoltre i suoi edifici di clan, anche senza truppe, finché non vengono presi da un avversario.

Difensore: Il giocatore il cui territorio è stato invaso.

Edifici di Clan: Gli edifici esclusivi e gli accampamenti (tessere rotonde) costruibili da ogni clan.

Ritirata: Il giocatore che perde la battaglia prende le eventuali truppe rimanenti e le muove nella sua fortezza o in un edificio di clan che controlla, scegliendo una singola destinazione per tutti i componenti in ritirata.

Territorio: Una qualsiasi casella esagonale sulla mappa.

Truppa: Un componente che rappresenta i soldati che combattono per un clan.



Icone Chiave

Recluta 1 truppa	Ottieni 1 influenza	Ottieni 1 legname	Ottieni 1 koku	Recluta o ritira qui	+1 forza in battaglia	+1 armatura in battaglia	+1 ferita in battaglia
Effettua 1 azione di movimento	Aggiungi +1 dado al tuo lancio di dadi in battaglia	Rilancia un qualsiasi numero di dadi in battaglia	Seleziona +1 dado in battaglia	Uccidi 1 truppa	Lancia 3 dadi, selezionane 2	Un giocatore può effettuare quest'azione più volte finché può pagarla.	
Compra movimenti extra con koku	Compra movimenti extra con influenza	Compra movimenti extra con legname			Paga il costo della carta per comprare 1 tattica	Paga il costo della carta per costruire 1 edificio	
Eroe	Edificio	Obiettivo di clan	Tattica	Azione nobile	Mercenari e tattiche neutrali	Asterisco che denota informazioni aggiuntive	

Regole Frequentemente Tralasciate

- Il vincitore di una battaglia prende 1 segnalino villaggio dal giocatore sconfitto e ottiene la risorsa indicata sul retro.
- Un giocatore può costruire in una qualsiasi casella contenente una sua armata o adiacente a una sua armata, a patto che non contenga segnalini, tessere o truppe nemiche.
- Gli eroi devono trovarsi sempre con un'armata. Se un giocatore perde tutte le sue truppe in battaglia, muove l'eroe in un edificio con sue truppe o nella sua fortezza.
- Se una battaglia viene innescata, la colonna attiva per il turno viene risolta interamente prima che la battaglia inizi. Tutti i movimenti rimanenti sono persi.
- Un giocatore rivendica un obiettivo di clan non appena ne soddisfa i requisiti.
- Se una battaglia viene innescata dal movimento di una truppa, gli obiettivi che richiedono alle truppe di trovarsi in un determinato territorio non possono essere completati a meno che quel giocatore non abbia ancora truppe in quel luogo dopo aver risolto la battaglia.
- Quando un giocatore si muove in un territorio con un segnalino villaggio, il segnalino villaggio viene rivendicato alla fine del turno, dopo che sono stati risolti tutti gli altri movimenti e le battaglie.