

COMANDI & COLORI

BATTAGLIE DI SAMURAI



REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Il gioco *Comandi & Colori: Battaglie di Samurai* consente ai giocatori di combattere importanti scontri nella storia medievale giapponese. Le battaglie incluse negli scenari si focalizzano sullo schieramento storico delle forze e sulle caratteristiche importanti del terreno in relazione alla scala del sistema di gioco. La scala del gioco è flessibile e varia di battaglia in battaglia. Per alcuni scenari, un'unità di fanteria può rappresentare un intero clan di soldati, mentre in altri un'unità può rappresentare solo pochi coraggiosi guerrieri.

Il gioco si basa sul noto sistema di gioco *Comandi & Colori (Commands & Colors)* e quale sua caratteristica non è molto complesso. Le carte *Comando* guidano il movimento e creano una "nebbia di guerra", presentando così ai giocatori molte sfide ed opportunità interessanti, mentre i dadi di combattimento risolvono gli scontri rapidamente ed in modo efficiente.

Il meccanismo di gioco *Onore & Fortuna* imporrà ai giocatori di mantenere un bilanciamento ed in un certo modo serve per misurare la disciplina dell'esercito, oltre all'onore ed alle fortune della guerra. Usando i gettoni *Onore & Fortuna* per giocare carte *Dragone* si aggiungerà suspense e sorprese che possono variare le regole e cambiare istantaneamente il corso della battaglia. Le tattiche che dovrete scegliere sul campo di battaglia per ottenere la vittoria, comunque, si conformano molto bene alle forze e limitazioni dei vari tipi di unità giapponesi, delle loro armi, del terreno della battaglia e della storia come realmente accaduta.

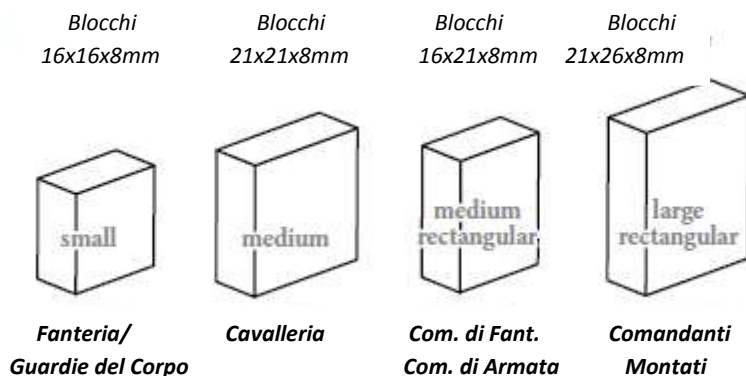
Benvenuti e buon divertimento!

Richard Borg

CONTENUTI

- 1 Regolamento Comandi & Colori Battaglie di Samurai
- 1 Fascicolo con gli Scenari Comandi & Colori Battaglie di Samurai
- 1 Mappa Campo di Battaglia
- 4 Fogli di Segnalini
 - 45 Tessere Terreno (stampati sui due lati)
 - 30 Gettoni Onore & Fortuna
 - 18 Bandiere Vittoria
- 60 Carte Comando Samurai
- 40 Carte Dragoni
- 12 Dadi di Battaglia
- 2 Tabelle di Riferimento per le Unità
- 5 Fogli di Adesivi per Blocchi
- 316 Blocchi – Blocchi Rossi che rappresentano le unità rosse Armata Samurai, Blocchi Blu che rappresentano unità Armata Samurai, e Blocchi Neri Speciali che rappresentano Comandanti di Armata e Guardie del Corpo.
- 220 Blocchi piccoli per le unità di fanteria
- 68 Blocchi medi per le unità di cavalleria
- 10 Blocchi rettangolari medi per i Comandanti di fanteria
- 8 Blocchi grandi rettangolari per i Comandanti di cavalleria
- 2 Blocchi rettangolari medi per i Comandanti di Armata
- 8 Blocchi piccoli per le Guardie del Corpo

Nota: Sono inclusi alcuni blocchi di ricambio.



Tutti i blocchi di unità di fanteria sono piccoli.

Tutti i blocchi di unità di cavalleria sono medi.

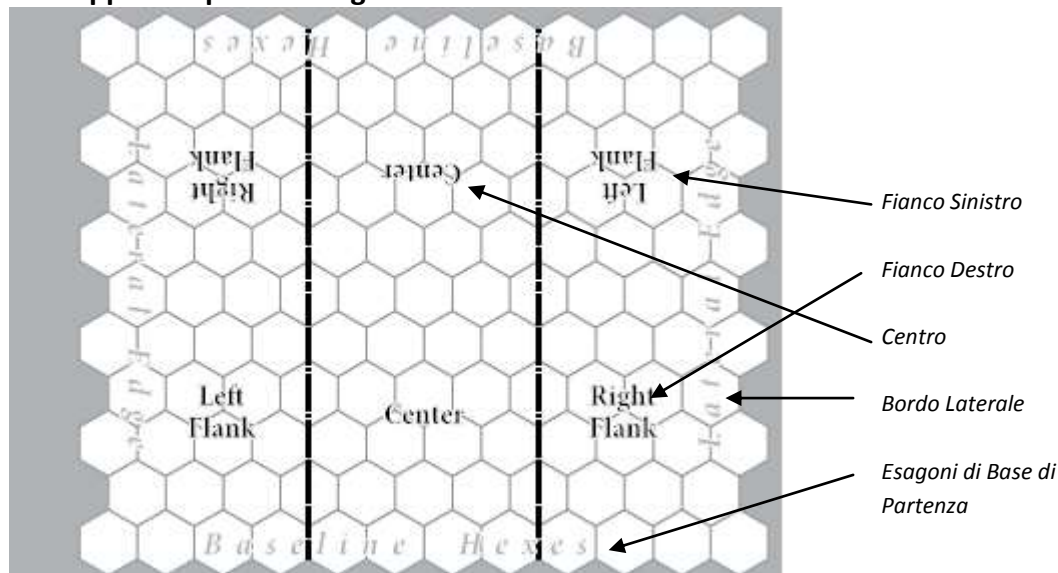
Tutti i blocchi di Comandanti montati (di cavalleria) sono grandi e rettangolari e sono posti in modo che il lato lungo sia verticale.

Tutti i blocchi di Comandanti di fanteria sono medi e rettangolari e sono posti in modo che il lato lungo sia verticale.

Tutti i blocchi di Comandanti di Armata sono medi e rettangolari e sono posti in modo che il lato lungo sia verticale.

Tutte le guardie del corpo sono blocchi piccoli.

La Mappa Campo di Battaglia



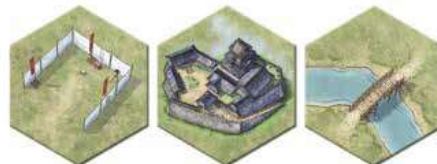
La mappa campo di battaglia (d'ora in poi campo di battaglia) contiene una griglia di esagoni, di ampiezza 12 esagoni per 11 di profondità. Il campo di battaglia viene diviso in tre sezioni da due linee tratteggiate, che delimitano per ciascun giocatore una sezione di fianco sinistro, una di centro ed una di fianco destro.

Dove la linea tratteggiata taglia un esagono, questo è considerato essere parte sia della sezione di fianco che di centro.

Nota: la Sezione Fianco Sinistro, la Sezione Centro e la Sezione Fianco Destro saranno spesso denominate semplicemente come Sezione o Sezioni in queste regole.

Tessere Terreno

Queste tessere rappresentano un ampio spettro di tipi di terreni e sono poste sulla mappa per ricreare il campo di battaglia storico per ciascun scenario, vedere le regole sul Terreno.



Gettoni Onore & Fortuna



Nei termini del gioco, i gettoni Onore & Fortuna sono una misurazione della forza e della resistenza dell'armata di un giocatore. Questi gettoni agiranno anche come moneta che serve per giocare le carte Dragone.

Pedine Bandiera di Vittoria

Le pedine Bandiera di Vittoria registrano l'avanzamento dei giocatori verso la vittoria. Quando l'ultimo blocco di un'unità nemica o un blocco di Comandante nemico viene eliminato, ottenete 1 Bandiera di Vittoria.



Quando l'unità di un giocatore occupa l'esagono tenda comando del nemico all'inizio del turno, tale esagono viene rimosso dal campo di battaglia. Questa rimozione vale 3 Bandiere di Vittoria. Si ottengono Bandiere di Vittoria anche quando si completa un obiettivo specifico dello scenario.

Carte Comando

[N.d.T.: tutte le carte (Comando e Dragone) sono tradotte alla fine delle regole]

Le carte Comando si usano per dare ordini alle truppe del giocatore di muovere, combattere o fare qualcosa di speciale. Le unità possono muovere o combattere solo quando ricevono un ordine.

Carte Dragone

Queste carte rappresentano accadimenti potenti, mitici e talvolta inspiegabili che avvengono in una battaglia. Le carte Dragone possono ostacolare l'armata avversaria, migliorare un'unità del giocatore oppure possono cambiare istantaneamente il corso della battaglia.

Dadi di Battaglia

I dadi di battaglia si usano per risolvere il combattimento e per altre funzioni del gioco. Il gioco base Samurai include 12 dadi personalizzati con 1 delle seguenti 6 immagini incise a laser su ciascuna faccia del dado; Cerchio Verde, Triangolo Blu, Quadrato Rosso, Bandiera, Simbolo Onore & Fortuna, Spade Incrociate.



La Tabella delle Unità

La Tabella delle Unità riassume le caratteristiche delle unità e comandanti.

Unità, Comandanti & Blocchi

Ciascuna unità è composta da un certo numero di blocchi. I blocchi raggruppati assieme in un esagono formano un'unità.

Unità di Fanteria

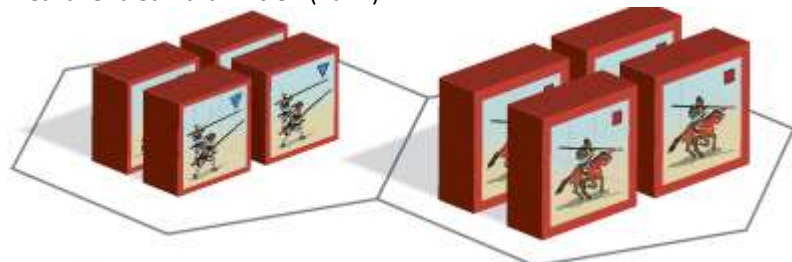
I blocchi di unità di fanteria mostrano due figure di soldati e nel gioco base tutte le unità di fanteria sono composte da 4 di questi blocchi piccoli.

- Fanteria Samurai Lancieri (Yari)
- Fanteria Samurai Arcieri (Yumi)
- Fanteria Ashigaru Lancieri (Yari)
- Fanteria Ashigaru Arcieri (Yumi)
- Fanteria Ashigaru Archibugieri (Teppo)
- Fanteria Irregolare Leve (Contadini)

Unità di Cavalleria

I blocchi di unità di cavalleria mostrano una singola figura di cavaliere e nel gioco base tutte le unità di cavalleria sono composte da 4 di questi blocchi medi.

- Cavalleria Samurai Lancieri (Yari)
- Cavalleria Samurai Arcieri (Yumi)



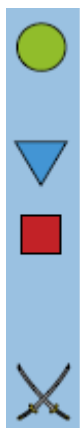
Comandanti

Un Comandante non è un'unità.

- Un blocco di Comandante di cavalleria mostra una singola figura di Comandante a cavallo ed è rappresentato da 1 blocco rettangolare grande.
- Un blocco di Comandante di fanteria mostra una singola figura di Comandante a piedi ed è rappresentato da 1 blocco rettangolare medio.
- Un blocco di Comandante di Armata mostra una singola figura di Comandante a cavallo ed è rappresentato da 1 blocco rettangolare medio.
- L'unità Guardia del Corpo di un Comandante di Armata è un'unità speciale composta da 4 blocchi piccoli che viene schierata assieme al blocco di un Comandante di Armata ed il suo esagono di terreno tenda comando.

Simboli delle Unità

Per aiutare ad identificare un'unità, ciascuna etichetta del blocco di unità ha un simbolo colorato. Il simbolo colorato su un blocco (cerchio verde, triangolo blu, quadrato rosso, o spade incrociate) offre un aiuto visivo sul tipo di unità ed aiuta a definire il rango e corazzatura di quell'unità.



- Simbolo cerchio verde: Fanteria Ashigaru Arcieri, Fanteria Ashigaru Archibugieri, Fanteria Irregolare Leve
- Simbolo triangolo blu: Fanteria Ashigaru Lancieri
- Simbolo quadrato rosso: Cavalleria Samurai Lancieri, Cavalleria Samurai Arcieri, Fanteria Samurai Lancieri, Fanteria Samurai Arcieri
- Simbolo Spade Incrociate: Guardia del Corpo del Comandante di Armata

Simboli dei Comandanti

I blocchi di Comandante hanno simboli di Comandante.



- I comandanti di Fanteria hanno cerchi bianchi
- I comandanti di Cavalleria hanno stelle bianche
- I Comandanti di Armata hanno un rombo bianco

Come Applicare gli Adesivi:

Applicate gli adesivi appropriati delle unità sul fronte e retro dei blocchi per ciascuna unità. Usate le etichette rosse armata Samurai sui blocchi rossi e le etichette blu armata Samurai sui blocchi blu. Vi suggeriamo di separare i blocchi per colore, poi per dimensione. Iniziate con le unità dell'armata rossa. Prendete 20 blocchi piccoli. Cercate le etichette rosse Fanteria Samurai Lancieri sui fogli 3 e 4. Togliete le etichette e ponetele sul fronte e sul retro dei 20 blocchi piccoli. Una volta terminato, passate alle unità rosse Fanteria Samurai Arcieri. Prendete 12 blocchi piccoli. Cercate le etichette rosse Fanteria Samurai Arcieri sui fogli 3 e 4. Togliete le etichette e ponetele sul fronte e sul retro dei 12 blocchi piccoli. Una volta terminato, passate alle unità rosse Fanteria Ashigaru Lancieri, che necessitano di 32 blocchi piccoli. Proseguite in questo modo sino al completamento di tutte le unità dell'armata rossa Samurai. Passate poi all'armata blu Samurai agendo allo stesso modo.

Sono stati inclusi alcuni blocchi ed etichette in più quali pezzi di ricambio.

Nota: le etichette di Comandante di Armata e guardia del corpo sono posti su speciali blocchi neri.

UNITA' ARMATA SAMURAI ROSSA – BLOCCHI ROSSI



Fanteria Samurai
Lancieri (SSp)
5 unità
(20 blocchi)



Fanteria Samurai
Arcieri (SB)
3 unità
(12 blocchi)



Fanteria Ashigaru
Lancieri (ASp)
8 unità
(32 blocchi)



Fanteria Ashigaru
Arcieri (AB)
4 unità
(16 blocchi)



Fanteria Ashigaru
Archibugieri (AA)
5 unità
(20 blocchi)



Fanteria Irregolare
Leve (LI)
3 unità
(12 blocchi)



Cavalleria Samurai
Lancieri (SSpC)
4 unità
(16 blocchi)



Cavalleria Samurai
Arcieri (SBC)
4 unità
(16 blocchi)



Comandante di
Cavalleria (stella)
4 blocchi



Comandante di
Fanteria (cerchio)
5 blocchi



Comandante di
Armata (rombo)
1 blocco nero



Guardia del Corpo
Com. di Armata
(spade incrociate)
1 unità
(4 blocchi neri)

UNITA' ARMATA SAMURAI BLU – BLOCCHI BLU



Fanteria Samurai
Lancieri (SSp)
5 unità
(20 blocchi)



Fanteria Samurai
Arcieri (SB)
3 unità
(12 blocchi)



Fanteria Ashigaru
Lancieri (ASp)
8 unità
(32 blocchi)



Fanteria Ashigaru
Arcieri (AB)
4 unità
(16 blocchi)



Fanteria Ashigaru
Archibugieri (AA)
4 unità
(16 blocchi)



Fanteria Irregolare
Leve (LI)
3 unità
(12 blocchi)



Cavalleria Samurai
Lancieri (SSpC)
5 unità
(20 blocchi)



Cavalleria Samurai
Arcieri (SBC)
4 unità
(16 blocchi)



Comandante di
Cavalleria (stella)
4 blocchi



Comandante di
Fanteria (cerchio)
5 blocchi



Comandante di
Armata (rombo)
1 blocco nero



Guardia del Corpo
Com. di Armata
(spade incrociate)
1 unità
(4 blocchi neri)

CARATTERISTICHE DELLE ARMATE SAMURAI

Unità di Fanteria

I blocchi delle unità di Fanteria mostrano due figure di soldati e gran parte delle unità sono composte da 4 blocchi piccoli.

FANTERIA SAMURAI LANCIERI (SSp)	
	
MOVIMENTO	1 esagono e combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora una spada da unità  e 2 spade da unità 
MORALE	Può ignorare 1 bandiera, e si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può o vuole ignorare
RITIRATA	Perde 2 gettoni Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità

FANTERIA SAMURAI ARCIERI (SB)	
	
Raggio 3	
MOVIMENTO	1 esagono e combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
DADI NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA	 a raggio 2 o 3 esagoni. Ridotto ad  se l'unità muove e lancia
BERSAGLIO ADIACENTE	No combattimento a distanza (questo è combattimento ravvicinato)
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora una spada da unità  e 2 spade da unità 
MORALE	Può ignorare 1 bandiera, e si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può o vuole ignorare
RITIRATA	Perde 2 gettoni Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità
NOTE	Quando un'unità SB muove ed ingaggia il combattimento a distanza, il numero di dadi che tira viene ridotto da 1 dado. Una unità SB riceve gettoni Onore & fortuna nel combattimento a distanza.

FANTERIA SAMURAI ASHIGARU (ASp)	
	
MOVIMENTO	1 esagono e combatte o 2 esagoni e non combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora una spada da unità 
MORALE	Si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può ignorare
RITIRATA	Perde 1 gettone Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità

FANTERIA ASHIGARU ARCIERI (AB)	
	
Raggio 3	
MOVIMENTO	Fino a 2 esagoni e combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
DADI NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA	 a raggio 2 o 3 esagoni. Ridotto ad  se l'unità muove e lancia
BERSAGLIO ADIACENTE	No combattimento a distanza (questo è combattimento ravvicinato)
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nessuno
MORALE	Si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può ignorare
RITIRATA	Perde 1 gettone Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità
NOTE	Quando un'unità SB muove ed ingaggia il combattimento a distanza, il numero di dadi che tira viene ridotto da 1 dado. Una unità SB riceve gettoni Onore & fortuna nel combattimento a distanza.

FANTERIA ASHIGARU ARCHIBUGIERI (AA) ●	
 Raggio 4	
MOVIMENTO	Fino a 2 esagoni e se l'unità muove non combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	 quando un'unità AA muove non può ingaggiare il combattimento ravvicinato
DADI NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA	 a raggio 2 o 3 esagoni.  A raggio di 4 esagoni.
BERSAGLIO ADIACENTE	No combattimento a distanza (questo è combattimento ravvicinato)
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nessuno
MORALE	Si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può ignorare
RITIRATA	Perde 1 gettone Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità
NOTE	Quando un'unità AA muove non può ingaggiare nel combattimento a distanza o ravvicinato. Una unità AA inoltre ottiene un colpo per ogni spada che ottiene nel combattimento a distanza. Una unità AA NON riceve gettoni Onore & fortuna nel combattimento a distanza.

FANTERIA IRREGOLARE LEVE/CONTADINI (LI) ●	
	
MOVIMENTO	Fino a 2 esagoni e combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	 Carica delle Leve: Se due o più unità LI sono adiacenti alla stessa unità nemica nel momento in cui ricevono ordini, possono combinare il loro attacco ravvicinato e tirare assieme i loro dadi. L'unità nemica, quando risponde, può scegliere una sola di queste LI attaccanti. Quando un'unità LI viene attaccata nel combattimento ravvicinato, l'unità attaccante non riceve alcun gettone Onore & fortuna anche se ottiene simboli di Onore & fortuna.
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nessuno
MORALE	Si ritira di 2 esagoni per ogni bandiera che non può ignorare
RITIRATA	Perde 2 gettoni Onore & fortuna indipendentemente dal numero di esagoni di ritirata

Unità di Cavalleria

I blocchi delle unità di Cavalleria mostrano una singola figura di cavaliere e le unità sono composte da 4 blocchi medi.

CAVALLERIA SAMURAI LANCIERI (SSpC) ■	
	
MOVIMENTO	Sino a 2 esagoni e combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
*STATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora 1 spada da QUALSIASI unità di fanteria (■ ▼ ●)
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora 1 spada da unità ▼ e 2 spade da unità ● <i>(cumulativo con Statuta Superiore)</i>
MORALE	Può ignorare 1 bandiera, e si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può o vuole ignorare
RITIRATA	Perde 2 gettoni Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità
NOTE	Quando ingaggia il combattimento ravvicinato contro un'unità di rango inferiore (▼ e ●), non riceve alcun gettone Onore & Fortuna anche se ottiene simboli Onore & Fortuna.

CAVALLERIA SAMURAI ARCIERI (SBC)	
	
	Raggio 3
MOVIMENTO	Sino a 2 esagoni e combatte
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
DADI NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA	 a raggio 2 o 3 esagoni. Ridotto ad  se l'unità muove e lancia
BERSAGLIO ADIACENTE	No combattimento a distanza (questo è combattimento ravvicinato)
*STATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora 1 spada da QUALSIASI unità di fanteria (  )
RANGO/CORAZZATURA SUPERIORE	Nel combattimento ravvicinato ignora 1 spada da unità  e 2 spade da unità  <i>(cumulativo con Statura Superiore)</i>
MORALE	Può ignorare 1 bandiera, e si ritira di 1 esagono per ogni bandiera che non può o vuole ignorare
RITIRATA	Perde 2 gettoni Onore & fortuna per ogni esagono di ritirata dell'unità
NOTE	Quando un'unità SBC muove ed ingaggia il combattimento a distanza o ravvicinato, il numero di dadi che tira è ridotto ad 1 dado. Una unità SBC riceve gettoni Onore & Fortuna nel combattimento a distanza. Quando ingaggia il combattimento ravvicinato contro un'unità di rango inferiore non riceve alcun gettone Onore & Fortuna anche se ottiene simboli Onore & Fortuna.

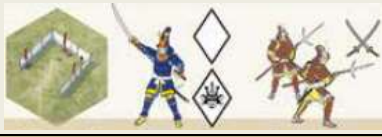
Comandanti

Un blocco di Comandante di Cavalleria mostra sempre una singola figura di cavaliere, mentre un blocco di Comandante di Fanteria mostra una singola figura di comandante a piedi.

COMANDANTI – Fanteria (a piedi) e CAVALLERIA (montato)		
 (fanteria)	 (cavalleria)	
MOVIMENTO	Sino a 2 esagoni (fanteria) o 3 esagoni (cavalleria)	
DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO	Un comandante non può combattere	
ISPIRAZIONE	Un Comandante di fanteria può ispirare un’unità di fanteria nel suo esagono spendendo un gettone Onore & Fortuna per dare all’unità 1 dado aggiuntivo in combattimento ravvicinato. Un Comandante di cavalleria può ispirare un’unità nel suo esagono (fanteria o cavalleria) ed unità (fanteria o cavalleria) in esagoni adiacenti spendendo un gettone Onore & Fortuna per dare all’unità 1 dado aggiuntivo in combattimento ravvicinato.	
MORALE	Un’unità con Comandante assegnato può ignorare 1 bandiera.	
RITIRATA	Un Comandante da solo si ritira di 1, 2 o 3 esagoni ma non fuori dal campo di battaglia. Perde 3 gettoni Onore & Fortuna se un Comandante da solo si ritira. Un’unità con Comandante assegnato perde 1 gettone Onore & Fortuna aggiuntivo per esagono di ritirata. Seppuku : Un Comandante che si trova da solo in un esagono può commettere seppuku invece di ritirarsi.	

Comandante di Armata & Guardie del Corpo

Un Comandante di Armata e le sue Guardie del Corpo sono un tipo speciale di unità. Questa unità speciale è composta dal blocco del Comandante di Armata, da 4 blocchi della Guardia del Corpo e dalla tessera terreno tenda comando. Gli adesivi del Comandante di Armata e della Guardia del Corpo sono posti su speciali blocchi neri.

COMANDANTE DI ARMATA & GUARDIE DEL CORPO	
 (Comandante di Armata e 4 blocchi Guardia del Corpo) 	
MOVIMENTO	Quando riceve ordini, un Comandante di Armata e le sue Guardie del Corpo non possono muovere dalla tenda comando. L'unica opzione è di combattere nel combattimento ravvicinato. Fintanto che rimane uno o più blocco di Guardia del Corpo rimane nell'esagono tenda comando, inoltre, né il Comandante di Armata né i blocchi della Guardia del Corpo possono ritirarsi.
COMBATTIMENTO	Le Guardie del Corpo, quando ricevono ordini o rispondono al combattimento, combatteranno nel combattimento ravvicinato con 1 dado per ogni blocco di Guardia del Corpo. - Non si applicano il Rango e la Statura ad alcun combattimento ravvicinato che coinvolge una unità Guardia del Corpo. - Le Guardie del Corpo, nel combattimento ravvicinato, ritirano tutte le spade una volta, per ottenere altri risultati. - Le Guardie del Corpo sono colpite solo quando sono attaccate nel combattimento ravvicinato ed ottenendo una spada. - Le Guardie del Corpo non possono essere bersaglio del combattimento a distanza. - È necessaria la verifica della perdita del Comandante di Armata con 2 dadi quando viene eliminato 1 blocco o più della Guardia del Corpo. Quando un Comandante di Armata viene colpito ed eliminato, ottenete 1 Bandiera di Vittoria. - Se il Comandante di Armata viene eliminato, qualsiasi blocco rimanente di Guardia del Corpo si arrende e viene rimosso dalla tenda comando. - Quando tutti i blocchi della Guardia del Corpo sono eliminati o si arrendono, non contano come Bandiera di Vittoria.
ISPIRAZIONE	Un Comandante di Armata può ispirare le sue Guardie del Corpo spendendo un gettone Onore & Fortuna per dare all'unità 1 dado aggiuntivo in combattimento ravvicinato. Un Comandante di Armata può ispirare unità (fanteria o cavalleria) in esagoni adiacenti spendendo 1 gettone Onore & Fortuna per dare all'unità 1 dado aggiuntivo in combattimento ravvicinato.
MORALE	Un Comandante di Armata con le sue Guardie del Corpo DEVE ignorare tutte le bandiere, anche dal gioco di una carta Dragone .
RITIRATA	Quando tutti i blocchi delle Guardie del Corpo sono eliminati, un Comandante di Armata (dopo aver superato con successo una verifica della perdita) deve ritirarsi o commettere seppuku. Ritirata: Il Comandante di Armata deve perdere 3 gettoni Onore & Fortuna e si può ritirare di 1, 2 o 3 esagoni. Dopo essersi ritirato dalla tenda comando, è trattato come un Comandante di fanteria per il resto della battaglia. Seppuku: Un Comandante di Armata può scegliere di commettere seppuku invece di ritirarsi.



Tenda Comando Nemica

Quando l'unità di un giocatore occupa l'esagono tenda comando del nemico all'inizio del turno, l'esagono tenda comando del nemico viene rimosso dal campo di battaglia. Questo vale 3 bandiere di vittoria, eccetto quando specificamente indicato diversamente nelle regole speciali o condizioni di vittoria dello scenario. Inoltre, quando la tenda comando viene rimossa, viene scelta a caso una carta Comando e scartata.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di essere il primo ad ottenere un certo numero di Bandiere di Vittoria, a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario scelto.

Si ottiene una Bandiera di Vittoria per ogni Comandante di Armata, Comandante ed unità nemica eliminati. Quando il blocco di un Comandante, o l'ultimo blocco di un'unità, viene eliminato, ricevete 1 Bandiera di Vittoria. In alcuni scenari si possono ottenere altre Bandiere di Vittoria catturando alcuni esagoni di terreno o altri obiettivi sul campo di battaglia.

La vittoria viene decisa nel momento in cui si ottiene l'ultima bandiera necessaria.

PIAZZAMENTO DEL GIOCO

1. Scegliete una battaglia tra gli scenari. Chi gioca per la prima volta dovrebbe provare la *Prima Schermaglia tra Samurai*, uno scenario non storico espressamente creato per introdurre i giocatori ai meccanismi base del gioco.
2. Ogni scenario specifica quale armata si trova nella parte alta e quale in quella bassa del campo di battaglia, ed i giocatori dovrebbero sedere nella posizione sul loro lato.
3. Ponete le tessere terreno sul campo di battaglia come indicato dalla mappa di battaglia dello scenario.
4. Ponete i blocchi delle unità ed i Comandanti sul campo di battaglia, nelle posizioni corrispondenti alle varie unità disegnate sulla mappa di battaglia. Ciascun simbolo di unità rappresenta un'intera unità. Ogni armata ha il suo colore di blocco distintivo.
5. Mescolate il mazzo carte Comando e distribuite il numero di carte Comando a ciascun giocatore come indicato dalle note di battaglia dello scenario. Tenete le carte Comando segrete all'avversario. Ponete il rimanente mazzo di carte Comando accanto alla mappa, alla portata dei giocatori.
6. Mescolate il mazzo carte Dragone e distribuite il numero di carte Dragone a ciascun giocatore come indicato dalle note di battaglia dello scenario. Tenete le carte Dragone segrete all'avversario. Ponete il rimanente mazzo di carte Comando accanto alla mappa, alla portata dei giocatori.
7. Create un pool di gettoni Onore & Fortuna comune da porre accanto al campo di battaglia. Ciascun giocatore prende il numero di gettoni Onore & Fortuna dal pool comune come indicato dalle note di battaglia dello scenario e pone questi gettoni nel suo pool riserva Onore & Fortuna nell'area di fronte a sé.
8. Ponete le pedine Bandiera di Vittoria accanto al campo di battaglia.
9. Ponete i dadi di battaglia alla portata di entrambi i giocatori.
10. Consultate le regole speciali e le condizioni di vittoria dello scenario.
11. Il giocatore iniziale, indicato dalle note di battaglia dello scenario, inizia il gioco.

IL TURNO DI GIOCO (La Sequenza di Gioco)

Le note della battaglia indicano quale giocatore agisce per primo. Il giocatore attivo (attivo), nel suo turno, ordina alle forze sotto il suo controllo di muovere e combattere con il gioco di una carta Comando e suoi effetti associati. L'avversario del giocatore attivo è considerato il difensore durante il turno. I giocatori si alternano nello svolgere i turni, sino a quando un giocatore non raggiunge il numero di Bandiere di Vittoria indicato nelle condizioni di vittoria dello scenario.

Turno del Giocatore

Seguite la sequenza sottostante. Ciascuna Fase deve essere completata prima di passare alla Fase successiva.

Fase 1. Giocare una carta Comando

Fase 2. Dare Ordini alle Unità e Comandanti

Fase 3. Movimento

Fase 4. Battaglia

Fase 5. Fine del Turno

Nota: La sequenza di gioco delle carte Dragone è variabile. Ciascuna carta ha istruzioni su quando giocarla.

FASE 1

GIOCARE UNA CARTA COMANDO

All'inizio di un turno, il giocatore deve giocare 1 carta Comando dalla sua mano. Ponetela a faccia in su e leggetela ad alta voce. Le carte Comando si usano per dare ordini ai Comandanti ed unità di un giocatore di muovere, combattere o di fare qualcosa di speciale. La carta giocata indica in quale(i) sezione(i) del campo di battaglia valgono gli ordini e quante unità possono riceverli. Gli esagoni con linee di sezione tratteggiate che li attraversano sono sempre considerati appartenere alle sezioni sia del fianco corrispondente che di centro. Le unità e Comandanti possono muovere o combattere solo quando ricevono un ordine.

Vi sono due tipi di carte Comando, le carte sezione e le carte tattica:

- Le carte sezione (sinistra, centro, destra) sono riconoscibili da una rappresentazione con icone delle sezioni del campo di battaglia nella parte bassa della carta. Queste carte si usano per dare ordini ad un certo numero

di unità e/o Comandanti in una sezione o combinazione di sezioni evidenziate da una freccia(e) e da un numero sulla carta.

- Le carte tattica riportano una descrizione esplicita del numero e tipo di unità che possono ricevere ordini dal gioco della carta e possono consentire alle unità che ricevono gli ordini di muovere e/o combattere in modi non normalmente consentiti dalle regole base. Alcune carte tattica si usano per dare ordini ad unità dello stesso rango, cioè unità che condividono lo stesso simbolo, o per dare ordini alle unità dello stesso tipo, cioè fanteria o cavalleria. Quando la locazione delle unità non viene specificata sulla carta, la carta tattica può essere usata per dare ordini alle unità in qualsiasi sezione(i) del campo di battaglia. Le carte tattica hanno un esagono nero con spade incrociate.

Se un giocatore si trova in una situazione nella quale non può dare ordini a nessuna unità mediante la carta Comando giocata, ignorate le Fasi dalla 2 alla 4 del turno di gioco e passate direttamente alla fase di pesca.

FASE 2

DARE ORDINI ALLE UNITÀ E COMANDANTI

Dopo aver giocato una carta Comando a faccia in su, annunciate quali unità o Comandanti possibili riceveranno gli ordini.

- I blocchi raggruppati assieme nello stesso esagono formano un'unità.
- Solo quelle unità e/o Comandanti che ricevono un ordine possono muovere, combattere o effettuare una azione speciale durante questo turno.
- Si può dare 1 solo ordine a ciascuna unità o Comandante durante il corso di un singolo turno di gioco.
- Le unità ed i Comandanti da soli in un esagono attraversato da una linea tratteggiata possono ricevere ordini da una delle due sezioni.
- Se una carta Comando sezione vi consente di dare più ordini in una data sezione del campo di battaglia di quante unità e/o Comandanti si trovano correntemente in essa, gli ordini aggiuntivi sono persi.
- Se una carta tattica consente ad un giocatore di dare più ordini i di quante unità e/o Comandanti si trovano correntemente in essa, gli ordini aggiuntivi sono persi.

Un blocco di Comandante non è un'unità, ma quando è da solo in un esagono e riceve ordini, il Comandante seguirà le regole per l'unità del suo tipo. Un Comandante di fanteria (a piedi) segue le regole generali delle unità di fanteria, mentre un comandante di Cavalleria (montato) segue le regole generali per le unità di cavalleria.

Un blocco di Comandante di fanteria può servire come Comandante solo per un'unità di fanteria, mentre un blocco di Comandante di cavalleria può servire come Comandante per un'unità di fanteria o di cavalleria.

Un blocco di Comandante che si trova nello stesso esagono con un'unità amica è considerato "assegnato" all'unità. Il Comandante si comporta come ed è soggetto alle stesse regole e limitazioni dell'unità che sta accompagnando.

Un Comandante e l'unità che sta guidando possono ricevere ordini assieme come singola unità al costo di un singolo ordine.

- Un Comandante deve rimanere con l'unità che sta guidando a meno che non riceva ordini di dividersi dall'unità.
- Un Comandante può ricevere ordini di dividersi dall'unità che sta guidando al costo di un singolo ordine. L'unità non riceve ordine quando un Comandante riceve ordini di dividersi dall'unità stessa.
- Al costo di 2 ordini, un Comandante può ricevere ordine di dividersi dall'unità che sta guidando ed anche l'unità può ricevere ordini separatamente.
- Quando un Comandante riceve ordini e questi muove e si unisce ad un'unità, l'unità cui il Comandante si unisce non riceve ordini.
- Un Comandante non può muovere, unirsi ad un'unità, e muovere ancora con l'unità cui si è appena unito.



Le carte Comando sezione e le carte Comando shogun hanno un simbolo di elmo nell'angolo in alto a destra della carta per ricordare ai giocatori che un Comandante, quando si trova con un'unità, può ricevere ordini separatamente e lasciare l'unità dove si trova. Se una carta Comando non ha un simbolo di elmo, quella carta non può essere usata per dare ordini separati ad un Comandante in modo che si divida dall'unità con la quale si trova.

Comando del Giocatore

Il comando di un giocatore è pari al numero di carte Comando che quel giocatore può tenere come indicato nelle note di battaglia dello scenario.

Quando il numero di unità cui dare ordini non è un numero fisso, ma piuttosto la carta Comando indica “per ciascuna carta Comando che avete, inclusa questa”, il numero di unità e/o Comandanti cui un giocatore può dare ordini è pari al numero di carte Comando in possesso del giocatore inclusa la carta Comando correntemente giocata.

Le seguenti carte Comando sono quelle dove il numero di unità e/o Comandanti che ricevono ordini è pari al comando:

- Carte Sezione Avanzata a Sinistra, al Centro o a Destra.
- Carte classe di truppa (■ ▼ ●)
- La carta Comando Shogun.

Quando il numero di carte Comando varia in uno scenario, il comando aumenta o diminuisce al nuovo numero di carte consentite alla mano nel momento in cui la carta viene giocata.

FASE 3

MOVIMENTO

I movimenti sono annunciati ed effettuati in modo sequenziale, un'unità e/o Comandante che riceve ordini alla volta, nella sequenza scelta dal giocatore.

Un giocatore deve completare il movimento di un'unità e/o Comandante prima di iniziarne un altro.

Movimento delle Unità

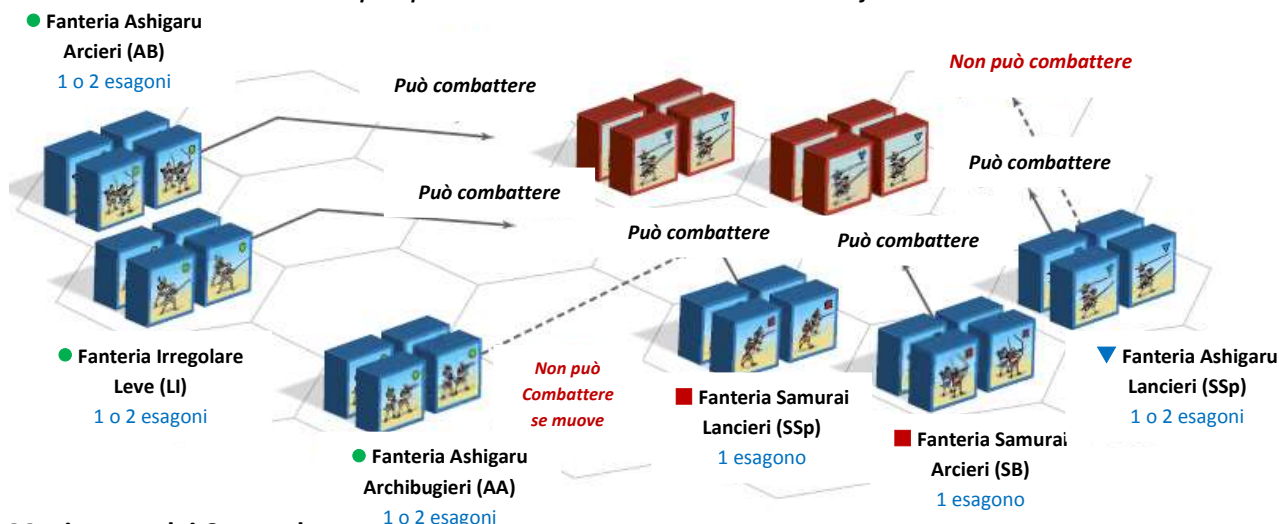
- Un'unità può muovere una sola volta per turno.
- Un'unità che riceve ordini non è obbligata a muovere.
- Un'unità che riceve ordini può muovere in qualsiasi direzione.
- Un'unità può muovere da una sezione del campo di battaglia ad un'altra.
- Un'unità può muovere fuori dagli esagoni di base di partenza del campo di battaglia solo quando è esplicitamente consentito dalle note di battaglia dello scenario.
- Due unità non possono occupare lo stesso esagono.
- Quando muovete un'unità, questa non può muovere in o attraverso un esagono occupato da unità amiche o da unità nemiche e Comandanti.
- Un'unità non può lasciare singoli blocchi che le appartengono; i blocchi di un'unità devono rimanere assieme e muovono sempre in gruppo.
- Un'unità che subisce una riduzione per perdite non può combinarsi con un'altra unità.
- Alcuni tipi di terreni hanno impatto sul movimento e possono impedire ad un'unità di muovere della sua piena distanza e/o di combattere.
- Un'unità di fanteria può muovere in un esagono che contiene un Comandante amico da solo (fanteria o cavalleria), sempre che l'unità non abbia già un Comandante. Nel muovere nell'esagono col Comandante da solo, l'unità di fanteria si deve fermare ed unirsi ad esso.
- Un'unità di cavalleria può muovere in un esagono che contiene un Comandante di cavalleria amico da solo, sempre che l'unità non abbia già un Comandante. Nel muovere nell'esagono col Comandante da solo, l'unità di fanteria si deve fermare ed unirsi ad esso.
- Un'unità di cavalleria non può muovere in un esagono che contiene un Comandante di fanteria amico da solo.
- Un'unità che riceve ordini non può muovere ed unirsi ad un Comandante e muovere ancora se anche il Comandante riceve ordini di muovere.

Le regole sulla ritirata delle unità differiscono leggermente dal movimento mediante ordini, consultate il capitolo *Ritirata*.

Movimento delle Unità di Fanteria

- La Fanteria Samurai Lancieri può muovere di 1 esagono e combattere.
- La Fanteria Samurai Arcieri può muovere di 1 esagono e combattere.
- La Fanteria Ashigaru Lancieri può muovere di 1 esagono e combattere, o di 2 esagoni e non combattere.
- La Fanteria Ashigaru Arcieri può muovere sino a 2 esagoni e combattere.
- La Fanteria Ashigaru Archibugieri può muovere sino a 2 esagoni, ma quando muove non può combattere.
- La Fanteria Irregolare Leve può muovere sino a 2 esagoni e combattere.
- La Cavalleria Samurai Lancieri può muovere sino a 2 esagoni e combattere.
- La Cavalleria Samurai Arcieri può muovere sino a 2 esagoni e combattere.

L'esempio riporta le distanze di movimento delle unità di fanteria



Movimento dei Comanda

Un comandante che si trova nello stesso esagono con un'unità amica che riceve ordini di muovere, deve muovere con l'unità accompagnandola, a meno che il Comandante riceva anch'egli ordini di dividersi da quell'unità.

- Un Comandante e l'unità che sta guidando ricevono ordini assieme al costo di un singolo ordine.
- Un Comandante di fanteria che riceve ordini, quando non si trova con un'unità, può muovere sino a 2 esagoni da solo.
- Un Comandante di cavalleria che riceve ordini, quando non si trova con un'unità, può muovere sino a 3 esagoni da solo.

Un Comandante, che muove da solo, è soggetto alle stesse regole di movimento e limitazioni del terreno di qualsiasi altra unità nel gioco.

- Un Comandante può muovere una sola volta per turno.
- Un Comandante che riceve ordini non è obbligato a muovere.
- Un Comandante che riceve ordini può muovere in qualsiasi direzione.
- Un Comandante può muovere da 1 sezione del campo di battaglia ad un'altra.
- Alcuni tipi di terreni hanno impatto sul movimento e possono impedire ad un Comandante di muovere della sua piena distanza.
- Un Comandante può ricevere ordini di dividersi da un'unità e muovere secondo il tipo di movimento del Comandante stesso.
- Un Comandante può muovere in e attraverso un esagono occupato da un'unità amica.
- Un Comandante può muovere in e attraverso un esagono occupato da un'unità amica con Comandante o un Comandante amico da solo, ma non può terminare il suo movimento in quell'esagono.
- Un Comandante di fanteria può muovere in un esagono con un'unità di fanteria amica e fermarsi nell'esagono unendosi a tale unità.
- Un Comandante di fanteria non può muovere in un esagono con un'unità di cavalleria amica e fermarsi nell'esagono unendosi a tale unità.
- Un Comandante di cavalleria può muovere in un esagono con un'unità amica (fanteria o cavalleria) e fermarsi nell'esagono unendosi a tale unità.
- Un Comandante che riceve ordini non può muovere ed unirsi ad un'unità e poi muovere ancora se anche l'unità riceve ordini di movimento.
- Un Comandante non può fermarsi in o muovere attraverso un esagono che contiene un'unità o Comandante nemici.
- Un solo Comandante può occupare un esagono al termine del movimento.
- Un Comandante non può mai muovere in qualsiasi mezzo esagono che sono al bordo del campo di battaglia.

Le regole sulla ritirata dei Comandanti differiscono leggermente dal movimento mediante ordini, consultate il capitolo *Ritirata*.

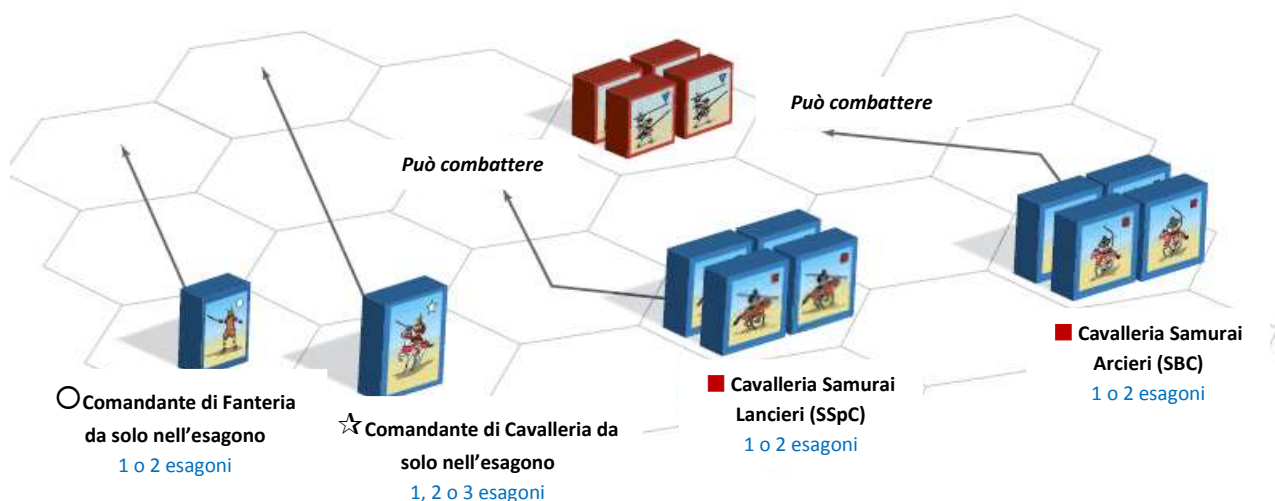
Uscita del Comandante dal Campo di Battaglia

Entro il normale movimento di un Comandante, causato da ordini, un Comandante da solo (non assegnato) può muovere fuori da un esagono di base di partenza del campo di battaglia, sempre che abbia movimento sufficiente per farlo.

Un tale movimento è considerato di 1 esagono. Un Comandante che riceve ordini di uscire dal campo di battaglia nega all'avversario la possibilità di ottenere una Bandiera di Vittoria, ma si perdono 3 gettoni Onore & Fortuna quando il Comandante esce in questo modo.

Un Comandante che esce dal campo di battaglia non dà all'avversario una Bandiera di Vittoria, ma rimuove il Comandante dalla battaglia per il resto dello scenario. Il Comandante non può tornare in un turno successivo.

L'esempio riporta le distanze di movimento delle unità di cavalleria e dei comandanti



FASE 4

BATTAGLIA

Le battaglie si verificano e risolvono nella sequenza a scelta del giocatore, 1 unità che riceve ordini alla volta. Annunciate e risolvette totalmente la battaglia di un'unità prima di passare all'unità successiva.

- Un'unità che riceve ordini non è obbligata a combattere, anche quando è adiacente ad 1 o più unità nemiche.
- Un'unità può normalmente combattere una sola volta per turno. Comunque, in alcune situazioni, un'unità può guadagnare terreno dopo un combattimento ravvicinato che ha avuto successo, e poi effettuare un altro attacco bonus di combattimento ravvicinato. Questa avanzata e combattimento bonus devono essere completati prima di iniziare la battaglia di un'altra unità.
- Un'unità non può dividere i suoi dadi di battaglia tra più unità nemiche. Tutti i dadi di battaglia si implementano contro l'unità attaccata nel combattimento.
- Il numero di perdite che un'unità ha subito non influenza il numero di dadi di battaglia che tira nel combattimento. Un'unità cui rimane un singolo blocco mantiene la stessa forza di combattimento di un'unità a piena forza.
- Un'unità che riceve ordini può ingaggiare un solo tipo di combattimento quando riceve ordini, anche se è in grado di effettuare entrambi (combattimento ravvicinato e a distanza).

La sequenza nella quale le unità con ordini combattono è a discrezione del possessore ed un giocatore può liberamente passare dal combattimento a distanza a quello ravvicinato da un'unità all'altra.

COMBATTIMENTO A DISTANZA (LANCIO)

Solo le unità dotate di armi da lancio, che sono arco e archibugio, possono effettuare il combattimento a distanza. Un'unità con armi da lancio e che attacca a più di 1 esagono di distanza si dice effettui il combattimento a distanza contro quell'unità nemica, l'"unità bersaglio".

- Nel combattimento a distanza, l'unità bersaglio deve trovarsi sia entro il raggio che la visuale dell'unità sparante.
- Il combattimento a distanza non può essere usato contro un'unità nemica adiacente.
- Un'unità con armi da lancio adiacente ad un'unità nemica non può attaccare e lanciare contro un'unità nemica più distante. Se l'unità sceglie di combattere, deve scegliere il combattimento ravvicinato contro l'unità nemica adiacente.

- Un'unità nemica attaccata da combattimento a distanza non può rispondere al combattimento.

Procedura del Combattimento a Distanza

1. Annunciate l'Unità che Lancia
2. Verificate il Raggio
3. Verificate la Visuale
4. Determinate il massimo di dadi di battaglia per il terreno
5. Determinate le modifiche ai dadi da tirare per la carta Combattimento e Dragone
6. Risolvere la Battaglia (tirare i dadi)
7. Assegnare i Colpi
8. Implementare le Ritirate

1. Annunciate l'Unità che Lancia:

Annunciate quale unità che riceve ordini sta lanciando e la sua unità nemica bersaglio. Determinate il numero base di dadi di battaglia che spettano all'unità nel combattimento a distanza.

2. Verificate il Raggio:

Verificate che l'unità nemica bersaglio si trovi entro il raggio. Il raggio è la distanza tra l'unità che lancia e l'unità bersaglio nemica, misurato in esagoni. Quando contate il raggio, includete l'esagono dell'unità bersaglio, ma escludete quello dell'unità che lancia.

3. Verificate la Visuale:

Verificate che l'unità nemica bersaglio si trovi in visuale. Un'unità deve essere in grado di "vedere" l'unità nemica contro cui desidera lanciare, e questo è detto avere una "visuale".

Immaginate una linea tracciata dal centro dell'esagono che contiene l'unità che lancia al centro dell'esagono che contiene l'unità bersaglio. Questa visuale viene bloccata solamente se un esagono (o parte dello stesso) tra l'unità che attacca e l'esagono bersaglio contiene un'ostruzione.

Le ostruzioni includono un'unità o comandante, indipendentemente se amico o nemico, alcuni tipi di terreni ed i mezzi esagoni che sono al bordo del campo di battaglia.

Se la linea immaginaria corre lungo il bordo di uno o più esagoni che contengono ostruzioni, la visuale non è bloccata, a meno che non vi siano ostruzioni su entrambi i lati della linea stessa.

Il terreno presente nell'esagono dell'unità bersaglio non blocca la visuale.

4. Determinate il massimo di dadi di battaglia per il terreno:

Il terreno in cui si trova l'unità bersaglio, ed in alcuni casi quello dove si trova l'unità che lancia, possono influenzare (di solito riduce) il numero di dadi di battaglia che si tirano nel combattimento. Modificate il numero di dadi di battaglia che si tira per il terreno, consultate il capitolo delle regole sul *Terreno*.

5. Determinate le modifiche ai dadi da tirare per la carta Combattimento e Dragone

Dopo aver implementato gli effetti del terreno, modificate il numero di dadi di battaglia, basandovi sulle abilità speciali dell'unità, modificatore della carta Comando e modificatore della carta Dragone.

6. Risolvere la Battaglia:

Tirate il numero modificato di dadi di battaglia e risolvete il risultato dei dadi.

7. Assegnare i Colpi:

L'unità che lancia ottiene 1 colpo per ciascun simbolo di dado che ottiene che corrisponde al simbolo dell'unità bersaglio.

- Un cerchio verde ottiene 1 colpo contro un'unità con simbolo ●.
- Un triangolo blu ottiene 1 colpo contro un'unità con simbolo ▼.
- Un quadrato rosso ottiene 1 colpo contro un'unità con simbolo ■.
- Un'unità di archibugieri ottiene anche 1 colpo nel combattimento a distanza per ogni simbolo di spada.
- Un'unità di arcieri NON ottiene 1 colpo nel combattimento a distanza per ogni simbolo di spada.
- Una bandiera nel combattimento a distanza non causa un colpo, ma può causare la ritirata dell'unità, vedere il capitolo delle regole sulla *Ritirata*.
- Un'unità di archibugieri non riceve un gettone Onore & Fortuna quando tira il simbolo Onore & Fortuna nel combattimento a distanza.

Effetti dei Colpi dal Combattimento a Distanza

Per ogni colpo ottenuto, viene rimosso 1 blocco dall'unità bersaglio. Quando l'ultimo blocco dell'unità avversaria viene rimosso, ricevete una Bandiera di Vittoria. Quando si ottengono più colpi del numero di blocchi che ha l'unità nemica, i colpi aggiuntivi non hanno effetto.

Colpire un Comandante

Quando un'unità con assegnato un Comandante subisce un colpo nel combattimento a distanza, il Comandante deve effettuare una Verifica per la Perdita, consultate il capitolo delle regole sulla *Verifica della Perdita dei Comandanti*.

8. Implementare le Ritirate:

Dopo aver risolto tutti i colpi, rimosse le perdite ed effettuate le Verifiche delle Perdite dei Comandanti, si risolvono le ritirate, consultate il capitolo delle regole sulla *Ritirata*.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Un'unità che combatte contro un'unità nemica in un esagono adiacente, si dice stia effettuando il combattimento ravvicinato contro quell'unità nemica. Un'unità adiacente ad un'unità nemica deve effettuare il combattimento ravvicinato contro l'unità nemica adiacente se sceglie di combattere, non può usare il combattimento a distanza contro di essa o contro un'altra unità nemica entro il suo raggio.

Procedura del Combattimento Ravvicinato

1. Annunciate l'Unità che effettua il Combattimento Ravvicinato
2. Determinate il massimo dei dadi di battaglia per il Terreno
3. Determinate le modifiche per Comandante Ispirato, carta Comando e carta Dragone
4. L'Attaccante Risolve la Battaglia (tira i dadi)
5. L'Attaccante Implementa i Colpi
6. Effettuate le Ritirate
7. Possibile Prendere Terreno e Combattimento Ravvicinato Bonus
8. Risposta all'Attacco. Il difensore può rispondere all'attacco in alcune situazioni. Se si ha la risposta alla battaglia, il difensore combatte ed implementa i colpi e risolve le ritirate contro l'unità attaccante originaria.

1. Annunciate l'Unità che effettua il Combattimento Ravvicinato

Annunciate l'unità con ordini con la quale desiderate effettuare il combattimento ravvicinato e l'unità nemica attaccata.

- Un'unità deve essere in un esagono adiacente all'unità nemica per attaccarla in combattimento ravvicinato.
- Si può fare il combattimento ravvicinato in qualsiasi direzione.
- Ciascun attacco di combattimento ravvicinato viene dichiarato e risolto 1 unità con ordini alla volta, nella sequenza scelta dal giocatore.
- Un giocatore deve annunciar e risolvere il combattimento ravvicinato di 1 unità interamente, incluso prendere terreno, combattimento ravvicinato bonus, e risposta all'attacco da parte del difensore, prima di passare al combattimento successivo.
- Ogni combattimento ravvicinato viene effettuato da 1 unità con ordine che può farlo contro 1 unità nemica difendente adiacente, indipendentemente dal numero di unità amiche e nemiche adiacenti l'una all'altra.
- Se più di 1 unità con ordini è adiacente all'unità difendente nemica, ciascun attacco di combattimento ravvicinato ordinato viene risolto separatamente. Le unità di Fanteria Irregolare Leva sono l'eccezione, consultate il capitolo delle regole *Carica della Fanteria di Leva*.

Indicate il numero base di dadi di battaglia che l'unità che riceve ordini ha nel combattimento ravvicinato.

- La Cavalleria Samurai Lancieri può rimanere in posizione oppure muovere di 1 o 2 esagoni ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia.
- La Cavalleria Samurai Arcieri può rimanere in posizione oppure muovere di 1 o 2 esagoni ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia.
- La Fanteria Samurai Lancieri può rimanere in posizione oppure muovere di 1 esagono ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia.
- La Fanteria Samurai Arcieri può rimanere in posizione oppure muovere di 1 esagono ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia.

- La Fanteria Ashigaru Lancieri può rimanere in posizione oppure muovere di 1 esagono ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia. La Fanteria Ashigaru Lancieri può muovere di 2 esagoni ma non può effettuare il combattimento ravvicinato.
- La Fanteria Ashigaru Arcieri può rimanere in posizione oppure muovere di 1 o 2 esagoni ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia.
- La Fanteria Ashigaru Archibugieri può rimanere in posizione ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. La Fanteria Ashigaru Archibugieri non può fare combattimento ravvicinato quando muove.
- La Fanteria Irregolare Leve può rimanere in posizione oppure muovere di 1 o 2 esagoni ed effettuare il combattimento ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia.

Carica della Fanteria di Leva - Quando 2 o più unità leva che ricevono ordini sono adiacenti alla stessa unità nemica ed effettuare il combattimento ravvicinato contro quell'unità, tutte le unità di leva nel combattimento ravvicinato possono combinare il loro attacco e tirare tutti i loro dadi di combattimento ravvicinato nello stesso momento.

2. Determinate il massimo dei dadi di battaglia per il Terreno:

il terreno in cui si trova l'unità bersaglio, ed in alcuni casi quello dove si trova l'unità che attacca, possono influenzare (di solito riduce) il numero di dadi di battaglia che si tirano nel combattimento ravvicinato. Modificate il numero di dadi di battaglia che si tira per il terreno, consultate il capitolo delle regole sul *Terreno*.

3. Determinate le modifiche per Comandante Ispirato, carta Comando e carta Dragone

Dopo aver implementato gli effetti del terreno, modificate il numero di dadi di battaglia nel combattimento ravvicinato, basandovi sulle abilità speciali dell'unità, modificatore della carta Comando, modificatore della carta Dragone e Comandante ispirato.

Comandante Ispirato nel Combattimento ravvicinato

Un Comandante, quando è da solo in un esagono, non può combattere. Quando un Comandante è assegnato ad un'unità, segue le regole del combattimento dell'unità che sta accompagnando, incluse le ritirate e le azioni speciali. Sebbene un Comandante non possa combattere, può ancora influenzare il combattimento ravvicinato di un'unità ispirandola. Un giocatore può scegliere di spendere 1 gettone Onore & Fortuna per far ispirare un'unità da un Comandante. Un'unità così ispirata aggiunge 1 dado ai suoi dadi di combattimento ravvicinato. Il gettone Onore & Fortuna speso torna nel pool comune.

Un comandante di Fanteria deve trovarsi nello stesso esagono dell'unità che intende ispirare. Un Comandante di cavalleria può ispirare un'unità nel suo esagono ed anche in esagoni adiacenti. Ciascuna unità ispirata da un Comandante di cavalleria costa 1 gettone Onore & Fortuna.

- Si può spendere massimo 1 gettone Onore & Fortuna per ispirare un'unità nel combattimento ravvicinato, pertanto si può ottenere massimo 1 dado quando un'unità viene ispirata.
- Un'unità può essere ispirata quando attacca nel combattimento ravvicinato e quando risponde al combattimento ravvicinato.
- Un comandante di Cavalleria non deve necessariamente ricevere ordini per ispirare un'unità adiacente.
- Quando un'unità del giocatore viene ispirata e tira 1 dado aggiuntivo nel combattimento ravvicinato, ricevete 1 gettone Onore & Fortuna in meno del numero di gettoni Onore & Fortuna che si ottengono coi dadi.

4. L'Attaccante Risolve la Battaglia:

Tirate il numero modificato di dadi di battaglia e risolvete i risultati ottenuti.

5. L'Attaccante Implementa i Colpi:

Nel combattimento ravvicinato, l'unità attaccante ottiene 1 colpo per ogni simbolo ottenuto col dado che corrisponde al simbolo dell'unità attaccata.

- Un cerchio verde ottiene 1 colpo contro un'unità con simbolo .
- Un triangolo blu ottiene 1 colpo contro un'unità con simbolo .
- Un quadrato rosso ottiene 1 colpo contro un'unità con simbolo .
- Una spada normalmente ottiene 1 colpo nel combattimento ravvicinato con le eccezioni seguenti:
 - Per la statura superiore, un'unità di cavalleria ignora 1 spada che subisce quando viene attaccata nel combattimento ravvicinato da un'unità di fanteria.
 - Per il rango superiore un'unità con simbolo di quadrato ignora 1 spada che subisce quando viene attaccata nel combattimento ravvicinato da un'unità con simbolo .

- Per il rango superiore un'unità con simbolo di quadrato ignora 2 spade che subisce quando viene attaccata nel combattimento ravvicinato da un'unità con simbolo ●.
- Per il rango superiore un'unità con simbolo di triangolo ignora 1 spada che subisce quando viene attaccata nel combattimento ravvicinato da un'unità con simbolo ●.

Nota: Il rango superiore e la statura sono cumulativi e non si applicano solo al combattimento ravvicinato, non al combattimento a distanza.

- Una bandiera ottenuta nel combattimento ravvicinato non causa un colpo, ma può causare la ritirata dell'unità, consultate il capitolo delle regole sulla *Ritirata*.

Effetti dei Colpi nel Combattimento Ravvicinato

Per ogni colpo ottenuto, viene rimosso 1 blocco dall'unità bersaglio. Quando viene rimosso l'ultimo blocco dell'unità avversaria, ricevete una Bandiera di Vittoria (non vale per i blocchi dell'unità Guardia del Corpo del Comandante di Armata). Quando si ottengono più colpi del numero di blocchi che ha l'unità nemica, i colpi aggiuntivi non hanno effetto.

Colpire un Comandante

Quando un'unità con assegnato un Comandante subisce un colpo nel combattimento ravvicinato, il Comandante deve effettuare una Verifica per la Perdita, consultate il capitolo delle regole sulla *Verifica della Perdita dei Comandanti*.

Onore & Fortuna

Per ogni simbolo Onore & Fortuna ottenuto dal tiro di dadi nel combattimento ravvicinato, ricevete 1 gettone Onore & Fortuna con le seguenti eccezioni:

- Quando un'unità del giocatore era stata ispirata e tira 1 dado in più nel suo combattimento ravvicinato, riceve 1 gettone Onore & Fortuna in meno rispetto ai simboli Onore & Fortuna ottenuti coi dadi.
- Quando qualsiasi unità di Cavalleria Samurai ingaggia il combattimento ravvicinato contro un'unità di rango inferiore (triangolo blu o cerchio verde), non riceve alcun gettone Onore & Fortuna anche se ottiene simboli Onore & Fortuna coi dadi.
- Quando attacca un'unità di Fanteria Leve, nessuna unità attaccante ottiene alcun gettone Onore & Fortuna quando ottiene simboli Onore & Fortuna coi dadi.

6. Implementare le Ritirate:

Dopo aver risolto tutti i colpi, rimosse le perdite ed effettuate le Verifiche delle Perdite dei Comandanti, si risolvono le ritirate, consultate il capitolo delle regole sulla *Ritirata*.

7. Possibile Prendere Terreno e Combattimento Ravvicinato Bonus:

Vedere il capitolo delle regole *Azione Speciale*.

8. Risposta all'Attacco:

In un combattimento ravvicinato, l'unità nemica difendente può rispondere all'attacco contro l'unità attaccante, quando 1 o più blocchi dell'unità difendente sono sopravvissuti all'attacco e l'unità difendente non si è ritirata dal suo esagono originario.

La procedura di risposta all'attacco segue le stesse regole del combattimento ravvicinato dell'attaccante. Durante la risposta all'attacco, l'unità difendente determina pertanto il numero di tiri di dado, includendo qualsiasi riduzione dei dadi per il terreno, e le modifiche per Comandante ispirato e carte Dragone. Viene risolta la risposta all'attacco, si assegnano i colpi e si determina la ritirata come se l'unità stesse attaccando.

- Un'unità difendente non può rispondere all'attacco quando è obbligata a ritirarsi fuori dal suo esagono originario, anche se il movimento di ritirata lascia l'unità difendente in ritirata in un esagono che è ancora adiacente all'unità che è stata originariamente l'attaccante.
- Un'unità difendente può rispondere all'attacco anche se non è in grado di rispettare una ritirata imposta in quanto il suo percorso di ritirata è occupato ed impedisce all'unità di ritirarsi. Un'unità difendente può rispondere all'attacco fintanto che ha 1 o più blocchi rimanenti dopo aver subito le perdite per non essere stata in grado di completare il suo movimento di ritirata, vedere il capitolo delle regole sulla *Ritirata*.
- Non è possibile alcuna ulteriore risposta all'attacco dopo la risposta all'attacco da parte dell'unità difendente. Il combattimento ravvicinato termina immediatamente dopo la risposta all'attacco da parte dell'unità del giocatore non attivo.
- Un'unità che risponde all'attacco non può guadagnare terreno o ricevere un attacco bonus di combattimento ravvicinato.

- L'unità bersaglio di un attacco a distanza non può mai rispondere all'attacco. Solo le unità ingaggiate nel combattimento ravvicinato possono rispondere all'attacco.

VERIFICA DELLA PERDITA DEL COMANDANTE

Quando un Comandante è coinvolto in un combattimento, vi è la possibilità che questi possa essere perso. Se è necessaria la verifica della perdita, il vostro avversario tira i dadi per determinare se il vostro Comandante viene colpito e rimosso dal campo di battaglia o se sopravvive.

Quando un Comandante si trova con un'unità e questa perde 1 o più blocchi nel combattimento a distanza o ravvicinato, vi è la possibilità che quel Comandante possa essere colpito, e deve essere effettuata una Verifica della Perdita del Comandante tirando i dadi.

Nota 1: Quando un'unità con cui si trova un Comandante perde 1 o più blocchi in quanto non può completare il movimento di ritirata, o per una carta Dragone, o durante un tiro di dado Mancanza di Onore, queste situazioni non causano una Verifica della Perdita del Comandante. Una Verifica della Perdita del Comandante viene effettuata solo quando un Comandante si trova con un'unità e questa perde 1 o più blocchi in combattimento.

Nota 2: Quando sono eliminati i quattro blocchi della Guardia del Corpo di un Comandante di Armata, se il Comandante sopravvive alla Verifica della Perdita, diviene un Comandante di fanteria per tutti gli aspetti del gioco e si ritira.

Procedura per la Verifica della Perdita del Comandante – Combattimento a Distanza

Durante un attacco di combattimento a distanza, quando un Comandante si trova con un'unità, se l'unità perde 1 o più blocchi ma non viene eliminata, si effettua la Verifica della Perdita del Comandante con 2 dadi. Per colpire ed eliminare il Comandante, si devono ottenere 2 simboli di spada. Se accade questo, il Comandante viene rimosso dal campo di battaglia e l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria. Se non si tirano 2 simboli di spada, il Comandante sopravvive e rimane con l'unità.

Quando un Comandante si trova con un'unità e tutti i blocchi della stessa sono eliminati nel combattimento a distanza, lasciando il blocco del Comandante da solo nell'esagono, si effettua la Verifica della Perdita del Comandante con 1 dado di battaglia. Per colpire ed eliminare il Comandante, si deve ottenere un simbolo di spada. In questo caso il Comandante viene rimosso dal campo di battaglia e l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria. Se il Comandante non viene colpito, deve ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni, oppure commettere seppuku.

Nota: I blocchi della Guardia del Corpo del Comandante di Armata non possono essere attaccati dal combattimento a distanza.

Procedura per la Verifica della Perdita del Comandante – Combattimento Ravvicinato

Durante un attacco di combattimento ravvicinato, quando un Comandante si trova con un'unità, se l'unità perde 1 o più blocchi ma non viene eliminata, si effettua la Verifica della Perdita del Comandante con 1 dado. Per colpire ed eliminare il Comandante, si deve ottenere 1 simbolo di spada. Se accade questo, il Comandante viene rimosso dal campo di battaglia e l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria. Se non si tira il simbolo di spada, il Comandante sopravvive e rimane con l'unità.

Nota Importante: Tirare un dado invece di due è una modifica delle regole simili sulla perdita dei comandanti negli altri giochi della serie C&C come Antichi, Napoleonico e Medievale. I comandanti giapponesi tradizionalmente combattevano in prima linea e subirono un elevato rateo di perdite.

Quando un'unità con un Comandante assegnato perde il suo ultimo blocco durante un attacco di combattimento ravvicinato, il comandante che rimane da solo nell'esagono effettua la Verifica della Perdita del Comandante con 1 dado di battaglia. Per colpire ed eliminare il Comandante, si deve ottenere un simbolo di spada. In questo caso il Comandante viene rimosso dal campo di battaglia e l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria. Se il Comandante non viene colpito, deve ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni, oppure commettere seppuku.

- Quando un'unità viene eliminata, qualsiasi bandiera ottenuta nel combattimento non ha effetti su un Comandante da solo. Dopo la Verifica della Perdita del Comandante, questi deve ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni, oppure commettere seppuku.
- Se un Comandante da solo non può ritirarsi di almeno 1 esagono, deve commettere seppuku.
- Quando un Comandante da solo si trova in un esagono di base di partenza amico e deve ritirarsi, deve commettere seppuku.
- Dopo che un Comandante si è ritirato, è stato eliminato, o commette seppuku, l'unità che stava attaccando il Comandante nel combattimento ravvicinato può guadagnare terreno nell'esagono ora vuoto.

Combattimento contro un Comandante da Solo in un Esagono

Quando un Comandante si trova da solo in un esagono e viene attaccato, sia nel combattimento a distanza che ravvicinato, l'unità attaccante determina il numero di dadi di battaglia da tirare contro di esso. Quando ottiene uno o più simboli di spada, il Comandante viene colpito ed eliminato. Le unità armate di arco normalmente non ottengono un colpo nel combattimento a distanza, ma quando attaccano un Comandante da solo lo ottengono. Non è necessaria la Verifica della Perdita del Comandante. Il possessore rimuove il blocco del Comandante dal campo di battaglia e l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria.

- Qualsiasi bandiera che si ottiene nel combattimento non ha effetto sul Comandante da solo. Invece il Comandante da solo deve ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni, oppure commettere seppuku.
- Se un Comandante da solo non può ritirarsi di almeno 1 esagono, deve commettere seppuku.
- Quando un Comandante da solo si trova in un esagono di base di partenza amico e deve ritirarsi, deve commettere seppuku.
- Dopo che un Comandante si è ritirato, è stato eliminato, o commette seppuku, l'unità che stava attaccando il Comandante nel combattimento ravvicinato può guadagnare terreno nell'esagono ora vuoto.

RITIRATE

Durante un combattimento a distanza o ravvicinato, dopo aver risolto tutti i colpi, rimosse le perdite ed effettuate le Verifiche delle Perdite dei Comandanti, si risolvono le ritirate. Ciascuna bandiera di ritirata ottenuta contro un'unità che non la può ignorare la fa arretrare di 1 movimento di ritirata indietro, verso il suo lato del campo di battaglia. Quindi 2 bandiere la fanno arretrare di 2 esagoni, ecc.

Tutte le unità di fanteria e cavalleria Samurai ed Ashigaru si ritirano di 1 esagono per bandiera subito e che non possono ignorare, mentre le unità di fanteria irregolare leve si devono ritirare di 2 esagoni per ciascuna tale bandiera. Il giocatore che controlla l'unità che si sta ritirando decide su quale esagono essa si ritira seguendo queste regole:

- Un'unità si deve sempre ritirare verso il lato base di partenza del giocatore che la controlla, indipendentemente dalla direzione da cui è provenuto l'attacco. Solitamente vi sono due esagoni tra cui scegliere, eccetto vicino al lato del campo di battaglia. Il giocatore che si ritira sceglie uno di questi due esagoni, ma deve sceglierne uno non occupato ed accessibile.
- Un'unità non si ritira mai di lato.
- Un'unità non si può ritirare in, o attraverso, un esagono che contiene un'altra unità, indipendentemente se sia amica o nemica.
- Un'unità non si può ritirare in, o attraverso, un esagono che contiene un Comandante nemico.
- Il terreno non ha effetti sul movimento di ritirata di un'unità, pertanto un'unità in ritirata può passare, ad esempio, da un esagono di foresta o fiume guadabile senza fermarsi. Comunque, il terreno inaccessibile rimane tale anche durante la ritirata.
- Un'unità di fanteria può ritirarsi in un esagono che contiene un Comandante amico da solo di fanteria o cavalleria. In questo caso, l'unità di fanteria deve fermarsi ed unirsi al Comandante, anche se non ha rispettato l'intero movimento di ritirata. L'unità ignora qualsiasi movimento di ritirata aggiuntivo.
- Un'unità di cavalleria può ritirarsi in un esagono che contiene un Comandante amico da solo di cavalleria. In questo caso, l'unità di cavalleria deve fermarsi ed unirsi al Comandante, anche se non ha rispettato l'intero movimento di ritirata. L'unità ignora qualsiasi movimento di ritirata aggiuntivo.
- Quando un'unità non si può ritirare, perché il suo percorso di ritirata è occupato da unità, Comandanti, o terreno inaccessibile, l'unità subisce 1 colpo rimuovendo 1 blocco per ciascun esagono del movimento di ritirata che non può essere completato.
- Quando un'unità non si può ritirare essendo in un esagono di base di partenza della sua armata, l'unità subisce 1 colpo rimuovendo 1 blocco per ciascun esagono del movimento di ritirata che non può essere completato.
- Quando un'unità si può ritirare secondo queste regole, verso i propri esagoni base di partenza, senza subire perdite di blocchi, deve prendere quel percorso di ritirata invece di uno nel quale subisce perdite di blocchi.
- Quando un'unità si ritira, questo causa al giocatore che la controlla la perdita di Onore & Fortuna, consultate il capitolo delle regole su *Ritirata & Perdita di Onore & Fortuna*.

Ritirata dei Comandanti

Un Comandante assegnato ad un'unità deve rimanere con l'unità per tutto il movimento di ritirata dell'unità.

Un Comandante che non si trova con un'unità (è da solo) deve ritirarsi dopo essere stato attaccato e sopravvivere alla Verifica della Perdita del Comandante. Un Comandante che si ritira è soggetto alle stesse regole sulla ritirata e limitazioni del terreno delle altre unità, con le eccezioni seguenti:

- Il movimento di ritirata di un Comandante è di 1, 2 o 3 esagoni indietro verso il suo lato del campo di battaglia, a scelta del possessore. Il giocatore che lo controlla determina il numero di esagoni di ritirata ed il percorso da prendere.
- Un Comandante può ritirarsi attraverso un esagono che contiene un'unità amica, un'unità amica con Comandante, o un altro Comandante amico, un'unità o Comandante non viene influenzata quando un Comandante si ritira attraverso il suo esagono.
- Un Comandante che si ritira non può farlo attraverso un esagono che contiene un'unità o Comandante nemico.
- Un Comandante non può terminare il suo movimento di ritirata in un esagono che contiene un altro Comandante amico, terreno inaccessibile o unità o Comandante nemico.
- Un Comandante di fanteria si può ritirare in un esagono che contiene un'unità di fanteria amica che non ha un Comandante e fermarsi nell'esagono unendosi all'unità.
- Un Comandante di fanteria non si può ritirare in un esagono che contiene un'unità di cavalleria amica.
- Un Comandante di cavalleria si può ritirare in un esagono che contiene una qualsiasi unità amica, fanteria o cavalleria, che non ha un Comandante e fermarsi nell'esagono unendosi all'unità.
- Se il Comandante non si può ritirare di almeno un esagono, deve commettere seppuku.
- Un Comandante non si può ritirare fuori da un esagono di base di partenza amico. Il Comandante può terminare la sua ritirata in uno di tali esagoni.
- Un Comandante da solo che viene attaccato nel suo esagono di base di partenza, dopo che sopravvive alla Verifica della Perdita del Comandante, deve commettere seppuku.

Seppuku dei Comandanti

Invece di ritirarsi, il giocatore controllante può scegliere di far commettere seppuku ad un Comandante da solo (suicidio onorevole) anche se quel Comandante ha un percorso libero per la ritirata.

Quando un Comandante commette seppuku, il possessore rimuove il blocco di Comandante dal campo di battaglia ed ottiene 5 gettoni Onore & Fortuna, ma il giocatore deve perdere 1 carta Comando dalla sua mano di carte, scelta a caso dal suo avversario. La carta Comando scelta viene scartata. La perdita di questa carta riduce il comando del giocatore di uno.

Un Comandante che commette seppuku non dà all'avversario una Bandiera di Vittoria, ma l'avversario pesca 1 carta Dragone e la aggiunge alla sua mano di carte Dragone.

Incremento del Morale

Alcune situazioni consentono ad un'unità di ignorare 1 o più bandiere che subisce. Un'unità può ignorare 1 o più bandiere che subisce ogni volta che viene attaccata. Ignorare un risultato di bandiera, quando è possibile, è puramente una questione di scelta. Quando possono essere ignorati 2 risultati di bandiera, il possessore può scegliere di ignorarne 1 ed accettarne 1. Tutti i risultati di bandiera ottenuti contro un'unità, che superano quelli che possono essere ignorati, causano automaticamente una ritirata e devono essere subiti.

Nota Importante: Un'unità può ignorare solo massimo 2 bandiere durante un tiro di dado in combattimento.

Un'unità può ignorare 1 bandiera:

- Quando ha supporto da 2 unità amiche. Le unità di supporto possono essere in 2 qualsiasi esagoni che siano adiacenti all'unità. Un'unità deve determinare se è in supporto in ciascun attacco effettuato contro un'unità.
- Il supporto è reciproco. Le unità in 3 esagoni adiacenti si danno supporto l'una all'altra.
- Un blocco di Comandante, quando è da solo in un esagono, può agire come un esagono adiacente di supporto e darà lo stesso supporto di un'unità in un esagono.
- Un'unità con simbolo di quadrato rosso può ignorare 1 bandiera.
- Gli effetti di alcune carte Dragone possono anche dare all'unità la capacità di ignorare 1 o più bandiere.
- Un Comandante con un'unità consente ad un'unità di ignorare 1 bandiera.

Nota: Si ha una Verifica della Perdita del Comandante prima di determinare se un'unità si deve ritirare. Pertanto, quando un Comandante viene eliminato da una Verifica della Perdita, l'unità può non essere in grado di ignorare una bandiera in quanto il Comandante non è più con l'unità

Ritirata & Perdita di Onore

Quando un'unità o Comandante deve ritirarsi, la ritirata causerà al giocatore che lo controlla la perdita di gettoni Onore & Fortuna.

- Un'unità, con cerchio verde, deve perdere 1 gettone Onore & Fortuna per ogni esagono di ritirata. *Nota: la Fanteria di Leva (LI) si ritira in modo diverso (vedere sotto).*
- ▲ Un'unità con triangolo blu deve perdere 1 gettone Onore & Fortuna per ogni esagono di ritirata.
- Un'unità con quadrato rosso deve perdere 2 gettoni Onore & Fortuna per ogni esagono di ritirata.
- Fanteria Leve/Irregolare – perde solo 2 gettoni Onore & Fortuna indipendentemente dal numero di esagoni di ritirata.
- Un'unità, con un Comandante assegnato che si ritira, perde 1 gettone Onore & Fortuna aggiuntivo per ogni esagono di ritirata dell'unità assieme al comandante. Ad esempio, un'unità con simbolo triangolo che si ritira con un Comandante perde 2 gettoni Onore & Fortuna per ogni esagono di ritirata col Comandante (1 gettone per l'unità ed 1 per il Comandante).
- Un Comandante da solo in un esagono quando si ritira di 1, 2 o 3 esagoni deve perdere 3 gettoni Onore & Fortuna. Un Comandante non perde Onore & Fortuna per ogni esagono di ritirata.
- Un Comandante da solo in un esagono può commettere seppuku invece di ritirarsi.
- Un'unità che non si può ritirare, il che causa la perdita di blocchi, non perde gettoni Onore & Fortuna in quanto non ha effettuato un movimento di ritirata dal suo esagono originario.

MANCANZA DI ONORE

Quando un giocatore non ha gettoni Onore & Fortuna sufficienti nella sua riserva per coprire la perdita di onore per la ritirata di un'unità o causata dall'azione di una carta Dragone, il giocatore deve perdere tutti i gettoni Onore & Fortuna che ha nella sua riserva e deve effettuare un tiro di dado *Manca di Onore*.

Il tiro di dado *Manca di Onore* è di 4 dadi, più 1 dado aggiuntivo per ogni gettone Onore & Fortuna che non si è potuto pagare.

Esempio: Un giocatore ha 1 solo gettone Onore & Fortuna nel suo pool riserva, ma l'unità Samurai deve ritirarsi di 1 esagono, il che comporta la perdita di 2 gettoni Onore & Fortuna. Il tiro di dado *Manca di Onore* pertanto sarà di 4 più 1 dado. Il dado in più perché il giocatore aveva un solo gettone Onore & Fortuna nel suo pool riserva, ma ha dovuto pagare 2 gettoni per la ritirata dell'unità Samurai.

Manca di Onore quando l'Unità di Ritira

Dopo che l'unità ha completato il suo movimento di ritirata, il giocatore effettua il tiro di dado *Manca di Onore*.

- Ogni simbolo che ottiene che corrisponde al simbolo dell'unità in ritirata elimina 1 blocco dall'unità stessa. Se viene rimosso l'ultimo blocco dell'unità, l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria.
- Ogni simbolo che ottiene che NON corrisponde al simbolo dell'unità in ritirata causa la perdita di 1 blocco all'unità più vicina nella sua armata che abbia il simbolo corrispondente. Il giocatore che la controlla sceglie quale unità perde blocchi, quando 2 o più unità sono alla stessa distanza in esagoni rispetto a dove l'unità in ritirata ha terminato la sua ritirata. Se viene rimosso l'ultimo blocco dell'unità, l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria.
- Un simbolo spade, bandiera ed Onore & Fortuna che si ottiene durante un tiro di dado *Manca di Onore* non ha alcun effetto.

Nota 1: Quando un'unità con Comandante perde un blocco, non vi è la Verifica della Perdita del Comandante.

*Nota 2: Quando un'unità con Comandante viene eliminata per il tiro di dado *Manca di Onore*, non vi è la Verifica della Perdita del Comandante. Il Comandante rimane nell'esagono chiedendosi perché la sua unità ha perso il suo coraggio lasciando la battaglia.*

Manca di Onore quando un Comandante da Solo si Ritira

Dopo che un Comandante da solo ha completato il suo movimento di ritirata, il giocatore effettua il tiro di dado *Manca di Onore*.

- 1 o più simboli di spada che si ottengono dal tiro *Manca di Onore* elimina il Comandante e l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria.
- Ogni simbolo che ottiene causa la perdita di 1 blocco all'unità più vicina nella sua armata che abbia il simbolo corrispondente. Il giocatore che la controlla sceglie quale unità perde blocchi, quando 2 o più unità sono alla stessa distanza in esagoni rispetto a dove l'unità in ritirata ha terminato la sua ritirata. Se viene rimosso l'ultimo blocco dell'unità, l'avversario riceve una Bandiera di Vittoria.

- Una spada ha effetto solo contro un Comandante da solo, mentre un simbolo bandiera o Onore & Fortuna che si ottiene dal tiro *Mancanza di Onore* non ha alcun effetto.

Mancanza di Onore dal Gioco di Carta Dragone

Quando un giocatore non ha gettoni onore per coprire la perdita dovuta al gioco di una carta Dragone, ogni simbolo ottenuto dal tiro *Mancanza di Onore* causa la perdita di 1 blocco ad un'unità nella sua armata che abbia il simbolo corrispondente, a scelta del giocatore che la controlla.

Un simbolo spada, bandiera ed Onore & Fortuna che si ottiene durante un tiro di dado *Mancanza di Onore* per carta Dragone non ha alcun effetto.

AZIONI SPECIALI

Guadagnare Terreno

Quando un'unità con ordini del giocatore attivo attacca in combattimento ravvicinato ed elimina o obbliga l'unità difendente nemica alla ritirata dall'esagono che occupa, l'unità attaccante ha effettuato un combattimento ravvicinato con successo. L'unità attaccante può avanzare (muovere) in quell'esagono ora vuoto. Questo è detto guadagnare terreno.

Prendere terreno dopo un combattimento ravvicinato che ha avuto successo non è obbligatorio. Comunque, se l'unità non guadagna terreno, perde l'opportunità di effettuare un combattimento ravvicinato bonus, anche se è adiacente ad un'altra unità nemica.

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

- Un'unità difendente che sta rispondendo alla battaglia non può guadagnare terreno.
- Un'unità difendente che gioca una carta Comando *Colpire per Primi* non può guadagnare terreno.

Combattimento Ravvicinato Bonus

Dopo un combattimento ravvicinato che ha avuto successo, un'unità di cavalleria o di fanteria con un Comandante assegnato che guadagna terreno può effettuare il combattimento ravvicinato una seconda volta. Questo combattimento ravvicinato bonus è opzionale e guadagnare terreno non impone all'unità di attaccare ancora nel combattimento ravvicinato.

- Un combattimento ravvicinato bonus viene calcolato ed effettuato allo stesso modo del combattimento ravvicinato.
- Un'unità che guadagna terreno dopo un combattimento che ha avuto successo in un esagono che proibisce il combattimento nell'entrarvi, non può effettuare un combattimento ravvicinato bonus.
- Un'unità che può effettuare un combattimento ravvicinato bonus dopo aver guadagnato terreno può scegliere di combattere contro qualsiasi unità nemica in qualsiasi esagono adiacente. Non è obbligata a combattere contro l'unità nemica che si è appena ritirata dall'esagono.
- Quando il combattimento ravvicinato bonus di un'unità ha successo, può avanzare nell'esagono vuoto, ma non può combattere ancora in questo turno.

FASE 5

FINE DEL TURNO

Dopo aver risolto i movimenti e combattimenti di tutte le unità, il giocatore attivo scarta la carta Comando appena giocata, a faccia in su accanto al mazzo carte Comando e pesca una nuova carta Comando.

Il giocatore attivo ha ora la scelta di pescare 1 carta Dragone o di ottenere 2 gettoni Onore & Fortuna.

- Il giocatore attivo ha sempre la scelta di pescare 1 carta Dragone o di ottenere 2 gettoni Onore & Fortuna indipendentemente se una carta Dragone sia stata giocata durante il turno.
- Inoltre, se il giocatore attivo non ha giocato una carta Dragone durante il suo turno, può scartare 1 carta Dragone dalla sua mano e ricevere 1 gettone Onore & Fortuna.
- Non si può pescare o scartare più di 1 carta Dragone al termine del turno di un giocatore.
- Una carta Dragone pescata al termine del turno di un giocatore non può essere scartata nel turno in cui è stata pescata.

Se il mazzo carte Comando o Dragone termina le carte, mescolate le carte scartate per formare un nuovo mazzo di pesca.

Una volta che la carta Comando del giocatore attivo viene pescata e ripristinata la carta Dragone o scelto Onore & Fortuna, il turno del giocatore attivo termina.

Nota: Un giocatore che gioca una carta Dragone durante il turno avversario non ripristina immediatamente la sua mano di carte Dragone o i gettoni Onore & Fortuna spesi. Il ripristino di una carta Dragone o dei gettoni Onore & Fortuna viene effettuato solamente al termine del turno del giocatore attivo.

ONORE & FORTUNA

Un comandante di armata doveva portare dell'ordine nel costante caos durante i combattimenti di un'armata Samurai. La forza combattente che manteneva una qualche forma di controllo e disciplina probabilmente era l'armata vincitrice della battaglia. L'Onore & Fortuna serve per misurare in qualche modo la disciplina dell'armata, il suo onore e le fortune della guerra.

I giocatori dovranno mantenere un bilanciamento tra lo sfruttamento dell'uso di questi gettoni per influenzare le fortune della sua armata quando usa le carte Dragone e le azioni Comandante ispirato nel combattimento ravvicinato, ed allo stesso tempo deve mantenere onore sufficiente per impedire il caos nei suoi ranghi quando il morale cala ed un'unità si deve ritirare.

I gettoni Onore & Fortuna sono posti inizialmente in un pool comune Onore & Fortuna, accanto alla mappa ed accessibile ai due giocatori. Nel corso della partita, l'Onore & Fortuna che un giocatore ottiene viene posto nella sua riserva Onore & Fortuna della sua area di gioco. Il numero di gettoni Onore & Fortuna che un giocatore ha è visibile a tutti i giocatori per tutta la partita.

Gestione e Ripristino delle Riserve Onore & Fortuna

Oltre all'importante gestione della sua mano di carte Comando e carte Dragone, un giocatore deve gestire con oculatezza la sua riserva di gettoni Onore & Fortuna, ed assicurarsi di tenere riserve adeguate se intende lanciare le sue azioni con carta Dragone nel momento più opportuno ed impedire perdite di blocchi per la mancanza di Onore.

I seguenti sono alcuni dei modi con i quali un giocatore ottiene Onore & Fortuna.

- Si prende un certo numero di gettoni Onore & Fortuna all'inizio della partita, come indicato nelle note di battaglia dello scenario.
- Al termine del turno del giocatore attivo, questi può optare di prendere 2 gettoni Onore & Fortuna invece di pescare una carta Dragone.
- Al termine del turno del giocatore attivo, quando questi non ha giocato una carta Dragone, può scartare 1 delle sue carte Dragone ed ottenere 1 gettone Onore & Fortuna.
- In seguito al gioco di alcune carte Dragone.
- Si ottengono gettoni Onore & Fortuna per ogni simbolo Onore & Fortuna che si ottiene in una battaglia di combattimento ravvicinato.
- Si ottengono gettoni Onore & Fortuna per ogni simbolo Onore & Fortuna ottenuto da alcune unità con armi da lancio quando combattono.

Tirare un simbolo Onore & Fortuna durante altri momenti del gioco, ad esempio, una Verifica della Perdita del Comandante, il tiro Mancanza di Onore, ecc. non dà al giocatore alcun gettone Onore & Fortuna.

Non vi è limite al numero di gettoni Onore & Fortuna che un giocatore può avere nella sua riserva. Comunque, se il pool comune di gettoni Onore & Fortuna termina, non si possono ottenere altri gettoni Onore & Fortuna sino a quando tale pool non viene ripristinato. Le azioni che normalmente danno gettoni Onore & Fortuna, quando il pool è vuoto, non danno nulla al giocatore.

FINE DELLA PARTITA & VITTORIA

I giocatori si alternano nello svolgere turni, sino a quando un giocatore non raggiunge il numero di Bandiere di Vittoria indicate dalle condizioni di vittoria dello scenario.

I giocatori possono accumulare Bandiere di Vittoria in un certo numero di modi. Eliminare unità e Comandanti nemici è quello più comune. Mentre raggiungere specifici obiettivi dello scenario, come catturare alcuni esagoni di terreno, o occupare e rimuovere la tenda comando nemica, sono un paio di altri metodi. Queste altre condizioni di vittoria sono indicate esplicitamente nelle note di battaglia dello scenario.

Una partita termina nel momento esatto in cui un giocatore raggiunge il numero necessario di Bandiere di Vittoria, indipendentemente da quando accade nel corso del turno di gioco. questo significa che una partita potrebbe

terminare anche con una risposta alla battaglia che abbia successo, con la vittoria che andrebbe all'avversario del giocatore in quel momento attivo.

Se la mano di carte Comando di un giocatore viene ridotta ad una singola carta Comando all'inizio del turno del giocatore, questi deve arrendersi e la vittoria va all'avversario.

CARTE DRAGONE (40 carte)

Le carte Dragone ed i gettoni Onore & Fortuna sono alcune delle più importanti risorse per il giocatore. Vi sono 40 carte Dragone nel gioco. Le carte Dragone, nel gioco, sono il lasciapassare per effettuare azioni leggendarie e mitiche sul campo di battaglia.

Non vi è limite al numero di carte Dragone che un giocatore può tenere. Ciascuna carta Dragone ha le seguenti informazioni:

- **Titolo:** Il nome della carta Dragone.
- **Costo:** il costo in gettoni Onore & Fortuna che un giocatore deve pagare dal suo pool riserva Onore & Fortuna affinché la carta Dragone abbia effetto. I gettoni Onore & Fortuna alimentano l'azione ed i poteri speciali delle carte Dragone, le quali non possono essere giocate se vi sono gettoni Onore & Fortuna insufficienti per pool riserva del giocatore. *Nota: Alcune carte Dragone hanno un costo zero in gettoni Onore & Fortuna per giocarle.*
- **Fase di Gioco:** Il testo spiega quando, nel turno di gioco, si deve giocare la carta Dragone.
- **Bersaglio:** Il testo che indica i dettagli del bersaglio della carta Dragone, il soggetto, beneficiario, o l'area di effetto dell'azione della carta Dragone.
- **Effetto:** Una descrizione dell'effetto della carta Dragone e delle regole speciali che lo governano.

I giocatori devono osservare un certo numero di regole semplici, ma molto importanti, quando portano in gioco una carta Dragone.

- Quando si gioca una carta Dragone, ponetela davanti a voi durante la fase appropriata di gioco e leggetela a voce alta.
- Una carta Dragone deve sempre essere giocata durante la sua fase di gioco indicata. Alcune carte Dragone possono essere giocate fuori dal turno, durante il tuo di gioco dell'avversario, o in reazione ad una delle azioni del giocatore avversario o di un suo gioco di carta Dragone.
- Per giocare una carta Dragone, il giocatore deve essere in grado di pagare immediatamente il costo corrispondente in Onore & Fortuna usando gettoni già in suo possesso, prima che l'effetto della carta possa essere portato in gioco.
- Rimuovete il numero necessario di gettoni Onore & Fortuna dalla vostra riserva, ponendo temporaneamente questi gettoni sulla carta Dragone.
- Al termine del turno di gioco, restituite i gettoni presenti sulla carta Dragone al pool comune Onore & Fortuna e scartate la carta Dragone ponendola nel mazzo degli scarti, accanto al mazzo di pesca carte Dragone.
- Il giocatore attivo può giocare 1 sola carta Dragone durante il turno del giocatore attivo.
- Il difensore può giocare 1 sola carta Dragone durante il turno del giocatore attivo.
- Quale risultato, nel corso di qualsiasi singolo turno di gioco, vi possono essere in gioco massimo 2 carte Dragone, 1 per giocatore.
- Nel caso di contraddizione tra gli effetti delle 2 carte Dragone giocate di fila, la seconda carta supera gli effetti della prima.
- Nel caso di contraddizione tra le regole base di questo fascicolo e quelle della carta Dragone, quest'ultima ha priorità, ma si applicano sempre le restrizioni del terreno sul movimento e sulla battaglia, a meno che non sia indicato diversamente sulla carta Dragone.

CARTE COMANDO (60 carte)

Le carte Comando si usano per dare ordini alle unità di un giocatore di muovere, combattere o effettuare altre azioni essenziali. Le unità possono muovere e combattere solo quando ricevono ordini.

CARTE SEZIONE (39 carte)

Le carte sezione si usano per dare ordini, ad un certo numero di unità e/o Comandanti in una specifica sezione del campo di battaglia, di muovere e combattere.



Le carte Comando Sezione che hanno il simbolo di elmo di Samurai nella parte alta, ricordano ai giocatori che un Comandante che si trova con un'unità può ricevere ordini di distaccarsi e muovere separatamente, al costo di 1 ordine, quando viene giocata la carta.

- **Ordini ad 1 Unità a Sinistra:** Date un ordine ad 1 unità o Comandante nella sezione sinistra. Quando pescate una nuova carta Comando, pescatene 2, sceglietene 1 e scartate l'altra (2 carte).
- **Ordini ad 1 Unità al Centro:** Date un ordine ad 1 unità o Comandante nella sezione centro. Quando pescate una nuova carta Comando, pescatene 2, sceglietene 1 e scartate l'altra (2 carte).
- **Ordini ad 1 Unità a Destra:** Date un ordine ad 1 unità o Comandante nella sezione destra. Quando pescate una nuova carta Comando, pescatene 2, sceglietene 1 e scartate l'altra (2 carte).
- **Ordini a 2 Unità a Sinistra:** Date un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione sinistra (3 carte).
- **Ordini a 2 Unità a Centro:** Date un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centro (4 carte).
- **Ordini a 2 Unità a Destra:** Date un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione destra (3 carte).
- **Ordini a 3 Unità a Sinistra:** Date un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione sinistra (3 carte).
- **Ordini a 3 Unità a Centro:** Date un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centro (3 carte).
- **Ordini a 3 Unità a Destra:** Date un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione destra (3 carte).
- **Avanzata a Sinistra:** Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, date ordini ad 1 unità e/o Comandante nella sezione sinistra (2 carte).
- **Avanzata al Centro:** Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, date ordini ad 1 unità e/o Comandante nella sezione centro (2 carte).
- **Avanzata a Destra:** Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, date ordini ad 1 unità e/o Comandante nella sezione destra (2 carte).
- **Ala della Gru:** Date ordini ad 1 unità e/o Comandante in ciascuna sezione (2 carte).
- **Il Volo delle Oche:** Date ordini a 2 unità e/o Comandanti in ciascuna sezione (2 carte).
- **Aggiramento sui Fianchi:** Date ordini a 2 unità e/o Comandanti sia nella sezione sinistra che destra (2 carte).
- **Coda di Tigre Sinistra:** Date ordini a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centro e ad 1 unità e/o Comandante nella sezione sinistra (1 carta).
- **Coda di Tigre Sinistra:** Date ordini a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centro e ad 1 unità e/o Comandante nella sezione destra (1 carta).

CARTE TATTICA (21 carte)

Le carte Tattica consentono spesso alle unità che ricevono ordini di muovere e/o combattere in modi non normalmente consentiti dalle regole base, o di attivarsi senza considerare la sezione. Si applicano comunque le restrizioni del terreno al movimento ed alla battaglia alle unità attivate da una carta Tattica.

- **Ordini ad Unità con Simbolo ●:** Per ogni carta Comando che avete, date un ordine ad 1 unità con simbolo ●. Se non avete alcuna unità con simbolo ●, date ordini ad 1 unità a vostra scelta (2 carte).
- **Ordini ad Unità con Simbolo ▼:** Per ogni carta Comando che avete, date un ordine ad 1 unità con simbolo ▼. Se non avete alcuna unità con simbolo ▼, date ordini ad 1 unità a vostra scelta (2 carte).
- **Ordini ad Unità con Simbolo ■:** Per ogni carta Comando che avete, date un ordine ad 1 unità con simbolo ■. Se non avete alcuna unità con simbolo ■, date ordini ad 1 unità a vostra scelta (2 carte).
- **Carica di Cavalleria:** Date ordini a 4 unità di cavalleria o meno. Le unità che ricevono ordini attaccano nel combattimento ravvicinato con 1 dado aggiuntivo per tutto il turno. Le unità di cavalleria con simbolo ■ possono muovere di 3 esagoni e combattere. Le unità che ricevono ordini non possono fare il combattimento a distanza. Se non avete unità di cavalleria, date ordini ad 1 unità a vostra scelta (2 carte).
- **Contrattacco:** Quando giocate questa carta, diventa una copia della carta Comando che il vostro avversario ha giocato nel suo ultimo turno. Seguite le istruzioni su quella carta come se la steste giocando, eccetto che invertite qualsiasi riferimento alle sezioni presente sulla carta stessa (la sezione sinistra diventa destra e viceversa) (2 carte).

- **Colpire per Primi:** Giocate questa carta dopo che il vostro avversario dichiara un combattimento ravvicinato, ma prima che tiri i suoi dadi. La vostra unità difendente combatte per prima. Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può poi combattere come per gli ordini originari. La vostra unità non risponde all'attacco dopo la battaglia dell'avversario. Al termine del turno, pescate per primo una carta Comando in sostituzione (2 carte).
- **Fermi e Fuoco:** Date ordini a 4 o meno unità con armi da lancio. Le unità che ricevono ordini possono lanciare due volte. Non possono trovarsi in un esagono adiacente ad un'unità o Comandante nemici. Le unità non possono muovere prima o dopo il combattimento. Se non avete alcuna unità con armi da lancio, date ordini ad 1 unità a vostra scelta (2 carte).
- **Assalto di Fanteria:** Date ordini a 4 o meno unità di fanteria in un gruppo (esagoni adiacenti, collegati). Tutte le unità che ricevono ordini, con simbolo  e/o , possono muovere di 2 esagoni e effettuare il combattimento ravvicinato. Le unità con simbolo  possono ricevere ordini, ma le unità con armi da lancio che ricevono ordini non possono ingaggiare nel combattimento ravvicinato o a distanza. Se non avete alcuna unità di fanteria, date ordini ad 1 unità a vostra scelta (1 carta).
- **Comando:** Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante, incluso l'esagono del Comandante e sino a 4 adiacenti, collegati, o date ordini ad 1 unità a vostra scelta (2 carte).
Nota: Un Comandante che si trova da solo in un esagono sotto il comando del Comandante che riceve ordini, può ricevere un ordine. Un Comandante con un'unità che riceve ordini non può ricevere ordine di dividersi dall'unità.
- **Comando Serpente:** Date un ordine ad un gruppo di unità. Il gruppo è formato da unità che sono in esagoni adiacenti, collegati, senza limite al numero di esagoni. Le unità nel gruppo possono muovere di 1 solo esagono. Dopo il movimento, un'unità può ingaggiare il combattimento a distanza o ravvicinato, se può farlo. Un'unità può guadagnare terreno dopo un combattimento ravvicinato che abbia avuto successo e può effettuare un combattimento ravvicinato bonus se può farlo (2 carte).
Nota: Un Comandante che si trova da solo in un esagono può far parte del gruppo e ricevere un ordine. Un Comandante con un'unità che riceve ordini non può ricevere ordine di dividersi dall'unità.
- **Shogun:** Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, tirate 1 dado. Per ogni simbolo di unità che si ottiene, 1 unità con questo simbolo riceve ordini. Una unità o un Comandante a vostra scelta ricevono ordini per ogni simbolo di bandiera che ottenete. Le unità possono ricevere ordini in qualsiasi sezione. Ricevete 1 Onore & Fortuna per ogni simbolo di onore ottenuto. Le unità che ricevono ordini combattono con 1 dado aggiuntivo per l'intero turno. Rimescolate il mazzo carte Comando e quello degli scarti, rimescolate anche il mazzo carte Dragone ed il mazzo degli scarti (1 carta).
Nota: Un simbolo di bandiera può essere usato per dare ordini ad un Comandante da solo in un esagono, per dare ordini ad un Comandante di dividersi da un'unità, o di dare ordine ad un Comandante assegnato assieme all'unità che sta guidando.

TERRENO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Ogni descrizione degli esagoni di terreno include i dettagli seguenti:

- **Movimento:** qualsiasi effetto nel muovere nell'esagono con questo tipo di terreno viene indicato qui. I movimenti di ritirata non sono soggetti alle restrizioni al movimento del terreno indicate.
- **Combattimento:** qualsiasi effetto su un combattimento che coinvolge un'unità in questo tipo di terreno è annotato qui. Le limitazioni alla battaglia dovute al terreno impongono un massimo al numero normale di dadi di battaglia che un'unità che attacca in o da questo tipo di terreno tira normalmente. Solitamente, più difficile è il terreno, più stretto il limite. Ad esempio, le unità con simbolo quadrato, appesantite dalle loro corazzature ed armi superiori, solitamente subiscono maggiormente gli effetti del terreno difficile, mentre le unità con simbolo circolare si comportano relativamente meglio. Questo limite al numero di dadi che si possono tirare in un tipo particolare di terreno si applica solamente al numero base di dadi tirati da quel dato tipo di unità. I bonus ai dadi ottenuti dalle carte Comando, carte Dragone o ispirati da un Comandante non sono soggetti a questo limite e si aggiungono ancora ai dadi di combattimento, in modo che il numero effettivo di dadi che si tirano da parte di un'unità in terreno difficoltoso possono ancora eccedere il massimo per quel tipo di terreno.
- **Visuale:** se il terreno blocca la visuale o no viene indicato qui.



TERRENO APERTO (CAMPAGNA)

Il terreno aperto (campagna) è il tipo di terreno di default per tutti gli esagoni della mappa. Questo terreno aperto non ha restrizioni al movimento, combattimento o visuale.

FORESTA



Movimento: Un'unità o Comandante che entra in un esagono di terreno Foresta deve fermarsi e non può muovere oltre in questo turno.

Combattimento:

- Un'unità che entra in un esagono di terreno Foresta può ancora combattere in questo turno.
- Un'unità in un esagono di terreno Foresta combatte con massimo 2 dadi.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di terreno Foresta combatte con massimo 2 dadi.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di terreno Foresta nel combattimento a distanza, combatte con massimo 1 dado.

Visuale: Un esagono di terreno Foresta blocca la visuale.



COLLINA



Movimento: Nessuna restrizione al movimento.

Combattimento:

- Un'unità in un esagono di terreno collina combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 3 dadi.
- Un'unità NON in un esagono di terreno collina che attacca un'unità nemica su un esagono di terreno collina, combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 2 dadi.

- Il combattimento a distanza di un'unità non viene influenzato dalla collina.

Visuale:

- Un esagono di collina blocca la visuale alle unità dietro l'esagono di collina.
- Un'unità in un livello inferiore ha visuale sul primo esagono di collina e viceversa.
- Un'unità in un livello inferiore non ha visuale attraverso 1 esagono di collina a quello successivo che contiene un'unità e viceversa (cioè un'unità in un livello inferiore non può vedere, ed essere vista, se almeno un esagono di collina si frappone tra le due unità).
- La visuale non viene bloccata tra unità sullo stesso gruppo di colline, in esagoni di collina adiacenti tutti allo stesso livello. Questi esagoni di collina sono considerati essere un plateau.

FIUME



Movimento: I fiumi sono terreno inaccessibile eccetto nei guadi e ponti.

Combattimento: Non si combatte.

Visuale: Un esagono di fiume non blocca la visuale.



FIUME GUADABILE (RUSCELLO)

Movimento: Un'unità o Comandante che entra in un corso d'acqua guadabile deve fermarsi. È ancora possibile guadagnare terreno.

Combattimento:

- Un'unità che muove in un esagono di terreno guadabile può ancora combattere in questo turno.
- Un'unità in un esagono di terreno guadabile, combatte con massimo 2 dadi.
- Un'unità in un esagono di terreno guadabile, combatte con massimo 1 dado nel combattimento a distanza.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono guadabile combatte con massimo 2 dadi.

Visuale: Un esagono di terreno guadabile non blocca la visuale.





Nota: Quando le note di battaglia indicano che un intero fiume (ruscello) è guadabile, applicate le regole per i guadi a tutti gli esagoni che formano il fiume guadabile (ruscello). Inoltre, qualsiasi esagono di guado che fa parte del fiume guadabile è considerato poco profondo e non ha alcuna restrizione al movimento e combattimento.

PONTE



Movimento: Nessuna restrizione al movimento.

Combattimento: Nessuna restrizione al combattimento.

- Un'unità in un esagono di ponte può ignorare 1 bandiera.

Visuale: Un esagono di terreno ponte non blocca la visuale.

EDIFICI



Movimento: Un'unità o Comandante che entra in un esagono di edifici deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

Combattimento:

- Un'unità che muove in un esagono di edifici non può combattere in questo turno.
- Un'unità di fanteria in un esagono di edifici, combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 2 dadi.
- Un'unità di fanteria in un esagono di edifici, combatte nel combattimento a distanza con massimo 1 dado.
- Un'unità di cavalleria in un esagono di edifici, combatte con massimo 1 dado.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di edifici, combatte nel combattimento

ravvicinato con massimo 2 dadi.

- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di edifici, combatte nel combattimento a distanza con massimo 1 dado.

• Un Comandante non può influenzare il combattimento ravvicinato di un'unità ispirandola quando l'unità si trova in un esagono di edifici.

Visuale: Un esagono di terreno Edifici blocca la visuale.

CAMPI COLTIVATI



Movimento: Un'unità o Comandante che entra in un esagono di campi coltivati deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

Combattimento:

- Un'unità che muove in un esagono di campi coltivati può ancora combattere in questo turno.
- Un'unità di fanteria in un esagono di campi coltivati non ha restrizioni al combattimento.
- Un'unità di cavalleria in un esagono di campi coltivati combatte con massimo 2 dadi.

- Un'unità di cavalleria che attacca un'unità nemica in un esagono di campi coltivati combatte con massimo 2 dadi.

Visuale: Un esagono di terreno Campi Coltivati non blocca la visuale.

GOLA



Movimento: Un'unità o Comandante che entra in un esagono di Gola deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

Combattimento:

- Un'unità che entra in un esagono di terreno Gola non può combattere in questo turno.
- Un'unità in un esagono di terreno Gola combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 1 dado.
- Un'unità in un esagono di terreno Gola combatte nel combattimento a distanza con massimo 1 dado.
- Un'unità di fanteria che attacca un'unità nemica in un esagono di terreno Gola combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 2 dadi.



- Un'unità di cavalleria che attacca un'unità nemica in un esagono di terreno Gola combatte con massimo 1 dado.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di terreno Gola combatte nel combattimento a distanza con massimo 1 dado.

Visuale: Un esagono di terreno Gola non blocca la visuale.

Nota: un'unità in un esagono di Gola blocca la visuale.

TENDA COMANDO



Movimento: Un esagono Tenda Comando è normalmente occupato dal Comandante di Armata e dalla sua unità Guardia del Corpo. Comunque, quando la Tenda Comando non è occupata, un'unità o Comandante che entra nell'esagono deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

Combattimento:

- Un'unità che entra in un esagono di terreno Tenda Comando può ancora combattere in questo turno

- No restrizioni al combattimento.

Visuale: Un esagono di terreno Tenda Comando blocca la visuale.

RECINZIONE/PALIZZATA



Movimento: Un'unità o Comandante che muove in un esagono di Recinzione o Palizzata deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

- Un'unità di fanteria che entra in un esagono di terreno Recinzione/Palizzata può ancora combattere in questo turno.
- Un'unità di cavalleria che entra in un esagono di terreno Recinzione/Palizzata non può combattere.

Combattimento: Una Recinzione/Palizzata dà protezione a 360°.

- Un'unità in un esagono di Recinzione/Palizzata combatte con massimo 2 dadi.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di Recinzione/Palizzata combatte con massimo 2 dadi.
- Un'unità di fanteria in un esagono di Recinzione può ignorare 1 bandiera quando viene attaccata da unità di cavalleria nemica.
- Un'unità di fanteria in un esagono di Palizzata può ignorare 1 bandiera quando viene attaccata da qualsiasi unità nemica.

Visuale: Un esagono di terreno Recinzione/Palizzata non blocca la visuale.

Nota: le Recinzioni e le Palizzate usano la stessa tessera terreno. Le istruzioni dello scenario specificano quale tipo di terreno è presente.

CASTELLO



Movimento: Un'unità o Comandante che entra in un esagono di castello deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

Combattimento:

- Un'unità che entra in un esagono di Castello non può combattere in questo turno.
- Un'unità di fanteria in un esagono di Castello, combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 3 dadi.

- Un'unità di fanteria in un esagono di Castello, combatte nel combattimento a distanza con massimo 3 dadi.
- Un'unità di cavalleria in un esagono di Castello non può combattere.
- Un'unità di fanteria che attacca un'unità nemica in un esagono di Castello, combatte nel combattimento ravvicinato con massimo 2 dadi.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di Castello, combatte nel combattimento a distanza con massimo 1 dado.
- Un'unità di cavalleria non può attaccare un'unità nemica in un esagono di Castello nel combattimento ravvicinato.
- Un'unità di fanteria in un esagono di Castello ignora 1 bandiera.
- Un'unità di fanteria in un esagono di Castello non si ritira e subisce un colpo per ogni bandiera che non può ignorare.

Visuale: Un esagono di terreno Castello blocca la visuale.

CREDITI

CREAZIONE E SVILUPPO

Richard Borg

SVILUPPO E SUPPORTO

Pat Kurivial, Roy Grider, Brent Steeves, Brad Bell, Brian Sherry, Stephen Turnbull, Brian Bradford.

DIRETTORE GRAFICO:

Mark Simonitch

GRAFIA DELLA SCATOLA E DEI COMPONENTI:

Terry Leeds

GRAFIA DELLA MAPPA, CARTE e TESSERE:

Terry Leeds

GRAFICA DEGLI ADESIVI:

Mark Simonitch

GRAFICA DELLE REGOLE E DEL FASCICOLO DEGLI SCENARI:

Terry Leeds

EDITORI DELLE REGOLE:

Tony Curtis & Sandra Borg

VERIFICA DEL REGOLAMENTO:

Kevin Duke, Hans Kortling, Duncan Larkin, Elisha Evan-Sapir,

Tony Curtis

TEST DI GIOCO:

Brad Bell, George Carson, Neal Ekengren, Roy Grider, Charles Heckman, Rene Hoevenberg, Pat Kurivial, Ted Kurivial, Chris Lestochi, Steve Malecek, Bill Massey, Jose Mata, Steve May, Richard May, Terry Mikrut, Paul Miller, Stan Oien, Mike Panko, Mike & Carli Partain, Kenneth Richmond, Jim Riley, Louis Rotundo, Brian Sherry, Ken Sommerfield, Mike Sopp, Brent Steeves, Rick Thomas, Bob Wanio, Nick Zizo e tutto lo Staff Comando della GMT.

COORDINAZIONE ALLA PRODUZIONE:

Tony Curtis

PRODUTTORI:

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

COMBATTIMENTO A DISTANZA (risultato del dado per ogni dado Combattimento a Distanza tirato) ¹						
TIRO DI DADO	 (LI/AB/AA)	 (Asp)	 (SB/SSp/SBC/SSpC)	 (Comandante con unità)	 (Comandante da solo) ³	 (Comandante di Armata/Guardia del Corpo)
	Assegnare 1 Colpo	-	-	Possibile Perdita ²	-	Non consentito
	-	Assegnare 1 Colpo	-	Possibile Perdita ²	-	Non consentito
	-	-	Assegnare 1 Colpo	Possibile Perdita ²	-	Non consentito
	Assegnare 1 Colpo (solo AA)	Assegnare 1 Colpo (solo AA)	Assegnare 1 Colpo (solo AA)	Possibile Perdita ² (solo AA)	-	Non consentito
	Possibile Ritirata ³	Possibile Ritirata ³	Possibile Ritirata ³	Può ignorare 1 bandiera ³	Comandante Eliminato ²	Non consentito
	Ricevere 1 gettone O&F (solo Arco)	Ricevere 1 gettone O&F (solo Arco)	Ricevere 1 gettone O&F (solo Arco)	-	-	Non consentito

(1) Altri fattori (tipo di unità ed abilità speciali, terreno, gioco di carte Comando e Dragone) possono modificare il numero totale di dadi tirati.
 (2) Vedere il capitolo delle regole **Verifica della Perdita del Comandante**.
 (3) Vedere il capitolo delle regole **Ritirata**.

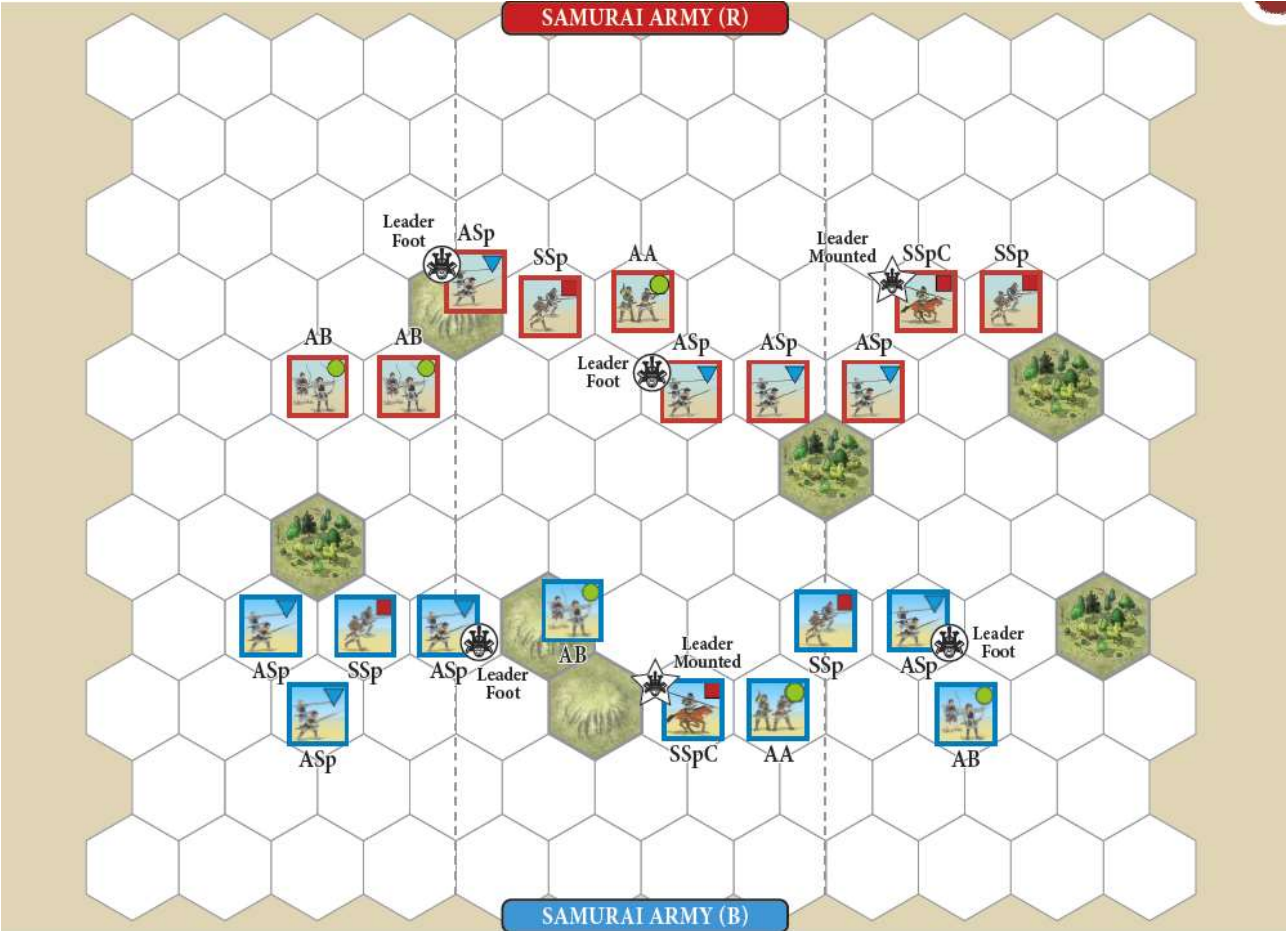
COMBATTIMENTO RAVVICINATO (risultato del dado per ogni dado Combattimento Ravvicinato tirato) ¹						
TIRO DI DADO	 (LI/AB/AA)	 (Asp)	 (SB/SSp/SBC/SSpC)	 (Comandante con unità)	 (Comandante da solo) ⁴	 (Comandante di Armata/Guardia del Corpo)
	Assegnare 1 Colpo	-	-	Possibile Perdita ²	-	-
	-	Assegnare 1 Colpo	-	Possibile Perdita ²	-	-
	-	-	Assegnare 1 Colpo	Possibile Perdita ²	-	-
	Assegnare 1 Colpo	Possibile Colpo ³	Possibile Colpo ³	Possibile Perdita ²	-	Assegnare 1 Colpo
	Possibile Ritirata ⁴	Possibile Ritirata ⁴	Possibile Ritirata ⁴	Può ignorare 1 bandiera ⁴	Comandante Eliminato ²	DEVE ignorare tutte le bandiere
	Ricevere 1 gettone O&F	Ricevere 1 gettone O&F	Ricevere 1 gettone O&F	-	-	Ricevere 1 gettone O&F

(1) Altri fattori (tipo di unità ed abilità speciali, terreno, gioco di carte Comando e Dragone) possono modificare il numero totale di dadi tirati.
 (2) Vedere il capitolo delle regole **Verifica della Perdita del Comandante**.
 (3) Vedere il capitolo delle regole **Combattimento Ravvicinato** (possono applicarsi Statura Superiore e Rango).
 (4) Vedere il capitolo delle regole **Ritirata**.

GLI SCENARI

Vi sono 40 scenari nel gioco.

1 – PRIMA SCHERMAGLIA TRA SAMURAI



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai (rossa)	Armata Samurai (blu)
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna

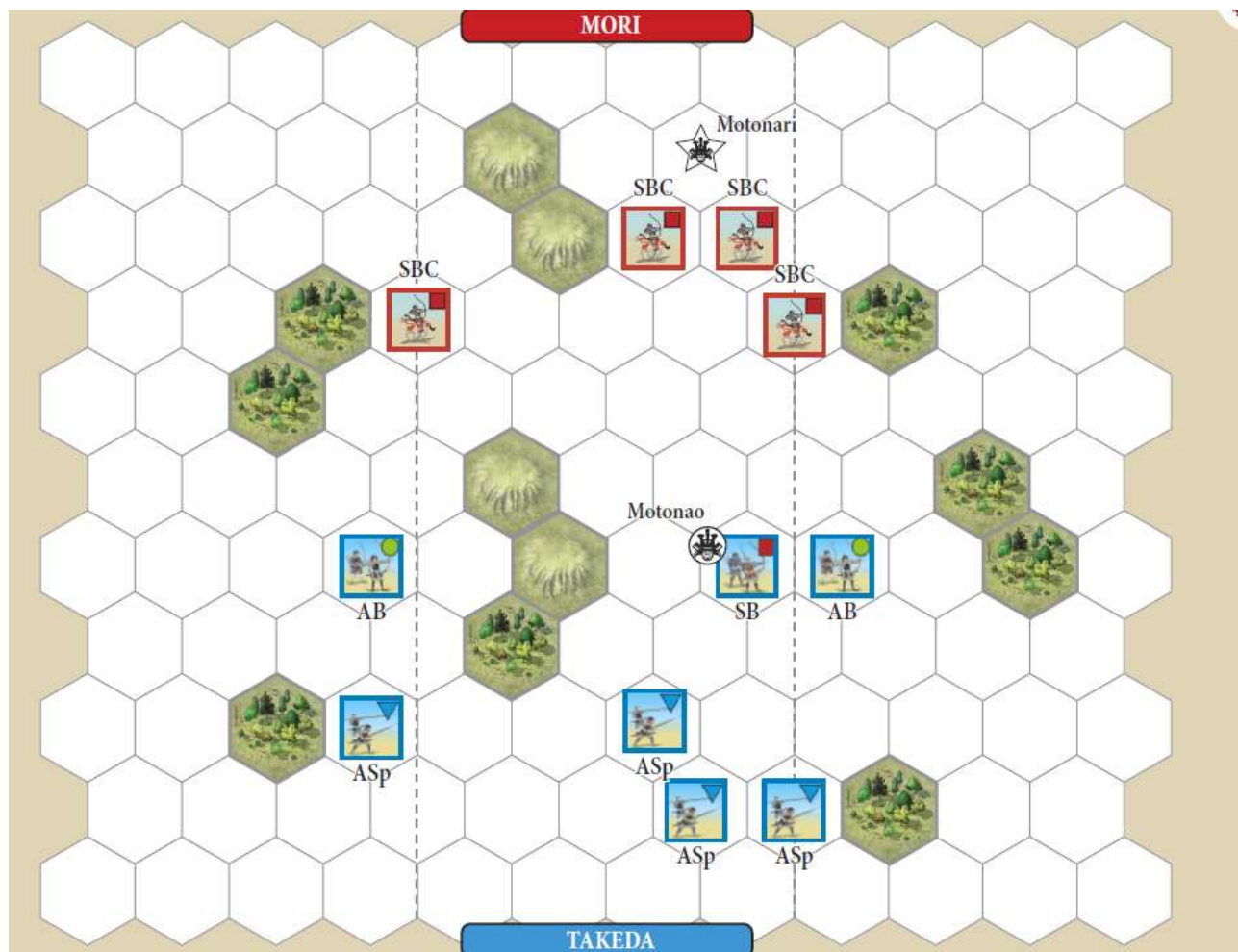
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni Comandante o unità eliminati.

Regole Speciali

Nessuna

2 – CASTELLO DI ARITA, 1517 d.C. (fase 1 – Avanguardia Takeda)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Mori	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 1 carta Dragone • 4 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 4 carte Comando • 1 carta Dragone • 2 Onore & Fortuna

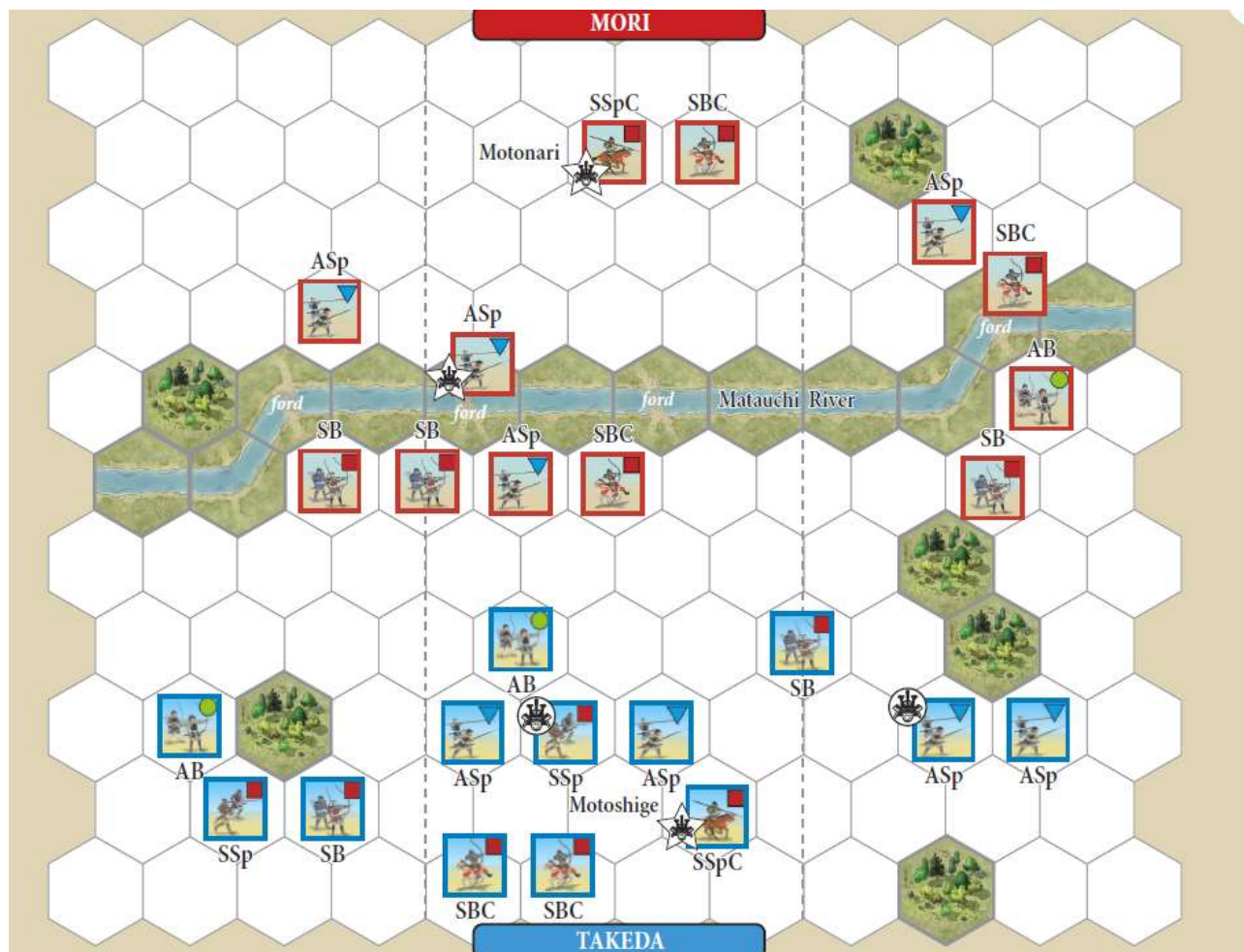
Vittoria – 3 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità e 2 per ogni Comandante eliminati.

Regole Speciali

Nessuna

3 – CASTELLO DI ARITA, 1517 d.C. (fase 2 – fiume Matauki)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Mori	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 4 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati e 2 bandiere per l'eliminazione di Motoshige.

Regole Speciali

- Il Fiume Matauchi è guadabile. Nei guadi non vi sono restrizioni alla battaglia o al movimento.

4 – CASTELLO DI KORIYAMA, 1540 d.C. (fiume Enokawu)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Shishido	Armata Samurai Shinguto
• 5 carte Comando • 4 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 4 carte Comando • 1 carta Dragone • 4 Onore & Fortuna

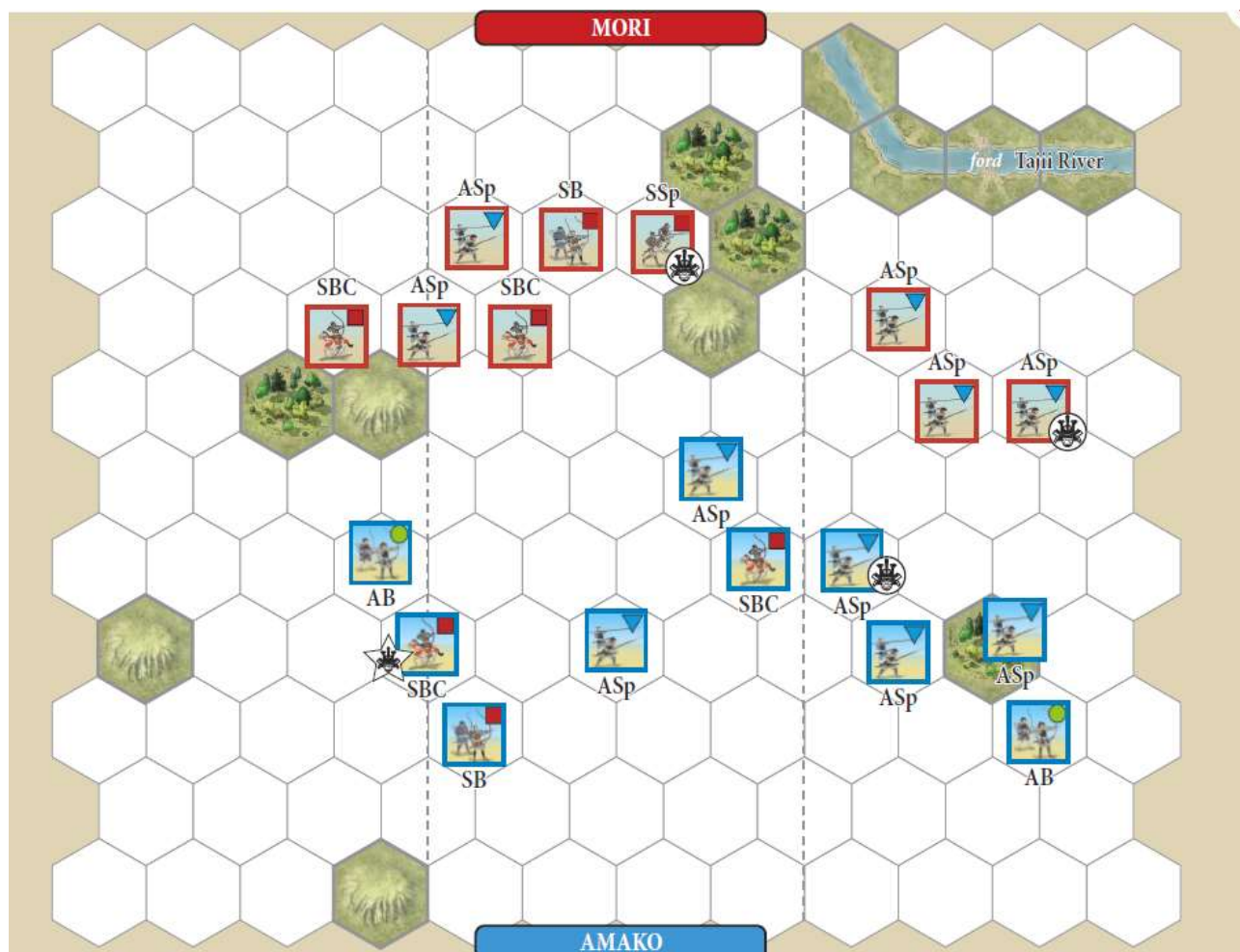
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- L'armata Shinguto ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità oltre il fiume all'inizio del turno di gioco Shinguto. La Bandiera di Vittoria viene mantenuta fintanto che l'unità rimane sul lato Shishido del fiume.

Regole Speciali

- Il Fiume Enokawa è inaccessibile eccetto ai guadi. I guadi non hanno restrizioni al movimento o combattimento.
- Tutti gli esagoni di collina sono inaccessibili.

5 – CASTELLO DI KORIYAMA, 1540 d.C. (settembre)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Mori	Armata Samurai Amako
• 5 carte Comando • 1 carta Dragone • 4 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 1 carta Dragone • 3 Onore & Fortuna

Vittoria – 4 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- L'armata Mori ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità Lancieri Ashigaru che attraversa il fiume Tajii. Quando l'unità si trova in un esagono oltre il fiume, rimuovete l'unità dal campo di battaglia ed ottenete 1 Bandiera di Vittoria.

Regole Speciali

- Il Fiume Tajii è inaccessibile eccetto al guado.

6 – CASTELLO DI KORIYAMA, 1540 d.C. (ottobre)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Mori	Armata Samurai Amako
6 carte Comando 3 carte Dragone 5 Onore & Fortuna - Muove per prima	4 carte Comando 2 carte Dragone 3 Onore & Fortuna

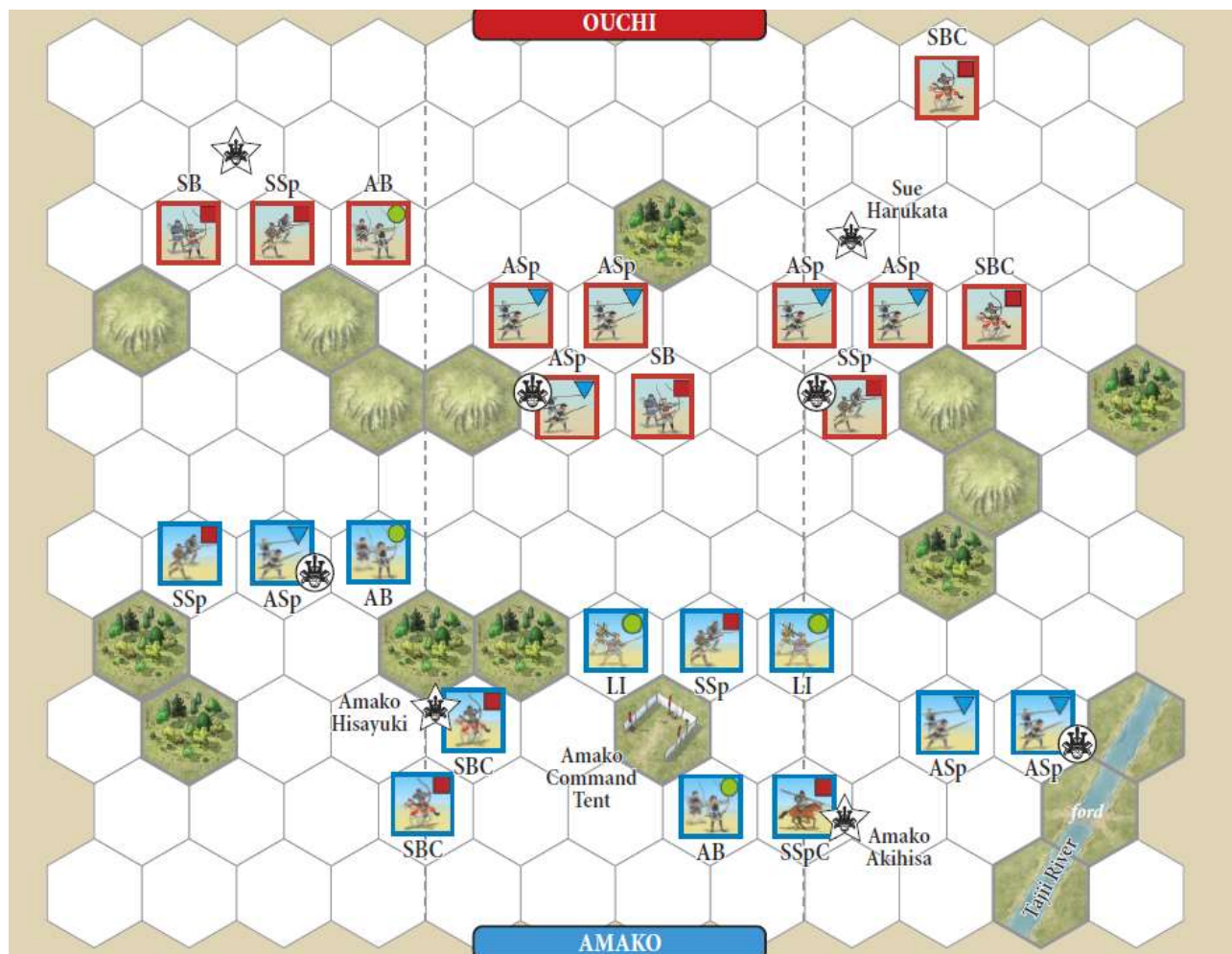
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Il Fiume Taji è inaccessibile.

7 – CASTELLO DI KORIYAMA, 1541 d.C. (gennaio)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Ouchi	Armata Samurai Amako
• 6 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna

Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- La Tenda Comando Amako, sebbene non sia occupata da un'unità comando, vale ancora 3 Bandiere di Vittoria al giocatore Ouchi quando viene occupata all'inizio del suo turno e rimossa. Quando la tenda comando viene rimossa, il giocatore Amako deve scartare subito una sua carta Comando, scelta a caso.

Regole Speciali

- Il Fiume Tajiri è inaccessibile eccetto al guado.

8 – PRIMA BATTAGLIA DI AZUKIZAKA 1542 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Imagawa	Armata Samurai Oda
• 6 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna

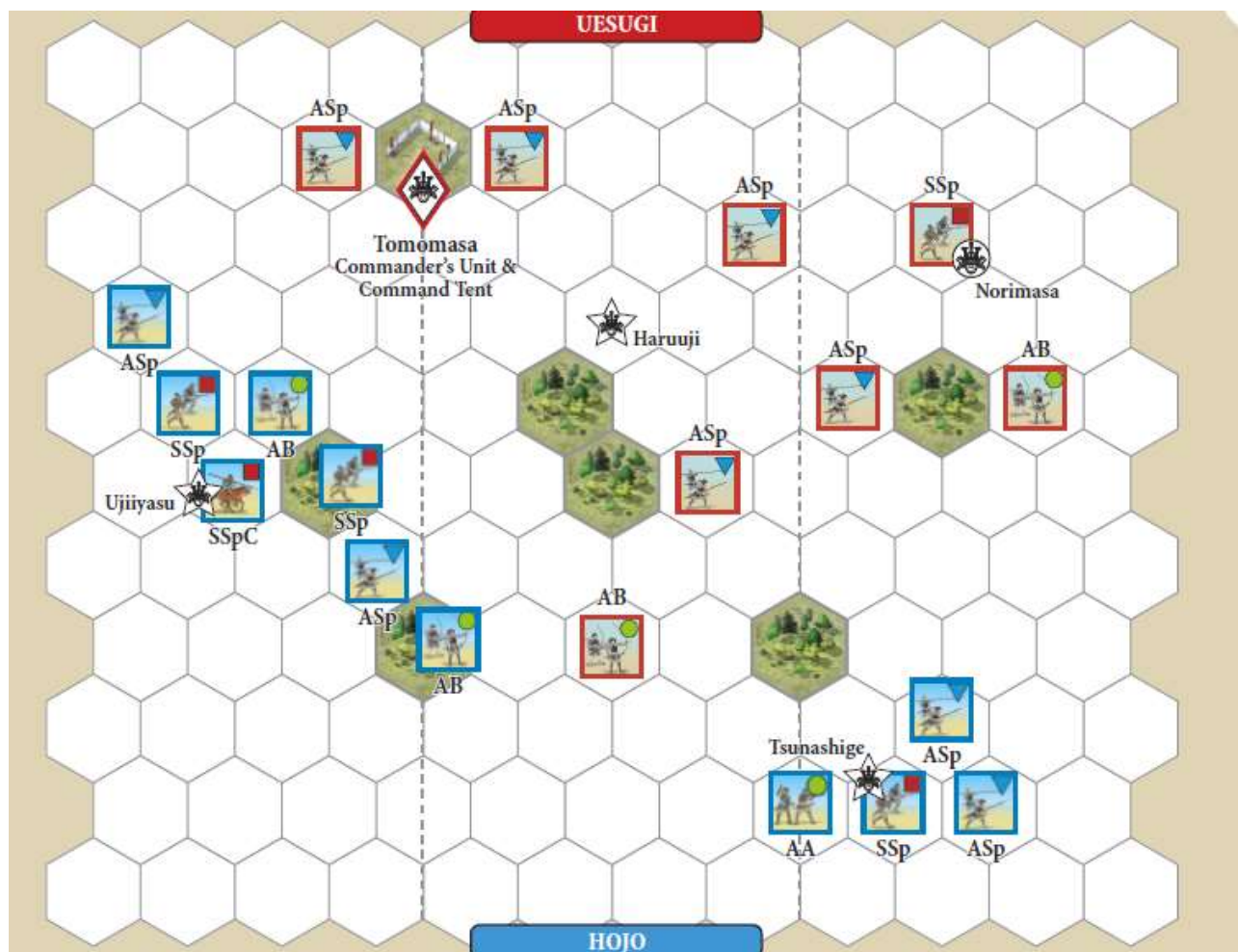
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Se una vostra unità occupa la Tenda Comando avversaria all'inizio del vostro turno, l'esagono di campo viene rimosso dal campo di battaglia. La cattura della Tenda Comando nemica vale 3 Bandiere di Vittoria permanenti. Quando la vostra tenda comando viene rimossa, dovete scartare subito una sua carta Comando, scelta a caso.

Regole Speciali

- Nessuna.

9 – CASTELLO DI KAWAGOE 1546 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Hojo
• 4 carte Comando • 1 carta Dragone • 4 Onore & Fortuna •	• 6 carte Comando • 2 carte Dragone • 9 Onore & Fortuna • Muove per prima

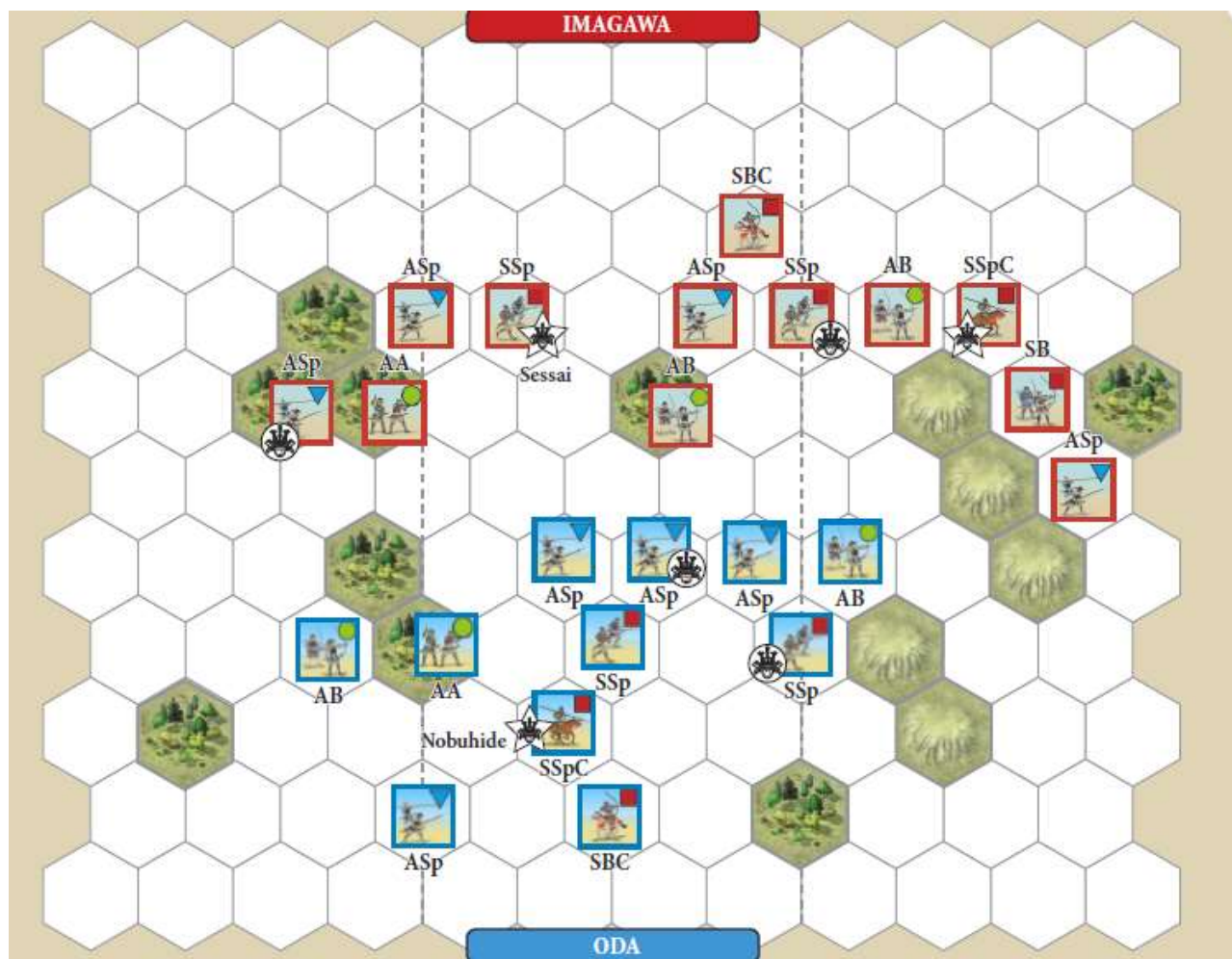
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Se una vostra unità occupa la Tenda Comando avversaria all'inizio del vostro turno, l'esagono di campo viene rimosso dal campo di battaglia. La cattura della Tenda Comando nemica vale 3 Bandiere di Vittoria permanenti. Quando la vostra tenda comando viene rimossa, dovete scartare subito una sua carta Comando, scelta a caso.

Regole Speciali

- Nessuna.

10 – SECONDA BATTAGLIA DI AZUKIZAKA 1548 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Imagawa	Armata Samurai Oda
• 3 carte Comando • 5 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 3 Onore & Fortuna

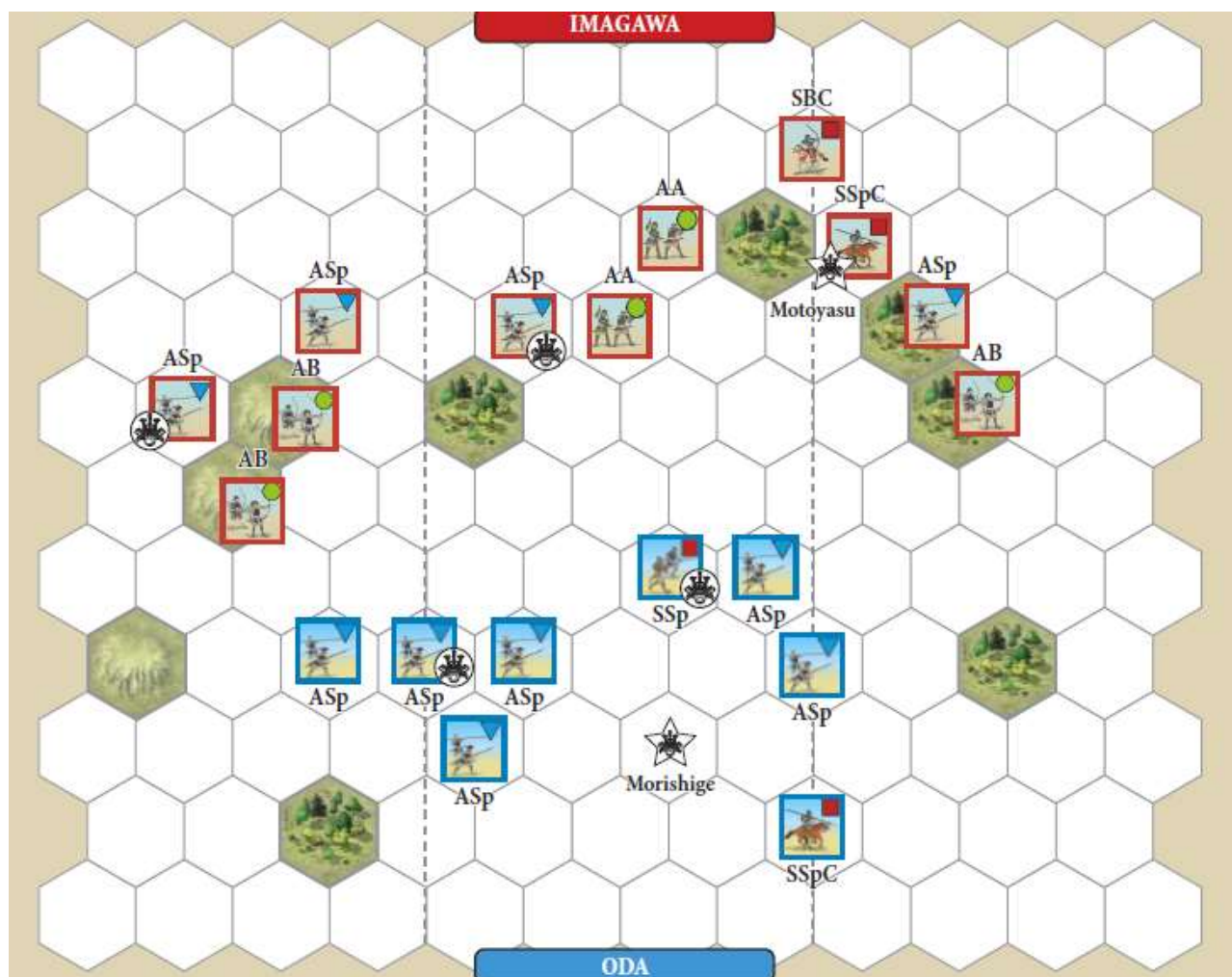
Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Nessuna.

11 – OKEHAZAMA 1560 d.C. (forte di confine Marune)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Imagawa	Armata Samurai Oda
5 carte Comando 3 carte Dragone 6 Onore & Fortuna - Muove per prima	4 carte Comando 2 carte Dragone 3 Onore & Fortuna

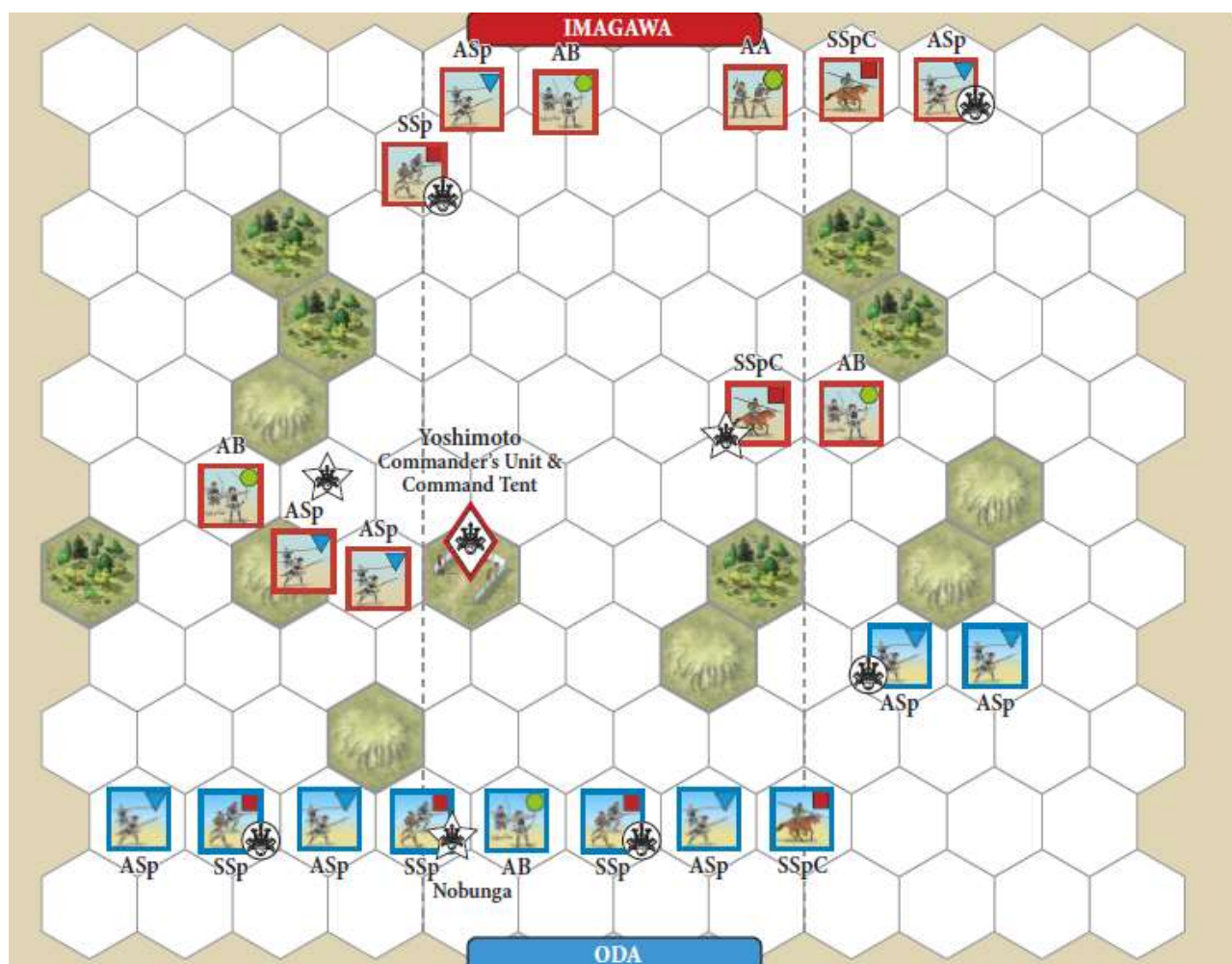
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Nessuna.

12 – OKEHAZAMA 1560 d.C. (gola di Dengaku hazama)



NOTE ALLA BATTAGLIAA

Armata Samurai Imagawa	Armata Samurai Oda
• 2* carte Comando – incrementano a 5 • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima

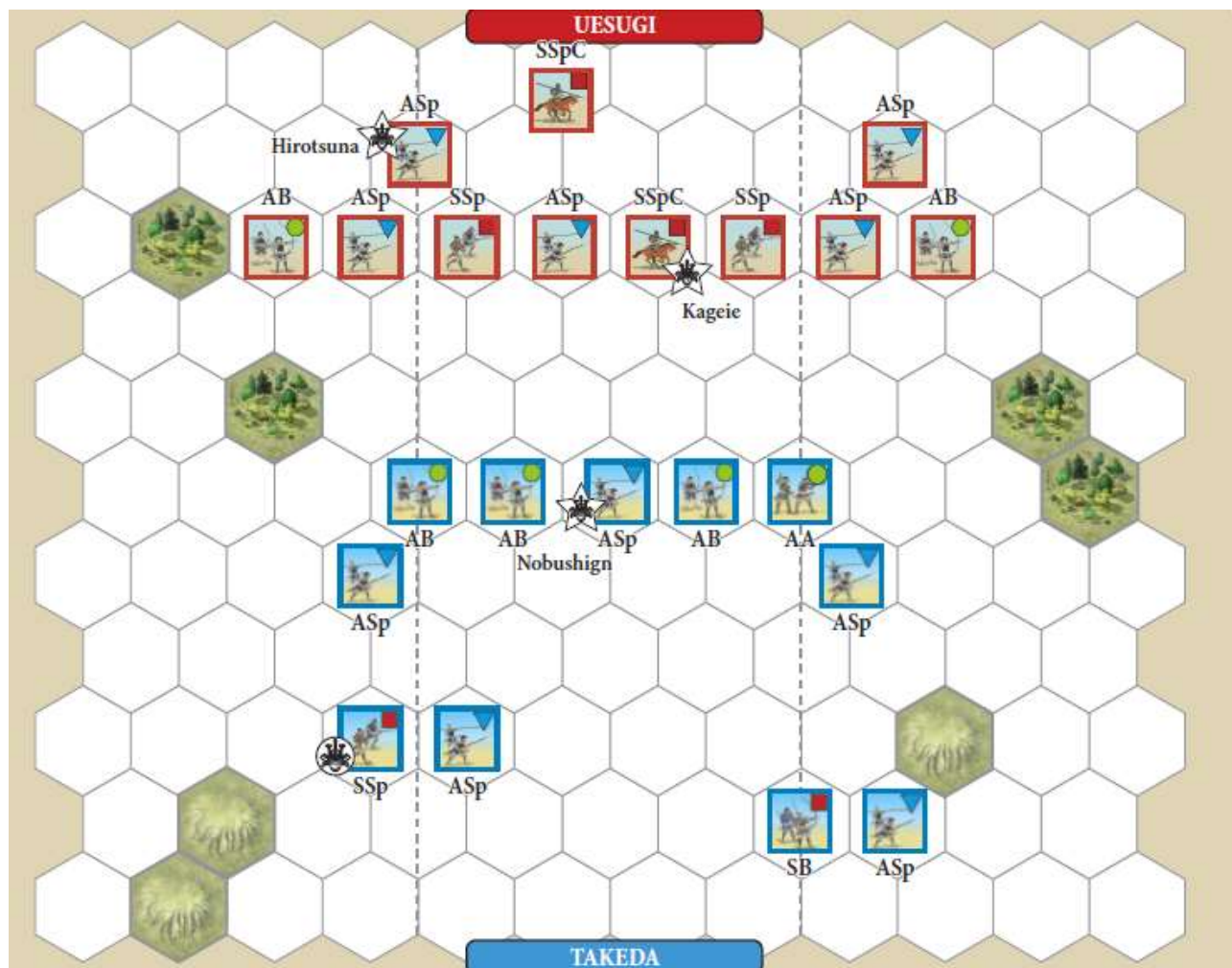
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Oda ottiene una vittoria immediata quando un'unità Oda occupa la tenda di comando Imagawa.

Regole Speciali

- * Il giocatore Imagawa inizia con 2 carte Comando (è stato colto di sorpresa). La mano del giocatore incrementa di 1 carta ogni turno ad un massimo di 5 carte. In ogni turno giocate 1 carta Comando e pescate 2 carte. Dopo la fine del turno 3, il giocatore Imagawa avrà 5 carte Comando.

13 – QUARTA KAWANAKAJIMA 1561 d.C. (Fase 1 – Attacchi dell'Avanguardia Uesugi)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Nessuna.

14 – QUARTA KAWANAKAJIMA 1561 d.C. (Fase 2 – Carica di Yamamoto Kansuke)



NOTE ALLA BATTAGLIAA

Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 8 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna

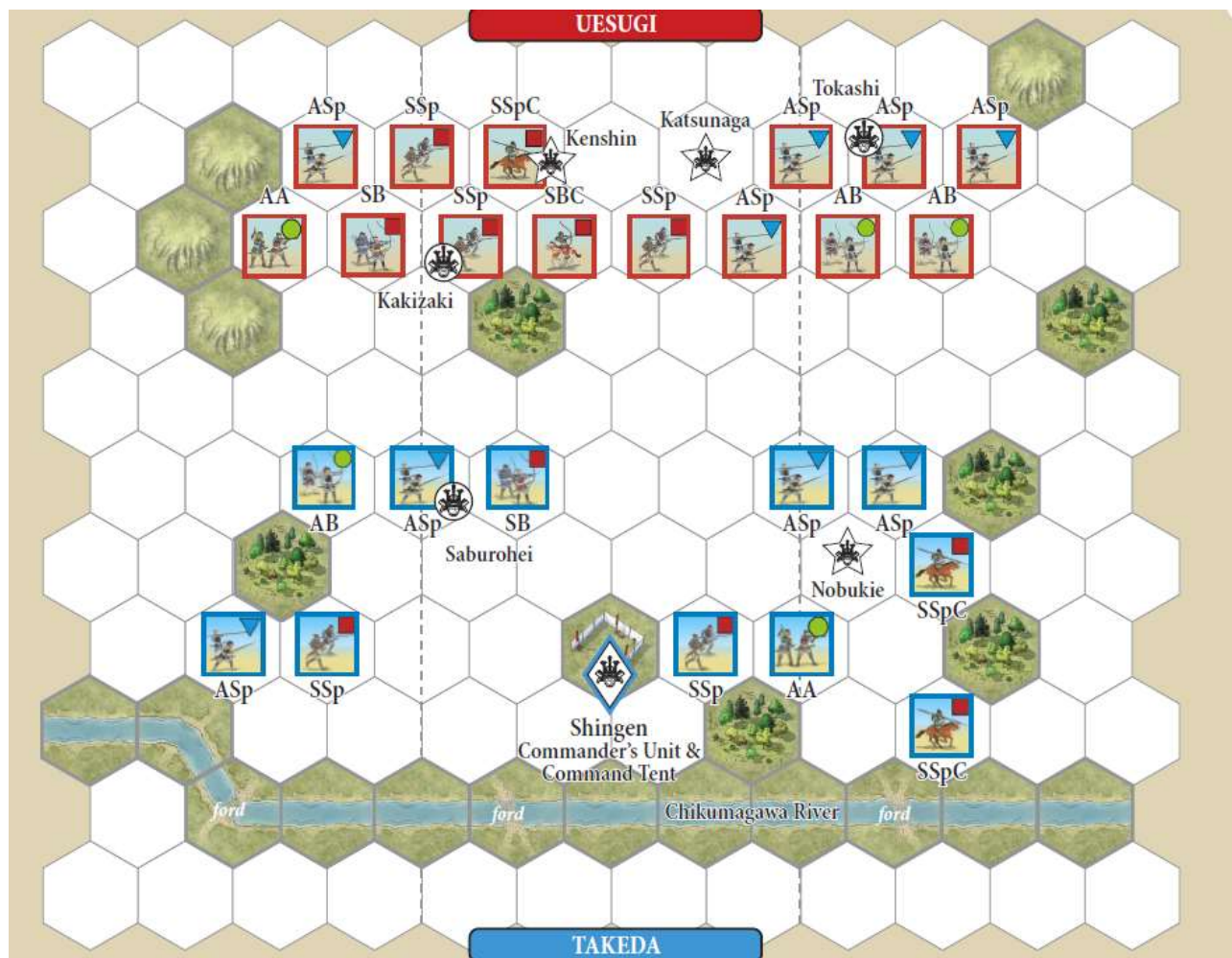
Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Nessuna.

15 – QUARTA KAWANAKAJIMA 1561 d.C. (Fase 3 – Attacco contro la Tenda Comando Takeda)



NOTE ALLA BATTAGLIAA

Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna

Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Se una vostra unità occupa la Tenda Comando avversaria all'inizio del vostro turno, l'esagono di campo viene rimosso dal campo di battaglia. La cattura della Tenda Comando nemica vale 3 Bandiere di Vittoria permanenti. Quando la vostra tenda comando viene rimossa, dovete scartare subito una sua carta Comando, scelta a caso.

Regole Speciali

- Il Fiume Chikumagawa è inaccessibile tranne nei guadi.

16 – QUARTA KAWANAKAJIMA 1561 d.C. (Fase 4 – Guado di Amenomiya)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 4 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima

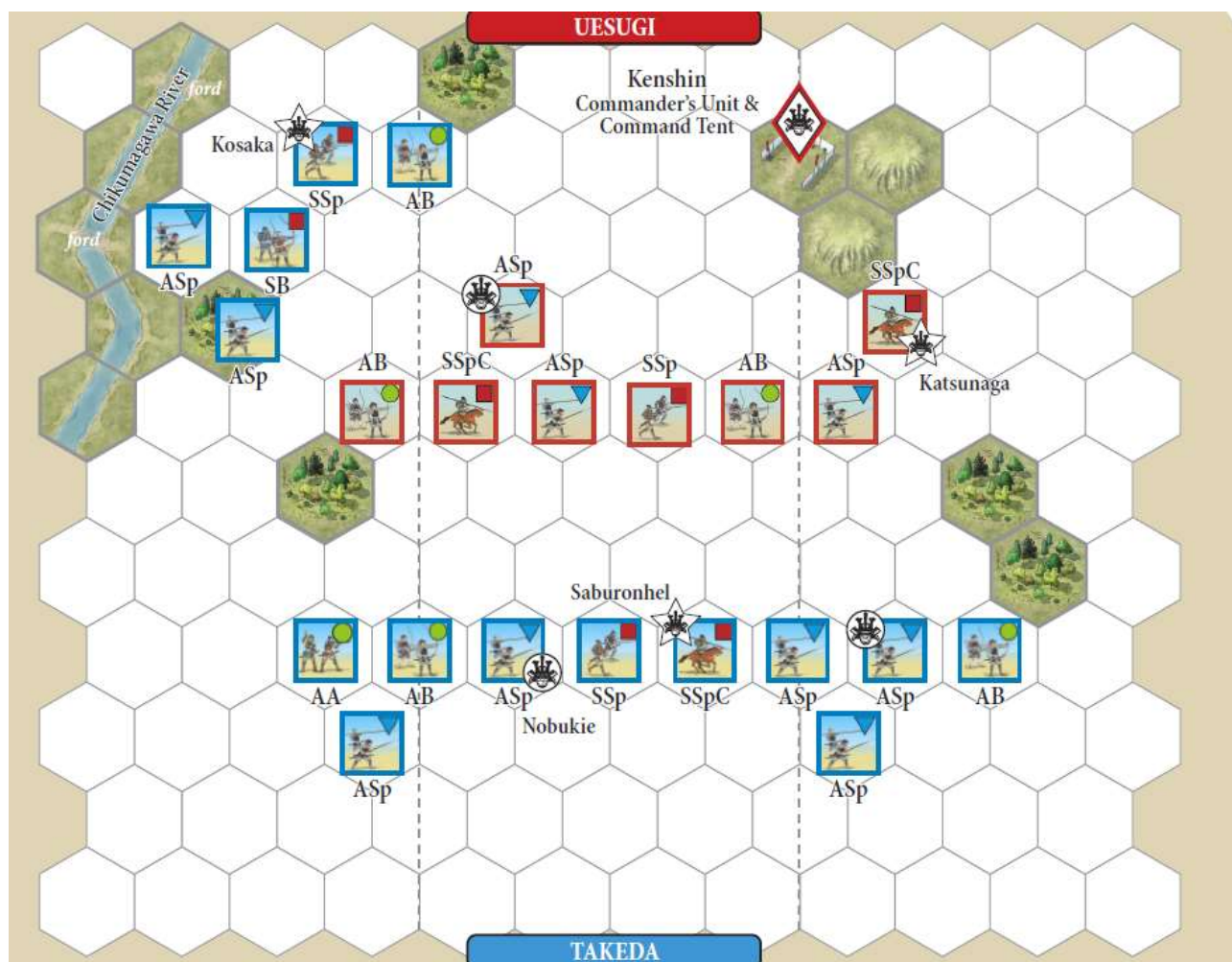
Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- All'inizio del turno di gioco Takeda, ciascuna unità Takeda, esclusi i comandanti, che si trovano sul lato Uesugi del Fiume Chikumagawa, conta come 1 Bandiera di Vittoria Temporanea. Fintanto che l'unità rimane su quel lato del fiume, continua a contare come bandiera. Se viene eliminata o si ritira sul lato Takeda del fiume, non conta più.

Regole Speciali

- Il Fiume Chikumagawa è inaccessibile tranne nei guadi.

17 – QUARTA KAWANAKAJIMA 1561 d.C. (Fase 5 – Attacco a Tenaglia Takeda)



NOTE ALLA BATTAGLIAA

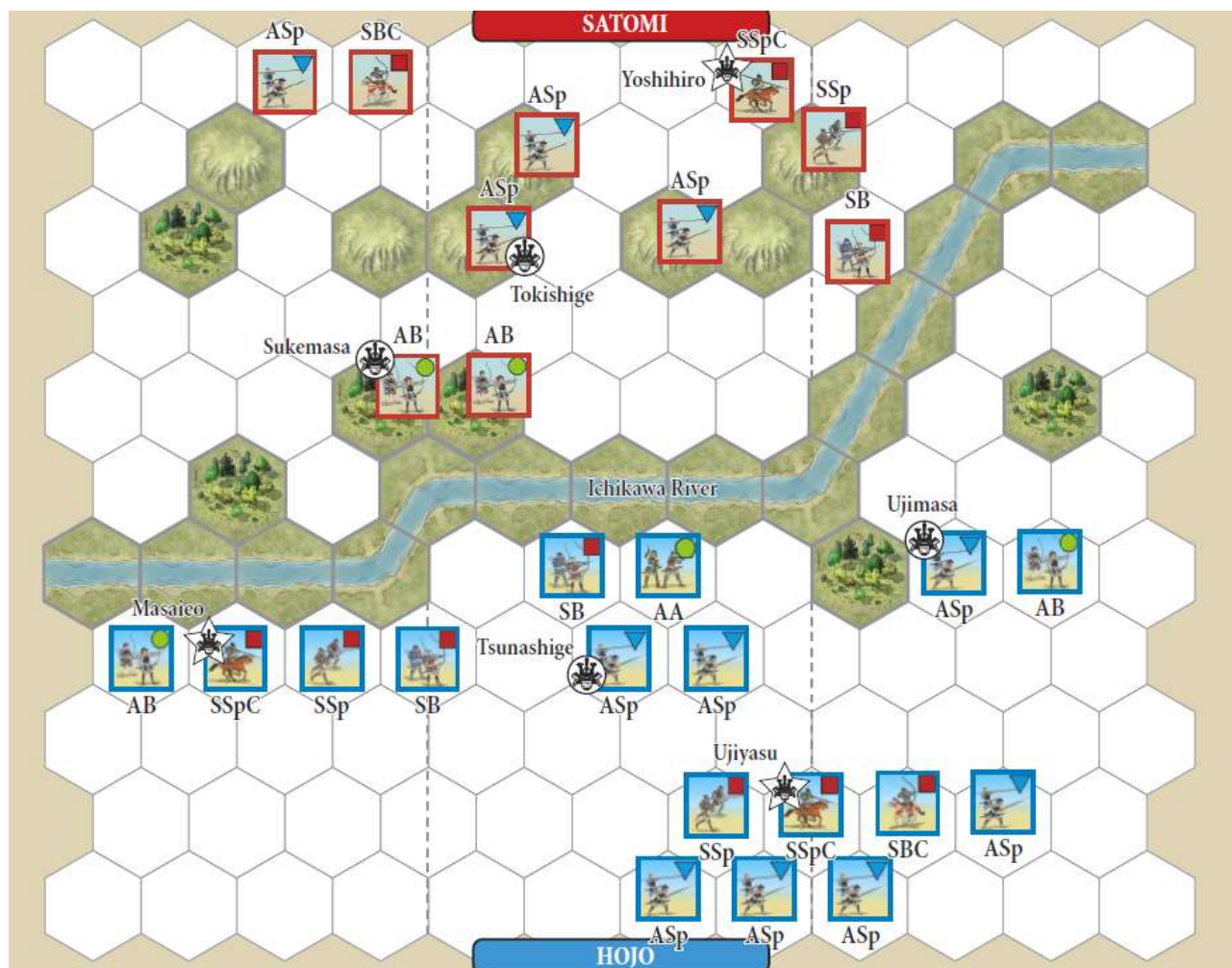
Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 9 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 6 carte Comando • 2 carte Dragone • 10 Onore & Fortuna

Vittoria – 6 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Il Fiume Chikumagawa è inaccessibile tranne nei guadi.

18 – SECONDA KONODAI 1564 d.C. (7 gennaio)**NOTE ALLA BATTAGLIA**

Armata Samurai Satomi	Armata Samurai Hojo
• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 6 carte Comando • 2 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna

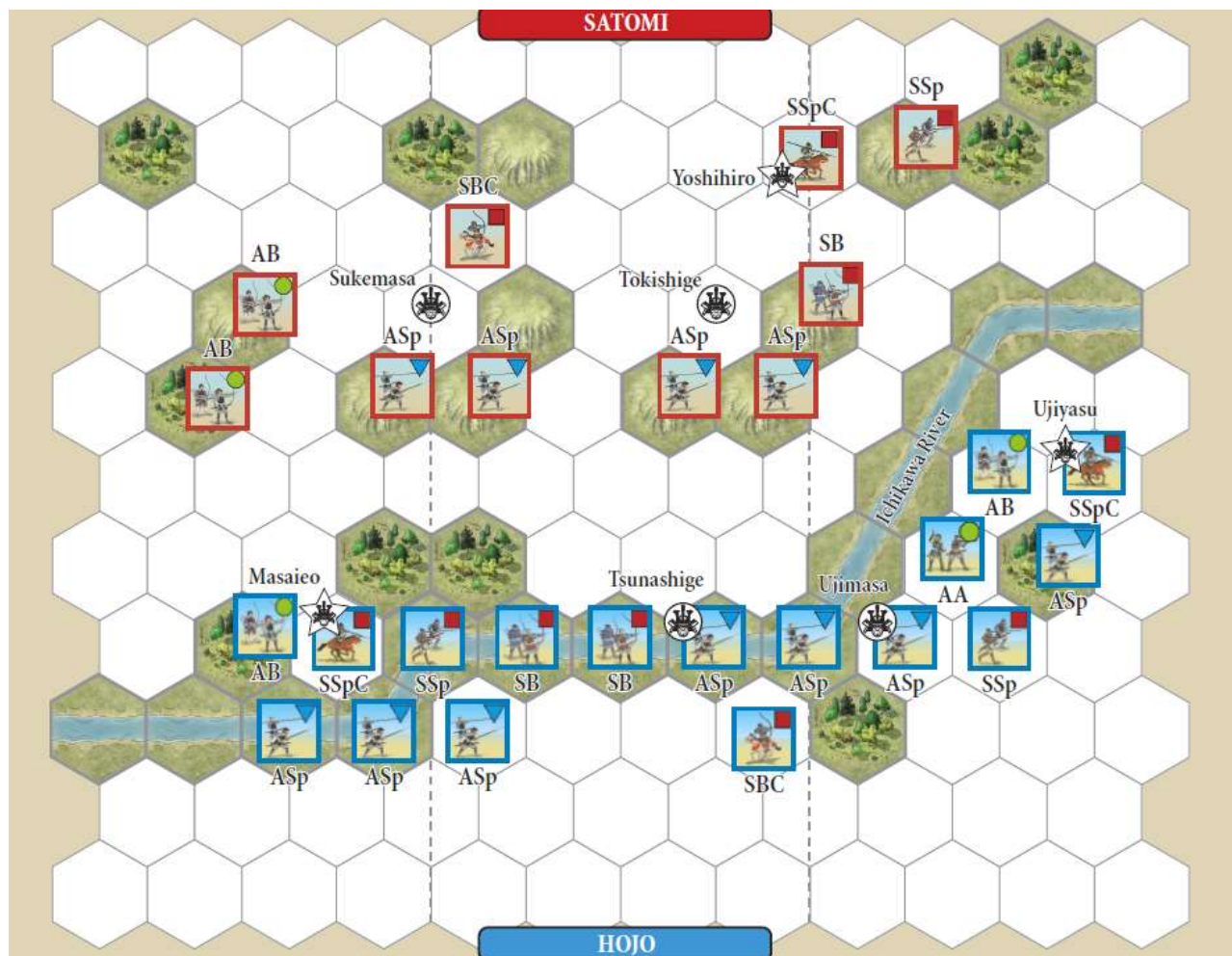
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Hojo riceve 1 Bandiera di Vittoria all'inizio di ogni turno di giocatore Hojo, quando non vi sono unità Satomi in una sezione del campo di battaglia. Gli esagoni con linea tratteggiata in questo caso sono considerati appartenere alla sezione centrale.

Regole Speciali

- Il Fiume Ichikawa è guadabile.

19 – SECONDA KONODAI 1564 d.C. (8 gennaio)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Satomi	Armata Samurai Hojo
5 carte Comando 2 carte Dragone 4 Onore & Fortuna - Muove per prima	6 carte Comando 2 carte Dragone 6 Onore & Fortuna

Vittoria – 5 Bandiere

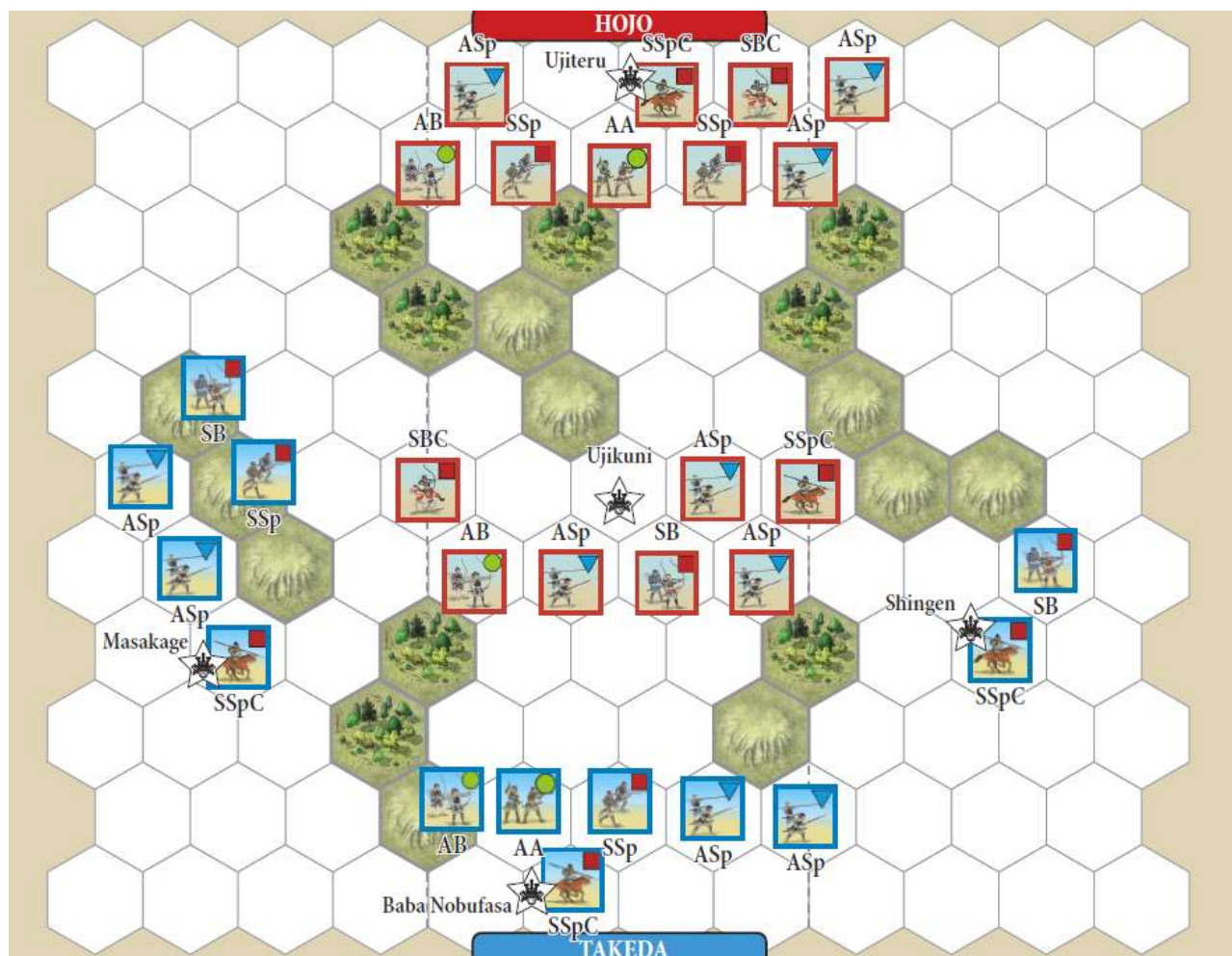
- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Hojo riceve 1 Bandiera di Vittoria all'inizio di ogni turno di giocatore Hojo, quando non vi sono unità Satomi in una sezione del campo di battaglia. Gli esagoni con linea tratteggiata in questo caso sono considerati appartenere alla sezione centrale.

Regole Speciali

- Il Fiume Ichikawa è guadabile.

I giocatori possono giocare gli scenari 18 e 19 come mini-campagna. In questo caso, registrate il numero di Bandiere di Vittoria ottenute da ciascuna armata il 7 gennaio. Prima di distribuire le carte, ciascun giocatore determinerà le perdite di blocchi che si mantengono alla battaglia dell'8 gennaio. La parte che ha vinto agisce per prima. Tirate dadi di battaglia pari al numero di Bandiere di Vittoria ottenute. Rimuovete un blocco in un'unità nemica a vostra scelta per ogni simbolo di cerchi, triangolo, quadrato e spade che ottenete. Nel caso di spade, il blocco può essere rimosso da un'unità che ha un comandante assegnato. Non si può rimuovere più di un blocco da ciascuna unità. Per ogni bandiera che si ottiene, spostate un'unità nemica indietro di un esagono verso la sua base di partenza. Viene perso un gettone Onore & Fortuna dal pool avversario per ogni simbolo Onore & Fortuna ottenuto. La parte che ha perso tira poi dadi di battaglia pari al numero di Bandiere di Vittoria che ha ottenuto.

20 – MIMASETOGE 1569 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Hojo	Armata Samurai Takeda
• 4 carte Comando • 2 carte Dragone • 3 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima

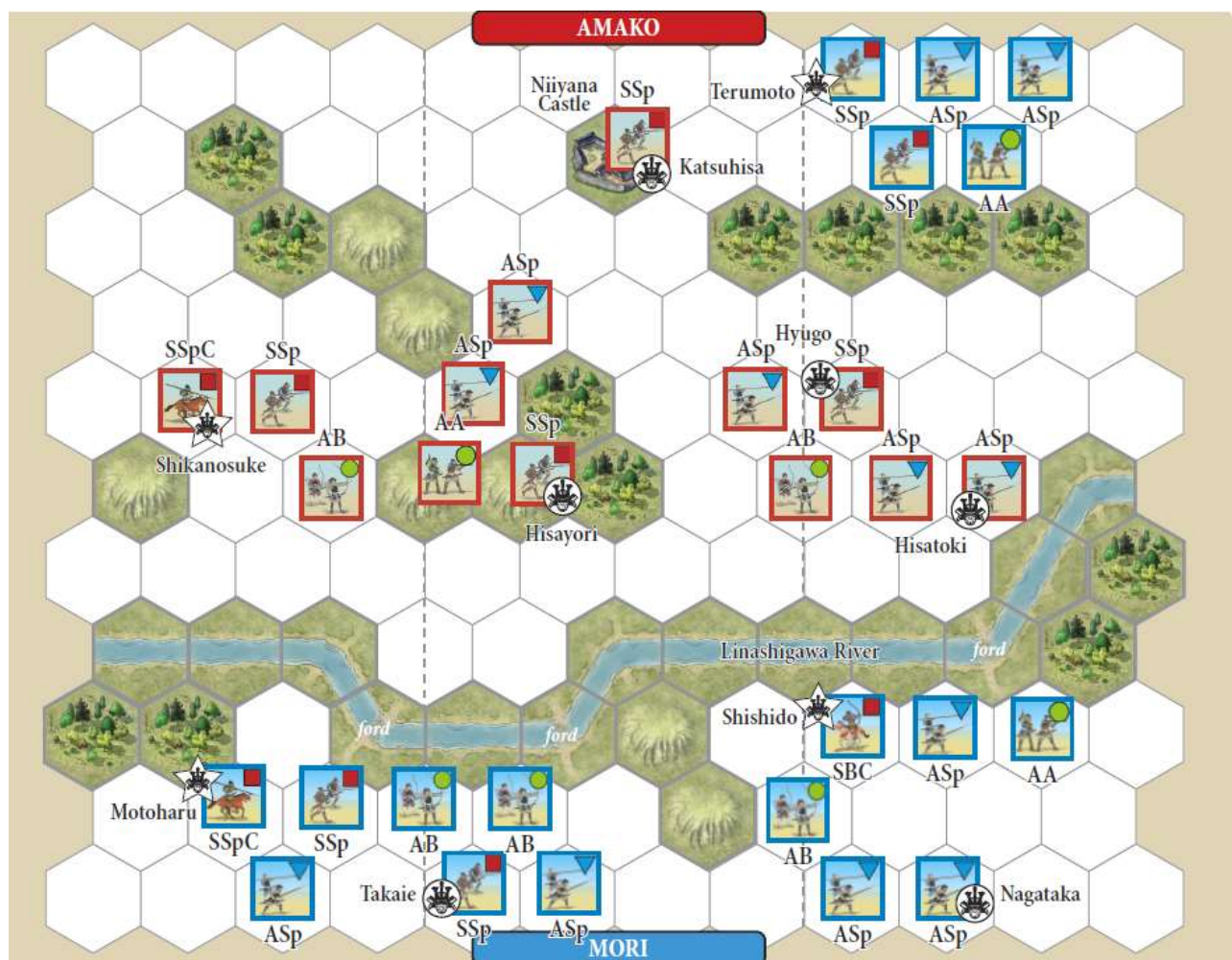
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Il Fiume Ichikawa è guadabile.

21 – NUNOBEYAMA 1570 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Amako	Armata Samurai Mori
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima

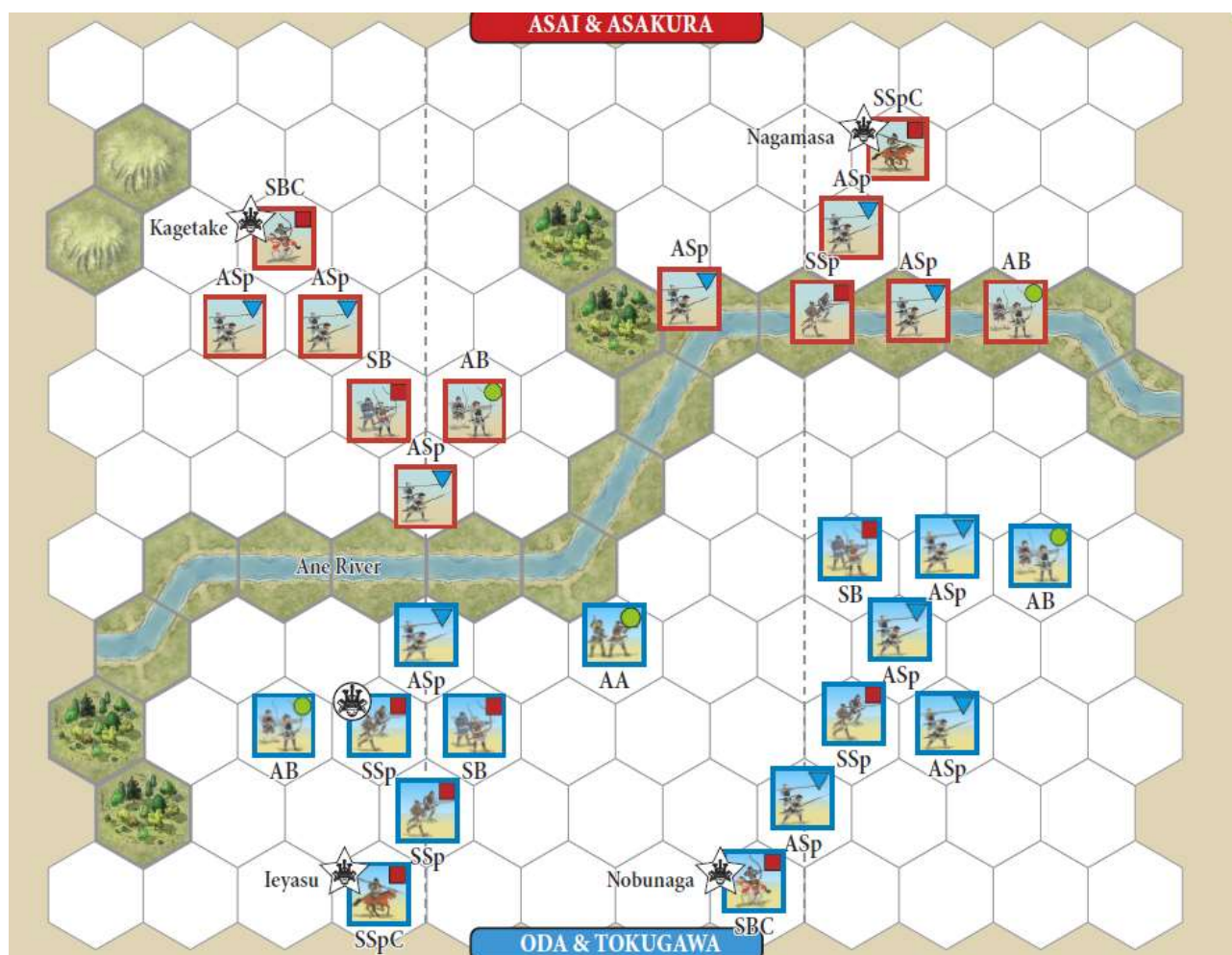
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Mori ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente quando un'unità Mori occupa il Castello. Inoltre, il giocatore Amako perde 1 carta comando scelta a caso quando il castello viene catturato. Una bandiera di vittoria permanente, una volta ottenuta, non può essere persa, né ottenuta una seconda volta.

Regole Speciali

- Il Fiume Linashigawa è guadabile. Inoltre non vi sono restrizioni al movimento o battaglia nei guadi.
- Trattate il Castello di Niiyama come esagono di terreno edificio.

22 – ANEGAWA 1570 d.C. (panoramica della battaglia)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Asai & Asakura	Armata Samurai Oda & Tokugawa
• 5 carte Comando • 4 carte Dragone • 3 Onore & Fortuna • * Muove per prima	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 3 Onore & Fortuna • * Muove per prima

Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- * Entrambi i giocatori tirano 5 dadi. Il giocatore che ottiene il maggior numero di simboli onore & fortuna agisce per primo. In caso di parità, tirate sino a non avere parità.
- Il Fiume Ane è guadabile. Inoltre non vi sono restrizioni al movimento o battaglia nei guadi.

23 – ANEGAWA 1570 d.C. (Tokugawa contro Asakura)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Asakura	Armata Samurai Tokugawa
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • * Muove per prima	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • * Muove per prima

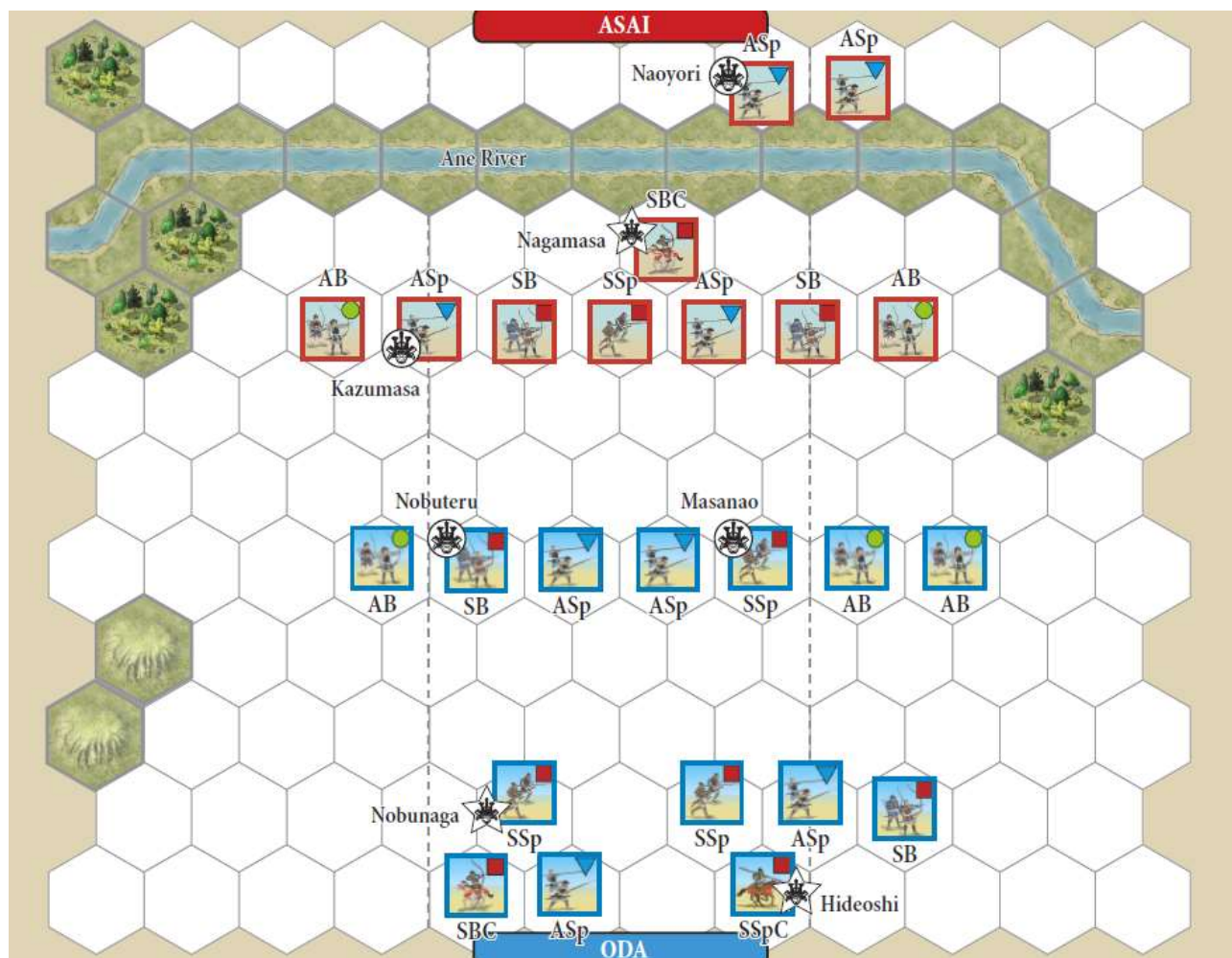
Vittoria – 4 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- * Entrambi i giocatori tirano 5 dadi. Il giocatore che ottiene il maggior numero di simboli onore & fortuna agisce per primo. In caso di parità, tirate sino a non avere parità.
- Il Fiume Ane è guadabile. Inoltre non vi sono restrizioni al movimento o battaglia nei guadi.

24 – ANEGAWA 1570 d.C. (Oda contro Asai)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Asai	Armata Samurai Oda
• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna

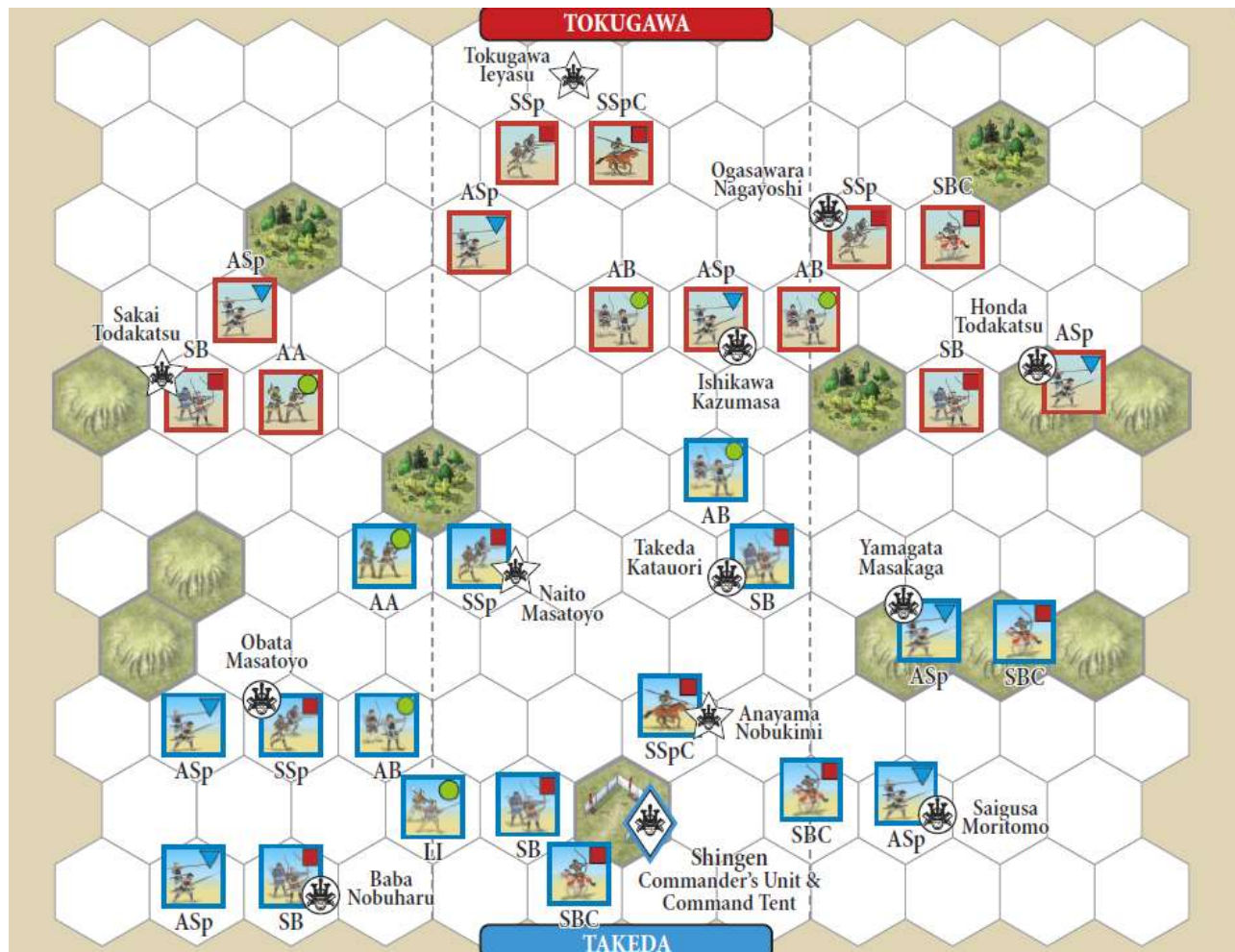
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Il Fiume Ane è guadabile. Inoltre non vi sono restrizioni al movimento o battaglia nei guadi.

25 – MIKATA-GA-HARA 1572 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Tokugawa	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 6 carte Comando • 3 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna

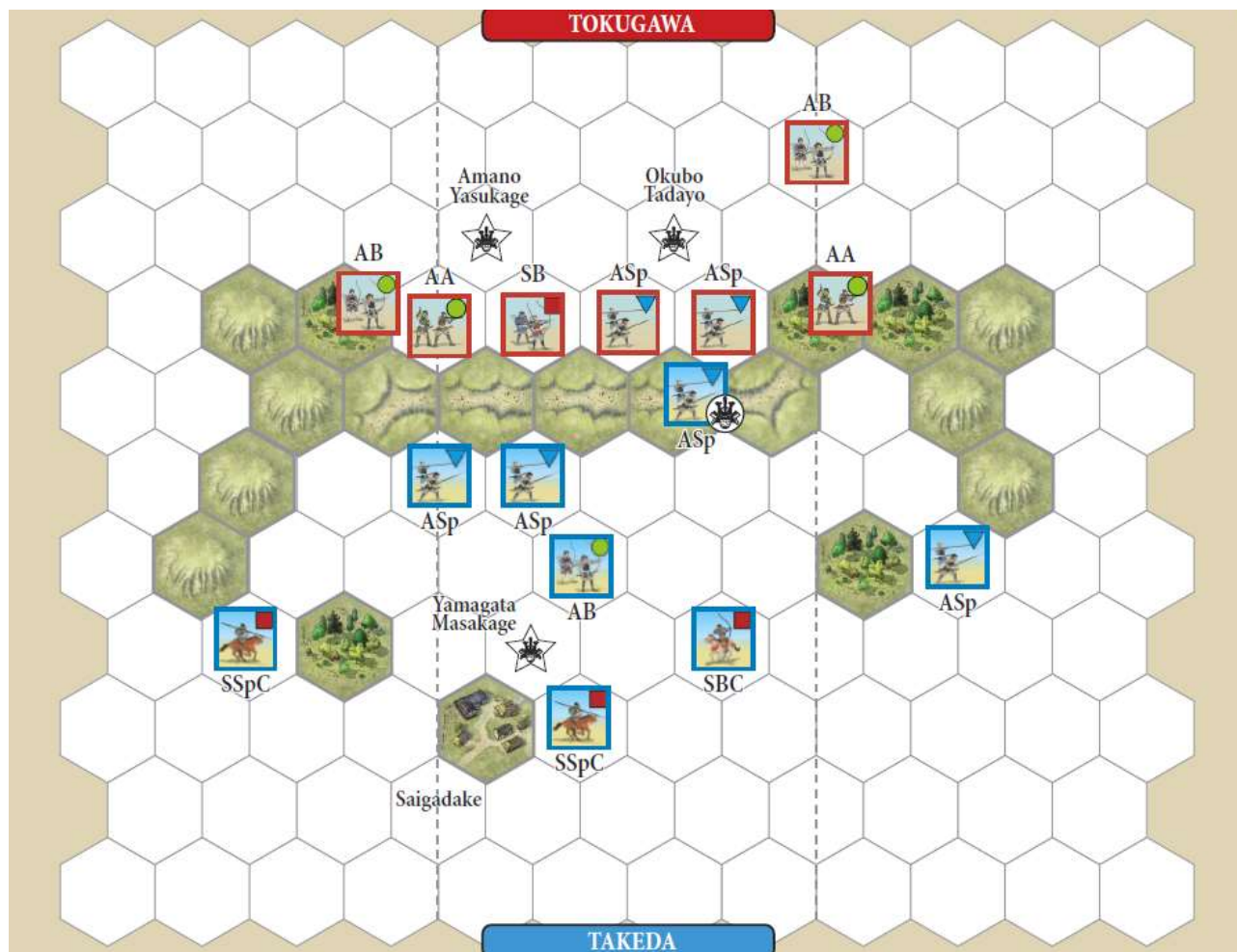
Vittoria – 7 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Se una vostra unità occupa l'esagono Tenda di Comando del nemico all'inizio del vostro turno, l'esagono di campo viene rimosso dal campo di battaglia. La cattura dell'esagono Tenda di Comando vale 3 Bandiere di Vittoria permanenti. Quando la vostra tenda di comando viene rimossa, dovete scartare una vostra carta Comando, scelta a caso.

Regole Speciali

- Nessuna.

26 – IL ROVETO VICINO A SAIGADAKE 1572 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Tokugawa	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 3 carte Comando • 1 carta Dragone • 4 Onore & Fortuna

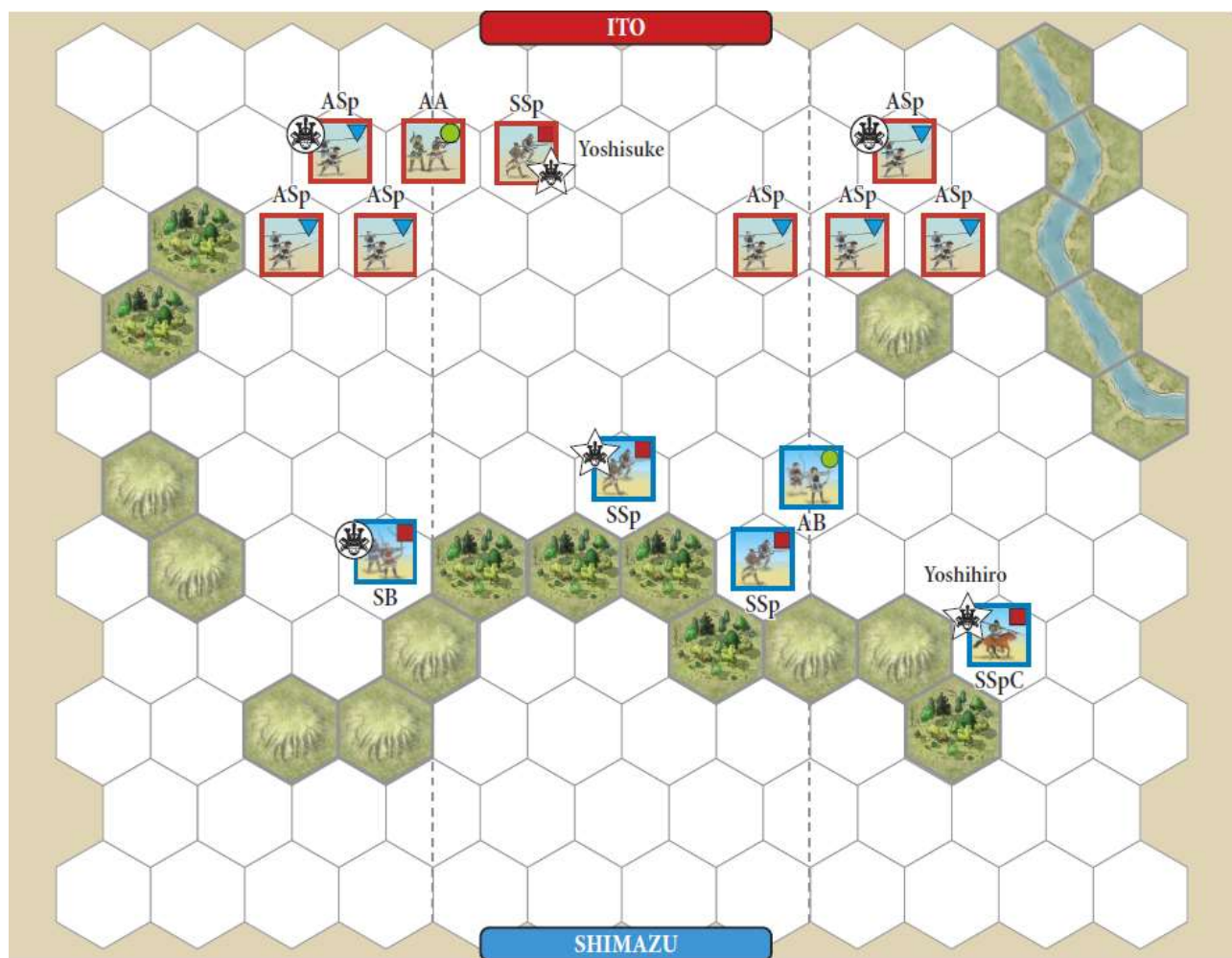
Vittoria – 4 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Si ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità Takeda che attraversa il rovetto ed occupa un esagono adiacente al rovetto (Gola) sul lato Tokugawa del rovetto, all'inizio del turno di giocatore Takeda. La Bandiera di Vittoria è mantenuta fintanto che l'unità Takeda rimane nell'esagono.

Regole Speciali

- Tutti gli esagoni di Collina sono inaccessibili.

27 – KIZAKIHARA 1572 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Ito	Armata Samurai Shimazu
• 4 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 4 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna

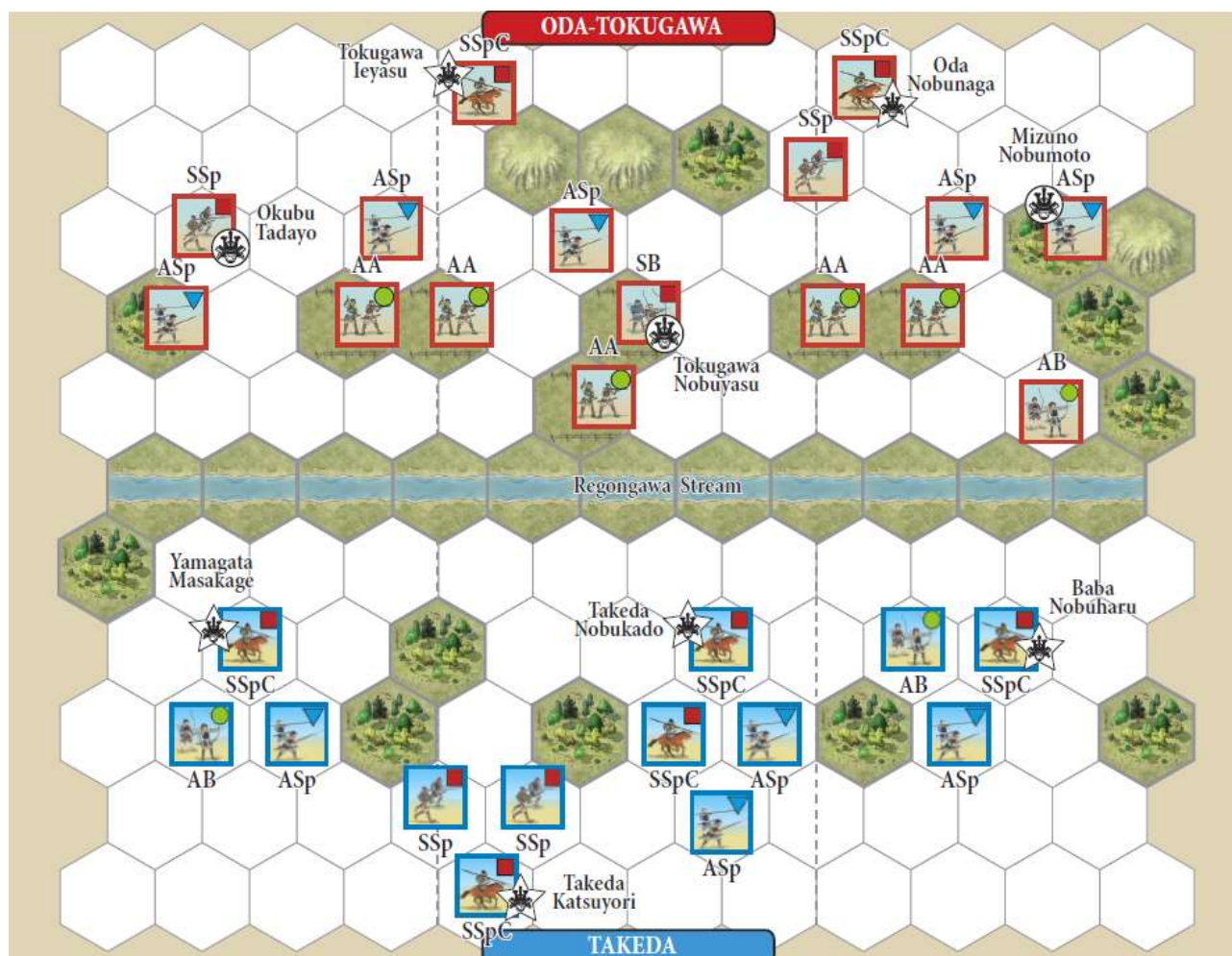
Vittoria – 4 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Il fiume è inaccessibile.

28 – NAGASHINO 1575 d.C. (panoramica della battaglia)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Oda-Tokugawa	Armata Samurai Takeda
5 carte Comando 3 carte Dragone 7 Onore & Fortuna - Muove per prima	5 carte Comando 3 carte Dragone 7 Onore & Fortuna

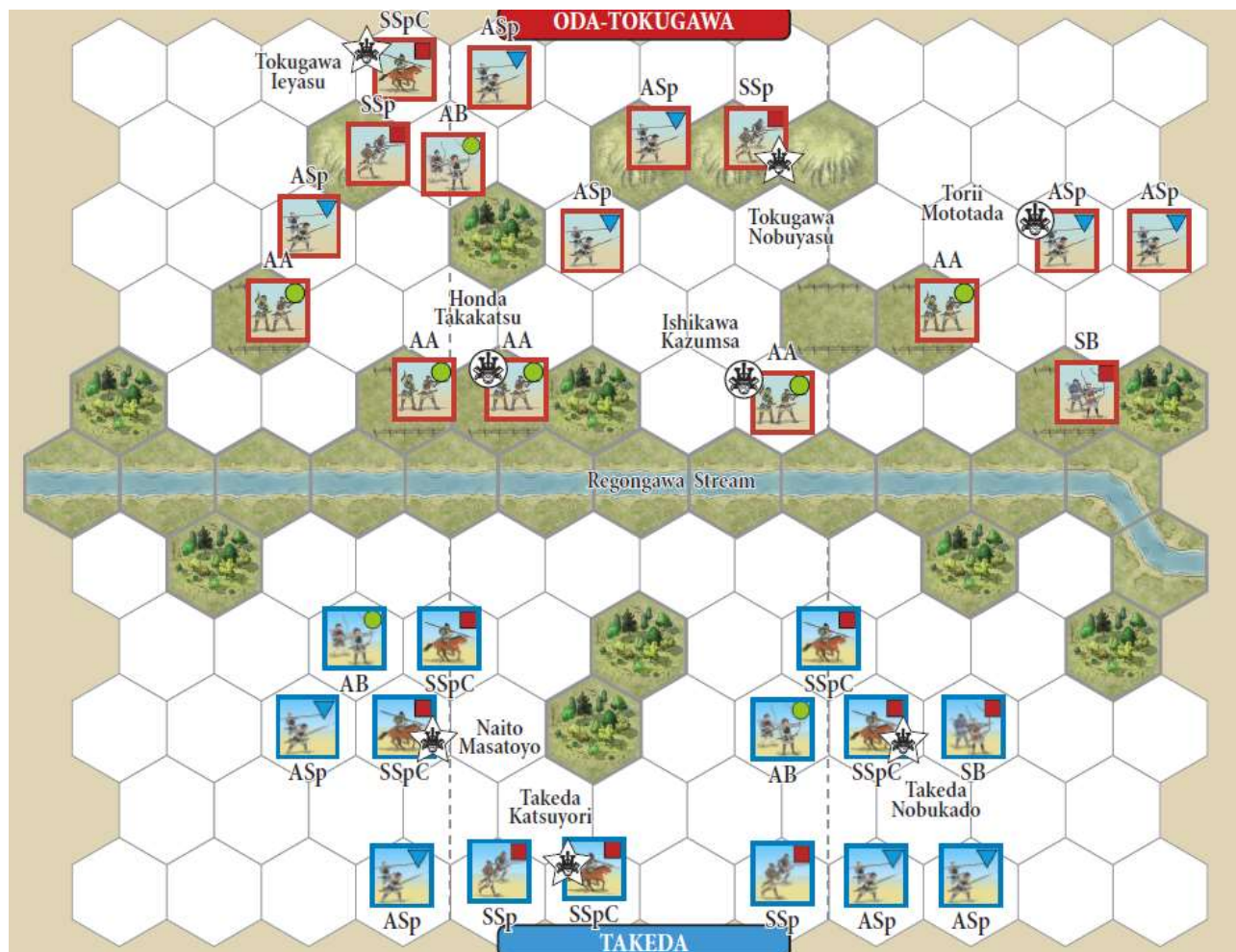
Vittoria – 4 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Oda-Tokugawa ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente al termine del turno, per ogni carta Comando “Ordine ad Una Unità” che gioca. Il giocatore Oda-Tokugawa, però, non può ottenere la sua Bandiera di Vittoria in questo modo.

Regole Speciali

- Il fiume Regongawa è guadabile.

29 – NAGASHINO 1575 d.C. (Attacco Centrale Takeda)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Oda-Tokugawa	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 5 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

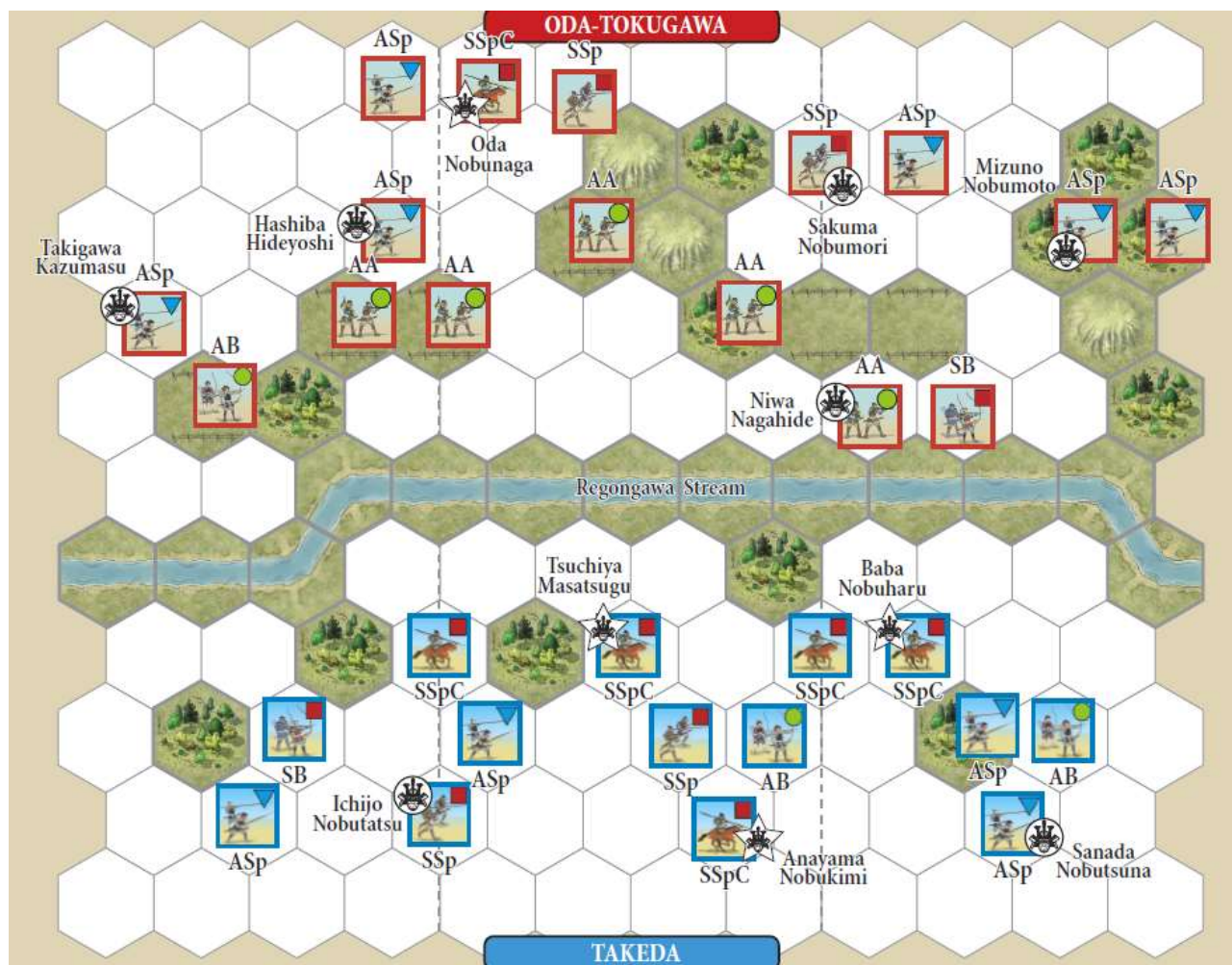
Vittoria – 7 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Oda-Tokugawa ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente al termine del turno, per ogni carta Comando “Ordine ad Una Unità” che gioca. Il giocatore Oda-Tokugawa, però, non può ottenere la sua Bandiera di Vittoria in questo modo.

Regole Speciali

- Tutto gli esagoni di terreno recinzione sono considerati anche palizzate.
- Il fiume Regongawa è guadabile.

30 – NAGASHINO 1575 d.C. (Attacco a Destra Takeda)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Oda-Tokugawa	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 5 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

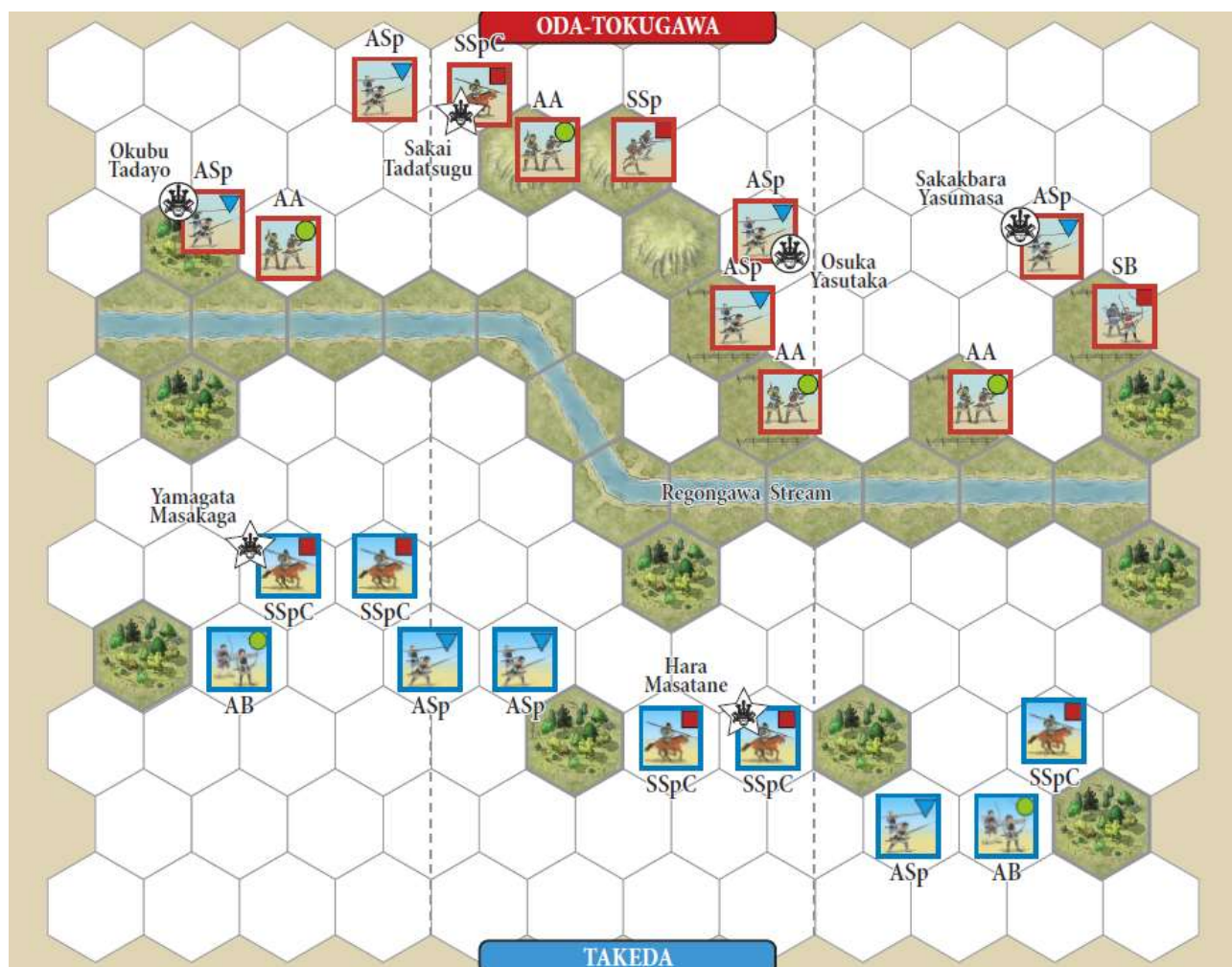
Vittoria – 7 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Oda-Tokugawa ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente al termine del turno, per ogni carta Comando “Ordine ad Una Unità” che gioca. Il giocatore Oda-Tokugawa, però, non può ottenere la sua Bandiera di Vittoria in questo modo.

Regole Speciali

- Tutto gli esagoni di terreno recinzione sono considerati anche palizzate.
- Il fiume Regongawa è guadabile.

31 – NAGASHINO 1575 d.C. (Attacco a Sinistra Takeda)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Oda-Tokugawa	Armata Samurai Takeda
• 5 carte Comando • 5 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

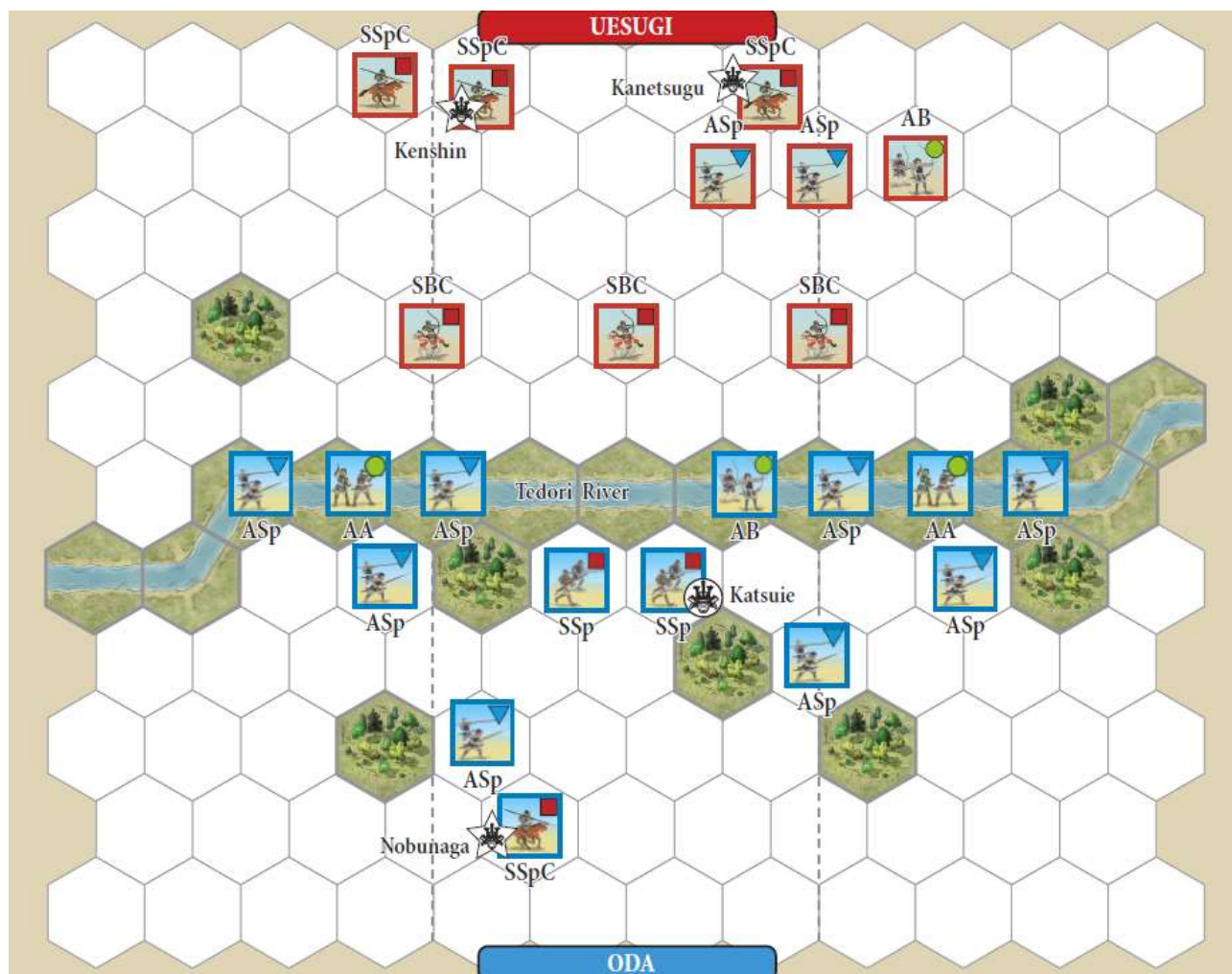
Vittoria – 7 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Oda-Tokugawa ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente al termine del turno, per ogni carta Comando “Ordine ad Una Unità” che gioca. Il giocatore Oda-Tokugawa, però, non può ottenere la sua Bandiera di Vittoria in questo modo.

Regole Speciali

- Tutto gli esagoni di terreno recinzione sono considerati anche palizzate.
- Il fiume Regongawa è guadabile.

32 – TEDORIGAWA 1577 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Uesugi	Armata Samurai Oda
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 6 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

Vittoria – 7 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Uesugi ottiene 1 Bandiera di Vittoria all'inizio del suo secondo turno ed ogni turno successivo quando non vi sono unità Oda sul lato Uesugi del Fiume Tedorigawa.
- Il giocatore Oda ottiene 1 Bandiera di Vittoria all'inizio del suo turno quando vi sono 3 o più unità Oda sul lato Uesugi del Fiume Tedorigawa.

Regole Speciali

- Il giocatore Oda non pesca una carta Comando alla fine del suo turno a meno che non vi siano 3 o più unità Oda sul lato Uesugi del Fiume Tedorigawa.
- Il fiume Tedorigawa è guadabile. Un'unità che muove sul fiume deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno.

33 – OKITANAWATE 1584 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Ryuzoji	Armata Samurai Shimazu
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima	• 6 carte Comando • 2 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna

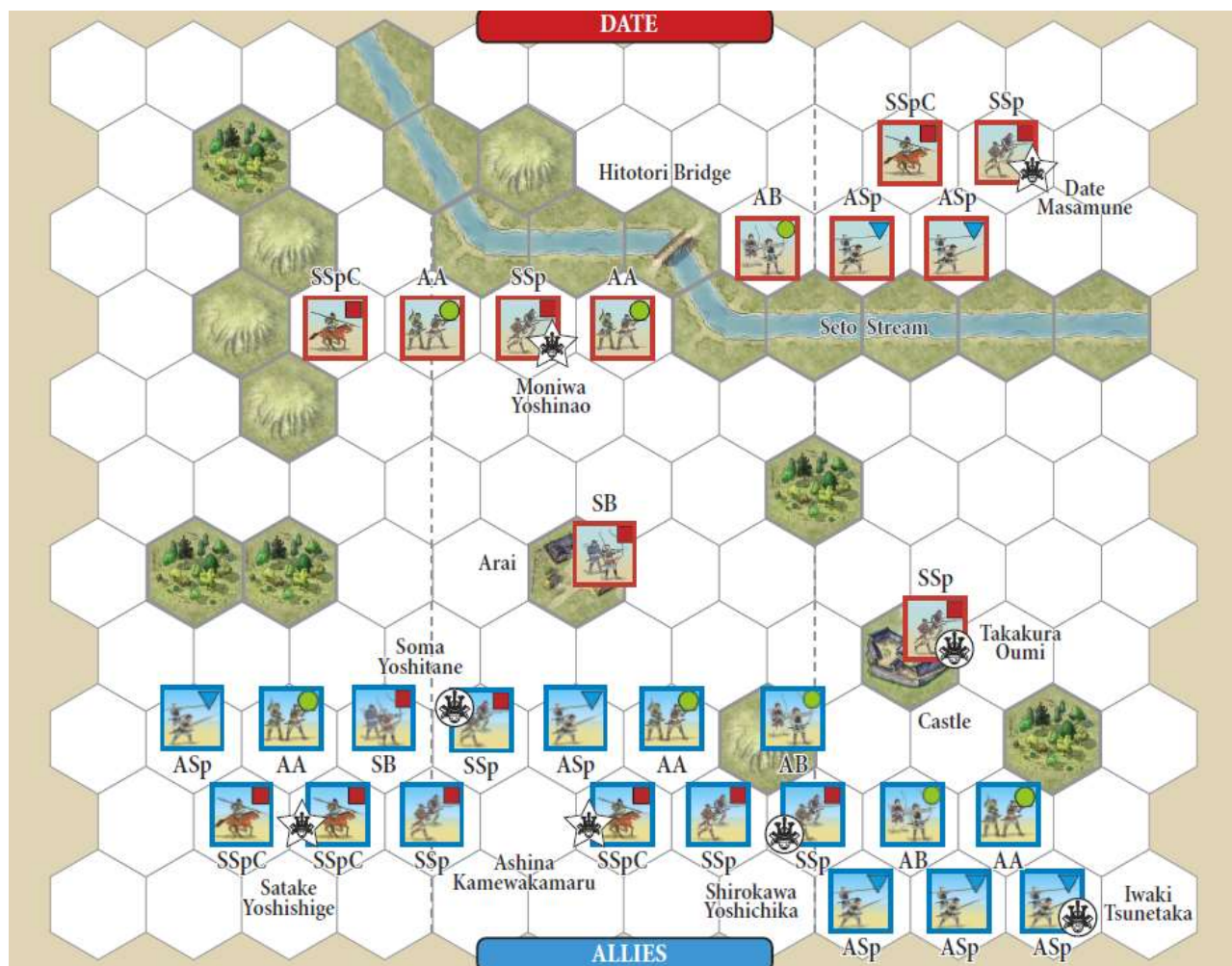
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Tutti gli esagoni di terreno recinzione sono considerati anche palizzate.

34 – TAKAKURA 1585 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Date	Armata Samurai Alleati
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 7 Onore & Fortuna • Muove per prima

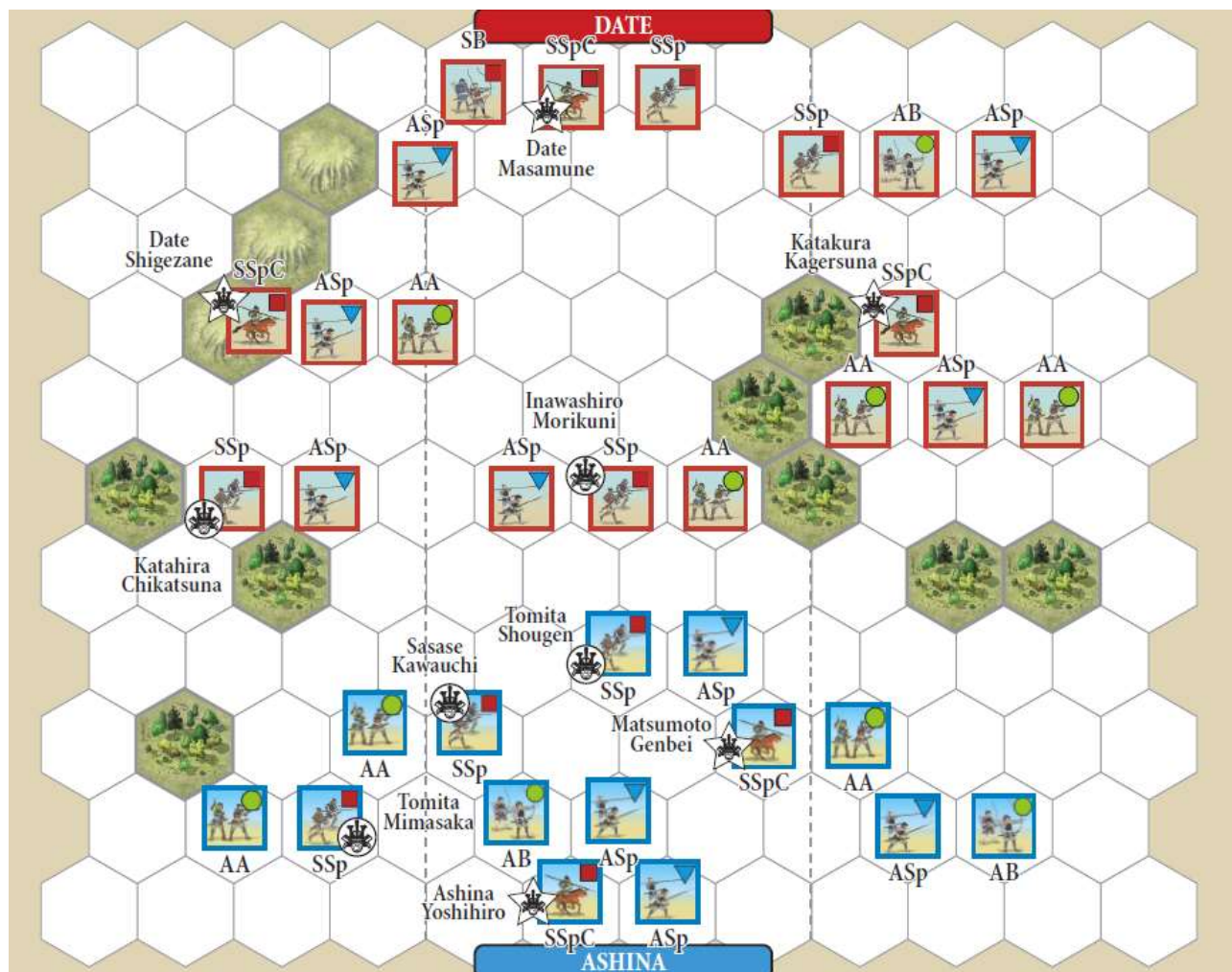
Vittoria – 9 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Il giocatore Alleato ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente quando un'unità alleata occupa il Castello. Inoltre, il giocatore Date perde 1 carta comando, scelta a caso, quando il castello viene catturato.
- Il giocatore Alleato ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente quando un'unità alleata occupa il villaggio di Arai.
- Il giocatore Alleato ottiene 1 Bandiera di Vittoria permanente quando un'unità alleata occupa il ponte di Hitotori.
- Una bandiera di vittoria permanente, una volta ottenuta, non può essere persa, né ottenuta una seconda volta.

Regole Speciali

- Il fiume Seto è guadabile.

35 – SURIAGEHARA 1589 d.C.



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Date	Armata Samurai Alleati
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna • Muove per prima

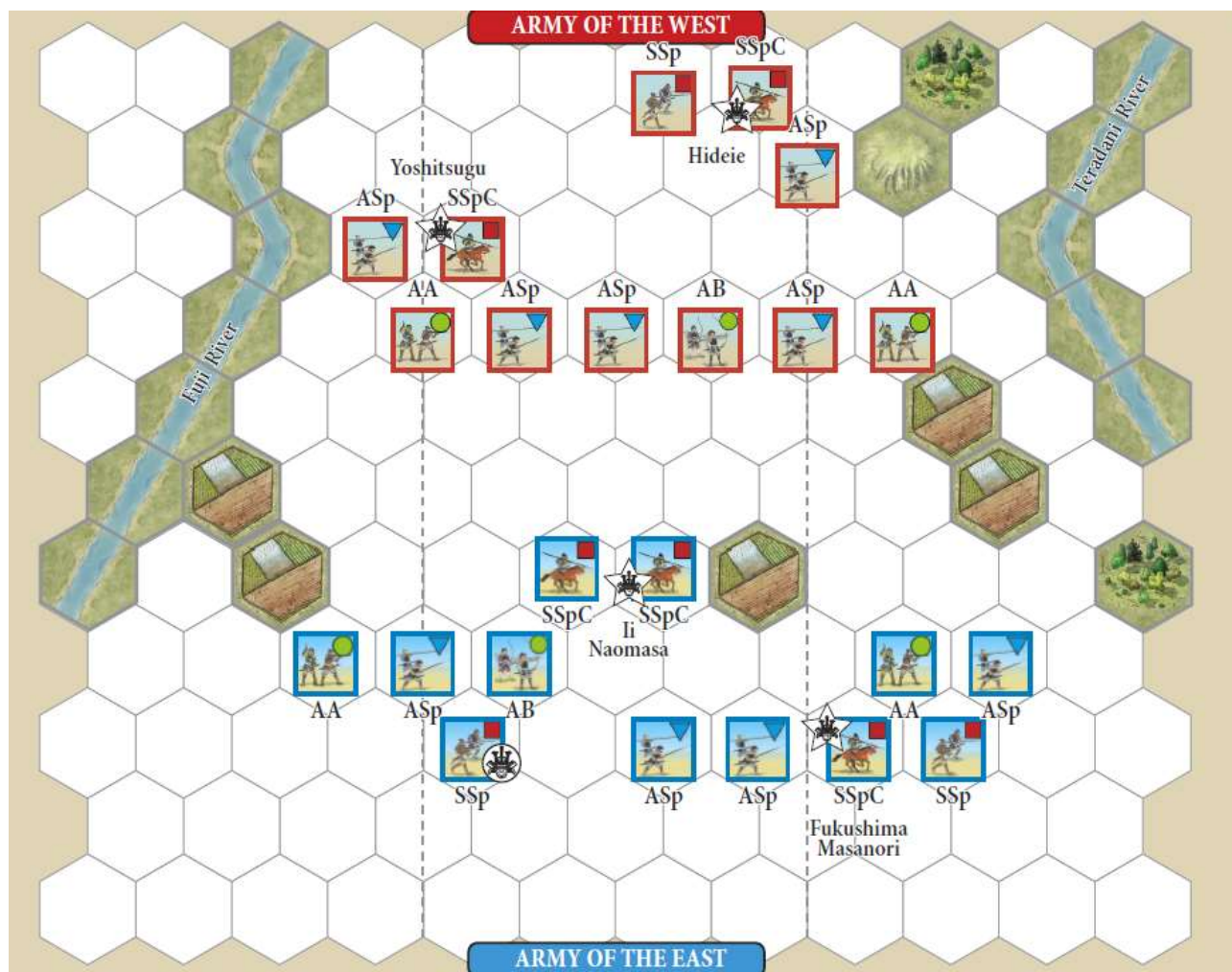
Vittoria – 7 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Nessuna.

36 – SEKIGAHARA 1600 d.C. (Attacco Iniziale)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai d'Occidente	Armata Samurai d'Oriente
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima

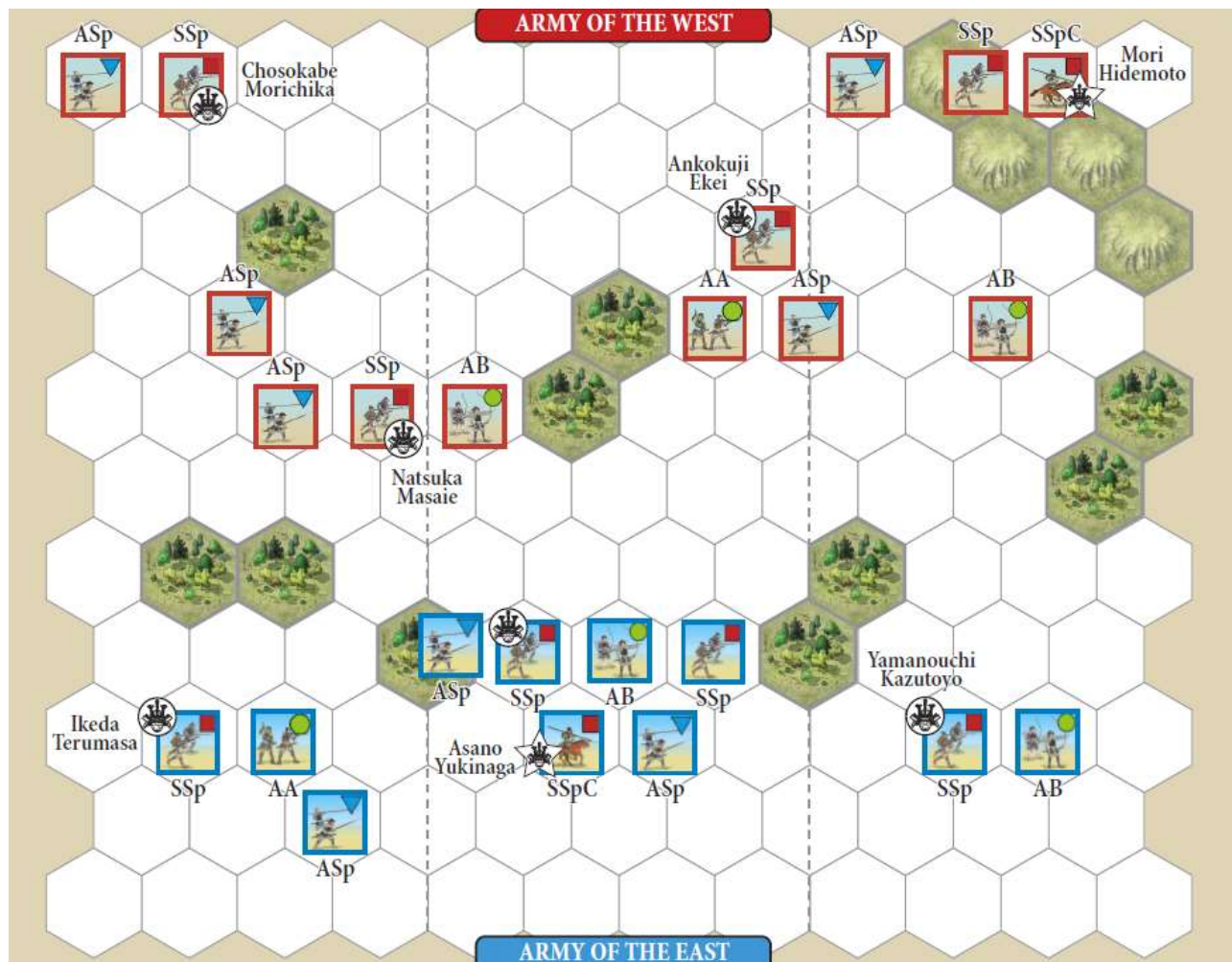
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Entrambi i Fiumi sono guadabili.

37 – SEKIGAHARA 1600 d.C. (ad est del monte Nangu)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai d'Occidente	Armata Samurai d'Oriente
• 5 carte Comando • 3 carte Dragone • 4 Onore & Fortuna	• 6 carte Comando • 3 carte Dragone • 5 Onore & Fortuna • Muove per prima

Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- Entrambi i giocatori possono ottenere 1 Bandiera di Vittoria ogni turno in cui non ci sono unità nemiche in una sezione del campo di battaglia. Gli esagoni con una linea tratteggiata sono considerati, in questo caso, esagoni della sezione centrale.

Regole Speciali

- Un'unità Mori può ricevere un ordine di muovere dalla sua linea di base di partenza solo quando gioca una carta Comando "Ordine ad Una Unità a Sinistra". Una volta che l'unità Mori ha ricevuto l'ordine, può in seguito ricevere ordini come al solito.
- Un'unità Chosokabe può ricevere un ordine di muovere dalla sua linea di base di partenza solo quando gioca una carta Comando "Ordine ad Una Unità a Destra". Una volta che l'unità Chosokabe ha ricevuto l'ordine, può in seguito ricevere ordini come al solito.

38 – SEKIGAHARA 1600 d.C. (Assalto contro Ishida Mitsunari)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai d'Occidente	Armata Samurai d'Oriente
6 carte Comando 3 carte Dragone 6 Onore & Fortuna	4 carte Comando 2 carte Dragone 6 Onore & Fortuna - Muove per prima

Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Tutti gli esagoni di terreno recinzione sono considerati anche palizzate.
- Il fiume Ai è guadabile.

39 – DOMYOJI 1615 d.C. (Alture di Komatsuyama)



NOTE ALLA BATTAGLIAA

Armata Samurai Osaka	Armata Samurai Tokugawa
• 4 carte Comando • 3 carte Dragone • 6 Onore & Fortuna	• 3 carte Comando • 3 carte Dragone • 8 Onore & Fortuna • Muove per prima

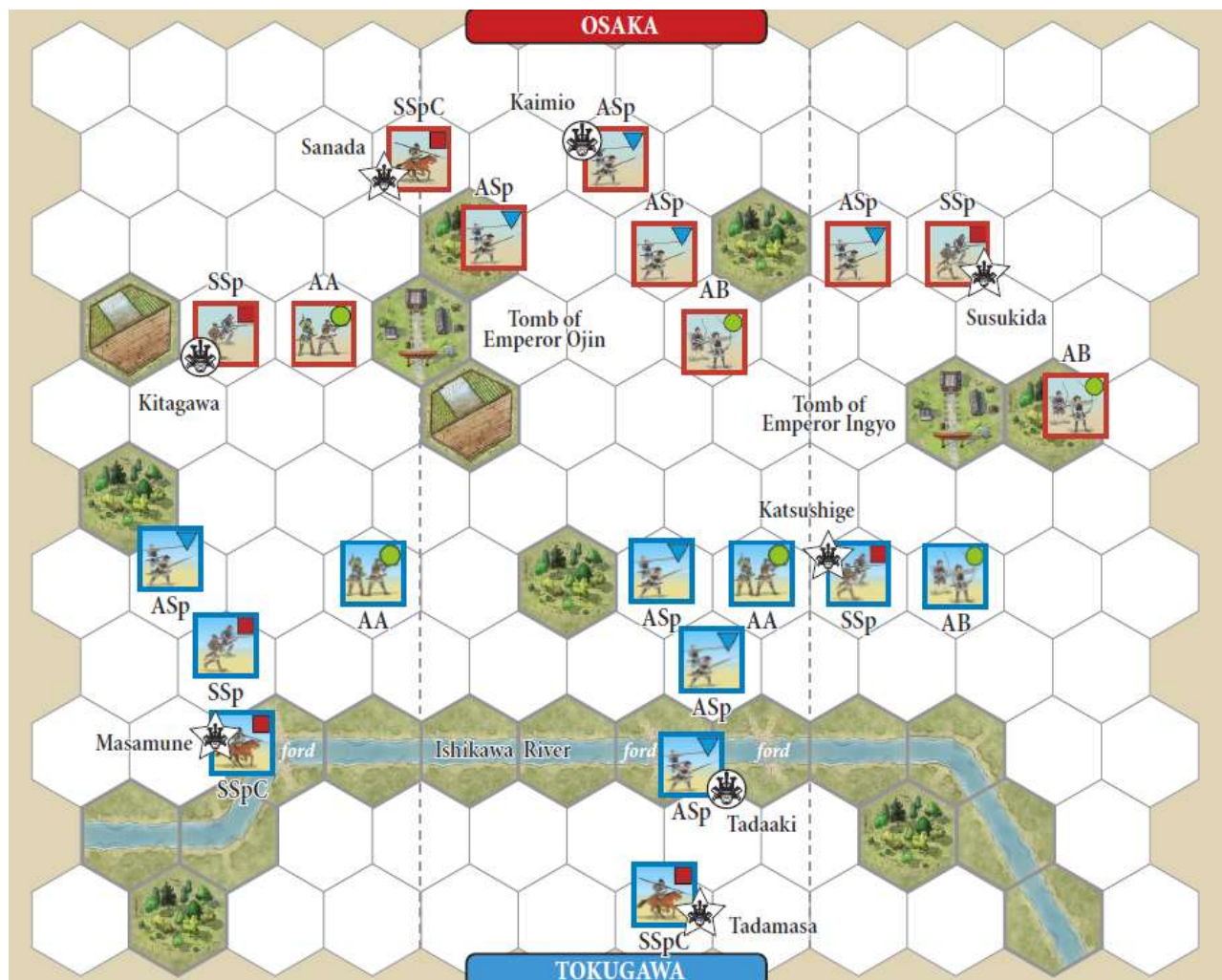
Vittoria – 5 Bandiere

- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.
- L'armata del giocatore che occupa più esagoni di collina del suo avversario all'inizio del turno di ciascun giocatore ottiene 1 Bandiera di Vittoria. Quando un'armata perde la maggioranza, perde immediatamente la Bandiera di Vittoria.
- Se una vostra unità occupa l'esagono Tenda Comando avversario all'inizio del vostro turno, l'esagono di campo viene rimosso dal campo di battaglia. La cattura della Tenda Comando nemica vale 3 Bandiere di Vittoria permanenti. Quando la vostra Tenda Comando viene rimossa, dovete scartare immediatamente una delle vostre carte Comando, scelta a caso.

Regole Speciali

- Il fiume Ishikawa è inaccessibile tranne nei tre guadi.

40 – DOMYOJI 1615 d.C. (Battaglie tra le Tombe)



NOTE ALLA BATTAGLIA

Armata Samurai Osaka	Armata Samurai Tokugawa
• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 8 Onore & Fortuna	• 5 carte Comando • 2 carte Dragone • 8 Onore & Fortuna • Muove per prima

Vittoria – 5 Bandiere

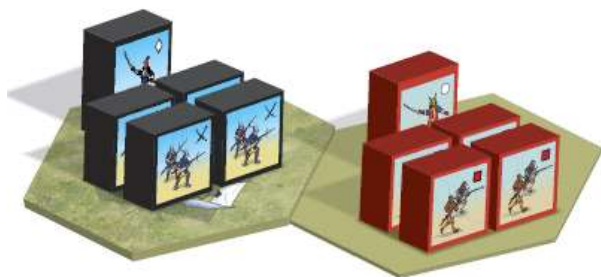
- 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità o Comandante eliminati.

Regole Speciali

- Il fiume Ishikawa è inaccessibile tranne nei tre guadi.
- Gli esagoni di terreno edificio rappresentano tombe e sono trattati come terreno inaccessibile per questa battaglia.

I giocatori possono giocare gli scenari 39 e 40 come mini-campagna. In questo caso, registrate il numero di Bandiere di Vittoria per ciascuna armata nello scenario 39. Prima di distribuire le carte, ciascun giocatore determina le perdite di blocchi che si portano allo scenario 40. Vedere la procedura nello scenario 19 per la determinazione delle perdite e come procedere.

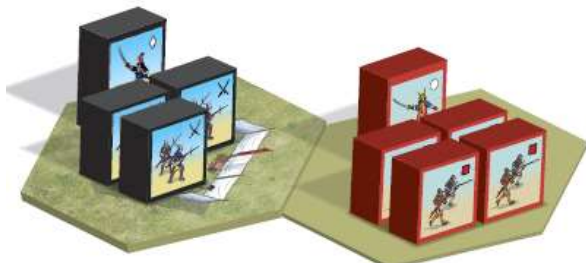
Esempio di Combattimento con Comandante di Armata & Guardia del Corpo



1) L'unità Comando dell'Armata Blu è oggetto di un attacco di Combattimento Ravvicinato da parte di un'unità Armata Samurai Rossa Lanciere con comandante assegnato. Il giocatore dell'Armata Blu non ha carte Attaccare per Primi o Imboscata. Nessun giocatore sceglie di giocare una carta Dragone.



2) Il giocatore dell'Armata Rossa spende un gettone O&F quindi il comandante assegnato può ispirare la sua unità Lancieri Samurai, e tira 5 dadi, ottenendo un colpo con spade ed una bandiera.

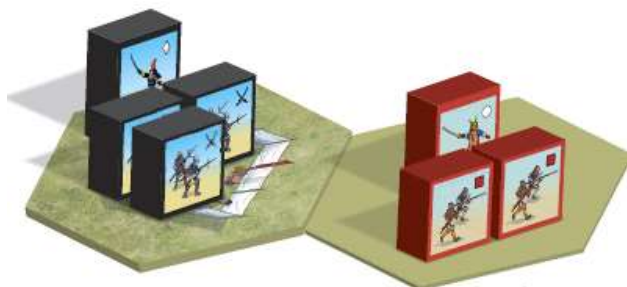


3) Viene rimosso un blocco dall'unità guardia del corpo. Il risultato di ritirata deve essere ignorato. Il giocatore dell'Armata Rossa tira due dadi per la verifica della perdita del comandante ed il Comandante di Armata Blu sopravvive.

4) Il giocatore dell'Armata Blu risponde all'attacco e spende un gettone O&F quindi il comandante assegnato può ispirare la sua unità guardia del corpo, che tira 3 dadi avendo 3 blocchi +1 per essere ispirata per un totale di 4 dadi. Il risultato è un colpo con la spada, uno colpo col quadrato rosso ed una bandiera. Il colpo con le spade viene ritirato una volta, ma senza risultato.



5) Sono rimossi due dei quattro blocchi dall'unità Lancieri Samurai dell'Armata Rossa, ed il comandante assegnato sopravvive alla successiva verifica per la perdita. Il giocatore dell'Armata Rossa ritiene che la sua unità Lancieri Samurai non possa sostenere il turno blu, se le guardie del corpo riceveranno ordini, quindi sceglie di ritirarsi e di subire la penalità di 3 gettoni O&F invece di ignorare la bandiera.



LE CARTE COMANDO

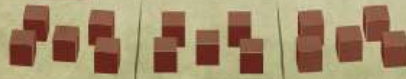

 大将

**ORDINI AD
UNA UNITA' A
SINISTRA**

Date un ordine ad 1 unità o comandante nella sezione sinistra. Quando pescate una nuova carta **Comando**, pescatene due, sceglierne una e scartate l'altra.

Inoltre pescate una carta **Dragone**.





Sezione Sinistra Ordine 1


 大将

**ORDINI A DUE
UNITA' AL
CENTRO**

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione centrale.





Sezione Centrale Ordini 2


 大将

**ORDINI A TRE
UNITA' A DESTRA**

Date un ordine a 3 unità e/o comandanti nella sezione destra.





Sezione Destra Ordine 3


 大将

**AVANZARE A
SINISTRA**

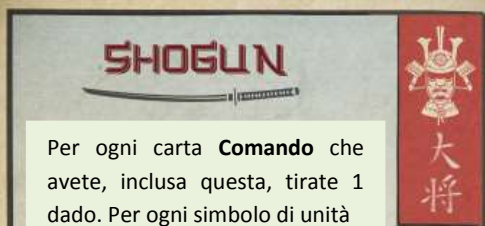
Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione sinistra.





Ordini Sezione Sinistra

SHOGUN



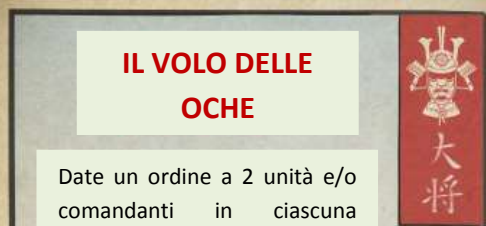
Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, tirate 1 dado. Per ogni simbolo di unità che ottenete, un'unità con quel simbolo riceve ordini. Per ogni bandiera riceve ordini una unità o comandante a vostra scelta. Le unità possono ricevere ordini in qualsiasi sezione. Ricevete un gettone **Onore & Fortuna** per ogni simbolo di onore che ottenete.

Le unità che ricevono ordini combattono con 1 dado in più questo turno

*A fine turno prima di pescare, rimescolate il mazzo carte **Comando** e gli scarti, rimescolate anche il mazzo carte **Dragone** e gli scarti.*



IL VOLO DELLE OCHE

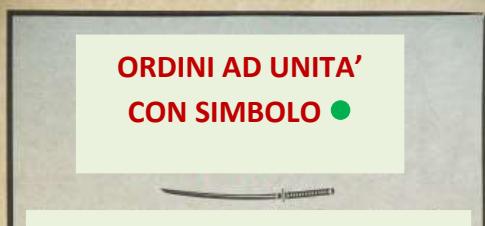


Date un ordine a 2 unità e/o comandanti in ciascuna sezione.



Ogni Sezione Ordini 2

ORDINI AD UNITÀ' CON SIMBOLO ●



Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità con simbolo ●.

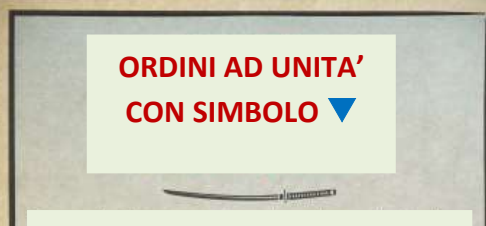
Se non avete unità con simbolo ●, date un ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini ad Unità con Simbolo ●



ORDINI AD UNITÀ' CON SIMBOLO ▼



Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità con simbolo ▼.

Se non avete unità con simbolo ▼, date un ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini ad Unità con Simbolo ▼



ORDINI AD UNITA' CON SIMBOLO ■

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità con simbolo ■.

Se non avete unità con simbolo ■, date un ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini ad Unità con Simbolo ■

CODA DELLA TIGRE A DESTRA

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione centrale ed 1 unità o comandante nella sezione



Ordini 2 Sezione Centrale e 1 Destra

CARICA DI CAVALLERIA

Date ordini a 4 unità di cavalleria o meno. Le unità che ricevono ordini attaccano nel combattimento ravvicinato con 1 dado aggiuntivo per tutto il turno. Le unità di cavalleria con simbolo ■ possono muovere di 3 esagoni e combattere. Le unità che ricevono ordini non possono fare il combattimento a distanza.

Se non avete unità di cavalleria, date ordini ad 1 unità a vostra scelta.



FERMI E FUOCO

Date ordini a 4 o meno unità con armi da lancio. **Le unità che ricevono ordini possono sparare due volte.** Non possono trovarsi in un esagono adiacente ad un'unità o Comandante nemici. Le unità non possono muovere prima o dopo il combattimento.

Se non avete alcuna unità con armi da lancio, date ordini ad 1 unità a vostra scelta.



FERMI E FUOCO

Date ordini a 4 o meno unità con armi da lancio. **Le unità che ricevono ordini possono sparare due volte.** Non possono trovarsi in un esagono adiacente ad un'unità o Comandante nemici. Le unità non possono muovere prima o dopo il combattimento.

Se non avete alcuna unità con armi da lancio, date ordini ad 1 unità a vostra scelta.



COMANDO

Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante, incluso l'esagono del Comandante e sino a 4 adiacenti, collegati.

Oppure date ordini ad 1 unità a vostra scelta.



CONTRATTACCO

Quando giocate questa carta, diventa una copia della carta **Comando** che il vostro avversario ha giocato nel suo ultimo turno. Seguite le istruzioni su quella carta come se la steste giocando, eccetto che invertite qualsiasi riferimento alle sezioni presente sulla carta stessa (la sezione sinistra diventa destra e viceversa)





**ORDINI AD
UNA UNITA' A
SINISTRA**

Date un ordine ad 1 unità o comandante nella sezione sinistra. Quando pescate una nuova carta **Comando**, pescatene due, sceglierne una e scartate l'altra.

Inoltre pescate una carta **Dragone**.



Sezione Sinistra Ordine 1



**ORDINI A DUE
UNITA' AL
CENTRO**

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione centrale.



Sezione Centrale Ordini 2



**ORDINI A DUE
UNITA' AL
CENTRO**

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione centrale.



Sezione Centrale Ordini 2



**ORDINI A DUE
UNITA' AL
CENTRO**

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione centrale.



Sezione Centrale Ordini 2



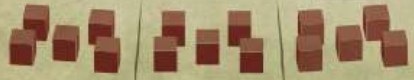


**ORDINI AD
UNA UNITA' A
DESTRA**

Date un ordine ad 1 unità o comandante nella sezione destra. Quando pescate una nuova carta **Comando**, pescatene due, sceglietene una e scartate l'altra.

Inoltre pescate una carta **Dragone**.





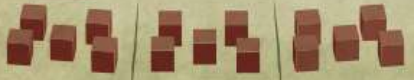
Sezione Destra Ordini 1



**ORDINI A DUE
UNITA' A
SINISTRA**

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione sinistra.





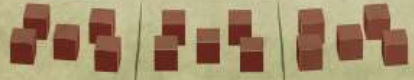
Sezione Sinistra Ordini 2



**ORDINI A DUE
UNITA' A
SINISTRA**

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione sinistra.





Sezione Sinistra Ordini 2







**AVANZARE A
SINISTRA**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione sinistra.



Ordini ad Unità Sezione Sinistra

**AVANZARE AL
CENTRO**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione centrale.



Ordini ad Unità Sezione Centrale

**AVANZARE AL
CENTRO**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione centrale.



Ordini ad Unità Sezione Centrale

**AVANZARE A
DESTRA**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione di destra.



Ordini ad Unità Sezione di Destra

AVANZARE A DESTRA

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione di destra.



Ordini ad Unità Sezione di Destra

IL VOLO DELLE OCHE

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti in ciascuna sezione.



Ogni Sezione Ordini 2

ALA DELLA GRU

Date un ordine ad 1 unità e/o comandanti in ciascuna sezione.



Ogni Sezione Ordini 1

ALA DELLA GRU

Date un ordine ad 1 unità e/o comandanti in ciascuna sezione.



Ogni Sezione Ordini 1

AGGIRAMENTO SUI FIANCHI

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti sia nella sezione di sinistra che di destra.



Sezioni Sinistra e Destra Ordini 2

AGGIRAMENTO SUI FIANCHI

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti sia nella sezione di sinistra che di destra.



Sezioni Sinistra e Destra Ordini 2

CODA DELLA TIGRE A SINISTRA

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione centrale ed 1 unità o comandante nella sezione sinistra.



Ordini 2 Sezione Centrale ed 1 Sinistra

CARICA DI CAVALLERIA

Date ordini a 4 unità di cavalleria o meno. Le unità che ricevono ordini attaccano nel combattimento ravvicinato con 1 dado aggiuntivo per tutto il turno. Le unità di cavalleria con simbolo  possono muovere di 3 esagoni e combattere. Le unità che ricevono ordini non possono fare il combattimento a distanza. *Se non avete unità di cavalleria, date ordini ad 1 unità a vostra scelta.*



COMANDO

Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante, incluso l'esagono del Comandante e sino a 4 adiacenti, collegati.

Oppure date ordini ad 1 unità a vostra scelta.



CONTRATTACCO

Quando giocate questa carta, diventa una copia della carta **Comando** che il vostro avversario ha giocato nel suo ultimo turno. Seguite le istruzioni su quella carta come se la steste giocando, eccetto che invertite qualsiasi riferimento alle sezioni presente sulla carta stessa (la sezione sinistra diventa destra e viceversa)



COLPIRE PER PRIMI

Giocate questa carta dopo che il vostro avversario dichiara un combattimento ravvicinato, ma prima che tiri i suoi dadi. La vostra unità difendente combatte per prima. Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può poi combattere come per gli ordini originari. La vostra unità non risponde all'attacco dopo la battaglia dell'avversario.

Al termine del turno, pescate per primo una carta Comando in sostituzione.



COLPIRE PER PRIMI

Giocate questa carta dopo che il vostro avversario dichiara un combattimento ravvicinato, ma prima che tiri i suoi dadi. La vostra unità difendente combatte per prima. Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può poi combattere come per gli ordini originari. La vostra unità non risponde all'attacco dopo la battaglia dell'avversario.

Al termine del turno, pescate per primo una carta Comando in sostituzione.



**ASSALTO DI
FANTERIA**

Date ordini a 4 o meno unità di fanteria in un gruppo (esagoni adiacenti, collegati). Tutte le unità che ricevono ordini, con simbolo ▼ e/o ■, possono muovere di 2 esagoni e effettuare il combattimento ravvicinato. Le unità con simbolo ● possono ricevere ordini, ma le unità con armi da lancio che ricevono ordini non possono ingaggiare nel combattimento ravvicinato o a distanza.

Se non avete alcuna unità di fanteria, date ordini ad 1 unità a vostra scelta

**ASSALTO DI
FANTERIA**

Date ordini a 4 o meno unità di fanteria in un gruppo (esagoni adiacenti, collegati). Tutte le unità che ricevono ordini, con simbolo ▼ e/o ■, possono muovere di 2 esagoni e effettuare il combattimento ravvicinato. Le unità con simbolo ● possono ricevere ordini, ma le unità con armi da lancio che ricevono ordini non possono ingaggiare nel combattimento ravvicinato o a distanza.

Se non avete alcuna unità di fanteria, date ordini ad 1 unità a vostra scelta

**COMANDO
SERPENTE**

Date un ordine ad un gruppo di unità. Il gruppo è formato da unità che sono in esagoni adiacenti, collegati, senza limite al numero di esagoni. Le unità nel gruppo possono muovere di 1 solo esagono. Dopo il movimento, un'unità può ingaggiare il combattimento a distanza o ravvicinato, se può farlo. Un'unità può guadagnare terreno dopo un combattimento ravvicinato che abbia avuto successo e può effettuare un combattimento ravvicinato bonus se può farlo.

**COMANDO
SERPENTE**

Date un ordine ad un gruppo di unità. Il gruppo è formato da unità che sono in esagoni adiacenti, collegati, senza limite al numero di esagoni. Le unità nel gruppo possono muovere di 1 solo esagono. Dopo il movimento, un'unità può ingaggiare il combattimento a distanza o ravvicinato, se può farlo. Un'unità può guadagnare terreno dopo un combattimento ravvicinato che abbia avuto successo e può effettuare un combattimento ravvicinato bonus se può farlo.



ORDINI AD UNITA' CON SIMBOLO ▼

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità con simbolo ▼.

Se non avete unità con simbolo ▼, date un ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini ad Unità con Simbolo ▼

ORDINI AD UNITA' CON SIMBOLO ■

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità con simbolo ■.

Se non avete unità con simbolo ■, date un ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini ad Unità con Simbolo ■

ORDINI AD UNITA' CON SIMBOLO ●

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità con simbolo ●.

Se non avete unità con simbolo ●, date un ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini ad Unità con Simbolo ●

LE CARTE DRAGONE

1

ATTACCO ASHIGARU

*Giocatela assieme alla vostra carta
Comando.*

Bersaglio: tutte le unità Lanciere
Ashigaru (unità con simbolo ▼).

Le unità bersaglio tirano **1 dado aggiuntivo** nel combattimento ravvicinato per tutto il turno.



2

ASSASSINO NINJA

*Giocatela assieme alla vostra carta
Comando.*

Bersaglio: 1 comandante nemico.

Prima di dare ordini alle unità, tirate 1 dado contro il bersaglio. Un simbolo di spade elimina il blocco di comandante. Se il comandante viene eliminato, il vostro avversario perde una carta **Comando**.



1

COMANDANTE CORAGGIOSO

Giocatela dopo il tiro di dado di combattimento ravvicinato del vostro avversario.

Bersaglio: 1 unità con comandante.

L'unità bersaglio con comandante può ignorare tutte le bandiere che subisce in questo combattimento.



1

SAGGEZZA TATTICA

*Giocatela assieme alla vostra carta
Comando.*

Bersaglio: la vostra carta **Comando**.

Prima di dare ordini alle unità, cambiate la sezione, indicata sulla carta comando che avete appena giocato, con una sezione a vostra scelta.



1

MEDICO

Giocate la assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: 1 unità indebolita.

Prima di dare ordini alle unità, il bersaglio recupera 1 blocco, oppure tutti i blocchi persi quando la tenda comando si trova nella stessa sezione del campo di battaglia.



2

IMBOSCATA

Giocate la prima del tiro di dado di combattimento ravvicinato o bonus del vostro avversario.

Bersaglio: la vostra unità difendente.

L'unità bersaglio combatte per prima nel combattimento ravvicinato con **1 dado in più**.

Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può combattere come ordinato in origine. La vostra unità non può rispondere all'attacco.

2

**COLPIRE
TERRORIZZANDO**

Giocate la prima del vostro tiro di dado di combattimento.

Bersaglio: 1 unità.

Ogni bandiera ottenuta contro il bersaglio nemico in questo combattimento ravvicinato conta come 2 bandiere.



1

**DRAGONE
BLU**

Giocate la assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: tutte le unità nemiche in o adiacenti ad un esagono di terreno con acqua.

Prima di dare ordini alle unità, tirate un dado contro ogni unità bersaglio. Un simbolo corrispondente causerà un colpo contro l'unità. Le Bandiere, Spade, O&F ed altri simboli non hanno effetto.



3

SAGGIO CONSIGLIERE

Giocatela alla fine del vostro turno.

Bersaglio: voi.

Prima di scartare la carta **Comando** che avete appena giocato in questo turno, invece di pescare una nuova carta **Comando**, cercate nel mazzo degli scarti una carta **Comando** ed aggiungetela alla vostra mano. Potete cercare nel mazzo prima di giocare questa carta.

4

TRADITORI

*Giocatela assieme alla vostra carta **Comando***

Bersaglio: 1 unità nemica senza comandante.

Prima di dare ordini alle vostre unità, voi ed il vostro avversario tirate ciascuno 3 dadi. Aggiungete 1 dado per il giocatore con il maggior numero di bandiere di **Vittoria**.

Aggiungete 2 dadi per il giocatore con maggiore **Onore & Fortuna**. Il giocatore che ottiene il maggior numero di simboli O&F decide se l'unità defeziona. In caso di parità, non defeziona. Se defeziona, sostituirla con un'unità dell'avversario.

0

CARICA DISPERATA

Giocatela prima del vostro tiro di dado di combattimento ravvicinato.

Bersaglio: 1 unità con un singolo blocco.

Il bersaglio tira **2 dadi aggiuntivi** in questo combattimento ravvicinato.



1

FRECCE INCENDIARIE

*Giocatela assieme alla vostra carta **Comando**.*

Bersaglio: tutte le unità di arcieri con ordini.

Le unità bersaglio tirano **1 dado aggiuntivo nel** combattimento a distanza per tutto il turno.



1

MESSAGGERO CORAGGIOSO

*Giocate la assieme alla vostra carta **Comando**.*

Bersaglio: le vostre unità.

Date ordini ad 1 unità aggiuntiva quando giocate una carta **Comando** sezione che dà ordini ad 1, 2 o 3 unità. Oppure date ordini a 2 unità aggiuntive quando la vostra tenda comando si trova sul campo di battaglia. Queste 1 o 2 unità aggiuntive che ricevono ordini possono essere in qualsiasi sezione del campo di battaglia.

1

CORAGGIO

Giocate la prima del tiro di dado di combattimento dell'avversario.

Bersaglio: 1 unità.

L'unità bersaglio ignora tutte le bandiere che subisce in questo combattimento.



1

CODARDI

Giocate la prima del vostro tiro di dado di combattimento.

Bersaglio: 1 unità nemica.

L'unità bersaglio non può ignorare le bandiere che subisce per qualsiasi motivo, nemmeno per il gioco di una carta **Dragone**.



1

COMANDANTE CORAGGIOSO

Giocate la prima del tiro di dado di combattimento dell'avversario.

Bersaglio: 1 unità con comandante.

L'unità bersaglio con comandante ignora tutte le bandiere che subisce in questo combattimento.



1

SAGGEZZA TATTICA

Giocatela assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: la vostra carta Comando.

Prima di dare ordini alle unità, cambiate la sezione, indicata sulla carta comando che avete appena giocato, con una sezione a vostra scelta.



1

FUOCO PER RANGHI

Giocatela assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: tutte le unità di archibugieri con ordini.

L'unità bersaglio tira 1 dado aggiuntivo nel combattimento a distanza. Tutte le spade che ottiene sono ritirate una volta per cercare altri colpi/bandiere.



1

COLLEZIONISTA DI TESTE

Giocatela prima del vostro tiro di dado di combattimento ravvicinato.

Bersaglio: 1 unità con comandante con ordini.

L'unità bersaglio riceve 2 O&F per ogni blocco nemico eliminato, oltre a ciascun O&F ricevuto normalmente.



1

KATCHU KEIBA VINCITORE

Giocatela durante il vostro movimento.

Bersaglio: 1 unità di cavalleria con ordini.

L'unità bersaglio può muovere di 2 esagoni aggiuntivi rispetto al suo normale movimento e può ancora combattere.



1

COMBATTIMENTO LEGgendARIO

Giocatela dopo un combattimento ravvicinato che ha avuto successo.

Bersaglio: 1 unità con ordini.

Dopo un combattimento ravvicinato nel quale l'unità nemica è stata eliminata o si è ritirata dal suo esagono, l'unità bersaglio può guadagnare terreno ed effettuare un combattimento ravvicinato bonus (Comandante non necessario per la fanteria). Se l'unità bersaglio ha già effettuato un combattimento ravvicinato bonus, può guadagnare terreno una seconda volta ed effettuare un secondo combattimento ravvicinato bonus.

2

INSULTO

Giocatela in reazione al movimento di un comandante avversario.

Bersaglio: 1 comandante nemico con ordini.

Il movimento del comandante bersaglio viene annullato ed il comandante viene riposto nel suo esagono di partenza. Se il comandante in questione si trova con un'unità, anch'essa viene arretrata nel suo esagono di partenza e non può combattere in questo turno.



3

SEGUACI DI BISHAMON

*Giocatela dopo il gioco della carta **Comando** avversaria.*

Bersaglio: tutte le vostre unità.

Le unità bersaglio possono ignorare tutte le bandiere che subiscono in combattimento per tutto il turno.



1

SFIDA PERSONALE

Giocatela prima del combattimento ravvicinato quando entrambe le unità hanno un comandante.

Bersaglio: entrambi i comandanti.

Prima del combattimento ravvicinato, i giocatori tirano dadi pari alle carte **Comando** che hanno, inclusa la carta giocata. Il giocatore che ha giocato la carta **Dragone** aggiunge **2 dadi**. Il giocatore con maggiore **O&F** aggiunge **1 dado**. Il comandante del giocatore con status maggiore (status: comandante, cavalleria, fanteria) aggiunge 1 dado. Chi ottiene più spade elimina il comandante nemico. Non si ottiene alcuna bandiera di vittoria, ma viene persa 1 carta **Comando**, scelta a caso. Si ottiene anche **O&F** dal tiro di dado.

In caso di parità, nessun comandante viene eliminato.

2

MUOVERE COME IL VENTO

*Giocatela assieme alla vostra carta **Comando**.*

Bersaglio: tutte le unità di fanteria con ordini.

Le unità bersaglio possono muovere di 1 esagono aggiuntivo rispetto al loro normale movimento con ordini ed ancora combattere.



1

SFIDA PERSONALE

Giocatela prima del combattimento ravvicinato quando entrambe le unità hanno un comandante.

Bersaglio: entrambi i comandanti.

Prima del combattimento ravvicinato, i giocatori tirano dadi pari alle carte **Comando** che hanno, inclusa la carta giocata. Il giocatore che ha giocato la carta **Dragone** aggiunge **2 dadi**. Il giocatore con maggiore **O&F** aggiunge **1 dado**. Il comandante del giocatore con status maggiore (status: comandante, cavalleria, fanteria) aggiunge 1 dado. Chi ottiene più spade elimina il comandante nemico. Non si ottiene alcuna bandiera di vittoria, ma viene persa 1 carta **Comando**, scelta a caso. Si ottiene anche **O&F** dal tiro di dado.

In caso di parità, nessun comandante viene eliminato.

2

LADRO NINJA

*Giocatela assieme alla vostra carta **Comando**.*

Bersaglio: carta **Dragone** scartata.

Prima di dare ordini alle unità, scegliete 1 carta **Dragone** che è stata scartata. La carta può anche essere giocata questo turno spendendo il suo costo **O&F** o presa in mano e tenuta per giocarla in seguito.



1

ALLENAMENTO DI AIKIDO

Giocatela prima del tiro di dado di combattimento ravvicinato dell'avversario.

Bersaglio: 1 unità nemica attaccante.

L'unità bersaglio tira massimo **2 dadi** in questo combattimento ravvicinato. Nulla può incrementare questo numero, nemmeno il gioco di una carta **Dragone**.





PANICO

Giocatela assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: tutte le unità nemiche.

Le unità bersaglio non possono ignorare le bandiere che subiscono in combattimento questo turno.



DRAGONE ROSSO

Giocatela assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: unità avversarie.

Prima di dare ordini alle unità, tirate 3 dadi o 4 dadi quando la vostra tenda comando è schierata sul campo di battaglia.

Per ogni simbolo di unità che ottenete (■ ▼ ●), il vostro avversario deve ritirare un'unità, a sua scelta, con il simbolo corrispondente. I simboli di bandiera, spade e O&F non hanno effetto.

Si perde **Onore & Fortuna** quando queste unità si ritirano.



CARESTIA DI RISO

Giocatela assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: il vostro avversario.

Prima di dare ordini alle unità, tirate 1 dado per ogni unità avversaria sul campo di battaglia con simbolo ●.

● = è perso un blocco in unità ●

▼ = è perso un blocco in unità ▼

■ = è perso un blocco in unità ■



= sono persi 2 **Onore & Fortuna**

L'avversario sceglie quali blocchi perdere. Le unità eliminate rimuovendo l'ultimo blocco contano per le bandiere di vittoria.



VENDETTA

Giocatela prima del vostro tiro di dadi di risposta al combattimento ravvicinato dell'avversario.

Bersaglio: 1 unità che sta rispondendo al combattimento ravvicinato.

L'unità bersaglio risponde al combattimento con lo stesso numero di dadi che le unità avversarie hanno tirato contro di essa.



1

CORAZZE A PROVA DI PROIETTILE

Giocatela dopo i tiri di dado nel combattimento a distanza dell'avversario.

Bersaglio: 1 unità attaccata.

L'unità ignora tutti i colpi nel combattimento a distanza. Quando viene attaccata due volte dalla carta **Comando "Fermi e Sparare"** giocate la carta dopo il secondo attacco a distanza. L'unità attaccata ignora tutti i colpi da entrambi gli attacchi.



1

SPIRITO DI KISHIJOTEN

Giocatela dopo il vostro tiro per il combattimento ravvicinato.

Bersaglio: la vostra unità in combattimento ravvicinato.

L'unità ignora i risultati dei tiri del combattimento ravvicinato e ritira i dadi ancora. L'unità deve accettare i risultati del secondo tiro di dadi nel combattimento ravvicinato.



1

SPIRITO DI HAYA-JI

Giocatela durante il vostro movimento

Bersaglio: 1 unità con ordini.

L'unità bersaglio può muovere di 1 esagono aggiuntivo rispetto al suo normale movimento ed ancora combattere.

Il bersaglio può muovere attraverso unità (amiche o nemiche) e terreno sempre che il terreno non sia inaccessibile.



1

CERIMONIA DEL TE'

Giocatela assieme alla vostra carta Comando.

Bersaglio: voi.

Prima di dare ordini alle unità, tirate dadi pari al numero di carte **Comando** che avete, inclusa la carta **Comando** appena giocata.

Ricevete 2 O&F per ogni simbolo di onore che ottenete – **oppure** – quando la vostra tenda comando è schierata sul campo di battaglia, ottenete 3 **O&F** per ogni simbolo di onore che ottenete.

1

TIMIDO SUCCESSO

Giocatela in reazione al guadagno di terreno delle unità avversarie.

Bersaglio: 1 unità nemica.

L'unità bersaglio non può guadagnare terreno né effettuare un combattimento ravvicinato bonus. Inoltre, l'avversario deve perdere 2 **Onore & Fortuna**.

2

VENTI SELVAGGI

*Giocatela dopo che l'avversario ha scelto una carta **Comando**.*

Bersaglio: la carta **Comando** scelta dall'avversario.

Prima di giocare le azioni della carta **Comando** scelta, scegliete a caso una carta **Comando** tra le rimanenti carte nella mano avversaria. Il vostro avversario giocherà questa carta **Comando** nel suo turno.

Restituite all'avversario la carta **Comando** scelta originariamente.

3

DRAGONE BIANCO

*Giocatela assieme alla vostra carta **Comando**.*

Bersaglio: voi.

Prima di dare ordini alle unità, perscate immediatamente 1 carta **Comando** ed aggiungetela alla vostra mano di carte. Il numero di carte **Comando** che ora potete tenere viene incrementato di uno.



4

SPIRITO DELLA VOLPE BIANCA

*Giocatela dopo che l'avversario ha scelto una carta **Comando**.*

Bersaglio: il vostro avversario.

L'avversario è distratto ed il numero di unità che ricevono ordini in questo turno viene ridotto ad 1 unità.



TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

Tessera/Esagono	Effetti sul Movimento	Effetti sul Combattimento (# è il numero massimo di dadi di battaglia consentiti)	Effetti sul Morale	Blocca la Visuale?
 Campagna	Nessuno	Nessuno	Nessuno	No
 Foresta	L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità possono comunque combattere)	Combattere fuori da: 2 Combattimento Ravvicinato in: 2 Combattimento a Distanza in: 1	Nessuno	Sì
 Collina	Nessuno	Combattimento Ravvicinato fuori da: 3 Combattimento Ravvicinato in: 2 (nessun effetto sul Combattimento a Distanza)	Nessuno	Sì # (# consultate le regole)
 Fiume	Inaccessibile (eccetto ai guadi e ponti)	Nessuna Battaglia	Nessuno	No
 Fiume Guadabile/Ruscello	¹ L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità possono comunque combattere) (è possibile guadagnare terreno)	Combattimento Ravvicinato fuori da: 2 Combattimento a Distanza in: 1 Combattimento in: 2	Nessuno	No
 Ponte	Nessuno	Nessuno	Un'unità può ignorare 1 bandiera	No
 Edifici	L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità non possono combattere questo turno)	² Combattimento Ravvicinato della fanteria fuori da: 2 Combattimento a Distanza della fanteria fuori da: 1 ² Combattimento della Cavalleria fuori da: 1 Combattimento Ravvicinato in: 2 Combattimento a Distanza in: 1	Nessuno	Sì
 Campi Coltivati	L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità possono comunque combattere)	Combattimento della Cavalleria fuori da: 2 Combattimento della Cavalleria in: 2	Nessuno	Sì
 Gola	L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità non possono combattere questo turno)	Combattimento Ravvicinato fuori da: 1 Combattimento a Distanza fuori da: 1 Combattimento Ravvicinato della fanteria in: 2 Combattimento Ravvicinato della Cavalleria in: 1 Combattimento a Distanza in: 1	Nessuno	³ No
 Tenda Comando	Quando una tenda comando non è occupata, l'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità possono comunque combattere)	Nessuno	Nessuno	Sì
 ⁴ Recinzione/Palizzata	L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (la fanteria può ancora combattere, la cavalleria no)	Combattimento fuori da: 2 Combattimento in: 2	Recinzione: la fant. può ignorare 1 bandiera se attaccata da cavalleria Palizzata: la fant. può ignorare 1 bandiera	No
 Castello	L'unità o Comandante deve fermarsi e non può muovere oltre nel turno (le unità non possono combattere questo turno)	Combattimento della fanteria fuori da: 3 Combattimento della Cavalleria fuori da: P Combattimento Ravvicinato della fanteria in: 2 Combattimento Ravvicinato della Cavalleria in: P Combattimento a Distanza in: 1	La fanteria ignora 1 bandiera. Le unità non si ritirano e subiscono 1 colpo per bandiera che non possono ignorare	No

¹ Quando le note della battaglia indicano che un intero fiume è guadabile, applicate tutte le regole sui guadi a tutti gli esagoni che formano il fiume guadabile. Inoltre, qualsiasi esagono di guado che fa parte del fiume guadabile è considerato molto basso e quindi non ha alcuna restrizione al movimento o combattimento.

² Un Comandante non può influenzare il combattimento ravvicinato di un'unità ispirandola quando questa si trova in esagono di edificio.

³ Un'unità in un esagono di Gola blocca la visuale.

⁴ Le recinzioni e palizzate usano la stessa tessera di terreno. Le istruzioni dello scenario specificano il tipo di terreno presente. Una recinzione o palizzata dà protezione a 360°.

P = proibito