

Un gioco di Dirk Henn per 3-5 persone

SHOGUN

将軍

ISTRUZIONI DEL GIOCO 



Materiale del gioco

- **Il tabellone** - ha due lati diversi, contraddistinti dai simboli "sole" e "luna". Ciascun lato mostra il centro del Giappone, con una diversa composizione delle 5 regioni. In entrambi i casi ciascuna regione comprende 9 province.

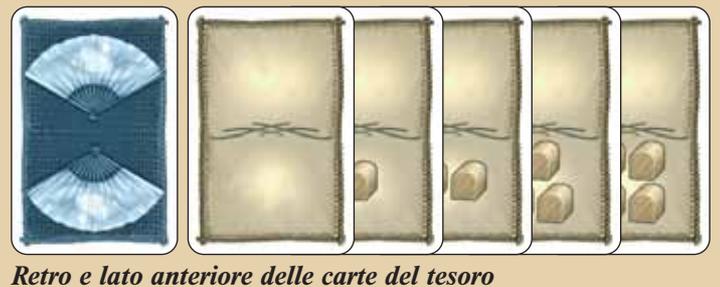
Su entrambi i lati del tabellone, 8 province sono contrassegnate da un simbolo e da un contorno chiaro: queste province non vengono prese in considerazione quando si gioca in tre.



- **53 carte delle province** - per ciascuna provincia ci possono essere 1 o 2 carte, a seconda che la carta sia necessaria per uno o per entrambi i lati del tabellone. I simboli "sole" e "luna" indicano per quale lato del tabellone vale la carta della provincia.



- **25 carte del tesoro** - 5 carte per ciascun giocatore. Le carte distribuite a ciascun giocatore mostrano, nella metà inferiore, un numero di forzieri da 0 a 4 e nella metà superiore sono vuoti.



- **5 carte speciali** - offrono al possessore un particolare vantaggio.



- **10 carte delle azioni** - sono necessarie per indicare la sequenza di esecuzione delle azioni.



- **12 carte degli eventi** - nella parte superiore mostrano un evento che influisce su una determinata azione. La parte inferiore indica la perdita di riso dei giocatori nel corso del turno dell'inverno.



- **5 carte Daimyo** - vengono utilizzate per indicare la sequenza dei giocatori.



Retro e lato anteriore delle carte Daimyo



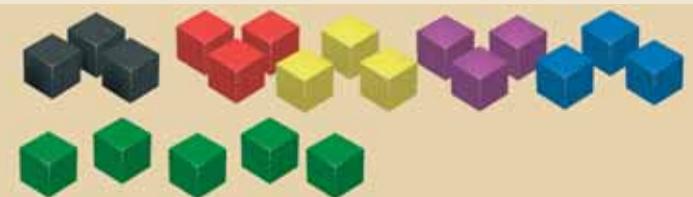
- **5 cartelle di gioco** - hanno due diversi lati. Il lato anteriore (paesaggio) viene utilizzato per la distribuzione delle province di partenza.

Il lato posteriore viene impiegato nel corso del gioco per la pianificazione delle proprie azioni.



- **310 cubi colorati** - rappresentano le armate, 62 in ciascuno dei 5 colori dei giocatori

- **20 cubi verdi** - le armate dei contadini (neutrali)



- **55 forzieri** - sono il denaro, 35 forzieri grezzi di valore unitario e 20 color arancio pari a 5 forzieri ciascuno.

- **5 segnapunti** - indicano il punteggio attuale dei giocatori sulla barra corrispondente del tabellone.

- **5 segnalini del riso** - indicano le derrate alimentari dei giocatori sulla barra corrispondente sul tabellone.

- **80 tessere degli edifici** - 28 castelli, 26 templi e 26 teatri Nô. Possono essere edificati nelle province e consentono al possessore di conquistare punti.

- **42 segnalini del tumulto** - sono necessari per indicare il grado di agitazione dei contadini in una provincia.

- **1 torre di combattimento a tre elementi** - per lo svolgimento delle battaglie

- **1 piattino di raccolta** - per le tessere degli edifici, i segnalini del tumulto ed i forzieri.

- **1 foglio supplementare** - con una disposizione di partenza ben precisa, un prospetto dei turni di gioco ed una spiegazione delle carte degli eventi.

- **1 foglio delle istruzioni per il gioco**



Castello

Tempio

Teatro Nô



Segnalino del tumulto

La torre di combattimento consiste di 3 elementi: imbuto, torre in cartone e piattino di raccolta, che vengono ricomposti prima di ogni gioco.

Il piattino e l'imbuto della torre di combattimento sono realizzati - diversamente da quanto qui rappresentato - in plastica trasparente, cosicché tutti i giocatori possano vedere i risultati delle battaglie. Nelle immagini, gli elementi in plastica della della torre vengono, per motivi tecnici, rappresentati in nero.



Scopo del gioco

Nelle vesti dell'imperatore del Giappone del XVI secolo, i giocatori tentano di assicurare al proprio clan il predominio e, in quanto Daimyo con il maggiore successo, divenire al termine SHOGUN.

A tale scopo, non è necessario solamente controllare il

maggior numero di province, ma anche sviluppare il proprio impero. Ciò avviene con la costruzione di castelli, templi e teatri. A chi costruisce il maggior numero di edifici di un tipo nelle 5 regioni del Giappone, vengono attribuiti preziosi punti bonus.

Preparazione del gioco

Province nel gioco

I giocatori stabiliscono innanzi tutto con quale **lato del tabellone - sole o luna** - intendono giocare e lo predispongono. Le carte delle province non necessarie vengono messe da parte (vengono utilizzate solo le carte delle province che presentano il simbolo di questo lato del tabellone).

Se giocano solo **3 persone**, **8 carte delle province non sono necessarie**, e vengono messe da parte. Sul tabellone le province in questione sono contrassegnate con un simbolo e sono delimitate da una linea chiara.

Non è possibile accedere ad esse nel corso del gioco, in tali province non è cioè consentito porre armate.



... è necessaria per il lato del tabellone "sole"



... è necessaria per il lato del tabellone "luna"



... è necessaria per entrambi i lati del tabellone

Se si gioca in 3 nel lato del tabellone in questione (sole/luna) vengono scartate le seguenti province:

Izumo	Echigo	Iwami	Mutsu	Iyo
Iwami	Mutsu	Aki	Kazusa	Tosa
Sanuki	Kazusa	Mutsu	Awa-Boso	Hitachi
Tosa	Awa-Boso	Shimotsuke		Shimosa

Materiale da distribuire ai giocatori

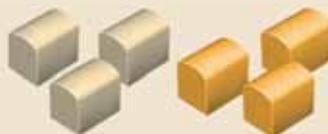
Ciascun giocatore riceve la **cartella di gioco** nel colore prescelto, le proprie **armate** (62 cubi nel colore corrispondente), la **carta Daimyo**, **5 carte del tesoro** (0 - 4 forzieri) e il seguente capitale iniziale:

per **3 giocatori** ciascuno riceve18 forzieri,
 per **4 giocatori** ciascuno riceve15 forzieri,
 per **5 giocatori** ciascuno riceve12 forzieri.

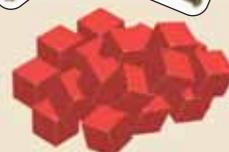
Le **armate** ed i **forzieri** dei giocatori vengono sempre tenuti **ben visibili** davanti a sé. Il materiale non necessario (se il numero di giocatori è inferiore a 5) viene riposto nella scatola.



1 carta Daimyo e 5 carte del tesoro



18 forzieri (in 3 giocatori)



62 armate

Distribuzione delle province di partenza

Le **carte delle province** vengono mescolate e il mazzo viene predisposto coperto. Le **prime due carte del mazzo** vengono **scoperte**.

Sul lato anteriore della **cartella di gioco** si trovano, oltre all'immagine del Daimyo, 9 località di un paesaggio, ciascuna contrassegnata con un numero. A seconda del numero di giocatori, da 7 a 9 di queste località vengono occupate con il numero di armate indicato. Le armate posizionate in una località costituiscono un gruppo.

Queste armate vengono distribuite fra le province di partenza nel modo seguente: a turno - a partire dal più anziano - ciascun giocatore prende una delle due carte scoperte o la prima carta coperta del mazzo, e pone un **gruppo di armate a propria scelta** dalla propria cartella nella provincia corrispondente alla carta sul tabellone.

Il giocatore terrà in mano le carte delle province prescelte.

Annotazione: In caso di incertezza su quali province scegliere, è possibile tralasciare la "Distribuzione delle province di partenza" e giocare secondo la disposizione di partenza prestabilita, come riportata nel foglio supplementare.



9 località per la disposizione delle armate di partenza

Questa località viene occupata solo se si gioca in tre.

Questa località viene occupata solo se si gioca in tre o in quattro.

Se è stata scelta una delle due carte scoperte, essa viene sostituita con una nuova pescata dal mazzo.

Si procede in questo modo, finché ciascun giocatore non ha posizionato sul tabellone tutti i propri gruppi di armate.

Le restanti carte delle province (non appartengono ancora ad alcun giocatore) vengono predisposte accanto al tabellone e possono essere conquistate nel corso del gioco.

Dopo la distribuzione delle province di partenza, tutti i giocatori **girano** la cartella, cosicché siano ora visibili le caselle di azione.

Annotazione: se un giocatore si trova a dover scegliere fra le stesse carte scoperte del turno precedente, può porle entrambe coperte sotto al mazzo e scoprire le due carte successive.

Il retro della cartella di gioco con 10 caselle di azione, una casella dell'asta ed un prospetto di tutte le province



Segnapunti e segnalini del riso

I segnapunti dei giocatori vengono posti sulla casella "0" della barra del punteggio, mentre il segnalino del riso viene messo sull'estremità inferiore della barra dell'alimentazione.

Barra dei punti

Barra dell'alimentazione

Segnapunti

Segnalini del riso



Torre di combattimento

A questo punto si inizia a riempire la torre di combattimento.

7 armate di ciascun giocatore e 10 armate di contadini vengono gettati **insieme** nella torre.

Le armate che fuoriescono ritornano nella scorta corrispondente.

Le armate di contadini costituiscono una scorta comune.



Esempio: giocando in tre, prima di iniziare, nella torre vengono gettati 31 cubi.

Forzieri

I forzieri servono come mezzo di pagamento per le varie azioni. I forzieri non distribuiti ai giocatori vengono predisposti come scorta generale.

Carte degli eventi

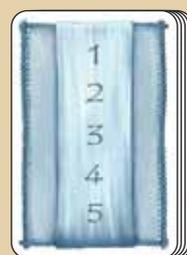
Le **carte degli eventi** vengono mescolate e predisposte come mazzo coperto. Quindi, si scoprono le prime 4 **carte degli eventi** si posano accanto al tabellone. Durante ciascuno dei 3 turni successivi, per tutti i giocatori ha effetto uno di questi eventi.

Nel 4° turno, quello dell'inverno, la carta degli eventi rimasta indica quanto riso perde ciascun giocatore nel corso di questa stagione.



Esempio: vengono scoperte 4 carte degli eventi - pescate a caso.

Vengono predisposte le **carte delle azioni** e le **carte speciali**.



5 carte speciali



10 carte delle azioni

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge nell'arco di 2 anni, ed è suddiviso complessivamente in 8 turni: dopo 3 turni (primavera, estate ed autunno) segue un **turno intermedio (inverno)** con **calcolo del punteggio**. Successivamente vengono giocati altri 4 turni.

Primavera, estate ed autunno

Ciascuno di questi tre turni si sviluppa in fasi identiche:

- **Disposizione delle carte delle azioni**
- **Disposizione delle carte speciali**
- **Pianificazione delle proprie azioni e proposta di un'offerta**
- **Determinazione dell'evento**
- **Definizione della sequenza dei giocatori**
- **Esecuzione delle azioni**

■ **Disposizione delle carte delle azioni**

Le azioni rappresentano le possibilità essenziali di agire dei giocatori. Tutte e **10 le azioni** sono raffigurate nella **cartella di gioco**. Ciascun giocatore può eseguire tali azioni nell'ambito del proprio impero, una volta per ogni turno.

La **sequenza di svolgimento delle azioni** viene **ridefinita per ogni turno**. A tale scopo le 10 carte delle azioni vengono rimescolate coperte. Ogni carta viene posta a turno scoperta nelle caselle da 1 a 5 nel margine del campo di gioco in basso. Lì accanto (nelle caselle 6 - 10) vengono posizionate coperte le restanti 5 carte.

Annotazione: La disposizione indica 'quando' vengono svolte 'quali' azioni (dapprima la numero 1, poi la 2 ecc.) Le prime cinque azioni sono visibili a tutti e possono essere quindi prese in considerazione per la distribuzione delle proprie azioni sulle proprie province. Le cinque azioni coperte vengono scoperte man mano solo successivamente nel corso del gioco.



Esempio di una disposizione delle 10 carte delle azioni

■ **Disposizione delle carte speciali**

Le carte speciali delle azioni vengono mescolate e poste, a seconda del turno, scoperte sulle caselle corrispondenti del tabellone. Vengono acquistate successivamente all'asta dai giocatori ed hanno due significati. Da un lato, la casella sulla quale è posta una carta stabilisce la posizione nella sequenza dei giocatori, dall'altro le carte indicano quale vantaggio ha il giocatore grazie ad essa per il turno corrente:

+1 forziere

nell'azione "Riscossione delle imposte" il giocatore riceve 1 forziere in più.



+1 riso

nell'azione "Riscossione del riso" il giocatore riceve 1 unità di riso in più.

6 armate

nell'azione "Disposizione di 5 armate" il giocatore riceve 6 armate.

+1 armata nell'attacco

nelle azioni "Battaglia/Spostamento A e B" il giocatore che attacca riceve 1 armata in più da gettare nella torre.

+1 armata nella difesa

nelle azioni "Battaglia/Spostamento A e B" il giocatore che si difende riceve 1 armata in più da gettare nella torre.

Annotazione: Se un'azione viene influenzata da un evento e da una carta speciale, viene anzitutto applicato l'evento e successivamente l'effetto della carta speciale.

Esempio: Luca riscuote le imposte a Settsu. Settsu gli apporta 7 forzieri. Il risultato attuale limita tuttavia la riscossione delle imposte ad un max. di 5 forzieri. Poiché in questo turno Luca possiede la carta speciale "+1 forziere", incassa dunque 1 forziere in più, quindi complessivamente 6 forzieri.



Pianificazione delle proprie azioni e proposta di un'offerta

I giocatori decidono contemporaneamente ed in segreto quale delle dieci azioni vogliono che avvenga e in quale delle loro province. Ciascuno sceglie una propria carta delle province e la pone coperta sulla casella di azione desiderata della propria cartella.

Le azioni sono le seguenti:

Costruzione di un castello

Si pagano 3 forzieri alla scorta generale e si pone un castello nella provincia prescelta.

Costruzione di un tempio

Si pagano 2 forzieri e si posiziona un tempio.

Costruzione di un teatro Nô

Si paga 1 forziere e si posiziona un teatro Nô.

Un edificio, indipendentemente dal tipo (castello, tempio o teatro Nô), può essere posizionato solo su un terreno **non occupato**. Ciascuna provincia può avere da 1 a 3 terreni fabbricabili. In una provincia **non** è consentito posizionare **più** edifici dello stesso tipo.

Riscossione del riso

Vengono accreditate le unità di riso indicate sulla carta della provincia selezionata. Il segnalino del riso del giocatore si sposta in avanti sulla barra dell'alimentazione del numero di caselle corrispondente.

Riscossione delle imposte

Si riceve dalla scorta generale il numero di forzieri indicato sulla carta della provincia.

Se un giocatore riscuote riso o imposte in una provincia, qui può verificarsi un'insurrezione.

(Vedi Paragrafo Regole delle battaglie a pagina 11).

Annotazione: Qualora si verifichi il caso raro che non si posseggano carte sufficienti per coprire tutte e dieci le caselle delle azioni, si lasceranno vuote quelle necessarie. Per tali azioni vale lo stesso che per le caselle azione che sono coperte con le carte del tesoro.



Su ciascuna carta delle province è indicato quanto riso e quante tasse possono essere riscosse.



Se **non** si è verificata un'insurrezione o se l'insurrezione è stata **repressa** con successo, nella provincia viene posto un **segnalino del tumulto**.

Posizionamento di 5 armate

Si pagano **3 forzieri** e si pongono **5 armate** della propria scorta nella provincia prescelta.

Posizionamento di 3 armate

Si pagano **2 forzieri** e si pongono **3 armate** nella provincia prescelta.

Posizionamento/Spostamento di 1 armata

Si paga **1 forziere** e si pone **1 armata** nella provincia prescelta.

Quindi, da questa provincia è possibile spostare le armate in **una delle proprie** province confinanti (la battaglia non è ammessa!).

In generale, per gli spostamenti delle armate, vale quanto segue:

In una provincia confinante viene spostato il numero di truppe che si desidera, tuttavia **deve rimanere sempre almeno 1 armata nella provincia di provenienza**.

In una provincia può trovarsi **il numero di armate desiderato**.

Le province collegate tra loro **via mare** (linea tratteggiata), sono considerate **confinanti**.

Battaglia/Spostamento -A-

Dalla provincia in questione vengono spostate le armate in una provincia confinante. Se tale provincia non è una delle proprie (neutrale o provincia di un altro giocatore), si verifica una battaglia (vedi paragrafo *Regole delle battaglie a pagina 11*).

Anche in questo caso **nella provincia di partenza deve rimanere almeno 1 armata**.

Battaglia/Spostamento -B-

Vale quanto descritto in -A-.

Se un giocatore **non** vuole che si verifichi una determinata azione nel proprio impero, la **copre** con una delle proprie **carte del tesoro**. In questo caso, i **forzieri** sulla carta del tesoro **non** vengono presi in considerazione.

Proposta di un'offerta nella sequenza dei giocatori

Inoltre, ciascun giocatore deve fare un'offerta **coperta** per la sequenza dei giocatori, compresa l'azione speciale. Pone a tale scopo una delle proprie carte del tesoro o delle province coperta sulla casella dell'asta della propria cartella.

Su ciascuna delle 11 caselle della cartella deve essere ora presente – se possibile – 1 carta coperta. Su una casella **non** deve essere posta **più di 1 carta**.



Azione:
posizionamento
di 5 armate



Azione:
posizionamento
di 3 armate



Azione:
posizionamento/
spostamento di 1
armata



Esempio: le armate possono essere spostate (via mare) direttamente da Shima a Izu – e naturalmente viceversa.



Azione:
Battaglia/
Spostamento A



Azione:
Battaglia/
Spostamento B

Esempio: In questo turno Paolo vuole riscuotere tasse. Una delle sue province – Settsu – gli consente di incassare 7 forzieri di imposte. Decide di riscuotere imposte a Settsu e pone quindi la propria carta della provincia “Settsu” coperta sulla casella di azione “Riscossione delle imposte” della propria cartella.

Tuttavia, questo significa anche che in questo turno a Settsu non sarà possibile eseguire altre azioni, perché la carta si trova già sulla sua cartella.



Casella dell'asta

■ Determinazione dell'evento

Le carte degli eventi scoperte (a seconda del turno ne rimangono ancora 2, 3 o 4) vengono mescolate e ne viene pescata una. Questa carta viene posta scoperta sulla casella degli eventi del tabellone. Indica quale evento vale per questo turno. In questo turno, l'evento modifica determinate azioni per tutti i giocatori.

Le carte degli eventi rimanenti vengono poste scoperte accanto al tabellone.



(Le carte degli eventi vengono spiegate dettagliatamente nel foglio supplementare.)

■ Definizione della sequenza dei giocatori

I giocatori scoprono ora le proprie offerte (la carta sulla casella dell'asta) e pagano il prezzo stampato alla banca; chi scopre una carta delle province non paga niente.

A seconda dell'offerta (inizia l'offerta maggiore) i giocatori scelgono, uno dopo l'altro, un posto nella sequenza dei giocatori (caselle 1 - 5) e **scambiano la carta speciale con la loro carta Daimyo**. Per questo turno, le carte speciali rimanenti vengono messe da parte. I giocatori con una **carta delle province come offerta** giocano **prima** di quelli che hanno giocato **carte del tesoro senza forzieri**.

Seguono poi quelli che **non hanno giocato alcuna carta come offerta** (ciò può accadere solo se non si possiedono abbastanza carte delle province).

Se più giocatori hanno giocato per l'offerta **la stessa carta**, le carte Daimyo dei giocatori in questione vengono mescolate e scoperte una di seguito all'altra. In questa sequenza i giocatori si scelgono una casella.

La posizione della carta Daimyo sul tabellone indica quale posizione si assume nella sequenza dei giocatori. Le caselle non occupate (in caso di 3 e 4 giocatori) non vengono considerate.

Annotazione: Il vantaggio di giocare una carta delle province come offerta sta nel fatto che da un lato non si deve pagare denaro e si è di turno prima di quelli che hanno giocato una carta del tesoro "0". Lo svantaggio è però che ora tutti i giocatori sanno in quale provincia il giocatore non esegue nessuna azione in questo turno.



Esempio: se un giocatore prende la carta speciale che si trova sulla casella 1, è il primo giocatore in questo turno.



Esempio in caso di 3 giocatori: in questo turno la sequenza di gioco è rosso - blu - nero.

■ Esecuzione delle azioni

Le azioni vengono svolte nella sequenza in cui le carte delle azioni si trovano al margine del campo di gioco.

Ciascuna azione viene eseguita da **tutti** i giocatori **prima** di eseguire l'azione successiva, **secondo la sequenza di gioco**.

Chi può eseguire un'azione, è tenuto a farlo. Se un giocatore **non** è in grado di eseguire un'azione, o può eseguirla **solo parzialmente**, passa.

Quindi, viene scoperta la carta azione coperta successiva.

Se vengono eseguite tutte e 10 le azioni, il turno termina.

Ciascuno si riprende la propria carta Daimyo e cede la propria carta speciale. La carta degli eventi del turno terminato viene messa da parte.

Le carte delle azioni vengono nuovamente mescolate ed inizia il turno successivo.



Se tutti i giocatori hanno eseguito la propria azione, viene messa da parte la carta azione corrispondente e scoperta la carta azione successiva coperta.

Annotazione: dopo il turno dell'autunno, le carte Daimyo rimangono al loro posto fino al termine del turno dell'inverno, perché questa sequenza dei giocatori vale anche durante l'inverno.

Non appena termina il turno dell'autunno, ha inizio il turno dell'inverno.

Turno dell'inverno

In questo turno le province dei giocatori vengono rifornite di riso per scongiurare il pericolo di insurrezioni. Viene, inoltre, effettuato il calcolo dei punti.

• Rifornimento delle province con il riso

Anzitutto le scorte di riso di tutti i giocatori subiscono una perdita. La quarta carta degli eventi rimasta indica quante unità di riso vengono rimosse per ogni giocatore. Il segnalino del riso della barra dell'alimentazione viene retrocesso del numero di caselle corrispondenti.

Ora ciascuno deve fornire 1 unità di riso per ognuna delle proprie province. Se un giocatore non è in grado di rifornire tutte le proprie province, nel suo impero si verificano una o più insurrezioni (vedi paragrafo Regole delle battaglie a pagina 11).

• Insurrezioni

Il numero delle province con insurrezioni ed il grado di violenza delle stesse vengono determinati con l'ausilio della tabella dei rifornimenti sul tabellone. (Vedi anche la tabella qui accanto) →

Il giocatore a sinistra pesca a caso il "numero di province con insurrezione" determinato fra tutte le carte delle province (senza ovviamente le carte del tesoro!) del giocatore in questione. Qui si verifica ora un'insurrezione (vedi Regole delle battaglie a pagina 11). Se per un giocatore si verificano più insurrezioni, sarà egli stesso a stabilire la sequenza di svolgimento.

• Punteggio

Ai giocatori viene ora assegnato il punteggio per le proprie province e i propri edifici nonché per la maggioranza di edifici di un tipo nell'ambito di una regione:

Ogni provincia propria1 punto (P.)

Ogni edificio1 P.

Il maggior numero di castelli in una regione* ...3 P.

Il maggior numero di templi in una regione*2 P.

Il maggior numero di teatri Nô in una regione* 1 P.

*In caso di parità ciascuno dei giocatori in questione riceve il numero di punti corrispondente meno 1 P.

Per ogni punto conquistato, il segnalino del giocatore viene fatta avanzare di 1 casella sulla barra del punteggio.

Dopo i primi 4 turni vengono scoperte 4 nuove carte degli eventi, il segnalino del riso di tutti i giocatori riposto su "0" e dalle province vengono tolti tutti i segnalini del tumulto.

Seguono quindi altri 4 turni (primavera, estate, autunno e inverno), che terminano, nel corso dell'inverno, con il secondo ed ultimo calcolo del punteggio.



Esempio: nel corso dell'inverno tutti i giocatori subiscono una perdita di riso di 3 unità.

Annotazione: se durante l'inverno più giocatori subiscono delle insurrezioni, queste si svolgono in base all'ultima sequenza di gioco del turno dell'autunno.

Province non rifornite Province con un'insurrezione Ulteriori contadini che vengono gettati nella torre.

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

3-4	2	2
-----	---	---

Esempio: Paolo possiede 9 province, ma per l'inverno dispone di sole 6 unità di riso. Ha quindi 3 province non rifornite (colonna a sinistra della tabella). In 2 delle sue province si verifica quindi un'insurrezione (colonna centrale). Il giocatore alla sinistra di Paolo pesca a caso due delle sue carte delle province.

In ciascuna di queste province si verifica un'insurrezione. Per ogni segnalino del tumulto della provincia viene gettato nella torre 1 armata contadini più, in questo caso, altre 2 armate di contadini (colonna a destra della tabella) insieme alle armate di Paolo della provincia in questione.



Dopo 4 turni: 4 nuove carte degli eventi, rimozione di tutti i segnalini del tumulto, riposizionamento del segnalino del riso all'inizio della barra.

Regole delle battaglie

Dettagli generali sulla torre di combattimento

Tutte le battaglie si risolvono tramite questa torre. A tale scopo un giocatore prende **in mano tutte le armate partecipanti** (cubi colorati dell'attaccante e del difensore) e le **getta nella torre con tutti i cubi che sono già nella piattino**. Da un lato, alcuni di questi cubi rimangono nella torre, dall'altro fuoriescono altri cubi che erano già rimasti in precedenza nella torre. Ne deriva un risultato dei cubi casuale.

È importante che la torre non venga svuotata intenzionalmente (solo dopo il primo gioco!). Se durante il gioco fuoriescono inavvertitamente uno o più cubetti, questi rimangono nel piattino. Verranno rigettati nella torre con la battaglia successiva.

Quando si verifica una battaglia?

Si verifica una battaglia nelle seguenti situazioni:

- **giocatore contro giocatore** – le armate di un giocatore vengono spostate nella provincia di un altro giocatore, vale a dire in una provincia nella quale sono già presenti delle armate.
- **giocatore contro una provincia neutrale** – le armate di un giocatore vengono spostate in una provincia nella quale non ne sono presenti altre (una provincia così non appartiene a nessuno e si considera neutrale).
- **i contadini si sollevano contro un giocatore [insurrezione]**. Un'insurrezione nella provincia del giocatore può avere due cause:
 - **riscossione di riso/imposte** – Un giocatore riscuote riso o imposte in una provincia nella quale **si trova almeno 1 segnalino del tumulto**;
 - **rifornimento insufficiente durante l'inverno** – Un giocatore non può **rifornire di riso** tutte le sue province.

Partecipazione alla battaglia

Giocatore contro giocatore o provincia neutrale

L'attaccante combatte sempre con tutte le armate che ha spostato nella provincia.

Ad esse vanno ad aggiungersi **tutte le armate del difensore** nella provincia contesa.

Se la **provincia è neutrale**, viene inserita nella torre anche **1 armata di contadini** della scorta generale.

Inoltre, in ogni battaglia vengono gettate nella torre anche **tutte le armate** che si trovano **nel piattino**.

I contadini si sollevano contro un giocatore [insurrezione]

Qui il **giocatore è il difensore** e impiega **tutte le armate** della provincia interessata.



Annotazione: Per attaccare una provincia, sono necessarie almeno 2 armate nella provincia di provenienza: una che entra nella provincia obiettivo ed una che rimane nella propria provincia.

A tale scopo viene preso dalla scorta il numero di contadini corrispondente a quello dei segnalini del tumulto presenti nella provincia prima dell'insurrezione.

Insurrezione durante l'inverno

Se questa insurrezione si verifica durante l'inverno, si va ad aggiungere anche un numero di contadini in conformità alla tabella dei rifornimenti sul tabellone.

Anche in questo caso vengono reintrodotti **tutte** armate presenti nel **piattino della torre**.

Rilevamento del risultato e delle conseguenze

Per determinare il risultato della battaglia, vengono conteggiate le armate dell'attaccante e del difensore cadute nel piattino della torre. **Vince la parte con il maggior numero di armate.**

Non vengono prese in considerazione le **armate delle parti che non partecipano alla battaglia**, e che vengono lasciate nel piattino della torre.

Giocatore contro giocatore o provincia neutrale

Se nella provincia del difensore **non** sono presenti **tumulti**, tutte le **armate dei contadini** nel piattino della torre contano **per il difensore**. (In caso di perdite vengono dapprima abbattuti questi contadini.)

È in inferiorità la parte con il minor numero complessivo di armate nel piattino. Le sue armate presenti nel piattino vengono rimesse nella scorta corrispondente.

Ha quindi vinto l'altra parte, che perde però anche lo stesso numero di armate della parte sconfitta e che vengono riposte nella scorta.

Il vincitore pone le armate rimanenti nella provincia contesa. Riceve o conserva la carta di questa provincia.

Se una battaglia termina con un **pareggio**, tutte le armate delle **due** parti che si trovano nel piattino tornano nella scorta. Dalla provincia contesa vengono rimossi **tutti gli edifici** presenti, le **armate** ed i **segnalini del tumulto**. La carta della provincia torna nella scorta.

I contadini si sollevano contro un giocatore [insurrezione]

Se vincono i contadini o si verifica un pareggio, tutte le armate che hanno partecipato e sono presenti nel piattino tornano nella scorta. Tutti gli edifici ed i segnalini del tumulto vengono rimossi dalla provincia. La carta della provincia torna nella scorta.

Se vince il giocatore, questi ripone nella provincia le armate restanti presenti nel piattino.



Esempio: Paolo riscuote le imposte a Mikawa, dove si trovano però già 2 segnalini del tumulto. Si verifica un'insurrezione. Paolo getta le sue 4 armate di Mikawa con 2 armate di contadini e ciò che si trova nel piattino all'interno della torre. Se vince questa battaglia, conserva la provincia, dove si va ad aggiungere un ulteriore segnalino del tumulto.

Esempio: A Luca mancano per l'inverno 2 unità di riso. Viene scelta a caso la sua provincia di Kai, dove avviene l'insurrezione. Si battono complessivamente 3 armate di contadini (2 secondo la tabella più 1 per il segnalino del tumulto presente nella provincia).

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3



Annotazione: se ha vinto la parte che difende, ma sono caduti nel piattino solo i contadini, il risultato viene considerato in parità.



Esempio: Il giocatore blu si sposta con 4 armate da Shinano a Kozuke, una provincia del giocatore giallo. Inizia la battaglia. Tutte le armate che attaccano (4 blu) e tutte quelle che si difendono (3 gialle) vengono gettate insieme nella torre. Ne risulta che 3 armate blu, 1 gialla ed 1 armata verde (dei contadini) fuoriescono.

Poiché a Kozuke al momento non sono presenti tumulti, le armate dei contadini combattono a fianco del difensore - giocatore giallo. Ciononostante vince il blu (3 : 2). Le armate gialle e quella verde, e anche le 2 armate blu vengono riposte nella scorta corrispondente.

L' "armata vincitrice" blu rimanente viene posta nella provincia di Kozuke. Il giocatore giallo consegna la carta della provincia Kozuke al giocatore blu.

Annotazione: Se una provincia cambia possessore, la carta della provincia corrispondente deve essere ceduta immediatamente, anche se è ancora presente sulla cartella di gioco.

Conclusione del gioco

Dopo il secondo turno invernale, e quindi dopo il secondo calcolo del punteggio, termina il gioco. Vince il giocatore con il maggior punteggio.

In caso di parità vince il giocatore che possiede il maggior numero di forzieri.

Schema di gioco

Preparazione del gioco

1. **Suddivisione delle carte delle province** (lato del tabellone / 3 giocatori)
2. **Distribuzione del materiale**; ogni giocatore riceve:
 - cartella di gioco, carta Daimyo e 62 armate
 - forzieri: 18 per 3 giocatori
15 per 4 giocatori
12 per 5 giocatori
 - 5 carte del tesoro (da “0” a “4” forzieri)
- 3a. **Distribuzione a scelta delle province**
 - occupare 9 province con gruppi di armate per 3 giocatori
 - occupare 8 province con 4 giocatori
 - occupare 7 province con 5 giocatori, *oppure*
- 3b. **Distribuzione delle province in base a quanto stabilito** (vedi sotto)
4. **Riempimento della torre di combattimento**: con 7 armate per giocatore e 10 armate dei contadini (i cubi fuoriusciti ritornano nella scorta.)
5. **Estrazione di quattro carte degli eventi**

Indicazione della distribuzione iniziale delle province

Questa distribuzione iniziale vale per il lato del tabellone con il sole. Consigliamo ai principianti di utilizzare questo tabellone e questa disposizione.

Nelle tabelle qui di seguito è indicato a sinistra il nome della provincia e a destra il numero delle armate che vengono posizionate nella provincia.

Ciascuno riceve le carte delle province corrispondenti (rispettare il simbolo del tabellone!)

Disposizione iniziale per 3 giocatori

Schema dei turni

1. Primavera

- Disposizione delle carte delle azioni
- Disposizione delle carte speciali
- Pianificazione delle proprie azioni e proposta di un'offerta
- Determinazione dell'evento
- Definizione della sequenza dei giocatori
- Esecuzione delle azioni

2. Estate - come la primavera

3. Autunno - come la primavera

4. Inverno

- Perdita di riso eventualmente con insurrezioni
- Assegnazione dei punti
- Rimozione del/i segnalino/i del tumulto
- Estrazione di quattro nuovi eventi
- Posizionamento del segnalino del riso su “0”

5. Fine dell'anno e dopo il secondo anno: Conclusione del gioco

Giocatore A		Giocatore B		Giocatore C	
Provincia	#armate	Provincia	#armate	Provincia	#armate
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

per 4 giocatori

Giocatore A		Giocatore B		Giocatore C		Giocatore D	
Provincia	#armate	Provincia	#armate	Provincia	#armate	Provincia	#armate
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

per 5 giocatori

Giocatore A		Giocatore B		Giocatore C		Giocatore D		Giocatore E	
Provincia	#armate								
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2



Le carte degli eventi hanno due funzioni. Nella parte superiore viene indicato il modo in cui una determinata azione viene modificata nel turno in corso. La parte inferiore indica le perdite di riso che ogni giocatore subisce durante l'inverno.

Poiché all'inizio di un anno vengono scoperte tutte e quattro le carte degli eventi, i giocatori hanno la possibilità di elaborare la propria strategia in base alle necessità. Non devono cioè subire gli eventi "nella buona e nella cattiva sorte". Infatti le azioni dei giocatori non possono essere influenzate solo

dagli eventi, anche le carte speciali hanno il proprio effetto sulle azioni.

È quindi importante la sequenza in cui vengono gestite le modifiche. Vale quanto segue: Dapprima viene considerato l'evento e poi l'effetto della carta speciale.

Esempio: Il giocatore riceve 6 truppe.



Con la costruzione di un teatro Nô viene rimosso dalla provincia 1 segnalino del tumulto.

Perdita di riso in inverno: 5 unità



Con la costruzione di un teatro Nô viene rimosso dalla provincia 1 segnalino del tumulto.

Perdita di riso in inverno: 7 unità



Con un attacco ad una provincia neutrale vengono gettate nella torre 2 armate di contadini.

Perdita di riso in inverno: 3 unità



Se viene attaccata una provincia con un castello, il difensore prende dalla propria scorta un'armata in più da gettare nella torre.

Perdita di riso in inverno: 2 unità



Se viene attaccata una provincia con un castello, il difensore prende dalla propria scorta un'armata in più da gettare nella torre.

Perdita di riso in inverno: 6 unità



Le province con un tempio non possono essere attaccate durante questo turno.

Perdita di riso in inverno: 3 unità



Con l'azione "Riscossione delle imposte" si ricevono al massimo 5 forzieri, anche se la provincia ha entrate superiori.

Perdita di riso in inverno: 0 unità



Con l'azione "Riscossione delle imposte" si ricevono minimo 6 forzieri, anche se la provincia ha entrate inferiori.

Perdita di riso in inverno: 2 unità



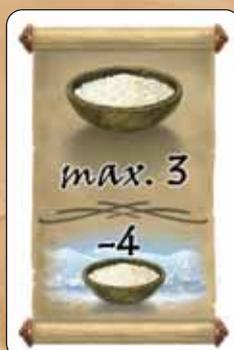
Le province con un tempio non possono essere attaccate durante questo turno.

Perdita di riso in inverno: 4 unità



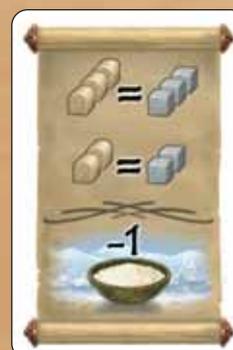
Con l'azione "Riscossione del riso" vengono accreditate minimo 4 unità, anche se la provincia ha entrate inferiori.

Perdita di riso in inverno: 3 unità



Con l'azione "Riscossione del riso" vengono accreditate massimo 3 unità, anche se la provincia ha entrate superiori.

Perdita di riso in inverno: 4 unità



Con le azioni "Acquisto di 5 o 3 armate" si ricevono solo 3 o 2 armate.

Perdita di riso in inverno: 4 unità