

UN GIOCO DI
PAUL D ALLEN & JAMES FAULKNER

戦
術

SENJUTSU

BATTAGLIA PER IL GIAPPONE

REGOLAMENTO



RICONOSCIMENTI

Un ringraziamento speciale ai nostri amici e alle nostre famiglie per il loro aiuto e supporto illimitato.

Ringraziamo le star e i playtester della community, che hanno reso così fantastico il viaggio di questo kickstarter:

Stewart Maybery, Josh Waters, Jonathan "Tam Palso" Delf, Will Greuter, Florentin Monteil, Ronnie Moeijes, Tactician, Sam Livemore, Andreas Halldin, Mikotaj, Steven Schwartz, Rudy Bebenek, "Eltharion", John Macaulay, Joe "Tapeworm 711" Kane, Clint "Zorliron" Hewson, Curtis Welt, "Spoons", Gil Tamir, Andrew "Drew" Deneault, Tremayne Baird, Ross "Lyth" Briddon, Michael Mercer, "Tysidious", Brett Gilland, "Tom_Ox", SSJ Richard Simmons, The Disco Boy, Archduke Sleepyhead, Devon Chidovri, e Ben Webb.

Un ringraziamento speciale a queste star della community:

Buzzin, Brian Hagman, Grace Morris, Matt Dolan, Chris Davison, Oblivion Doll.

Un ringraziamento speciale a questi playtester:

Stephen "Nemo" Horsley, George Stainforth, Suey Stainforth, Brianne Hansen (Breezy) e Carl Walker per il loro lavoro instancabile.

Grazie agli autori degli Haiku:

Kevin Swiger [083], Robin Skipper [084], Matthew S [090], Josh Waters [103], Marcelino Collado IV [110], Gene [144], Robert Colombo [153], SuperflyKid36 [154], Joe McGee [155], Adam Holmes [167], Philip Lawrence [169], Curtis [222], Tom [243], Driven Mad By Diving [245], Chris Davison [284], Bruce J Rae [338], JHockaday [342], Avalanche Man [345].

Vorremmo ringraziare anche:

The Dice Cup, Ludorati, Marcus Anuzis, Lau at 31K, Michael di MOB Vanguard, Robb Butler di DiceSports Ltd, The Royal Armouries, Kevin Tortissier, Mark Dainty, la squadra di The Diary Of A Lincolnshire Geek e Sean Shiang Shu James.

Autori:

Paul D. Allen e James Faulkner

Capo dello Sviluppo:
Dan Knight

Illustrazioni:
Raben White
Max Ayson (colori)
Imad Awan

Design Grafico:
Paul D. Allen
Raben White

Scultori:
Francesco Orrù, Ana Roman, John Vasiliadis, Shiloh Ragins, Luigi Terzi e Alfonso Gonso

Modellazione 3D:
Chintita

Consulenza Culturale:
Miho e Kevin Tortissier, Taimizu e The Royal Armouries

Copyright © 2023 Stone Sword Games Ltd.

Edizione originale di
Stone Sword Games Ltd
D5 Lancaster House
10 Sherwood Rise
Nottingham
NG7 6JE
UK

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Paolo Robino

Revisione e Supervisione del Progetto: Alex Grisafi e Silvio Negri-Clementi

Impaginazione: Delia Arnone

Edizione italiana di
Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone 6 - 20122 Milano (MI) - Italia

Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico.

Fabbricato in Cina da Gameland.

SOMMARIO

Lista componenti.....	4	Bambù.....	23
Prefazione.....	6	Carri in Fiamme.....	24
Panoramica del Gioco.....	6	Tempio.....	24
Panoramica del Personaggio.....	6	Barche.....	24
Orientamento del Personaggio.....	6	Portale Toril.....	24
Vantaggio.....	7	Ciliegio.....	24
Il Mazzo Abilità del Vostro Personaggio.....	7	Cadaveri.....	24
Regola d'Oro 'Carta vince su regolamento'.....	7	Sequenza del Turno.....	24
Anatomia di una Carta.....	7	Rivelare le Carte.....	24
Carte Base.....	8	Sequenza di Attacco.....	24
Kamae, Albero di Kamae e Concentrazione.....	8	Sequenza di Blocco.....	24
L'anello di Kamae.....	8	Costruzione del Mazzo.....	25
Cambiare Kamae.....	9	Costruire il vostro Mazzo.....	25
Passare a Kamae.....	9	Linee Guida per la Costruzione del Mazzo.....	25
Concentrazione.....	9	Scuole Limitate (Gioco Bilanciato).....	25
Ottenere Concentrazione mediante l'Albero di Kamae.....	10	Regole Aggiuntive.....	26
Costo di Concentrazione Obbligatorio.....	10	Attacchi per Confronto di Iniziativa.....	26
Effetti di Concentrazione Facoltativi e loro Costo.....	10	Occultamento.....	26
Preparazione.....	10	Perdere l'Occultamento.....	26
Preparazione del Campo di Battaglia.....	10	Regole Complete per i Veleni.....	27
Preparazione Giocatore.....	12	Movimento su Grandi Campi di Battaglia.....	27
Svolgimento del Gioco.....	12	Regole In Solitario.....	28
Sequenza del Turno.....	14	Regola d'Oro 'Caso Peggior' per il Solitario.....	28
Vincere La Partita.....	15	Avversari IA e Segnalini.....	28
Risolvere le Carte.....	15	Avversari IA Personaggi.....	28
Effetti di Movimento.....	15	Comportamento IA.....	28
Effetti di Movimento Obbligatori.....	15	Atteggiamento IA.....	28
Effetti di Movimento Facoltativi.....	15	Indicare Comportamento e Atteggiamento IA.....	29
Muovere il Vostro Personaggio.....	16	Modificare il Comportamento IA.....	29
Movimento Forzato e Collisioni.....	16	Ricomporre il Mazzo.....	29
Carte Abilità di Attacco e Difesa.....	16	Limite di Ferite.....	29
Griglie di Posizione.....	16	Limite di Stordimento.....	29
Regola 'Obbligo di Colpire'.....	17	Avversari IA e Azzoppato.....	29
Ferite.....	17	Avversari IA e Ferite Sanguinanti.....	30
Ferite Sanguinanti.....	18	Avversari IA e Veleni.....	30
Esecuzione.....	18	Avversari IA ed Effetto 'Guarda la Mano dell'Avversario'.....	30
Spingere, Tirare, Ruotare.....	18	Avversari IA e Concentrazione.....	30
Effetti di Blocco.....	19	Avversari IA e Vantaggio.....	30
Reazioni.....	19	Distanza Preferita.....	30
Regole Avanzate.....	20	IA Contro Più Personaggi.....	31
Se Riuscito.....	20	Movimento dell'IA.....	31
-OPPURE-.....	20	Corpo a Corpo.....	31
Carte Preparate.....	20	A Distanza.....	31
Risolvere Carte Istantanee.....	21	Carte Abilità di Attacco in Solitario.....	31
Carte Istantanee.....	21	Corpo a Corpo.....	32
Carte Sostituzione Istantanea.....	21	IA Offensiva.....	32
Carte Aggiunta Istantanea.....	21	IA Difensiva.....	32
Carte Effetto di Stato.....	22	Attacchi degli Avversari IA con Armi a Distanza.....	32
Stordimento.....	22	Carte Abilità di Difesa in Solitario.....	32
Azzoppato.....	22	Effetti di Reazione in Solitario.....	33
Veleno.....	22	Preparazione del Gioco in Solitario.....	33
Effetti Cerca.....	22	Sequenza del Turno in Solitario.....	33
Carte a Distanza.....	23	Costruzione del Mazzo IA.....	33
Linea di Vista.....	23	Costruzione del Mazzo del Personaggio IA.....	34
Regole Aggiuntive per Più Giocatori.....	23	Modalità Incubo.....	34
Regole sui Terreni.....	23	Regole IA Specifiche per Personaggio e	
Terreni e Blocchi.....	23	Guida di Costruzione Mazzi.....	34
Massi.....	23	Modalità Orda.....	36
		Punteggio.....	36
		Modalità Orda da Incubo.....	37
		Modalità Orda Signore Caduto.....	37

LISTA COMPONENTI



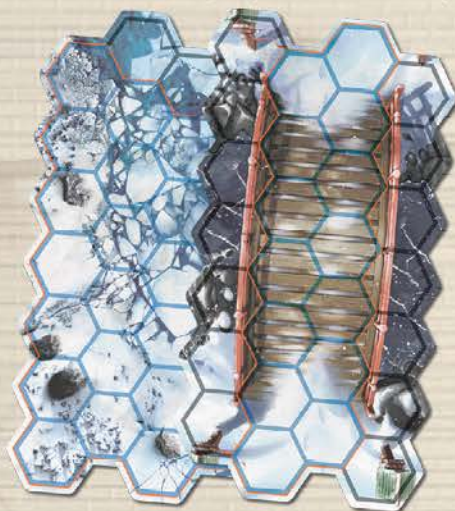
GUERRIERO ALLIEVO RONIN MAESTRO X2 NOBILDONNE X2 CARRI IN FIAMME



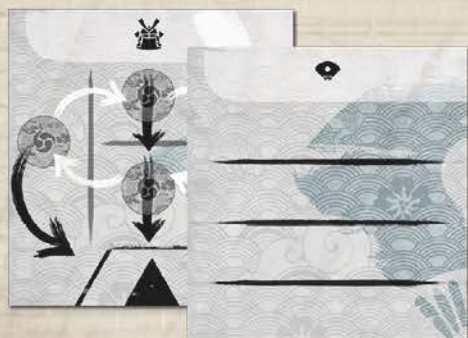
X2 PIEDI DI CORVO X2 BAMBÙ X3 MASSI TEMPIO X2 BAMBÙ (2D) TEMPIO (2D)



PLANCIA CAMPO DI BATTAGLIA FRONTE-RETRO CAMPO DI BATTAGLIA INNEVATO / VILLAGGIO IN FIAMME



PLANCIA CAMPO DI BATTAGLIA FRONTE-RETRO LAGO GHIACCIATO / PONTE GELIDO



TRACCIATO DEL COMPORTAMENTO IA / TRACCIATO DEL VANTAGGIO



X18 SEGNALINI CONCENTRAZIONE

X3 SEGNALINI TRAPPOLA



X243 CARTE ABILITÀ



X53 CARTE STATO E FERITE



X4 CARTE LEGENDA



X4 CARTE PERSONAGGIO



X4 CARTE ALBERO DI KAMAE



X16 CARTE SPECIALI



X2 CARRO IN FIAMME / BARCA X3 SEGNALINI CADAVERE / MASSO X6 ANELLI E SEGNALINI KAMAE



X9* CARTONATI AVVERSARIO IA E X6 BASETTE ESAGONALI COLORATE
*(X3 KATANA, X2 YARI, X2 YUMI, X1 ARCHIBUGIERE, X1 BOSS SAMURAI)



CILIEGIO (2D)



LIBRO CAMPAGNA IN SOLITARIO E COOPERATIVO



PORTALE TORII (2D)

PREFAZIONE:

La secolare autorità dello Shogunato Ashikaga è crollata, gettando il Giappone feudale in una brutale guerra civile. È scontro tra clan, mentre i signori locali, i Daimyo, lottano per accumulare potere e prestigio.

Ciascun giocatore controlla un samurai, un abile guerriero votato al servizio di un Daimyo e del proprio clan. Il suo compito è sconfiggere i nemici che minacciano le ambizioni del suo signore, e portargli le loro teste per il suo diletto. Scorrerà il sangue, e grandi guerrieri cadranno nella battaglia per il Giappone.

PANORAMICA DEL GIOCO:

Senjutsu si svolge in una serie di turni, in cui ciascun giocatore controlla un personaggio Samurai.

Pescherete carte Abilità dal Mazzo Abilità del vostro personaggio aggiungendole alla mano, dopodiché selezionerete una carta da giocare. La carta che avrete scelto verrà collocata a faccia in giù, contro la carta scelta dall'avversario.



Le carte Abilità rappresentano gli attacchi, le difese, i movimenti e i preparativi mentali del personaggio.

Le carte Abilità verranno poi voltate contemporaneamente, rivelando le abilità a disposizione dei personaggi per quel turno. Tramite queste abilità i personaggi potranno muoversi ed eseguire attacchi e blocchi.

Gli attacchi riusciti infliggono Ferite all'avversario. Se riuscirete a infliggere al vostro avversario Ferite in numero pari o superiore al suo Limite di Ferite, lo avrete sconfitto e avrete vinto la partita.

PANORAMICA DEL PERSONAGGIO:

Ciascun personaggio combattente in Senjutsu è rappresentato da una miniatura su una basetta esagonale.

Ciascun personaggio inoltre possiede un Albero di Kamae , una carta Personaggio , una carta Abilità Speciale , una carta Arma Speciale  e una miniatura Personaggio .



La carta Personaggio riporta il Nome del personaggio , il suo Simbolo , il Numero di Vantaggio iniziale , (utilizzato per risolvere i casi di parità), il Limite di Mano  (il numero massimo di carte Abilità che può tenere nella mano), il Limite di Ferite  (quante Ferite può subire il personaggio prima di essere sconfitto), e le Armi Utilizzabili .



ORIENTAMENTO DEL PERSONAGGIO:

Ciascun personaggio ha un lato frontale, indicato da un piccolo triangolo  sulla basetta esagonale della miniatura.

Vari effetti delle carte Abilità vengono risolti in riferimento al lato frontale del personaggio.

Gli altri lati del personaggio sono rappresentati dagli altri cinque lati della sua basetta esagonale.

VANTAGGIO:

Il Vantaggio  viene indicato sul Tracciato del Vantaggio.

Il Segnalino Vantaggio del vostro personaggio viene collocato sul Tracciato del Vantaggio durante la preparazione, a seconda del numero riportato sulla carta Personaggio e in relazione ai numeri degli altri personaggi.

Avete il 'Vantaggio' se il Segnalino Vantaggio del vostro personaggio è più in alto sul Tracciato del Vantaggio rispetto a quello del vostro avversario.



Alcune carte Abilità hanno  come effetto. Quando risolvete uno di questi effetti, spostate il vostro Segnalino Vantaggio in cima al tracciato, e se necessario spostate in giù di una casella tutti gli altri segnalini per mantenere l'ordine.

IL MAZZO ABILITÀ DEL VOSTRO PERSONAGGIO:

Prima di iniziare la partita, costruite un mazzo di 40 carte Abilità basato sul personaggio che avete scelto (v. pag. 25), oppure scegliete uno dei mazzi precostruiti di ciascun Personaggio (v. quarta di copertina).

Il vostro mazzo Abilità rappresenta tutti i trucchi e le tecniche che il vostro personaggio ha imparato nel corso della propria carriera di guerriero.

REGOLA D'ORO 'CARTA VINCE SU REGOLAMENTO':

Se una carta Abilità contraddice le regole di questo regolamento, il testo o l'effetto della carta Abilità ha la precedenza.

Tipi di carte Abilità:

Ci sono quattro tipi di carte Abilità, rappresentati dalle seguenti icone: Attacco , Difesa , Meditazione  e Speciali .

Le carte Abilità contengono effetti che vengono eseguiti dal vostro personaggio quando la carta viene risolta.

Le carte Abilità Base possono essere usate da qualsiasi personaggio in Senjutsu.

Le carte Abilità di Classe sono specifiche di un personaggio particolare, possono essere usate solo da quel personaggio e hanno una striscia illustrata sul lato destro della carta.

Tutte le carte Abilità vengono risolte dall'alto al basso, un effetto per volta.

ANATOMIA DI UNA CARTA:



- | | |
|--|--|
| 1 Nome | 8 Requisito di Kamae |
| 2 Parole Chiave | 9 Linea Divisoria |
| 3 Velocità di Iniziativa | 10 Livello della Carta |
| 4 Costo di Concentrazione Obbligatorio | 11 Numero Progressivo |
| 5 Icone del Tipo di Carta | 12 Griglia di Posizione |
| 6 Icona di Distanza | 13 Kamae Obbligatorio |
| 7 Icone Istantanei | 14 Costo di Concentrazione Facoltativo |

CARTE SPECIALI

Le carte Speciali sono identificate dal 'bordo' rosso sul fondo della carta che ne indica il Livello, e hanno delle regole aggiuntive speciali rispetto alle carte Abilità standard.



Una carta Abilità Speciale è una carta Abilità specifica del personaggio, che può essere giocata al posto di una carta Abilità standard.

Una carta Arma Speciale è una carta Abilità fornita dall'arma che può essere giocata al posto di una carta Abilità standard. Scegliere l'arma del vostro personaggio quando costruirete il vostro mazzo Abilità.

Le carte Abilità Speciali e le carte Arma Speciali non contano per il Limite di Mano di un personaggio e non possono essere scartate in alcun modo.



Alla fine di ciascun turno, tutte le carte Speciali giocate ritornano nella mano del proprietario.

KAMAE, ALBERO DI KAMAE E CONCENTRAZIONE:

L'Albero di Kamae rappresenta la familiarità e la preferenza del vostro personaggio per particolari 'Kamae' (posizioni di guardia). Ciascun Albero di Kamae è specifico per un dato personaggio.

Essere in una delle posizioni Kamae



sull'Albero di Kamae permette al vostro personaggio di usare gli effetti di Kamae corrispondenti sulle carte Abilità.



Gli effetti di Kamae sono indicati da una striscia colorata.



Gli effetti di Kamae sono obbligatori se il vostro personaggio si trova nella posizione di Kamae corrispondente.

Posizioni Kamae e loro nomi:



Aggressione



Equilibrio



Determinazione

Alcune carte non possono essere giocate se il personaggio non si trova in una specifica posizione di Kamae. Queste carte hanno una striscia colorata più corta in cima alla carta.



Tutti i personaggi iniziano nella Posizione di Kamae Neutra  e possono cambiarla durante il gioco usando gli effetti delle carte Abilità.

Le carte Abilità possono consentire a un personaggio di 'Cambiare Kamae' o 'Passare a un'altra Kamae'.

L'ANELLO DI KAMAE:

L'Anello di Kamae indica la posizione di Kamae del vostro personaggio.

All'inizio della partita, l'Anello di Kamae viene collocato sulla posizione di Kamae Neutra  dell'Albero di Kamae.

CAMBIARE KAMAE:

L'Anello di Kamae può essere spostato su una nuova posizione di Kamae come effetto di una carta Abilità.



L'effetto 'Cambia Kamae fino a X Rami' permette a un personaggio di muoversi da una posizione di Kamae a un'altra se le due posizioni Kamae sono collegate da un 'ramo', vale a dire da una linea di collegamento tra due posizioni Kamae.



Nota: Su alcuni rami ci si può spostare solo in una direzione.

L'effetto 'Cambia Kamae fino a X Rami' è facoltativo: potete scegliere di non muovere l'Anello di Kamae del vostro personaggio.

PASSARE A UN'ALTRA KAMAE:

L'effetto 'Passa a Kamae X' permette al vostro personaggio di assumere immediatamente una posizione di Kamae specifica. Ciò non costituisce un movimento di Kamae e ignora i limiti dei rami.

L'effetto 'Passa a Kamae X' è obbligatorio.



'Passa a un'altra Kamae' può essere usato per passare a una qualsiasi altra posizione di Kamae, eccetto per la posizione di Kamae Neutra. **⚡**

CONCENTRAZIONE:

La Concentrazione viene utilizzata per pagare i Costi di Concentrazione obbligatori per giocare alcune carte Abilità o per sbloccare effetti aggiuntivi delle carte.

La Concentrazione è rappresentata da segnalini Concentrazione. Il vostro personaggio non può mai avere più di 3 Concentrazione alla volta. La vostra quantità di Concentrazione attuale costituisce la vostra Riserva di Concentrazione.

Ogni volta che spendete Concentrazione, rimettete i Segnalini Concentrazione nella riserva generale.



GUADAGNARE CONCENTRAZIONE MEDIANTE L'ALBERO DI KAMAE:

Se il vostro personaggio, spostandosi lungo un ramo dell'Albero di Kamae, raggiunge un Punto Concentrazione , ottiene immediatamente 1 Concentrazione.



Se possibile, il vostro personaggio deve oltrepassare il Punto Concentrazione fino a raggiungere una posizione di Kamae diversa rispetto alla posizione di Kamae da cui è partito l'effetto 'Cambia Kamae'.

Quando risolvete un effetto 'Cambia Kamae fino a X Rami', non contegiate il movimento dal Punto Concentrazione alla posizione di Kamae successiva come parte del 'fino a X Rami'.

Se il vostro personaggio non è in grado di raggiungere una nuova posizione di Kamae, ritorna alla posizione di Kamae da cui è partito. Guadagnate comunque 1 Concentrazione.

COSTI DI CONCENTRAZIONE OBBLIGATORI:

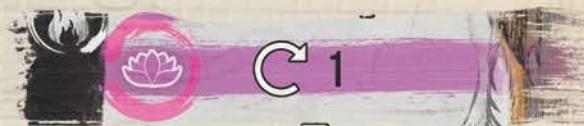


Alcune carte hanno un costo di Concentrazione obbligatorio che deve essere pagato per giocare la carta. Se non avete abbastanza Concentrazione, non potete giocare la carta.

EFFETTI DI CONCENTRAZIONE FACOLTATIVI E I LORO COSTI:

Le carte Abilità hanno anche effetti di Concentrazione facoltativi.

A differenza degli effetti di Kamae, gli effetti ottenuti dalla Concentrazione sono sempre facoltativi.



Per utilizzare un effetto di Concentrazione facoltativo, pagate la quantità corrispondente di Concentrazione dalla vostra riserva. Questo costo non è richiesto per giocare la carta dalla mano.



Potete decidere di non spendere la Concentrazione facoltativa; in tal caso, non risolvete il relativo effetto.

NOTA: gli effetti 'Passa a un'altra Kamae' non sono movimenti sui rami di Kamae e non generano Concentrazione. Un effetto 'Passa a un'altra Kamae' non può essere usato per raggiungere un Punto Concentrazione.

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA:

1 Selezionate una plancia Campo di Battaglia.

Nota: Potete selezionare più plance Campo di Battaglia per formare un Campo di Battaglia più grande.

Insieme all'altro giocatore (o giocatori), decidete quali Terreni utilizzare nella partita e divideteli equamente tra tutti i giocatori.

A partire dal giocatore col Numero di Vantaggio più alto e proseguendo in senso orario, disponete tutti i Terreni  sul Campo di Battaglia.

Mettete il Tracciato del Vantaggio , le carte Ferita , le carte Effetto di Stato e i Segnalini Concentrazione  a portata di mano di tutti i giocatori.



8



*TENETE LA VOSTRA MANO NASCOSTA ALL'AVVERSAIO

PREPARAZIONE DEL GIOCATORE:

Scegliete un personaggio e prendete i materiali corrispondenti: miniatura (E), mazzo Abilità (mischiato) (7), carta Abilità Speciale, carta Arma Speciale, Albero di Kamae e carta Personaggio.

Mettete il vostro mazzo Abilità, l'Albero di Kamae e la carta Personaggio (E) nella vostra Area di Gioco. Aggiungete le vostre carte Abilità Speciale e Arma Speciale alla vostra mano. Le carte che scarterete (E) formeranno una Pila degli Scarti nella vostra Area di Gioco.

Mettete il vostro Anello di Kamae (10) sulla Posizione di Kamae Neutra (H) sul vostro Albero di Kamae.

Preparate il Tracciato del Vantaggio (11), a seconda del Numero di Vantaggio di ciascun personaggio (indicato sulla carta Personaggio corrispondente).

Il personaggio con il Numero di Vantaggio più alto mette il proprio segnalino in cima al Tracciato del Vantaggio. Il personaggio con il secondo vantaggio più alto mette il proprio segnalino nella casella libera successiva sul Tracciato del Vantaggio e così via, in ordine discendente di Numero di Vantaggio, finché tutti i personaggi hanno un Segnalino Vantaggio sul Tracciato.

A partire dal giocatore in fondo al Tracciato del Vantaggio, mettete la miniatura di ciascun personaggio su una qualunque casella iniziale sul Campo di Battaglia.

Di seguito sono indicate le caselle iniziali suggerite per il Campo di Battaglia Innevato.



Su tutti i Campi di Battaglia, i giocatori dovrebbero cercare di iniziare sul lato del Campo di Battaglia opposto a quello del loro avversario.

Nota: Le posizioni iniziali non possono essere condivise col personaggio di un avversario ma possono essere condivise col personaggio di un compagno di squadra in partite con più giocatori.

Dopodiché, potete cercare nel vostro mazzo Abilità un numero qualsiasi di carte Preparate (E) con cui iniziare la partita, senza tuttavia superare il vostro Limite di Mano. Dopo questa ricerca, mischiate il vostro mazzo Abilità.

Infine, prendete carte dalla cima del vostro mazzo Abilità e aggiungetele alla vostra mano fino a raggiungere il vostro Limite di Mano.

Nota: Le carte Abilità Speciali e le carte Arma Speciali non contano per il vostro Limite di Mano né per il Limite di Mazzo di 40 carte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

SEQUENZA DEL TURNO:

1) Pescare 2) Scegliere 3) Rivelare 4) Risolvere 5) Scartare

1) Pescare:

Ciascun giocatore pesca una singola carta Abilità (1) dalla cima del proprio mazzo Abilità (E) e la aggiunge alla propria mano. NOTA: Se il vostro mazzo Abilità è esaurito e non ci sono più carte Abilità da pescare, dovete prendere una Ferita. Tutte le volte che non potete pescare perché il mazzo Abilità è esaurito dovete prendere una Ferita.



2) Scegliere:

Ora scegliete una singola carta Abilità  dalla vostra mano e mettetela a faccia in giù  sul tavolo. Tutte le carte Abilità collocate in questa maniera sono 'in gioco'.



Se volete scegliere una carta Abilità con un Costo di Concentrazione Obbligatorio, dovete avere abbastanza segnalini Concentrazione nella vostra riserva per pagare la carta. Se non avete abbastanza Segnalini Concentrazione, non potete giocare quella carta Abilità e dovreste sceglierne un'altra.

Se volete scegliere una carta con una posizione di Kamae obbligatoria   , il vostro personaggio deve trovarsi in quella posizione di Kamae prima di scegliere la carta. Se il vostro personaggio non è nella Kamae corretta, non potete scegliere quella carta.



3) Rivelare:

Passaggio 1 – Rivelare Carte:

 Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria carta, tutte le carte Abilità in gioco vengono rivelate contemporaneamente in maniera che tutti possano vederle.

Passaggio 2 – Pagare i Costi Obbligatori:

Se avete rivelato una carta Abilità con un Costo di Concentrazione Obbligatorio, è il momento di pagarlo.

Passaggio 3 – Pagare i Costi Facoltativi:

Se avete rivelato una carta Abilità con una Velocità di Iniziativa

Facoltativa, potete spendere Concentrazione per utilizzare quella Velocità di Iniziativa invece della Velocità di Iniziativa predefinita della carta.



Passaggio 4 – Sostituzioni Istantanee:

A partire dal giocatore in fondo al Tracciato del Vantaggio e continuando in ordine crescente, ciascun giocatore può giocare una carta Abilità Sostituzione Istantanea o passare.

Se non giocate una carta Sostituzione Istantanea  in questo momento, non potete cambiare idea più tardi in questo passaggio.

Se la carta Sostituzione Istantanea ha un Costo di Concentrazione Obbligatorio, pagatelo immediatamente. Scartate la carta o le carte sostituite. L'eventuale Concentrazione spesa per la carta Abilità sostituita viene riottenuta.

Passaggio 5 – Scegliere la Velocità di Iniziativa variabile:

Alcune carte Abilità hanno una Velocità di Iniziativa variabile.

I giocatori che hanno rivelato una carta Velocità di Iniziativa variabile devono decidere a quale Velocità di Iniziativa vogliono risolvere la propria carta, scegliendo uno dei numeri mostrati sulla carta o un qualsiasi numero compreso tra essi.

Se più di un giocatore ha rivelato una carta Velocità di Iniziativa variabile, i giocatori scelgono a turno la propria Velocità di Iniziativa.



Si parte dal giocatore in fondo al Tracciato del Vantaggio, che sceglie una velocità prima del giocatore successivo in ordine di Vantaggio crescente, e così via.

4) Risolvere:

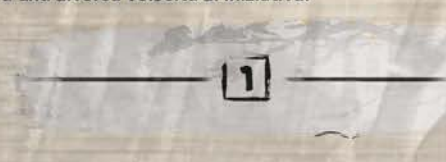
Tutte le carte Abilità rivelate vengono risolte in ordine di Velocità di Iniziativa discendente, a partire dalla carta Abilità con la Velocità di Iniziativa più alta.



Gli effetti delle carte Abilità vengono sempre risolti dall'alto al basso, un effetto alla volta.

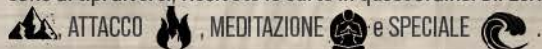
Alcune carte Abilità hanno una linea divisoria contenente una casella Velocità di Iniziativa.

Questa linea divisoria indica che il resto della carta Abilità viene risolto a una diversa Velocità di Iniziativa.



Ordine dei Giocatori, Iniziativa in Parità e Vantaggio:

Se ci sono carte Abilità rivelate che hanno pari Iniziativa ma sono di tipi diversi, risolvete le carte in quest'ordine: DIFESA



Le carte Arma Speciale possono appartenere a più di un tipo. All'inizio, considerate sempre una carta Arma Speciale come fosse il corrispondente tipo non-Speciale.

In caso di parità in cui sia coinvolta una carta Arma Speciale, le carte non-Speciali vengono risolte per prime.

Se ci sono carte Abilità dello stesso tipo che hanno pari Velocità di Iniziativa, il personaggio con il Vantaggio più alto sceglie se risolvere per primo o per secondo.

5) Scartare:

Passaggio 1:

Scartate una delle vostre carte Abilità in gioco e mettetela nella vostra pila degli scarti.

Nota: Le carte Abilità Speciali e le carte Arma Speciali non vengono scartate: riprendetele nella vostra mano.

Passaggio 2:

Risolvete gli eventuali effetti di fine turno, come per esempio l'effetto di stato Azzoppato.

Passaggio 3:

Contate quante carte avete in mano e controllate il Limite di Mano del vostro personaggio. Se avete carte in eccedenza, dovrete scegliere e scartare a faccia in giù carte Abilità finché il numero di carte in mano sia pari al vostro Limite di Mano.

A questo punto il turno è terminato. La partita procede con il turno successivo.

VINCERE LA PARTITA:

Se il vostro personaggio ha subito un numero di Ferite pari o superiore al suo Limite di Ferite, avete perso.



Oppure, se il vostro personaggio ha un numero di carte Stordimento in mano pari o superiore al Limite di Mano, avete perso.



Il Limite di Ferite e il Limite di Mano di ciascun personaggio si trovano sulla sua carta Personaggio.

Il vincitore è l'ultimo personaggio (o l'ultima squadra di personaggi) a rimanere in gioco non sconfitto.

RISOLVERE LE CARTE

EFFETTI DI MOVIMENTO:

Il movimento di un personaggio è rappresentato da uno o più passi (movimento da una casella all'altra del Campo di Battaglia) e/o da una o più rotazioni.

I passi sono rappresentati da frecce dritte, che puntano verso direzioni del Campo di Battaglia relative al lato frontale del vostro personaggio. I passi con più di una direzione possibile hanno una singola icona composta da più frecce.



Le rotazioni sono rappresentate da una singola freccia curva. I personaggi possono ruotare in un verso o nell'altro.



Passi e rotazioni possono essere obbligatori o facoltativi.

EFFETTI DI MOVIMENTO

OBBLIGATORI:

Gli effetti di movimento obbligatori sono indicati da frecce nere.



Gli effetti di movimento obbligatori DEVONO essere applicati per intero.

EFFETTI DI MOVIMENTO

FACOLTATIVI:

Gli effetti di movimento facoltativi sono indicati da frecce bianche.



Potete scegliere di applicare o ignorare gli effetti di movimento facoltativi.

MUOVERE IL VOSTRO

PERSONAGGIO:

Per eseguire un passo, muovete la miniatura del vostro personaggio, mantenendone l'orientamento attuale, del numero di caselle indicato dall'effetto di movimento della vostra carta, fino a una nuova casella del Campo di Battaglia.

Per eseguire una rotazione, ruotate la miniatura del vostro personaggio del numero di lati indicato dall'effetto di movimento della vostra carta, di modo che il lato frontale della miniatura sia rivolto verso una nuova direzione.

Nota: Passi e rotazioni vengono sempre eseguiti in relazione al lato frontale del vostro personaggio, indicato dal triangolo sulla sua basetta.

Se un effetto di movimento offre la possibilità di scegliere più passi o direzioni di rotazione e/o ha un valore maggiore di 1, dovete scegliere la stessa direzione per ciascuna parte dell'effetto di movimento.



Se un Effetto di Movimento ha sia passi che rotazioni sulla stessa riga, potete eseguirli in qualunque ordine e combinazione.

Alcuni effetti di movimento includono la parola 'Poi': ciascun movimento deve essere eseguito nell'ordine indicato, anche se i movimenti sono facoltativi.

Non potete muovere volontariamente il vostro personaggio in una casella del Campo di Battaglia occupata da un Terreno, da un altro personaggio, o 'Fuori Campo', se non nel caso che tale movimento sia un effetto di movimento obbligatorio e che quella casella del Campo di Battaglia sia l'unica scelta possibile.

Nota: 'Fuori Campo' indica uno spazio in cui non c'è una casella del Campo di Battaglia da occupare.

Le regole sull'essere forzati a muoversi in una casella occupata da un Terreno, da un altro personaggio o Fuori Campo si trovano di seguito.

MOVIMENTO FORZATO E COLLISIONI:

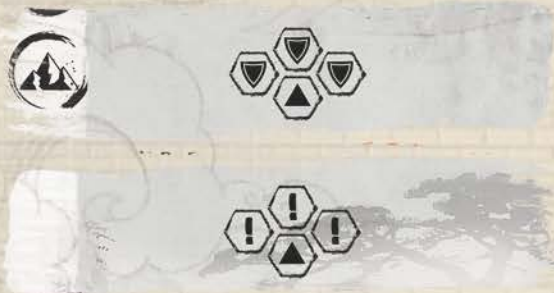


Se il vostro personaggio è forzato a muoversi in una casella del Campo di Battaglia non disponibile in quanto Fuori Campo, prendete una carta Stordimento e passate immediatamente alla fase Scartare del vostro turno. Non risolvete il resto della vostra carta. Se il vostro personaggio è costretto a muoversi in una casella del Campo di Battaglia occupata da un Terreno, seguite le regole a pagina 24 e passate immediatamente alla fase Scartare del vostro turno. Non risolvete il resto della vostra carta.

Se il vostro personaggio è forzato a muoversi in una casella occupata da un altro personaggio, passate immediatamente alla fase Scartare del vostro turno. Non risolvete il resto della vostra carta. Oltre a prendere una carta Stordimento, scartate una carta. Inoltre, il vostro avversario riceve uno Stordimento.

CARTE ABILITÀ DI ATTACCO E DIFESA:

Griglie di Posizione:



Le Carte Abilità che hanno una Griglia di Posizione indicano quali caselle del Campo di Battaglia vengono colpite dagli effetti di Blocco o Attacco, in relazione alla casella occupata dal vostro personaggio e al suo lato frontale.



Su questa griglia, la posizione del vostro personaggio è sempre rivolta verso il lato superiore della carta Abilità. Questo simbolo corrisponde al 'lato frontale' della miniatura del personaggio sul Campo di Battaglia.

La maggior parte delle carte Abilità di Attacco fanno uso di una Griglia di Posizione per determinare in quali caselle del Campo di Battaglia i personaggi subiscono Ferite o altri effetti di Attacco.

Nella Griglia di Posizione, il simbolo ! rappresenta una singola Ferita.



Ferite ed effetti vengono inflitti ai personaggi nelle caselle colpite, indipendentemente dal fatto che vi sia un compagno di squadra o un avversario.



Questo simbolo rappresenta un personaggio bersagliato.

L'effetto di una carta Abilità potrebbe connettere questo simbolo a un asterisco * su una Griglia di Posizione, nel qual caso applicate quegli effetti al personaggio colpito.

Se l'effetto della carta Abilità non usa una Griglia di Posizione per determinare le caselle o i personaggi colpiti, quando viene rivelata la carta il proprietario decide quale personaggio viene colpito dall'effetto.

Regola d'Oro 'Obbligo di Colpire':

Se avete scelto per il vostro turno una carta Abilità di Attacco, dovete tentare di portare a termine l'effetto di Attacco della carta Abilità, pagandone gli eventuali Costi di Concentrazione necessari per consentire l'attacco.



Questa regola si applica indipendentemente dalla carta Abilità rivelata dall'avversario.

Ferite:

Ogni volta che il vostro personaggio viene colpito da un effetto di Attacco di un avversario e subisce una Ferita, prendete una carta Ferita e collocatela nella vostra area di gioco.

Le Ferite sono rappresentate da un ! sulla Griglia di Posizione o nell'effetto di Attacco di una carta Abilità di Attacco. Alcuni effetti di Attacco infliggono più di una Ferita.

Se un attacco mostra molteplici ! nelle caselle del Campo di Battaglia colpite, in caso di successo il bersaglio prende una Ferita per ciascuna ! indicata - v. pag. 19.

Per determinare se un personaggio è stato sconfitto, si contano le Ferite.

Ferite Sanguinanti:

Se l'effetto di Attacco ha un simbolo , infligge una Ferita Sanguinante invece di una Ferita.

Se il vostro personaggio ha almeno una Ferita Sanguinante, all'inizio di ciascun turno, prima di pescare, dovrete scartare a faccia in giù la carta in cima al vostro mazzo.

Questo effetto delle Ferite Sanguinanti non è cumulativo. Dovete scartare una sola carta per turno, indipendentemente dal numero di Ferite Sanguinanti nella vostra area di gioco.

Una Ferita Sanguinante conta come una Ferita al fine di determinare se il Limite di Ferite di un personaggio è stato raggiunto o superato.



Esecuzione:



Alcune carte Abilità di Attacco particolarmente potenti presentano l'effetto Esecuzione.

Gli effetti Esecuzione sono mostrati sulla Griglia di Posizione della carta.



Se un effetto Esecuzione colpisce con successo un personaggio, esso viene immediatamente sconfitto, indipendentemente da quante Ferite ha.

Nota: L'effetto Esecuzione non infligge Ferite. Le carte che aumentano o diminuiscono il numero di Ferite ricevute non hanno effetto sugli attacchi Esecuzione.

Spingere, Tirare, Ruotare:

Alcuni effetti di Attacco possono costringere un avversario a essere spinto, tirato o ruotato sul Campo di Battaglia.



Quando un avversario viene spinto, viene allontanato dall'attaccante di un numero di caselle pari a quello indicato sull'effetto Spingi. Per esempio, Spingi 2 sposta il difensore di 2 caselle.

Se il difensore viene spinto su un Terreno, risolvete come se si fosse mosso volontariamente su quel Terreno. Tutti gli effetti Spingi o Tira applicati su un difensore cessano non appena è avvenuto il primo spostamento su un Terreno.

Se un avversario viene Tirato, viene avvicinato all'attaccante di un numero di caselle pari a quello indicato sull'Effetto Tira. Per esempio, Tira 1 sposta il difensore di 1 casella.

In alcune circostanze, potrebbe esserci più di una scelta possibile di caselle per un effetto Spingi o Tira: in questi casi, la scelta spetta all'attaccante.

Se un attacco provoca la rotazione del difensore, la scelta della direzione spetta all'attaccante.

Effetti di Blocco:

Le caselle coperte da simboli di Blocco sulla Griglia di Posizione di una carta Abilità sono 'bloccate'. Questo effetto di Blocco si applica alla casella solamente alla Velocità di Iniziativa che avete scelto all'inizio del turno.

Un effetto di Attacco viene ignorato se:

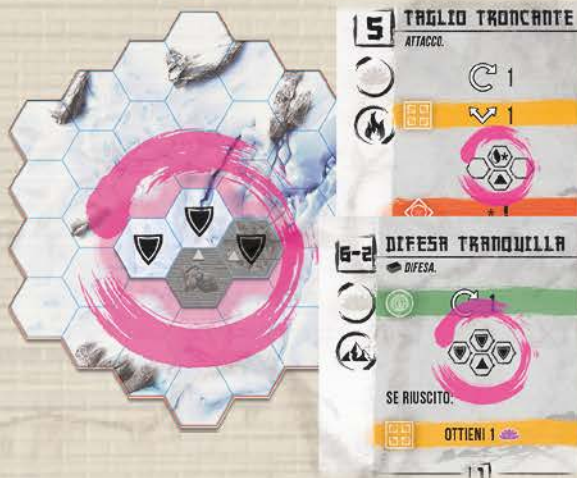
Un effetto di Blocco copre la casella colpita dall'effetto di Attacco.

Oppure

Un effetto di Blocco copre la casella del Campo di Battaglia occupata dal personaggio attaccante.

Oppure

Un effetto di Blocco copre almeno una casella di ciascuna delle direzioni dell'effetto di Attacco.



REGOLE AVANZATE

La direzione di un attacco è costituita dalle caselle del Campo di Battaglia comprese tra l'attaccante e la casella del Campo di Battaglia colpita, nel percorso diretto più breve possibile.

Nota: Gli effetti di Attacco che colpiscono una singola casella possono comunque avere più direzioni di attacco, nel caso ci sia più di un 'percorso più breve possibile'. Almeno una casella per ciascuna di queste direzioni deve essere bloccata affinché l'effetto di Attacco venga ignorato.

Se un effetto di Attacco colpisce più caselle del Campo di Battaglia, considerate ciascuna di queste caselle singolarmente per determinare se l'effetto di Attacco viene bloccato e può essere ignorato.

Una casella del Campo di Battaglia è 'bloccata' solo alla Velocità di Iniziativa scelta dal difensore. A qualunque altra Velocità di Iniziativa durante il turno, superiore e inferiore, la casella interessata dall'Effetto di Blocco del difensore non è bloccata.

Reazioni:

Gli effetti di Reazione  consentono a un personaggio difensore di reagire e colpire un attaccante dopo un blocco effettuato con successo.

Se bloccate l'effetto di Attacco di un avversario e la Velocità di Iniziativa del suo attacco non riuscito è pari a una delle Velocità di Iniziativa indicate dal simbolo di Reazione, potete immediatamente giocare una carta Abilità di Attacco non-Speciale con Velocità di Iniziativa pari o inferiore, come fosse una carta Aggiunta Istantanea.

Le carte Abilità di Attacco giocate come Reazione non contano per il limite di una carta Istantanea per turno.

SE RIUSCITO:

Alcune carte o effetti possono essere usati solo se si verificano altre condizioni - di solito dopo un Attacco o un Blocco riuscito.



Un effetto di Attacco è riuscito se il personaggio colpito riceve una Ferita, o un effetto di Stato, o se viene spinto, tirato, o ruotato dall'effetto di Attacco.

Un effetto di Blocco  è riuscito se il difensore evita un effetto di Attacco per mezzo di un Blocco. Per contare come 'riuscito', l'effetto di Attacco deve essere stato evitato in tutte le sue parti.

Se una carta ha una condizione 'Se Riuscito', tutto il segmento della carta che segue a 'Se Riuscito' è subordinato alla riuscita.

Gli effetti di una carta contenuti in altri segmenti della carta Abilità sono considerati separati e non sono subordinati alla condizione 'Se Riuscito'. Tali segmenti sono separati da una 'Linea Divisoria'.



-OPPURE-

Gli effetti di alcune carte Abilità sono separati da una o più condizioni '-OPPURE-'. Dovete scegliere UNO degli effetti elencati.



Se la carta riporta degli effetti che sono specifici per una Kamae e voi siete in quella posizione Kamae, DOVETE scegliere quella opzione.

Solo gli effetti di una carta indicati subito prima e dopo di una condizione '-OPPURE-' sono considerati come opzioni selezionabili per la condizione '-OPPURE-'.

CARTE PREPARATE:

Alcune carte Abilità possono essere 'preparate' all'inizio della partita, prima di pescare la vostra prima mano.

Potete cercare nel vostro mazzo di carte Abilità un qualsiasi numero di carte Preparate e aggiungerle alla vostra mano (senza superare il Limite di Mano). Potete preparare solo una copia di ciascuna carta Preparata.

Le carte Preparate sono identificate da questo simbolo, che si trova vicino alle Parole Chiave e sul Livello della Carta vicino al Numero Progressivo.



RISOLVERE CARTE ISTANTANEE:

Durante il vostro turno potete giocare una sola carta Abilità Istantanea.



Ci sono tre tipi di carta Abilità Istantanea; Istantanea, Sostituzione Istantanea e Aggiunta Istantanea. Le carte Aggiunta Istantanea e Sostituzione Istantanea possono essere giocate solo su carte Abilità non-Speciali di un differente Tipo di Carta.

Per esempio, non è consentito aggiungere una carta Abilità Istantanea di Attacco a una carta Abilità di Attacco.

CARTE ISTANTANEE:

Le Carte Istantanee non sostituiscono né potenziano una carta Abilità rivelata; sono carte aggiuntive che potete giocare durante il vostro turno al di fuori della normale sequenza di gioco.

Ciascuna carta Istantanea indica quando può essere giocata.



CARTE SOSTITUZIONE Istantanea: CARTE EFFETTO DI STATO:

Le Carte Sostituzione Istantanea  possono essere giocate dalla vostra mano come al solito OPPURE per sostituire una carta Abilità rivelata.

Le carte Sostituzione Istantanea giocate come normali carte Abilità non contano per il limite di una sola carta Istantanea per turno.

Se una carta Sostituzione Istantanea viene usata per sostituire la vostra carta originale, quella originale viene immediatamente scartata. Al suo posto viene risolta la carta Sostituzione Istantanea, usando la nuova Velocità di Iniziativa nel caso sia cambiata.

CARTE AGGIUNTA Istantanea:

Le carte Aggiunta Istantanea  vengono giocate dalla vostra mano per potenziare o modificare la vostra carta rivelata.

La maggior parte delle carte Aggiunta Istantanea può essere giocata solo dopo un Effetto di Attacco o di Blocco riuscito: tale condizione è indicata sulla carta.



Alcune carte Aggiunta Istantanea non hanno condizioni da soddisfare per essere giocate. Queste carte possono essere usate dopo aver risolto completamente la vostra carta rivelata, indipendentemente da eventuali effetti di Attacco o di Blocco riusciti.

Le carte Effetto di Stato rappresentano effetti continuativi che possono essere applicati al vostro personaggio in aggiunta alle Ferite.

Le carte Effetto di Stato non sono classificate come carte Abilità.



STORDIMENTO:

Alcune azioni di carte Abilità causano effetti di Stordimento



Ogni volta che il vostro personaggio è 'stordito', prendete una carta Stordimento e aggiungetela alla vostra Mano.

Una carta Stordimento non può essere scartata in alcuna maniera. Le carte Stordimento possono essere giocate al posto di una carta Abilità durante il passaggio Scegliere del turno.

Se il numero di carte Stordimento nella vostra mano è pari o superiore al vostro Limite di Mano, venite immediatamente sconfitti.



AZZOPPATO:

Alcune carte abilità aggiungono effetti Azzoppato. Ogni volta che il vostro personaggio è 'Azzoppato', prendete una carta Azzoppato e mettetela nella vostra area di gioco (come fosse una Ferita).

Una carta Azzoppato nella vostra area di gioco è considerata attiva, e finché rimane in gioco riduce di 1 (fino a un valore minimo di 1) la Velocità di Iniziativa di tutte le carte Abilità che giocate. Se avete scelto una carta con una Velocità di Iniziativa variabile, scegliete la vostra Velocità di Iniziativa come al solito e poi riducetela di 1.

Alla fine di ogni turno, ruotate le carte Azzoppato. Una carta Azzoppato non è più attiva e viene quindi scartata quando viene rimessa dritta con l'ultima rotazione.



VELENO:

Alcuni Effetti di Attacco delle carte Abilità infliggono Veleno. Gli Effetti di Stato Veleno non sono Ferite e non contano per il vostro Limite di Ferite.

Se un Effetto di Attacco Veleno è riuscito, scegliete una delle carte Veleno del vostro mazzo Veleni e datela al vostro avversario.

Ciascun Veleno ha un effetto specifico indicato sulla carta, che deve essere risolto dal vostro avversario.

Dopo che l'effetto di un Veleno è stato completamente risolto, scartatelo.

Nota: Il Set Base contiene un'unica carta Veleno, Veleno Debilitante (002), da usare con la Zanna Celata della Vipera (010). Altri Veleni possono essere trovati nelle espansioni Nuovi Personaggi. Se si usa più di un Veleno, usate le regole complete per i veleni a pagina 27.



EFFETTI CERCA:

Alcune carte vi consentono di cercare una carta specifica nel vostro mazzo. Se non indicato diversamente, la carta cercata viene aggiunta alla vostra mano. Dopo aver eseguito un effetto 'Cerca', il mazzo nel quale avete cercato deve essere immediatamente mischiato.

**CERCA TRA LE PRIME 3 CARTE +
PRENDI 1 CARTA ABILITÀ**

CARTE A DISTANZA:

Alcune carte Abilità sono a 'Distanza' e presentano un simbolo  a sinistra.

Il numero all'interno del simbolo indica la distanza in caselle del Campo di Battaglia che può essere raggiunta dall'effetto della carta.



LINEA DI VISTA:

Le carte a distanza richiedono una 'Linea di vista'.

Per determinare se potete vedere la casella del Campo di Battaglia colpita dal vostro Effetto di Attacco, dovete essere in grado di tracciare una linea continua da uno dei due angoli frontali della casella occupata dal vostro personaggio a un qualunque angolo della casella colpita.

Una linea non è considerata continua se attraversa o tocca una casella del Campo di Battaglia che contiene un Terreno.

Altri personaggi, Piedi di Corvo e Segnalini Trappola non interrompono la linea di vista.





Steve, che è secondo sul Tracciato del Vantaggio, decide che questa è una buona opportunità per creare un po' di spazio tra di loro e decide di risolvere per primo.

Perciò a George, che è l'ultimo sul Tracciato del Vantaggio, non rimane che risolvere la propria carta per secondo.

REGOLE SUI TERRENI:

I Terreni vengono disposti sul Campo di Battaglia prima dell'inizio della partita e consistono in ostacoli che occupano caselle del Campo di Battaglia.

Le caselle del Campo di Battaglia occupate da Terreni non possono essere occupate dai personaggi.

Se un personaggio si muove su una casella occupata da un Terreno, riportate il personaggio nella casella subito prima di quella col Terreno e applicate gli eventuali effetti risultanti (v. sotto).

I personaggi non possono attraversare caselle del Campo di Battaglia occupati da Terreni, nemmeno se il movimento termina in una casella non occupata da un Terreno.

TERRENI E BLOCCHI:

I Terreni aggiungono un Effetto di Blocco alle caselle che occupano, effetto che si applica a tutte le Velocità di Iniziativa.

Se un Terreno è responsabile del blocco di un Effetto di Attacco, non soddisferà un'eventuale condizione 'Se (IL BLOCCO È) Riuscito' sulla carta Abilità del difensore.

Tipi di Terreno:

MASSI:



I personaggi obbligati a entrare in una casella contenente un Masso ricevono uno .

BAMBÙ:



I personaggi obbligati a entrare in una casella contenente del Bambù ricevono uno e un .

Se un personaggio entra nel Bambù, o se un Effetto di Attacco che infligge si applica alla casella occupata dal Bambù, rimuovete il Bambù dal Campo di Battaglia.

REGOLE AGGIUNTIVE PER PIÙ GIOCATORI:

Velocità di Iniziativa in parità e Vantaggio nelle partite con 3+ giocatori:

Il giocatore più in alto sul Tracciato del Vantaggio sceglie a che punto dell'ordine di gioco vuole risolvere la propria carta Abilità. Dopodiché, il secondo giocatore più in alto fa la sua scelta, e così via fino a che tutti i giocatori in parità hanno deciso.

Il giocatore più in basso sul Tracciato del Vantaggio non sceglie a che punto dell'ordine di gioco risolvere la propria carta Abilità.

- Suey (ROSSO)
- Steve (VERDE)
- George (BLU)

Tutti rivelano la carta Abilità Mente Risoluta.

Devono quindi determinare in quale ordine risolvere le proprie carte.



Poiché il personaggio di Suey è in cima al Tracciato del Vantaggio, sceglie di risolvere per ultima, in maniera da vedere cosa succede in questo turno.



CARRI IN FIAMME:

I personaggi obbligati a entrare in una casella contenente un Carro in Fiamme ricevono uno  e una .



TEMPIO:

I personaggi obbligati a entrare in una casella contenente un Tempio ricevono uno . Come effetto 'Fine del Turno', i personaggi adiacenti a una casella contenente un Tempio ricevono 1 .



BARCHE:

Le Barche contano come normali caselle del Campo di Battaglia e possono essere collocate 'Fuori Campo' per creare nuove vie di movimento. Non è necessario che si sovrappongano a caselle del Campo di Battaglia.



PORTALE TORII:

I personaggi obbligati a entrare in una casella contenente uno dei pilastri del Portale Torii ricevono uno . I personaggi possono muoversi al di sotto del Portale Torii senza alcuna penalità.



CILIEGIO:

I personaggi obbligati a entrare in una casella contenente il Ciliegio ricevono uno .



CADAVERI:

Ai fini del movimento, i Cadaveri sono considerati come normali caselle del Campo di Battaglia. I personaggi che entrano in una casella contenente dei Cadaveri ricevono uno  e devono scartare tutta la .

SEQUENZA DEL TURNO:

- Risolvete gli effetti che si attivano 'All'Inizio del Turno'
- Risolvete gli effetti che si attivano prima di pescare una carta (effetti pre-pesca)
- Pescate una carta
- Attivate gli effetti che accadono dopo che avete pescato una carta, ma prima di scegliere quale carta giocare
- Scegliete e giocate una carta a faccia in giù
- Rivelate la carta contemporaneamente all'avversario (o agli avversari)

RIVELARE LE CARTE:

- Voltate a faccia in su tutte le carte giocate
- Pagate gli eventuali Costi di Concentrazione Obbligatori
- Pagate eventuali Costi di Concentrazione Facoltativi, se lo desiderate
- Giocate le eventuali carte Sostituzione Istantanea (e riottenete la Concentrazione spesa per la carta sostituita, se applicabile)
- Scegliete la Velocità di Iniziativa Variabile
- Confrontate le Velocità di Iniziativa
- Risolvete gli effetti delle carte Abilità

SEQUENZA DI ATTACCO:

- Verificate se le caselle colpite dall'Effetto di Attacco coprono un personaggio
- Pagate gli eventuali effetti aggiuntivi che si applicano all'Effetto di Attacco
- Verificate se l'Attacco è bloccato
- Se bloccato, terminate l'Attacco e continuate con la Sequenza di Blocco
- Se non è bloccato, continuate
- Applicate l'Effetto di Attacco ai personaggi nelle caselle colpite
- Rimuovete l'Occultamento*
- Risolvete gli effetti Aggiunta Istantanea 'Se (L'ATTACCO È) Riuscito'
- Risolvete gli effetti 'Se Riuscito'
- Risolvete il resto della carta Abilità di Attacco iniziale
- Giocate le carte Aggiunta Istantanea prive di condizioni

* L'Occultamento  è una regola speciale specifica dei personaggi Ninja e Assassino nella Stagione 1 di Senjutsu (v. pag. 26).

SEQUENZA DI BLOCCO:

- Verificate e pagate gli eventuali effetti aggiuntivi che si applicano al Blocco
- Verificate se un Blocco ha fermato l'Attacco
- Se non è bloccato, l'Attacco è riuscito: terminate il Blocco
- Se è bloccato, continuate
- Verificate se una Reazione si applica all'Effetto di Attacco
- Se non si applica una Reazione, continuate
- Se si applica una Reazione, giocate la vostra carta Abilità di Reazione. Risolvete completamente la carta, dopodiché continuate
- Rimuovete l'Occultamento
- Risolvete gli Effetti Aggiunta Istantanea 'Se (IL BLOCCO È) Riuscito'
- Risolvete gli effetti 'Se Riuscito'
- Risolvete il resto della carta Abilità di Difesa iniziale
- Giocate le carte Aggiunta Istantanea prive di condizioni

Risolvete gli effetti Fine del Turno.

Fate ordine, scartate le carte giocate, e rimettete a posto i segnalini nella vostra riserva e nella riserva generale.

COSTRUZIONE DEL MAZZO

Il vostro mazzo Abilità consiste di 40 carte Abilità, e viene costruito prima della partita.

Le carte Abilità hanno un colore riferito al Livello: Speciale, Legno, Acciaio, Oro, Giada. Ciascun livello ha un numero massimo di carte che possono essere incluse nel vostro mazzo.

COSTRUIRE IL VOSTRO MAZZO:

Prendete la carta Personaggio, l'Albero di Kamae e la carta Abilità Speciale del personaggio che avete scelto.



*ESEMPIO PER IL PERSONAGGIO ALIEVO.

Scegliete la carta Arma Speciale tra le opzioni elencate nella vostra carta Personaggio. Le opzioni indicano il nome dell'arma. Il nome dell'arma deve essere presente tra le Parole Chiave della carta Arma Speciale che scegliete.

Nota: Alcuni personaggi possono scegliere più di una carta Arma Speciale. Queste 'Carte Speciali' non contano per il limite di 40 carte per il mazzo.

Carte Abilità Base e Carte Abilità di Classe:

Potete scegliere tra tutte le carte Abilità Normali, prestando attenzione alle Scuole Limitate se utilizzate il Gioco Bilanciato.

Potete includere solo le carte Abilità di Classe appartenenti al vostro personaggio. Non potete includere nel vostro mazzo carte Abilità di Classe appartenenti ad altri personaggi.

LINEE GUIDA PER LA COSTRUZIONE DEL MAZZO:

LEGNO:   122
Potete includere al massimo 3 copie di ciascuna carta Abilità di livello Legno.

ACCIAIO:   103
Potete includere al massimo 2 copie di ciascuna carta Abilità di livello Acciaio.

ORO:   085
Potete includere al massimo 1 copia di ciascuna carta Abilità di livello Oro.
Nessun mazzo può contenere più di 8 carte Abilità di livello Oro in totale.

GIADA:   081
Potete includere al massimo 1 carta Abilità di livello Giada in tutto il mazzo.

SCUOLE LIMITATE (GIOCO BILANCIATO):

Le Scuole Limitate sono gruppi di potenti carte Abilità Base con cui costruire il mazzo.

Se scegliete una Scuola Limitata non potete usare carte Abilità Base di nessun'altra scuola.

Potete scegliere da una delle seguenti Scuole Limitate:



SCUOLA DEL SOLE ARDENTE:

- Colpo in Affondo (086)
- Taglio Troncante (113)
- Fendente Selvaggio (119)

SCUOLA DELLA LEPRE D'AUTUNNO:

- Colpo Squarciante (096)
- Squarcio Rotolante (112)
- Stoccata Rapida (128)

SCUOLA DEL FIUME DI GIADA:

- Calma Composta (084)
- Taglio Orizzontale (105)
- Squarcio Diagonale (100)

Se non scegliete una Scuola Limitata, non potete includere nel vostro mazzo nessuna carta Abilità Base che rientri in una Scuola Limitata.

REGOLE AGGIUNTIVE

ATTACCHI PER CONFRONTO DI INIZIATIVA:

Alcuni Effetti di Attacco non usano la Griglia di Posizione, ma indicano invece di colpire un avversario con Velocità di Iniziativa inferiore. Se nessun avversario rivela una carta con una Velocità di Iniziativa inferiore, il vostro attacco non è riuscito, e l'Effetto di Attacco viene ignorato.

Se un qualsiasi avversario rivela una carta con una Velocità di Iniziativa inferiore, il vostro attacco è riuscito, e l'Effetto di Attacco viene risolto. Potete scegliere un qualsiasi avversario con Velocità di Iniziativa inferiore come bersaglio, fintantoché si trova entro la portata dell'attacco.

Se l'avversario ha rivelato una carta con una Velocità di Iniziativa variabile, per determinare la riuscita confrontate la velocità del vostro attacco con la Velocità di Iniziativa PIÙ BASSA nell'intervallo di variabilità.

OCCULTAMENTO:

L'Occultamento  è una condizione simile a una posizione di Kamae, che consente di utilizzare effetti di carte Abilità aggiuntivi, o di potenziare effetti già in corso.

Il Ninja e l'Assassino possono scegliere di iniziare la partita 'Occultati'. L'Occultamento viene attivato mediante l'effetto Entra in  e viene indicato utilizzando la carta a due facce Occultato/Rivelato.

Nota: i personaggi Occultati possono usare gli effetti attivati dalle Kamae come al solito.

PERDERE L'OCCULTAMENTO:

Un personaggio perde immediatamente l'Occultamento se:

Il personaggio occultato completa con successo un Effetto di Attacco.

OPPURE il personaggio occultato completa con successo un Effetto di Blocco.

OPPURE il personaggio occultato riceve una o più Ferite o Effetti di Stato (diversi da Occultato).

L'Occultamento viene perso non appena si verifica una di queste condizioni e prima che possano essere giocate Carte Aggiunta Istantanea 'Se (L'ATTACCO/IL BLOCCO È) Riuscito'. Voltate la Carta Occultato / Rivelato sul lato Rivelato.

REGOLE COMPLETE PER I VELENI:

Se usate più di un tipo di carta Effetto di Stato Veleno, riunite le carte in un mazzo Veleni.

Il vostro mazzo Veleni può contenere solo una copia di ciascun tipo di carta Effetto di Stato Veleno.

Quando dovete infliggere un effetto Veleno, scegliete un Veleno dal vostro mazzo Veleni e applicatelo al personaggio colpito.



Una volta che un Veleno è stato usato, scartate la carta Veleno: non potrà essere usata nuovamente dal vostro personaggio durante la partita.

Nota: Il mazzo Veleni è personale del vostro personaggio, ma ci possono essere in gioco più mazzi Veleni, appartenenti a diversi personaggi.

MOVIMENTO SU GRANDI CAMPI DI BATTAGLIA:

Se il vostro personaggio inizia il turno a più di 6 caselle di distanza da un avversario, potete muovervi di fino a 3 caselle utilizzando l'effetto di movimento della vostra carta Abilità Speciale, invece del numero di caselle indicato sulla carta.



Questo Effetto di Movimento potenziato termina immediatamente se il vostro personaggio si muove entro 6 caselle da un avversario. Risolvete normalmente il resto della carta.



REGOLE IN SOLITARIO

REGOLA D'ORO 'CASO PEGGIORE' PER IL SOLITARIO:

Se dovete decidere per conto dell'Avversario IA, prendete sempre la decisione meno vantaggiosa per il vostro personaggio.

AVVERSARI IA E SEGNALINI:

Gli Avversari IA che non sono personaggi sono rappresentati da cartonati verticali e da un mazzo di carte Abilità in Solitario, formato da carte Abilità in Solitario selezionate prima della partita.

Ciascun cartonato ha una basetta esagonale ❶ che indica la direzione in cui è rivolto.



Il colore della basetta esagonale del cartonato corrisponde al colore dell'Anello di Kamae ❷ e del Segnalino Vantaggio ❸ che ne indicano il comportamento.

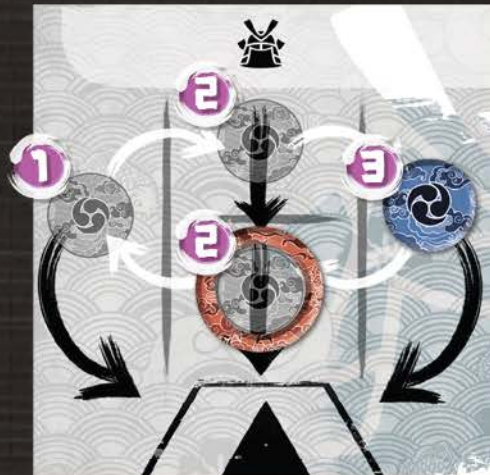
AVVERSARI IA PERSONAGGI:

Gli Avversari IA che sono personaggi sono rappresentati da una miniatura e utilizzano carte Abilità, e abilità, specifiche per la modalità Solitario - v. pag. 33.



COMPORTAMENTO IA:

Gli Avversari IA seguono uno tra questi tre Comportamenti: Sinistra ❶, Centro ❷ e Destra ❸.



Questi Comportamenti, detti preferiti, indicano i movimenti e le azioni che eseguirà l'IA durante la partita.

Ciascun Comportamento indica, rispetto al lato frontale del vostro personaggio, una specifica casella del Campo di Battaglia che verrà colpita nel momento in cui viene risolta la carta Abilità in Solitario dell'avversario.

ATTEGGIAMENTO IA:

Gli Avversari IA possono essere in Atteggiamento Offensivo o Difensivo.

L'Atteggiamento di un Avversario IA viene indicato con un Segnalino Vantaggio o un Anello di Kamae dello stesso colore delle sue componenti.

Usate un Anello di Kamae se l'Avversario IA è in Atteggiamento Difensivo.

Usate un Segnalino Vantaggio se l'Avversario IA è in Atteggiamento Offensivo.

L'Atteggiamento dell'IA è importante per risolvere le carte Abilità di Attacco in Solitario - v. pag. 31.



INDICARE COMPORTAMENTO E ATTEGGIAMENTO IA:

Il Comportamento e l'Atteggiamento di un Avversario IA sono indicati da un Segnalino Vantaggio o un Anello di Kamae di colore corrispondente al colore della basetta esagonale del segnalino.

Collocate il segnalino/anello sul Tracciato del Comportamento a seconda delle regole di preparazione dello scenario.

MODIFICARE IL COMPORTAMENTO IA:

Alcune Carte Abilità in Solitario modificano il Comportamento degli Avversari IA. Spostate il segnalino corrispondente all'Avversario IA sulla casella successiva del Tracciato del Comportamento.

La casella successiva del tracciato può essere determinata seguendo le frecce bianche fino alla sezione successiva del tracciato.



RICOMPORRE IL MAZZO:

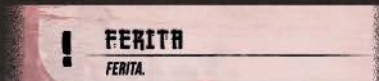
Alcune carte IA indicano di 'Ricomporre il mazzo'. Dopo aver scartato le carte alla fine del turno, mischiate tutte le carte insieme per formare un nuovo mazzo per il turno successivo.

SCARTA 1 CARTA

NOTA: Poiché questo effetto si attiva DOPO aver scartato le carte, ANCHE la carta che ha causato la ricomposizione del mazzo viene mischiata insieme alle altre.

LIMITE DI FERITE:

Tutti gli Avversari IA hanno un Limite di Ferite.



Un Avversario IA che ha subito un numero di Ferite pari o superiore al suo Limite di Ferite viene sconfitto.

Nella preparazione di una partita in Solitario, consigliamo l'uso dei seguenti Limiti di Ferite per gli Avversari IA:

- Contro 1 Avversario IA - Limite di Ferite di 7.
- Contro 2 Avversari IA - Limite di Ferite di 3.
- Contro 3 Avversari IA - Limite di Ferite di 2.
- Contro 4 Avversari IA o più - Limite di Ferite di 1.

I Limiti di Ferite possono essere aumentati o diminuiti per rendere le partite più difficili o più facili.

LIMITE DI STORDIMENTO:

Gli Avversari IA hanno un Limite di Stordimento pari al loro Limite di Ferite.



Quando un Avversario IA subisce uno Stordimento, mischiatelo immediatamente nel suo mazzo.

Se un Avversario IA pesca una carta Stordimento durante il suo turno, non esegue alcuna azione, e lo Stordimento viene collocato vicino al suo mazzo in Solitario (di fianco alle eventuali Ferite ricevute).

Un Avversario IA che ha carte Stordimento in numero pari o superiore al proprio Limite di Stordimento viene sconfitto. Ferite e Stordimenti vengono contati separatamente per determinare se un Avversario IA è stato sconfitto.

AVVERSARI IA E AZZOPPATO:

L'effetto Azzoppato si applica agli Avversari IA come al solito.



Mettete vicino al mazzo dell'Avversario IA gli effetti Azzoppato applicati e seguite le istruzioni sulla carta.

AVVERSARI IA E FERITE SANGUINANTI:

Le Ferite Sanguinanti valgono come una Ferita come al solito.



In ogni turno, prima che l'Avversario IA selezioni la sua carta, scartate la carta in cima al suo mazzo, tenendola a faccia in giù.

AVVERSARI IA E VELENI:

Componete il vostro mazzo Veleni come al solito.

Se un Avversario IA avvelena il vostro personaggio, pescate una carta Veleno e applicatene gli effetti come al solito.



Quando è l'Avversario IA a essere avvelenato, si applicano queste modifiche:

- Nebbia di Confusione vi permette di cambiare l'Atteggiamento dell'Avversario IA: quando rivelate il Veleno decidete l'Atteggiamento dell'avversario, dopodiché scartate Nebbia di Confusione.
- Tossina Paralizzante impedisce all'Avversario IA di cambiare il proprio Comportamento o Atteggiamento fino a che dura l'effetto.

AVVERSARI IA ED EFFETTO 'GUARDA LA MANO DELL'AVVERSARIO':

Se giocate una carta Abilità con l'effetto **GUARDA LA MANO DI**  selezionate un singolo Avversario IA, e guardate le prime 2 carte del suo mazzo.

Se il mazzo dell'Avversario IA ha solo 1 o 0 carte, rimischiate il suo mazzo prima di risolvere l'effetto.

Dopo aver guardato le carte, mischiatele tra loro e rimettetele in cima al mazzo dell'IA.

AVVERSARI IA E CONCENTRAZIONE:

Gli Avversari IA non hanno una Riserva di Concentrazione e pertanto le abilità che fanno perdere o guadagnare Concentrazione non hanno effetto su di loro.

AVVERSARI IA E VANTAGGIO:

La modalità in solitario non utilizza il Tracciato del Vantaggio - usa invece il Tracciato del Comportamento al contrario. Tutti gli Avversari IA sono considerati come avessero Vantaggio pari a 01, e quindi sono sempre ultimi in ordine di Vantaggio.

Nel caso che più Avversari IA si trovino in parità di Velocità di Iniziativa e di Tipo di carta, risolvete le carte degli Avversari IA nell'ordine meno vantaggioso per il vostro personaggio.

Nel caso che più personaggi a confronto con Avversari IA si trovino in parità di Velocità di Iniziativa e di Tipo di carta, risolvete le carte dei giocatori in ordine di Numero di Vantaggio iniziale.

DISTANZA PREFERITA:

Ciascun tipo di Avversario IA ha una distanza preferita alla quale attaccare.

Gli Avversari IA cercheranno sempre di muoversi a questa distanza dal vostro personaggio, mantenendo il loro Comportamento IA.

BOSS SAMURAI + ASHIGARU KATANA:
1 casella di distanza (adiacente).

ASHIGARU YARI:
2 caselle di distanza (Corpo a Corpo).

ASHIGARU YUMI:
5+ caselle di distanza (A Distanza).

ARCHIBUGIERE:
6+ caselle di distanza (A Distanza).

IA CONTRO PIÙ PERSONAGGI:

Gli Avversari IA attaccano per primi i personaggi più vicini. Se un Avversario IA si trova alla stessa distanza da due personaggi, attacca ① il personaggio più allineato al lato preferito dal proprio Comportamento.

In caso di ulteriore parità, l'Avversario IA attacca per primo il personaggio che si trova più a sinistra rispetto al proprio lato frontale.



MOVIMENTO DELL'IA:

Gli Avversari IA si muovono alla distanza dal vostro personaggio da loro preferita, mantenendo il lato frontale allineato col vostro personaggio e favorendo il lato stabilito dal loro comportamento corrente.

Come i vostri personaggi, gli Avversari IA non possono muoversi volontariamente sui Terreni, su altri personaggi o Fuori Campo.

Gli Avversari IA con armi a distanza non si muovono più vicino del necessario se non nel caso che non abbiano linea di vista - nel qual caso si avvicineranno quanto basta per creare una linea di vista.

Seguite questi passaggi quando muovete un Avversario IA:

Corpo a Corpo:

- 1: Se c'è un percorso libero verso il lato preferito del vostro personaggio stabilito dal comportamento dell'Avversario IA, quest'ultimo si sposta verso la distanza preferita.
- 2: Se non c'è un percorso libero, muovete l'Avversario IA verso la distanza preferita, lungo il percorso più breve possibile.

A Distanza:

- 1: Se l'Avversario IA ha linea di vista (v. pag. 23) verso il vostro personaggio ed è alla sua distanza preferita, l'Avversario IA non si muove.
- 2: Se l'IA è più vicina della sua distanza preferita cercherà di allontanarsi dal vostro personaggio, dal lato preferito stabilito dal suo comportamento.
- 3: Se non ha linea di vista, si muoverà seguendo il proprio comportamento fino a che avrà linea di vista.
- 4: Se l'Avversario IA non ha linea di vista e non c'è un percorso libero per il suo comportamento preferito, l'IA si muoverà in una qualsiasi direzione disponibile che gli fornisca una linea di vista e che gli consenta di muoversi verso la sua distanza preferita.

CARTE ABILITÀ DI ATTACCO IN SOLITARIO:

Le carte Abilità di Attacco in Solitario hanno due parti: un Attacco ① che l'Avversario IA tenterà di eseguire, oppure un effetto di movimento ② che viene eseguito se l'Attacco non è possibile.

Se l'IA rivela una carta Abilità di Attacco in Solitario, tenterà di eseguire gli effetti della carta nella maniera più completa possibile anche se l'Attacco può essere bloccato o contrattaccato.

Quando attaccano, gli Avversari IA tentano di infliggere quante più Ferite possibile seguendo questi passaggi:

[Nota: gli effetti di Morte Istantanea contano come 5 Ferite per decidere quale personaggio viene bersagliato.]



Corpo a Corpo:

1: Se l'Avversario IA può colpire dal lato POSTERIORE del vostro personaggio, l'Avversario IA si muove ed effettua l'attacco.

2: Se non può raggiungere il lato posteriore del vostro personaggio, l'Avversario IA non si muoverà per attaccare: rimane dove si trova ed esegue l'attacco.

3A: Se l'attacco dell'Avversario IA può essere bloccato
OPPURE

3B: Se l'Avversario IA può essere colpito dall'attacco del vostro personaggio
OPPURE

3C: Se l'Avversario IA colpirebbe anche un altro Avversario IA ED esiste una casella alternativa del Campo di Battaglia da cui attaccare, l'Avversario IA si sposterà sulla casella alternativa e attaccherà da lì.

Nota: L'Avversario IA si sposta sulla casella alternativa del Campo di Battaglia solo se l'attacco da quella casella avrà successo.

Se esiste una scelta tra più caselle, l'Avversario IA si sposta sulla casella stabilita dal suo comportamento corrente.

4: Se l'Avversario IA non può attaccare senza essere colpito o senza colpire anche un altro Avversario IA, farà una di queste due cose:

1 IA OFFENSIVA:

Attaccherà comunque e accetterà di essere colpito dal vostro personaggio o di colpire un altro Avversario IA.



2 IA DIFENSIVA:

Si considererà non in grado di eseguire l'attacco della carta Abilità in Solitario e passerà alla parte successiva della carta, ignorando la Regola d'Oro 'Obbligo di Colpire' (v. pag. 17).



5: Se un Avversario IA non è in grado di eseguire l'Attacco della carta Abilità in Solitario, eseguirà invece la seconda parte della carta.

ATTACCHI DEGLI AVVERSARI IA CON ARMI A DISTANZA:

1: Se l'Avversario IA ha una linea di vista libera ed è entro la distanza di attacco dal vostro personaggio, eseguirà l'azione di Attacco.

2: Se l'IA è fuori distanza o non ha linea di vista, eseguirà invece la seconda parte di movimento della carta.

CARTE ABILITÀ DI DIFESA IN SOLITARIO:

Le carte Abilità di Difesa in Solitario hanno due parti. A differenza delle carte Abilità di Attacco in Solitario, l'Avversario IA tenterà sempre di risolvere ENTRAMBE le parti.

Se possibile, gli Avversari IA selezioneranno sempre, tra le Velocità di Iniziativa variabili disponibili, una Velocità di Iniziativa pari a quella del vostro Attacco.

Se avete attaccato l'Avversario IA con una carta con doppio Effetto di Attacco (p.es. Cascata Fendente), l'IA bloccherà come segue:

Se possibile, l'Avversario IA tenterà di bloccare la parte del doppio Attacco che infligge più Ferite, poi la parte più veloce, e poi la parte più lenta.

EFFETTI DI REAZIONE IN SOLITARIO:

Alcune carte Abilità di Difesa IA riportano un Effetto di Reazione ①. Se avete attaccato l'Avversario IA con un Effetto di Attacco che ha la stessa Velocità di Iniziativa della Reazione ③, scartate immediatamente a faccia in su la carta Abilità ⑤ in cima al mazzo dell'Avversario IA.

Se la carta scartata riporta un Effetto di Attacco ④, l'Avversario IA vi infligge 1 Ferita.



PREPARAZIONE DEL GIOCO IN SOLITARIO:

- Scegliete un Campo di Battaglia. Preparate il Campo di Battaglia secondo le regole a pagina 10.
- Preparate il vostro personaggio e l'area di gioco come al solito, tranne per il Tracciato del Vantaggio.
- Costruite il mazzo dell'Avversario IA seguendo la sezione Costruzione del mazzo IA in questa pagina.
- Collocate sul Campo di Battaglia il cartonato/miniatura che rappresenta l'Avversario IA.
- Mettete il mazzo dell'Avversario IA nella sua area di gioco, e il relativo indicatore sul Tracciato del Comportamento.

Se non diversamente indicato nelle regole specifiche dello scenario, sia il Comportamento preferito dell'IA che l'Atteggiamento iniziale dovrebbero essere determinati casualmente e indicati sul Tracciato del Comportamento.

SEQUENZA DEL TURNO IN SOLITARIO:

- 1) Pescare – Pescate la vostra carta come al solito. Prendete la carta in cima al mazzo di ciascun Avversario IA e mettetela a faccia in giù vicino al mazzo.
- 2) Scegliere – Scegliete la vostra carta come al solito. Gli Avversari AI non eseguono il passaggio Scegliere.
- 3) Rivelare – Rivelate la vostra carta come al solito, e rivelate le carte a faccia in giù degli Avversari IA.
- 4) Risolvere – Eseguite il passaggio come al solito.
- 5) Scartare – Eseguite il passaggio come al solito.

COSTRUZIONE DEL MAZZO IA:

Radunate tutte le carte Abilità in Solitario. Dividetele in mazzi di selezione come segue:



MAZZO DI SELEZIONE 1:

(Meditazioni Boss/Personaggio) 001, 003, 008, 009

MAZZO DI SELEZIONE 2:

(Meditazioni Ashigaru) 002, 004, 005, 006, 007

MAZZO DI SELEZIONE 3:

(Attacchi a Distanza) 010, 011, 012, 013

MAZZO DI SELEZIONE 4:

(Attacchi Corpo a Corpo) 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021, 022, 023, 024, 025

MAZZO DI SELEZIONE 5:

(Carte Difesa) 026, 027, 028, 029, 030, 031, 032, 033, 034, 035

MAZZO DI SELEZIONE 6:

(Yumi) 036, 037, 038

MAZZO DI SELEZIONE 7:

(Archibugiere) 039, 040, 041

MAZZO DI SELEZIONE 8:

(Modalità Incubo) 1995, 1996, 1997, 1998, 1999

Mischiate ciascun mazzo.

Scegliete un Avversario IA da sfidare a duello e costruite il suo mazzo IA Solitario come segue:

BOSS SAMURAI:

2 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 4 o 5.

ASHIGARU KATANA:

1 x mazzo 2, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 4 o 5.

ASHIGARU YARI:

1 x mazzo 2, 2 x mazzo 3, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 3 o 5.

ASHIGARU YUMI:

1 x mazzo 2, 1 x mazzo 5, 1 x mazzo 6, +2 carte aggiuntive dal mazzo 2, 5 e/o 6.

ARCHIBUGIERE:

1 x mazzo 2, 1 x mazzo 5, 3 x mazzo 7. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2 o 5.

Se un mazzo di selezione è esaurito e avete bisogno di pescare una carta, scegliete un altro mazzo consentito.
Se tutti i mazzi di selezione consentiti sono esauriti, pescate dal mazzo di selezione 4.

COSTRUZIONE DEL MAZZO DEL PERSONAGGIO IA:

Mettete le carte Abilità di Classe del Personaggio IA in Solitario nel suo mazzo IA.

Le carte di Classe del personaggio sono identificate dall'icona specifica del personaggio.

Mettete da parte la sua carta Abilità in Solitario Incubo **N**.

Dopodiché aggiungete al mazzo le seguenti carte Abilità in Solitario, a seconda del Personaggio:



MAESTRO:

1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4, o 5.



ALLIEVO:

1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4, o 5.



RONIN:

1 x mazzo 1, 1 x mazzo 3, 1 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



GUERRIERO:

1 x mazzo 1, 1 x mazzo 3, 1 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4, o 5.

MODALITÀ INCUBO:

La Modalità Incubo rende gli Avversari IA significativamente più letali, aggiungendo al loro mazzo le carte Abilità in Solitario 'Incubo' (indicate dalla Parola Chiave **NIGHTMARE** e da una **N** nel Numero Progressivo della carta).

Utilizzate la Modalità Incubo se volete una sfida più difficile.

Quando costruite il mazzo IA di un Avversario IA, invece di prendere una carta dal mazzo 3 o 4, prendete una carta dal mazzo 8 per creare un Avversario IA Incubo.

Quando costruite il mazzo in Solitario Incubo di un Avversario IA, includete sempre per prima la sua carta Incubo.



*ESEMPIO PER IL PERSONAGGIO MAESTRO.

REGOLE IA SPECIFICHE PER PERSONAGGIO E GUIDA DI COSTRUZIONE MAZZI:

Alcuni personaggi hanno Regole Speciali specifiche per la costruzione del loro mazzo IA.
Per completezza, tutte le regole IA per la Stagione 1 di Senjutsu sono presentate di seguito.

Iniziate mettendo in un mazzo IA tutte le carte Abilità di Classe del Personaggio in Solitario non-Incubo. A questo mazzo Personaggio IA, aggiungerete poi carte prese dai mazzi di selezione.



L'ASHIGARU E HACHIKO:

Questi due Avversari IA combattono sempre in coppia.

Mazzo IA Ashigaru:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 3, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.

Mazzo IA Hachiko:

Hachiko usa sempre tutte le sue 5 carte IA, che non possono essere modificate in nessun modo.



ASSASSINO:

Occultamento: Questo personaggio inizia la partita occultato. Essere in Occultamento migliora alcune delle carte dell'Assassino.

Mazzo IA Assassino:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



KOJIRŌ:

Mazzo IA Kojirō:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 1 x mazzo 3, 1 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



MONACO:

Mazzo IA Monaco:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 3, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



MUSASHI:

Mazzo IA Musashi:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



NINJA:

Occultamento: Questo personaggio inizia la partita occultato. Essere in Occultamento potenzia alcune delle carte del Ninja.

Mazzo IA Ninja:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



ONNA-BUGEISHA:

Disperazione: L'IA Onna-Bugeisha attiva la sua meccanica di Disperazione non appena le rimangono 2 Ferite o meno. Se scegliete di iniziare la partita con un'IA Onna-Bugeisha con meno di 3 Ferite, inizierà la partita con Disperazione attiva.

Mazzo IA Onna-Bugeisha:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 3, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



NAVIGATORE:

Mazzo IA Navigatore:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



WAKOU:

L'IA Wakou può ignorare la regola che indica di muoversi nella stessa direzione se un Effetto di Movimento è composto di più parti.

Mazzo IA Wakou:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 1 x mazzo 3, 1 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



YASUKE:

Mazzo IA Yasuke:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.



YOJIMBO:

Contratti: L'IA Yojimbo utilizza i Contratti 'Primo Sangue', 'Reazione' e 'Gli Attrezzi del Mestiere'. I Contratti vengono completati come al solito. Se l'IA Yojimbo completa tutti i Contratti, vince immediatamente la partita.

Mazzo IA Yojimbo:

Aggiungete 1 x mazzo 1, 2 x mazzo 4, 1 x mazzo 5. +1 carta aggiuntiva dal mazzo 2, 4 o 5.

MODALITÀ ORDA:

Questa modalità rappresenta un'ultima valorosa resistenza: circondati da nemici su ogni lato, combatterete più a lungo possibile fino a che non sarete soverchiati.

Questa modalità utilizza solo gli Avversari IA Ashigaru Katana e Boss Samurai.

Prima di iniziare, create 3 mazzi IA in Solitario per gli Ashigaru Katana e 1 per il Boss Samurai.

Dovrete cercare ondate di Avversari IA sempre più agguerriti come segue:

ONDATA 1:

1 x Ashigaru Katana con un Limite di Ferite di 1.

ONDATA 2:

2 x Ashigaru Katana con un Limite di Ferite di 1.

ONDATA 3:

3 x Ashigaru Katana con un Limite di Ferite di 1.

ONDATA 4:

1 x Boss Samurai + 3 x Ashigaru Katana con un Limite di Ferite di 1.

In ciascuna Ondata, decidete da quale casella del Campo di Battaglia inizieranno gli Avversari IA. Gli Avversari IA iniziano contemporaneamente in Atteggimento Offensivo.

Se riuscite a sconfiggere l'Ondata 4, avrete completato lo Stadio 1. Ora seguite questi passaggi per preparare lo Stadio successivo:

- 1) Rimettete tutte le carte Abilità in Solitario nei loro mazzi di selezione originali.
- 2) Ricostruite i 4 mazzi IA in Solitario come prima.
- 3) Conservate nella vostra mano le carte con cui avete finito.
- 4) Rimettete il vostro personaggio sulla sua casella iniziale del Campo di Battaglia.
- 5) Scartate tutti gli Azzoppato e i Veleni che vi sono stati inflitti. Scartate un massimo di 1 Stordimento. Modificate fino a 1 Ferita Sanguinante rendendola una Ferita. Tenete tutti gli altri Stordimenti, Ferite Sanguinanti e Ferite.
- 6) Mischiate i vostri Scarti e rimettete metà di queste carte (arrotondate per eccesso) nel vostro mazzo.
- 7) Ripartite dall'Ondata 1, aumentando di 1 il Limite di Ferite di tutte le IA. Ripetete.

Il Comportamento iniziale di ciascuna IA è determinato dalla casella del Campo di Battaglia in cui l'IA arriva, come mostrato sotto:



Casella Iniziale A = Sinistra

Casella Iniziale B = Centro

Casella Iniziale C = Centro

Casella Iniziale D = Destra

Casella Iniziale X = Giocatore

PUNTEGGIO:

Livello Legno:



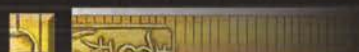
Completate l'Ondata 3.

Livello Acciaio:



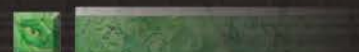
Completate l'Ondata 4.

Livello Oro:



Completate lo Stadio 2.

Livello Giada:



Completate lo Stadio 3.

MODALITÀ ORDA DA INCUBO:

Per una versione più impegnativa di questo scenario, sostituite un Ashigaru Katana con un qualsiasi altro Avversario IA.

Se cercate la sfida definitiva, sostituite tutti gli Ashigaru Katana con Personaggi IA.

MODALITÀ ORDA SIGNORE CADUTO:



Per una versione alternativa di questo scenario, aggiungete al Campo di Battaglia un segnalino Cadavere Samurai, adiacente alla casella iniziale

del vostro personaggio.

Questo segnalino Cadavere Samurai conta come un personaggio compagno di squadra ai fini di determinare i comportamenti dell'Avversario IA.

Avete perso lo scenario se un Avversario IA esegue un Attacco riuscito sul segnalino Cadavere Samurai, usando un effetto di Attacco.

Se iniziate il turno adiacenti al segnalino Cadavere Samurai guadagnate 1 Concentrazione .



Da tutto il team di Stone Sword Games...
Grazie per aver giocato.

A stylized illustration of a woman in a kimono, viewed from the back. She has her hair in a traditional updo with pink cherry blossoms. A large, solid red circle, representing the sun, is in the background. Pink petals are scattered around her. A long, thin object, possibly a sword or a branch, extends from the bottom left towards her feet.

PIEDI PIANTATI
MANI COME LA PIOGGIA
ARDE L'ACCIAIO

- SCOTT J POOLE

MAZZI DI CLASSE DEI PERSONAGGI

RONIN

MAZZO DI CLASSE DEL PERSONAGGIO:

 x 1 CARTA SPECIALE RONIN	(023)	
 x 1 SPAZZATA DI NAGINATA	(071)	
 x 1 ARMATURA PESANTE	(025)	
 x 1 CARICA DEL TORO	(026)	
 x 1 AFFONDO INVERTITO DI ZANNA	(027)	
 x 1 IL TERRORE	(028)	
 x 2 SPAZZATA FEROCIE	(029)	
 x 1 ARTIGLI LACERANTI	(030)	
 x 2 DIFESA D'ACCIAIO	(031)	
 x 1 BALZO DEL LUPO	(032)	
 x 2 COLPO ALLE CAVIGLIE	(033)	
 x 2 RITIRATA COMPOSTA	(034)	
 x 3 CHIATTA DI BUOI	(035)	
 x 1 BLOCCO D'EMERGENZA	(089)	
 x 1 GRIDO DI GUERRA	(098)	
 x 1 MENTE RISOLUTA	(102)	
 x 1 COLPO AZZOPPANTE	(104)	
 x 1 AFFONDO IN SPINTA	(107)	
 x 1 SCHIVATA RAPIDA	(110)	
 x 2 CALCIO DEL CAVALLO	(125)	
 x 2 COLPO D'ELSA	(126)	
 x 3 SPINTA INDIETRO	(127)	

MAESTRO

MAZZO DI CLASSE DEL PERSONAGGIO:

 x 1 CARTA SPECIALE MAESTRO	(008)	
 x 1 TAGLIO DI TACHI	(075)	
 x 1 ZANNA CELATA DELLA VIPERA	(010)	
 x 1 INTUIZIONE OSCURA	(012)	
 x 1 OCCHIO DEL DRAGONE	(013)	
 x 2 PATTO OSCURO	(014)	
 x 2 CODA DEL DRAGONE	(015)	
 x 1 SESTO SENSO	(016)	
 x 1 SAGGEZZA CORROTTA	(017)	
 x 3 COLPO INDOLENTE	(018)	
 x 3 TAGLIO MAGISTRALE	(019)	
 x 3 RIPOSIZIONAMENTO	(020)	
 x 1 COLPO SQUARCIANTE	(096)	
 x 1 PROVOCAZIONE	(097)	
 x 1 MENTE RISOLUTA	(102)	
 x 2 BLOCCO DI Fiume	(111)	
 x 2 SQUARCIO ROTANTE	(112)	
 x 1 MENTE ADDESTRATA	(117)	
 x 2 BLOCCO DI VENTO	(120)	
 x 2 STOCCATA RAPIDA	(128)	

GUERRIERO

MAZZO DI CLASSE DEL PERSONAGGIO:

 x 1X CARTA SPECIALE GUERRIERO	(053)	
 x 1X SQUARCIO DI NODACHI	(072)	
 x 1X COLPO DELLA FENICE FIAMMANTE	(055)	
 x 1X PUNTO CIECO	(056)	
 x 1X FINTA FALCIANTE	(058)	
 x 2X CONCENTRAZIONE RITROVATA	(059)	
 x 2X FALCIATA MONTANTE	(060)	
 x 2X COLPO CORTO	(061)	
 x 2X ARCO RESPINGENTE	(062)	
 x 2X BLOCCO CINEREO	(063)	
 x 2X TESTATA	(064)	
 x 2X SPIRALE DI FIAMME	(065)	
 x 1X BLOCCO AMPIO	(083)	
 x 1X COLPO IN AFFONDO	(086)	
 x 1X SABBIA NEGLI OCCHI	(087)	
 x 2X PASSO AGGRAZIATO	(103)	
 x 1X AFFONDO IN SPINTA	(104)	
 x 1X TAGLIO TRONCANTE	(113)	
 x 2X MENTE RAPIDA	(116)	
 x 1X BLOCCO SELVAGGIO	(118)	
 x 1X FENDENTE SELVAGGIO	(119)	
 x 2X RESPINTA	(123)	

ALLIEVO

MAZZO DI CLASSE DEL PERSONAGGIO:

 x 1X CARTA SPECIALE ALLIEVO	(038)	
 x 1X FENDENTE DI KATANA	(071)	
 x 1X CODA FULMINEA	(040)	
 x 1X SPECCHIO D'ACQUA	(042)	
 x 1X TIGRE APPOSTATA	(043)	
 x 2X COLPO ASTUTO	(044)	
 x 2X OBEDIENZA	(045)	
 x 2X COLPO DELLA ROCCIA	(046)	
 x 2X SQUARCIO ROTANTE	(047)	
 x 3X CASCATA FENDENTE	(048)	
 x 2X SCAMBIO DELLA MONTAGNA	(049)	
 x 2X MENTE PLACIDA	(050)	
 x 1X CALMA COMPOSTA	(084)	
 x 1X PASSO EVASIVO	(090)	
 x 2X DIFESA ACCERCHIANTE	(099)	
 x 1X SQUARCIO DIAGONALE	(100)	
 x 2X TAGLIO ORIZZONTALE	(105)	
 x 1X BLOCCO RAPIDO	(115)	
 x 1X MENTE ADDESTRATA	(117)	
 x 1X DIFESA TRANQUILLA	(121)	
 x 1X MEDITAZIONE PROFONDA	(122)	
 x 1X FASCIATURE DA CAMPO	(124)	

LEGENDA DELLE ICONE



VALORE DI INIZIATIVA



USA L'INIZIATIVA CORRISPONDENTE



COSTO DI CONCENTRAZIONE



NESSUN COSTO DI CONCENTRAZIONE



DISTANZA



CARTA ISTANTANEA



AGGIUNTA ISTANTANEA



SOSTITUZIONE ISTANTANEA



PASSO FACOLTATIVO



PASSO OBBLIGATORIO



ROTAZIONE FACOLTATIVA



ROTAZIONE OBBLIGATORIA



CONCENTRAZIONE

TIPO DI CARTA:



ATTACCO



DIFESA



MEDITAZIONE



SPECIALE

GRIGLIA DI POSIZIONE:



GIOCATORE



FERITA SINGOLA



FERITA SANGUINANTE



VELENO



AZZOPPATO



VANTAGGIO



PERSONAGGIO BERSAGLIATO



DUE FERITE



BLOCCO



STORDIMENTO



ESECUZIONE



REAZIONE

POSIZIONI DI KAMAE:



AGGRESSIONE



EQUILIBRIO



DETERMINAZIONE



KAMAE NEUTRA

VALORI DELLE CARTE:



GIADA



ACCIAIO



ORO



LEGNO

ICONE DEI PERSONAGGI:



ALLIEVO



MAESTRO



RONIN



GUERRIERO