

La VIA 熊貓 DEI PANDA



REGOLAMENTO



Da anni ormai lo Xian, la regione orientale delle antiche lande dei Panda, è occupata e devastata da una spietata setta di ninja umani. I villaggi vengono periodicamente saccheggianti e le più importanti rotte commerciali sono diventate troppo pericolose da percorrere.

Così quella che un tempo era una delle regioni più ricche e floride del popolo dei Panda, oggi sopravvive solo grazie alle leggende di grandi eroi da tempo ormai scomparsi.

Ma un nuovo Imperatore ora siede sul Trono del Loto Nero e non ha più intenzione di sopportare le angherie e i soprusi degli umani e della loro setta di ninja briganti.

La sfida è stata lanciata e i Clan dei Panda dovranno collaborare per riconquistare la regione. Le antiche rivalità dovranno essere sotterrate e i clan del Pugno Candido, del Fiume Giallo, del Giglio della Notte e della Volpe delle Sabbie dovranno utilizzare qualunque strumento per liberare le terre orientali dello Xian. Non solo le armi, ma anche il commercio e la preghiera potranno essere utili. I pacifici Panda dovranno riscattarsi e l'antica cultura del Fare dovrà spingere tutti alla riconquista delle lande occupate. Il clan che si sarà poi dimostrato più meritevole potrà unirsi all'Imperatore e governare sullo Xian.

INDICE

INTRODUZIONE	02
PANORAMICA SUL GIOCO	04
COMPONENTI	04
CONCETTI DI BASE	06
• MAPPA	06
• TABELLA DI GIOCO.....	06
• TABELLE DELLE AZIONI	06
• TRACCIATI DI GIOCO	07
• BONUS DI GIOCO	07
• SCHEDA DEL CLAN.....	07
PREPARAZIONE	08
GIOCARE	09
• 1) SELEZIONARE UN'AZIONE.....	09
• 2) POSIZIONARE LE GUARDIE	10
• 3) PAGARE I PUNTI AZIONE	10
• 4) ESEGUIRE L'AZIONE	10
• 5) PASSARE AL GIOCATORE SUCCESSIVO.....	11
AZIONI	12
• MOVIMENTO	12
• COSTRUIRE EDIFICI	13
• BONUS: LUOGHI DI CONFINE.....	14
• AUMENTARE LA FORZA	14
• IMPRESE DEI PERSONAGGI.....	15
• TRASFERIRE UN CAMPIONE	15
• VENDERE UN BAULE.....	15
• RECUPERARE PUNTI AZIONE	15
• FUGGIRE AI NINJA.....	16
• SCONFIGGERE UN NINJA ADDIZIONALE	16
• OTTENERE PUNTI VITTORIA	16
FINE DEL GIOCO	16
• PUNTEGGIO FINALE	16
CARTE CITTÀ	18
GIOCO PER ESPERTI	18
• BONUS DURANTE LA PARTITA.....	18
• BONUS AL TERMINE DELLA PARTITA.....	19
CREDITI	19
RIASSUNTO DELLE REGOLE	20

PANORAMICA

Siete alla guida di uno dei grandi clan dei Panda. Durante la partita dovrete migliorare i vostri Campioni e spostarli sulla Mappa, così facendo potrete sconfiggere i Ninja che circondano i vostri antichi villaggi e potrete riportarli all'antico splendore costruendo nuovi palazzi al cui interno i vostri Campioni potranno portare a termine speciali

Imprese. Ma dovrete anche gestire le vostre Guardie e le azioni a vostra disposizione! Migliorare, muovere, combattere, costruire e portare a termine missioni, tutto ciò vi permetterà di ottenere Punti Vittoria. Al termine della partita il clan con il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore!

COMPONENTI



10 tessere strada **Arancio** stampate su entrambi i lati
(2 tessere con 4 Guardie, 6 tessere con 3 e 2 Guardie, 2 tessere con 1 Guardia)



3 Campioni **Arancio**
(1 Guerriero, 1 Governatore, 1 Monaco),
10 Guardie **Arancio**, 3 segnalini **Arancio**, 1 Scheda del Clan.



3 Campioni **Bianchi**
(1 Guerriero, 1 Governatore, 1 Monaco),
10 Guardie **Bianche**, 3 segnalini **Bianchi**, 1 Scheda del Clan.



10 tessere strada **Bianche** stampate su entrambi i lati
(2 tessere con 4 Guardie, 6 tessere con 3 e 2 Guardie, 2 tessere con 1 Guardia)



10 tessere strada **Viola** stampate su entrambi i lati
(2 tessere con 4 Guardie, 6 tessere con 3 e 2 Guardie, 2 tessere con 1 Guardia)



3 Campioni **Viola**
(1 Guerriero, 1 Governatore, 1 Monaco), 10(1 Guerriero, 1 Governatore, 1 Monaco), 10
Guardie **Viola**, 3 segnalini **Viola**,
1 Scheda del Clan.



3 Campioni **Gialli**
(1 Guerriero, 1 Governatore, 1 Monaco), 10
Guardie **Gialle**, 3 segnalini **Gialli**,
1 Scheda del Clan.



10 tessere strada **Gialle** stampate su entrambi i lati
(2 tessere con 4 Guardie, 6 tessere con 3 e 2 Guardie, 2 tessere con 1 Guardia)



12 basette colorate
(4 blu, 4 rosse e 4 verdi).



10 Miniature Mercato



10 Miniature Cannello



10 Miniature Pagoda



6 Basette Città



16 tessere strada **Neutrali**
(4 tessere con 4 Guardie, 7 tessere con 3 e 2 Guardie, 5 tessere con 1 Guardia).



1 Regolamento



1 Mappa

1 Tabellone di Gioco



9 carte Missioni Bonus Durante la Partita



9 carte Missioni Bonus Al termine della Partita



6 carte Piazzamento iniziale



8 carte Città



8 tessere Forza Bracciale



8 tessere Forza Moneta



8 tessere Forza Katana



12 tessere Impresa Lampada



12 tessere Impresa Baule



12 tessera Impresa Maschera

CONCETTI DI BASE

Mappa

Sulla **Mappa** ci sono diversi **Luoghi** collegati da **Strade**. Durante il gioco potrete costruire in questi Luoghi nuovi edifici. In base al numero di **Edifici** presenti in un particolare **Luogo**, questi potrà essere chiamato **Villaggio**, **Città** o **Capitale**. Lungo le strade sono presenti un numero variabile di **Ninja** che dovranno essere affrontati quando vi muoverete per poter raggiungere i Luoghi e trasformare i Villaggi in Città e Capitali.



I **Villaggi** sono Luoghi che posseggono solo 0, 1 o 2 edifici. (All'inizio di una partita tutti i Luoghi presenti sulla Mappa sono Villaggi).



Le **Città** sono Luoghi che hanno 3, 4 o 5 edifici. (Quando viene costruito il terzo edificio in un Villaggio, aggiungi la **Basetta Città** e rimuovi gli edifici presenti.

Questo significa che ora quel Villaggio possiede le tre tipologie di edificio e si è trasformato in Città).



La **Capitale** è una Città che possiede 6 edifici (che significa che i tre edifici sono stati aggiunti alla Basetta Città all'interno degli relativi incavi).

Sulla Mappa ci sono sei Luoghi che riportano il **simbolo di Edificio Iniziale**. Durante la Preparazione a questi Luoghi verrà assegnato casualmente un edificio di partenza, per cui inizierete a giocare con 6 edifici già presenti sulla Mappa.

Tabellone di Gioco

Il Tabellone di Gioco è composto dalla **Tabella delle Azioni**, dai **Tracciati di Gioco** e dai **Bonus di Gioco**.

TABELLA DELLE AZIONI

Nel centro del **Tabellone di Gioco** si trova la **Tabella delle Azioni**. Ogni giocatore utilizzerà le proprie **Guardie** per attivare le Azioni presenti sulla Tabella. Le Azioni sono divise in **5 colonne** che possiamo descrivere così (leggendo da sinistra verso destra):

- La prima colonna indica il numero di **Punti Azione** da pagare per posizionare una propria Guardia sullo spazio di quella riga. (In questo colonna non vengono mai posizionate le **Guardie**).
- La seconda colonna indica le **Azioni** disponibili per il **Monaco**.
- La terza colonna indica le **Azioni** disponibili per il **Governatore**.
- La quarta colonna indica le **Azioni** disponibili per il **Guerrigero**.
- La quinta colonna indica le **Azioni Neutrali** disponibili per qualsiasi classe di Campione.

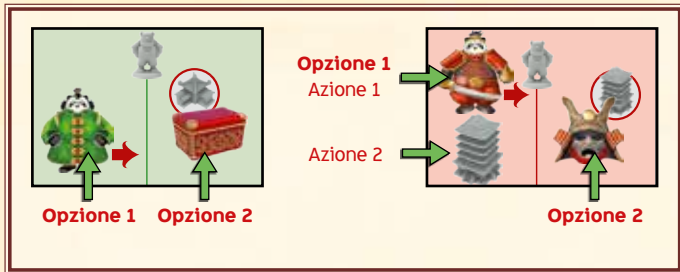
Costo in Punti Azione	Azioni del Monaco	Azioni del Governatore	Azioni del Guerrigero	Azioni Neutrali
0	1	2	3	4
1	2	3	4	5
2	3	4	5	6

ORDINE DI GIOCO	1°	2°	3°	4°
0	[Icona Monaco]	[Icona Governatore]	[Icona Guerrigero]	[Icona Neutrale]
1	[Icona Monaco]	[Icona Governatore]	[Icona Guerrigero]	[Icona Neutrale]
2	[Icona Monaco]	[Icona Governatore]	[Icona Guerrigero]	[Icona Neutrale]

Ogni spazio Azione sulla Tabella delle Azioni (partendo dalla seconda riga) offre 2 opzioni (tranne per gli spazi

Neutrali che offrono sempre solo 1 opzione). Collocando una Guardia su uno di questi spazi dovete dichiarare quale delle due opzioni volete utilizzare.

Inoltre certi spazi Azione mostrano 2 differenti Azioni: potrete decidere di utilizzarne una o entrambe a vostra scelta. Per una descrizione dettagliata delle differenti Azioni disponibili leggete il paragrafo Azioni a pagina 12.



TRACCIATI DI GIOCO

Il Tabellone di Gioco riporta anche 3 differenti tracciati di gioco:

- Il **Tracciato dei Punti Azione**: necessario per segnare i **Punti Azioni** disponibili ogni round;
- L'**Ordine di Gioco**: necessario per segnare l'ordine di gioco;
- Il Tracciato dei **Punti Vittoria**: necessario per segnare i **Punti Vittoria** che vengono assegnati durante il gioco.



BONUS DI GIOCO

Il Tabellone di Gioco, inoltre, riporta 2 spazi per ospitare i Bonus che potranno essere ottenuti durante la partita.

- La **Tabella dei Bonus per i Luoghi**: indica i prerequisiti necessari per costruire un edificio e i PV Bonus che si possono ottenere;
- Gli spazi per le carte **Missione Bonus** (vedi le **regole per esperti** a pagina 18).

Missioni Bonus (gioco per esperti)

MISSIONI BONUS

DURANTE LA PARTITA

AL TERMINE DELLA PARTITA

Tabella dei Bonus per i Luoghi

PUNTI VITTORIA OTTENUTI OGNI VOLTA CHE VIENE COSTRUITO UN NUOVO EDIFICIO.

Ordine di costruzione in un Luogo.	1	2	3	4	5	6
Numero minimo di Guardie che deve essere presente intorno ad un Luogo.	1	2	3	4	5	6
Punti Vittoria ottenuti (oltre a 1PV per ogni Guardia avversaria intorno a questo Luogo).	4	3	2	5	7	9

PUNTI VITTORIA OTTENUTI OGNI VOLTA CHE TUTTE LE STRADE INTORNO A UN LUOGO SONO LIBERATE DA TUTTI I NINJA.

2 PV per il giocatore che posiziona una Guardia nell'ultima posizione disponibile intorno ad un Luogo. 2

Tutti i giocatori ricevono 1 PV per ogni Guardia presente intorno ad un Luogo. 1

Scheda del Clan

Ogni giocatore possiede una Scheda del Clan che mostra i propri 3 Campioni - Monaco, Governatore e Guerriero - e le colonne dove collezionare le tessere Forza e Impresa per ogni specifica classe. Ogni colonna delle tessere Forza possiede un moltiplicatore alla sua sinistra che verrà moltiplicato con il numero presente sulla destra della colonna delle tessere Impresa relativa al termine della partita durante il conteggio dei Punti Vittoria (vedi pag. 16). Inoltre i **Ninja** presenti sulla sinistra di ogni colonna Forza indicano il valore di Forza di quel Campione, che è rappresentato dal numero massimo di **Ninja** che quel Campione può affrontare muovendosi lungo una strada. Tutti i Campioni partono con 1 tessera Forza stampata sulla Scheda del Clan, ma conquistando più tessere Forza, aumenta il numero di Ninja con cui si possono scontrare durante il gioco.



PREPARAZIONE

1. Piazzate la **Mappa** al centro del tavolo e il **Tabellone di Gioco** in una posizione accessibile a tutti i giocatori.
2. Meschiate le 8 **Carte Città**, rimuovete casualmente 2 carte e rimettetele nella scatola. Posizionate le 6 carte rimanenti visibili sul tavolo a formare una linea.
3. Meschiate le 6 **Carte Piazzamento Iniziale** con le immagini degli edifici (**Cancello, Pagoda e Mercato**) coperte. Quindi posizionate 1 carta sulla Mappa su ogni Luogo che riporta il simbolo di **Edificio Iniziale**. Poi girate tutte le carte a faccia in su e sostituite le carte con la **miniatura dell'edificio** raffigurato sulla carta. La vostra partita inizierà con questi edifici già presenti sulla Mappa.
4. Sistemate le rimanenti miniature in plastica degli



edifici e le 6 **Basette Città** in una posizione accessibile a tutti i giocatori.

5. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il seguente materiale dello stesso colore:
 - Un set di 3 **Campioni (Monaco, Governatore e Guerriero)**;
 - Applica le basette colorate alle relative miniature della classe corrispondente:
 - **basetta blu** per il Monaco;
 - **basetta verde** per il Governatore;
 - **basetta rossa** per il Guerriero;
 - Un numero di **Guardie** in base al numero dei giocatori presenti al tavolo (quelle avanzate vanno rimesse nella confezione);
 - ♦ 10 Guardie per 2 giocatori;
 - ♦ 9 Guardie per 3 giocatori;
 - ♦ 8 Guardie per 4 giocatori;
 - Un set di 10 **tessere strada**;
 - 3 **segnalini del Clan**;
 - 1 **Scheda del Clan**.
6. Prendete un numero di **tessere Forza** e **tessere Impresa** in base al numero dei giocatori presenti al tavolo e sistematele in una posizione accessibile a tutti i giocatori;

Tessere	4 giocatori	3 giocatori	2 giocatori
FORZA Bracciale, Moneta e Katana	8 per tipo	6 per tipo	4 per tipo
IMPRESA Lampada, Baule e Maschera	12 per tipo	9 per tipo	6 per tipo

7. Ogni giocatore posiziona 1 segnalino Clan accanto all'Ordine di gioco, 1 segnalino Clan sullo spazio "6" del Tracciato dei Punti Vittoria, e 1 segnalino Clan sullo spazio "4" del Tracciato dei Punti Azione. (ATTENZIONE: Il segnalino Clan presente sul Tracciato dei Punti Vittoria non può mai scendere sotto lo "0").
8. Selezionate casualmente il primo giocatore. Il primo round verrà giocato in senso orario. Aggiornate l'Ordine di Gioco in base alla scelta del primo giocatore e a come sono sistemati gli altri giocatori intorno al tavolo.
9. In ordine di gioco, ogni giocatore dovrà posizionare sulla Mappa un numero di Guardie in base al numero dei giocatori presenti, ricoprendo 1 Ninja su 1 strada a propria scelta. Le Guardie durante la Preparazione non possono essere posizionate su una strada che possiede 1 solo Ninja o su una strada dove è già presente la Guardia di un altro giocatore.
 - 3 Guardie ciascuno in 2 giocatori
 - 2 Guardie ciascuno in 3 giocatori
 - 1 Guardia ciascuno in 4 giocatori
 - In una partita a 2 o 3 giocatori quando posizionate le Guardie non mettetele tutte insieme, ma 1 a turno per giocatore, fino a che non sono state posizionate tutte le Guardie disponibili.
10. Partendo dall'ultimo giocatore di turno e proseguendo in ordine inverso, ogni giocatore potrà posizionare il proprio Monaco in un Villaggio sulla Mappa. Dopo che tutti i **Monaci** sono stati posizionati, ogni giocatore posiziona il proprio **Governatore** seguendo l'ordine di gioco. Dopo che tutti i Governatori sono stati posizionati, i giocatori potranno posizionare i propri **Guerrieri** in ordine inverso di gioco.

📌 IMPORTANTE!

Durante la partita non c'è un limite al numero di Campioni che possono trovarsi in un Luogo, anche se appartengono allo stesso giocatore, ma durante la Preparazione potete posizionare solo 1 Campione del vostro clan per Villaggio.



11. **GIOCO PER ESPERTI:** Selezionate casualmente 2 **carte Missioni Bonus** – una **“Durante la Partita”** e una **“Al termine della Partita”** e posizionatele nei relativi spazi presenti sul Tabellone di Gioco (vedi GIOCO PER ESPERTI a pagina 18).

In ogni caso lo spazio Azione selezionato deve sempre trovarsi alla destra di quello precedentemente selezionato (se nella stessa riga) o su qualsiasi altra riga sottostante lo spazio selezionato precedentemente. Proseguendo sulla Tabella delle Azioni, dovete sempre muovervi da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

GIOCARE

La Via dei Panda viene giocato in una serie di round dove i giocatori selezionano delle Azioni in ordine di gioco. Un round è composto dalle seguenti fasi.

1. **Selezionare un'Azione**
2. **Posizionare le Guardie**
3. **Pagare i Punti Azione**
4. **Eeguire l'Azione**
5. **Passare al giocatore successivo**

1) Selezionare un'Azione

Il primo giocatore (ovvero il giocatore che possiede il proprio segnalino Clan nella prima posizione dell'Ordine di Gioco) seleziona un'Azione sulla Tabella delle Azioni. Per selezionare un'Azione deve posizionare una delle sue Guardie su uno spazio Azione. Ogni giocatore può posizionare le proprie Guardie su qualsiasi spazio Azione, che sia vuoto o che sia già occupato da un giocatore (dalle tue Guardie o dalle Guardie di un altro giocatore).

Ⓜ IMPORTANTE!

Quando selezionate un'Azione, non potete posizionare le vostre Guardie alla sinistra dello spazio Azione che avete selezionato precedentemente o su qualsiasi riga superiore. Gli spazi Azione lasciati indietro sono considerati non più disponibili per il resto del round!



ESEMPIO:

Walter ha selezionato il secondo spazio presente nella terza riga; quindi d'ora in poi tutte gli spazi presenti nell'area colorata di giallo non saranno più disponibili per Walter fino alla fine di questo round.

Invece di muovervi su uno spazio Azione a destra o nella riga inferiore, potete selezionare anche lo spazio Azione che avete scelto precedentemente. La restrizione sugli spazi Azione è relativa solo agli spazi precedenti, non all'ultimo spazio utilizzato.

2) Posizionare le Guardie

Una volta scelto uno spazio Azione, posizionate il numero di Guardie necessario per quello spazio:

- uno spazio Azione vuoto (Monaco, Governatore o Guerriero) = 1 Guardia;
- uno spazio Azione vuoto (Azioni neutrali della quinta colonna) = 2 Guardie;
- uno spazio Azione occupato = 1 Guardia in più di quelle piazzate l'ultima volta che questo spazio è stato scelto (da te o da un altro giocatore).



ESEMPIO:

Alberto vuole selezionare l'Azione rossa della prima riga, che **Walter** ha già selezionato al suo turno piazzando la propria Guardia nello spazio vuoto. Ora poiché c'è già una Guardia presente, **Alberto** dovrà posizionare 2 delle sua Guardie per poter accedere a quella Azione. Se vorrà utilizzare nuovamente la stessa Azione al turno successivo, dovrà utilizzare 3 Guardie!

Se non avete abbastanza Guardie da giocare su uno spazio Azione disponibile, siete obbligati a passare il turno.

📌 IMPORTANTE!

Poiché alcuni spazi propongono due diverse Azioni, i giocatori dovranno in ogni caso posizionare 1 Guardia in più di quelle posizionate precedentemente (da loro o da un altro giocatore) per selezionare questo spazio, anche se vogliono selezionare un'Azione diversa da quella selezionata precedentemente.

3) Pagare Punti Azione

Dopo aver posizionato le tue Guardie su uno spazio Azione, dovete pagare il numero di Punti Azione (PA) indicati nella colonna a sinistra all'altezza della riga che avete scelto. Muovete a sinistra il vostro segnalino Clan sul Tracciato dei Punti Azione per un numero di spazi uguali al costo dell'Azione. Se vi muovete in uno spazio già occupato dal segnalino di un altro Clan, impilate il vostro segnalino su

quello già presente.

Se muovete il vostro segnalino Clan su uno degli ultimi due spazi del tracciato, perdetevi immediatamente 2 o 5 Punti Vittoria (PV) come indicato sul tracciato stesso. Non potete muovervi oltre gli spazi presenti sul tracciato.

Se non avete Punti Azione sufficienti a poter eseguire un'Azione disponibile, sarete costretti a passare il turno.



ESEMPIO:

Giulia ha posizionato 2 Guardie su uno spazio della terza riga che le costa 2 Punti Azione. Al momento **Giulia** ha 5 Punti Azione, per cui muove il proprio segnalino Clan indietro di 2 spazi. Ora le sono rimasti 3 Punti Azione da spendere per il resto del round.

4) Eseguire l'Azione

Ora, potete portare a termine l'Azione che avete scelto. Se ottenete dei Punti Vittoria, muovete immediatamente il vostro segnalino Clan sul Tracciato dei Punti Vittoria. Se ottenete o perdetevi dei PA, muovete immediatamente il vostro segnalino sul Tracciato dei Punti Azione.



ESEMPIO:

Andrea ha piazzato 1 propria Guardia sulla spazio rosso della seconda riga, pagando 1 PA. Può scegliere tra le due Azioni presenti: muovere il suo Guerriero di 1 spazio o prendere una tessera Katana. Decide di prendere la tessera Katana e la aggiunge alla propria Scheda del Clan.

Per una spiegazione dettagliata delle singole Azioni, fate riferimento al capitolo Azioni a pagina 12.

5) Passare al giocatore successivo

Una volta posta la vostra Guardia, pagato i necessari PA ed eseguito l'Azione scelta, il prossimo giocatore (ovvero il giocatore con il proprio segnalino nella posizione successiva alla vostra sull'Ordine di gioco) potrà iniziare il proprio turno seguendo la stessa procedura. Quando l'ultimo giocatore sull'Ordine di gioco avrà effettuato il proprio turno, il gioco passerà nuovamente al giocatore che si trova nella prima posizione dell'Ordine di gioco.

Continuate in questo modo fino a quando tutti i giocatori avranno passato il proprio turno. Un giocatore può decidere



ESEMPIO:

Dopo aver preso la tessera Katana il turno di **Andrea** è terminato. Era l'ultimo giocatore nell'Ordine di gioco, per cui il turno tornerà a **Walter** che era primo nell'Ordine di gioco. **Walter** potrà iniziare il suo nuovo turno.

di passare sia perché non ha più Guardie a disposizione, sia perché non ha più Punti Azione da spendere o perché non vuole selezionare nessun'altra Azione durante il turno corrente. Un giocatore che ha deciso di passare non può più giocare per il resto del round, anche se le azioni di altri giocatori gli permettessero di riguadagnare delle Guardie.



ESEMPIO:

Walter ha ancora 1 PA, ma non più Guardie, pertanto non può proseguire e decide di passare il turno.

Ad **Alberto** sono rimaste 2 Guardie, ma ha 0 PA. Potrebbe posizionare le proprie Guardie su un altro spazio della seconda riga, ma così facendo dovrebbe scendere sul Tracciato dei Punti Azione e perderebbe 5 PV, per cui decide di passare il proprio turno.

Giulia ha ancora 3 Guardie e 1 PA. Visto che il turno precedente ha giocato su uno spazio della quinta linea, ora gli unici spazi disponibili le costerebbero 4 o 5 PA, per cui anche lei decide di passare il turno.

Andrea ha ancora 2 Guardie disponibili e 2 PA. Potrebbe scegliere uno spazio dalla terza riga, ma decide invece di conservare i propri PA per il turno successivo, per cui anche lui passa il turno.

Una volta che tutti hanno deciso di passare, il round termina e i giocatori possono recuperare le loro Guardie dalla Tabella delle Azioni (ma non dalla Mappa). Quando recuperate le Guardie, iniziate dal giocatore che ha meno PA (ovvero il giocatore che si trova più a sinistra sul Tracciato dei Punti Azione) e proseguite verso destra con gli altri giocatori. Se ci sono più giocatori nello stesso spazio, iniziate con il giocatore che si trova in cima alla colonna dei segnalini del Clan.

Per ogni Guardia recuperata al termine del round, muovete il vostro segnalino Clan di 1 spazio a destra sul Tracciato dei Punti Azione. Questi PA saranno disponibili nel round successivo.



ESEMPIO:

Durante un round di gioco **Giulia** ha messo 5 Guardie sulla Tabella delle Azioni e **Alberto** ha utilizzato 6 Guardie. **Giulia** potrà quindi muovere il proprio segnalino Clan sul Tracciato dei Punti Azione di 5 spazi, mentre **Alberto** di 6 spazi.

Quando tutti hanno recuperato le loro Guardie e ottenuto i PA, aggiornate l'Ordine di Gioco. Il giocatore con meno PA diventerà il primo giocatore e quindi gli altri in ordine ascendente di PA (ovvero il giocatore con più PA sarà l'ultimo giocatore). Se ci sono più giocatori nello stesso spazio, iniziate dal giocatore che si trova più in alto nella colonna dei segnalini del Clan: questo sarà il nuovo Ordine di gioco per il prossimo round.

ESEMPIO:

Nel round precedente **Giulia** e **Andrea** hanno raggiunto lo spazio 1 del Tracciato dei Punti Azione. **Alberto** e **Walter** hanno invece speso tutti i propri PA ed ora entrambi si trovano sullo spazio 0 del tracciato.



Alberto recupera le sue Guardie per primo perché è il giocatore con meno PA (anche se **Alberto** e **Walter** hanno lo stesso numero di PA – zero – il segnalino del Clan di **Alberto** si trova in cima alla colonna, ovvero sopra quello di **Walter**). Quindi recupera le sue 6 Guardie e muove il proprio segnalino sul tracciato fino allo spazio 6. Adesso è il turno di **Walter** che raccoglie le sue 7 Guardie e raggiunge lo spazio 7 sul tracciato.

Ora è il turno di **Andrea**. Si trova sullo spazio 1 del tracciato ed in cima alla colonna di segnalini (ovvero sopra quello di **Giulia**). Recupera 5 Guardie dalla Tabella delle Azioni e muove il proprio segnalino di 5 spazi, raggiungendo lo spazio 6 del tracciato. Lo spazio è già occupato dal segnalino di **Alberto**, che si è mosso precedentemente, per cui **Andrea** posizionerà il proprio segnalino sopra quello di **Alberto**. Anche **Giulia** raccoglie 5 Guardie dalla Tabella delle Azioni e quindi muove il proprio segnalino sullo spazio 6 del tracciato, posizionando il proprio segnalino sopra a quelli di **Andrea** e **Alberto**.



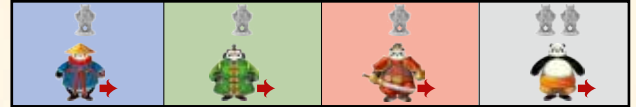
Ora osservando i segnalini presenti sul Tracciato dei Punti Azione, dovremo aggiornare l'Ordine di gioco partendo dal giocatore che ha meno PA. **Giulia**, **Andrea** e **Alberto** hanno tutti 6 PA, ma visto che i pareggi si risolvono partendo sempre da chi si trova in cima alla colonna, **Giulia** diverrà il primo giocatore, posizionando l'altro segnalino al primo posto nell'Ordine di gioco. **Andrea** sarà il secondo giocatore e **Alberto** il terzo. **Walter** con 7 PA, avendo il maggior numero di PA, sarà l'ultimo giocatore e posizionerà il proprio segnalino nell'ultima posizione sull'Ordine di gioco. Questo sarà l'ordine per il prossimo round.



AZIONI

Queste sono i vari tipi di Azioni disponibili sulla Tabella delle Azioni:

Movimento



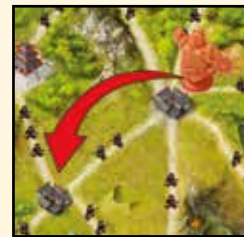
Spazi movimento per il Monaco, Governatore, Guerriero e Neutrali.

Il Campione indicato (Monaco, Governatore o Guerriero) può muovere attraverso 1 strada da un Luogo ad un altro. Il panda neutrale permette di muovere un Campione a vostra scelta.



Il Campione indicato (Monaco, Governatore o Guerriero) può muovere attraverso 1 o 2 strade da un Luogo ad un altro. Il panda neutrale permette di muovere un Campione a vostra scelta attraverso 1 o 2 strade da un Luogo ad un altro.

Per muovere un Campione, questo deve essere forte a sufficienza per poter attraversare i Ninja presenti sulla strada scelta. Potete verificare la Forza del vostro Campione osservando la vostra Scheda del Clan: se il valore di Forza è uguale o superiore al numero di Ninja presenti sulla strada, allora il vostro Campione può muoversi nel Luogo adiacente prescelto. Inoltre potete coprire 1 Ninja presente sulla strada appena percorsa con una delle vostre Guardie (questa azione è opzionale!). Se il vostro Campione muove due volte, potete posizionare 1 Guardia su ogni strada attraversata o 2 Guardie sulla stessa strada se il Campione si è mosso avanti e indietro.



EXAMPLE: **Andrea** vuole muovere il proprio Guerriero nel villaggio adiacente alla sua posizione.



Seleziona l'Azione appropriata sulla Tabella delle Azioni e controlla il valore della Forza del suo Guerriero sulla Scheda del Clan, che al momento è 2. Ci sono 2 Ninja sulla strada che **Andrea** vuole percorrere che sono pari al valore della Forza del suo Campione.



Per cui **Andrea** potrà muoversi nel villaggio adiacente e potrà aggiungere 1 Guardia sulla strada appena attraversata, coprendo uno dei due Ninja presenti.

Quando tutti i Ninja di una strada sono stati coperti dalle Guardie, il giocatore con il maggior numero di Guardie del proprio colore presenti sulla strada deve sostituire le Guardie con 1 delle proprie tessere strada o con 1 una neutrale. La tessera strada deve raffigurare lo stesso numero di Guardie presenti su quella strada. In caso di pareggio, il giocatore che ha posizionato per ultimo la Guardia su quella strada, deve posizionare la tessera strada. Quindi tutte le Guardie che erano presenti sulla strada dovranno ritornare ai relativi proprietari. Se non avete la corretta tessera strada da mettere sulla Mappa e se anche tutte le strade neutrali



ESEMPIO:
Giulia decide di muovere il proprio Governatore lungo la stessa strada che aveva percorso in precedenza



Andrea. Seleziona l'appropriata Azione e controlla il valore di Forza del suo Governatore, che è 1. Ci sono 2 Ninja sulla strada, ma Andrea ha già coperto 1 Ninja, per cui Giulia dovrà confrontarsi solo con 1 Ninja.

Il suo Governatore è forte a sufficienza, per cui muove il suo Campione nel villaggio adiacente e aggiunge 1 delle proprie Guardie sulla strada appena percorsa, coprendo così l'ultimo Ninja presente. Tutti i Ninja sono stati coperti, così è giunto il momento di posizionare la tessera strada! Visto che sia Giulia che Andrea hanno 1 Guardia sulla strada, nessuno ha la maggioranza.



Ma poiché Giulia è stata l'ultima a giocare, avrà la possibilità di posizionare la tessera strada. Decide di posizionare 1 delle sue tessere e posiziona quella con 2 Guardie. Andrea e Giulia a questo punto potranno ricevere indietro le proprie Guardie che erano presenti sulla strada.

relative sono esaurite, le Guardie dovranno rimanere sulla Mappa.

Quando tutte le strade intorno ad un Luogo sono state liberate dai Ninja, il giocatore che ha messo l'ultima tessera strada ottiene immediatamente 2 PV. Inoltre tutti i giocatori ottengono 1 PV per ogni Guardia (miniatura o tessera strada) che hanno su tutte le strade che circondano quel Luogo.

📌 IMPORTANTE!

Per sconfiggere un Ninja dovete sempre avere una Guardia disponibile nella vostra riserva; altrimenti non potrete sconfiggere il Ninja presente e mettere una tessera strada o ricevere i PV relativi.

I Campioni si possono muovere anche lungo i confini della Mappa da un'area di confine a un'altra. Un Campione può entrare in un'area di confine utilizzando la strada che conduce fuori dalla mappa (ci sono 4 strade per lato, ed ognuna è segnalata anche da una piccola freccia nera che indica la corrispondente area di confine in cui conduce).



- Muovere fuori dalla mappa in un'area di confine costa 1 Movimento.
- Muovere da un'area di confine a un'area di confine adiacente costa 1 Movimento.
- Muovere da un'area di confine all'interno della mappa attraverso una strada indicata dalla piccola freccia nera costa 1 Movimento.

Costruire Edifici

Potete utilizzare uno dei vostri Campioni per costruire un edificio nel Luogo in cui si trova se sono riscontrati i seguenti requisiti:

- Ci sono sufficienti Guardie (miniature o sulle tessere strada) nelle strade intorno al Luogo

1°	2°	3°	4°	5°	6°
Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio
2	3	4	5	6	8
Guardie	Guardie	Guardie	Guardie	Guardie	Guardie

- Ogni Campione può costruire solo l'edificio a lui associato:
 - I Monaci costruiscono i Cancelli
 - I Governatori costruiscono i Mercati
 - I Guerrieri costruiscono le Pagode

- I primi 3 edifici costruiti in un Villaggio devono essere sempre differenti (1 Cancelli, 1 Mercato, 1 Pagoda).

Quando costruite il terzo edificio in un Villaggio, dovete prendere 1 carta Città (ma solo una di quelle che si trovano alle due estremità della fila di carte) e ottenete immediatamente il bonus relativo (vedi pag. 18).



Quindi sostituite i 3 edifici presenti sulla Mappa con 1 Basetta Città: il Villaggio ora è diventato una Città e i 3 edifici ritorneranno ad essere disponibili nella riserva generale. Ora potete costruire altri 3 edifici (uno per ogni tipo) inserendoli negli incavi della basetta. Quando avrete costruito il sesto edificio, la Città diverrà una Capitale.



Selezionando 1 di queste Azioni sulla Tabella delle Azioni potrete costruire l'edificio relativo in un Villaggio.



Selezionando 1 di queste Azioni sulla Tabella delle Azioni potrete costruire l'edificio relativo in una Città.



Selezionando questa Azione potrete costruire un edificio a vostra scelta in una Città. Dovrete seguire in ogni caso le regole standard di costruzione come indicato in precedenza.

Quando costruite un edificio in un Luogo, ricevete immediatamente un numero di PV che dipende dal numero di edifici già presenti in quel Luogo, oltre a 1 PV per ogni Guardia presente intorno a quel Luogo di un giocatore avversario. Le vostre Guardie o le Guardie neutrali non producono PV.

1° Edificio	2° Edificio	3° Edificio	4° Edificio	5° Edificio	6° Edificio
4 PV, oltre a 1 PV per ogni Guardia avversaria	3 PV, oltre a 1 PV per ogni Guardia avversaria	2 PV, oltre a 1 PV per ogni Guardia avversaria	5 PV, oltre a 1 PV per ogni Guardia avversaria	7 PV, oltre a 1 PV per ogni Guardia avversaria	9 PV, oltre a 1 PV per ogni Guardia avversaria

📌 IMPORTANTE!

Durante la Preparazione sono stati posizionati 6 edifici sulla Mappa: in questi Villaggi potete costruire partendo dal secondo edificio, seguendo i prerequisiti e ricevendo gli appropriati PV.



BONUS LUOGHI DI CONFINE



Sulla Mappa ci sono 3 Luoghi dove è molto difficile costruire un edificio. Questi Luoghi hanno un box giallo stampato vicino e danno un bonus speciale ai giocatori che riescono a costruire qui un edificio:

Potete scegliere tra 1 Azione Neutrale sulla Tabella delle Azioni (la colonna grigia più a destra) senza pagare alcun costo in PA e senza posizionare Guardie e:

- 5 PV
- 2 differenti tessere Forza o Impresa tra quelle disponibili (Bracciale, Moneta, Katana, Lampada, Baule o Maschera).

📌 IMPORTANTE!

Quando scegliete l'Azione Neutrale dovete ancora seguire tutte i requisiti necessari per effettuare quell'azione (ad esempio: un dato Campione deve avere la forza necessaria per Muovere o ci deve essere il numero necessario di Guardie intorno a un Villaggio per costruire un edificio).

Aumentare la Forza

Potete aumentare il valore della Forza dei vostri Campioni, permettendo loro di muoversi più velocemente sulla Mappa, raccogliendo delle specifiche tessere Forza:

- il Monaco ha bisogno dei Bracciali
- il Governatore ha bisogno delle Monete
- il Guerriero ha bisogno delle Katane



Queste tessere si possono ottenere dai seguenti spazi

Azione presenti sulla Tabella delle Azioni:



Posizionate la tessera sulla Scheda del Clan nel primo spazio vuoto disponibile (dal basso verso l'alto) sulla colonna di sinistra del relativo Campione. Ogni giocatore inizia la partita con 1 tessera di ogni tipo (Bracciale, Moneta e Katana) stampata direttamente sulla scheda: ma attenzione le tessere Forza sono limitate, per cui quando non ve ne sono più di disponibili nella riserva generale non potrete ottenerle quando selezionerete l'Azione relativa sulla Tabella delle Azioni.



ESEMPIO:

Walter vuole una tessera Bracciale per il suo Monaco. Posiziona 1 delle sue Guardie sullo spazio Azione con il Bracciale e prende una tessera Bracciale dalla riserva generale, aggiungendola quindi nel primo spazio disponibile della sua scheda, nella parte più a sinistra dedicata al Monaco.

Imprese dei Personaggi

Potete anche aiutare i vostri Personaggi a completare le Imprese, ottenendo Punti Vittoria aggiuntivi collezionando specifiche tessere Impresa:

- il Monaco ha bisogno delle Lampade
- il Governatore ha bisogno dei Bauli
- il Guerriero ha bisogno delle Maschere



Queste tessere possono essere ottenute dai seguenti spazi Azione presenti sulla Tabella delle Azioni:



Posizionate le tessere sulla Scheda del Clan nel primo spazio vuoto disponibile (dal basso verso l'alto) sulla colonna di destra del relativo Campione. Queste tessere si possono ottenere solo se uno specifico Campione si trova in un Luogo con un edificio della sua classe (ad esempio i Monaci possono ottenere le Lampade dove ci sono i Cancelli). Come le tessere Forza, anche le tessere Impresa sono

limitate, per cui quando non ve ne sono più disponibili nella riserva generale non potrete ottenerle quando selezionerete l'Azione relativa sulla Tabella delle Azioni.

IMPORTANTE!

Una Basetta Città, anche se priva di edifici, rappresenta sempre la presenza di tutti e 3 i tipi di edifici (Cancello, Mercato e Pagoda), per cui i Campioni possono sempre ottenere tessere Impresa nelle Città e nelle Capitali.



ESEMPIO:

Andrea vuole una tessera Lampada per il suo Monaco, ma non c'è un Cancello nel Luogo in cui si trova il Monaco per cui non può utilizzare l'Azione relativa. Vede però che il suo Governatore si trova in un Luogo dove è presente un Mercato. Posiziona quindi 1 Guardia sullo spazio Azione con il simbolo del Baule e prende la relativa tessera Baule dalla riserva generale e la aggiunge nel primo spazio disponibile del Governatore sulla sua Scheda del Clan.



Trasferire un Campione



Potete rimuovere un Campione dalla Mappa e metterlo sulla vostra Scheda del Clan. Una volta

selezionata nuovamente questa Azione, potrete trasferire il Campione dalla vostra Scheda in un qualsiasi Luogo a vostra scelta della Mappa.

Vendere un Baule



Se il vostro Governatore si trova in un Luogo con un Mercato può restituire una tessera Baule presente sulla Scheda del Clan alla riserva generale per ottenere immediatamente 6 PV.

Recuperare Punti Azione



Potete spostare il vostro segnalino Clan sul Tracciato dei Punti Azione di 4 spazi verso destra: per poter eseguire questa Azione dovete sempre avere i 2 Punti Azione necessari da pagare (prima muovete il segnalino Clan sul tracciato di 2 spazi a sinistra – pagando nel caso i relativi PV se andate oltre lo 0 – quindi muovete il segnalino Clan di 4 spazi verso destra).



Fuggire ai Ninja

Potete muovere un Campione di vostra scelta e ignorare 1 Ninja su una strada scelta, come se ci fosse indicato 1 Ninja in meno.



Sconfiggere un Ninja Addizionale

Potete muovere il vostro Monaco sulla Mappa e posizionare 1 Guardia in più durante il Movimento (per un totale massimo di 2 Guardie).

Ottenere Punti Vittoria



Ottenete immediatamente il numero di Punti Vittoria indicati nello spazio Azione.

📌 IMPORTANTE!

Alcuni spazi offrono una combinazione di 2 differenti Azioni, come il Movimento e la Costruzione, o una tessera Forza e una tessera Impresa: quando selezionate questi spazi potete scegliere 1 delle due Azioni o entrambe, e le potete risolvere nell'ordine che preferite.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando:

- un giocatore posiziona la quinta Basetta Città sulla Mappa;
- **o**, un giocatore posiziona l'ultimo edificio disponibile sulla Mappa;
- **o**, una Città diventa la seconda Capitale (una Città con tutti e 3 i tipi edifici presenti sulla Basetta).

Quando una di queste condizioni accade, il gioco procede

fino al termine del round corrente. Quindi prima della Fase di Punteggio, tutti i giocatori recuperano le Guardie dalla Tabella delle Azioni per l'ultima volta, aggiornando la posizione dei loro segnalini Clan sul Tracciato dei Punti Azione (potrebbe tornare utile in seguito in caso di situazione di parità tra i giocatori durante la Fase di Punteggio).

Punteggio Finale

Al termine della partita aggiungete i seguenti PV al vostro attuale punteggio presente sul Tracciato dei Punti Vittoria:

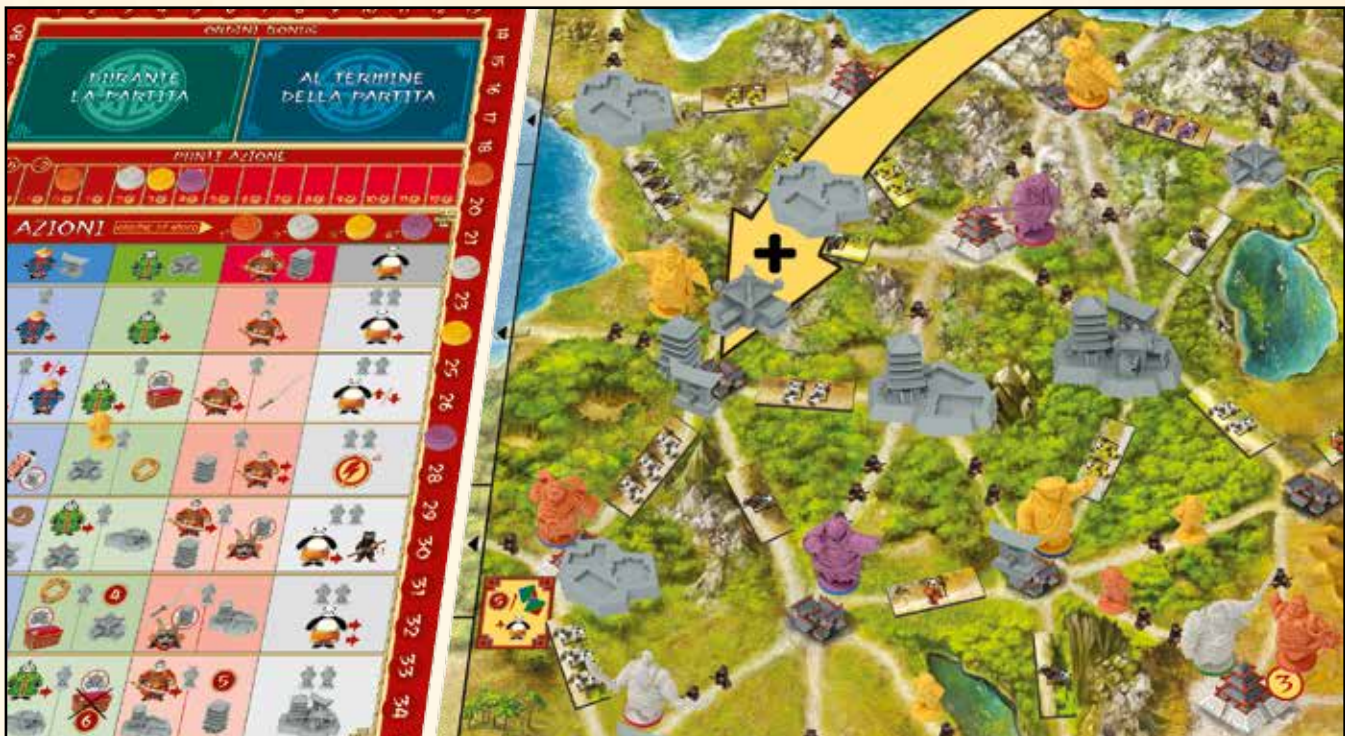


ESEMPIO:

$2 \text{ Bracciali } (1x) \times 3 \text{ Lampade } (6) = 6 \text{ VP}$
 $3 \text{ Monete } (2x) \times 1 \text{ Baule } (2) = 4 \text{ PV}$
 $4 \text{ Katane } (3x) \times 2 \text{ Maschere } (4) = 12 \text{ PV}$

- ♦ PV provenienti dalle vostre tessere Forza e Impresa:
 - ♦ moltiplicate il numero vicino alla vostra tessera Bracciale più alta per il numero vicino alla vostra tessera Lampada più alta.
 - ♦ moltiplicate il numero vicino alla vostra tessera Moneta più alta per il numero vicino alla vostra tessera Baule più in alta.
 - ♦ moltiplicate il numero vicino alla vostra tessera Katana più alta per il numero vicino alla vostra tessera Maschera più in alta.
- ♦ **GIOCO PER ESPERTI:** ottenete i PV provenienti dalla carta Missione Bonus Al Termine della Partita.

Il giocatore con più PV sarà il vincitore. Nel caso di pareggio, il giocatore con più PA rimasti sarà il vincitore. In caso di ulteriore pareggio entrambi i giocatori risulteranno essere i vincitori.



ESEMPIO:

Durante il suo turno **Giulia** costruisce un Mercato, che è il terzo edificio in quel Luogo. Sceglie la carta Città e sostituisce tutti gli edifici presenti in quel Luogo con una Basetta Città. Essendo questa la quinta Basetta presente sulla Mappa, la partita terminerà alla fine del round corrente.

Alla fine della partita **Giulia**, **Walter**, **Andrea** e **Alberto** potranno calcolare il proprio punteggio.

GIULIA otterrà



per 3 Bracciali e 2 Lampade 8 PV
per 2 Monete e 2 Bauli 4 PV
per 2 Katane e 4 Maschere 8 PV
Per un totale di 20 PV che aggiunti ai 24 già segnati sul Tracciato dei Punti Vittoria raggiungerà un totale di (20+24) 44 PV.

WALTER otterrà



per 2 Bracciali e 2 Lampade 4 PV
per 3 Monete e 3 Bauli 12 PV
per 1 Katana e 2 Maschere 0 PV
Per un totale di 16 PV che aggiunti ai 27 già segnati sul Tracciato dei Punti Vittoria raggiungerà un totale di (16+27) 43 PV.

ANDREA otterrà



per 3 Bracciali e 4 Lampade 16 PV
per 3 Monete e 1 Baule 4 PV
per 3 Katane e 3 Maschere 12 PV
Per un totale di 32 PV che aggiunti ai 19 già segnati sul Tracciato dei Punti Vittoria raggiungerà un totale di (32+19) 51 PV.

ALBERTO otterrà



per 2 Bracciali e 3 Lampade 6 PV
per 2 Monete e 4 Bauli 8 PV
per 4 Katane e 2 Maschere 12 PV
Per un totale di 26 PV che aggiunti ai 22 già segnati sul Tracciato dei Punti Vittoria raggiungerà un totale di (26+22) 48 PV.

Andrea sarà il vincitore della partita con 51 punti!

Alberto ci è andato vicino, e se avesse raccolto altri 3 PV sarebbe riuscito a pareggiare il punteggio di **Andrea** e avrebbe vinto perché aveva 2 PA al termine della partita, mentre **Andrea** non ne aveva più.

CARTE CITTA'

Ogni volta che un giocatore costruisce il terzo edificio in un Villaggio, invece di posizionare il terzo edificio, rimuove i 2 precedentemente costruiti e aggiunge al loro posto una Basetta Città. Quindi può prendere 1 delle due carte Città posizionate vicino alla Mappa. Ogni carta Città garantisce un bonus immediato:

Ricevi immediatamente 2 differenti tessere Forza (tra Bracciale, Moneta e Katana).



Ricevi immediatamente 3 Punti Azione.

Ricevi immediatamente 2 differenti tessere Impresa (tra Lampada, Baule e Maschera).



Ricevi immediatamente 2 Punti Azione.

Ricevi immediatamente 4 Punti Vittoria.



Ricevi immediatamente 2 Punti Vittoria, inoltre puoi muovere 1 dei tuoi Campioni.

Ricevi immediatamente 3 Punti Vittoria.



Ricevi immediatamente 1 Punto Vittoria, inoltre puoi muovere 1 dei tuoi Campioni 2 volte.

GIOCO PER ESPERTI

Per i giocatori più esperti la confezione contiene delle Missioni Bonus (2 mazzi da 9 carte ciascuno) che garantiscono Punti Vittoria aggiuntivi, offrendo una differente esperienza di gioco e una maggiore rigiocabilità.

Il mazzo D (numerato da D1 a D9) contiene Missioni Bonus che offrono punteggio aggiuntivo durante il corso della partita. Il mazzo E (numerato da E1 a E9) contiene Missioni Bonus che offrono punteggio aggiuntivo al termine della partita.

Per utilizzare le Missioni Bonus, mischiate separatamente i due mazzi e pescate 1 carta da ognuno di essi, quindi posizionate le 2 carte negli appropriati spazi sul Tabellone di Gioco.

Missioni Bonus Durante la Partita



[D1/D2/D3] Il primo giocatore che completa un circuito di 4 strade che connette 4 Cancelli/Mercati/Pagoda con le proprie strade o con strade neutrali ottiene 10 PV. Quindi scartate la missione.

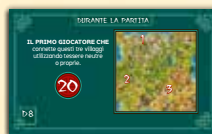


[D4/D5/D6] Il primo giocatore che costruisce il quarto edificio di un tipo Cancello/Mercato/Pagoda riceve 10 PV. Per tener conto del numero di edifici costruiti i giocatori devono posizionare una delle proprie Guardie su questa carta nello spazio più a sinistra e spostare la Guardia ogni volta che costruiscono un nuovo edificio di quel tipo.

Se un giocatore vuole rimuovere la propria Guardia da questa carta perderà la posizione acquisita e non potrà riprovare a portare a termine questa missione. Posizionare una Guardia su questa carta non è obbligatorio. Quando un giocatore costruisce il quarto edificio indicato dalla carta, tutte le Guardie torneranno ai relativi proprietari. Quindi scartate la missione.



[D7] Il primo giocatore che riesce a collegare 2 lati opposti della Mappa utilizzando strade del proprio colore e/o neutrali riceverà 15 PV. Quindi scartate la missione.



[D8] Sulla Mappa ci sono tre Luoghi numerati. Il primo giocatore che riuscirà a collegare questi Luoghi utilizzando strade del proprio colore e/o neutrali riceverà 20 PV. Quindi scartate la missione.



[D9] Una volta per turno, invece di posizionare una Guardia su una casella Azione, potete posarla su una casella libera di queste Azioni Speciali ed eseguire immediatamente l'Azione corrispondente. Le Guardie non potranno essere recuperate dai loro rispettivi proprietari fino a quando tutte le caselle non saranno state occupate. Quindi scartate la missione.

NOTA: Queste Azioni Speciali contano come turno del giocatore, ma non hanno alcun costo in PA e quando le Guardie vengono recuperate dalla carta non garantiscono alcun PA.

Queste sono le Azioni Speciali presenti sulla carta:

1. Muovere 1 dei Campioni in un altro Luogo a scelta sulla Mappa.
2. Ricevere 6 Punti Vittoria.
3. Costruire un edificio in un Villaggio o una Città a scelta (verificando i prerequisiti necessari).
4. Muovere 1 dei Campioni ignorando 2 Ninja sulle strada.
5. Ricevere 5 Punti Azione.
6. Muovere 1 dei Campioni sulla Mappa e posizionare 1 Guardia extra durante il Movimento (massimo 2 Guardie). Le Guardie messe sulla Mappa in questo modo devono provenire dalla riserva del giocatore che esegue questa Azione.

Missioni Bonus al Termine della Partita



[E1] Al termine della partita il giocatore che ha posizionato il maggior numero di tessere strade sulla Mappa (del proprio colore) ottiene 25 PV. In caso di pareggio tutti i giocatori ottengono i PV.



[E2] Al termine della partita i giocatori che hanno tutti e 3 i propri Campioni nella stessa Città ottengono 15 PV. I giocatori che hanno tutti e 3 i propri Campioni nella stessa Capitale ottengono 30 PV.



[E3] Al termine della partita i giocatori che hanno collegato 4 lati della Mappa con proprie tessere strada e/o neutrali ottengono 30 PV. I giocatori che hanno collegato 3 lati della Mappa ottengono

20 PV. I giocatori che hanno collegato 2 lati della Mappa ottengono 10 PV. I giocatori che non hanno collegato nessun lato della Mappa perdono 5 PV.



[E4] Al termine della partita il giocatore che ha posizionato più Guardie (del proprio colore) sulla Mappa ottiene 25 PV. Per calcolare il numero di Guardie presenti sulla Mappa, sommate tutti i panda del vostro colore presenti sulle tessere strade alle miniature panda del vostro colore. In caso di pareggio, tutti i giocatori ottengono i PV.



[E5] Al termine della partita il giocatore con i 2 Campioni collegati più lontani sulla Mappa ottiene 25 PV. I Campioni devono essere collegati da tessere strade del proprio colore e/o neutre. Per calcolare la distanza tra i 2 Campioni contate il numero di tessere del vostro colore e/o neutrale che collegano i Campioni, seguendo sempre il percorso più corto. In caso di pareggio tutti i giocatori ottengono i PV.



[E6] Al termine della partita, il giocatore con il maggior numero di Guardie intorno a una Città o una Capitale riceve 15 PV per Luogo. Verificate tutte le Città e le Capitali sulla Mappa.



[E7/E8/E9] Al termine della partita il giocatore che ha collegato il maggior numero di Cancelli/Mercati/Pagode con le tessere strada del proprio colore e/o neutrali ottiene 2 PV per Cancelli/Mercato/Pagoda collegati. In caso di pareggio tutti i giocatori ottengono i PV.



CREDITI

UN GIOCO DI: Andrea Mainini, Walter Obert e Alberto Vendramini.

REGOLAMENTO: Colin Young

ARTWORK: Davide Corsi, Saeed Jalabi e Giovana Guimaraes

SCULTORI: Davide Corsi e Arnaud Boudoiron

DIRETTORE DELLE SCULTURE: Alexander Aragorn Marks

GRAFICA: Davide Corsi, Mathieu Hariaut e Fabio de Castro

PRODUZIONE: Silvio Negri-Clementi, Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma e

Renato Sasdelli

HANNO COLLABORATO: Kelly Stocco e Andrea Vigiak

PLAYTESTER: Elena Audrito, Michele Balbo, Federico Grimaldi, Ugo Grimaldi, Massimo Lizzori, Dario Massarenti, Maura Mattio, Alessio Mereu, Paoletta Mogliotti oltre a Giovanni e Alessandra Negri-Clementi.

UN SENTITO RINGRAZIAMENTO A: Gioca Torino e IDEAG (Incontro degli Autori Editori di Giochi).

LA VIA DEI PANDA è un gioco edito da **Pendragon Game Studio srl** – Via Curtatone, 6 – Milano.
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com.

© 2018 Pendragon Game Studio srl. Tutti i diritti sono riservati. CMON, e il logo CMON sono marchi registrati di CMON Global Limited. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

ATTENZIONE: Questo non è un giocattolo. Prodotto per collezionisti adulti di età maggiore di 18 anni. Fabbricato in Cina.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

Fasi Di Gioco

- 1. Selezionare un'Azione:** Il giocatore con il proprio segnalino nella prima posizione dell'Ordine di gioco seleziona un'Azione dal Tabellone di Gioco. Per selezionare un'Azione deve posizionare una delle proprie Guardie su un spazio Azione. Può posizionare le proprie Guardie sullo stesso spazio selezionato il turno precedente o su uno spazio alla destra di quello scelto precedentemente.
- 2. Posizionare Guardie:** Posizionate il numero corretto di Guardie sullo spazio Azione selezionato:
 - Spazio Azione vuoto (sulle colonne del Monaco, Governatore e Guerriero): 1 Guardia
 - Spazio Azione vuoto (sulla colonna delle azioni neutrali): 2 Guardie
 - Spazio Azione occupato: 1 Guardia in più di quelle che sono state posizionate l'ultima volta che un giocatore ha selezionato questa Azione.
- 3. Pagare i Punti Azione**
- 4. Eseguire l'Azione:** procedere con l'Azione che è stata scelta.
- 5. Passare al giocatore successivo**

Azioni

- **Muovere:** Muovete un Campione lungo una strada. I Campioni possono muovere solo se hanno abbastanza Forza per affrontare il numero di Ninja che si trovano sulla strada prescelta da percorrere. Dopo aver attraversato una strada, il giocatore può coprire 1 Ninja con una delle proprie Guardie. Quando tutti i Ninja di una strada sono stati coperti, posizionate una tessera strada con l'appropriato numero di Guardie stampato su di esso e restituite le Guardie ai loro rispettivi proprietari.
- **Costruire edifici:** Un Campione può costruire un edificio nel Luogo in cui si trova, verificando che il numero di Guardie (come miniature o su tessere strada) presenti sulle strade intorno al Luogo sia sufficiente. Ogni Campione può costruire solo l'edificio a cui è associato.
- **Aumentare la Forza:** Aumentate la Forza di un Campione con la specifica tessera Forza (Bracciale, Moneta, Katana).
- **Imprese dei Campioni:** Aiutate i Campioni a completare le loro Imprese ottenendo le specifiche tessere Impresa (Lampada, Baule, Maschera).

- **Trasferire un Campione:** Spostate un Campione dalla Mappa sulla vostra Scheda del Clan. Selezionando nuovamente la stessa Azione potrete trasferire nuovamente il Campione dalla scheda alla Mappa.
- **Vendere un Baule:** Ottenete 6 PV restituendo una tessera Baule dalla vostra Scheda del Clan alla riserva generale.
- **Recuperare Punti Azione:** Spostate il vostro segnalino Clan di 4 spazi a destra lungo il Tracciato dei Punti Azione.
- **Fuggire ai Ninja:** Muovete un Campione lungo una strada come se ci fosse 1 Ninja in meno.
- **Sconfiggere un Ninja addizionale:** Muovete il vostro Monaco sulla Mappa, posizionando 1 Guardia addizionale durante il Movimento (massimo 2).
- **Ottenere Punti Vittoria:** Ottenete il numero di Punti Vittoria indicati nello spazio Azione.

Termine della Partita

Il gioco termina quando:

- un giocatore posiziona la quinta Basetta Città sulla Mappa;
- un giocatore posiziona l'ultimo edificio disponibile sulla Mappa;
- una Città diventa la seconda Capitale (una Città con tutti e 3 i tipi di edificio presenti sulla Basetta).

Quando una di queste condizioni accade, il gioco procede fino al termine del turno corrente. Quindi prima della Fase di Punteggio, tutti i giocatori recuperano le Guardie dalla Tabella delle Azioni per l'ultima volta, aggiornando la posizione dei loro segnalini Clan sul Tracciato dei Punti Azione (potrebbe tornare utile in seguito in caso di parità tra i giocatori durante la Fase di Punteggio).

Punteggio Finale

Al termine della partita aggiungete i seguenti PV al vostro attuale punteggio proveniente dal Tracciato dei Punti Vittoria.

- PV provenienti dalle tessere Forza e Impresa
- **GIOCO PER ESPERTI:** PV ottenuti dalle carte Missione Bonus "Al termine della partita".

In caso di pareggio, il giocatore con più PA sarà il vincitore. Se il pareggio persiste i giocatori con lo stesso numero di PV e PA condideranno la vittoria.