



FEDERICO RANDAZZO
P.S. MARTENSEN



GIORGIA LANZA



SHŌGUN NO KATANA

LA KATANA DELLO SHŌGUN

INTRODUZIONE

Giappone feudale, terra di mistero, tradizione, onore e spade affilate.

Da sempre le **Katana** decidono gli esiti delle battaglie che eleggono o rovesciano le nobili e potenti famiglie che dominano le regioni; dietro tali capolavori si cela un'arte millenaria fatta di tecnica, disciplina e sudore versato nelle fucine più antiche sparse per il Giappone.

Custodi di antichi segreti, i mastri forgiatori hanno nelle loro mani il destino di intere casate e del proprio Paese. Ora sta a voi entrare nella storia e portare avanti questa antica tradizione. Sarete in grado di offrire i vostri capolavori ai più potenti Daimyō del Giappone e perfino allo Shōgun in persona?

PANORAMICA DI GIOCO

In questo gioco impersonerete dei mastri forgiatori di Spade nel Giappone feudale. Dovrete amministrare al meglio i Lavoratori e i materiali a vostra disposizione e soprattutto gestire la vostra Fucina nel modo più efficiente possibile.

TERMINOLOGIA E AMBIENTAZIONE

Nella stesura di questo manuale abbiamo deciso di usare alcuni termini in giapponese e di tradurli in altri. Le motivazioni di queste scelte sono descritte nel Libretto storico che accompagna il gioco, dove potete trovare anche alcuni cenni storici sull'ambientazione, come indicato nelle note.



COMPONENTI



1
TABELLONE DI GIOCO
 CHE RAPPRESENTA
 UNA PARTE
 DEL TERRITORIO
 DEL GIAPPONE
 CON I SUOI VILLAGGI
 E CASTELLI

1
GETTONE FAMILIARE



10
CILINDRO CONTAROUND



1
CARTA KOMAINU

4
TESSERE SEGNAPIANTI



32
MONETE DI VALORE 5

70
MONETE DI VALORE 1



9 **TESSERE SALA DEL PALAZZO**
 DI CUI 2 PASSIVE

56 **TESSERE SASHIMONO**
4 TIPOLOGIE,
 (14 TESSERE PER OGNUNA)
 PER IDENTIFICARE
 LA REGIONE
 DI PROVENIENZA
 DELLE SPADE



28 **CARTE MERCATO**

64
CARTE DAIMYŌ

5 **CARTE FANORE DELLO SHŌGUN**



22
CARTE ONORE



4
CARTE VERGOGNA/DISONORE



4 **TESSERE SASHIMONO INIZIALI**



50 TESSERE SPADA
CHE RAPPRESENTANO
I PROGETTI DELLE SPADE DA
FORGIARE



13
CARTE
SOLITARIO



PUNTI
VITTORIA

MONETE
OTTENUTE
IN PAGAMENTO

COMPOSIZIONE
RISORSE NECESSARIE

FORZA
DELLA SPADA
UTILE PER I PUNTI FINALI
DATI DALLE CARTE ONORE

136 RISORSE BASE
COSÌ SUDDIVISE:



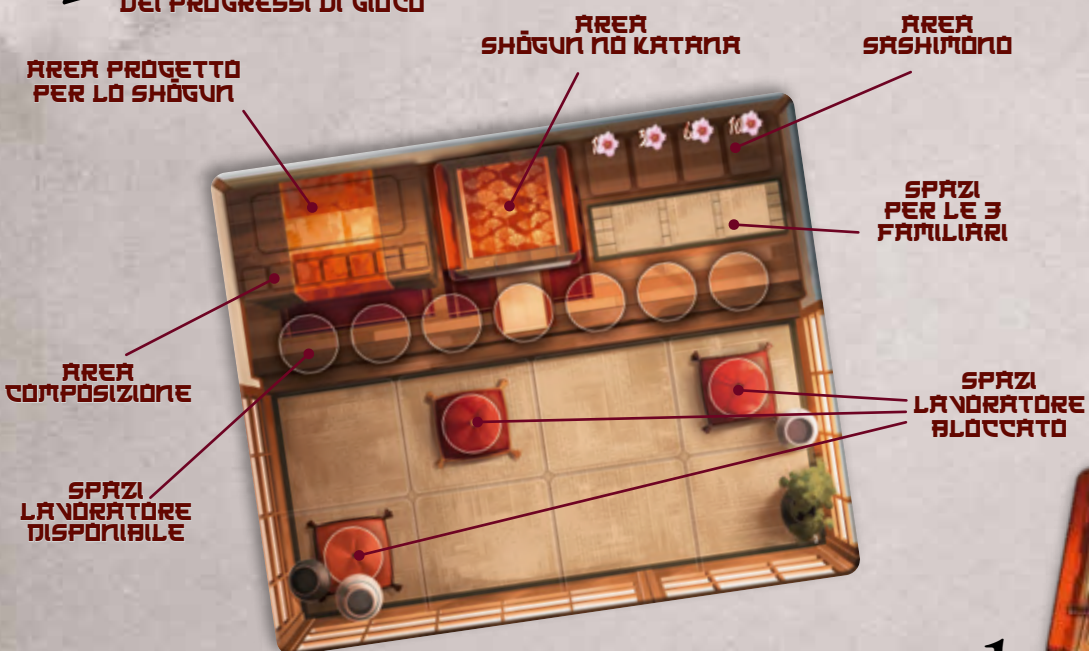
84 RISORSE DECORATE
COSÌ SUDDIVISE:



4 SET DI COMPONENTI PERSONALI (1 PER OGNI GIOCATORE)

1 PLANCIA WASHITSU
SU CUI TENERE TRACCIA
DEI PROGRESSI DI GIOCO

IN 4 COLORI



1
DISCHETTO
SEGNAPUNTI



1 PLANCIA FUCINA
SU CUI LAVORARE LE SPADE

1
TESSERA
SHŌGUN NO KATANA
KATANA DELLO SHŌGUN



7 LAVORATORI
DA USARE
PER SVOLGERE
LE AZIONI DI GIOCO



3 FAMILIARI
DA INVIARE
AL PALAZZO DELLO SHŌGUN
PER OTTENERE
VANTAGGI DI GIOCO



2 MONACI
DA USARE PER COMPIERE
AZIONI POTENZIATE



4 DECORATORI
PER ESEGUIRE
LE DECORAZIONI
SULLE SPADE

PREPARAZIONE

1. Posizionate il tabellone sul tavolo.

2. Ciascun giocatore prende 1 plancia Fucina, 1 plancia Washitsu, 1 tessera **Shōgun no Katana**, tutte le miniature e il dischetto segnapunti del proprio colore. La plancia Washitsu deve mostrare il lato con il n. 3 in basso a destra (l'altro lato e le altre plance servono per la modalità "+1 giocatore", vedere pag. 17).



3.

5. Posizionate i seguenti elementi sul tabellone:
a. I dischetti segnapunti sulla casella 0 dell'apposito tracciato.
b. I 4 Decoratori all'Accademia.
c. I 2 Monaci al Tempio.
d. Il cilindro contaround sulla casella 1.



10.

2. PLANCIA FUCINA
PLANCIA WASHITSU



3. Prendete 2 Legno e 1 Acciaio e posizionatevi negli appositi spazi sulla plancia Fucina.

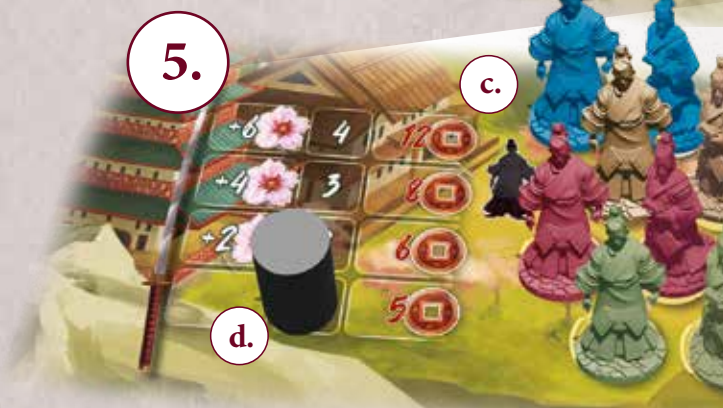
4. Posizionate i seguenti elementi sulla plancia Washitsu:

- a. 4 Lavoratori negli spazi Lavoratore Disponibile.
- b. Gli altri 3 Lavoratori negli spazi Lavoratore Bloccato.
- c. Le 3 Familiari negli spazi a loro dedicati.
- d. La **Shōgun no Katana** nello spazio a essa dedicato.

6. Mescolate le **tessere Sala del Palazzo** tenendole coperte, dopodiché estraetene 5 casuali e posizionatele negli appositi spazi sul tabellone. Le altre non verranno usate e vanno riposte nella scatola. Per la prima partita consigliamo quelle mostrate in figura.

IMPORTANTE: in ogni partita ci può essere al massimo 1 Sala Passiva. Se estraete la seconda mentre la prima è già in gioco, mettetela da parte ed estraete una nuova tessera Sala del Palazzo.

7. Mescolate le **tessere Spada** e posizionatele scoperte sul tabellone fino a riempire tutti gli spazi previsti a seconda del numero di giocatori. Lasciate le altre coperte vicino al tabellone.



NOTA: tutti i numeri sul tracciato del tabellone sono scritti in kanji, con l'eccezione del 5 e dei suoi multipli scritti con i numeri arabi per facilitare il conteggio.



NUMERO DI GIOCATORI

7.

8.

1.

6.

13.

10.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

Mescolate le **carte Daimyō**, dividetele in 4 mazzi da 16 e posizionate ciascuno di essi scoperto su una Dimora del tabellone.

Mescolate le **carte Mercato** e posizionate il mazzo scoperto in uno dei 3 spazi Mercato. Prendete le prime 2 carte del mazzo e posizionatele negli altri 2 spazi, in modo che ci siano 3 carte visibili (la prima del mazzo e le altre 2).

Mescolate le **carte Favore dello Shōgun**, rivelatene tante quanti sono i giocatori e posizionatele scoperte accanto al tabellone, insieme alle carte Vergogna/Disonore, le Risorse, le Monete e le tessere Sashimono.



Mescolate le **carte Onore**, rivelatene tante quanti sono i giocatori e posizionatele scoperte accanto al tabellone. Lasciate le altre nel mazzo, lì accanto.



Determinate casualmente il primo giocatore, che riceve la **carta Komainu** e la **tessera Sashimono iniziale** senza Monete. Gli altri giocatori ricevono le tessere Sashimono iniziali in ordine crescente (1, 2, 3 Monete) in senso orario.



Rivelate un numero di **tessere Spada** pari al numero di giocatori. A partire dall'ultimo di turno (cioè il giocatore con la tessera Sashimono iniziale con più Monete) e in senso antiorario, scegliete 1 tessera Spada a testa. Il primo giocatore si troverà a dover prendere l'unica rimasta.



Posizionate la tessera Spada scelta sulla vostra plancia Fucina, nella casella più a sinistra della riga corrispondente alla prima Risorsa riportata sulla tessera Spada (vedere *Movimento delle Spade* a pag. 10).

Prendete la quantità di Monete riportata sulla tessera Spada scelta più quelle riportate sul retro della vostra tessera Sashimono iniziale.

Posizionate la vostra tessera Sashimono iniziale sull'icona Monete come in figura, in modo da coprirne la quantità, che da questo momento in poi non sarà più necessaria.



IL PRIMO ROUND HA ORA INIZIO.

ESEMPIO 1: l'ordine di gioco del primo round è **John, Paul, George, Ringo**. **Ringo** è quindi il primo a scegliere una delle 4 Spade iniziali, dopodiché tocca a **George**, poi a **Paul** e infine **John** prende l'unica rimasta. Tutti ricevono Monete come indicato in figura.



ROUND DI GIOCO

La partita si svolge in 4 round, ciascuno dei quali è composto da 2 fasi:

1. Turni individuali dei giocatori
2. Ripristino

1: TURNI INDIVIDUALI DEI GIOCATORI

A partire da chi ha la carta Komainu e procedendo in senso orario, ogni giocatore può compiere 1 azione fra quelle descritte nella sezione *Are di gioco e possibili azioni*, posizionando un proprio Lavoratore o Monaco come descritto nel paragrafo corrispondente all'area di gioco scelta. Dopo che l'ultimo giocatore ha compiuto la sua prima azione, il giro ricomincia con la seconda azione del primo giocatore e così via fino alla fine delle azioni disponibili (vedere *Passare a pag. 9*).

IMPORTANTE: potete usare solo i Lavoratori presenti nella zona Lavoratori Disponibili sulla vostra plancia Washitsu.

IMPORTANTE: gli spazi disponibili per piazzare i Lavoratori o i Monaci sul tabellone sono quelli che non riportano alcun numero o riportano un numero pari o inferiore ai giocatori presenti nella partita.

AREE DI GIOCO E POSSIBILI AZIONI



IL TEMPIO¹

In questa zona sono presenti 2 Monaci del vostro colore. Ciascuno di essi può essere usato nel vostro turno per svolgere un'azione al posto di un Lavoratore, ma per farlo dovete fare un'offerta al Tempio pari al costo indicato accanto al numero del turno in corso (le Monete spese tornano nella riserva).

I Monaci seguono queste regole:

- ♦ Il Monaco va posizionato esattamente come un Lavoratore. Oltre all'azione scelta, esso attiverà anche un effetto aggiuntivo.
- ♦ Non è obbligatorio usare tutti i propri Lavoratori o Monaci.
- ♦ Potete scegliere liberamente in che ordine usarli.
- ♦ L'utilizzo di un Monaco non preclude l'uso successivo dei Lavoratori Disponibili. Di fatto, i due Monaci rappresentano due possibili azioni aggiuntive per ciascun giocatore in ogni round.

IMPORTANTE: il costo del Monaco va pagato immediatamente, nel momento in cui lo prendete dal Tempio. Non potete usarlo per guadagnare Monete e poi pagarlo con esse.

Nei paragrafi seguenti descriveremo prima il piazzamento dei Lavoratori nelle varie aree e poi gli effetti aggiuntivi attivati dai Monaci. Il potere del Monaco è indicato con un'icona accanto a ogni area di gioco.



-5



ESEMPIO 2: all'inizio della partita, **John, Paul e George** hanno usato un Lavoratore a testa. **Ringo** ha 8 Monete, quindi ne spende 5 per assoldare un Monaco. Decide di posizionarlo al Mercato. Nel suo prossimo turno, non avendo più 5 Monete a disposizione, dovrà utilizzare uno dei suoi 4 Lavoratori disponibili.



¹ Il ruolo dei Monaci nel gioco è una nostra libera interpretazione della realtà, come spiegato a pag. 3 del Libretto storico.



DIMORE DEI DAIMYŌ

Qui vivono i quattro Daimyō a cui potete vendere le vostre preziose Spade. Far conoscere la vostra arte in tutte le regioni è un modo per ottenere punti extra a fine partita.

I Daimyō vi pagano un anticipo nel momento in cui vi commissionano una Spada², quindi potete guadagnare Monete con questa azione.

LAVORATORE:

1. Prendete una Spada e posizionala sulla vostra plancia Fucina (vedere *Movimento delle Spade* a pag. 10).

IMPORTANTE: non è possibile scegliere una Spada che non possa essere posizionata legalmente sulla propria plancia Fucina.

2. Posizionate il Lavoratore sullo spazio lasciato vuoto dalla Spada che avete preso.
3. Ricevete la quantità di Monete indicata sulla Spada scelta.

4. Prendete un Sashimono corrispondente alla Dimora da cui avete preso la Spada e posizionalo sull'icona Monete, in modo da coprirne la quantità, che da questo momento in poi non sarà più necessaria.
5. Prendete la prima carta del mazzo della Dimora scelta e posizionala scoperta accanto alla vostra plancia Washitsu, in modo che sia visibile da tutti.



MONACO:

Eseguite i passi riportati in precedenza come spiegato per i Lavoratori. Dopodiché prendete un secondo Sashimono a vostra scelta (uguale o diverso dal precedente) e posizionalo **direttamente nell'area Sashimono** sulla vostra plancia Washitsu.



ESEMPIO 3: con la sua prima azione, John prende la Spada mostrata in figura. Posiziona un suo Lavoratore Disponibile nello spazio lasciato vuoto, prende 4 Monete, la carta e il Sashimono indicati.

² Il pagamento anticipato non era in realtà usuale, come spiegato a pag. 2 del Libretto storico.



IL MERCATO³

Qui è dove si comprano le Risorse per forgiare le Spade e dove si trovano le carte con i bonus più potenti.

LAVORATORE:

1. Posizionate un Lavoratore su uno spazio libero da altri Lavoratori o Monaci. Gli spazi disponibili sono quelli che non riportano alcun numero o riportano un numero pari o inferiore ai giocatori presenti nella partita.
2. Comprate quante Risorse volete dalla riserva. Il costo di ogni Risorsa è indicato sulla plancia. Mettete le Monete spese nella riserva.
3. Posizionate le Risorse acquistate sulla vostra plancia Fucina, negli appositi spazi.
4. Scegliete 1 delle 3 carte Mercato rivelate e posizionala scoperta accanto alla vostra plancia Washitsu, in modo che sia visibile da tutti. Dopodiché, se necessario, rimpiazzatela con la prima del mazzo.

MONACO:

Eseguite i passi riportati in precedenza come spiegato per i Lavoratori. Dopodiché ripetete il punto 4 (prendete 1 seconda carta Mercato dopo aver eventualmente rimpiazzato la precedente).



ESEMPIO 4: Ringo ha posizionato il suo Monaco al Mercato. Per prima cosa spende 3 Monete per comprare 1 Legno (costo 1 Moneta) e 1 Acciaio (costo 2 Monete), che posiziona sulla sua plancia Fucina, dopodiché sceglie la carta Mercato indicata in figura, scoprendo la successiva del mazzo. Avendo usato un Monaco, può scegliere 1 seconda carta fra le 3 disponibili (anche quella appena rivelata in cima al mazzo).



LA VOSTRA PLANCIA FUCINA⁴

Questo è il cuore del gioco. Le Spade si muoveranno sulla vostra plancia Fucina e dovrete gestirle al meglio per attivarne il più possibile con ogni azione, senza che si incastrino fra di loro!

LAVORATORE:

1. Posizionate un Lavoratore accanto al lato sinistro o superiore della vostra plancia Fucina, in modo da indicare chiaramente una riga o una colonna. Non c'è limite al numero di Lavoratori (o Monaci) che potete mettere in corrispondenza di una riga o colonna.
2. Potete muovere 1 volta ciascuna quante Spade volete che si trovino nella riga o nella colonna scelta.

NOTA: le Spade devono già trovarsi sulla plancia Fucina prima di posizionare il Lavoratore.

MONACO:

Eseguite i passi riportati in precedenza come spiegato per i Lavoratori. Potete inoltre eseguire un movimento aggiuntivo, su una delle Spade già attivate dal normale piazzamento o su un'altra. Potete eseguire tale movimento in qualsiasi momento (anche in mezzo ad altri due attivati dal normale piazzamento).

NOTA: è consentito usare il movimento aggiuntivo per spostare sulla riga o colonna selezionata una Spada che originariamente non vi era presente, che quindi sarà attivabile e si potrà muovere nuovamente.

³ I dettagli storici sui Mercati dell'epoca sono a pag. 3 del Libretto storico.

⁴ I dettagli storici sulle Fucine dell'epoca sono a pag. 3 del Libretto storico.

Vedere *Movimento delle Spade* ed esempi a pag. 10.

L'ACCADEMIA⁵

Le vostre lame saranno taglienti e ben bilanciate, ma anche l'estetica vuole la sua parte. In questa Accademia si impara a decorarle con lavorazioni o finiture preziose per aumentarne il prestigio. Inoltre, il committente vi paga Monete extra per ciascuna Decorazione eseguita.

Attenzione però, gli infaticabili artigiani dell'Accademia sono sempre tutti al lavoro per creare capolavori unici, quindi anche i Decoratori degli altri giocatori potranno effettuare una Decorazione.

LAVORATORE:

1. Posizionate un Lavoratore su uno spazio libero da altri Lavoratori o Monaci. Gli spazi disponibili sono quelli che non riportano alcun numero o riportano un numero pari o inferiore ai giocatori presenti nella partita.
2. Fate avanzare uno dei vostri Decoratori a vostra scelta di un passo verso destra. La posizione di ciascun Decoratore determina quante Monete riceverete decorando la Risorsa corrispondente.
3. Potete Decorare le Risorse già presenti sulle vostre Spade, intagliando il Legno, incidendo l'Acciaio, ornando la Pelle di Razza, o dipingendo la Lacca. Per fare ciò, seguite queste regole:

- ◆ **Con 1 singola azione potete attivare ciascun Decoratore 1 sola volta.**

Ciò significa che potete Decorare al massimo 1 Risorsa per tipo in totale.

- ◆ Potete Decorare solo le Risorse che sono già presenti sulle Spade nella vostra Fucina, **sostituendo la Risorsa Base con la corrispondente Risorsa Decorata.**
- ◆ Non è mai possibile posizionare 2 o più Decorazioni uguali su una Spada, ossia Decorare 2 Risorse uguali (le Risorse rappresentano le varie parti della Spada, una volta decorata una sezione non ha senso decorarla nuovamente).
- ◆ È possibile Decorare più Risorse differenti per Spada con 1 singola azione, purché si rispettino i vincoli precedenti.

TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI:

1. Possono attivare un proprio Decoratore a scelta per Decorare 1 singola Risorsa su una loro Spada dove ciò possa essere fatto legalmente (cioè su una Spada presente

nella propria Fucina, dove non ci sia già una Risorsa Decorata dello stesso tipo).

2. Tutti i giocatori ricevono la somma delle Monete attribuite dalle varie Decorazioni che hanno realizzato.

IMPORTANTE: anche i giocatori che hanno già passato possono Decorare 1 Risorsa su una Spada presente nella loro Fucina, se l'Accademia viene attivata da un avversario.

MONACO:

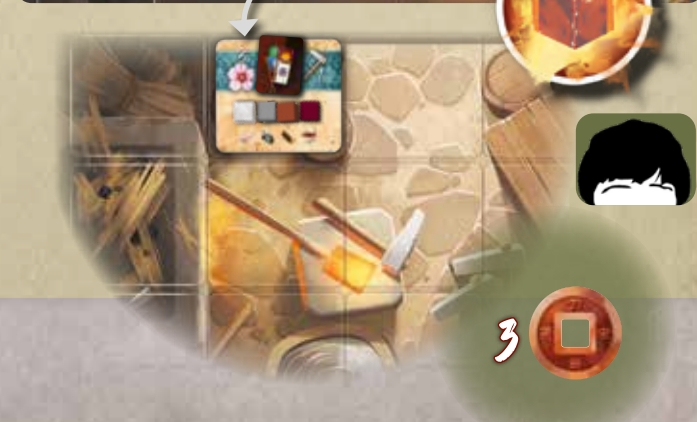
Eseguite i passi riportati in precedenza come spiegato per i Lavoratori ripetendo il punto 2 una seconda volta. È possibile far avanzare 2 volte lo stesso Decoratore o avanzare due Decoratori diversi una volta ciascuno.

ESEMPIO 5a: Paul posiziona un proprio Monaco all'Accademia. Fa avanzare di 2 spazi il Decoratore legato al Legno e poi Decora la Lacca su una Spada, il Legno e l'Acciaio su un'altra e la Pelle di Razza su una terza. Ottiene in totale 8 Monete.



ESEMPIO 5b: nel turno di Paul, John può Decorare 1 Risorsa. Sulla sua unica Spada ci sono 1 Lacca Base, 1 Legno Decorato, 1 Acciaio Decorato e 1 Acciaio Base. John deve per forza scegliere la Lacca, perché non può Decorare un secondo Acciaio. Ottiene 1 Moneta.

ESEMPIO 5c: contemporaneamente, anche Ringo può Decorare 1 Risorsa. La sua Spada le ha tutte, quindi può scegliere quella che desidera. Decora la Pelle di Razza, ottenendo così 3 Monete.



⁵ Questo luogo è frutto di fantasia.

Trovate il vero funzionamento dell'arte di decorare le spade a pag. 2 del Libretto storico, ai paragrafi "Le Spade" e "Decoratori".

ESEMPIO 5d: anche **George** potrebbe Decorare 1 Risorsa, ma l'unica che ha a disposizione è 1 Acciaio, che però è già presente in versione Decorata sulla stessa Spada. Non può quindi Decorare nulla.



IL PALAZZO DELLO SHŌGUN⁶

Le vostre Familiari presso la dimora dello Shōgun possono garantirvi la sua benevolenza e farvi attivare utili effetti per il resto della partita. Per preservare gli equilibri politici, però, egli concederà qualcosa anche ai vostri avversari.

LAVORATORE:

1. Posizionate un Lavoratore su uno spazio del Palazzo dello Shōgun libero da altri Lavoratori o Monaci. Gli spazi disponibili sono quelli che non riportano alcun numero o riportano un numero pari o inferiore ai giocatori presenti nella partita.
2. Posizionate una vostra Familiare su una tessera Sala del Palazzo dove non ci siano già altre vostre Familiari. Se tutte le vostre tre Familiari sono già a Palazzo saltate questo punto.
3. Se volete, ridisponete tutte le vostre Familiari nelle varie Sale, sempre senza metterne più di una per Sala.
4. Attivate immediatamente **tutti** gli effetti riportati su ogni Sala in cui ci sia una vostra Familiare, a eccezione di quello eventualmente presente sulla Sala Passiva, che viene attivato nel corso di azioni svolte altrove (vedere pag. 24).

TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI:

Scelgono **1 sola** delle loro Familiari presenti a Palazzo e attivano immediatamente l'effetto riportato sulla Sala in cui si trova. Non possono attivare l'effetto della Sala Passiva, nemmeno se vi è presente una propria Familiare.



MONACO:

Eseguite i passi riportati in precedenza come spiegato per i Lavoratori. Dopodiché potete attivare una seconda volta l'effetto di una Sala in cui si trova una vostra Familiare.

IMPORTANTE: anche i giocatori che hanno già passato possono attivare l'effetto, se il Palazzo viene attivato da un avversario.

IMPORTANTE: non è mai obbligatorio attivare un effetto. Ogni volta che un giocatore attiva il Palazzo, può scegliere quali effetti attivare fra quelli a cui ha diritto e in che ordine.

Tutti gli effetti delle tessere Sale del Palazzo sono descritti a pag. 24.

ESEMPIO 6: è il terzo round e **George** posiziona un suo Monaco a Palazzo. Ottiene quindi 2 Monete e ne spende subito 1 per ottenere 1 Pelle di Razza. Inoltre, usa il Monaco per muovere 2 Spade anziché 1. Nel frattempo, **John** sceglie di comprare 1 Lacca per 2 Monete, **Paul** muove una Spada e **Ringo** fa avanzare un proprio Decoratore all'Accademia.

La posizione delle Familiari nelle Sale determina i possibili effetti attivabili dai giocatori.



KOMAINU⁷

Questo luogo di raccoglimento è l'ideale per pianificare al meglio le proprie azioni future e poter trovare idee per ottenere benefici anche economici.

LAVORATORE:

1. Posizionate un Lavoratore nell'unico spazio Komainu, se libero.
2. Ottenete 4 Monete.
3. Durante la fase Ripristino chi ha posizionato il Lavoratore nello spazio Komainu ottiene la carta Komainu e diventa il primo giocatore.



MONACO:

Eseguite i passi riportati in precedenza come spiegato per i Lavoratori. Dopodiché ottenete 1 qualsiasi degli effetti aggiuntivi attivabili dai Monaci nelle altre aree, a vostra scelta.

ESEMPIO 7: **George** occupa lo spazio Komainu con un Monaco. Ottiene subito 4 Monete, dopodiché può decidere quale effetto aggiuntivo attivare. Sceglie quello della Fucina, e quindi può muovere una Spada.



PASSARE

Se nel vostro turno non potete o non volete più effettuare azioni, dovete **passare**: prendete 1 delle carte Onore disponibili a vostra scelta e posizionalatela scoperta accanto alla vostra plancia Washitsu, in modo che sia visibile da tutti. Fino alla fine del round non potrete più svolgere azioni o Consegnare Spade, ma potete comunque beneficiare degli effetti dell'Accademia o del Palazzo dello Shōgun, se attivati dagli altri giocatori.

NOTA: se un vostro avversario attivasse l'Accademia o il Palazzo dopo che avete passato, potreste ricevere delle Monete, ma non potreste usarle per ingaggiare un Monaco. Oppure potreste completare una Spada, ma non consegnarla per sbloccare un nuovo Lavoratore (vedere pag. 12).

⁶ I dettagli storici sul ruolo delle Familiari al Palazzo sono a pag. 2 del Libretto storico.

⁷ I dettagli storici sui Templi dell'epoca sono a pag. 3 del Libretto storico.

MOVIMENTO DELLE SPADE SULLA PLANCIA FUCINA

Ogni plancia Fucina è formata da 4 righe, ciascuna relativa a una specifica Risorsa. Dall'alto al basso ci sono Lacca, Legno, Acciaio e Pelle di Razza. Ogni riga è composta da 5 caselle.

Ogni Spada entra in gioco nella casella più a sinistra della riga corrispondente alla prima Risorsa disegnata sulla Spada stessa.

Le Spade si muovono sulla vostra Fucina seguendo queste regole:

- ♦ **REGOLA AUREA:** una Spada si muove di 1 casella quando vi viene messa sopra una Risorsa. Non esistono eccezioni. Non è mai possibile muovere una Spada senza mettervi una Risorsa e non è mai possibile mettere una Risorsa su una Spada senza muoverla.
- ♦ Un Lavoratore attiva **1 sola volta ciascuna** tutte le Spade presenti sulla riga o sulla colonna accanto a cui è stato posizionato.
- ♦ Le Risorse vanno sempre messe sulla Spada nell'ordine in cui sono disegnate sulla tessera.
- ♦ Quando su una Spada viene messa una Risorsa corrispondente alla riga in cui si trova, la Spada si muove di una casella verso destra.
- ♦ Quando su una Spada viene messa una Risorsa corrispondente alla riga sopra o sotto di essa, la Spada si muove in tale riga, quindi verso l'alto o verso il basso.
- ♦ Su una casella ci può essere al massimo 1 Spada.
- ♦ Una Spada non può muoversi su una casella occupata da un'altra Spada.
- ♦ Quando attivate più Spade contemporaneamente, potete scegliere in che ordine farlo. È quindi possibile muovere prima una Spada che occupa una casella in cui ne deve essere mossa un'altra per farle spazio.

CASO PARTICOLARE: talvolta può capitare che due Spade che si trovano in righe adiacenti si debbano scambiare di posto. Questa mossa è consentita a patto che entrambe vengano legalmente attivate.

NOTA: è possibile scambiare di posto due Spade anche andando al Palazzo dello Shōgun con un Monaco e attivando due volte questa Sala.

ESEMPIO 8a: Paul ha le tre Spade mostrate in figura. Andranno mosse come indicato (ogni movimento corrisponde al posizionamento di una Risorsa su una Spada).



ESEMPIO 8b: (in questi esempi chiameremo ogni Spada col colore del proprio Sashimono) Paul posiziona il suo Lavoratore sulla prima colonna, attivando così tutte le Spade. Ognuna di esse si muove di un passo verso destra.

ESEMPIO 8c: se Paul attivasse tutte le Spade ora, ce ne sarebbe almeno una bloccata, perché la Spada Rossa e la Spada Blu devono andare sulla stessa casella. Fortunatamente, John decide di andare a Palazzo, quindi Paul può attivare la sua Familiare per posizionare 1 Legno sulla Spada Blu e muoverla di una casella verso l'alto.



ESEMPIO 8d: Paul posiziona un Lavoratore sulla seconda colonna, così attiva nuovamente tutte le Spade. Per prima cosa mette 1 Legno sulla Spada Blu, che si sposta così a destra, facendo spazio per la Spada Rossa che scende. La Spada Bianca sale di una casella.



ESEMPIO 8e: Paul posiziona un Monaco sulla seconda riga. Oltre alle due Spade che si trovano su di essa, può attivare anche la Spada Bianca, che si scambia di posto con la Spada Rossa. La Spada Blu si muove nuovamente verso destra.



ESEMPIO 8f: Paul posiziona il suo secondo Monaco sulla seconda colonna, attivando nuovamente tutte le Spade. La Spada Blu è pronta per essere consegnata.



ESEMPIO 9: le Spade di John sono in questa situazione, quindi se decidesse di attivarle con un Lavoratore, una di esse sarebbe bloccata, perché la Spada Rossa e la Spada Blu devono andare nella stessa casella. Decide quindi di attivarle con un Monaco, grazie al quale ha diritto a un movimento in più. Per prima cosa scambia di posto la Spada Blu e la Spada Verde, dopodiché muove di nuovo la Spada Blu, che va a destra. A questo punto può far scendere la Spada Rossa.



ESEMPIO 10: le Spade di George sono nella posizione indicata in figura. George posiziona un Monaco sulla seconda riga e usa subito il movimento aggiuntivo per mettere la Spada Blu in linea con le altre, dopodiché la muove nuovamente insieme a esse.



CONSEGNARE LE SPADE

Quando una Spada è completa, ossia quando ha già su di sé tutte le Risorse richieste, il giocatore potrà Consegnare la Spada. Procedete come segue:

1. Calcolate il punteggio della Spada sommando:
 - ♦ I punti riportati sulla Spada stessa, più eventualmente quelli attribuiti dalla carta Mercato n. 3 (vedere pag. 4 del Libretto storico).
 - ♦ 1 punto se sulla Spada c'è una Risorsa Legno Decorata.
 - ♦ 2 punti se sulla Spada c'è una Risorsa Acciaio Decorata.
 - ♦ 3 punti se sulla Spada c'è una Risorsa Pelle di Razza Decorata.
 - ♦ 4 punti se sulla Spada c'è una Risorsa Lacca Decorata.
 - ♦ I punti segnati accanto al numero di round in corso.

Muovete il vostro dischetto segnapunti sul tracciato in base alla somma di questi elementi.

2. Ottenete i bonus riportati sulla riga e sulla colonna in cui si trova la Spada, e ottenete i bonus permanenti delle eventuali carte poste sotto di esse (vedere paragrafo *Acquistare il bonus permanente di una carta* a pag. 13) più eventualmente quelli attribuiti dalla carta Mercato n. 5 (vedere pag. 4 del Libretto storico).

3. Prendete il Sashimono presente sulla Spada e posizionate lo nell'area Sashimono sulla plancia Washitsu, a seconda del suo tipo:
 - a. Se si tratta di un tipo di Sashimono non ancora presente, posizionate lo nello spazio libero più a sinistra.
 - b. Se si tratta di un tipo di Sashimono già presente, posizionate lo sopra a quelli dello stesso tipo.
 - c. Se si tratta del Sashimono iniziale, riponetelo nella scatola e prendetene un altro a vostra scelta, posizionandolo come indicato nei punti precedenti.
4. Posizionate la Spada nel primo spazio Spada libero sulla plancia Washitsu (da sinistra a destra, partendo dalla prima riga e poi sulla seconda). Se su tale spazio si trova un Lavoratore Bloccato, posizionate lo immediatamente fra i Disponibili. Da questo momento fino alla fine della partita, potete usarlo come di norma.

5. Scegliete da 0 a 2 Risorse fra quelle presenti sulla Spada, prendetene altrettante uguali dalla riserva e mettetele sulla plancia Washitsu, nello spazio Progetto per lo Shōgun, per dimostrare di essere diventati più esperti nella loro lavorazione. Le Risorse scelte possono essere uguali fra di loro, ma in tal caso devono essercene almeno 2 nella composizione della Spada consegnata.

IMPORTANTE: tutte le Risorse vanno inserite nel Progetto per lo Shōgun in versione Base, anche se sulla Spada consegnata sono Decorate.

NOTA: non c'è un limite al numero di Risorse che possono essere messe nel Progetto per lo Shōgun, ma ne potrete usare al massimo 7. Tutte quelle in eccesso andranno scartate e ciò comporterà una penalità (vedere Modificare il Progetto per lo Shōgun a pag. 15).

IMPORTANTE: non è obbligatorio Consegnare una Spada non appena viene terminata. Potete lasciarla dove si trova per attendere di decorarla o per consegnarla in un round successivo e ottenere più punti. Non potrete però ottenere i bonus descritti nel punto 2 finché non la consegnerete.

IMPORTANTE: Consegnare una Spada NON È un'azione e può essere fatto in qualsiasi momento del round (anche durante il turno di un avversario), ma solo prima di aver passato.

NOTA: è consentito Consegnare una Spada, se completa, mentre se ne stanno muovendo altre sulla propria Fucina, in modo da liberare la casella in cui si trova per l'arrivo di un'altra.

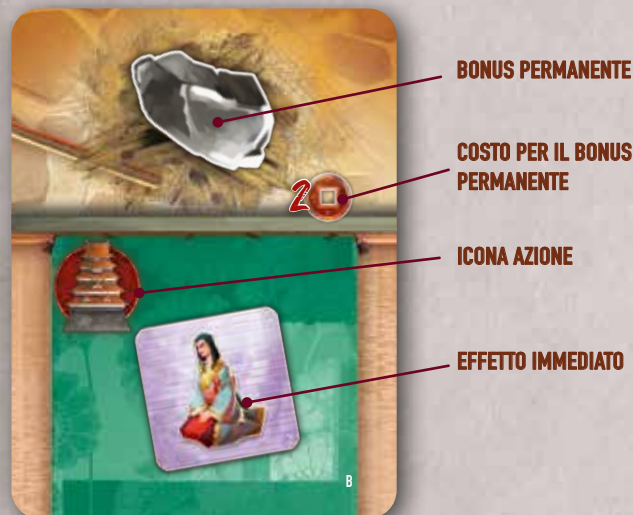
ESEMPIO 11: John ha completato una Spada e la vuole Consegnare. Per prima cosa ottiene i 6 punti riportati sulla Spada, più quelli per le Risorse Decorate: 4 per la Lacca, 1 per il Legno e 2 per l'Acciaio, più 4 punti perché è il terzo round di gioco. Fa quindi avanzare il suo segnapunti di 17 caselle, dopodiché ottiene i bonus dati dalla riga e la colonna in cui si trova la Spada: 1 Acciaio e 1 Moneta. A questo punto rimuove la Spada dalla Fucina e la posiziona nel primo spazio libero sulla sua plancia Washitsu, sbloccando un Lavoratore e mettendo il Sashimono nell'area a esso dedicata. Infine, posiziona 2 Acciaio nel Progetto per lo Shōgun.



UTILIZZO DELLE CARTE

Le carte si ottengono posizionando i propri Lavoratori o Monaci in una delle quattro Dimore dei Daimyō o al Mercato. Esse vanno tenute visibili sul tavolo vicino alla vostra plancia Washitsu. Non c'è limite al numero di carte che potete avere.

Ogni carta riporta un bonus permanente e un effetto immediato e può essere utilizzata in entrambi i modi, come segue.



ATTIVARE L'EFFETTO IMMEDIATO DI UNA CARTA

Parecchie carte riportano l'icona di un'area di gioco e possono essere giocate solo quando eseguite un'azione in tale area. Potete trovare tutti i dettagli a pag. 4 del Libretto storico.

ACQUISTARE IL BONUS PERMANENTE DI UNA CARTA

Prima o dopo aver usufruito dell'effetto immediato di una carta dovete decidere se scartarla oppure acquistare il suo bonus permanente pagando il costo indicato. Se lo fate, posizionate la carta sotto la vostra plancia Fucina, in fondo a una riga o una colonna a vostra scelta, in modo che il bonus resti visibile. Da ora in poi, ogni volta che consegnerete una Spada in tale riga o colonna riceverete il bonus della carta in aggiunta al bonus stampato sulla plancia. È possibile acquistare il bonus permanente di una carta senza attivarne l'effetto immediato, rinunciandoci.

NOTA: se state consegnando una Spada, non siete obbligati a posizionare il bonus permanente in fondo alla riga o alla colonna su cui si trova, anche se spesso è utile farlo per ottenerlo subito.

DETTAGLI E CHIARIMENTI SULL'USO DELLE CARTE

In questa sezione chiameremo **momento** ciò che il giocatore sta facendo, nel suo turno o in quello di un avversario, ossia:

- ◆ Un'azione nel proprio turno.
- ◆ La consegna di una o più Spade, nel proprio turno o in quello di un avversario (è possibile Consegnare più Spade nello stesso momento).
- ◆ L'attivazione dell'effetto immediato di una carta, nel proprio turno o in quello di un avversario.

Il momento si considera concluso quando il giocatore non può più fare nient'altro.

NON POTETE

- ◆ Posizionare più di un bonus permanente in fondo a una riga o a una colonna, a meno di usare l'effetto immediato della carta Mercato n. 4.
- ◆ Usare eventuali Monete ottenute da un bonus permanente per pagare l'acquisto del bonus stesso.
- ◆ Attivare l'effetto immediato di una carta e tenerla per poter acquistare il bonus permanente in un momento successivo.
- ◆ Acquistare il bonus permanente di una carta senza attivarne l'effetto immediato e poi attivarlo in un momento successivo.
- ◆ Ricevere i bonus permanenti di una riga o colonna in momenti diversi: nel momento in cui attivate una riga o una colonna ottenete tutti i bonus di quella riga o colonna; se verranno aggiunti dei bonus a quella riga o colonna dopo aver ottenuto quelli presenti inizialmente, anche se si tratta dello stesso momento di gioco, non potrete ottenerli in questo turno.

POTETE

- ◆ Attivare l'effetto immediato di una carta e poi scartarla, rinunciando al bonus permanente.
- ◆ Acquistare il bonus permanente di una carta senza attivarne l'effetto immediato, rinunciandoci.
- ◆ Attivare l'effetto immediato di una carta e poi acquistare il suo bonus permanente, nello stesso momento.
- ◆ Acquistare prima il bonus permanente di una carta e poi il suo effetto immediato, nello stesso momento.
- ◆ Applicare l'effetto immediato di una carta al suo stesso bonus permanente già acquistato, nello stesso momento. Vedere esempio 13.
- ◆ Attivare gli effetti immediati di quante carte volete prima di decidere quali bonus permanenti acquistare.
- ◆ Usare eventuali Monete guadagnate grazie agli effetti immediati di tali carte per l'acquisto dei bonus permanenti.
- ◆ Usare eventuali Monete ottenute grazie al bonus permanente della riga per pagare l'acquisto di un altro bonus da mettere sulla colonna (o viceversa) e ottenerlo, durante lo stesso momento. Vedere esempi 13 e 14.

ESEMPIO 12a: è il turno di **John**, che va a Palazzo. **George** decide quindi di utilizzare la carta mostrata in figura per ridisporre le proprie Familiari. Dopo aver attivato l'effetto immediato, **George** deve decidere immediatamente se acquistarne il bonus permanente o se scartarla, visto che in questo momento non ha altro da fare. Per pagarlo, può usare 1 delle 2 Monete guadagnate grazie alla Sala del Palazzo appena attivata.



ESEMPIO 12b: nella situazione descritta nell'esempio 12a, se **George** avesse una o più Spade complete, potrebbe decidere di consegnarne alcune o tutte. Il momento non sarebbe quindi concluso e potrebbe decidere se acquistare il bonus permanente della carta dopo o durante le consegne.

ESEMPIO 13: Paul ha completato una Spada e la vuole Consegnare. Decide anche di giocare la carta Mercato n. 5, che gli permette di raddoppiare il bonus ottenuto dalla riga o dalla colonna in cui si trova la Spada e la carta Mercato n. 3 che raddoppia i punti raffigurati sulla tessera Spada. Prima di Consegnare, però, decide di acquistare il bonus permanente della carta Mercato n. 5, posizionandola in fondo alla terza riga, come in figura. Per fare ciò, spende le uniche 3 Monete che ha.



Con la Spada così consegnata ottiene quindi i 5 punti indicati sulla tessera, più altri 5 grazie alla carta Mercato n. 3, 1 punto per il Legno Decorato, 2 punti per l'Acciaio Decorato e 2 punti perché è il secondo round di gioco. Dopodiché Paul riceve 2 Acciaio e 4 Monete per il bonus permanente dato dalla carta Mercato n. 5 (che ha appena messo sotto la plancia) per raddoppiare i bonus dati dalla terza riga. A questo punto spende 3 Monete per posizionare la carta Mercato n. 3 sulla quarta colonna e ottiene altre 4 Monete (2 stampate sulla plancia e 2 sulla carta).

NOTA: per poter ottenere il bonus permanente di ciascuna carta (2 Monete), Paul deve avere le 3 Monete necessarie prima di posizionarla. Non è consentito usare le Monete ottenute grazie al bonus permanente di una carta per acquistare il bonus permanente stesso.

ESEMPIO 14: Ringo decide di Consegnare questa Spada e usare la carta Mercato n. 3 per ottenere 5 punti in più. Ha 1 sola Moneta, quindi decide di ottenere subito il bonus permanente rappresentato sulla seconda colonna della plancia Fucina, ricevendo altre 2 Monete. Ora, se lo desidera, può spendere tutte e 3 le Monete in suo possesso per posizionare la carta Mercato n. 3 in fondo a una qualsiasi riga o colonna. Se decide di posizionarla in fondo alla prima riga, può ottenere subito 2 Monete, oltre alla Lacca disegnata sulla plancia Fucina. Se invece decide di posizionarla sulla seconda colonna, potrà ottenere il bonus in futuro, ma non lo può ottenere ora perché la colonna è già stata attivata nel corso di questo momento e non è possibile interrompere tale attivazione con l'acquisto dell'effetto per poi riprenderla.

In alternativa, Ringo può decidere di scartare la carta e non spendere nulla.



LA SHŌGUN NO KATANA

Il coronamento della carriera di ogni mastro forgiatore non può essere che la creazione della propria **Shōgun no Katana** (la Katana dello Shōgun), ma per farlo bisogna avere abbastanza esperienza nella lavorazione di ogni tipo di Risorsa. Ogni volta che consegnate una Spada potete decidere di mettere sul Progetto per lo Shōgun da 0 a 2 Risorse fra quelle presenti su di essa, creando così la vostra "ricetta" personale in suo onore (vedere pag. 12).

ESEMPIO 15: Ringo ha già consegnato le Spade mostrate in figura e ha aggiunto prima 1 Lacca e 1 Pelle di Razza al Progetto e poi 2 Acciaio. Al momento di Consegnare la terza Spada decide di aggiungere solo 1 Legno perché teme di non avere abbastanza azioni per riuscire a completare una Shōgun no Katana da 7 Risorse e vuole aspettare di Consegnare la prossima Spada per poter aggiungere 1 Pelle di Razza.



METTERE IN GIOCO LA SHŌGUN NO KATANA

Quando pensate che il Progetto per lo Shōgun sia pronto e vi soddisfi potete mettere in gioco la **Shōgun no Katana**, seguendo queste regole:

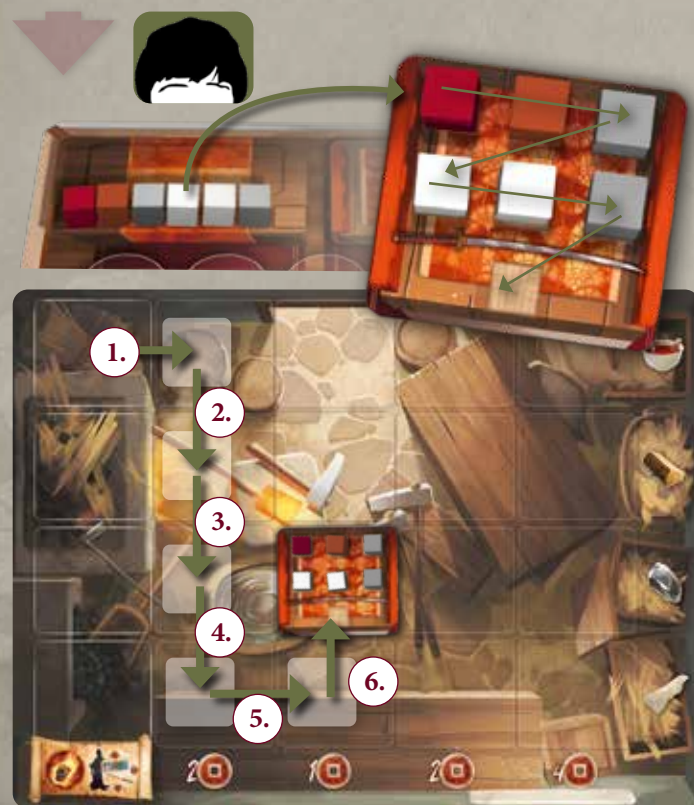
1. Per poter mettere in gioco la **Shōgun no Katana**, dovete avere almeno **1 Risorsa per tipo** nello spazio Progetto per lo Shōgun.
2. Disponete le Risorse negli spazi presenti nell'area Composizione della **Shōgun no Katana** a vostro piacimento, in modo che sia possibile costruire la **Shōgun no Katana**, senza salti di riga (non potete mettere adiacenti 2 Risorse che sulla plancia Fucina non lo sono). Le Risorse andranno poi posizionate su di essa nell'ordine da voi scelto.
3. La **Shōgun no Katana** va messa in gioco nella casella più a sinistra sulla riga relativa alla sua prima Risorsa, come sempre. **Da questo momento in poi non potete più aggiungere Risorse al Progetto, né modificare la composizione della Shōgun no Katana.**

IMPORTANTE: mettere in gioco la **Shōgun no Katana** non è un'azione e può essere fatto in qualsiasi momento del round (anche nel turno di un avversario), prima di aver passato.

NOTA: quando mettete in gioco la **Shōgun no Katana** non ricevete Monete in anticipo perché è un omaggio che decidete di fare di vostra iniziativa, senza richiedere alcun compenso. Quando la consegnate, comunque, ottenete normalmente i bonus dati da riga e colonna, come segno di gratitudine.



ESEMPIO 16: Ringo ha 1 Lacca, 1 Legno, 2 Acciaio e 2 Pelle di Razza nel Progetto per lo Shōgun. Decide di disporle nell'area Composizione nell'ordine mostrato in figura. La **Shōgun no Katana** si muoverà di conseguenza.



MODIFICARE IL PROGETTO PER LO SHŌGUN

Shōgun no Katana è un gioco complesso e ricco di sfaccettature e può capitare che, soprattutto nelle prime partite, vi accorgiate di non poter più aspettare per mettere in gioco la **Shōgun no Katana**, ma di aver dimenticato di mettere abbastanza Risorse nel Progetto per lo Shōgun,

o al contrario, che vi accorgete di averne messe troppe. In tal caso, seguite queste regole:

- Se avete dimenticato di mettere le Risorse nel Progetto nel momento in cui avete consegnato le Spade, potete ricostruirlo a posteriori, in modo tale che ci siano da 0 a 2 Risorse prese da ogni Spada consegnata.
- Se invece avete inserito nel progetto troppe Risorse e pensate di non essere in grado di completare la **Shōgun no Katana** prima della fine della partita, potete semplicemente scartare quelle indesiderate dal Progetto per lo Shōgun prima di realizzare la composizione, tenendo conto che fra le Risorse rimanenti deve essercene almeno 1 per tipo.

In entrambi i casi, perdetevi immediatamente 1 punto per ogni Risorsa aggiunta o tolta dal Progetto.

In entrambi i casi, inoltre, la vostra Shōgun no Katana non potrà più ricevere l'intero ammontare del Favore dello Shōgun (vedere pag. 16). Per ricordarlo, prendete una carta Vergogna/Disonore e posizionate la nella vostra area di gioco, con il lato **Vergogna** rivolto verso l'alto.



NOTA: non completare la Shōgun no Katana prima della fine della partita non attribuisce malus diretti in sé, ma impedisce di ottenere i bonus e i punti extra dati dal round di gioco. Inoltre, non potrete ottenere il Favore dello Shōgun (vedere Fine della partita a pag. 16).

MUOVERE LA SHŌGUN NO KATANA

La **Shōgun no Katana** va mossa seguendo le normali regole applicate alle altre Spade.

Il punteggio si calcola come per le normali Spade, ma non ci sono punti riportati sulla **Shōgun no Katana**. Essa attribuisce la somma dei valori delle Risorse presenti su di essa (indicati al Mercato e all'Accademia). Non essendoci punti riportati sulla **Shōgun no Katana**, non è possibile raddoppiarli usando la carta Mercato n. 3.

Dopo la consegna va rimessa nel suo spazio sulla plancia Washitsu (non negli spazi dedicati alle altre Spade). Le Risorse che si trovano su di essa vanno lasciate sulla **Shōgun no Katana**.

ESEMPIO 17: Ringo è riuscito a Consegnare la Shōgun no Katana, composta da 1 Lacca, 1 Legno, 2 Acciaio e 2 Pelle di Razza: il suo punteggio base è 15. Aggiunge 8 punti per aver decorato Lacca, Pelle di Razza e Legno e altri 6 perché l'ha consegnata nel quarto turno. Il punteggio totale è 29.

Se la carta Favore I è in gioco, il primo giocatore a Consegnare la **Shōgun no Katana** la prende e ottiene subito 6 punti.

IMPORTANTE: se più giocatori consegnano la Shōgun no Katana all'interno di un singolo turno individuale di un giocatore, le Spade si considerano consegnate contemporaneamente, perciò la carta va rimessa nella scatola e i 6 punti vengono divisi fra tali giocatori, eventualmente arrotondando per difetto. Se uno o più giocatori possiede una carta Vergogna, ottiene la metà dei punti che gli spetterebbero (vedere pag. 16).

2. RIPRISTINO

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, se si tratta del turno 4 la partita finisce, altrimenti si avvia la fase Ripristino:

- ◆ Il cilindro contaround si muove sulla casella successiva (verso l'alto).
- ◆ Se nessuna miniatura si trova sullo spazio Komainu, la **carta Komainu** passa al giocatore a sinistra di chi la possiede, altrimenti viene data al proprietario della miniatura presente sullo spazio Komainu.
- ◆ Rimettete tutti i Monaci al Tempio e i Lavoratori negli spazi Disponibili sulle plance Washitsu.
- ◆ Pescate nuove Spade e posizionatele negli spazi vuoti vicino alle Dimore dei Daimyō.
- ◆ Pescate tante carte Onore quanti sono i giocatori e mettetele accanto al tabellone.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce al termine del quarto round. Aggiungete al vostro punteggio i punti seguenti:

1. Ottenete 1 punto ogni 5 Monete possedute. Ai fini di questo conteggio, ciascuna Risorsa non utilizzata (mai messa su una Spada) vale il suo costo scritto al Mercato (per esempio, 1 Lacca vale 4 Monete, quindi 1 Lacca e 1 Moneta valgono 1 punto).
2. Se la **Shōgun no Katana** è ancora sulla vostra plancia Fucina, consegnatela ottenendo tanti punti quanti indica la somma dei valori delle Risorse **presenti su di essa**, più quelli per le eventuali Risorse Decorate. Non ottenete i bonus di riga e colonna, né i punti relativi al round in cui è stata completata. Prendete una carta Vergogna/Disonore e posizionalatela nella vostra area di gioco con il lato **Disonore** rivolto verso l'alto per ricordare che la vostra Spada non potrà ricevere il Favore dello Shōgun.

NOTA: ogni giocatore può avere 1 sola carta Vergogna/Disonore. Se dovete prendere una carta Disonore e avete già una carta Vergogna, girate quest'ultima sul lato Disonore.

3. Ogni set di Sashimono presente sulla vostra plancia Washitsu attribuisce punti come segue:

- ◆ 1 tipologia: 1 punto.
- ◆ 2 tipologie: 3 punti.
- ◆ 3 tipologie: 6 punti.
- ◆ 4 tipologie: 10 punti.



ESEMPIO 18: George ha i Sashimono rappresentati in figura. Ottiene in totale 16 punti.



4. Ottenete i punti dati dalle carte Onore descritte a pag. 4 del Libretto storico.

IMPORTANTE: ogni carta Onore attribuisce al massimo 12 punti.

5. Ottenete i punti delle carte **Favore dello Shōgun** in gioco (estratte a inizio partita) come segue:

- ◆ Il giocatore che ha completato la **Shōgun no Katana** con il maggior numero di Risorse ottiene 6 punti e prende la carta Favore dello Shōgun II. In caso di parità, la carta va rimessa nella scatola e i 6 punti vengono divisi fra i giocatori interessati, eventualmente arrotondando per difetto.
- ◆ Il giocatore che ha completato la **Shōgun no Katana** di valore maggiore (vedere *Punteggio di una Spada* a pag. 24, senza però considerare i punti dati dal round

in corso) ottiene 6 punti e prende la carta Favore dello Shōgun III. In caso di parità, la carta va rimessa nella scatola e i 6 punti vengono divisi fra i giocatori interessati, eventualmente arrotondando per difetto.

- ◆ Il giocatore che ha consegnato la **Shōgun no Katana** nella colonna più a sinistra ottiene 6 punti e prende la carta Favore dello Shōgun IV. In caso di parità, la carta va rimessa nella scatola e i 6 punti vengono divisi fra i giocatori interessati, eventualmente arrotondando per difetto.
- ◆ Il giocatore che ha consegnato la **Shōgun no Katana** nella colonna più a destra ottiene 6 punti e prende la carta Favore dello Shōgun V. In caso di parità, la carta va rimessa nella scatola e i 6 punti vengono divisi fra i giocatori interessati, eventualmente arrotondando per difetto.

NOTA: per ottenere le carte IV o V, non dovete per forza Consegnare nella prima o nell'ultima colonna della vostra plancia Fucina. Basta che consegniate in una colonna più a sinistra o a destra rispetto a quelle in cui hanno consegnato i vostri avversari.

- ◆ Il possesso della carta Favore I non fa ottenere punti in questa fase, perché già attribuiti durante la partita.

IMPORTANTE: se nella vostra area è presente una carta Vergogna ottenete solo la metà dei punti delle carte Favore dello Shōgun che vi spetterebbero, eventualmente arrotondando per difetto (potete comunque ottenere le carte Favore).

Se è presente una carta Disonore, la vostra **Shōgun no Katana** non viene presa in considerazione per l'assegnazione delle carte Favore, né dei punti delle carte Favore dello Shōgun.

Il giocatore col punteggio maggiore è il vincitore.

In caso di parità vince il giocatore con la carta Favore dello Shōgun col numero romano più alto (nell'ordine: V, IV, III, II, I). In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.





MODALITÀ +1 GIOCATORE

SHŌGUN NO KATANA

Shōgun no Katana esce in un periodo in cui incontrarsi con altre persone per giocare da tavolo è più difficile che in passato. Per questo motivo abbiamo dedicato molto lavoro allo sviluppo di questa modalità, che vi permette di aggiungere un giocatore Fantasma al gioco. Quindi potrete giocare a *Shōgun no Katana* da soli, ma anche aggiungere un po' di pepe alle vostre partite in 2 o 3 giocatori.

Per far sì che possiate davvero vivere un'esperienza eccellente, abbiamo studiato 5 diversi giocatori Fantasma, di difficoltà crescente. Inoltre, da pag. 19 in poi, vi presentiamo la modalità Storia, per affrontare un percorso attraverso 14 capitoli che vi metteranno alla prova in modi sempre diversi. Speriamo che vi divertiate a giocarci tanto quanto noi ci siamo divertiti a crearla!

PREPARAZIONE

Preparate normalmente tutto il materiale dei giocatori umani. Aggiungete un giocatore Fantasma seguendo queste regole:

- Esistono 5 diversi giocatori Fantasma. Ognuno di essi è caratterizzato da una diversa disposizione dei Lavoratori sulla plancia Washitsu. Il livello di abilità di ciascun Fantasma è indicato dal numero presente in basso a destra sul fronte o sul retro di tale plancia: il n. 1 è il Fantasma più facile da affrontare, il n. 5 è il più difficile. Tutte le plance hanno il n. 3 sul fronte e un numero diverso sul retro. Scegliete il Fantasma contro cui volete giocare e preparate la sua plancia Washitsu come segue:
 - Posizionate un Lavoratore in ciascuno spazio Lavoratore Bloccato.
 - Posizionate i Lavoratori rimanenti negli spazi Lavoratore Disponibile.
 - Posizionate le Familiari nei loro soliti spazi.
 - Posizionate la **Shōgun no Katana** nello spazio usuale.

NOTA: il Fantasma potrebbe iniziare la partita con 3, 4 o 5 Lavoratori Disponibili.

- Il Fantasma non ha una plancia Fucina e non riceve Risorse iniziali.
- Il Fantasma gioca per ultimo nel primo round e non riceve una Spada di partenza né Monete.
- Non è necessario posizionare i Decoratori né i Monaci del Fantasma sul tabellone.
- Prendete le carte Solitario e preparate il mazzo Fantasma usando queste carte e mescolandole:



- ◆ 4 carte **Daimyō**
 - ◆ 2 carte **Palazzo dello Shōgun**
 - ◆ 2 carte **Mercato**
 - ◆ 1 carta **Accademia**
 - ◆ 1 carta **Komainu**
- Tenete da parte le restanti carte, che verranno usate in seguito:
 - ◆ 1 carta **Palazzo dello Shōgun**
 - ◆ 1 carta **Mercato**
 - ◆ 1 carta **Accademia**

In queste regole, le carte contenute nel mazzo Fantasma hanno il nome scritto in verde per distinguerle dalle altre carte con gli stessi nomi.

IMPORTANTE: il numero di carte Favore dello Shōgun in gioco è pari al numero di giocatori umani. Il Fantasma non conta.

ROUND DI GIOCO

TURNI INDIVIDUALI DEI GIOCATORI UMANI

Per i giocatori umani non cambia nulla. Al vostro turno seguite le normali regole.

TURNO DEL FANTASMA

Se il Fantasma ha almeno 1 Lavoratore Disponibile, pescate la prima carta del mazzo Fantasma e posizionate il Lavoratore nello spazio corrispondente sul tabellone, dopodiché applicate queste regole:



DIMORE DEI DAIMYŌ

- Il Fantasma sceglie la Spada con il numero più alto (in basso a destra) e ottiene immediatamente i punti dati dalla Spada più quelli attribuiti dal round in corso.



- Posizionate la Spada scelta e il Sashimono sulla plancia Washitsu del Fantasma seguendo le normali regole.
 - Posizionate la prima Risorsa disegnata sulla Spada appena consegnata nel primo spazio libero sulla **Shōgun no Katana** del Fantasma.
- IMPORTANTE:** se in seguito a questa azione un Lavoratore Bloccato del Fantasma diventa Disponibile, rimuovete la carta **Daimyō** dal gioco, altrimenti lasciatela nella pila degli scarti del mazzo Fantasma.
- Scartate dal tabellone la carta **Daimyō** associata alla Spada appena consegnata.



ESEMPIO 19: nel primo round il Fantasma sceglie la Spada in figura e ottiene subito 6 punti (6 scritti sulla Spada + 0 per il round). Posiziona la Spada e il Sashimono sulla sua plancia Washitsu e mette 1 Acciaio nel primo spazio della sua *Shōgun no Katana*.

IL PALAZZO DELLO SHŌGUN

- Il Fantasma posiziona una delle sue Familiari in una Sala del Palazzo vuota, se possibile, altrimenti in una Sala del Palazzo qualsiasi. In ogni caso, non può avere più di una Familiare per Sala. Se tutte le Familiari del Fantasma sono già a Palazzo, saltate questo punto.
- Se possibile, il Fantasma ridispone le sue Familiari per evitare che ci siano Sale vuote (cioè Sale senza nessuna Familiare di nessun giocatore).
- Il Fantasma ottiene immediatamente 1 punto per ogni Sala in cui ci sia almeno 1 Familiare, considerando sia le proprie che quelle dei giocatori.



- Ogni giocatore umano sceglie una delle proprie Familiari a Palazzo e ottiene l'effetto della Sala corrispondente come nelle normali regole. Il Fantasma non attiva mai l'effetto di alcuna Sala.



MERCATO

- Il Fantasma prende la carta **Mercato** con il numero più alto (in basso a destra) e la posiziona vicino alla propria plancia Washitsu. Non la userà mai, ma potrebbe servire per attribuire i punti di fine partita.
- Il Fantasma ottiene immediatamente 1 punto per ogni Lavoratore o Monaco presente al Mercato, considerando sia i propri che quelli dei giocatori, incluso quello appena piazzato.



ACCADÉMIA

- Il Fantasma Decora la prima Risorsa non Decorata sulla sua **Shōgun no Katana**.

IMPORTANTE: a differenza di ciò che accade di norma, è lecito che sulla **Shōgun no Katana** del Fantasma ci siano più Risorse Decorate dello stesso tipo.

- Il Fantasma ottiene immediatamente tanti punti quante sono le Monete indicate dal Decoratore più avanzato fra quelli dei giocatori.

- I giocatori umani possono attivare uno dei loro Decoratori come di norma.

IMPORTANTE: se un giocatore umano attiva l'Accademia, il Fantasma **NON** Decora alcuna Risorsa sulla sua **Shōgun no Katana**.

ESEMPIO 20: in questa situazione il Fantasma (verde) ottiene 3 punti perché il Decoratore giallo si trova nell'ultima colonna, corrispondente a 3 Monete.



KOMAINU

Il Fantasma ottiene immediatamente 4 punti e giocherà per primo nel prossimo round.

SPAZIO OCCUPATO

- Se tutti gli spazi dell'area indicata dalla carta pescata dal mazzo Fantasma sono occupati, il Fantasma ottiene solamente i punti associati a tale area, come se fosse disponibile.

NOTA: nell'improbabile caso in cui il Fantasma andasse alle Dimore dei Daimyō e non ci fossero Spade disponibili, otterrebbe 0 punti.

- Se tale area è il Palazzo dello Shōgun o l'Accademia, i giocatori non attivano l'effetto fuori turno.
- Il Fantasma pesca immediatamente un'altra carta per posizionare il Lavoratore come spiegato nei punti precedenti. Se anche la nuova area è occupata, ripetete questa procedura dal punto 1.

NOTA: posizionate i vostri Lavoratori e Monaci con attenzione. Far esaurire in fretta gli spazi nelle varie aree di gioco può far guadagnare parecchi punti gratuiti al Fantasma, per via di questa regola.

PASSARE

- Se al proprio turno il Fantasma non ha più Lavoratori Disponibili, passa e prende la carta Onore più vicina al mazzo.

RIPRISTINO

Seguite le normali regole per la fase Ripristino, con l'aggiunta delle seguenti:

- Se c'è un Lavoratore del Fantasma nello spazio Komainu, il Fantasma gioca per primo e gli umani mantengono fra di loro lo stesso ordine che avevano nel round appena concluso; altrimenti stabilite l'ordine fra i giocatori umani come di norma e il Fantasma gioca per ultimo.
- Mescolate le 3 carte Solitario messe da parte a inizio partita e inseritene 1 nel mazzo Fantasma senza guardarla. Mescolate il mazzo e la pila degli scarti.

FINE DELLA PARTITA

In questa fase, il Fantasma ottiene punti sommando:

- Tutti i punti indicati dal proprio segnapunti.
- I punti risultanti sommando il numero di Monete indicate sulle Spade in suo possesso e dividendo per 5, arrotondando per difetto.
- Il valore della propria **Shōgun no Katana**, calcolato seguendo le normali regole in base alle Risorse presenti su di essa.

IMPORTANTE: il Fantasma non viene preso in considerazione per l'assegnazione delle carte Favore dello Shōgun, quindi se ci sono più giocatori umani, esse vanno assegnate come di consueto, altrimenti l'unico presente può ottenere la carta semplicemente riuscendo a Consegnare la sua **Shōgun no Katana** prima della fine della partita.

- I punti dati dai Sashimono presenti sulla propria plancia Washitsu.

- I punti dati dalle sue carte Onore, come segue:

- Se la carta ha l'icona Giocatore Umano, calcolate i punti che farebbero i giocatori con tale carta e date al Fantasma il punteggio più alto fra di essi.



ICONA GIOCATORE UMANO

ESEMPIO 21: a fine partita, **Paul** ha 38 Monete e **John** ne ha 28. **Paul** farebbe 9 punti con questa carta e **John** 7, quindi il Fantasma ottiene 9 punti.



- Se la carta non ha l'icona Giocatore Umano, applicatela al Fantasma seguendo le normali regole.

NOTA: il Fantasma non ha Monaci in gioco, quindi per valutare questa carta si contano solo i suoi Lavoratori sul tabellone.



SHŌGUN NO KATANA

MODALITÀ STORIA

Per sfruttare al meglio l'ambientazione evocativa, vi offriamo la possibilità di giocare a *Shōgun no Katana* in modalità Storia, sfidando un giocatore Fantasma a vostra scelta. Vi troverete a percorrere un cammino nell'affascinante Giappone feudale, passando da un periodo di pace al soffio dei venti di guerra. In ogni scenario dovrete giocare in condizioni nuove e inedite, con regole e vincoli che vi costringeranno a esplorare strategie e tattiche mai provate prima.



REGOLE GENERALI

1. I capitoli della Storia vanno affrontati in ordine, da 1 a 14. Potete scegliere quale Fantasma affrontare all'inizio di ciascun capitolo, in base alle vostre sensazioni e alla difficoltà indicata.

NOTA: consigliamo di giocare qualche partita normale contro i Fantasma prima di iniziare la modalità Storia, per poter effettuare questa scelta con cognizione.

2. Per ottenere la vittoria, dovete **sia** soddisfare l'eventuale richiesta del capitolo, **sia** ottenere più punti del Fantasma. In caso contrario, la partita termina con una sconfitta.
3. Ogni volta che ottenete una vittoria, guadagnate **punti Storia**, come segue:
 - ◆ Difficoltà Facile: 1 punto
 - ◆ Difficoltà Media: 2 punti
 - ◆ Difficoltà Difficile: 3 punti
 - ◆ Vittoria contro il Fantasma 1: +4 punti
 - ◆ Vittoria contro il Fantasma 2: +5 punti
 - ◆ Vittoria contro il Fantasma 3: +6 punti
 - ◆ Vittoria contro il Fantasma 4: +7 punti
 - ◆ Vittoria contro il Fantasma 5: +8 punti
4. La vittoria in un capitolo comporta l'accesso automatico al successivo.
5. Benché siano da giocare in successione e facciano parte di una storia, i capitoli sono indipendenti l'uno dall'altro, quindi ogni partita inizia da zero, senza conservare nulla di ciò che si è guadagnato nei capitoli precedenti.
6. In caso di sconfitta, potete decidere liberamente se ritentare il capitolo, eventualmente scegliendo un Fantasma diverso, o se passare al successivo.
 - ◆ La sconfitta al primo tentativo di ciascun capitolo comporta la perdita di 1 punto Storia.
 - ◆ Ogni sconfitta nei tentativi successivi al primo comporta la perdita di 2 punti Storia.
 - ◆ Passare al capitolo successivo senza aver vinto il precedente non comporta ulteriori variazioni in termini di punti Storia.
 - ◆ **Ritentare cercando di ottenere punti, ma col rischio di perderne, o rinunciare e passare oltre? La scelta è vostra!**
7. Al termine della Storia, annotate il vostro punteggio finale e consultate la tabella a pag. 23 per valutare il vostro risultato!

PRIMA PARTE: LA SCUOLA PIÙ RINOMATA DEL GIAPPONE

CAPITOLO 1

GLI INIZI

Dopo anni di fatiche e apprendistato, la vostra scuola di forgiatura è finalmente riuscita a farsi notare dai più potenti Daimyō dell'Impero. La cosa più importante è non scontentarne nessuno, consegnando le vostre preziose Spade in tempo. Inoltre, è essenziale fare dono di una di esse allo Shōgun in persona, per fargli conoscere la vostra arte.

DIFFICOLTÀ: FACILE

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Alla fine della partita non ci dev'essere nessuna Spada nella vostra Fucina. Anche la **Shōgun no Katana** va obbligatoriamente consegnata entro la fine dell'ultimo round.

CAPITOLO 2

UN PERIODO DI QUIETE

Le battaglie più cruente fra i Daimyō sono ormai alle spalle e da qualche anno si vive nella quiete. I nobili signori del Giappone ora impiegano le loro ricchezze per dare sempre più lustro alle loro casate. Per i mastri forgiatori è importante istruire al meglio i propri Decoratori, per essere sempre pronti a soddisfare le richieste più sfarzose dei Daimyō.

DIFFICOLTÀ: MEDIA



REGOLE SPECIALI:

Deve obbligatoriamente essere in gioco la Sala del Palazzo raffigurata nell'immagine.

RICHIESTA:

Alla fine della partita, tutti i vostri Decoratori devono avere raggiunto l'ultima colonna.

CAPITOLO 3

GION MATSURI

Le celebrazioni per il Gion Matsuri, molto sentite in tutto l'Impero, sono alle porte. Tutti i Daimyō e lo Shōgun in persona vogliono sfoggiare Spade di ineguagliabile bellezza. La vostra scuola ha fama di essere molto abile nel produrre veri e propri capolavori. Dimostrate di esserne all'altezza.

DIFFICOLTÀ: FACILE

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Alla fine della partita, devono esserci almeno 2 Risorse Decorate su ogni Spada da voi consegnata e sulla vostra **Shōgun no Katana**.

CAPITOLO 4

FAMA E GLORIA

La vostra abilità è ormai riconosciuta da più parti e i vostri servizi sono richiesti da tutti i più importanti Daimyō dell'Impero. Ognuno di loro vuole i vostri capolavori nella propria collezione personale. Non potete deluderli!

DIFFICOLTÀ: MEDIA

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Dovete ottenere almeno 22 punti con i set di Sashimono. I punti dati dalle carte Onore non contano ai fini di questa richiesta (ma vengono regolarmente conteggiati per calcolare il vostro punteggio totale).



CAPITOLO 5

MASAMUNE IN VISITA

Si è sparsa la voce che la vostra scuola di forgiatura sia fra le migliori del Giappone. Le vostre meravigliose Spade sono esposte nelle stanze dei più potenti Daimyō dell'Impero. Avete avuto notizia che il leggendario mastro forgiatore Masamune in persona sia interessato a visitare la vostra Fucina. Preparatevi ad accoglierlo e a mostrargli quanto sia efficiente e ben strutturata.

DIFFICOLTÀ: FACILE

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Alla fine della partita, dovete avere almeno 7 carte posizionate sotto la vostra plancia Fucina come bonus permanenti.

CAPITOLO 6

LA RICHIESTA DELLO SHŌGUN

Lo Shōgun è rimasto impressionato dalla vostra abilità e ritiene di aver finalmente trovato qualcuno a cui affidare la realizzazione di una Spada che davvero soddisfi i suoi desideri in ogni dettaglio: voi!

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Dovete Consegnare la **Shōgun no Katana** con la seguente composizione.



SECONDA PARTE: GUERRE FEUDALI

CAPITOLO 7

VENTI DI GUERRA

La situazione politica si fa sempre più instabile. Lo spettro della guerra si staglia all'orizzonte. Anche i Monaci si sono raccolti nei templi per prepararsi a combattere e difendere i loro possedimenti. Nel frattempo, ingaggiate nuovi Lavoratori per portare avanti il buon nome della vostra scuola finché il periodo di pace perdura, anche se ciò comporta spese aggiuntive.

DIFFICOLTÀ: MEDIA

REGOLE SPECIALI:

Lasciate nella scatola i Monaci e tutte le copie della carta Mercato n. 7. Iniziate la partita con tutti e 7 i Lavoratori già Disponibili. Il Fantasma usa i suoi Lavoratori come di consueto.

Alla fine di ogni round, dovete pagare tante Monete quante sono quelle scritte al Tempio. Se non ne avete abbastanza, pagate la differenza in punti.

RICHIESTA: Nessuna.

CAPITOLO 8

IL NEMICO È ALLE PORTE

I negoziati si avviano verso il fallimento, la guerra è sempre più vicina e la richiesta di Spade è salita. Bisogna lavorare senza sosta per soddisfarla!

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Dovete Consegnare almeno 8 Spade.

La **Shōgun no Katana** non conta ai fini di questa richiesta (ma può comunque essere regolarmente consegnata).

CAPITOLO 9
LO SHŌGUN FA RULLARE I TAMBURI

Il Jindaiko, il grande tamburo di guerra, è pronto a tornare a suonare per motivare e incitare le truppe di Samurai. In questo momento di estrema tensione, lo Shōgun ha introdotto nuove tasse per poter formare il suo esercito e vincere la guerra. Tutti sono chiamati a contribuire, anche con somme elevate.

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Alla fine della partita dovete avere almeno 60 Monete.



CAPITOLO 10
L'ARTE DELLA BATTAGLIA

La guerra è iniziata. Ai mastri forgiatori sono richieste Spade solide e robuste!

DIFFICOLTÀ: MEDIA

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

La somma totale della Forza delle vostre Spade consegnate deve essere di almeno 13.



CAPITOLO 11
L'ORA PIÙ BUONA

La guerra è al suo apice e le sorti degli eserciti sono più che mai in bilico. Mai come ora è fondamentale avere armi a disposizione, a qualunque costo. Anche i vostri Decoratori sono stati chiamati in battaglia, perché in questo momento la bellezza estetica passa in secondo piano, rispetto alla qualità dell'affilato acciaio.

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

REGOLE SPECIALI:

Non potete Decorare alcuna Risorsa: lasciate nella scatola i Decoratori, la Sala del Palazzo mostrata in figura, tutte le copie delle carte Mercato n. 2 e n. 6, tutte le copie delle carte Daimyō e tutte le carte Onore che si riferiscono alle Decorazioni o all'Accademia.

Componete il mazzo Fantasma come di consueto, ma se il Fantasma pesca una carta **Accademia**, non la considera e pesca la successiva del mazzo.

Quando prendete una nuova Spada dalle Dimore dei Daimyō ottenete immediatamente una quantità di Monete aggiuntive pari al numero del round in corso (1 al primo round, 4 al quarto round).

RICHIESTA: Nessuna.



CAPITOLO 12
MACERIE

La guerra è finita e ha lasciato dietro di sé macerie e distruzione. Neppure il Palazzo dello Shōgun è stato risparmiato dalla furia delle battaglie. Anche le vostre Familiari sono chiamate a contribuire alla sua ricostruzione.

DIFFICOLTÀ: FACILE

REGOLE SPECIALI:

Mettete in gioco solo 3 Sale del Palazzo e giocate la partita con solo 2 Familiari sulla vostra plancia Washitsu e su quella del Fantasma. Potete posizionare entrambe le vostre Familiari nella stessa Sala.

NOTA: se attivate con un Monaco la Sala in cui ci sono 2 Familiari, attivate l'effetto aggiuntivo della Sala solo una volta.

NOTA: se attivate la Sala in cui ci sono 2 Familiari nel turno del Fantasma, attivate l'effetto della Sala solo una volta.

RICHIESTA: Nessuna.



CAPITOLO 13

LE DIFFICOLTÀ DELLA RICOSTRUZIONE

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

La guerra ha lasciato dietro di sé un mondo più povero e disperato. Il popolo giapponese non ha perso la speranza e si mette subito al lavoro per riedificare un futuro di pace e serenità. La ricostruzione però sarà lunga e difficile e le Risorse scarseggiano.

REGOLE SPECIALI:

A inizio partita preparate il Palazzo in modo che ci siano in gioco le 5 tessere Sala del Palazzo mostrate in figura.



Ogni volta che andate al Mercato, mettete 1 Moneta su una delle Risorse che avete acquistato in questo turno. Da ora in poi quella Risorsa costerà 1 Moneta in più.

Quando il Fantasma va al Mercato, mette 1 Moneta sulla Risorsa con meno Monete. In caso di parità, la mette su quella con il costo più alto.

RICHIESTA: Nessuna.

RINGRAZIAMENTI

L'idea di base è nata da un sogno che ha portato alla creazione del meccanismo della Fucina, mentre il primo prototipo l'ho sviluppato da pendolare sulla tratta ferroviaria Piacenza-Parma. Da lì in avanti il gioco ha avuto la fortuna di incontrare tante persone magnifiche che, con il mio stesso entusiasmo, l'hanno aiutato a crescere.

Vorrei dunque ringraziare il team originario Placentia Games (Franco Arcelloni, Stefano Groppi e Sandro Zurla) e il team Post Scriptum (Mario Sacchi, Matteo Panara, Marco Garavaglia) per aver creduto in questo progetto e per averlo reso realtà. Inoltre ringrazio il gruppo di gioco settimanale che assieme agli infaticabili giocatori dell'associazione ludica "Orizzonte degli Eventi" di Piacenza, mi hanno aiutato a migliorare il gioco, un playtest dopo l'altro, mentre una menzione speciale va fatta per due grandi amici e giocatori, Fabio Capelli e Michele Zacconi, che hanno dedicato diversi mesi del loro tempo a playtestare la forma primordiale del gioco: grazie ai loro preziosi suggerimenti *Shōgun No Katana* è potuto diventare quello che è oggi.

Ringrazio con tutto il cuore i backer che hanno creduto in questo progetto e sostenuto la campagna di crowdfunding, spero che vi divertiate a giocarlo tanto quanto mi sono divertito io.

Per il sostegno morale ringrazio mia sorella (Manuela) e mia moglie (Luna), la mia musa ispiratrice.

Federico Randazzo



Post Scriptum ringrazia prima di tutto i backer che hanno reso possibile la realizzazione di questo gioco. Ci tenevamo davvero tanto a pubblicare un prodotto di ottima qualità sotto ogni aspetto e non sarebbe stato possibile senza di voi, grazie.

In secondo luogo ringraziamo i fondatori di Placentia Games, Franco Arcelloni, Sandro Zurla e Stefano Groppi, per averci fatto conoscere Federico e questo bellissimo gioco.

EPILOGO: QUIETE

CAPITOLO 14

IL MERITATO RIPOSO

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

La guerra è definitivamente alle spalle. Ora è il momento di tornare al lavoro, pensando al futuro con ottimismo. In una calda giornata di sole, vi ritrovate a pensare a tutta la vostra carriera e ai risultati che avete ottenuto. Forse potete concedervi un po' di relax.

REGOLE SPECIALI: Nessuna.

RICHIESTA:

Alla fine della partita, dovete avere almeno 7 carte Daimyō e/o Mercato inutilizzate nella vostra area di gioco. Disponetele a ventaglio e fatevi aria in modo solenne e compiaciuto: avete completato la vostra Storia. Congratulazioni!

IL VOSTRO NOME NELLA STORIA

Alla fine della modalità Storia potete controllare il vostro punteggio nella seguente tabella, per vedere come il vostro nome verrà ricordato nella storia.

30 punti o meno
Fumeiyo 不名誉
(DISONORE)

Da 31 a 40 punti
Kaji Minara
鍛冶見習い
(GARZONE)

Da 41 a 50 punti
Kaji Kenshusei
鍛冶研修生
(APPRENDISTA)

Da 51 a 60 punti
Kaji 鍛冶
(MASTRO FORGIATORE)

Da 61 a 65 punti
Meiyo 名誉
(PRESTIGIO)

Da 66 a 69 punti
Yushu 優秀
(ECCELLENZA)

70+ punti 政宗
(AL PARI DI MASAMUNE)

Ringraziamo poi tutti i playtester che ci hanno dato molte indicazioni utili sia in fiera (in particolare a Modena Play), sia in privato. Su tutti, Nadia Galletti, Renata Costagliola, Daniele Barbaglia, Danilo Festa e l'associazione Slowgame.

Grazie davvero. Speriamo che *Shōgun No Katana* vi piaccia come piace a noi.

Mario, Marco e Matteo

SHŌGUN NO KATANA

Autori: Federico Randazzo, P.S. Martensen

Illustrazioni: Giorgia Lanza

Artwork: Paolo Vallerga - Scribabs

Scultura miniature: Alan D'Amico per Orconero miniatures

Impaginazione: Margherita Cagnola

Supervisione: Mario Cortese



Publicato nel 2021 da Post Scriptum S.a.s. di Mario Sacchi & C.

Placentia Games è un marchio di Post Scriptum S.a.s. di Mario Sacchi & C.



Distribuzione a cura di DungeonDice.it www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

RIEPILOGO AZIONI



FUCINA

1. Scegli una riga o una colonna.
2. Puoi muovere 1 volta ciascuna una o più Spade sulla riga o colonna scelta (1 Risorsa = 1 movimento della Spada).
3. Se hai usato un **MONACO**: puoi muovere una qualsiasi Spada aggiuntiva, inclusa la **SHŌGUN NO KATANA** in qualsiasi momento (puoi anche muovere una Spada già mossa o che verrà mossa in seguito).



MERCATO

1. Compra quante Risorse vuoi a prezzo di mercato.
2. Prendi la Carta.
3. Se hai usato un **MONACO**: prendi un'altra Carta.

FANTASMA: prende la carta Mercato con il numero più alto e ottiene tanti punti quante sono le miniature presenti al Mercato.



ACCADEMIA

1. Fai avanzare un Decoratore.
2. Se hai usato un **MONACO**: fai avanzare un Decoratore (lo stesso già mosso o un altro).
3. Puoi Decorare fino a 1 Risorsa per tipo.
4. Prendi Monete in base alle Risorse Decorate.
5. Tutti gli altri giocatori possono Decorare al massimo una Risorsa e prendere le Monete corrispondenti.



FANTASMA: decora la prima Risorsa non Decorata sulla sua **SHŌGUN NO KATANA** e ottiene punti pari alle Monete indicate dal Decoratore più avanzato fra quelli dei giocatori umani.



DIMORE DEI DAIMYŌ

1. Prendi la Spada.
2. Prendi le Monete.
3. Prendi il Sashimono.
4. Prendi la Carta.
5. Se hai usato un **MONACO**: prendi un altro Sashimono a tua scelta e mettilo direttamente nell'area Sashimono.

FANTASMA: prende la Spada con il numero più alto e ottiene subito i punti scritti su di essa più quelli per il round in corso. Se sblocca un Lavoratore, rimuovi la carta **Daimyō** dal gioco.



KOMAINU

1. Ottieni 4 Monete.
2. Sarai il primo giocatore nel prossimo round.
3. Se hai usato un **MONACO**: ottieni l'effetto attivato dal Monaco in un'area a tua scelta.

FANTASMA: ottiene 4 punti.



PALAZZO DELLO SHŌGUN

1. Se hai meno di 3 Familiari, aggiungine una (massimo 1 per Sala).
2. Se vuoi, ridisponi le tue Familiari (massimo 1 per Sala).
3. Puoi attivare l'effetto di ogni Sala in cui ci sia una tua Familiare.
4. Tutti gli altri giocatori possono attivare l'effetto di una Sala a loro scelta in cui ci sia una propria Familiare.
5. Se hai usato un **MONACO**: attivi nuovamente l'effetto di una Sala in cui ci sia una tua Familiare.



FANTASMA: aggiunge e/o ridispone le sue Familiari in modo che ci sia il minor numero possibile di Sale vuote, poi ottiene 1 punto per ogni Sala con almeno una Familiare.

EFFETTI DELLE SALE DEL PALAZZO



Fai avanzare un tuo Decoratore verso destra.

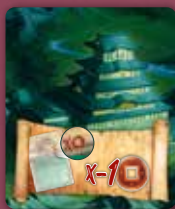


Paga le Monete indicate per Ricevere la Risorsa indicata.



Muovi una Spada.

NOTA: se la attivi con un Monaco, puoi usarla per scambiare di posto 2 Spade.



Quando acquisti il bonus permanente di una carta, puoi attivare la tua Familiare in questa Sala per pagare 1 Moneta in meno (il bonus Legno sulle carte Daimyo, dove presente, e il bonus permanente della carta Mercato n. 1 diventano gratuiti).



Ricevi ciò che è indicato sulla tessera.



Quando acquisti Risorse al Mercato, puoi attivare la tua Familiare in questa Sala per usare immediatamente 1 sola delle Risorse appena acquistate per muovere una Spada.

CONSEGNARE UNA SPADA

1. Calcola il punteggio e fai avanzare il dischetto segnapunti. Attiva l'eventuale effetto immediato della carta Mercato n. 3.
2. Prendi i bonus della riga e colonna su cui si trova la Spada, inclusi quelli di eventuali carte presenti sotto la Fucina. Attiva l'eventuale effetto immediato della carta Mercato n. 5.
3. Posiziona la Spada sul primo spazio libero della plancia Washitsu. Se c'è un Lavoratore Bloccato, spostalo su uno spazio Disponibile.
4. Posiziona il Sashimono presente sulla Spada nell'area Sashimono.
5. Se il Progetto per lo Shōgun non è completo, posiziona su di esso da 0 a 2 Risorse uguali a quelle presenti sulla Spada consegnata.

PUNTEGGIO DI UNA SPADA

1. Punteggio base, calcolato come segue:
SPADA NORMALE: punti scritti in alto a sinistra più eventuale effetto immediato della carta Mercato n.3.
SHŌGUN NO KATANA: somma del valore delle Risorse presenti sulla SHŌGUN NO KATANA.
2. 1 punto se è presente il Legno Decorato.
3. 2 punti se è presente l'Acciaio Decorato.
4. 3 punti se è presente la Pelle di Razza Decorata.
5. 4 punti se è presente la Lacca Decorata.
6. Punti attribuiti dal round in corso.