

SAMURAI



**REGOLE DI WARGAME
PER IL GIAPPONE MEDIEVALE**

RICCARDO AFFINATI

SAMURAI

GIAPPONE FEUDALE 1560 D.C.



REGOLE PER IL WARGAME PER IL GIAPPONE MEDIEVALE

INTRODUZIONE

Il fascino esotico dei Samurai e dei film di Kurosawa non è mai tramontato, ecco quindi un sistema di regole per simulare le battaglie medievali giapponesi.

Scelta della Scala delle Miniature e dei Modelli

Queste regole possono essere usate con ogni scala di figure e modelli. I 15 mm sono la scala più diffusa e combinano economicità e praticità. I 25 mm sono ideali per giochi dimostrativi pubblici alle manifestazioni, essendo facilmente visibili agli spettatori e le opportunità di dipingerli molto dettagliatamente sono notevoli. I 10, 6 e 2 mm sono utilizzati da giocatori sempre più numerosi.

Area di Gioco e Scala del Terreno

L'area di gioco usuale, il

“Campo di Battaglia”, è un quadrato di 60cmX60cm per lato per miniature di 15 mm o più piccole e di 120cm X 120cm per lato per i 25 mm. È solitamente realizzato con elementi del terreno separati disposti su una base piatta, ma unico intero blocco di terreno, oppure avvicinando blocchi quadrati di 30cm.

Filosofia del Progetto

Il sistema di comando di Samurai è arbitrario, ma l'effetto ottenuto è molto simile ai sistemi più complessi che richiedono la scrittura degli ordini, la loro trasmissione tramite messaggeri o segnale, ed un test di interpretazione da parte di chi lo riceve. Inoltre evita di dover testare la reazione delle truppe ad eventuali eventi e simula efficacemente la perdita di coesione in battaglia.



Sono tante le case che producono soldatini, che offrono nei loro cataloghi la scelta dei Samurai: per i soldatini in piombo esiste la ESSEX oppure la TWO DRAGONS; mentre nei soldatini di plastica tutte le maggiori aziende offrono Samurai, Ashigaru, Monaci, ecc.

EFFETTIVI DELL'ESERCITO E RAPPRESENTAZIONE DELLE TRUPPE

Un esercito consiste di 12 elementi, uno dei quali include l'unico Generale.

Tranne nei casi in cui, in un gioco-campagna, si aggiungano i vari contingenti di alleati o tributari.

Un elemento consiste in una sottile basetta, solitamente di cartoncino, sulla quale i soldatini vengono incollati (o gli equivalenti blocchi in 6 o 2 mm). Possono avere le stesse dimensioni e numero di figure degli elementi del DBM, ARMATI, DBA oppure utilizzare i nostri consigli.

Scala Temporale

Si gioca in turni alternati, che simulano approssimativamente 30 minuti reali.

Dadi

Tutti i lanci richiedono un singolo normale dado a sei facce numerate da 1 a 6.

www.accademiawargame.it

L'unico sito italiano che si aggiorna settimanalmente e dedicato alla storia militare e al wargame, un sito con centinaia di links e che analizza tutti gli aspetti della simulazione storica.

DEFINIZIONI DELLE TRUPPE

Le truppe sono definite per il loro comportamento in battaglia piuttosto che secondo la loro usuale formazione, l'armatura, le armi o il livello del morale.

Le **TRUPPE APPIEDATE** possono essere:

ASHIGARU: muovono di 5 cm in terreno facile e di 2,5 cm in terreno difficile; il loro fattore di combattimento è 3 contro fanti e montati e sono svantaggiati se combattono in terreno difficile.

SAMURAI A PIEDI: muovono di 5 cm in terreno facile e di 2,5 cm in terreno difficile; il loro fattore di combattimento è 4 contro fanti e 3 contro montati ed sono svantaggiati se combattono in terreno difficile.

MONACI GUERRIERI: muovono di 7,5 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile; il loro fattore di combattimento è 2 contro fanti sia contro montati e non sono svantaggiati se combattono in terreno difficile.

RONIN: muovono di 7,5 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è 4 contro fanti e 3 contro montati e sono svantaggiati se combattono in terreno difficile.

ARCIERI: muovono di 5 cm in terreno facile e di 2,5 cm in terreno difficile; il loro fattore di combattimento è 3 contro fanti e 4 contro montati e sono svantaggiati se combattono in terreno difficile ed hanno un raggio di tiro di 10cm.

ARCHIBUGIERI: muovono di 5 cm in terreno facile e di 2,5 cm in terreno difficile; il loro fattore di combattimento è 4 contro fanti e 3 contro montati e sono svantaggiati se combattono in terreno difficile ed hanno un raggio di tiro di 10cm.

Le **TRUPPE MONTATE** possono essere:

SAMURAI A CAVALLO: muovono di 10 cm in terreno facile e di 2,5 cm in terreno difficile; il loro fattore di combattimento è 3 contro fanti sia contro montati e sono svantaggiati se combattono in terreno difficile.

Alcune composizioni di eserciti permettono che parte degli elementi montati possano essere cambiati nei relativi elementi di fanteria durante il gioco come parte di un movimento tattico. Non possono poi rimontare.



STORIA DEL GIAPPONE

Secondo le leggende tradizionali, l'Impero giapponese sarebbe stato fondato nel 660 a.C. dall'imperatore Jimmu tenno, discendente dalla dea Amaterasu. In realtà, non si trova menzione di un vero e proprio Stato nel territorio dell'arcipelago in un periodo anteriore ai primi secoli dell'era volgare. Gli archeologi non hanno finora scoperto alcuna traccia evidente dell'esistenza di una civiltà paleolitica nell'arcipelago, ma sono generalmente d'accordo nel riconoscere due culture neolitiche, la più recente delle quali si collocherebbe intorno agli inizi dell'era volgare. Il periodo protostorico, compreso tra gli inizi del II sec. d.C. e la metà del V, non interessa che la metà meridionale dell'arcipelago: i grandi progressi compiuti in queste regioni (specialmente l'uso dei metalli) sono la conseguenza dei contatti sempre più frequenti con la Cina, dapprima attraverso gli Stati coreani, già sinizzati. Nei testi cinesi si trova per la prima volta menzione dell'esistenza di una confederazione di "regni" abitati da un popolo intelligente, bellicoso e organizzato in clan a struttura fortemente gerarchica. Alcuni clan erano stabiliti nella parte settentrionale di Kyushu, altri sulle coste del mare interno: uno di questi ultimi, che agli inizi del V sec. dominava la regione di Yamato, elevò il suo capo alla dignità di Supremo Augusto Imperatore (Sumera no Mikoto) e iniziò a costruire nella pianura di Nara uno Stato accentrato sul modello continentale (riforma di Taikwa, 646 d.C.)

L'assimilazione della cultura cinese: epoca Nara (710 - 794) e Heian (794 - 1185)

Una volta saldamente installato al potere, il clan "imperiale" fu costretto a cercare al di fuori i principi politici e morali che giustificassero la sua preponderanza politica e le istituzioni che gli consentissero di instaurare nell'arcipelago un'embrionale amministrazione. A tale duplice scopo si attinse ai classici confuciani e ai sutra (libri canonici) buddhisti; nello stesso tempo furono prese a modello le istituzioni cinesi. Durante sei secoli, periodo in cui veniva introdotto il buddhismo, si compì nell'arcipelago una rivoluzione culturale, politica ed economica, che inserì il Giappone nella sfera di influenza cinese. Il capo del clan imperiale si convertì al buddhismo e assunse il titolo cinese di imperatore (tenno): l'antica aristocrazia dei clan alleati al clan imperiale non rinnegò la sua origine "divina", ma rafforzò il suo potere sacrale attraverso i concetti di lealtà e di responsabilità derivanti dal confucianesimo cinese. L'epoca di Nara, così chiamata dal nome della prima capitale fissa, Nara (costruita nel 710), fu caratterizzata dall'assimilazione della cultura cinese (introduzione della scrittura ideografica, redazione di cronache nazionali [Nihongi] e di un codice di leggi [Taiho], riforma agraria) e dalla preminenza dell'antico clan dei Fujiwara. Nel 794 con il trasferimento della capitale a Kyoto si aprì la cosiddetta "epoca di Heian" (antico nome di Kyoto) che durò fino al 1185. Questo periodo fu contrassegnato dalla graduale perdita di influenza del clan Fujiwara, i cui capi avevano esercitato dall'866 all'882 funzioni di reggenti; sul piano religioso si assistette alla trasformazione del buddhismo che si "giapponesizzò" e compenetrò sempre più la vita nazionale. D'altra parte una nuova aristocrazia terriera tese a riunire nelle sue mani le terre che le leggi del VII e dell'VIII sec. modellate su quelle cinesi avevano distribuito tra numerosi piccoli coltivatori. La nuova classe aristocratica beneficiava di numerose esenzioni fiscali e aveva un carattere militare ben marcato: i suoi membri guerreggiavano continuamente tra di loro e con gli Ainu, che abitavano nella parte settentrionale di Honshu. Verso il 1150 non restavano in lizza che due grandi famiglie, i Taira e i Minamoto. I Taira divennero abbastanza potenti da estromettere i Fujiwara, dopodiché si scontrarono con i Minamoto, dando inizio a un periodo di aspre lotte che costituì l'età aurea della cavalleria giapponese: la battaglia navale di Dan-noura (1185) consacrò il trionfo della casata dei Minamoto.

Il periodo delle dittature militari: le epoche Kamakura, Muromachi e Momiyama (1185 - 1600)

Dopo la sua vittoria sui Taira, Yoritomo, capo del clan Minamoto, si proclamò (1192) generalissimo (shogun) creando così una nuova istituzione, lo shogunato, destinata a durare fino al 1867. Egli elesse a capitale la città di Kamakura, 20 km a sud di Yokohama, e dopo aver ripartito le province tra i suoi compagni d'armi instaurò una vera dittatura. Il sorgere di questo nuovo regime non provocò tuttavia la fine del regime imperiale e lo shogunato si incorporò nelle strutture preesistenti.

L'imperatore, la sua corte, i suoi ministri continuarono a risiedere a Kyoto, ma la macchina imperiale girava ormai a vuoto.

Nell'epoca Kamakura (1192- 1333) si produsse un nuovo frazionamento del potere, questa volta a spese del regime shogunale. Dopo la morte di Yoritomo (1199) i suoi vicari (shikken), del clan Hojo, eliminarono definitivamente i Minamoto, poi si arrogarono il diritto di esercitare il potere derivato, dicevano i nuovi shogun, direttamente da Yoritomo. Gli usurpatori Hojo seppero conservare il potere per oltre un secolo (1200- 1333), che fu un periodo tra i più prosperi della storia giapponese: grazie all'energia di uno di essi, Tokimune, il Giappone riuscì a conservare la sua indipendenza minacciata da due tentativi di invasione mongola nel 1274 e nel 1281. Ma l'enorme sforzo finanziario compiuto nel corso della

IMBASSETTAMENTO DEI SOLDATINI

Tutte le miniature devono essere raggruppate in elementi con più miniature e fissati su una sottile bassetta rettangolare. Le dimensioni della bassetta sono indifferenti assicurandosi che tutte le basi abbiano lo stesso fronte e che entrambi gli eserciti utilizzano le stesse convenzioni. *Eventuali soldatini di 20mm (in plastica) o 28mm (in piombo e stagno) possono anche essere imbassettati individualmente, purchè poi nel gioco 4 soldatini adiacenti tra loro for-*

mano un elemento formeranno un elemento.

Con i soldatini in 15mm o 1/72, ogni "elemento" consiste di una base rettangolare di 4cm di fronte, profonda quanto basta ad accomodare soldatini e modelli (ca. 2cm per la fanteria, 3 cm per la cavalleria).

Con i soldatini in 25/28mm, ogni "elemento" consiste di una base rettangolare di 6cm di fronte, profonda quanto basta ad accomodare soldati-

ni e modelli (ca. 3 cm per la fanteria, 4 cm per la cavalleria). Gli elementi utilizzati in questo regolamento sono compatibili con le più diffuse regole per il periodo antico e medievale. Tutte le distanze sono misurate in centimetri, con un metro avvolgibile.

Lo uso soldatini in 15mm della Essex, imbassettati tutti su basette di 2,5cm per 2,5cm, dove ogni bassetta contiene due figure, sia a cavallo o a piedi. Un sistema economico e semplice.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il campo di battaglia è un quadrato di 60 cm di lato, realizzato disponendo colline, boschi ed altri elementi scenografici su un panno o altra superficie piana. Gli elementi di Terreno Difficile devono avere una dimensione di 20cm per 10 cm ed avere una forma ovale o rettangolare.

Il giocatore difensore prepara il terreno, indicando quali zone sono terreno difficile, il giocatore aggressore sceglie da quale

lato del campo di battaglia intende schierarsi e muove per primo. Gli elementi di terreno si dividono in due grandi famiglie: il Terreno Buono (pianura, colline dolci) ed il Terreno Difficile (Boschi, Colline, Dune, Terreno rotto, fangoso o pietroso, vigne, ecc.).

Alcuni tipi di terreno (boschi, colline, ecc.) hanno effetto sul movimento e sul combattimento: ad esempio, stare più in alto avvantaggia in combattimento,

muovere in un Terreno Difficile rallenta alcuni tipi di truppe e ne rende altri meno efficaci o più vulnerabili in combattimento. Gli ostacoli lineari sono considerati Terreno Difficile. Un esercito con terreno storico **Pianura** dispone un solo elemento di Terreno Difficile, mentre un esercito con un terreno storico **Collinare** ne dispone due, ed infine con un terreno storico **Montagna** se ne dispongono quattro.

SCHIERAMENTO

Ogni giocatore tira un dado e il risultato minore è il Difensore. Il Difensore sceglie il tipo di Campo di Battaglia (Pianura, Collinare o Montagnoso) disponendo il numero di elementi di terreno previsti. Il giocatore con il totale maggiore è l'Attaccante ed è egli a scegliere il suo lato d'ingresso. Il lato d'ingresso del Difensore è quello opposto.

Il Difensore dispone i propri elementi di truppe entro 15cm dal suo lato d'ingresso. Non può schierare nessun elemento entro 7,5cm da uno dei bordi del campo di battaglia, toccherà poi all'Attaccante fare la stessa cosa. Il Difensore quindi cambia la posizione di 0, 1 o 2 elementi delle proprie truppe.

N.B. Nelle Campagne Militari il giocatore Attaccante sarà sempre il giocatore che invade per primo una Provincia neutrale o nemica.

guerra contro i Mongoli (si erano dovute fortificare le coste dell'arcipelago) aveva rovinato le finanze shogunali, mentre i grandi daimyo (signori feudali) del Sud-Est manifestavano velleità di indipendenza. La crisi fu risolta nel 1338 da un uomo nuovo, Ashikaga Takauji, che si installò a Kyoto e si proclamò shogun, iniziando il periodo detto Muromachi (1338-1573). Come già i Minamoto, gli Ashikaga si rivelarono incapaci di dare un governo forte al Giappone, preda dei dissensi provocati dalla crescente potenza dei grandi daimyo e dei monasteri buddhisti che disponevano di veri eserciti. La loro autorità fu inoltre gravemente compromessa fin dagli inizi da uno scisma dinastico: Daigo II (Go-Daigo), il legittimo imperatore che aveva privato Takauji del potere, si rifugiò nella fortezza di Yoshino, a sud di Kyoto, di dove poteva mantenere la sua influenza sulle grandi famiglie guerriere, mentre un imperatore rivale, tenuto sotto la stretta sorveglianza degli Ashikaga, teneva corte a Kyoto. Due altri fatti importanti caratterizzarono questo periodo Muromachi: da una parte, lo sviluppo di un ceto di mercanti all'ingrosso, di cambiavalute, di usurai, di trasportatori, che costituì il primo nucleo di una borghesia urbana; dall'altra, i rapporti commerciali con il continente, interrotti dopo i primi fruttuosi contatti del VII sec., ripresero con vigore nei secc. XV e XVI, mentre i primi Occidentali, commercianti e missionari portoghesi e spagnoli, sbarcavano nell'arcipelago

SEQUENZA DI GIOCO

L'Attaccante gioca il 1° turno, quindi le due parti giocano i turni alternativamente.

Durante ogni turno il giocatore :

1. Tira i dadi per determinare i Punti Iniziativa del giocatore.
2. Utilizza questi Punti Iniziativa per effettuare i movimenti tattici.

3. Gli elementi di Arcieri delle due parti che possono farlo, tirano uno alla volta nell'ordine deciso dai giocatori e causano i movimenti risultanti, in ogni caso i tiri sono simultanei per entrambi i giocatori.
4. Ognuno degli elementi delle due parti il cui lato frontale è adeguatamente in contatto con il nemico effettua il

combattimento corpo a corpo nell'ordine deciso dal giocatore in fase e causa o subisce i movimenti risultanti.

TIRO PER I PUNTI INIZIATIVA DEL GIOCATORE

Il giocatore inizia il suo turno tirando un dado. Il risultato è il numero di Punti Iniziativa che può spendere per effettuare mosse tattiche per questo turno.

I Punti Iniziativa non utilizzati sono persi, non si possono conservare per i turni successivi.

Ogni elemento o gruppo tattico muove utilizzando 1 Punto Iniziativa.

Eccetto che nel primo turno di ciascun giocatore, muovere costa 1 Punto Iniziativa aggiuntivo in uno dei seguenti tre casi :

- Il gruppo include Elefanti, Orde, Vagoni da Guerra o Artiglieria, o montati che smontano.
- Tutti gli elementi o il gruppo iniziano il movimento da più di 20 cm

dall'elemento del comandante.

- Se l'elemento con il Generale è stato eliminato.
- Se l'elemento con il Generale è in un Terreno Difficile.

MOVIMENTI TATTICI

Un elemento può muovere dritto per dritto oppure obliquamente, purchè non ecceda la distanza massima consentita allo specifico tipo di truppa nel terreno in cui si trova all'inizio e alla fine della mossa. Invece di muovere, l'elemento può cambiare fronte, solo Monaci Guerrieri possono muovere e cambiare fronte o viceversa.

Nessun elemento può attraversare la zona di 5 cm immediatamente davanti ad un elemento nemico - a meno che non ci sia un altro elemento interposto - se non per contattare l'elemento nemico o per ritirarsi direttamente verso le proprie spalle, o come risultato di combattimento.

Nel corso del suo movimento, un elemento non può mai attraversare ed essere attraversato da qualunque elemento.

a partire dal 1542. I Giapponesi accolsero dapprima con molto favore il cristianesimo (agli inizi del XVII sec. si calcola che i cristiani fra la popolazione ammontassero a circa 300.000), come pure le armi da fuoco e la tecnica militare europee. Verso la metà del XVI sec. l'incapacità degli Ashikaga di governare era divenuta evidente; essi riuscirono a conservare il potere fino al 1573 soltanto perché nessuna personalità di particolare spicco era riuscita ancora a imporsi sui clan; ma nella seconda metà del XVI sec. tre guerrieri di modesta origine unificarono il Giappone facendolo entrare in una nuova fase storica: Oda Nobunaga, che sottomise le province del centro, depose Yoshiaki, ultimo degli shogun Ashikaga (1573), e risanò le rovine accumulatesi in un secolo di guerra civile; Toyotomi Hideyoshi, figlio di contadini che, raggiunto il potere, completò l'opera di Nobunaga, ma trascinò l'esercito nipponico nella disastrosa avventura di Corea (1598); infine, un piccolo aristocratico di provincia, Iyeyasu, della famiglia Tokugawa, che unificò definitivamente il Giappone, schiacciando i daimyo dissidenti nella battaglia di Sekigahara (1600) e che, proclamandosi shogun, fondò una casata destinata a governare il Giappone per due secoli e mezzo.

STORIA DEI SAMURAI

Gli antichi guerrieri Yayoi svilupparono armi, armature ed un codice, che durante i secoli successivi

RITIRARSI DAL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Con la spesa di un Punto Iniziativa per ogni singolo elemento si può far ritirare un proprio elemento in contatto con il nemico. L'elemento si ritira di almeno 5 cm direttamente indietro e termina la mossa orientato verso il nemico che contattava. È possibile "rompere il contatto", muovendo direttamente all'indietro, solo se l'avversario è più lento e non si hanno elementi nemici in contatto sul fianco o alle spalle.

La Cavalleria può tentare di farlo anche immediatamente dopo che l'avversario l'ha contattata, tirando un dado ed ottenendo almeno 5 o +; aggiungere 1 per ogni 2,5 cm di differenza tra le capacità di movimento.

MUOVERE A CONTATTO CON IL NEMICO

Tutte le truppe possono muovere a contatto di elementi nemici per entrare in mischia nella fase successiva.

ATTRAVERSAMENTO DI FIUMI

Truppe che entrano in un fiume devono fermarsi. Il fiume è considerato sempre Terreno Difficile e per attraversarlo bisogna restare fermo al suo interno per un intero turno di movimento. Elementi in difesa sulla sponda sono avvantaggiati in mischia.

DISTANZE DI TIRO

Il tiro è una forma di combattimento a distanza permesso solo ad Arcieri e Archibugieri. È possibile tirare contro qualunque elemento nemico che si trova direttamente di fronte al tiratore o entro un arco di 45° da un lato o dall'altro a partire dagli spigoli frontali. Il tiro è bloccato da Terreno Difficile o se altri elementi sono anche solo parzialmente interposti tra tiratore e bersaglio.

Elementi dei due giocatori in grado di tirare l'uno contro l'altro possono farlo e fino a due elementi aggiuntivi possono tirare contro lo stesso bersaglio e sono considerati in supporto del primo tiratore anziché essere trattati separatamente. I tipi di truppa che possono tirare sono gli Arcieri e gli Archibugieri fino a 10 cm. Non si tira se il tiratore o il bersaglio (anche chi supporta sul retro) sono

in mischia. Il tiro è trattato come la mischia, però è solo il bersaglio a subire i risultati.

Il tiratore ed il bersaglio lanciano un dado ciascuno, applicheranno i modificatori del tiro e poi si confronteranno i due totali finali nella tabella RISULTATI.

MODIFICHE AL DADO DEL TIRO

Sommare o sottrarre dal risultato ognuno dei seguenti fattori tattici a seconda del caso :

+2 Elemento bersaglio in una Fortificazione, Villaggio, ecc.;

+1 Elemento bersaglio dietro Postazione Difensiva oppure in Terreno Difficile;

-1 Elemento che subisce il tiro da un altro elemento nemico, ovvero per ciascun elemento nemico aggiuntivo che tira (max -2).



diventarono il fondamento per i Samurai. Le prime armi includevano arco, frecce e spade. L'armatura includeva un elmo che proteggeva testa e collo, una corazza che proteggeva il torace, ripari per le braccia e le spalle e una protezione per l'addome. Più tardi le armature compresero anche protezioni per gambe e cosce. L'armatura cambiò con l'evolversi della battaglia. Nel quinto secolo l'introduzione dei cavalli in Giappone rivoluzionò i combattimenti. Ci fu un altro cambiamento decisivo nel quindicesimo secolo, l'introduzione delle armi da fuoco a causa della continuità della guerra.

La filosofia del codice *Bushido* è la "libertà dalla paura"; esso afferma che il Samurai è superiore alla sua paura della morte. I Samurai sorsero durante le continue battaglie per estendere i propri domini fra le tre principali casate: i Minamoto, i Fujiwara ed i Taira. I Samurai diventarono una vera e propria classe sociale tra il nono ed il dodicesimo secolo. Venivano chiamati in due modi: *Samurai* (cavalieri) e *Bushi* (guerrieri). Alcuni di loro erano legati alla classe dominante, altri venivano assunti: giuravano fedeltà ai loro *Daimyo* (feudatari) e ricevevano in cambio titoli e terreni. I *Daimyo* si servivano dei Samurai per espandere i propri domini e per proteggere i terreni che già possedevano.

I Samurai erano esperti sia nei combattimenti a cavallo che a piedi, si esercitavano ad affrontarsi armati e disarmati. I primi Samurai erano specializzati nei combattimenti con arco e frecce; usavano le spade

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Si ha una "mischia" quando due elementi sono in contatto frontale ed allineati.

Se un elemento è contattato solo sul fianco o alle spalle, si volta al termine del combattimento (non può farlo se è contatto sul fianco o sul retro ed anche di fronte) e combatte con dei modificatori negativi.

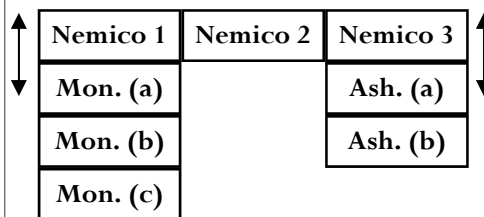
Sia che il suo elemento si trovi in contatto con il nemico, sia che tiri, sia che sia soggetto al tiro avversario, ogni giocatore tira un dado per ciascuno degli elementi impegnati e somma al risultato ottenuto il relativo fattore di combattimento e tutti i modificatori tattici o di supporto applicabili.

MODIFICHE AL DADO DEL COMBATTIMENTO

Aggiungere o sottrarre dal risultato del dado a seconda delle situazioni che si applicano:

- +3 Ashigarus o Monaci Guerrieri supportati da un elemento simile allineato alle sue spalle (max 1).
- +2 fanteria all'interno di un Villaggio;
- +1 se l'elemento include il Generale;
- +1 truppe in combattimento ravvicinato e più in alto del nemico o in difesa delle rive di un fiume oppure dietro una Postazione Difensiva;
- -1 per ciascun elemento nemico che minaccia uno dei propri fianchi, oppure in contatto frontale con un proprio fianco o con il proprio retro (max -2);
- -2 truppe in mischia in terreno difficile (tranne Monaci Guerrieri).

ESEMPIO



L'elemento Monaci (a) riceve il supporto di Monaci (b) di +3, mentre Monaci (c) non produce bonus.

L'elemento Ashigarus (a) riceve il supporto di Ashigarus (b) di +3.

Il Nemico 2 minaccia il fianco di Monaci (a) e di Ashigarus (a).

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

Un elemento il cui risultato finale è inferiore a quello del suo avversario in mischia o che gli tira contro, è costretto a indietreggiare, fuggire oppure è distrutto, a seconda della situazione, del tipo di terreno in cui si trova e del tipo di avversario contro cui

si è battuto. Gli elementi che tirano senza essere a loro volta soggetti al tiro non sono soggetti a risultati negativi. Elementi che forniscono supporto perché allineati dietro un elemento amico subiscono gli stessi effetti di quest'ultimo. Elementi che

hanno partecipato al combattimento perché in contatto frontale con il fianco o con il retro dell'elemento nemico indietreggiano se l'elemento amico in contatto frontale indietreggia, fugge o è distrutto.

solo nelle mischie e per decapitare i nemici.

Le battaglie contro i Mongoli portarono alcuni cambiamenti. I Samurai iniziarono ad usare di più le spade, ed anche le lance ed i *naginata* (tipo di alabarda con la lama molto arcuata). I Samurai portavano due spade (*daisho*): una lunga, e l'altra corta. La spada lunga (*daito - katana*) superava i 60 cm, quella corta (*shoto - wakizashi*) misurava tra i 30 ed i 60 cm. I Samurai davano spesso un nome alla propria spada e credevano che fosse la fonte del loro valore in battaglia.

Le spade più antiche erano diritte ed erano importate da Corea e Cina. Ma poiché i Samurai desideravano spade più resistenti e affilate, comparvero le spade a lama curva che conosciamo ancora oggi. Le spade erano fatte di ferro in lega col carbonio. Gli spadai usavano fuoco, acqua, incudine e martello per dare forma alle spade. Dopo la forgiatura, le lame venivano lucidate e preparate per la "confezione" finale. La lama veniva poi provata su cadaveri o su criminali condannati, cominciando dalle ossa piccole fino a quelle più grandi. Spesso i risultati venivano incisi sul *nakago* (il pezzo di metallo che univa la lama all'elsa).

DATE IMPORTANTI

660 a.C. - Secondo la leggenda Jinmu Tenno, figlio della dea del sole, fu incoronato primo imperatore del Giappone.

400 d.C. ca - Introduzione dei cavalli nei combattimenti.

500 d.C. ca - Arrivo del Buddhismo in Giappone.

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

SE IL TOTALE E' UGUALE A QUELLO DELL'AVVERSARIO:

Altri: Nessun effetto per il tiro, mentre la mischia prosegue il prossimo turno.

SE IL TOTALE E' INFERIORE A QUELLO DELL'AVVERSARIO MA SUPERIORE ALLA SUA META':

Samurai a cavallo: Distrutti se in terreno difficile, altrimenti Indietreggia.

Ashigarus: Distrutti da Monaci, altrimenti Indietreggia.

Arcieri: Distrutti da Samurai a cavallo in pianura e da Monaci, altrimenti Indietreggia.

Archibugieri e Ronin: Distrutti da Samurai a cavallo in pianura e da Monaci, altrimenti Indietreggia.

Monaci e Samurai a piedi: Indietreggiano.

SE IL TOTALE E' LA META' O INFERIORE ALLA META' DI QUELLO DELL'AVVERSARIO:

Tutti: Distrutti.

LISTA DEGLI ESERCITI

SAMURAI 1000 - 1500 d.C.

2 - 4 elementi di Samurai a cavallo*, 2 - 4 elementi di Samurai a piedi, 2 - 4 elementi di Ashigarus, 2 - 4 elementi di Arcieri.

MONACI GUERRIERI 1000 - 1500 d.C.

0 - 2 elementi di Samurai a cavallo*, 0 - 2 elementi di Samurai a piedi*, 2 - 4 elementi di Ashigarus, 0 - 2 elementi di Arcieri, 4 - 6 elementi di Monaci Guerrieri.

SAMURAI 1500 - 1600 d.C.

1 - 2 elementi di Samurai a cavallo*, 2 - 6 elementi di Samurai a piedi*, 2 - 6 elementi di Ashigarus, 0 - 2 elementi di Arcieri, 1 - 2 elementi di Archibugieri.

MONACI GUERRIERI 1500 - 1600 d.C.

0 - 1 elementi di Samurai a cavallo, 1 - 2 elementi di Samurai a piedi*, 2 - 4 elementi di Archibugieri, 0 - 4 elementi di Ashigarus, 4 - 6 elementi di Monaci Guerrieri.

Nota. Uno degli elementi segnalati da un "" deve contenere il Generale.*



1180-85 d.C. - Yoritomo Minamoto si schiera contro il clan Taira nella guerra di Genpei

1192 d.C. - Yoritomo diventa il primo Shogun a vita in Giappone ed instaura il suo governo di Samurai a Kamakura.

Tardo 1200 d.C. - Invasione dei Mongoli in Giappone. I Samurai sviluppano uno stile di combattimento che ha la spada come fulcro.

1400 d.C. ca - I maestri spadai fondano le prime scuole dove insegnano le loro tecniche di *ken-jutsu*.

1467-77 d.C. - La guerra degli *Onin* vede il declino del potere dello *Shogun* ed inizia la *Sengoku Jidai* ("L'era della guerra nel Paese") che continua per 150 anni.

1542 d.C. - Introduzione delle armi da fuoco portoghesi.

1630 d.C. - Il Giappone si isola dal mondo.

1854 d.C. - Il commodoro Matthew Perry obbliga il Giappone ad aprire dei porti al commercio.

1868 d.C. - L'imperatore Meiji istituisce il "Giuramento dei Cinque Articoli" con il quale inizia a smantellare la classe dei Samurai.

1873 d.C. - L'imperatore Meiji apre l'esercito a tutti e rende la leva obbligatoria.

1876 d.D. - L'imperatore Meiji dichiara illegale portare spade. La classe dei Samurai scompare dopo quasi mille anni di esistenza.

RIPIEGARE, FUGGIRE, INSEGUIRE

RIPIEGARE

Un elemento che Ripiega muove direttamente all'indietro della profondità della sua basetta e senza voltarsi; se incontra elementi amici orientati nella stessa direzione, li spinge all'indietro. Un elemento che indietreggia e che incontra e contatta un elemento nemico, terreno impraticabile, elementi amici che non sono orientati nella stessa direzione, è distrutto.

La mossa di ripiegamento di un elemento è pari alla profondità della sua basetta direttamente all'indietro senza rotazioni.

Altrimenti, se incontra elementi amici orientati nella stessa direzione, li spinge indietro.

FUGGIRE

Un elemento che fugge ripiega della profondità della sua basetta, quindi ruota di 180° e muove un'intera mossa addizionale direttamente nella direzione originariamente alle sue spalle. Può muovere obliquamente, se necessario, per evitare elementi nemici o amici, che non può interpenetrare oppure terreno intransitabile o Difficile.

INSEGUIRE

Tutti gli elementi di Samurai a cavallo, Samurai a piedi e Monaci Guerrieri il cui avversario in combattimento corpo a corpo Ripiega, Fugge o è Distrutto devono immediatamente inseguire della distanza pari alla profondità della loro basetta, tranne se facendolo attraverserebbero un terreno difficile.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il primo giocatore che alla fine di uno dei turni ha perso 4 elementi, ed ha perso più elementi dell'avversario, perde la battaglia. La conquista da parte del nemico, di un accampamento o di un Villaggio, durante la battaglia e ancora sotto il controllo del nemico, oppure la perdita dell'elemento con il Generale, contano come 2 elementi extra perduti. Elementi che ripiegano, fuggono o semplicemente muovono oltrepassando il bordo del campo di battaglia contano come perdita, ma riappaiano nel turno seguente di una eventuale campagna basata su più turni.



www.edizionichillemi.it



TABELLE RIASSUNTIVE

Tipi di Truppa	Movimento su Terreno	Movimento su Terreno	Raggio di Tiro	Valore Combattimento vs. Appiedati	Valori Combattimento vs. Montati	Vantaggi su Terreno
Truppe Appiedate						
Samurai a piedi	5cm	2,5cm	No	4	3	Svantaggiati
Ashigarus	5cm	2,5cm	No	3	3	Svantaggiati
Arcieri	5cm	2,5cm	10cm	4	3	Svantaggiati
Monaci Guerrieri	7,5cm	5cm	No	2	2	Avvantaggiati
Ronin	7,5cm	5cm	No	4	3	Svantaggiati
Archibugieri	5cm	2,5cm	10cm	3	4	Svantaggiati
Truppe Montate						
Samurai a cavallo	10cm	5cm	No	3	3	Svantaggiati

Risultati dei Tiri e dei Combattimenti**Se il totale è inferiore a quello dell'avversario ma più della metà:**

Samurai a cavallo: Distrutti se in terreno difficile, altrimenti Indietreggia.

Ashigarus: Distrutti da Monaci, altrimenti Indietreggia.

Arcieri: Distrutti da Samurai a cavallo in pianura e da Monaci, altrimenti Indietreggia.

Archibugieri e Ronin: Distrutti da Samurai a cavallo in pianura e da Monaci, altrimenti Indietreggia.

Monaci e Samurai a piedi: Indietreggiano.

Se il totale è inferiore o uguale alla metà di quello avversario:

Tutti: Distrutti.

Aggiungere o sottrarre dal risultato del dado a seconda delle situazioni che si applicano:**MODIFICHE AL DADO DEL COMBATTIMENTO**

+3 Ashigarus o Monaci Guerrieri supportati da un elemento simile allineato alle sue spalle (max 1).

+2 fanteria all'interno di un Villaggio;

+1 se l'elemento include il Generale;

+1 truppe in combattimento ravvicinato e più in alto del nemico o in difesa delle rive di un fiume oppure dietro una Postazione Difensiva;

-1 per ciascun elemento nemico che minaccia uno dei propri fianchi, oppure in contatto frontale con un proprio fianco o con il proprio retro (max -2);

-2 truppe in mischia in terreno difficile (tranne Monaci Guerrieri).

MODIFICHE AL DADO DEL TIRO

+2 Elemento bersaglio in una Fortificazione, Accampamento, ecc.;

+1 Elemento bersaglio dietro Postazione Difensiva, Villaggio oppure in Terreno Difficile;

-1 Elemento che subisce il tiro da un altro elemento nemico, ovvero per ciascun elemento nemico aggiuntivo che tira (max -2).

CAMPAGNA MILITARE

NEL GIAPPONE FEUDALE (CIRCA 1560 AD)

I Clan che partecipano a questa campagna militare sono i: Takeda, Uesugi, Mori, Shimazu, Imagawa e Hojo.

Obiettivo: Riunire il Giappone sotto il dominio dello Shogun.

Ogni Clan inizia il gioco con 10 province sotto il proprio controllo ed una Capitale protetta da un esercito composto da 12 elementi.

Se vi sono meno di sei giocatori, i Clans non controllati da un giocatore reale saranno considerati Neutrali e le loro Province potranno essere conquistate dagli altri giocatori. I Clan neutrali non possiedono eserciti.

Nella Capitale Kyoto (Provincia 41) risiede lo Shogun. Nessun esercito vi può entrare a meno che non venga dichiarato da un Clan lo Shogunato (vedere oltre). Se in una Provincia vi sono alla fine dei movimenti due eserciti avverrà una battaglia.

Un Turno di gioco è composto da QUATTRO Stagioni: *Primavera, Estate, Autunno e Inverno*. Ciascuna Stagione è suddivisa in Fasi di gioco (l'Inverno possiede una sequenza di gioco a se stante e differente dalle altre tre Stagioni).

SEQUENZA DI GIOCO:

1. Prendere una carta Evento (*Primavera, Estate, Autunno e Inverno*)
2. Fase Diplomazia (*Primavera, Estate, Autunno e Inverno*)
3. Fase Movimento (*Primavera, Estate e Autunno*)
4. Assedio (*Primavera, Estate e Autunno*)
5. Battaglie (*Primavera, Estate e Autunno*)
6. Fase Rifornimento (*solo l'Inverno*)

Fase Punti Prestigio (*solo l'Inverno*)

L'esercito di ciascun Clan è composto da 12 elementi che non possono mai superare tale limite (in nessun caso, neanche con le carte evento). Gli elementi di uno esercito possono essere persi in battaglia o con le carte evento, nello stesso modo possono però essere recuperati (rimpiazzati con le carte evento). L'esercito all'inizio della campagna ed alla fine di ogni fase viene automaticamente posto nella propria Capitale. Per conquistare una Provincia neutrale oppure controllata da un Clan nemico, il proprio l'esercito dovrà essere l'unico presente in quella Provincia, se alla fine dei movimenti ci fossero due eserciti di Clan differenti o si fa una battaglia oppure uno dei due Clan si ritira nella propria Capitale.

All'inizio di ciascun Turno di gioco (Primavera, Estate, Autunno e Inverno), i giocatori stabiliranno chi sarà il primo giocatore, inizierà il giocatore con minori Punti Prestigio e così via (nel primo turno di gioco essendo tutti a pari punteggio la scelta sarà casuale).

Per capire chi controlla una Provincia, ciascun giocatore metterà un gettone (pedina, fiches, spillo, ecc.) dipinto con i colori del proprio Clan di appartenenza sulle varie Province controllate, in maniera da tenere sempre sotto controllo i vari cambi di mano e le conquiste durante i turni di gioco. Utili saranno anche dei coners (pedine) che indicano Fortezze ed Eserciti.

CARTE EVENTI

All'inizio di ogni nuovo turno, tutti i giocatori prendono una carta da un mazzo di carte francesi, si consulta il significato e l'azione derivante viene applicata immediatamente. Alcune carte devono essere giocate immediatamente (Subito), altrimenti possono essere conservate ed utilizzate quando lo si ritiene più opportuno (Quando vuoi). Se la Capitale di un Clan viene conquistata, sia l'esercito che le eventuali carte cadono nelle mani degli invasori. Una volta che tutti i giocatori hanno preso la loro carta, le carte utilizzate subito, vengono poste a faccia in su e tolte dal gioco. Una volta che il mazzo è esaurito, tutte le carte tolte dal gioco vengono rimescolate insieme e mischiate.

DIPLOMAZIA

Durante questa fase i giocatori possono passarsi dei biglietti per stabilire alleanze o concordare mosse e strategie. Su ciascun biglietto il giocatore dovrà scrivere il nome del proprio Clan, il nome del Clan a cui è indirizzato ed il turno di gioco. Il biglietto dovrà essere scritto a stampatello ed in maniera leggibile. Non si potranno usare metodi di scrittura cifrati, lingue, dialetti o metodologie note solo a parte dei giocatori. Questa fase non può superare i 5 minuti di tempo, tutti i biglietti scritti, una volta letti non devono essere stracciati, ma conservati in una scatola apposita. Tutti gli accordi presi possono essere onorati oppure rigettati. Nessun tipo di accordo o fase diplomatica può essere fatta oralmente (tranne dichiarazioni pubbliche), nessun giocatore deve parlare di questioni diplomatiche durante l'intera durata della campagna, sono vietati commenti e doppi sensi (in caso di palese o reiterata violazione, si potrà punire il giocatore distratto con la perdita di uno o più elementi, fino alla sua esclusione dalla campagna). In questa fase si potranno fare dichiarazioni pubbliche, fatte allo scopo di trovare soluzioni generali oppure alleanze, ma in maniera palese e comprensibile a tutti i giocatori.

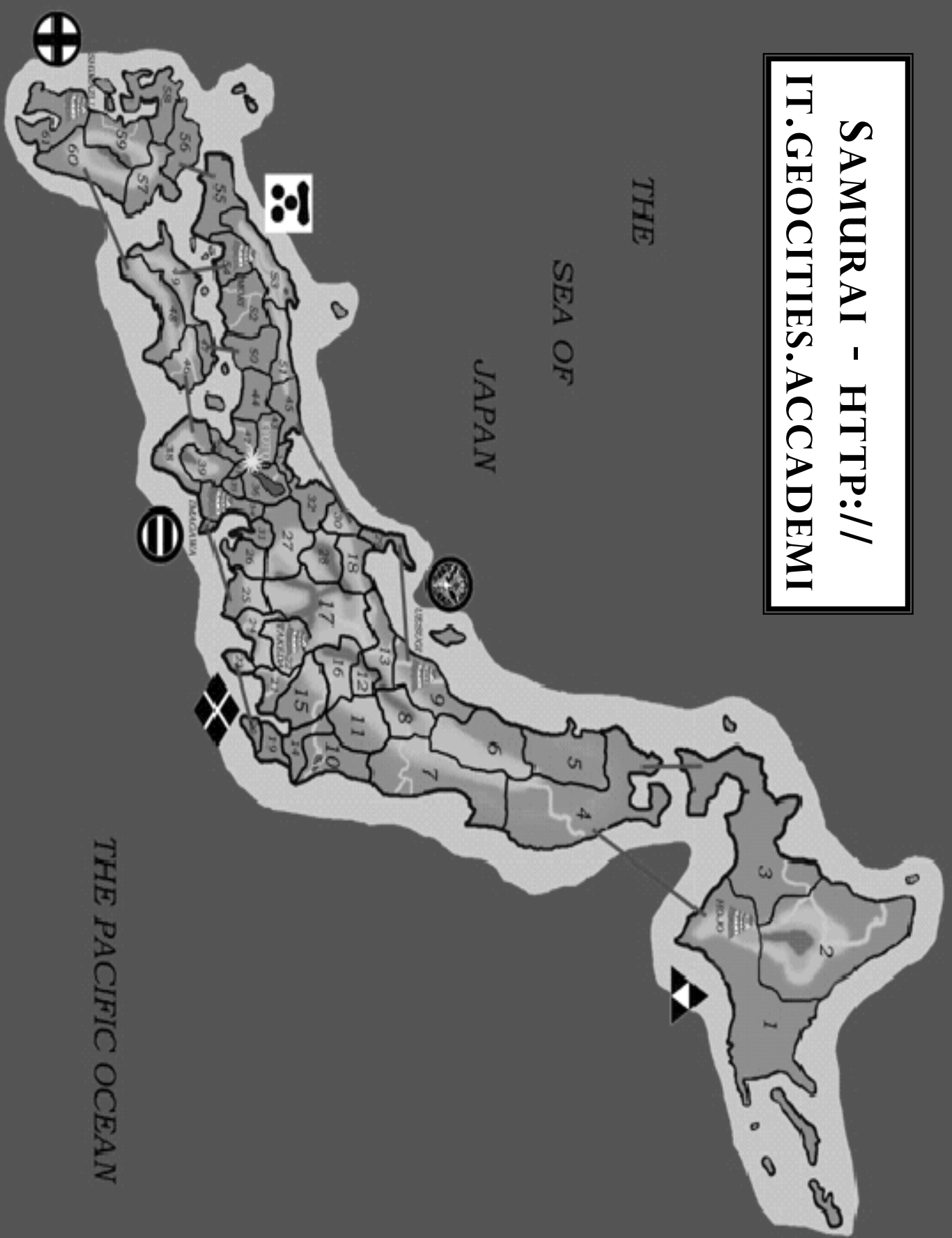
PROCLAMARE LO SHOGUNATO: Se un giocatore controlla almeno 20 Province oppure possiede un totale di 200* Punti Prestigio, ed ha una carta di Matrimonio con la famiglia Minamoto, egli può dichiarare il proprio diritto al titolo di Shogun. Il giocatore una volta dichiarato nella fase Diplomazia lo Shogunato, dovrà muovere con il proprio esercito nella capitale Kyoto. Se riuscirà a detenere il controllo della Capitale per tre turni consecutive, verrà eletto Shogun e vincerà la campagna.

INVERNO

Un esercito non può assediare una Fortezza durante l'Inverno. Tutti gli eserciti durante l'Inverno tornano nella propria capitale e non possono muovere e neanche combattere. Durante l'Inverno i giocatori possono Prendere una carta Evento, effettuare la Fase Diplomazia, controllare che le proprie Province siano Rifornite, e calcolare i Punti Prestigio di ciascun giocatore.



**SAMURAI - HTTP://
IT.GEOCITIES.ACCADEMI**



PROVINCE APPARTENENTI A CIASCUN CLAN NEL 1° TURNO DI GIOCO.

Vi presentiamo un possibile tipo di campagna militare:

- Hojo: 1,2,3,4,7,10,11,14,19,20
- Uesugi: 5,6,8,9,13,12,18,28,30,29
- Takeda: 16,17,15,21,22,23,24,25,26,27
- Imagawa: 31,32,33,34,35,36,37,38,39,40
- Mori: 42,43,44,45,50,51,52,53,54,55
- Shimazu: 46,47,48,49,56,57,58,59,60,61

Kyoto è nella Provincia: 41

Lista degli eserciti:

Scenario per sei giocatori

Hojo, Uesugi, Mori, Takeda, Shimazu e Imagawa:

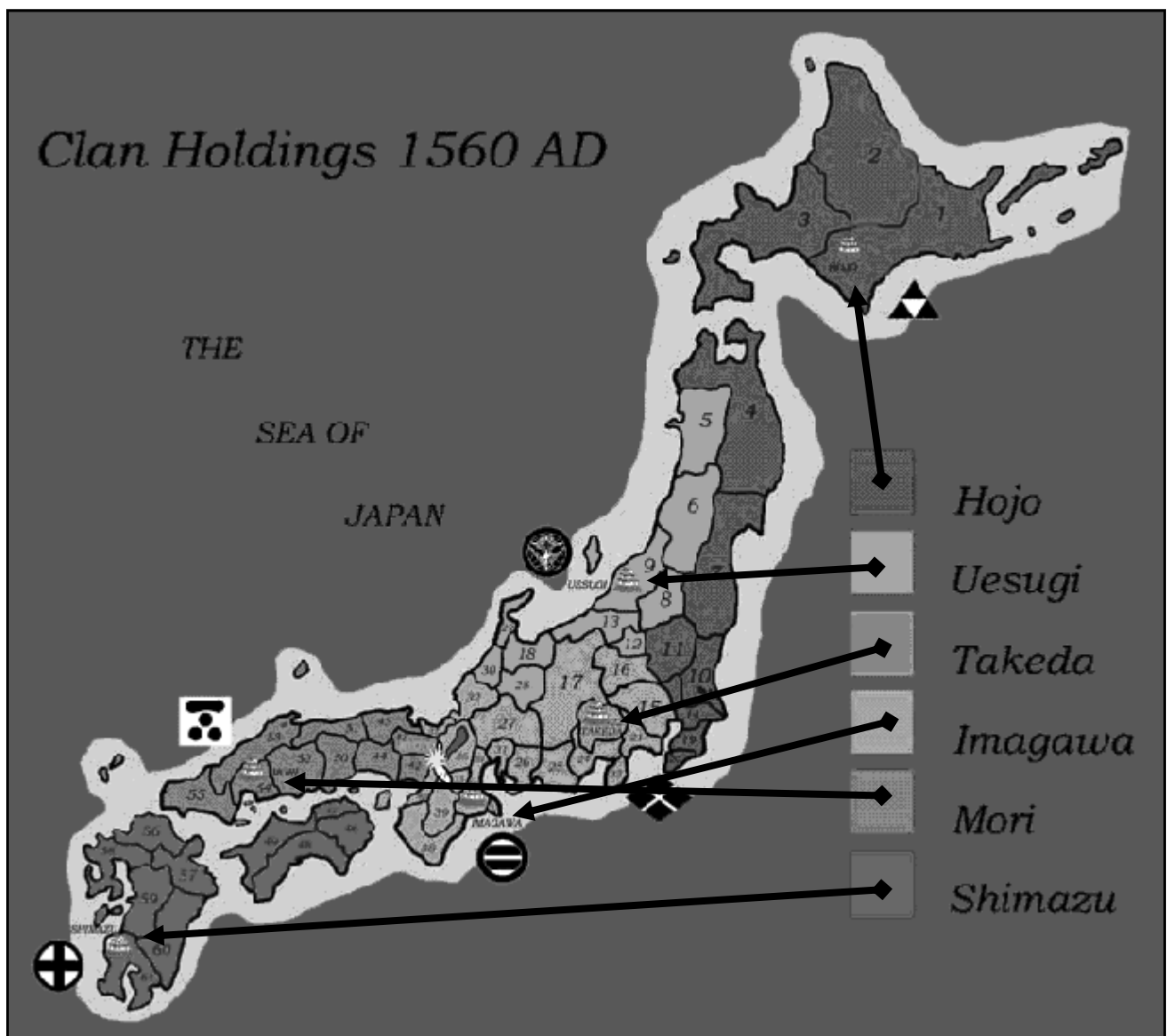
1 Samurai a piedi (Gen.), 3 Samurai a piedi, 2 Samurai a cavallo, 2 Arcieri, 2 Ronin (oppure 2 Monaci Guerrieri), 2 Ashigarus.

Scenario per cinque giocatori

Hojo, Uesugi, Mori, Takeda: 1 Samurai a piedi (Gen.), 3 Samurai a piedi, 2 Samurai a cavallo, 2 Arcieri, 2 Ronin, 2 Ashigarus.

Shimazu: 1 Monaco guerriero (Gen.), 7 Monaci guerrieri, 4 Arcieri.

Imagawa: Neutrale.



Carta	Evento da giocare	Descrizione
A♣	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
2♣	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
3♣	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
4♣	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
5♣	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
6♣	Quando vuoi	MARCIA FORZATA – Puoi muovere il tuo esercito due volte in questo turno.
7♣	Quando vuoi	MORALE- Se combatti una battaglia, il nemico per batterti dovrà eliminarti due elementi in più.
8♣	Subito	TEMPO BRUTTO- Nessun movimento del tuo esercito.
9♣	Quando vuoi	GRANDE RACCOLTO- Rimpiazza due elementi del tuo esercito (non puoi superare comunque i 12 elementi in totale).
10♣	Quando vuoi	MATRIMONIO CON LA FAMIGLIA MINAMOTO.– Puoi dichiarare lo Shogunato.
J♣	Subito	RIVOLTA- Una rivolta religiosa ti fa perdere un elemento del tuo esercito.
Q♣	Subito	TERREMOTO!- Una tua Fortezza è distrutta.
K♣	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
A♦	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
2♦	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
3♦	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
4♦	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
5♦	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
6♦	Quando vuoi	MATRIMONIO CON LA FAMIGLIA MINAMOTO.– Puoi dichiarare lo Shogunato.
7♦	Subito	TEMPO BRUTTO- Nessun movimento del tuo esercito.
8♦	Subito	SPIA- Leggi tutti i biglietti conservati nell'apposita scatola.
9♦	Quando vuoi	INTERVENTO DIVINO- Puoi rilanciare un dado per tentare di migliorare il tuo risultato.
10♦	Quando vuoi	COMMERCianti PORTOGHESI – Addiziona +1 al lancio del dado durante un Assedio.
J♦	Subito	TRADIMENTO- Perdi un elemento del tuo esercito.
Q♦	Subito	TSUNAMI- Una tua Fortezza è distrutta, scegli tu quale.
K♦	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
A♠	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
2♠	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
3♠	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
4♠	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
5♠	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
6♠	Quando vuoi	MATRIMONIO CON LA FAMIGLIA MINAMOTO.– Puoi dichiarare lo Shogunato.
7♠	Quando vuoi	RICOGNIZIONE- Puoi scegliere prima di una battaglia i terreni, il loro piazzamento ed il lato di schieramento.
8♠	Subito	TEMPO BRUTTO- Nessun movimento del tuo esercito.
9♠	Quando vuoi	COMMERCianti PORTOGHESI – Addiziona +1 al lancio del dado durante un Assedio.
10♠	Quando vuoi	CARISMA – Aumenti di +1 i tuoi Punti Controllo (vedere Regole di battaglia).
J♠	Subito	SPIA- Leggi tutti i biglietti conservati nell'apposita scatola.
Q♠	Subito	CARESTIA – Perdi un elemento a scelta dal tuo esercito.
K♠	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
A♥	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
2♥	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
3♥	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
4♥	Subito	RIFORNIMENTI– Rimpiazza un elemento del tuo esercito.
5♥	Quando vuoi	MATRIMONIO CON LA FAMIGLIA MINAMOTO.– Puoi dichiarare lo Shogunato.
6♥	Quando vuoi	MARCIA FORZATA – Puoi muovere il tuo esercito due volte in questo turno.
7♥	Quando vuoi	MORALE- Se combatti una battaglia, il nemico per batterti dovrà eliminarti due elementi in più.
8♥	Subito	TEMPO BRUTTO- Nessun movimento del tuo esercito.
9♥	Quando vuoi	IMBOSCATA – Impedisce che un qualunque giocatore a scelta, invii il suo contingente (tre elementi) in aiuto di un altro giocatore.
10♥	Quando vuoi	INTERVENTO DIVINO- Puoi rilanciare un dado per tentare di migliorare il tuo risultato.
J♥	Subito	GRANDE RACCOLTO- Rimpiazza due elementi del tuo esercito (non puoi superare comunque i 12 elementi in totale).
Q♥	Subito	CARESTIA – Perdi un elemento a scelta dal tuo esercito.
K♥	Subito	FORTEZZA– Costruisci una Fortezza in una provincia a tua scelta.
JOLLY	Quando vuoi	GUARDIA DEL CORPO – Non subisci l'attacco di una carta Ninja evitando il suo effetto..
JOLLY NERO	Quando vuoi	NINJA – Scegli un Clan avversario e gli uccidi il suo Leader, l'esercito di quel Clan resta nella sua Capitale fermo per i prossimi tre turni.

MOVIMENTO

In ogni turno di Primavera, Estate o Autunno, il Primo Giocatore dovrà dichiarare se sposta il proprio esercito in una qualunque sua Provincia oppure in una Provincia adiacente ad una delle proprie; a questo punto toccherà al Secondo Giocatore decidere se restare fermo nella propria Capitale oppure muovere automaticamente dalla propria Capitale verso una propria Provincia oppure in una Provincia controllata da un altro giocatore, ma adiacente ad una propria provincia; poi toccherà al terzo giocatore e così via. Un esercito per muovere dalla propria Capitale verso un'altra Provincia (sia amica che nemica) dovrà avere una linea contigua di Province amiche, adiacenti tra di loro.

In una Provincia non ci potranno essere mai più di due Eserciti, ma gli altri giocatori in grado ancora di muovere, potranno decidere di inviare un Contingente Alleato composto di uno, due o tre elementi scelti tra quelli del proprio esercito, anche tale invio viene considerato un movimento. I Contingenti Alleati vengono spediti automaticamente (non vi è bisogno di avere una linea contigua di Province) ed alla fine della battaglia, se sopravvissuti torneranno a far parte dell'esercito originario. Gli elementi dei Contingenti Alleati sono controllati in battaglia dal giocatore a cui sono stati affidati e non dal proprietario originario, e possono essere inviati solo se richiesti da un giocatore, in ogni caso gli elementi dei Contingenti Alleati non potranno mai superare il numero di sei.

Alla fine di tutti i movimenti, i giocatori che possiedono un esercito in una Provincia insieme ad un altro giocatore, dovranno decidere se ritirarsi nella propria Capitale, se restare e dare battaglia oppure eventualmente ritirarsi in una propria Fortezza (se presente). Se uno dei due eserciti si ritira in una Fortezza, l'altro esercito può a sua volta ritirarsi nella propria Capitale oppure tentare un Assedio.

Se uno dei due eserciti si ritira, oppure perde un assedio o battaglia campale, l'esercito che rimane padrone della Provincia ne diventa il proprietario. Nessun movimento è permesso durante l'Inverno.

ASSEDIO

Prima di una battaglia, il giocatore che è padrone della Provincia, se ha costruito una Fortezza in quella area, può decidere di rinchiudersi nella Fortezza con tutto il proprio esercito. Se una Fortezza è assediata, l'assediante lancia un dado (D6) e con un risultato di 5 o 6 la Fortezza è presa, l'esercito nemico distrutto, la provincia conquistata; in caso contrario l'assedio è fallito e l'esercito che ha tentato l'assalto torna nella propria Capitale.

Una Provincia che possiede una Fortezza, per essere conquistata deve subire comunque un assedio anche se non c'è un esercito al proprio interno, in questo caso però la conquista della Fortezza riesce con un tiro di dado 4, 5 o 6.

La carta evento **COMMERCANTI PORTOGHESI**, addiziona +1 al lancio del dado durante un Assedio; inoltre se è la seconda o terza stagione che la Fortezza subisce un Assedio (anche da parte di eserciti differenti), vi è un ulteriore +1 a favore del giocatore che tenta l'Assedio.

BATTAGLIE

Tutte le battaglie campali sono giocate con le regole di wargame a vostra scelta, possono facilmente adattarsi i vari D.B.A. oppure **ARMATI**, **SAMURAI** (aumentando se si vuole il numero di elementi).

PIAZZAMENTO TERRENI: I terreni sono piazzati dal Difensore (colui che difende una propria Provincia) a meno che non si giochi la carta evento **RICOGNIZIONE**, in questo caso sarà l'Attaccante a piazzare gli elementi di terreno.

I seguenti tipi di Campi di Battaglia possono essere scelti:

Pianura: 1 Terreno Difficile.

Collinare: 2 Terreni Difficili.

Montagne: 4 Terreni Difficili.

Ogni Provincia che contiene un Fiume deve lanciare 1d6: 1-4 nessun fiume, 5-6 fiume (considerato Terreno Difficile), che deve andare da un lato all'altro del campo di battaglia. Ogni Provincia che contiene una Fortezza o Capitale deve avere a disposizione un Villaggio.

Morale: Un Esercito va in Rotta dopo aver subito la perdita del seguente numero di elementi:

Un Esercito composto da 9 a 14 elementi, va in Rotta con la perdita di 4 elementi.

Un Esercito composto da 6 a 8 elementi, va in Rotta con la perdita di 3 elementi.

Un Esercito composto da 1 a 5 elementi, va in Rotta con la perdita di 2 elementi.

Un Esercito composto da 15 a 16 elementi, va in Rotta con la perdita di 5 elementi.

N.B. Se è l'elemento a cui è aggregato il proprio Generale ad essere eliminato, la perdita conta doppia.

La perdita di una battaglia campale, costringe l'esercito sconfitto a ritirarsi automaticamente nella sua Capitale, anche se non c'è una linea di rifornimento tra le due province, mentre il giocatore vincitore ottiene il controllo della provincia in cui si è svolta la battaglia.

RIFORNIMENTO

Tutte le Province appartenenti ad un giocatore, che non possiedono durante l'Inverno una Linea di Rifornamento, diventano automaticamente Neutrali. La Provincia che contiene la propria Capitale oppure una Fortezza è considerata un centro di rifornimento ed è automaticamente rifornita. Si intende Rifornita una Provincia adiacente ad un Centro di Rifornimento (Fortezza o Capitale) oppure adiacente ad una Provincia amica a sua volta rifornita. In pratica, non è Rifornita una Provincia isolata, cioè attorniata da zone di mare oppure Province in mano agli altri giocatori. I giocatori dovranno quindi preoccuparsi di conquistare prima i territori adiacenti evitando avanzate a macchia di leopardo.

PUNTI PRESTIGIO

Ogni giocatore inizia con 10 Punti prestigio (PP). I giocatori guadagnano o perdono punti a secondo degli eventi del gioco. I Punti Prestigio guadagnati o persi durante il gioco devono essere registrati su un foglio di carta e durante la stagione Invernale, si faranno le somme e si controlleranno i risultati. Se durante il controllo invernale risulta che un giocatore è finito a -50 Punti Prestigio, sarà costretto a fare "seppuku" per risollevere l'onore familiare. Il suo esercito è sbandato (eliminato) e tutte le sue Province diventano neutrali. Il suo Clan è fuori dal gioco. La conquista della Capitale di un Clan produce l'immediata sconfitta di quella famiglia, anche in questo caso l'esercito si sbanda e le province in suo possesso diventano neutrali.

Per ogni provincia che controlli	+10
Per ogni provincia perduta	-10
Per ogni battaglia vinta	+30
Per ogni battaglia vinta in cui si è partecipato con un Contingente Alleato di un elemento	+5
Per ogni battaglia vinta in cui si è partecipato con un Contingente Alleato di due elementi	+10
Per ogni battaglia vinta in cui si è partecipato con un Contingente Alleato di tre elementi	+15
Per ogni elemento nemico distrutto in battaglia	+5
Per ogni elemento perso in battaglia (compresi quelli alleati)	-5
Per ogni Ritirata effettuata prima di una battaglia	-10
Per ogni battaglia persa	-30
Per ogni generale nemico ucciso in Battaglia	+20
Per ogni Fortezza conquistata con un assedio	+30
Per ogni Capitale nemica conquistata	+30
Per ogni Fortezza costruita	+5
Per ogni Fortezza perduta con l'assedio	-10
Per aver dichiarato lo Shogunato senza aver tenuto Kyoto per tre turni di seguito	-50

N.B. Dopo che si è utilizzato per due volte il mazzo di carte francesi, la partita ha comunque fine, anche se non si è eletto uno Shogun e vincerà il giocatore che ha il maggior numero di Punti Prestigio. Un giocatore vince automaticamente anche quando è rimasto l'unico giocatore attivo, avendo tutti gli altri fatto "seppuku" o perso la propria capitale.

