

SHINOBI



R
U
H
L
E
S
G
A
O
M
E

I giocatori di Shinobi assumono il ruolo di agenti segreti appartenenti ai più forti clan del Giappone medievale. Ognuno dei cinque clan lotta per raggiungere la supremazia e unire il Giappone sotto il proprio vessillo. Ma anche l'esercito più numeroso e meglio equipaggiato può essere completamente inutile se ricevesse un ordine contraffatto, fosse sorpreso dal nemico durante una marcia o privato del suo comandante. È possibile influenzare le truppe di ognuno dei clan in guerra, ma sarà il giocatore a decidere gli interessi di chi difendere, e lo manterrà segreto fino alla fine della partita. Ai giocatori è richiesta astuzia e fine capacità strategica per condurre il proprio clan alla vittoria.

Prima di iniziare la partita, mettere da parte e mischiare accuratamente le carte con il dorso rosso. Poi distribuire una carta ad ogni giocatore. Questa carta determina l'appartenenza di un giocatore a un certo clan, fattore che deve rimanere segreto fino al termine della partita. Se alla partita partecipano meno di cinque giocatori, rimettere nella scatola le carte

inutilizzate. Nessun giocatore deve vedere quali carte non sono state distribuite.

A questo punto mischiare il mazzo di carte con il dorso blu e posizionarlo al centro del tavolo. Determinare in modo casuale o tramite accordo tra i giocatori il giocatore iniziale. All'inizio della partita ogni giocatore pesca quattro carte dal mazzo. L'area di fronte al giocatore rappresenta una delle province del Giappone, ma non il suo esercito. Si tratta esclusivamente del proprio territorio, sul quale possono essere disposti gli eserciti appartenenti a qualsiasi clan.



Nel corso del proprio turno ogni giocatore deve dare tre ordini agli eserciti dei clan, in altre parole deve effettuare tre azioni.

Primo ordine - ordine di dislocazione degli eserciti. Il giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la colloca a faccia in su in qualsiasi provincia ad eccezione della propria. È possibile giocare in questo modo carte appartenenti a qualsiasi clan.

Secondo ordine - il giocatore può dislocare le truppe nella propria provincia

o ricollocarle tra le diverse province. Nel primo caso il giocatore gioca una carta dalla mano nella propria provincia, nel secondo caso il giocatore sposta una qualsiasi carta da qualsiasi provincia a un'altra qualsiasi provincia. Non è possibile spostare una carta dalla propria provincia, ma è consentito spostare una carta nella propria provincia.

Se in una provincia sono presenti più carte di uno stesso clan, sistemarle in un'unica colonna in modo da facilitarne il conteggio. Ogni colonna rappresenta un esercito di un determinato clan.



Terzo ordine - ordine di attacco. Se si presenta la possibilità, il giocatore è obbligato ad attaccare. Un giocatore può dare l'ordine di attacco esclusivamente ai clan presenti nella propria provincia. Di conseguenza è possibile attaccare esclusivamente clan presenti nelle province degli altri giocatori. È possibile attaccare qualsiasi clan. La forza di ogni clan è rappresentata dalla quantità di carte rappresentate in ogni colonna. È possibile attaccare esclusivamente un esercito più debole, ossia una colonna di un esercito con meno carte. Non è consentito attaccare eserciti appartenenti allo stesso clan. Non è inoltre consentito attaccare un esercito nel quale sono state giocate delle carte nelle fasi precedenti del turno del giocatore attivo (carte aggiunte durante la dislocazione degli eserciti, ninja giocati, eserciti ricollocati tra le diverse province). Attaccando, il giocatore deve dichiarare sia quale esercito tra quelli posizionati nella propria provincia effettuerà l'attacco, sia l'obiettivo dell'attacco (l'esercito di un diverso clan in un altro territorio). L'esercito attaccato subirà delle perdite, ossia una delle carte della propria colonna verrà scartata.



Gli ordini devono essere effettuati nell'ordine indicato: ad esempio, non è consentito iniziare con un attacco e poi dislocare delle truppe. Al termine del proprio turno il giocatore pesca dal mazzo tante carte quante gliene servono a ritornare a una mano di quattro carte. Una volta che il primo giocatore ha terminato il proprio turno, giocherà il giocatore alla sua sinistra e così via in senso orario.



Ninja: Sarebbe difficile immaginare il Giappone medievale senza i ninja! Nel mazzo ci sono tre carte ninja. Si possono distinguere facilmente dalle altre carte perché non hanno uno stemma. Un giocatore può decidere di giocare un ninja al posto di effettuare il primo ordine. Poi può indicare qualsiasi colonna in qualsiasi provincia per scartare sia il ninja che una carta dalla colonna scelta. Non è consentito utilizzare il ninja su un esercito nella propria provincia. Nel turno in cui viene giocato un ninja non è possibile attaccare lo stesso esercito sul quale è stato giocato il ninja.

Il gioco si avvicina alla fine quando il mazzo si esaurisce. Il giocatore che ha pescato l'ultima carta non avrà un altro turno a disposizione, mentre gli altri giocatori potranno giocare un ultimo turno. Terminata la partita, i giocatori rivelano le proprie carte segrete (distribuite all'inizio della partita). Sarà proclamato vincitore il giocatore il cui clan ha più truppe disposte sul tavolo, sommando il numero di carte del clan in tutte le province. In caso di parità sarà proclamato vincitore il giocatore che ha il maggior numero di carte del proprio clan schierate nella propria provincia.

P.S. Ricordate che giocando con tre o quattro giocatori ci saranno clan per i quali nessuno giocherà. Bisogna tenere conto di questo aspetto. Se dovesse vincere un clan neutrale, sarà proclamato vincitore il clan di un giocatore con l'esercito più numeroso tra quelli in gioco. *manages to win the game, the next biggest clan is considered the winner.*

© Right Games, LLC. 2012, Autore: D. Goryunov

Traduzione in italiano di Alessandro Seren Rosso

Ringraziamenti speciali: I. Gambashidze, S. Machin, A. Mironov, A. Osipenko, I. Tulovsky