

# WAY OF THE SAMURAI

Un gioco di Youssef FÁRHI

Illustrazioni: Alexandra ZINN

Traduzione: Nicolas TRIBALLIER

## Contenuto :

- 60 Carte (Way of the samurai)
- 25 Carte (Extension Blood and Bushido)
- 6 Pedine
- 16 Gemme di Vita
- 10 Gemme di Ki
- 2 Dadi
- 1 Carta Clima.
- 2 Vassoi bifacciali (un lato per indicatori, un lato per campagne).



## Il tema :

Way of the samurai è un gioco di carte solitario (con variante per 2 giocatori) che ti offre la possibilità di vivere epiche battaglie tra due samurai. Una partita rappresenta un faccia a faccia fino alla morte

**Scopo del gioco:** sconfiggi il nemico togliendo tutti i suoi punti di vita!

## Presentazione delle mappe e delle carte graduate:



### Carte Azione Principale:

queste costituiscono le carte azione del giocatore. Allineate per 3, formano un attacco completo contro l'avversario. A volte con una striscia, a volte con due strisce.

**(Striscia blu)**



### Carte Azione Speciale:

sono carte Azione più potenti, che puoi

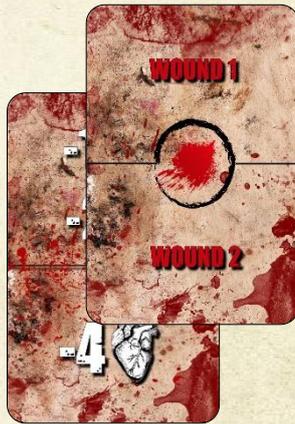
sbloccare durante il gioco per formare attacchi più potenti.

**(Striscia rossa)**



**Carte Avversario:**

determinano la **Difesa** e il **Contrattacco** dell'avversario. Sono suddivise in due parti, la parte superiore per la **Difesa** e la parte inferiore (quella sottosopra) per il **Contrattacco**.

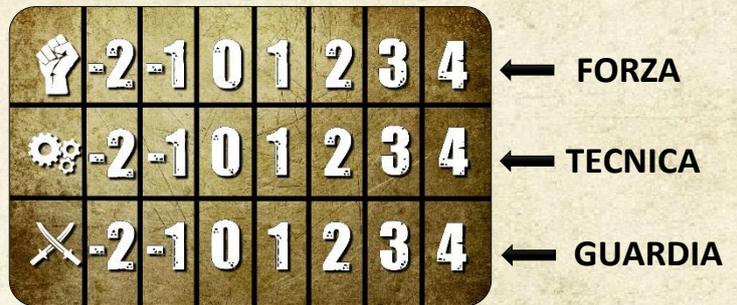


**Carte Ferita:**

rappresentano le ferite che puoi subire o causare all'avversario durante il combattimento. Sono suddivise in due parti, la parte superiore per le ferite di livello 1 (**Wound 1**), la parte inferiore per le ferite di livello 2 (**Wound 2**).

**Carte graduate :**

La carta mostra 3 bande che rappresentano le 3 caratteristiche delle tue azioni. Una banda per la **Forza**, una banda per la **Tecnica** e una banda per la **Guardia**. Il livello di ogni banda è compreso tra **-2 e 4**, mai più, mai meno.



**Posizionamento:**

Posiziona la carta graduata accanto a te e posiziona le 3 pedine sulla casella zero di ogni banda.

Mescola bene i mazzi di carte:

**Azione, Azione Speciale, Avversario e Ferite.**

Scegli un nemico tra le diverse carte Nemico da combattere. Posizionalo vicino al mazzo dell'Avversario. Si consiglia di iniziare con **Ishida o Takeshi**.

Scegli un'arma tra le diverse carte Arma. Si consiglia vivamente di iniziare con la Katana (le carte delle **armi** sono presentate di seguito).

Prendi **8 gemme di Vita** (rosse) e **5 gemme Ki** (blu). Posiziona le tue gemme accanto alla tua carta graduata. Posiziona allo stesso modo le gemme di Vita e di Ki accanto alla carta Nemico che stai combattendo.



**KI**



**VITA**

Il numero di gemme da assegnare al nemico è indicato sulla sua carta.

Posiziona i mazzi di carte Azione Principale e Azione Speciale uno accanto all'altro. Posiziona il mazzo **Ferita (Wound)** accanto al mazzo **Avversario**. **KI** Posiziona il dado sulla **faccia 1**, vicino al mazzo delle **Ferite**.

## Sessione di gioco



## Sessione di gioco

Un gioco è composto da diversi round identici. Il numero di round non è determinato. Dipenderà dalla durata del combattimento.

### **Procedura di un round:**

Un round è suddiviso in **5 fasi**.

**Fase 1** : posizionare le tre pedine sulle caselle ZERO della carta graduata. Pesca le prime 6 carte dal mazzo Azione Principale. Queste carte costituiscono la tua mano per questo round

**Fase 2** : seleziona dalla tua mano e pozione nella zona di attacco, 2 carte Azione e applica i loro effetti sulla carta graduata. Alcune carte hanno una striscia, altre due strisce effetto.

**Tutti gli effetti delle carte devono essere applicati alle bande interessate sulla carta graduata!**

Esempio :



**Fase 3** : svela la prima carta nel mazzo dell'Avversario. Posizionala **a sinistra** della carta *Nemico*. Considera solo la parte superiore della carta Avversario. Questa rappresenta la sua **Difesa**. Questa Difesa ti mostra il livello da raggiungere sulla tua carta graduata (dopo l'effetto della tua terza carta Azione) al fine di ferire l'avversario. La tua combinazione di carte Azione non è finita.

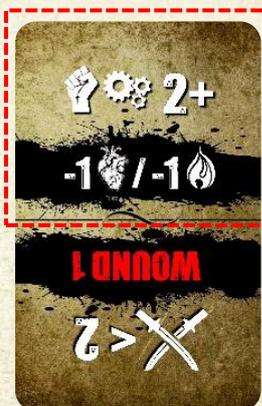
Esempio 1 :



In questo caso, la carta Difesa dell'avversario dice: Se il livello tecnico del giocatore è 3 o più, il nemico perde 1 punto Ki.



Esempio 2 :

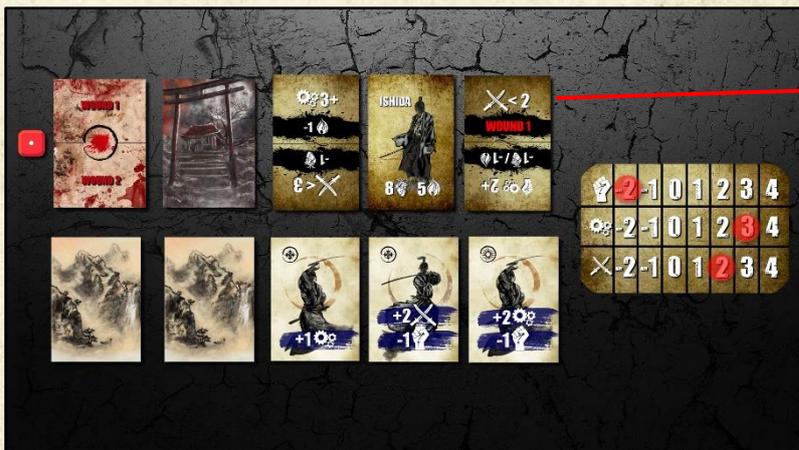


In questo caso, la carta Difesa dell'avversario dice: Se il livello di Forza E di Tecnica del giocatore è 2 o +, il nemico perde 1 punto di Vita O 1 punto di Ki. Sta al giocatore decidere

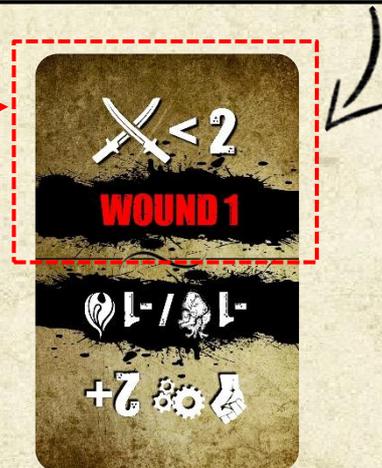
**Fase 4** : finalizza il tuo attacco! Metti una terza carta Azione dopo le altre due. Una volta piazzata, devi risolvere la Difesa del nemico (rivelata nella fase 3). Le prime due carte Azione vengono quindi scelte senza conoscere davvero la Difesa del nemico. La terza carta Azione ti consente di finalizzare e adattare l'attacco, al fine di causare danni al Nemico o difenderti aumentando il tuo livello di Guardia (vedi fase 5).

**Fase 5** : pesca e rivela una seconda carta Avversario e risolvi la parte inferiore della carta. Rappresenta il Contrattacco del Nemico. Questa parte inferiore è stampata sottosopra, quindi devi ruotare la carta di 180° e posizionarla a destra della carta Nemico.

Esempio :



In questo caso, il Contrattacco del Nemico dice: Se il livello di guardia del giocatore è inferiore a 2, deve subire una **Ferita 1**.



Una volta risolto il contrattacco, controlla se hai effettuato una **Combo** con le tue 3 carte Azione (vedi "Combo" di seguito). In tal caso, applica i bonus relativi a questa combinazione. Raccogli sempre il bonus Combo dopo la fase di Contrattacco.

**Quindi, scarta le carte Azione usate nella zona di attacco e ripeti le fasi 2, 3, 4 e infine 5.**

Quando finisci la fase 5 **per la seconda volta**, il round termina!

Inizia un nuovo round ripetendo l'operazione dalla fase 1.

Le manches sono ripetute con questa stessa logica fino alla fine del gioco.

**Vinci un combattimento nel preciso momento in cui il nemico perde il suo ultimo punto di vita.**

Quando nel mazzo Azioni sono rimaste meno di 6 carte, devi rimescolarle con la pila degli scarti prima di iniziare un nuovo round.

Quando ci sono meno di 2 carte nel mazzo Avversario, devi mescolarle con la pila degli scarti.

## Il Ki



Il Ki è rappresentato da gemme blu. Inizi sempre con 5 punti di Ki (se non diversamente specificato). Il Ki del nemico non viene mai usato dal nemico. Tuttavia, puoi ridurre i punti di Ki della sua riserva attraverso i tuoi attacchi.

- ❖ **Se l'avversario non ha punti di Ki nella sua riserva, perde 2 punti di Vita alla fine di ogni round!**
- ❖ **Se non hai più punti di Ki nella tua riserva, perdi 2 punti di Vita alla fine di ogni round!**

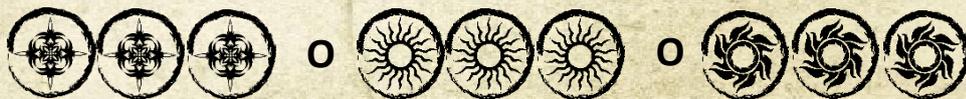
**Esistono 3 modi per spendere i tuoi punti di Ki per migliorare la tua strategia:**

- 1) Puoi scartare una gemma Ki in qualsiasi momento per pescare una carta aggiuntiva dal mazzo Azione principale. Se usi il Ki in questo modo, le carte che restano in mano alla fine del round verranno scartate (un round non è mai composto da più di due attacchi. Un attacco non è mai composto da più di 3 carte).
- 2) Puoi scartare una gemma Ki prima di piazzare la prima carta Azione del tuo attacco e rivelare la Difesa del nemico. Questo uso del Ki può esserti di grande aiuto durante un combattimento. Conoscere in anticipo la Difesa del nemico ti permetterà di scegliere 3 carte Azione che lo bersaglieranno meglio.
- 3) Prima di rivelare il Contrattacco del Nemico, puoi scartare una gemma Ki per aumentare il livello di "Guardia" di 1 sulla carta graduata (2 gemme Ki per 2 livelli aggiuntivi, 3 gemme Ki per 3 livelli aggiuntivi ecc...). Questo uso è il più raro, ma dopo un certo numero di partite sarete in grado di usare il Ki in questo modo con una grande efficacia.

### Le Combo:

Sulle carte Azione e Azione Speciale ci sono dei pittogrammi (in alto a sinistra della carta). Ognuno di questi pittogrammi rappresenta un simbolo. Ci sono 3 diversi simboli neri e un simbolo rosso.

Se durante la combinazione delle 3 carte Azione, fai una combinazione del tipo



Puoi vincere uno dei seguenti bonus:

- ❖ **Prendi una gemma Ki e posizionala nella tua riserva** (non puoi mai avere più di 5 gemme Ki nella tua riserva).
- ❖ **Vinci una carta Azione Speciale.**

Quando vinci **una carta Azione Speciale**, questa non entra nella tua mano. Una volta rivelata, è necessario posizionarla accanto alla carta graduata. È "accumulata". Puoi usarla in qualsiasi momento durante il gioco, durante il round corrente o nel round successivo. La usi come una normale carta Azione. Puoi posizionarla per prima, seconda o terza nel tuo attacco. Diverse carte Azione Speciale possono essere usate contemporaneamente durante un attacco. Una volta usate, le carte Azione Speciale vengono scartate e formeranno quindi parte integrante del mazzo Azioni Principali fino alla fine del gioco. Puoi tenere "accumulate" un numero indefinito di carte Azione Speciale. Valuta di usarle al momento opportuno.

### Le ferite:

Il mazzo di carte Ferita (Wound) è composto da 5 carte. Ogni carta rappresenta una Ferita di livello 1 (parte superiore) e una ferita di livello 2 (parte inferiore). Il Nemico ti provoca ferite usando i suoi Contrattacchi. D'altra parte, causare una ferita al Nemico è un po' più complicato.

Quando fai una combinazione di tipo:  durante un attacco, **non ottieni una carta Azione Speciale**, ma puoi girare il dado sulla faccia 2.

Ad ogni combo  puoi girare i dadi aumentando il valore della faccia di 1 livello.

Aumentando così il dado della ferita potrai sbloccare bonus sempre più potenti per sconfiggere il tuo avversario.

### Bonus dei livelli di dadi da attivare:

Livello 1 e 2: nessun bonus.

Livello 3: fai perdere 1 punto di Vita al Nemico.

Livello 4: fai perdere 1 punto di Vita o 1 punto Ki al Nemico.

Livello 5: causi una ferita di livello 1 al Nemico. (Wound 1)

Livello 6: causi una ferita di livello 2 al Nemico. (Wound 2)

**Importante:** puoi attivare il bonus dado solo dopo un Contrattacco del Nemico. Quando decidi di attivare un bonus collegato al dado, devi riposizionare il tuo dado sulla faccia 1!

Quando causi una Ferita al Nemico, devi pescare la prima carta dal mazzo Ferita e risolverla. Se si tratta di una Ferita di livello 1, viene presa in considerazione la parte superiore della carta e la parte inferiore in caso di Ferita di livello 2. Quando pescate una carta dal mazzo Ferita, dovete immediatamente mischiarla nel mazzo Ferita dopo averla usata. Lo stesso vale quando il Nemico vi provoca una Ferita. Pesca sempre una carta Ferita da un mazzo di 5 carte Ferita (anche contro Kempo!)



### **Una delle 5 carte Ferita è diversa dalle altre.**

La parte superiore non provoca nulla. Questa è una schivata dell'ultimo minuto. Tuttavia, la parte inferiore annuncia la fine del combattimento. È una Ferita fatale (testa mozzata). Quando questa carta viene pescata in Ferita di livello 2, il gioco termina per chi deve subirla!

### **Carte arma / Sciabola**

Prima di ogni partita devi scegliere un'arma tra le carte Arma. Ognuna di esse ti offrirà un effetto positivo e un effetto negativo proprio.

Le caratteristiche principali sono di seguito sintetizzate:

#### **1. KATANA**

Nessuna caratteristica. È possibile crearle per vivere combattimenti personalizzati.

#### **2. KATANA E KODACHI**

Positivo: inizia il combattimento con i dadi al livello 3.

Negativo: negli attacchi avversari, le Ferite 1 sono sostituite da Ferite 2.

#### **3. NAGINATA**

Positivo: prima di rivelare i Contrattacchi nemici, guadagni +1 in Guardia.

Negativo: inizi la partita con 2 Ki. Non puoi avere più di 2 Ki nella tua riserva.

#### **4. NODACHI**

Positivo: puoi spendere un Ki per aumentare il tuo livello di Forza o di Tecnica in qualsiasi momento.

Negativo: ogni punto Vita che perdi ti fa perdere anche 1 punto Ki.

#### **5. TANTO**

Positivo: tutto il danno arrecato al nemico viene raddoppiato.

Negativo: il tuo livello di Guardia sulla carta graduata non potrà mai essere sopra il 2.

## 6. KUSARIGAMA

Positivo : se il tuo livello di Tecnica è a 4 al momento di risolvere un Contrattacco, quest'ultimo viene annullato. Finché rimani al livello 4 di Tecnica, l'avversario è disarmato.

Negativo: se il tuo livello di guardia è -1 o -2 alla fine di un round, tu dovrai risolvere una Ferita di Livello 1 poco prima di finire il round. La tua catena di armi è aggrovigliata, il Nemico ne trae beneficio!

## 7. BOKKEN

Il Bokken è un'arma speciale. È una spada di legno ampiamente utilizzata nell'addestramento dei samurai. Miyamoto Musashi lo usava spesso nel vero deathmatching per schernire i suoi avversari, ma anche per trasmettere un messaggio: la via del samurai è un processo di apprendimento permanente.

Il Bokken ha solo un'abilità positiva. Ti permette durante il combattimento di trasformare i tuoi punti Vita in punti Ki. In qualsiasi momento puoi scartare una gemma rossa contro una gemma blu. Molto efficace quando la tua riserva Ki è vuota. Attenzione, non puoi usare questo effetto quando è rimasto un solo punto Vita nella tua riserva.

### Presentazione dei Nemici:

#### ISHIDA

8 punti Vita

5 punti Ki

Abilità: Nessuna

#### TAKESHI

5 punti Vita

5 punti Ki

Abilità: se rimani senza Ki durante il combattimento, il combattimento termina con una sconfitta. Takeshi ha rotto la tua arma.

#### ODA

6 punti Vita

5 punti Ki

Abilità: ogni punto Vita che tu perdi, Oda lo recupera nella sua riserva. La sua salute aumenta come i tuoi fallimenti ...

## KEMPO (il Colosso)

8 punti Vita

5 punti Ki

Abilità: il colosso è immortale! L'unico modo per ucciderlo è tagliargli la testa. Può perdere la vita in combattimento, ma non muore mai.

Quando non ha più vita, recupera 8 punti Vita e subisce una Ferita di livello 2.

Quando scegli di affrontare il Colosso c'è una modifica della regola:

Quando fai una combo di tipo  durante un attacco, non aumenti il dado della ferita di 1 livello, ma lo lanci! Se il risultato è 1, 2, 3 o 4 non accade nulla. Se il risultato è 5, Kempo subisce una Ferita di livello 1 e infine se il risultato è 6, riceve una Ferita di livello 2. Il segreto della vittoria contro Kempo sono le Ferite di livello 2, nella speranza di cadere sulla carta che gli taglierà la testa! Pazienza e concentrazione ... (Kempo non può essere associato ai climi "Tempesta" e "Incendio").



## IL CLAN DEI SAMURAI (modalità infinita)

Il clan dei samurai è una modalità di gioco nella quale dovrai combattere un gruppo di nemici uno per uno. Prima di ogni combattimento devi tirare il dado, a seconda del risultato, assegna un certo numero di punti Vita e Ki al Nemico. Questo numero viene visualizzato sulla carta di fronte al risultato del dado. Sono avversari più deboli ma numerosi, anche molto numerosi. L'obiettivo di questa modalità è contare il numero di nemici sconfitti cercando di battere un massimo. Le carte Azione Speciale sbloccate durante un combattimento vengono mantenute nel tuo mazzo Azioni durante tutta la partita. Più combatti, più forte diventerai!



### Scala dei punteggi contro il clan dei samurai

| Samurai sconfitti: | Risultati                                       |
|--------------------|---|
| 0 à 5              | torna indietro e allenati!                      |
| 6 à 10             | buon samurai!                                   |
| 11 à 15            | Grande samurai!                                 |
| 16 à 20            | Guardia del corpo dell'Imperatore!              |
| 21 +               | La via del samurai di Miyamoto Musashi è in te! |

## Jolly:

Questa carta è speciale, ti offre la possibilità di scegliere un "picto" di tua scelta quando lo usi. Ti offre anche di aumentare 1 livello a tua scelta quando lo usi, (Forza o Tecnica o Guardia).



## Non commettere errori:

Le carte Avversario hanno due lati, un lato di Difesa e un lato di Contrattacco. Per non confondersi c'è un'illustrazione sul retro di queste carte con un significato preciso. L'illustrazione deve SEMPRE essere nel verso giusto quando stai preparando il mazzo di carte Avversario. Inoltre, la parte Difesa del nemico è SEMPRE accompagnata dai simboli Forza e/o Tecnica, mentre la parte Contrattacco è SEMPRE accompagnata dal simbolo della Guardia.



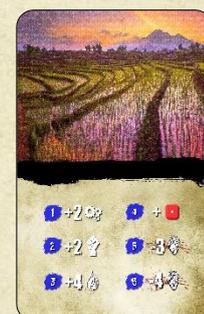
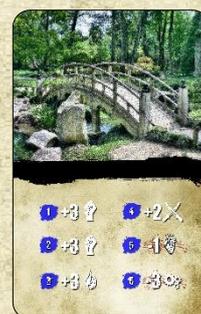
## Carte Luogo:

Prima di un combattimento puoi definire un luogo in cui si svolgerà.

Ci sono quattro posti diversi: **il ponte, la foresta, la risaia e le montagne.**

Quando giochi con una carta luogo, puoi usare quel posto durante il tuo combattimento. Per sfruttare un luogo, basta spendere una gemma Ki in qualsiasi momento durante un round, per tirare il dado blu. È quindi

necessario fare riferimento alla carta luogo in base al risultato del dado. Alcuni risultati ti daranno un bonus, altri una penalità. Quando ottieni un aumento di Tecnica, Forza o Guardia aumenti immediatamente il tuo misuratore sulla carta graduata. Quando è un bonus dovuto a un dado Ferita, aumenti il dado Ferita.



## Climi

Quando si sceglie un luogo è possibile associare un clima ad esso. I climi rendono il gioco più difficile e intenso. Posiziona una piccola pedina rotonda sul clima scelto prima di iniziare una partita. I climi determinano cambiamenti nelle regole. Sono spiegati sulla carta. Dovresti considerare tutte le modifiche alle regole relative al clima selezionato. Buona fortuna!

|   |   |
|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque combo réalisé : -1</li><li>- Si votre est à -2 à la fin d'une manche : -1</li><li>- Vous ne pouvez provoquer de Blessure niveau 2.</li></ul>   |
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Impossible de découvrir la défense de l'ennemi avec le Ki.</li><li>- Si votre niveau de est à -2 à la fin d'une manche : -1</li><li>- Avant d'acheter une carte Action avec du Ki, vous devez en défausser une de votre main.</li></ul> |
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- À chaque fin de manche vous perdez 1 ou 1 (au choix).</li><li>- Nouvelle condition de victoire : Si vous provoquez une Blessure niveau 2 à l'Ennemi, vous remportez le combat.</li></ul>  |
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Tous les coûts d'utilisation du Ki sont doublés.</li><li>- Si votre est à -2 à la fin d'une manche : défaite immédiate!</li></ul>   |

## Modalità Campagna

Sul retro di ogni carta graduata si trova uno scenario diverso.

Uno rappresenta i combattimenti di Miyamoto Musashi contro i più forti discepoli del Dojo Yoshioka e il secondo: l'attacco traditore agli studenti dal Dojo Yoshioka contro Miyamoto Musashi all'uscita da villaggio.

La modalità campagna si svolge come un lungo combattimento, sebbene ci siano più avversari. Le carte Azioni Speciali vinte vengono conservate fino alla fine della partita. Il livello della ferita muore è quello di evitare di combattere in combattimento. Alla fine di ogni combattimento, deve essere utilizzata la carta "eventi casuali" (vedi pagina 13).

### **Campagna 1 - Dojo Yoshioka**

Per vincere questa prima campagna devi battere quattro avversari e il maestro del Dojo. Inizi sotto l'arco e devi scegliere un alla avversario volta. Ogni avversario ha il proprio numero di punti Vita e di Ki.



## Campagna 2 - Uscire dai villaggi

Per vincere il secondo scenario, devi battere tutti gli avversari. Inizi ai piedi dell'albero. La carta evento fa effetto come nel primo scenario.

*Importante:* in questo scenario tutti gli avversari hanno 2 punti Ki e "?" punto(i) di Vita!

Devi tirare il dado blu prima di ogni combattimento per determinare il numero di punti Vita dell'avversario da battere.

**? = Risultato del dado.**



### Eventi casuali (Modalità campagna)

Dopo ogni combattimento, devi tirare il dado blu e riferirti alla carta eventi casuali per risolvere un

evento.

Il "?" presente sulla carta eventi deve essere sostituito da un numero che determinerà il dado blu.

Esempio: al termine di un combattimento vinto, lancio il dado blu e faccio 1. Quindi devo risolvere l'evento "ricordo". Lancio di nuovo il dado, faccio 3.

Quindi aggiungo 3 al mio livello di Tecnica sulla carta graduata. Questo bonus di +3 in Tecnica sarà

preso in considerazione dal prossimo combattimento.

Questo bonus è ovviamente perso alla fine del primo

round del nuovo combattimento.

"Rabbia", ti da +3 al tuo livello del dado Ferita.

"Spada spezzata" richiede di scartare l'arma e sceglierne un'altra tra quelle disponibili, (raccogli l'arma del nemico che hai appena battuto). Puoi scegliere quella sul retro della carta arma da scartare.

Una volta rotta non puoi più usarla durante la campagna. Se non ci sono più armi disponibili, perdi la partita.



**Nota importante:** l'espansione *Blood and Bushido* ti offre una seconda carta "Eventi casuali". Questa seconda carta ti permetterà di affrontare le campagne in modalità "Normal", mentre la mappa mostrata sopra ti permetterà di giocare in modalità "Hard".



## Regole specifiche delle Campagne:

- ❖ Un Mulligan autorizzato dalla Campagna. Quando peschi 6 carte all'inizio del round, puoi scartare le 6 carte e pescarne 6 di nuove. Solo una volta per campagna.
- ❖ Ogni avversario ucciso con l'aiuto di una carta Ferita ti fa guadagnare 1 punto di Vita e 1 punto di Ki (non puoi mai avere più di 5 punti Ki e più di 8 punti di Vita nella tua riserva).
- ❖ Uso obbligatorio della carta evento casuale dopo ogni combattimento (tranne durante l'ultimo combattimento di ogni campagna).
- ❖ Carte Luogo e Clima non sono compatibili con la modalità campagna.

### Modalità Facile

Per giocare in modalità facile è possibile selezionare una o tutte le seguenti modifiche durante i tuoi combattimenti:

- ❖ Quando acquisti una carta Azione aggiuntiva usando una gemma Ki, puoi pescarne tre, tenerne una e scartare le altre.
- ❖ Inizia il gioco con il dado Ferita al livello 2.
- ❖ Durante la configurazione, pesca una carta Azione Speciale a caso nel mazzo Azioni Speciali e la aggiungi al mazzo Azioni Principali.

### Modalità Difficile

Per attivare questa modalità, aggiungi la carta "Difficile" al mazzo dell'avversario, durante il posizionamento.

Durante il gioco:

- > Se giri questa carta quando riveli la Difesa del Nemico, quest'ultimo è considerato impenetrabile. Poco importa il tuo livello nella tua carta graduata, non puoi causare danni.
- > Se lo giri quando riveli il Contrattacco del Nemico, dovrai pescare dal mazzo Avversario due carte Contrattacco di fila e risolverle una dopo l'altra. Preparati a sanguinare.



*Trova video, documenti da stampare, il kit di creazione FanMade per i nuovi avversari, ecc:*  
[www.Aloneeditionsgames.com](http://www.Aloneeditionsgames.com)