

# WAY OF THE SAMURAI

*Roll and Write*

Way of the Samurai – Roll and write è un gioco di duelli basato su Way of the Samurai, il gioco di carte uscito nel 2020.

Nei panni di Miyamoto Musashi affronterete epiche battaglie contro avversari formidabili.

## *Materiali necessari*

Oltre al qui presente libretto dei combattimenti, avrete bisogno di due componenti indispensabili:

- 4 dadi standard a 6 facce (D6)
- 1 matita

## *Introduzione*

Way of the Samurai R&W si presenta come un libretto da 39 duelli.

Ogni facciata di 2 pagine rappresenta un duello.

Un duello dura al massimo 20 round. Ogni round dovete lanciare fino a 3 dadi ed attribuire i risultati ai vostri valori di “Attacco”, “Difesa” o “Concentrazione”. Potete inoltre utilizzare il vostro Ki per modificare alcuni dei vostri risultati.

## *Descrizione dei componenti di gioco*

Un duello è rappresentato su una singola facciata: una pagina è la Pagina del Giocatore e l'altra è la Pagina dell'Avversario.

Le Pagine dell'Avversario variano a seconda dell'avversario ma anche le Pagina del Giocatore può variare a seconda della difficoltà dello scontro.

### Punti Ki del giocatore

Quando utilizzate un punto Ki cancellate a uno di questi. Se guadagnate un punto Ki cancellate la croce da un punto Ki utilizzato oppure disegnate un nuovo punto Ki.

### Tabella giocatore

Questa tabella rappresenta sia i Round trascorsi che la distribuzione dei valori di Attacco, Difesa e Concentrazione del giocatore.

### Tabella delle Ferite di livello 1 e 2

Questa tabella mostra le Ferite di livello 1 e 2.

## PAGINA DEL GIOCATORE

The screenshot shows the player's page for Miyamoto Musashi. At the top, there are 10 Ki points represented by icons. Below that is a table for rounds 1 to 20, with columns for Attack, Defense, and Concentration. To the right is a character portrait of Miyamoto Musashi. Below the portrait is a table showing rewards for accumulating Concentration points: 8 (+1 Ki), 12 (-1 Ki), 18 (+4 Ki), 23 (-2 Ki), 28 (+4 Ki), 34 (-3 Ki), and 40 (-X Ki). At the bottom left is a body diagram showing wound levels (1 and 2) and their corresponding Ki costs. At the bottom right is a table of severe wounds (Ferite Gravi) with their respective Ki costs.

### Punti vita del giocatore

Quando perdetevi un punto vita, cancellate un simbolo cuore. Perdetevi la partita quando non avete più punti vita residui.

### Miyamoto Musashi

### Tabella Concentrazione

questa tabella mostra le ricompense che riceverete accumulando i vostri Punti Concentrazione.

### Ferite Gravi

Questa tabella mostra le diverse Ferite Gravi

## PAGINA DELL'AVVERSARIO

### Nome dell'avversario

### Punti vita dell'avversario

Quando l'avversario perde un punto vita cancellate un simbolo cuore.

### Area di difesa e contrattacco dell'avversario

Questa tabella mostra il livello di difesa e contrattacco dell'avversario. Mostra anche il danno ricevuto dal giocatore se questi non raggiunge il livello specificato di difesa.

### Livello di difficoltà

I livelli variano da 1 a 4 stelle.

### Area di resistenza dell'avversario

Essa rappresenta il livello d'attacco che dovete raggiungere per danneggiare l'avversario.

### Avversario

The screenshot shows the opponent's page for Oda Nobunaga. At the top, the name "Oda Nobunaga" is written with a star icon. Below that is a table showing the opponent's health points (4, 6, 8, 10) and the corresponding Ki costs (-1, -2, -3, -4). Below this is a row of 10 Ki points. To the left is a table showing the opponent's defense and counter-attack levels (1 to 18) and the damage received by the player if the player's defense level is not high enough. To the right is a character portrait of Oda Nobunaga in armor.

## Svolgimento di una partita

Ogni partita rappresenta un duello.

Un duello dura al massimo 20 round.

Un round si svolge in due fasi: la fase Giocatore e la fase Avversario.

Un round si gioca con 4 dadi. Lancerete una certa quantità di questi 4 dadi durante la fase Giocatore, quindi l'Avversario lancerà i dadi rimanenti durante la fase Avversario.




Più dadi lanciate durante la Fase Giocatore, maggiore sarà l'Attacco, la Difesa o la Concentrazione che avrete. D'altra parte meno dadi l'Avversario lancia, maggiore sarà la sua Difesa e più formidabile sarà il suo contrattacco!

## Descrizione della tabella Giocatore

La tabella giocatore è la parte più importante della pagina Giocatore. Questa tabella è composta da 4 colonne: Round, Attacco, Difesa e Concentrazione.

ROUND			
	ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1 			
2 			
3 			

**La colonna Round** è divisa in due parti: la prima mostra il numero del round che viene giocato mentre la seconda parte definisce il numero di dadi che potete lanciare questo round.

Se vi è questo simbolo:  potete lanciare fino a 3 dadi su 4. Se vi è questo simbolo:  potete lanciare fino a 2 dadi. Infine se vi è questo simbolo:  potete lanciare un unico dado durante questo round. I rimanenti dadi degli originali 4 verranno lanciati dall'avversario nella fase Avversario.

Il risultato di ciascun dado vi permette di definire nelle altre colonne i vostri livelli di Attacco, Difesa e Concentrazione per questo round.


**La colonna Attacco** vi permette di scrivere il vostro valore di Attacco per questo round. E' divisa in due parti. La prima parte serve per scrivere il vostro Livello di Attacco. La seconda parte per scrivere la differenza fra il vostro livello di Attacco e quello di Difesa dell'Avversario. (la difesa dell'Avversario verrà definita durante la fase dell'Avversario).

**La colonna Difesa** vi permette di scrivere il vostro valore di Difesa per questo round. E' divisa in due parti. La prima parte serve per scrivere il vostro Livello di Difesa. La seconda parte per specificare se la vostra Difesa è stata un successo oppure no. Dovrete fare un segno di spunta se la vostra Difesa ha funzionato oppure una croce se ha fallito.

**La colonna Concentrazione** vi permette di scrivere il numero di punti concentrazione che volete accumulare per ottenere un bonus oppure un attacco a sorpresa.

## Svolgimento di un round (e oltre)

Ecco una presentazione dettagliata dei primi 3 round di una partita. Grazie a questi 3 round avrete tutti gli esempi e le precisazioni necessarie per conoscere le regole del gioco in dettaglio.

- Giochiamo contro Oda Nobunaga.
- Un round inizia sempre dalla fase Giocatore.
- Posizionate i 4 dadi davanti a voi.
- Fate riferimento alla riga del Round 1. Essa presenta questo simbolo: .
- Potete quindi lanciare fino a 3 dadi. Decidete quindi di lanciarne 3.
- I risultati dei vostri dadi sono: 3-5-4.
- Quando lanciate più di un dado non potete dividere il valore di un dado ma potete aggiungere i valori di più dadi (se lanciate un solo dado, vedi pagina 9).
- Decidete di utilizzare il 3 e il 4 per il vostro livello di Attacco. Il vostro Attacco è quindi 7.
- Decidete di utilizzare il 5 per il vostro livello di Difesa. La vostra Difesa è quindi 5.
- Non vi restano altri dadi, quindi la vostra Concentrazione è 0.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7	5	0
2				

La fase giocatore è terminata, passiamo alla fase Avversario.

- Lanciamo il dado rimanente. Il risultato è 6.
- Fate riferimento alla riga 6 della tabella **Area di difesa e contrattacco dell'avversario**. Le 4 colonne vanno lette da sinistra a destra. La prima colonna corrisponde al valore totale dei dadi dell'avversario e indica la riga che de scriverà l'azione dell'avversario per questo round. Nel nostro caso l'avversario ha fatto 6, quindi la riga che ci interessa è la 6. La seconda colonna indica la Difesa dell'avversario per questo round. La terza colonna indica la condizione di contrattacco dell'avversario per questo round. La quarta e ultima colonna mostra i danni che voi riceverete se la vostra Difesa non è sufficiente a contrastare il contrattacco dell'avversario.

5	X		< 4	
6	X <sup>2</sup>		< 3	-4 
7	X <sup>3</sup>		< 5	

- Nella seconda colonna, le due spade incrociate accompagnate da un numero rappresentano la difesa dell'avversario per questo round. Sottraete questo numero dal vostro livello di attacco e scrivete il livello definitivo del vostro Attacco per questo round nell'apposita casella. Nel nostro caso, la difesa dell'avversario è 2. Il nostro livello di Attacco definitivo è quindi 5, visto che  $7-2=5$ .

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1		<del>7</del> 5	5	0
2				

- Ora che avete il vostro livello definitivo di attacco per questo round, fate riferimento immediatamente all'**Area di resistenza dell'avversario** per conoscere l'ammontare di danni che gli infliggerete. Il vostro attacco è 5, infliggete quindi 1 danno al vostro avversario. Cancellate un simbolo cuore sulla pagina Avversario. Anche se realizzando un Attacco di 5 voi superate di 1 punto il valore 4 richiesto non cambia nulla dato che, fintanto che siete sotto il livello seguente, i punti extra sono perduti.

	4: -1	6: -2	8: -3	10: -4
--	-------	-------	-------	--------

- Il vostro attacco è terminato, ora dovete incassare il contrattacco dell'avversario. Nel nostro caso, il contrattacco dell'avversario ci dice che se la vostra Difesa è inferiore a 3 subirete 4 danni. La vostra Difesa è 5, pertanto non subirete alcun danno. Fate un segno di spunta sulla casella accanto al vostro livello di Difesa. ✓

		< 4	
2		< 3	
5		< 5	

**Il round 1 è finito. Iniziate il round 2**

### Round 2

1					
2					

- Potete lanciare fino a due dadi questo round. Decidete di lanciarne 2.
- I risultati dei vostri dadi sono: 5-1. Il risultato di 1 non vi è molto utile, decidete quindi di utilizzare un punto Ki per rilanciare il dado in questione.

## Il Ki

I vostri punti Ki sono di grande aiuto durante un duello.

**Durante la fase Giocatore**, potete spendere un punto Ki per effettuare un'azione a scelta tra le seguenti:

- ❖ Rilanciare uno dei vostri dadi
- ❖ Aumentare di 1 punto il vostro valore di Attacco o Difesa.

**Durante la fase Avversario**, potete spendere un punto Ki per:

- ❖ Rilanciare tutti i dadi dell'Avversario

**Potete utilizzare al massimo 3 punti Ki per round.**

**Quando avete esaurito tutti i vostri punti Ki la partita continua normalmente.**

**Potete recuperare punti Ki grazie alla Concentrazione (vedi a pagina 6 e 7)**

- Rilanciate quindi il dado col valore 1 e ottenete un 4. I risultati dei vostri dadi sono quindi 5 e 4.
- Scrivete 5 in Attacco, 0 in Difesa e 4 in Concentrazione.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5 ✓	0
2		5	0	4
3				

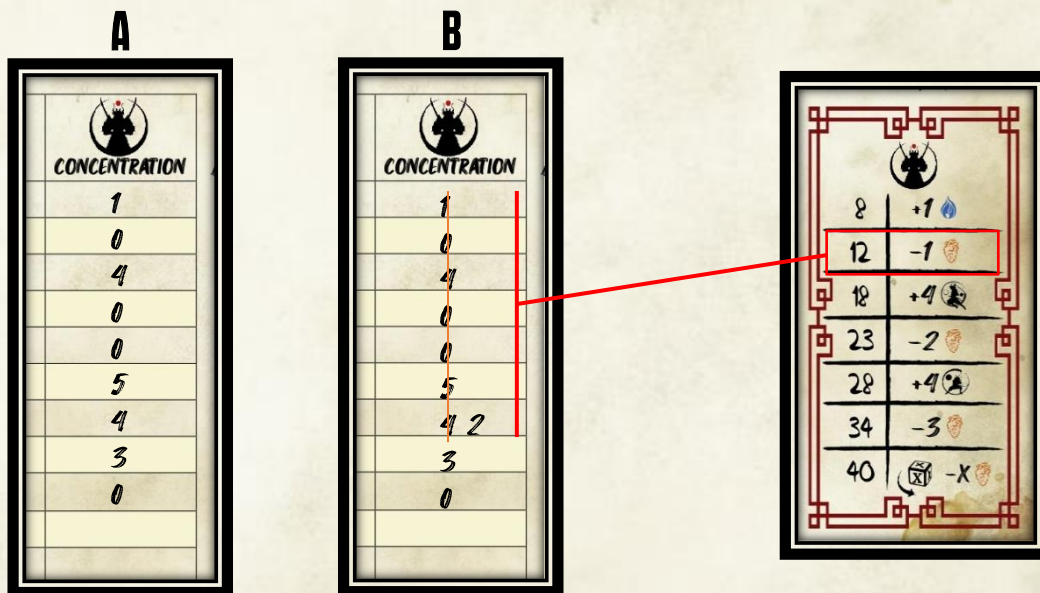
## La Concentrazione

La Concentrazione è una strategia che in molti casi risulta essere profittevole. Quando avete uno o più dadi che non volete utilizzare in Attacco o Difesa perché sono di scarso valore oppure per altre ragioni, potete piazzarli in Concentrazione. La Concentrazione funziona come una riserva di punti che potete spendere per ottenere dei bonus oppure degli attacchi a sorpresa contro i vostri avversari.

- Fate riferimento alla tabella Concentrazione per conoscere la quantità di punti Concentrazione da pagare per ciascun bonus.
- I punti Concentrazione possono essere spesi solamente durante la **fase Giocatore**.

### Esempio:

Come si vede nell'immagine A Jean ha accumulato i punti Concentrazione. Durante la fase giocatore, decide di spendere 12 punti per effettuare un attacco a sorpresa contro il suo avversario. Egli cancella i 12 punti come si vede nell'immagine B e scrive quelli rimanenti.



### Elenco delle ricompense date dalla Concentrazione:

- 8 punti: Guaagnate un punto Ki;
- 12 punti: l'avversario perde un punto Vita;
- 18 punti: guadagnate un bonus di **+4 in Attacco** da utilizzare durante questo round;
- 23 punti: l'avversario perde due punti Vita;
- 28 punti: guadagnate un bonus di **+4 in Difesa** da utilizzare durante questo round
- 34 punti: l'avversario perde tre punti Vita;
- 40 punti: Lanciate un D6: l'avversario perde X punti Vita, dove X è il risultato del dado; **Se il risultato è 6, il vostro avversario viene decapitato. Vincete immediatamente il duello,**

Ricorda: Voi potete spendere i punti Concentrazione solamente una volta per round.

- La fase giocatore è terminata, passiamo a quella Avversario.
- Restano 2 dadi, pertanto l'avversario ne lancerà due. I risultati dei dadi sono 5 e 2. Sommiamo  $5+2=7$ .
- Fate riferimento alla riga 7 della **Area di difesa e contrattacco dell'avversario**.





- La linea 7 ci dice di sottrarre 3 al vostro livello di Attacco. Vi resta 2 in Attacco. Ciò non è sufficiente a danneggiare il vostro avversario.

ROUND		ATTACK	DEFENSE		CONCENTRATION	
1		7	5	5	✓	0
2		5	2	0	x	4
3						

- La linea 7 specifica anche che se la vostra Difesa è inferiore a 5 subirete una **Ferita di Livello 1**.

## Le ferite

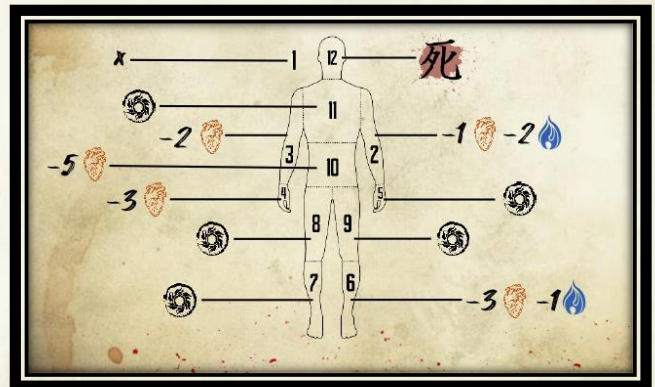
Vi sono due tipi di Ferite, le Ferite di livello 1 e le Ferite di livello 2. Sono rappresentate rispettivamente dai  e da .

Quando subite una **Ferita di livello 1** dovete lanciare un D6 e fare riferimento alla tabella Ferite della pagina Giocatore.

Quando subite una **Ferita di livello 2** dovete lanciare due D6 e fare riferimento alla medesima tabella.

Per conoscere la parte del corpo dove l'avversario vi ha ferito, prendete la somma del valore dei dadi e fate riferimento alla corrispondente parte del corpo.

- ❖ Se subite una ferita di livello 1 e il valore del dado è 1 schiverete l'attacco e non subirete nessuna ferita.
  - ❖ Se subite una ferita di livello 2 e il valore del dado è 12 sarete stati decapitati dall'avversario e il duello verrà perso.
  - ❖ Se la Ferita è  riceverete una Ferita Profonda (leggi in basso).
  - ❖ Se doveste aver perso uno più punti Ki ma non ne avete a disposizione perderete invece altrettanti Punti Vita.
- ❖ Quando subite una Ferita, annerite la parte del corpo che è stata colpita.
- ❖ Se subite una Ferita su una parte del corpo che è stata già colpita (tranne le parti 1 o 12) perderete l'arto in questione o il corpo verrà gravemente ferito. Subirete i danni causati e **continuerete il duello con la seguente limitazione: potrete lanciare solamente un dado per Round e il vostro avversario ne lancerà sempre 3 fino alla fine della partita.**



## Le Ferite Profonde

Quando la Ferita mostra questo simbolo  subirete una Ferita Profonda. Lanciate immediatamente un D6 e fate riferimento alla Tabella delle Ferite Profonde.

Le Ferite Profonde sono delle ferite che provocano gravi danno o limitazioni fino alla fine del duello. Quando ricevete una Ferita Profonda fate un segno di spunta sul piccolo cerchio che si trova davanti alla corrispondente Ferita Profonda.

Nel corso di un singolo duello non potete subire due volte la stessa Ferita Profonda. Se ciò dovesse accadere dovete rilanciare il D6.

Descrizione delle Ferite Profonde:

- ❖ 1 – Fino alla fine del duello non potete utilizzare i dadi col valore di '1', vengono automaticamente scartati fino al prossimo round (non potete neppure rilanciarli grazie al Ki)
- ❖ 2 - Fino alla fine del duello non potete utilizzare i dadi col valore di '2', vengono automaticamente scartati fino al prossimo round (non potete neppure rilanciarli grazie al Ki)


<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		-1  / Round
<input type="checkbox"/>		 = 0
<input type="checkbox"/>		 -X 
<input type="checkbox"/>		 -X 



- ❖ 3 – Perdete un punto Vita all'inizio di ogni round.
- ❖ 4 - I vostri punti concentrazione sono ridotti a zero. Eliminate tutti i vostri punti Concentrazione dalla relativa colonna. Potete continuare ad accumularli ma ripartirete da zero.
- ❖ 5 – Lanciate un D6 e perdete X punti Ki, dove X è il risultato del dado.
- ❖ 6 - Lanciate un D6 e perdete X punti Vita, dove X è il risultato del dado.

- Nel nostro caso voi avete un valore di Difesa 0, subirete quindi una Ferita di Livello 1.
- Lanciate un dado e il risultato è 3. Perderete quindi 2 punti Vita come indicato sulla parte del corpo 3 e il vostro braccio destro è ferito.





### Il round 2 è finito. Iniziate il round 3

ROUND		 <b>ATTACK</b>	 <b>DEFENSE</b>	 <b>CONCENTRATION</b>
1		<del>7</del> 5	5	✓ 0
2		<del>5</del> 2	0	x 4
3				

- Il Round 3 vi autorizza a lanciare un solo dado. Il risultato è 5.
- Scrivete 3 in Attacco, 2 in Difesa e 0 in Concentrazione.

Quando lanciate un solo dado solamente in questo caso avete la possibilità di dividere il risultato del dado per ripartire i punti tra i valori del vostro Attacco, la vostra Difesa o la vostra Concentrazione.

- Utilizzate un punto Ki per aumentare il vostro attacco a 4.

ROUND		 <b>ATTACK</b>	 <b>DEFENSE</b>	 <b>CONCENTRATION</b>
1		<del>7</del> 5	5	✓ 0
2		<del>5</del> 2	0	x 4
3		4	2	0

- L'avversario lancia i suoi 3 dadi. La somma del valore dei tre dadi è uguale a 10.
- Fate riferimento alla riga 10 e constatate che potreste ricevere una Ferita di livello 2.
- Decidete di utilizzare un punto Ki per rilanciare i 3 dadi dell'avversario. Il nuovo risultato è 13.

- La riga 13 ci dice che l'avversario ha un valore di Difesa pari a 0, subirà quindi il vostro Attacco che ha valore 4.
- L'avversario perde un punto Vita. Cancellate un simbolo cuore sulla sua scheda.
- Il suo contrattacco ha valore 2 ma voi avete un valore di Difesa pari a 2 e non subirete alcun danno.

10	X <sup>0</sup>	⚔	< 3	♥♥
11	X <sup>1</sup>	⚔	< 2	♥
12	X <sup>2</sup>	⚔	< 1	♥
13	X <sup>0</sup>	⚔	< 2	♥

**Il terzo round è terminato.**

**Continuate così round dopo round e che vinca il migliore!**

### *Condizioni di Vittoria*

- ❖ Se l'avversario non ha più punti salute, vinci la partita.

### *Condizioni di Sconfitta*

- ❖ Se non hai più punti salute, perdi la partita.

### *Condizioni di scacco senza sconfitta*

- ❖ Alla fine del round 20, se hai più salute dell'avversario, quest'ultimo abbandona. Hai deluso la tua lama, non è molto glorioso...
- ❖ Alla fine del round 20, se l'avversario ha più salute di te, abbandoni il combattimento. Vai ad allenarti un po'...

### *Riassunto del Round*

#### **Fase del Giocatore**

- Lanciate uno o più dadi;
- Distribuite i risultati nei vostri valori di Attacco, Difesa o Concentrazione per questo round.

#### **Fase dell'Avversario**

- lanciate i rimanenti dadi per l'avversario;
- Calcolate il vostro valore definitivo di Attacco;
- Infliggi o meno i danni in ragione del vostro valore definitivo di Attacco.
- Subisci il contrattacco dell'Avversario in ragione del vostro valore di Difesa
- Procedi con il successivo round

*Hai una domanda in merito alle regole?*

*Postala sulla pagina Facebook: Way of the Samurai – Alone Editions oppure invia una mail all'indirizzo [aloneeditions@gmail.com](mailto:aloneeditions@gmail.com)*