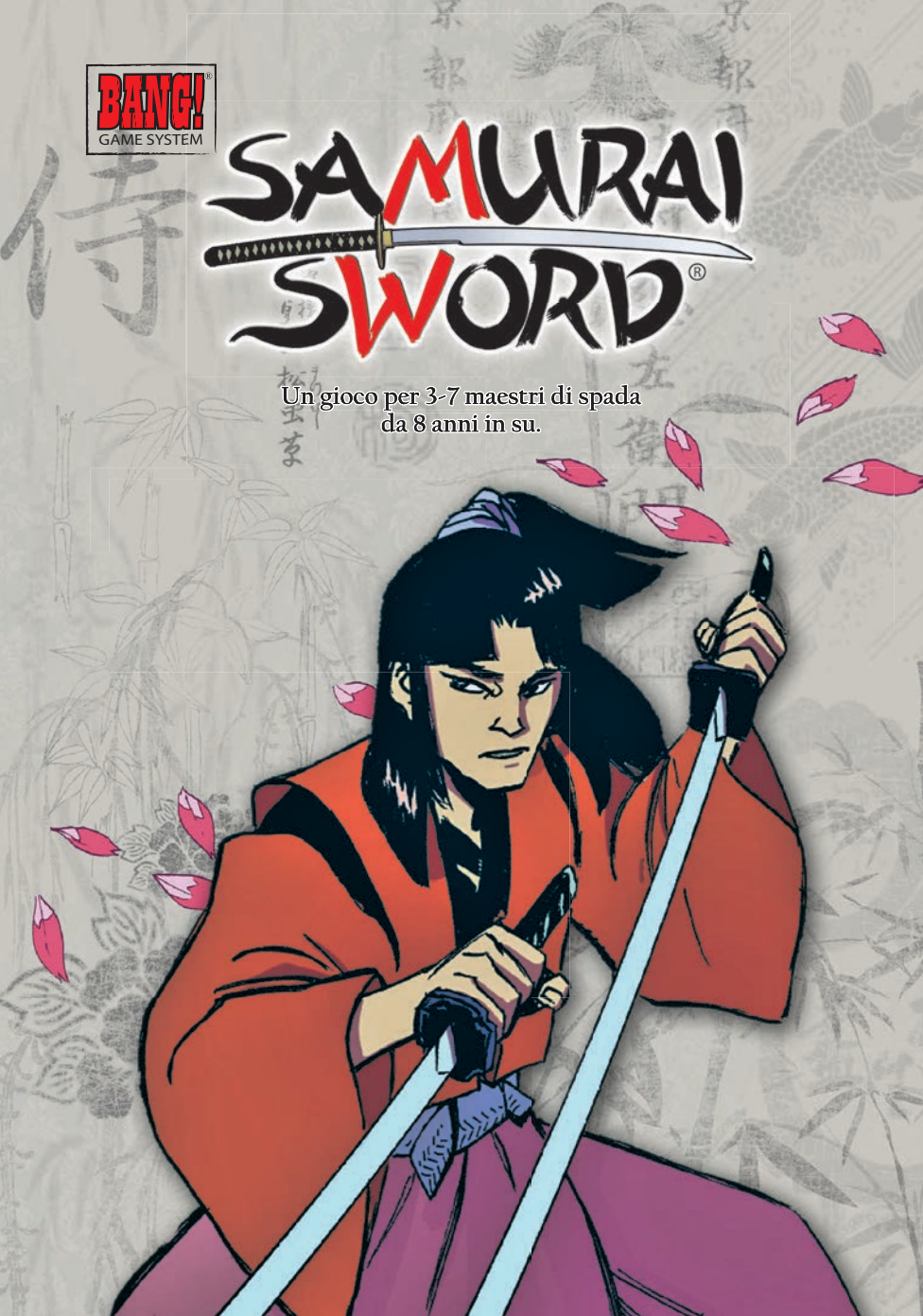
BANG!
GAME SYSTEM

SAMURAI SWORD®

Un gioco per 3-7 maestri di spada
da 8 anni in su.



Tra i fiori, il ciliegio; tra gli uomini, il samurai (proverbio giapponese).

Nel regno del Sol Levante, fedeli Samurai proteggono lo Shogun che li comanda. Spietati Ninja tentano con ogni mezzo di sovvertire l'ordine dell'impero. Le lame delle katane scintillano sui campi di battaglia. Un solitario Ronin trama la sua vendetta. Riuscirai a ottenere la vittoria smascherando i tuoi nemici e onorando la via del guerriero?

CONTENUTO

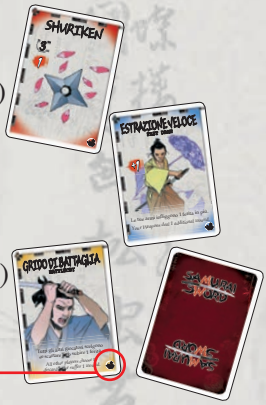
- 110 carte:
  - 7 **Ruoli** (1 Shogun, 2 Samurai, 3 Ninja, 1 Ronin);



  - 12 **Personaggi**;



  - 90 **carte da gioco**:
    - 32 **Armi** (angoli rossi)
    - 15 **Proprietà** (angoli blu)
    - 43 **Azioni** (angoli gialli)



(Le carte mostrano un simbolo nell'angolo in basso a destra; questo simbolo verrà usato solo in future espansioni.)

  - 1 **carta riassuntiva** dei punteggi;



- 30 **Punti Onore**;
- 36 **Punti Resistenza**;
- queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori si dividono in tre squadre (segrete):

- lo **Shogun** e i **Samurai** (il numero di Samurai dipende dal numero di giocatori);
- i **Ninja** (2 o 3 secondo il numero di giocatori);
- il **Ronin**, che fa squadra da solo.

Lo scopo del gioco, per ogni squadra, è di guadagnare il maggior numero di punti onore o, in alternativa, di avere l'ultimo giocatore in gioco.

PREPARAZIONE

Nota: le regole che seguono sono per 4 - 7 giocatori. Le regole speciali per 3 giocatori sono incluse alla fine.

Prendi un certo numero di **Ruoli** come segue

4 giocatori:	1 Shogun, 1 Samurai, 2 Ninja (rimuovi dal gioco uno dei 3 Ninja a caso, senza guardarlo)
5 giocatori:	1 Shogun, 1 Samurai, 1 Ronin, 2 Ninja
6 giocatori:	1 Shogun, 1 Samurai, 1 Ronin, 3 Ninja
7 giocatori:	1 Shogun, 2 Samurai, 1 Ronin, 3 Ninja

Mischia questi ruoli e danne uno per giocatore, a faccia in giù.
Lo Shogun deve rivelare il proprio ruolo, e lo tiene a faccia in su. Gli altri guardano il proprio ruolo ma devono mantenerlo segreto.

Mischia i **12 personaggi** e danne uno per giocatore, a faccia in su. Ogni giocatore annuncia il nome del proprio personaggio e ne legge l'abilità ad alta voce. Ogni giocatore prende tanti **punti resistenza** quanti indicati sulla propria carta personaggio e li pone sulla carta stessa. Tieni gli altri punti resistenza in un mucchietto al centro del tavolo. Riponi ruoli e personaggi inutilizzati nella scatola.



Lo Shogun prende **5 punti onore**. Tutti gli altri giocatori prendono **4 punti onore** (solo 3 punti onore in 4 o 5 giocatori). Tieni i tuoi punti onore sul tuo Ruolo. Riponi i punti onore non utilizzati nella scatola.

Mischia le **90 carte da gioco** e dai carte in senso orario come segue:

- Shogun:	4 carte
- 2° e 3° giocatore:	5 carte
- 4° e 5° giocatore (se presente):	6 carte
- 6° e 7° giocatore (se presenti):	7 carte

Queste carte costituiscono la mano iniziale. Metti le restanti carte in mezzo al tavolo come mazzo da cui pescare. Lascia spazio per la pila degli scarti.

I PERSONAGGI

Ogni personaggio ha un'abilità speciale che ti rende unico ("personaggio" e "giocatore" sono usati indifferentemente nelle regole). Ogni personaggio ha anche un valore di **resistenza**, cioè quante ferite puoi subire prima di essere sconfitto.

Personaggi Indifesi

Sei considerato **indifeso** in una di queste due circostanze:

- ✦ sei senza punti resistenza; *oppure*
- ✦ sei senza carte in mano.

Quando sei indifeso:

- ✦ **non puoi essere il bersaglio di carte arma**;
- ✦ sei **immune** alle carte azione *Grido di attaglia* e *Ju jitsu* (vedi *Le altre carte*);
- ✦ **non** vieni conteggiato nella Difficoltà d'attacco (vedi paragrafo relativo).

A parte questo, sei in gioco in tutto e per tutto.

IL GIOCO

Si gioca a turni. Lo Shogun inizia, gli altri seguono in senso orario.

Il tuo turno è fatto di 4 fasi da giocare in sequenza:

1. **Recupera**: recupera **tutti** i tuoi punti resistenza, se non ne hai nessuno;
2. **Pesca**: pesca 2 carte;
3. **Gioca**: gioca le tue carte;
4. **Scarta**: scarta carte in eccesso.

1. **Recupera**

Se non hai punti resistenza, recuperali **tutti**. Prendi dal mucchietto tanti punti quanti ne sono segnati sul tuo personaggio, e mettili su di esso. Se hai uno o più punti resistenza, salta queste fase.

2. **Pesca**

Pesca le prime due carte dal mazzo. Se il mazzo termina, segui le regole in "Fine del mazzo".

3. **Gioca**

Ora puoi giocare carte a tuo vantaggio o contro gli altri, cercando di sconfiggere chi pensi appartenga a un'altra squadra. Non sei obbligato a giocare carte in questa fase.



Le **armi** servono ad attaccare un altro giocatore, poi sono scartate.



Le **azioni** hanno un effetto immediato non appena giocate, poi sono scartate.



Le **proprietà** al contrario hanno effetti duraturi, e una volta giocate restano in gioco di fronte a te, fino a che un qualche effetto non ti costringa a scartarle (ad es. una *Geisha*).

Puoi giocare quante carte vuoi, con la seguente eccezione: **puoi giocare una sola carta arma per turno**.
L'effetto di ogni carta è spiegato su di essa, ed è comunque dettagliato nei prossimi paragrafi.
Puoi giocare carte solo durante il tuo turno, ad eccezione di carte con il simbolo di parata (vedi "Armi e parate").

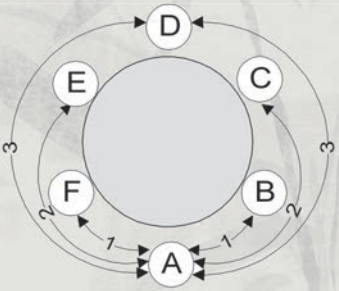
4. **Scarta**
Il massimo numero di carte che puoi tenere in mano alla fine del turno è 7. Se hai più di 7 carte, scarta quelle in eccesso.

Il tuo turno è ora finito e il gioco prosegue con il giocatore alla tua sinistra.

***Nota**: durante la partita puoi parlare liberamente, e anche fare dei bluff sul tuo ruolo (che deve sempre restare segreto!). Tuttavia, non puoi mai fare domande agli altri giocatori su che carte abbiano in mano, o se una carta che hai tu li possa danneggiare o meno.*

DIFFICOLTÀ D'ATTACCO

Per poter attaccare un altro giocatore con un'arma, devi prima verificare la Difficoltà dell'attacco. La Difficoltà per attaccare un altro giocatore è il numero minimo di posti tra i due giocatori, contati in senso orario o antiorario, come mostrato in figura.



Mentre un giocatore è indifeso, **non** viene più contato nella Difficoltà: a causa di questo, alcuni giocatori potrebbero temporaneamente diventare bersagli più facili.



La carta *Armatura* cambia la Difficoltà con cui gli altri possono attaccarti. Ogni *Armatura* che hai in gioco aumenta di 1 la Difficoltà agli altri giocatori. Allo stesso tempo però, tu puoi attaccare gli altri con la Difficoltà normale.

Esempio. *In figura, se A ha in gioco due Armature, B e F lo attaccano con una Difficoltà pari a 3, C ed E con una Difficoltà di 4; e D con 5. Tuttavia A continua ad attaccare gli altri con la Difficoltà indicata in figura.*

ARMI E PARATE

Il modo principale per ferire gli altri giocatori è di attaccarli giocando una **carta arma**.



Ogni arma mostra due numeri: il numero sopra indica la **Difficoltà massima** cui puoi attaccare con quell'arma; il numero sotto **quante ferite fa quell'arma** se colpisce.
Se vuoi giocare un'arma contro un altro giocatore, devi controllare:

a) qual è la Difficoltà per attaccare il giocatore bersaglio; *e*
b) se l'arma è in grado di raggiungere o superare quella Difficoltà.

Ricorda: non puoi giocare armi contro giocatori indifesi!



Se sei il bersaglio di un'arma puoi giocare immediatamente una parata (una carta col simbolo) – anche se non è il tuo turno! – per parare il colpo. Un attacco parato non ha effetto e non fa ferite. Se non pari, l'arma colpisce e perdi tanti punti resistenza quanti ne sono segnati sull'arma che ti ha colpito. 

Se perdi l'ultimo punto resistenza, sei sconfitto e diventi **indifeso** (vedi *Sconfiggere un giocatore*). Se sei sconfitto, ignora eventuali ferite subite in più.

Scarta i punti resistenza nel mucchietto al centro del tavolo.
L'arma è comunque scartata, sia che sia stata parata oppure no.

Nota: puoi parare solo attacchi diretti a te.

Esempio. *Immaginiamo che A voglia colpire D. Normalmente, A attacca D con una Difficoltà pari a 3, quindi ha bisogno di un'arma come il* Daikyū, *il* Nodachi *o la* Naginata, *ma non un* Bō *o un* Wakizashi. *Tuttavia, se A ha in gioco un'armatura la Difficoltà sale a 4 e il* Nodachi *non andrebbe più bene.*
Se A usa un Daikyū *e D non gioca una parata , D subisce 2 ferite. D viene sconfitto a meno che non abbia 3 punti resistenza o più prima dell'attacco.*

SCONFIGGERE UN GIOCATORE

Quando perdi l'ultimo punto resistenza, vieni sconfitto! **Devi dare uno dei tuoi punti onore al giocatore che ti ha sconfitto**. Questo vale anche per le carte azione *Grido di battaglia* e *Ju jitsu*. Se resti senza punti onore, la partita termina (vedi *Fine della partita*). Se sei sconfitto, diventi **indifeso** fino al tuo prossimo turno.

FINE DEL MAZZO

Ogni volta che il mazzo termina, mischia gli scarti e forma un nuovo mazzo da cui pescare. Allo stesso tempo, **tutti i giocatori scartano un punto onore** nella scatola (questo può causare la fine della partita, vedi oltre).

FINE DELLA PARTITA

Non appena uno o più giocatori restano senza punti onore, la partita termina. Tutti i giocatori rivelano il proprio ruolo e si contano i punti. Il tuo punteggio è dato dai punti onore che hai, moltiplicati per un bonus che dipende dal numero di giocatori e dal tuo ruolo, come segue:

	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori	6 giocatori	7 giocatori
Shogun	× 2	× 1	× 1	× 1	× 1
Samurai	–	× 2	× 1	× 2	× 1
Ninja	× 1	× 1 (meno stelle) × 2 (più stelle)	× 1	× 1	× 1
Ronin	–	–	× 2	× 3	× 3

(I Ninja hanno 1, 2 o 3 stelle. In 4, solo il Ninja con più stelle raddoppia i punti.)



Inoltre:

- ***carte Daimyo***: ogni *Daimyo* in mano vale **1 punto onore** (non per il Ronin). I punti *Daimyo* non vengono mai raddoppiati o triplicati. Le carte *Daimyo* in mano al Ronin valgono 0 punti onore.
- ***Colpo mortale***: se la partita termina perché un membro della tua squadra ti ha sconfitto, la tua squadra subisce una **penalità di 3 punti onore**.

Ora somma il tuo punteggio con quello dei giocatori della tua squadra: lo Shogun somma i punti con i Samurai; i Ninja con gli altri Ninja; il Ronin conta i punti da solo. La squadra con più punti vince! Questa vittoria è detta "vittoria d'onore"! In caso di parità tra i Ninja e un'altra squadra, i Ninja vincono. In caso di parità tra Shogun/Samurai e il Ronin, vince la squadra Shogun/Samurai.

Esempio. *Alla fine di una partita con 6 giocatori, lo Shogun ha 1 punto onore, il Samurai 3, il Ronin 3 e i Ninja rispettivamente 2, 3 e 0. La squadra Shogun/Samurai fa 1+(3×2) = 7 punti. La squadra dei Ninja 2+3+0 = 5. Il Ronin fa 3×3 = 9 punti. Tuttavia, lo Shogun e il Samurai hanno in mano una carta Daimyo ciascuno, quindi il loro totale è 7+1+1 = 9 e malgrado siano in parità col Ronin, vincono!*

"VITTORIA DEL MAESTRO DI SPADA"

Se **tutti i giocatori tranne uno sono senza punti resistenza**, il gioco **termina immediatamente**, e la squadra dell'unico giocatore con punti resistenza vince. Questa vittoria speciale è detta " vittoria del Maestro di Spada".

Importante: la "vittoria del Maestro di Spada" non viene assegnata se il gioco termina perché sei stato sconfitto da un membro della tua stessa squadra! (Il gioco termina lo stesso, ma si contano i punti come sopra.)

REGOLE SPECIALI PER 3 GIOCATORI

Un giocatore a caso riceve lo Shogun, gli altri due sono Ninja.
Lo Shogun inizia con 6 punti onore, ogni Ninja con 3.
Il gioco si svolge come di consueto, tranne che per quanto segue:

- lo Shogun **pesca una carta in più** per turno (normalmente, 3 carte invece di 2);
- lo Shogun **può giocare un'arma in più** nel suo turno (normalmente, 2 armi invece di 1);
- lo Shogun **raddoppia i propri punti onore** alla fine della partita;
- lo Shogun **non perde mai punti onore a causa del *Bushido***; se mai dovesse, scarta solo il *Bushido*;
- la "vittoria del Maestro di Spada" non viene mai assegnata.

LE ALTRE CARTE

Regola d'oro: ogni volta che una carta contraddice le regole, la carta ha la precedenza.



Bushido: gioca questa carta di fronte a un giocatore **a tua scelta**, anche se indifeso, e indipendentemente dalla Difficoltà. Se il *Bushido* è di fronte a te alla fine della tua fase di Recupero, devi girare e scartare la prima carta del mazzo. L'effetto del *Bushido* dipende dalla carta che giri:

- la carta **è un'arma**. Devi scegliere se scartare un'arma o perdere un punto onore. Se scarti un'arma, passa il *Bushido* al giocatore alla tua sinistra (che al suo turno farà lo stesso controllo). Se invece perdi un punto onore (mettilo nella scatola), il *Bushido* viene scartato;
- la carta **non è un'arma**. Passa il *Bushido* al giocatore alla tua sinistra, che al suo turno farà lo stesso controllo, e così via.

In entrambi i casi, gioca poi il tuo turno normalmente. È consentito in gioco un solo *Bushido* per volta: **non puoi giocare un *Bushido* se ce n'è un altro già in gioco**.



Cerimonia del tè: pesca 3 carte dal mazzo. Tutti gli altri giocatori poi pescano una carta dal mazzo.



Concentrazione: durante il tuo turno puoi giocare un'arma in più per ogni *Concentrazione* che hai in gioco.



Daimyo: puoi giocare questa carta per pescare 2 carte dal mazzo. Tuttavia, alla fine della partita, ogni *Daimyo* che hai in mano vale un punto onore. I punti Daimyo non vengono mai raddoppiati o triplicati. Le carte Daimyo in mano al Ronin valgono 0 punti onore.



Distrazione: pesca una carta a caso dalla mano di un altro giocatore (indipendentemente dalla Difficoltà) e aggiungila alla tua mano.



Estrazione veloce: quando colpisci un giocatore con un'arma, gli fai **una ferita in più** per ogni *Estrazione veloce* che hai in gioco.



Geisha: scarta una carta di un altro giocatore (indipendentemente dalla Difficoltà). Puoi scartare una qualsiasi carta proprietà in gioco, oppure una a caso dalla mano.



Grido di battaglia: tutti gli altri giocatori devono scegliere se giocare una parata (ammesso che ne abbiano una!) o subire una ferita. I giocatori **indifesi** sono **immuni** al *Grido di battaglia*.



Ju jitsu: tutti gli altri giocatori devono scegliere se scartare un'arma (ammesso che ne abbiano una!) o subire una ferita. I giocatori **indifesi** sono **immuni** al *Ju jitsu*.



Respirazione: cura tutte le tue ferite, cioè recupera tutti i tuoi punti resistenza. Dopodiché, un altro giocatore a tua scelta (non te stesso) deve pescare una carta dal mazzo. **Non puoi** curare altri giocatori. La *Respirazione* può essere giocata anche se hai tutti i punti resistenza.

I PERSONAGGI

A meno che non sia specificato diversamente, puoi usare la tua abilità quante volte vuoi finché possibile.



Benkei (5): tutti gli altri giocatori hanno Difficoltà +1 quando ti attaccano.

Chiyome (4): puoi essere ferito solo da armi. Sei immune alle carte azione *Grido di battaglia* e *Ju jitsu*. Altre carte che hanno effetto su tutti come *Cerimonia del tè* funzionano invece normalmente anche su di te.





Goemon (5): durante il tuo turno puoi giocare un'arma in più. Ad esempio, con una *Concentrazione* in gioco, puoi giocare fino a 3 armi in un turno.

Ginchiyo (4): subisci una ferita in meno da ogni arma (ma minimo una ferita comunque). Un *Nodachi* ti fa solo 2 ferite invece di 3, ma uno *Shuriken* ti fa comunque una ferita.





Hanzō (4): puoi giocare un'arma dalla mano come una parata, a meno che non sia l'ultima carta che hai. Puoi usare questa abilità anche in risposta a carte come il *Grido di battaglia*.

Hideyoshi (4): durante la fase di pesca del tuo turno, pesca una carta in più.





Ieyasu (5): come prima carta della tua fase di pesca puoi pescare la carta in cima alla pila degli scarti. La seconda carta invece deve provenire dal mazzo.

Kojirō (5): le armi che giochi possono raggiungere qualunque Difficoltà, indipendentemente dal numero scritto sulla carta.





Musashi (5): se ferisci un altro giocatore con un'arma, fai una ferita in più. Questa abilità non si applica a carte diverse dalle armi, come ad es. il *Ju jitsu*.

Nobunaga (5): durante la fase di gioco puoi decidere di scartare un punto resistenza per pescare una carta dal mazzo. Non puoi scartare il tuo ultimo punto resistenza in questo modo.





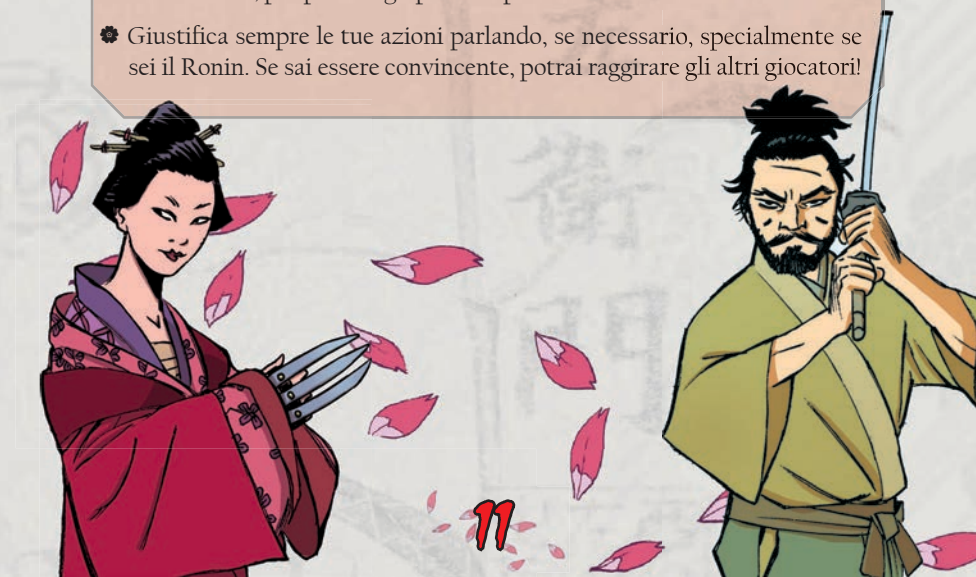
Tomoe (5): ogni volta che ferisci un giocatore con un'arma, pesca una carta dal mazzo. Peschi una sola carta anche se con l'arma hai causato più di una ferita.

Ushiwaka (4): ogni volta che subisci una ferita da un'arma, pesca una carta dal mazzo (ad es.: 3 ferite = 3 carte).



CONSIGLI STRATEGICI

- Ricorda che un giocatore senza carte in mano è indifeso, e non può essere il bersaglio di molte carte, specialmente armi. Cerca di finire le carte in mano così da diventare indifeso! Se un giocatore è indifeso perché non ha carte, gioca una *Cerimonia del tè* o una *Respirazione* per dargliene una, e farlo tornare un bersaglio valido!
- Gioca le tue proprietà. I loro effetti si sommano e si creano combinazioni letali anche solo con un paio di *Concentrazione* e/o *Estrazione veloce*. Inoltre, in mano occupano spazio e non sono utili.
- Attento al Ronin! Specialmente con 6 o 7 giocatori, ricordati che triplicherà i suoi punti onore. Cerca di individuare presto i tuoi compagni in modo da fare un bel gioco di squadra. Non lasciare che un giocatore abbia tanti punti onore a meno che tu non creda sia affidabile – il che capita raramente. Fai attenzione a chi gioca con troppa facilità il *Daimyo* per pescare.
- Se sei il Ronin, puoi cercare di confondere le acque giocando come se fossi un Ninja o un Samurai fin dall'inizio, e continuando nel tuo bluff per tutta la partita. Cerca di gettare discredito sui giocatori della squadra che hai scelto così che si sospettino fra di loro. Scopriti solo verso la fine del gioco, magari sconfiggendo un giocatore debole, a prescindere dal ruolo che ha, per prendergli preziosi punti onore.
- Giustifica sempre le tue azioni parlando, se necessario, specialmente se sei il Ronin. Se sai essere convincente, potrai raggirare gli altri giocatori!



L'autore ringrazia: Christian "Sirk" Zoli, Flavia Meconi, Claudia Colantoni, Stefano "Fefo" Cultrera, Dario De Fazi, Francesco "Batman" Barducci, Cristiana Sclano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore e il gruppo di Bologna (Luca e Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini e Noplet Iaccarino), Damiàn "Maligno" Del Valle e il suo gruppo, Jakub Nauš e il suo gruppo.

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazioni: Werther Dell'Edera
Colori: Stefano Simeone
Redazione regole: Roberto Corbelli



SAMURAI SWORD
Copyright ©
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24
06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti e suggerimenti:

www.dvgiochi.com **info@dvgiochi.com**

Seguici su:





Questo gioco si basa sul **BANG!® Game System™**
Dal 2002, c'è uno sceriffo nuovo in città... BANG! è il gioco di carte western più venduto del mondo, grazie ai meccanismi originali introdotti con il BANG! Game System:

- la distanza tra i giocatori diventa parte del gioco
- diversi personaggi si combinano in partite sempre diverse
- gli obiettivi diversi per i vari giocatori e i ruoli segreti creano squadre imprevedibili
- il concetto di "estrarre!" e le diverse tipologie danno profondità all'uso delle carte

Ideazione, sviluppo, design, illustrazioni, packaging, logo e nome BANG!, logo e nome Samurai Sword, logo e nome dV GIOCHI sono tutti copyright, marchi o marchi commerciali registrati proprietà di daVinci Editrice S.r.l. Tutti i diritti riservati.