

SAKE & SAMURAI - FAQs

Regole generali

D. Quando si fa scartare una carta *dalla mano* ad un avversario, chi ed in che modo sceglie quale carta scartare?

R. Il giocatore che deve scartare la carta sceglie quale scartare. L'unica eccezione è quando fai scartare una carta *dal tavolo* ad un avversario (es usando ,Comprato da Sbronzo'), in questo caso sei tu a scegliere quale carte eliminare.

D. giocare un'arma è una azione e usare un'arma è anch'essa un'azione, giusto?

R. Le regole dicono "Durante il suo turno ogni giocatore può giocare fino a 2 carte. Ogni carta può essere giocata in uno dei seguenti modi:

1. Effettuare una delle 4 Azioni utilizzando il Riquadro Azione corrispondente

OPPURE 2. Utilizzare il Testo della carta. Se una carta viene giocata per utilizzare un Riquadro Azione, il Testo della carta non viene utilizzato e viceversa."

Perciò puoi giocare 2 carte, puoi giocare una carta come arma da equipaggiare e/o puoi giocare una carta per fare una Azione, entrambe le opzioni contano come una carta giocata.

Armi

D. Puoi avere più di una arma ma per l'Azione di Attacco ne devi scegliere una, giusto?

R. Sì. Puoi scegliere quale usare per l'Attacco, oppure puoi anche attaccare senza arma, con le tue sole nude mani! Ossia usando solo il valore di Attacco del Riquadro Azione corrispondente.

D. C'è un limite a quante armi puoi avere?

R. Le regole dicono: "Non c'è limite al numero di armi ed oggetti che un Samurai può possedere, ma non si può mai avere in campo due Armi o Oggetti uguali"

D. All'inizio del tuo turno, puoi cambiare l'arma per l'attacco?

R. Le armi „impugnate“ sono piazzate nell'Area Difesa della tua Plancia Samurai solo per quanto riguarda la Difesa. In ogni attacco puoi usare una qualsiasi arma che hai davanti a te se sei ad una distanza in Passi valida per quell'arma. Somma il valore di Attacco del Riquadro Azione della carta che userai per Attaccare al Valore di Attacco dell'Arma che hai scelto.

Luoghi

D. Nella Distilleria anche gli Spiriti bevono 1 Sorso di Sake dal Masu ad inizio turno?

R. No, la regola si applica solo ai Samurai.

Difesa

D. Devo sempre usare una carta utilizzando l'azione Difesa per utilizzare i bonus difensivi dati da Armi o dalla carta Oggetto ,*Armatura Improvvisata*?

R. Sì. Se non si utilizza una carta con valore azione Difesa i bonus non possono essere utilizzati.

Attacchi a Distanza

D. Posso fare attacchi a distanza a giocatori non direttamente al mio fianco?

R. Certo, e non solo Attacchi a Distanza, anche Attacchi a Corpo a Corpo! Tutto dipende dai Passi. Ad es: se possiedi una *Nodachi* e hai un giocatore (A) ad 1 Passo da te, e un altro giocatore (B) ad un passo dal primo (A); puoi attaccare B con la tua *Nodachi* poiché è a 2 Passi da te. Tieni presente solo che l'avversario deve essere a 2 Passo da *entrambi* i lati (sinistro e destro) da te per essere attaccato.

D. Per un Attacco a Distanza posso giocare una carta come Azione e aggiungere il Valore Attacco del Riquadro Azione della carta al Valore Attacco della mia arma, anche se i due simboli Attacco sono diversi?

R. Sì, può essere un simbolo „Attacco a Distanza“ ma rimane comunque un Attacco!

Seguaci

D. Cosa succede ai Seguaci di un Samurai che viene eliminato e si trasforma in Spirito?

R. I suoi Seguaci vengono scartati insieme alle carte in mano, Armi, Oggetti e Sorsi di Sake.

D. Un Samurai può attaccare attraverso/oltre un Seguace?

R. Sì, possono attaccare oltre un Seguace e attraverso di esso, ma non possono muoversi senza prima eliminarlo. Le regole dicono:

“non si può mai avere meno di 1 Passo fra due Samurai ed inoltre muovendosi non si può cambiare la propria posizione sul tavolo superando un avversario”. Se il Seguace è il tuo, ovviamente sarai a 0 Passi da lui, ma se muovi nella sua direzione il Seguace è „spinto avanti” e muove con te.

D. I Seguaci non avranno mai attacco maggiore di 2. (0+2), perciò potranno attaccare un Samurai se ad esempio questo ha una Katana?so they are not able to hurt a Samurai if he has a Katana?

R. Ricorda che devi sempre giocare una carta anche per Difenderti! In quel caso il Seguace avrà lo scopo di far scartare carte al tuo avversario obbligandolo a Difendersi, oppure riceverà il danno dell’Attacco del tuo Seguace!

Morte, Giro della Morte, Seppuku

D. Chi è il vincitore se ci sono Samurai e Spiriti al termine del Giro della Morte?

R. Il criterio di vittoria è il Sake. Al termine del Giro della Morte vince chi ha più Sake: ogni Samurai o gli Spiriti come squadra contano quanto ne possiedono, chi ne ha di più è il vincitore.

D. Se alla fine del Giro della Morte rimangono solo 1 Spirito e 1 Samurai, e lo Spirito attiva il Potere dell’Ebbrezza Blu (sonnolento), può prendere una carta dal Samurai e scartarla dato che non ci sono altri Samurai in gioco?

R. Sì, la carta viene scartata.

D. Al termine di un round di Giro della Morte, se un Samurai fa Seppuku diventa uno Spirito di Enma? E cosa succede se uno Spirito fa Seppuku?

R. Nel Giro della morte entrambi Samurai e Spiriti che fanno Seppuku sono fuori dal gioco, semplicemente perdono.

SAKE & SAMURAI - ERRATA CORRIGE

Regolamento pag. 3

Esempio di gioco delle Interruzioni: „Alberto si trova ad 1 Passo di distanza da Bruno [...] Gioca una carta utilizzando il valore del riquadro azione Attacco (pari a 2), [...] e attacca con la No-Dachi con un valore finale pari a 6 (2 per il riquadro Azione +4 per la Nodachi).

Regolamento pag. 3

Esempio di gioco delle Interruzioni: „...se Alberto non avesse avuto la katana non si sarebbe mosso e non avrebbe nemmeno potuto attaccare! „. Da sostituire con „**ma avrebbe potuto attaccare a mani nude.** „

Carta Luogo Distilleria

Ogni **Samurai** beve 1 Sorso dal Masu all’inizio di ogni suo turno senza utilizzare carte.

SAKE & SAMURAI - REGOLE OZPIONALI

Meno Samurai, più Sake!!!

Durante la preparazione del gioco metti nel Masu 3 Sorsi di Sake per giocatore, se giochi con 5 o meno giocatori.