

# SAKÉ SAMURAI

Nel paese del Sol Levante, i più grandi guerrieri della storia si sono radunati attorno al tavolo di una locanda per parlare di spade, donne e duelli. Il Sakè scorre a fiumi ma nemmeno le cantine di Bishamon, il dio dei guerrieri, riuscirebbero a soddisfare la loro sete. Mentre i bicchieri si svuotano ad uno ad uno, i servitori corrono a nascondersi: nulla può ormai evitare l'inevitabile. Un solo bicchiere pieno è rimasto sul tavolo.. Gli sguardi di tutti i samurai fissi su di esso... A chi è destinato il sorso dell'onore? Al più anziano o al più valoroso? All'improvviso, uno di loro allunga la mano verso il prezioso distillato.. Gli occhi balenano... Quale irriverenza! Il più anziano scatta. Non sapremo mai se il samurai volesse rendere omaggio versando il Sakè al più vecchio, o forse a sé stesso... Non importa ormai, l'onore esige disciplina e umiltà! Tutti i samurai sono indignati e, sguainando le lame e lanciandosi nella mischia, non possono che reclamare: SAAKEEE!

## Meglio la botte piena o il samurai ubriaco?

In SAKÉ sei un assetato e feroce samurai pronto a tutto pur di poter bere l'ultimo bicchiere di Sakè! Vince il gioco il Samurai che alla fine del Giro della Morte è più ubriaco degli altri: ovvero quello che ha più sorsi di Sakè! Attenzione però: bere troppo fa ubriacare e questo non aiuta in combattimento.. Ogni sorso di Sakè bevuto infatti priva il Samurai della possibilità di usare una delle proprie risorse: le sue armi, i suoi oggetti, le sue stesse abilità personali! Deve quindi stare attento a non berne troppo rischiando di divenire un beone inerme nelle grinfie dei suoi nemici. Inoltre un Samurai può bruciare (grazie all'ardore della sua anima guerriera) il Sakè bevuto per ottenere dei bonus importanti che possono anche salvargli la vita! Il guerriero saggio dovrà bilanciare accuratamente la sua strategia per non bruciare troppo Sakè e trovarsi in svantaggio alla fine, quando il Masu si svuoterà e comincerà il Giro della Morte! Chi soccomberà nella lotta però non verrà eliminato, ma diventerà uno Spirito di Enma, l'assetato Dio della Morte, e cercherà di aggredire gli odiati avversari battendosi in squadra con gli altri Spiriti con il solo scopo di rubare Sakè! E ora: in alto il Masu! (e le Katana!)

### MATERIALI



### Simboli



## Preparazione

All'inizio della partita viene assegnata casualmente una plancia Samurai ad ogni giocatore, che la piazza davanti. Ognuno posiziona un segnalino Seduto nella casella Postura: il Samurai è seduto. Le restanti plance Samurai non saranno usate nella partita. Viene data ad ogni giocatore una carta Katana che va posizionata nell'area Difesa della plancia Samurai: questo indica che il Samurai la sta **impugnando**. Vengono quindi prese tutte le altre carte (esclusi Luoghi), mescolate e distribuite ad ogni Giocatore in un numero pari ai Punti Vita del suo Samurai + 4. Il giocatore, senza guardarle, ne tiene 4 in mano e posiziona le rimanenti a faccia in giù nell'area Vita a rappresentare i suoi Punti Vita. A questo punto vengono posizionati 3 tasselli Passo fra ogni Samurai ed i suoi vicini a destra e a sinistra (i tasselli Passo rappresentano quanto è lontano un Samurai dai suoi vicini). Viene infine posto al centro del tavolo il mazzo delle carte rimaste a faccia in giù ed accanto ad esso il Masu: dentro di esso si mettono 2 Sorsi di Sakè e mezzo per giocatore arrotondando in eccesso (ad es. con 5 giocatori si metteranno  $2,5 \times 5 = 12,5$ , arrotondato per eccesso 13 Sorsi di Sakè).

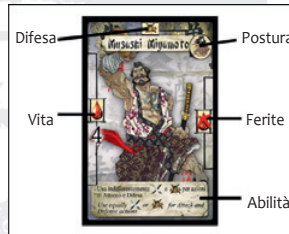


## Plancia Samurai

Il famoso guerriero che incarna, nella lotta all'ultimo Sakè!

Ogni plancia Samurai riporta:

- un'Abilità descritta che si applica durante il gioco
- un'area Vita che riporta il numero di Punti Vita iniziali
- un'area Ferite dove si piazzano ruotate di 90° le carte Punti Vita perse in seguito a danni ricevuti
- un' area Difesa dove si posiziona l'Arma **impugnata**
- una casella Postura dove si mette il segnalino Seduto.



Ogni Samurai ha due Posture: **alzato** o **seduto**. Un Samurai è **seduto** all'inizio della partita quando è presente un segnalino Seduto nel riquadro Postura. Un Samurai si **alza** quando effettua un Movimento: rimuovi il segnalino Seduto. Una volta **alzato**, non si siederà più, *almeno finché tutti i suoi nemici non saranno morti*... Finché un Samurai è **seduto** può utilizzare l'azione speciale **iaido**. Il retro della plancia ritrae il Samurai morto divenuto Spirito di Enma e si utilizza solo quando viene ucciso in combattimento.

## Sequenza del turno

Inizia per primo il giocatore più vecchio e tutti devono rivolgersi a lui aggiungendo il suffisso di rispetto –san!

A partire dal primo giocatore in senso orario, durante il turno di gioco ogni giocatore esegue le seguenti fasi:

- fase 1. Gioca fino a 2 carte
- fase 2. I suoi **Seguaci** muovono e attaccano
- fase 3. Pesca 2 carte
- fase 4. Sceglie un Arma da **impugnare** nel turno dei nemici!

## Fase 1. Giocare le carte

Durante il suo turno ogni giocatore può giocare fino a 2 carte. Ogni carta può essere giocata in uno dei seguenti modi

- Effettuare una delle 4 Azioni utilizzando il **Riquadro Azione** corrispondente OPPURE
- Utilizzare il **Testo della carta**.

Se una carta viene giocata per utilizzare un **Riquadro Azione**, il **Testo della carta** non viene utilizzato e viceversa.

## Le carte

Hanno due livelli di lettura indipendenti l'uno dall'altro: i **Riquadri Azione** ed il **Testo della carta**. Tutte le carte hanno tre diversi tipi di retro (il **molesto**, il **rissoso**, il **sonnolento**) che vengono utilizzati solo dai Samurai morti divenuti Spiriti di Enma.

## Riquadri Azione

Ogni carta riporta 4 riquadri azione ed un numero in ognuno di essi.

- Attacco: utilizzato per Attaccare;
- Difesa: utilizzato per Difendere;
- Movimento: utilizzato per Muovere;
- Bevuta: utilizzato per prendere sorsi di Sakè dal Masu



## Testo della carta

Esistono diversi tipi di Testo della carta, che sono descritti sotto.


- Eventi**: ogni carta riporta descritto il suo effetto.
- Armi & oggetti**: ogni carta Arma riporta il disegno ed il nome dell'arma ed i suoi valori di Attacco, Difesa e Passi (la distanza a cui colpiscono). Ogni Oggetto riporta descritto il suo effetto che può essere permanente o ad attivazione.
- Seguaci**: ammiratori e servitori del Samurai, caratterizzati da Attacco, Difesa, Passi (la distanza a cui colpiscono) e Movimento.
- Interruzioni**: da giocare nel turno degli altri giocatori per ottenere l'effetto indicato, non vengono contate nel numero delle carte giocabili a turno.




## Utilizzare il Riquadro Azione

Durante il **proprio turno** un giocatore può effettuare le azioni sotto descritte. Per farlo, deve sempre giocare una carta dalla sua mano utilizzando il valore azione indicato nel riquadro **corrispondente all'azione che intende effettuare**. Dopo aver compiuto l'azione, scarta la carta giocata.


**Attacco**: il numero indicato rappresenta i danni causati ad un avversario. Se non si posseggono Armi, per poter attaccare bisogna essere ad 1 Passo

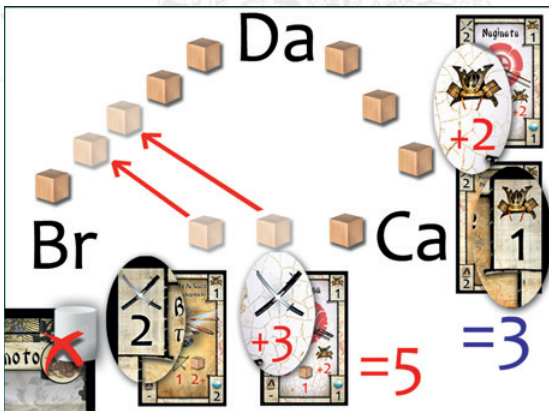


dall'avversario e si causano solo i danni indicati nel riquadro azione Attacco della carta giocata, se invece si possiede un'arma allora si dovrà essere alla distanza indicata sull'arma per aggiungere il valore di Attacco dell'Arma (vedi "Utilizzare il Testo della carta" più avanti). Ogni danno che infliggi al bersaglio gli provoca la perdita di 1  Punto Vita.

**Movimento:** il numero indicato rappresenta il numero massimo dei  Passi effettuati verso l'avversario alla propria destra od alla propria sinistra. Il giocatore, dopo aver deciso il numero di passi da effettuare, sposta un numero di tasselli  Passo dal lato verso cui ci si muove all'altro (si accorcia la distanza verso un avversario, ma aumenta verso l'altro!). Attenzione: 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: *i Samurai non cedono il passo!* La prima volta che un Samurai effettua un'azione Movimento si alza: rimuovi il Segnalino Seduto dalla casella Postura! Una volta alzato, il Samurai non si può più sedere!

**Iaido:** i Samurai sono maestri di Iaijutsu, l'arte di estrarre la spada ed attaccare in un unico rapido movimento. Se un Samurai è seduto, può effettuare un'azione combinata di Attacco e Movimento, rimuovendo il Segnalino Seduto dalla casella Postura e giocando una carta utilizzando il valore del riquadro azione Attacco. In questo modo il Samurai può effettuare un Movimento gratuito di massimo 2 Passi e poi attaccare secondo regole generali.

**Bevuta:** grida "SAKEEE!" e prendi un numero di  sorsi di Saké dal Masu pari al valore indicato nel riquadro azione! *Kanpai!*



Bruno si trova a 3 Passi di distanza da Carlo e decide di attaccare utilizzando l'azione Iaido. Gioca una carta utilizzando il valore del riquadro azione Attacco (pari a 2), rimuove il segnalino Seduto e si muove gratuitamente di 2 Passi verso Carlo (spostando due segnalini Passo fra sé e Davide, che si trova alla sua sinistra) e attacca con la katana con un valore finale pari a 5 (2 per il riquadro Azione Attacco + 3 per la Katana). Carlo ha nell'area difesa una Naginata e gioca per difendersi una carta con riquadro azione Difesa pari a 1, quindi si difende di 3 (1 per il riquadro Azione Difesa + 2 per la Naginata). Subisce quindi 2 danni (5 di Attacco - 3 di Difesa) e pertanto sposta 2 carte dall'area Vita all'area Ferite della sua plancia Samurai (girandole a 90°)

**Nel turno degli altri giocatori** puoi effettuare l'azione sotto descritta. Per farlo devi giocare una carta dalla tua mano utilizzando il valore azione indicato nel riquadro corrispondente all'azione che intende effettuare. Dopo aver compiuto l'azione, scarta la carta giocata.

**Difesa:** quando vieni attaccato puoi usare il numero indicato per ridurre i danni di un Attacco ricevuto. Puoi aggiungere a questo valore quello di Difesa dell'Arma **impugnata**, ma solo se l'attacco non è a distanza!

#### Utilizzare il Testo della carta

**Durante il proprio turno** un giocatore può giocare una carta utilizzandone il Testo come descritto sotto.

#### Eventi



Giocabili nel proprio turno, ogni carta evento riporta il suo effetto e viene scarta dopo essere stata giocata.

#### Armi & Oggetti

Giocare un'arma o un oggetto significa posizionare la relativa carta davanti al proprio samurai. Le carte Armi & Oggetti rimangono in gioco davanti al Samurai e possono essere scartate solo per l'effetto di Eventi. 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!

#### Armi

Ogni Arma riporta indicato un valore di Attacco, Difesa e Passi.

Il valore di  Passi indica il numero esatto di tasselli che ci devono essere fra il Samurai e il suo bersaglio perché l'arma lo colpisca. Se un'Arma ha un **+** dopo il numero, significa che il bersaglio deve trovarsi almeno a quel numero di  Passi dall'attaccante (da entrambi i fianchi). Si può attaccare anche attraverso un Samurai o Seguace.

Il valore di Attacco di un'Arma viene aggiunto al valore di Attacco della carta giocata per effettuare l'azione Attacco!



Il valore di Difesa viene aggiunto al valore di Difesa della carta giocata per effettuare l'azione Difesa!, ma solo se l'attacco non è a distanza!

*Davide decide di attaccare Bruno che si è allontanato e si trova ora a 5 Passi di distanza. Gioca una Yumi come Arma e poi attacca giocando una carta con valore del Riquadro azione Attacco pari a 2: il bersaglio si trova infatti a 4 o più Passi di distanza, come richiesto dalla Yumi. Bruno ha nell'area Difesa della sua plancia Samurai la Katana, ma non gli serve perché viene attaccato a distanza: gioca una carta con valore del riquadro Difesa pari a 2. Bruno subisce quindi 1 Danno (per il riquadro Azione Attacco +1 per la Yumi - 2 per il riquadro Azione Difesa). Sposta quindi 1 carta dall'area Vita all'area Ferite della sua plancia Samurai.*

#### Oggetti


Ogni Oggetto riporta invece descritto il suo effetto, che può essere permanente o ad attivazione. Gli oggetti permanenti forniscono sempre i loro effetti, quelli ad attivazione invece solo quando il costo indicato sulla carta viene pagato nel turno del Samurai (il costo è solitamente indicato prima di **=**).

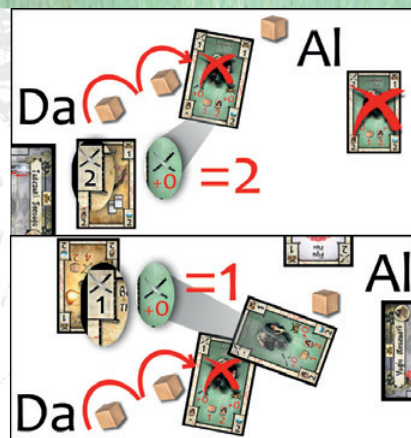
#### Seguaci

Ogni grande Samurai è pieno di ammiratori. Un Seguace viene giocato alla destra o sinistra del Samurai. Dopo che il Samurai ha giocato le sue carte, egli si muove sempre nella stessa direzione di massimo 2  Passi (posiziona il Seguace tra un tassello e l'altro, con la base rivolta verso il suo maestro) fino a portarsi a 1  Passo dall'avversario o Seguace avversario più vicino. Non appena arriva in quella posizione effettua immediatamente un Attacco: pesca una carta dal mazzo e guarda il valore del suo Attacco!

Allo stesso modo funziona la Difesa ogni volta che viene attaccato.

Attenzione: i Seguaci non sono temprati da mille battaglie come i Samurai, se subiscono un solo danno vengono eliminati! I Seguaci bloccano il Movimento degli avversari attraverso di loro, ma non l'Attacco! Infine se il Samurai si trova nella condizione di superare un proprio Seguace con un'azione di Movimento, lo spinge in avanti: mantieni il Seguace accanto alla plancia Samurai, come se lo avessi appena giocato!

I Seguaci sono inoltre sempre disposti a sacrificarsi per il proprio maestro: quando un Samurai viene attaccato può scartare un Seguace dalla mano per non perdere  Punti Vita!



Davide gioca come seconda carta del suo turno un Seguace accanto a sé, concludendo in questo modo la sua fase di gioco delle carte. Attiva il Seguace che muove di 2 Passi in direzione di Alberto e, trovandosi ad 1 Passo da un avversario, automaticamente attacca. Davide pesca la prima carta del mazzo e guarda il valore del riquadro azione attacco (pari a 2). L'attacco del Seguace è quindi 2 (il Seguace ha infatti +0 attacco), ma Alberto scarta dalla sua mano una carta Seguace e non subisce nessun danno. Davide pesca 2 carte e tocca ad Alberto che gioca in risposta un Seguace alla sua destra verso Davide e poi una Pipa come Oggetto che mette davanti a sé. Avendo giocato le sue carte, attiva il Seguace che non si muove avendo già un bersaglio ad 1 Passo (il Seguace di Davide) e attacca: pesca la prima carta del mazzo ed ha valore di attacco 1, Davide pesca per il suo Seguace, ma il valore di Difesa è 0! Il Seguace di Davide riceve



un danno e viene eliminato!

**Nel turno degli altri giocatori** si può invece giocare Interruzioni. Dopo aver utilizzato il Testo, scarta la carta giocata.

#### Interruzioni

Da giocare solo nel turno degli altri giocatori per ottenere l'effetto indicato. Ogni carta indica il suo effetto e viene scarta dopo essere stata giocata. La prontezza di riflessi è fondamentale: se più Samurai giocano una Interruzione, viene applicata quella dichiarata prima delle altre! In caso di incertezza, si applica per prima quella del Samurai più vicino in senso orario a quello che subisce l'Interruzione.

Alberto si trova ad 1 Passo di distanza da Bruno e potrebbe attaccare senza bisogno di usare lo Iaido. Tuttavia nei turni precedenti Alberto aveva giocato l'Arma No-Dachi che, colpendo a 2 Passi, non può essere usata per attaccare Bruno. Quindi Alberto decide di attaccare utilizzando lo Iaido. Gioca una carta utilizzando il valore del Riquadro azione Attacco (pari a 1), rimuove il segnalino Seduto e si muove gratuitamente allontanandosi di 1 Passo da Bruno (spostando il segnalino Passo dalla sua destra fra sé e Davide e posizionandolo fra sé e Bruno, che si trova alla sua sinistra) e attacca con la No-Dachi con un valore finale pari a 6 (2 per il riquadro Azione +4 per la Nodachi). Bruno ha in mano due carte Interruzione: Vista Annebbiata e Inciampare. Se gioca Vista Annebbiata, Alberto effettua il movimento ma il suo attacco va a vuoto. Se invece utilizza Inciampare, Bruno annulla il movimento di Alberto che però, trovandosi ad un 1 Passo da Bruno, potrebbe mantenere il suo attacco colpendo con la katana invece che con la No-Dachi. In questo caso, se Alberto non avesse avuto la katana non si sarebbe mosso e non avrebbe nemmeno potuto attaccare! In entrambi i casi il segnalino seduto di Alberto viene però rimosso e non potrà più utilizzare l'azione Iaido per tutta la partita. Ora sta a Bruno scegliere la mossa migliore..

#### Limite di carte in mano

In qualsiasi momento un giocatore non può avere più di 4 carte in mano e deve scartare quelle in eccesso!


#### Fase 2. I Seguaci muovono e attaccano

Tutti i Seguaci del Samurai si muovono e attaccano automaticamente come descritto.

#### Fase 3. Pesca 2 carte


Terminate le sue azioni il giocatore di turno pesca due carte dal mazzo. Se il mazzo è esaurito rimescola tutte le carte scartate e formane uno nuovo!

#### Fase 4. Sceglie un Arma da impugnare



Alla fine del proprio turno, dopo aver pescato, il Samurai ha un'ultima possibilità di decidere quale arma in suo possesso **impugnare** nei turni degli avversari! Posiziona l'arma scelta nell'area  Difesa della plancia Samurai. Se perde quest'Arma nel turno degli altri Giocatori, il Samurai può sostituirla con un'altra già in gioco (se ce l'ha..)!



#### Regole Generali






##### Arde l'anima del guerriero

In qualsiasi momento, anche nel turno degli altri giocatori, un giocatore può decidere di pescare carte dal mazzo della  Vita e prenderle in mano. Un Samurai ha una sola possibilità per turno (suo o avversario) di pescare carte in questo modo, ma prima di farlo deve dichiarare apertamente l'esatto numero di carte che intende prendere e non ne può pescare di meno! Tali carte non reentreranno più nel mazzo della Vita o delle Ferite! Il Samurai arde il suo stesso spirito vitale per vincere! Attenzione: il Samurai in questo caso deve sempre lasciare almeno una carta nel mazzo dei Punti Vita.

##### Bere il Sakè


Quando un Samurai prende un  sorso di Sakè dal masu deve posizionarlo su una delle carte davanti a sé. Una volta piazzati, i  sorsi di Sakè non possono essere spostati e vengono rimossi solo se bruciati! (vedi "Bruciare il Sakè" più avanti)

Puoi posizionare fino a 1  sorso di Sakè su ogni tua carta Arma/Oggetto in gioco. L'alcool non aiuta la memoria: il  sorso di Sakè fa dimenticare al Samurai l'uso della carta e pertanto la carta diviene inutilizzabile fintanto che il segnalino non verrà rimosso!

Puoi posizionare 1 sorso di Sakè anche sul mazzo dei  Punti Vita. L'alcool ha un effetto anestetico. Se hai 1 sorso di Sakè sul mazzo dei  Punti Vita, questi li aumenta! Se vieni ferito, elimina per prima cosa il  sorso di Sakè, che in questo caso conta come 1  Punto Vita aggiuntivo! C'è anche un effetto negativo: non puoi pescare carte dal mazzo dei  Punti Vita se c'è sopra del Sakè!




Infine puoi posizionare 1 sorso di Sakè sulla tua Plancia Samurai, ma così facendo non puoi più usare l'Abilità del tuo Samurai e devi parlare come un ubriaco!

#### Bruciare il Sakè

Bruciare di 1  sorso di Sakè è un'azione istantanea e in qualsiasi momento del proprio turno o di quelli avversari di:

- **pescare** 1 carta; OPPURE



- **giocare** un'altra carta (solo nel proprio turno oltre il limite delle 2)

I  sorsi di Sakè bruciati vengono tolti dalla carta su cui si trovano ed eliminati dal gioco. Se una carta coperta da un  sorso di Sakè viene scartata, elimina dal gioco quel  sorso di Sakè.






**Nota Bene:** Una carta deve essere utilizzabile (non coperta dal Sakè) perché si possa bruciare del Sakè per **attivarne** gli effetti.



Carlo inizia il suo turno giocando una Ciotola di Riso come Oggetto e posizionandola davanti a sé. Quindi gioca una carta utilizzando il valore del riquadro azione Bevuta pari a 2: prende 2 sorsi di Sake dal Masu e decide di posizionarne uno sui Punti Vita ed uno sulla sua Katana. Intende infatti mantenere liberi dal Sake la sua nuova Ciotola di Riso, così da poterla utilizzare subito in caso di necessità (cosa che non potrebbe fare se la Ciotola fosse coperta dal Sake), e la sua Naginata che gli serve per poter attaccare gli altri Samurai. Non vuole nemmeno posizionare il sorso di Sake sulla sua Plancia Samurai perché così facendo non potrebbe utilizzare l'Abilità del suo Samurai. A fine turno posiziona quindi nell'area Difesa la sua Naginata, perché a causa del Sake la sua Katana è ora inutilizzabile. Tocca a Davide che decide di giocare subito Comprato da Sbronzo sulla Naginata di Carlo, che perde l'Arma che ha in Difesa e vi posiziona quindi la Katana. Davide quindi attacca Carlo, ma quest'ultimo brucia il sorso di Sake per pescare una carta, rendendo in questo modo nuovamente disponibile per la difesa la sua Katana: ora può giocare una carta utilizzando il valore del riquadro azione Difesa ed aggiungere ad esso il bonus di +2 difesa della Katana.

#### Punti Vita e danni

Sulla parte sinistra della plancia Samurai c'è l'area  Vita, dove a inizio partita si trova un numero di carte pari ai suoi punti Vita. A destra invece si trova l'area  Ferite, che all'inizio non ha carte. Ogni volta che un Samurai subisce un danno, viene spostata una carta dall'area Vita a quella delle Ferite mantenendola a faccia in giù, ma ruotandola di 90° in senso orario. Ogni volta che un Samurai recupera una Ferita, viene spostata una carta in senso opposto.


#### Eliminazione di un Samurai

Nel momento in cui un Samurai non ha più carte nell'area  Vita, viene eliminato. Rimuovi dal gioco tutti i suoi  sorsi di Sakè, scarta la sua mano e le carte in suo possesso, mantieni solo il numero di tasselli  Passo minore fra quelli alla sua sinistra o destra, rimuovi gli altri (Samurai in vita che possiedono Seguaci fra i  Passi eliminati, riprendono i Seguaci in mano). A questo punto il Samurai capovolge la sua plancia Samurai e prende in mano le carte presenti nell'area  Ferite (che diviene la sua mano), divenendo un crudele ed assetato **Spirito di Enma**.

Nota: Se rimangono due soli Samurai in vita, mantieni solo il numero minore di tasselli  Passo fra quelli che sono ai fianchi dei due. I movimenti saranno fatti aggiungendo o togliendo tasselli  Passo.

#### Gli Spiriti di Enma

Enma, il crudele Dio della Morte, è invidioso ed assetato di Sakè. Mentre i samurai si affrontano per il prezioso distillato, il Dio oscuro sta in agguato, pronto a ghermire gli spiriti dei caduti per trasformarli in suoi servitori: solo tramite di loro potrà infatti gustare il più prelibato dei distillati giapponesi!

Quando un Samurai viene eliminato, diviene uno **Spirito di Enma**. La sua mano iniziale è pari alle carte presenti nell'area Ferite dopo aver perso l'ultimo  Punto Vita, ma lo Spirito vede tutto al contrario e le gioca solo dal lato del dorso!

Attenzione: uno Spirito non è più considerato un Samurai e le abilità/carte che hanno effetto sui Samurai, non hanno effetto sugli Spiriti!

- Le Azioni degli Spiriti

Gli Spiriti non usano Armi, né Oggetti, non si muovono attorno al tavolo per-



ché sono eterei e anzi usano le carte dal lato del dorso: il loro scopo è rubare i sorsi di Sakè. Gli Spiriti hanno un unico vincolo: possono giocare solo le carte che hanno in mano il cui retro sia lo stesso del retro della carta in cima al mazzo al centro del tavolo.

Durante il suo turno uno Spirito:

1. Usa il **Potere dell'ebbrezza** e Pesca la carta in cima al mazzo


2. **Tormenta** un Samurai OPPURE **Ruba Sakè** dal Masu

Se viene attaccato uno Spirito può **Smaterializzarsi**.


- **Potere dell'ebbrezza**

Per prima cosa nel suo turno, lo Spirito attiva il potere dell'ebbrezza, a seconda del retro della carta in cima al mazzo centrale.



**Molesto:** può mettere o togliere ovunque un tassello  **Passo**




**Rissoso:** può spostare un  sors di Sakè presente su una carta di un Samurai ad un'altra a sua scelta dello stesso Samurai








**Sonno lento:** può prendere una carta dalla mano di un Samurai e darla ad un altro Samurai.

Dopo aver utilizzato il Potere dell'Ebbrezza, lo Spirito pesca la carta in cima al mazzo e la aggiunge alla sua mano.

- **Rubare Sakè dal Masu**




Una volta pescata la carta, lo Spirito può scegliere di pescare un  sors di Sakè dal Masu e di metterlo sulla sua Plancia.

- **Tormentare un Samurai**

Invece di rubare Sakè dal Masu, lo Spirito può scegliere di **Tormentare** un Samurai. Lo Spirito dichiara il Samurai bersaglio e gioca un numero a sua scelta di carte dalla sua mano il cui retro sia lo stesso del retro della carta in cima al mazzo al centro del tavolo. Il numero di carte giocate indica il numero di  sorsi di Sakè rubati al bersaglio. Non si considerano distanza, né armi, lo Spirito può colpire qualunque Samurai. *Gli Spiriti si aiutano a vicenda:* ogni altro Spirito di Enma può giocare carte con il medesimo retro per fare rubare 1  sors di Sakè in più. Il Samurai bersaglio può difendersi secondo le regole generali della Difesa, annullando la perdita di  sorsi di Sakè come se fossero danni. Sceglie il Samurai dove rimuovere i  sorsi di Sakè persi. Lo Spirito può posizionare i  sorsi di Sakè rubati su qualsiasi altro Spirito o su sé stesso, anche dividendoli fra diversi Spiriti!


**Attenzione:** **Tormentare** è un'azione speciale degli Spiriti e non è considerato un Attacco ai fini dell'utilizzo delle abilità delle carte!


- **Smaterializzarsi**


Un Samurai può Attaccare uno Spirito per fargli perdere i  sorsi di Sakè da lui accumulati. Un Samurai può sempre attaccare uno Spirito indipendentemente dal valore di  Passi indicato dalla sua Arma: si possono sempre attaccare gli Spiriti! Quando uno Spirito subisce un Attacco da parte di un Samurai, può evitare l'attacco se gioca una carta il cui retro sia lo stesso del retro della carta in cima al mazzo al centro del tavolo. Se non ne gioca, per ogni danno subito deve eliminare un  sors di Sakè presente sulla sua carta. Gli Spiriti si aiutano a vicenda: quando uno Spirito subisce un attacco, qualsiasi Spirito può giocare una carta per permettergli di **smaterializzarsi**.

*Davide è appena stato ucciso da Carlo. Davide scarta la sua mano, tutti i suoi oggetti ed armi e prende in mano le carte nella sua Area Ferite che divengono la sua nuova mano. All'inizio del suo turno Davide attiva il potere dell'Ebbrezza. La carta in cima al mazzo riporta l'icona del Rissoso: Davide utilizza il potere su Carlo, spostando un Sors di Sake dai Punti Vita di Carlo alla sua Katana. Quindi Davide pesca la carta e decide di tormentare proprio Carlo. In cima al mazzo ora si trova il Sonno lento e Davide ha 2 carte in mano con quel retro. Ne gioca 2 attaccando Davide che non può difendersi con la Wakizashi perché nella sua area Difesa si trovava la sua Katana, anche se questa è ora resa inutilizzabile dal sors di Sake spostato da Davide. Bruno, anche lui Spirito, per aiutarlo gioca anche lui 1 carta Sonno lento. Carlo per difendersi gioca una carta con valore del riquadro Difesa pari a 2, quindi perde un sors di Sake che gli viene rubato da Davide. Davide prende il sors di Sake rubato e lo dà a Bruno, che ha più carte in mano e maggiori possibilità di difendersi. Tocca ora ad Alberto che attacca infatti Bruno con la katana con un totale di attacco 4, ma Bruno gioca una carta con retro Sonno lento e si smaterializza annullando l'attacco. Alberto tuttavia attacca ancora con un totale di 3 e questa volta Bruno non ha più carte con retro Sonno lento da giocare, pertanto subisce l'attacco e deve eliminare fino a 3 sorsi di Sake in suo possesso: ne possiede solo 2, li elimina pertanto entrambi!*


## Il Giro della Morte e la fine del gioco

Quando viene presa dal Masu l'ultimo  sors di Sakè, il Masu viene capovolto: il Giro della Morte ha inizio!! Ogni giocatore ha a disposizione un ultimo turno per eliminare gli avversari. Il Giro della Morte inizia quindi da chi svuota per primo il Masu, in qualsiasi momento lo faccia!

Terminato il Giro della Morte vincerà il Samurai sopravvissuto più ubriaco, ovvero quello con più  sorsi di Sakè sulle sue carte!

**Seppuku:** nel caso più Samurai abbiano lo stesso numero di  sorsi di Sakè al termine del Giro della Morte vengono eliminati dal gioco tutti gli altri che ne hanno un numero inferiore ( *fanno Seppuku per il disonore della sconfitta*) e comincia subito un nuovo Giro della Morte fino a che non ne rimane soltanto uno: il vincitore!

## Vittoria degli Spiriti di Enma

Gli Spiriti si battono in squadra e possono vincere solo come squadra: se al termine del Giro della Morte gli Spiriti possiedono tutti insieme più  sorsi di Sakè di chiunque altro Samurai, hanno onorato il loro signore portando alla vittoria e sono dichiarati vincitori come squadra! Attenzione: la regola del **Seppuku** si applica anche agli Spiriti come squadra, *l'orgoglio non scompare neanche da smaterializzati!*

## I Luoghi

*Il Giappone è pieno di luoghi suggestivi ed i Samurai brindano ovunque con il loro distillato preferito.. Se sei stufo di batterti in una fumosa locanda, cambia luogo! All'inizio di ogni partita puoi decidere di ambientare il duello in uno degli ambienti rappresentati dalle carte Luogo! Ognuno di esso ha delle regole speciali descritte sulla carta stessa che modificano le normali regole di una partita.*

## BREVE SPIEGAZIONE DELLE CARTE

*I Samurai sono uomini di poche parole, per questo sulle carte non vi è scritto quasi nulla, ma è tutto riassunto in pochi simboli. In ogni caso, per evitare disonorevoli confusioni, di seguito si trova spiegato l'effetto di ogni carta!*

### Carta Evento

**Bacchette da lancio:** effettua 2 attacchi a distanza ciascuno di valore 1 a 2 Passi o più: puoi colpire anche Samurai differenti!

**Ramen bollente:** effettua un attacco a distanza di valore 2 a 3 Passi o più!

**Tanfo strategico:** aggiungi alla partita in corso (prendendoli dalla scatola) 2 Passi dove vuoi.

**Polpette in faccia:** un samurai a 4 Passi o più scarta 2 carte a sua scelta dalla mano!

**Sakuragi:** pesca 2 carte!

**Comprato da sbronzo:** scarta una qualsiasi carta Arma/Oggetto di un Samurai a tua scelta!

**Stomaco debole:** elimina 1 sors di Sakè posseduto da un Samurai!

**Finte ferite:** recuperi 2 punti vita.

**Ruggito (burp!):** spendi 1 sors di Sakè ed effettua un attacco a distanza di valore 4 a 2 Passi!

**Lanterne spente:** rimuovi dalla partita in corso 2 Passi dove vuoi.

### Carta Interruzione

**Inciampare:** annulla il movimento (anche con laido) di un avversario!

**Vista annebbiata:** annulla l'attacco (anche a distanza o con laido) di un avversario!

### Carta Arma & Oggetto

**Pipa:** spendi 1 sors di Sakè e ogni Samurai scarta una carta!

**Sandali:** +1 a Movimento.

**Armatura improvvisata:** +1 a Difesa.

**Fiasco:** spendi 1 sors di Sakè e peschi 2 carte.

**Ciotola di riso:** spendi 1 sors di Sakè e recuperi 2 Punti Vita.

Idea e Game Design: Matteo Santus

Artwork, grafica e impaginazione: Jocularis

Traduzione: Klaus Nehren

Lead playtesters: Matteo Santus, Jocularis, Achille Crosignani, Andrea "Liga" Ligabue

Playtesters: Roberto Petrillo, Matteo "Yupa" Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Riccardo Ferri, Massimiliano Scorta, Tommaso Landi, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Daniele Piatti, Alessandro Bragalini, Claudio "Jones" Padovani, forum Tana dei Goblin, forum Inventori di Giochi, forum BGG, Diego, Bruno, Burtu, Sabri e Simo, Davide Scalabrino, Marco "Iz" Valtriani, Dario Villa, Francesco "Kaiju" Pandini, Michela "Mikò" Pandini, Irene Crocignani, Elena Paparazzo, Andrea Sacchi.



WWW.ALBEPAVO.COM