



SHITENNŌ

CEDRIC VEFEBVRE



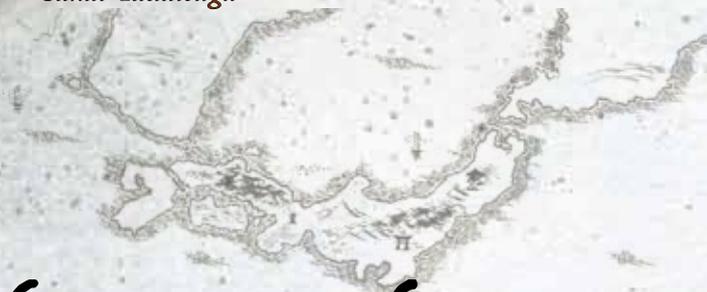
VINCENT DUTRAIT



Fine del XVI secolo, isola d'Honshu, Giappone.

Il Sengoku, il periodo delle province in guerra, costellato di tradimenti, di rivalità fratricide e di ribaltamenti delle alleanze, volge al termine. Dopo più di un secolo di caos e guerre costanti, un uomo, Tokugawa Ieyasu, erede di un piccolo clan senza importanza, unifica per la prima volta il Giappone e fa entrare l'impero nel Bakufu d'Edo: un periodo di pace per i due secoli e mezzo che seguiranno. Primo shogun della dinastia, Tokugawa Ieyasu sale al potere grazie all'immane sostegno dei suoi quattro generali samurai, i Shitennō (alla lettera «i 4 Guardiani del cielo»):

- Honda Tadakatsu
- Ii Naomasa
- Sakakibara Yasumasa
- Sakai Tadatsugu



SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore interpreta uno di questi 4 generali e, prendendo il controllo delle varie Province, tenta di diventare il favorito dello shogun Tokugawa.

Il ritmo di gioco si basa sul «sankin-kōtai», il sistema di residenza alternato dei daimyō, che li obbligava a trascorrere un anno sì e uno no a Edo (l'odierna Tokyo) e a lasciarvi la moglie e i figli mentre loro ritornavano in provincia.

La partita quindi si svolge in più turni, con ogni turno che corrisponde a due anni:

- Negli anni pari, i generali, presenti a Edo presso lo Shogun, si divideranno dei Titoli, delle Truppe messe a loro disposizione dallo Shogun, oltre che dei Koku (le rendite derivanti dai feudi).
- Durante gli anni dispari, nell'ordine corrispondente al Titolo che avranno ottenuto l'anno prima, i generali potranno prendere il controllo di una o più Province grazie alle Truppe e ai Koku ricevuti e così ottenere i favori dello Shogun.

Il gioco è quindi composto da una successione di anni pari e dispari, a partire da un anno pari. Quando finisce il gioco, lo Shogun concede, per ogni Provincia, un favore supplementare al generale che comanda quella Provincia.

Il generale che ha saputo trarre i maggiori vantaggi dall'unificazione del Giappone diventa quindi il favorito dello Shogun.

MATERIALE

1 tabellone che rappresenta il Giappone e le sue 8 Province e che illustra il percorso dei punti di favore.



4 carte Shitennō e 4 Kamon per il punteggio



48 Kamon di controllo – 12 per ognuno dei 4 generali

Lato semplice

Lato dorato



I Kamon sono gli «stemmi» dei clan samurai

24 Tessere Bonus

Lato Bonus

Lato Truppa



4 Tessere Titolo grandi e 4 Tessere di gerarchia associate



Queste Tessere determinano l'ordine del turno in base alla gerarchia dei titoli: il Daimyō, che ha 4 sigilli del Bakufu, è il primo giocatore; lo Shōmyō, che ha 3 sigilli, è il secondo a giocare; il Sensei è il terzo e lo Hatamoto è l'ultimo giocatore.



24 carte Koku



24 carte Truppa semplice

10 carte Truppa doppia (contano come 2 Truppe)

PREPARAZIONE

Mettere il tabellone al centro del tavolo. Impilare 3 Tessere Bonus scelte a caso, col lato «Truppa» visibile, sull'ingresso di ogni Provincia. Rappresentano una delle Truppe necessarie a prendere il controllo della Provincia.

Punti di favore ottenuti per aver preso il controllo della provincia

Punti di favore ottenuti dall'aver la maggioranza nella provincia alla fine della partita



Separare le carte di ogni tipo (Koku, Truppa). Mescolare tutti i mazzi poi metterli coperti sulle zone definite del tabellone.

Infine, ogni giocatore sceglie il generale che desidera interpretare. Prende la carta Shitennō corrispondente, mette la pedina Kamon per il punteggio del suo colore sullo 0 del percorso di punti di favore e, in base al numero di giocatori presenti, mette davanti a sé le pedine Kamon di controllo del suo colore, che formano la sua dotazione:

Con 2 giocatori, 12 Kamon di controllo a ogni giocatore

Con 3 giocatori, 10 Kamon di controllo a ogni giocatore

Con 4 giocatori, 8 Kamon di controllo a ogni giocatore

Le eventuali pedine rimaste vengono rimesse nella scatola.

Distribuire a caso una Tessera Titolo e 2 carte Truppa a ogni giocatore.

Ogni giocatore mette davanti a sé la propria carta Shitennō e la propria Tessera Titolo in modo che siano visibili a tutti e tiene in mano coperte le 2 carte Truppa.

Le Tessere di gerarchia e le Tessere Titolo non distribuite (con 2 e 3 giocatori) vengono preparate a lato del tabellone.



ANNO PARI : LA DIVISIONE

A Edo, ogni anno pari, i generali si contendono le risorse (Truppe e Koku) fornite dallo Shogun sempre mantenendo un'apparenza di rispetto e decoro. Tairō, alla lettera Gran Anziano, è il titolo dato temporaneamente al capo del governo dello Shogun. Rispetta il Bushido e agisce con onore lasciando che gli altri si servano prima di lui. Tuttavia, gli scopi reconditi di ciascuno non hanno nulla di altruista o innocente.

Il giocatore che ha la Tessera Titolo di più alto rango, cioè quella che comporta il maggior numero di sigilli del Bakufu, è il primo Tairō. Pesca delle carte Truppa e delle carte Koku in base al numero di giocatori (vedi la tabella accanto) e le dispone scoperte davanti a sé. Prende in mano le 4 Tessere di gerarchia.

Quando ha finito di pescare le carte Truppa, le carte scartate vengono mescolate per formare il nuovo mazzo coperto da cui si pesca. Il mazzo di carte Koku da cui si pesca non viene mescolato perché quando finiscono queste carte, termina la partita.



Il Tairō crea, con le carte da dividere, un lotto costituito da tante carte quante desidera. Vi associa la Tessera di gerarchia a sua scelta e propone il lotto così formato al giocatore che ha il Titolo successivo nella gerarchia. Questi può quindi scegliere:

- ♣ Accetta il lotto. Prende le carte del lotto e non potrà più ottenere altri lotti nell'anno in corso.
- ♣ Rifiuta il lotto. Il Tairō allora lo propone al giocatore successivo. Quest'ultimo può accettarlo o rifiutarlo e così via.



Numero di giocatori



Carte Truppa



Carte Koku



2

4

2

3

6

3

4

8

4

Esempio:

In questo anno, **Honda** è Daimyō (1° giocatore), **Sakakibara** è Shōmyō (2° giocatore), **Sakai** è Sensei (3° giocatore) e **Ii** è Hatamoto (4° giocatore).



Honda pesca 8 carte Truppa e 4 carte Koku e prende le 4 Tessere di gerarchia.



Con queste carte, **Honda** forma il seguente lotto:

2 carte 1 Koku, 1 carta Sōhei, 1 carta Shinobi e la Tessera «2 sigilli del Bakufu».

Propone questo lotto a **Sakakibara** che lo rifiuta.

Honda lo propone quindi a **Sakai** che lo accetta.





Quando un giocatore accetta un lotto proposto, il Tairō ne forma uno nuovo (che contiene una Tessera di gerarchia e tante carte Truppa e/o Koku quante ne desidera, prese tra le carte da dividere rimaste). Propone questo lotto, nell'ordine dei Titoli, ai giocatori che non hanno ancora ricevuto nulla.

Quando un lotto viene rifiutato da tutti, il Tairō deve tenerlo e ne recupera le carte. Non potrà più ottenere altri lotti durante l'anno in corso.

Il giocatore successivo nell'ordine dei Titoli e che non ha ancora ricevuto nulla diventa il nuovo Tairō. La divisione continua con le carte Truppa, Koku e le Tessere di gerarchia rimaste.

Con 2 giocatori o quando restano solo 2 giocatori che non hanno ricevuto nulla, il Tairō forma 2 lotti (che contengono ciascuno una Tessera di gerarchia) con le carte da dividere rimaste. Il secondo giocatore sceglie il lotto che preferisce e il Tairō prende l'altro.



Alla fine dell'anno, ogni giocatore prende la Tessera Titolo corrispondente alla Tessera di gerarchia che ha ricevuto nella divisione (stesso numero di sigilli del Bakufu sulle 2 Tessere). Con 2 o 3 giocatori, vengono attribuite ai giocatori solo 2 o 3 Tessere Titolo, rispettivamente. Le eventuali Tessere Titolo rimaste e tutte le Tessere di gerarchia vengono messe a lato del tabellone. Da quel momento, l'ordine del turno viene ridefinito dalle Tessere Titolo che hanno i giocatori.

In quest'epoca travagliata, i titoli sono instabili e mutevoli, le circostanze spingono ognuno a sfruttare la propria influenza ogni volta in modo diverso.

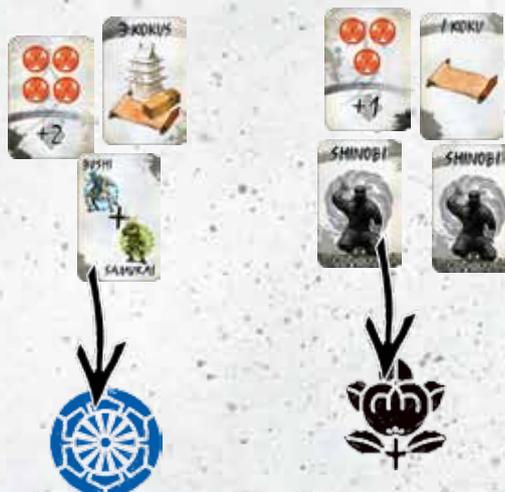
Honda forma quindi un secondo lotto: 3 carte Truppa e la Tessera «1 sigillo del Bakufu». Lo propone a Sakakibara che lo rifiuta. Honda lo propone poi a Ii (Sakai ha già ottenuto un lotto). Anche Ii rifiuta il lotto che gli è stato proposto. Sarà quindi Honda a prenderlo.



Le carte e le Tessere rimaste vengono poi divise da Sakakibara in due lotti:

A: la Tessera «4 sigilli del Bakufu», una carta 3 Koku e una carta Truppa.

B: la Tessera «3 sigilli del Bakufu», una carta 1 Koku e 2 carte Truppa. Ii sceglie il lotto B, quindi Sakakibara prende il lotto A.



Alla fine di quest'anno, i Titoli e l'ordine del turno sono cambiati: Honda restituisce la Tessera «1 sigillo» e diventa Hatamoto, Sakakibara restituisce la Tessera «4 sigilli» e diventa Daimyō, Sakai restituisce la Tessera «2 sigilli» e diventa Sensei e Ii restituisce la Tessera «3 sigilli» e diventa Shōmyō.



ANNO DISPARI : IL CONTROLLO DELLE PROVINCE

Nell'ordine dei Titoli ottenuti nell'anno pari precedente, ogni giocatore può, nel suo turno, mettere 0, 1 o 2 Kamon di controllo (lato semplice) per prendere il controllo delle Province.

Per farlo, per ogni Provincia mirata deve:

- Scartare le Truppe indicate sulla Provincia mirata. Queste Truppe corrispondono alle Truppe illustrate sulla Provincia e sulla Tessera Bonus visibile, lato Truppa.
- Oppure scartare dei Koku per un totale pari alla cifra scritta sulla prima posizione libera (la più a sinistra) in questa Provincia.

Ogni Provincia, per la sua particolare geografia, ha bisogno di Truppe particolari per essere sottomessa.

Una Provincia può essere controllata anche corrompendo i funzionari dello Shogun con dei Koku.

Poi mette uno dei suoi Kamon di controllo col lato semplice sulla prima posizione libera (la più a sinistra) in questa Provincia e segna subito il numero di punti di favore scritti su questa posizione (più gli eventuali punti supplementari legati al potere del Daimyō e dello Shōmyō). Dalla pila di Tessere Bonus di questa Provincia, prende subito la prima Tessera Bonus, a meno che non occupi l'ultima posizione libera, nel qual caso non ci sono più Tessere Bonus disponibili.



Quando una Provincia è stata sottomessa più volte, acquisisce valore agli occhi dello Shogun, che concede tanti più favori al suo nuovo signore. D'altra parte, controllare le Province fornisce un sicuro vantaggio tattico.

Regole per prendere il controllo delle Province:

- Ogni anno, un giocatore può posizionare **massimo 2 Kamon di controllo**.
- Un giocatore può posizionare successivamente più Kamon nella stessa Provincia.
- Le carte Truppa doppia non possono essere frazionate. Se una delle 2 Truppe presenti sulla carta scartata non viene usata per prendere il controllo, è persa e non può servire per prendere il controllo di un'altra Provincia (neppure durante lo stesso turno).
- Neppure le carte Koku possono essere frazionate. Si può prendere il controllo di una Provincia scartando più Koku del necessario; l'eccesso viene quindi perso.

6



Sakakibara vuole prendere il controllo del Kantō; scarta quindi 3 carte semplici Samurai e una carta doppia Bushi+Sōhei (il Sōhei non verrà usato). Mette uno dei suoi Kamon sulla prima posizione (a sinistra) e segna 5 punti di favore. Recupera la Tessera Bonus (in cui è raffigurato il Bushi) e la mette davanti a sé sul lato Bonus; d'ora in poi, potrà beneficiare una sola volta del Bonus Scambio. Tolta questa Tessera, è apparsa una Tessera con raffigurato un Sōhei. Un giocatore potrà quindi prendere il controllo del Kantō scartando 3 Samurai e un Sōhei.



Il gioca dopo Sakakibara e vuole, a sua volta, prendere il controllo del Kantō. Sfortunatamente, in mano non ha Truppe Sōhei. Decide quindi di sfruttare il secondo modo per prendere il controllo e scartare 6 Koku (4 carte 1 Koku e 1 carta 2 Koku). Mette quindi uno dei suoi Kamon sulla seconda posizione e segna 6 punti di favore.

Recupera la Tessera Bonus in cui è raffigurato il Sōhei e la mette davanti a sé sul lato Bonus; d'ora in poi, potrà beneficiare una sola volta del Bonus +1.



Il decide di prendere il controllo di un'altra Provincia; scarta quindi una carta Shinobi che associa alla Tessera Bonus +1 che ha appena recuperato e una carta Bushi. Questo corrisponde alle 3 Truppe necessarie per poter prendere il controllo del Chubu. Il segna 6 punti supplementari, recupera la Tessera Bonus che raffigura il Bushi e la mette davanti a sé girata; d'ora in poi, potrà beneficiare una sola volta del Bonus Scambio.



Sakai decide di passare quando è il suo turno.

Honda vuole prendere il controllo dell'Hokkaido in cui resta vuota solo l'ultima posizione. Scarta una carta doppia Bushi+Sōhei associata a una Tessera Bonus Scambio e a una Tessera Bonus +1 (vedi esempio successivo). Questo corrisponde a 3 Sōhei. Mette uno dei suoi Kamon sull'ultima posizione e segna 9 punti. Però, non può recuperare alcuna Tessera Bonus poiché in questa Provincia non ce ne sono più.



LE TESSERE BONUS

Le Tessere Bonus, recuperate prendendo il controllo delle Province, forniscono una notevole flessibilità al giocatore che ne ha. Può usarne parecchie nel momento in cui prende il controllo di una Provincia. Può anche sommare gli effetti di diverse Tessere Bonus su una stessa carta. Una volta usata, una Tessera Bonus viene definitivamente scartata.

• Loro effetti:



SCAMBIO

Trasforma 1 Koku o una Truppa nella Truppa a tua scelta. Oppure trasforma una Truppa in 1 Koku.



+1

Aggiunge una Truppa identica a una Truppa già giocata. Oppure aggiunge 1 Koku a una carta Koku già giocata.

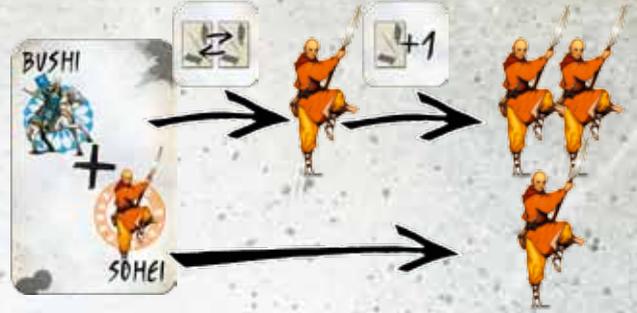


PESCA

Permette di pescare una carta Truppa in qualsiasi momento durante il tuo turno.

Esempio

Si può associare una Tessera Bonus Scambio e una Tessera Bonus +1 alla carta Bushi+Sōhei per ottenere 3 Sōhei: il Bonus Scambio trasforma il Bushi in Sōhei e il Bonus +1 aggiunge un Sōhei.



I TITOLI

DAIMYŌ: Quando posiziona un Kamon, il giocatore che ha la Tessera Daimyō segna 2 punti supplementari (quindi fino a 4 punti supplementari ogni turno se posiziona due Kamon).

SHŌMYŌ: Quando posiziona un Kamon, il giocatore che ha la Tessera Shōmyō segna 1 punto supplementare (quindi fino a 2 punti supplementari ogni turno se posiziona due Kamon).

SENSEI: Alla fine del suo turno, durante l'anno dispari, il giocatore che ha la Tessera Sensei può girare dal lato dorato uno dei Kamon che ha messo sul tabellone. Questo non gli frutta alcun punto supplementare ma, alla fine della partita, i Kamon posizionati col lato dorato contano come due Kamon al momento del conteggio delle maggioranze nelle Province.

HATAMOTO: La Tessera Hatamoto sostituisce una qualsiasi Truppa nel momento in cui prende il controllo di una Provincia. È una Truppa jolly. Può essere usata solo una volta ogni turno ma può essere combinata con le Tessere Bonus.



I Daimyō sono dei governatori potenti che hanno la completa fiducia dello Shogun, ma che, in cambio, devono dimostrare una devozione totale e assumersi grandi responsabilità. Hanno il rango più alto tra gli alleati dello Shogun. Il Daimyō ha quindi la priorità sugli altri Generali.

Gli Shōmyō sono dei Daimyō di minor importanza le cui rendite fruttano meno di 10.000 koku.



Il Sensei è un maestro nell'arte della guerra e del combattimento. La sua esperienza gli permette di analizzare il terreno e di non rivelare le sue forze fino all'ultimo momento.

L'Hatamoto è un guerriero d'élite, un samurai leale e zelante, vassallo diretto dello Shogun. La sua sola presenza è sufficiente a decuplicare l'attacco delle Truppe.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine di un anno dispari se viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

- Un giocatore non ha più Kamon di controllo davanti a sé.
- Finisce il mazzo di carte Koku.

Si procede quindi al conteggio finale.

Sul percorso dei punti di favore, ogni generale aggiunge ai punti che ha guadagnato durante la partita:

- 1 punto per ogni Koku che ha ancora in mano (una carta doppia fornisce 2 punti, una carta tripla 3 punti). Le Tessere Bonus rimaste possono essere usate in questo momento per trasformare eventuali Truppe in Koku o per aggiungere un Koku.
- 6 punti per ogni Provincia in cui i suoi Kamon di controllo hanno la maggioranza (i Kamon col lato dorato contano come due Kamon per questo conteggio). In caso di parità, i 6 punti li prende il generale che ha messo il Kamon sulla posizione più a sinistra.

Il generale che ha più punti di favore dopo questo conteggio viene dichiarato il favorito dello Shogun e vince la partita. In caso di parità, l'ordine dei Titoli durante l'ultimo anno determina il vincitore.



Designer : CEDRIC LEFEBVRE

Artworks : VINCENT DUTRAIT



TRADUTTRICE CHIARA BATTISTINI



www.Ludonaute.fr

www.shitenno.ludonaute.fr

SHITENNŌ



© 2011 Ludonaute. All Rights Reserved
11A rue des Pivettes 13800 Istres France

For customer service requests please contact contact@ludonaute.fr