

BUJUTSU

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/>
a cura di **Alessandro Crespi** © 2005 – alecrespi@alice.it

INTRODUZIONE

Gioco di carte e Plancia per 2 partecipanti.
Il tema utilizzato dal gioco è quello delle Arti marziali orientali.

VITTORIA

Vince il primo giocatore che elimina il Leader avversario.

MAPPA

Utilizzate una normale scacchiera di 8 x 8 caselle.

GLI UOMINI

Utilizzate dei segnalini o delle miniaure per rappresentare i personaggi.
Ci sono 3 tipi di uomini:
Leader, Guardie del Corpo e Seguaci.
Ogni giocatore comincia con:
1 Leader
2 Guardie del Corpo
5 Seguaci

PREPARAZIONE

Ogni giocatore posiziona 1 personaggio su ciascuna casella della prima fila della scacchiera, senza sovrapporli.

Bande di guerrieri GIAPPONESI

Ogni giocatore sceglie quale tipo di banda essere, tra i seguenti 4 tipi:
1. Samurai
2. Ninja
3. Monks
4. Bushi

CARTE

Ogni giocatore possiede un mazzo unico di carte.
C'è un mazzo specifico per ogni tipo di banda.

SEQUENZA DI GIOCO

I turni si svolgono seguendo 3 Fasi:
1. Ordini
2. Movimento
3. Lotta

1. ORDINI

Pesca 3 carte dal tuo mazzo.
Se il mazzo si esaurisce, mescola gli scarti e crearne un'altro.
Il limite massimo di carte in mano è di 5.
Tutte le carte in eccesso vanno scartate.

2. MOVIMENTO

Gioca (e scarta) una carta Movimento per spostare un personaggio.
La carta movimento ha un numero che rappresenta il numero di caselle di spostamento.

Il movimento può essere sia ortogonale che diagonale.
Lo spostamento "Knight" avviene come negli scacchi tradizionali.
Invece di muovere un solo personaggio in qualunque direzione, puoi decidere di spostare uno o più personaggi in avanti di tante caselle quanti indicate sulla carta.
I Leader e le Guardie del Corpo possono muoversi fino a 2 volte per turno.

3. LOTTA

Gioca (e scarta) una carta Attacco per fare attaccare un personaggio.
La carta Attacco ha un numero, che ne rappresenta la gittata.
L'attacco può essere sia ortogonale che diagonale.
L'attacco in stile "Knight" avviene come negli scacchi tradizionali.
Il personaggio avversario, subisce un punto ferita.
Utilizzate dei segnalini per tenere traccia delle ferite.
I Seguaci hanno 1 PF.
Le Guardie del Corpo hanno 2 PF.
I Leader hanno 3 PF.
Quando un personaggio raggiunge 0 PF muore e viene eliminato dalla Plancia.
L'avversario può giocare una carta Difesa per evitare l'attacco.
I Leader e le Guardie del Corpo possono eseguire fino a 2 attacchi per turno.

Legenda CARTE

A = Attack
M = Move
D = Defense
O = Orthogonal
X = Diagonal
K = as a Knight would move in Chess

SAMURAI – Elenco Carte

Card Name:	Type	Range	Notes
Gunsen	A	1X	Iron War Fan
Wakizashi	A	10	Short Sword
Tanto	A	10	Short Sword
Katana	A	2X	Long Sword
Tachi	A	2X	Long Sword
Tetsubo	A	20	Long Club
Naginata	A	30	Glaive
Daikyu	A	5X	Long Bow
Kabuto	D	-	Helmet
O-Yoroi	D	-	Armor
Honor	D	-	
Walk	M	1	
Hurry	M	2	
Move Swiftly	M	3	
Running Leap	M	K	
Run	M	4	
Charge	M	5	

NINJA – Elenco Carte

Card Name:	Type	Range	Notes
Nekode	A	1X	Claws
Ninja-To	A	10	Sword
Kumade	A	2X	Rake
Shikomi Zue	A	20	Spear Staff
Kusari-Gama	A	3X	Chain & Sickle
Kawanga	A	30	Grappling Hook
Kyoketsugoi	A	K	Rope & Iron Ring
Shuriken	A	40	Throwing Stars
Metsubishi	D	-	Powder
Tetsu-Bishi	D	-	Caltrops
Stealth	D	-	

Walk	M	1
Hurry	M	2
Move Swiftly	M	3
Running Leap	M	K
Run	M	4
Charge	M	5

MONK – Elenco Carte

Card Name:	Type	Range	Notes
Tonfa	A	1X	
Sai	A	10	
Nunchaku	A	1X	
Jo Sticks	A	20	
Bo Stick	A	2X	
3 Piece Rod	A	3X	
Lajatang	A	30	Crescent Spear
Rante	A	40	Long Chain
Jitte	D	-	
Dodge	D	-	
Block	D	-	
Walk	M	1	
Hurry	M	2	
Move Swiftly	M	3	
Running Leap	M	K	
Run	M	4	
Charge	M	5	

BUSHI – Elenco Carte

Card Name:	Type	Range	Notes
Aikuchi	A	1X	Dagger
Tua-Kien	A	1X	Sword
Suan Tao Fung	A	10	Mace
No-Dachi	A	20	Two Handed Sword
Ono	A	2X	Battle Axe
Yari	A	30	Spear
Bisento	A	3X	Halberd
Crossbow	A	50	
Jingasa	D	-	Helmet
Hanburi	D	-	Helmet
Tough	D	-	
Walk	M	1	
Hurry	M	2	
Move Swiftly	M	3	
Running Leap	M	K	
Run	M	4	
Charge	M	5	