

TYPHOONS & TURTLE SHIPS

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 per 2 partecipanti.
Simulazione delle invasioni tra Giappone e Corea.

VITTORIA

Il primo giocatore che vince una mano nel proprio turno (come Invasore) vince la partita.

PREPARAZIONE

Un giocatore prende il ruolo dei Giapponesi.
L'altro giocatore rappresenta i Mongolo/Coreani/Cinesi.
Il giocatore Mongolo comincia per primo.

MAZZO

I giocatori condividono un mazzo comune.

SEQUENZA DI GIOCO

Il giocatore attivo viene chiamato **INVASORE**.
L'altro giocatore viene chiamato **DIFENSORE**.
I giocatori svolgono il proprio turno seguendo 6 Fasi:

1. Preparazione
2. Logistica
3. Tifone
4. Navigazione
5. Conquista
6. Ripiego

1. PREPARAZIONE

Ogni giocatore ricompone la propria mano fino ad avere 10 carte.

2. LOGISTICA

Ogni giocatore può scartare fino a 5 carte e pescarne altrettante in sostituzione.

3. TIFONE

Il **DIFENSORE** può giocare (e scartare) una carta Tifone per terminare subito il turno.

4. NAVIGAZIONE

Ogni giocatore gioca le proprie carte Mare:

I giocatori possono giocare al massimo:

- 1 Generale
- 2 Flotte
- 2 Carte Tattica

I giocatori sommano i punteggi totali delle proprie carte.

Il giocatore che ha totalizzato la Forza maggiore vince.

In caso di parità, vince il **DIFENSORE**.

Se vince il **DIFENSORE**, il turno finisce.

Se vince l'INVASORE bisogna passare alla Fase successiva.
Le carte giocate in questa fase vanno scartate immediatamente.

5. CONQUISTA

Ogni giocatore gioca le proprie carte Terra:

I giocatori possono giocare al massimo:

1 Generale

2 Armate

2 Carte Tattica

I giocatori sommano i punteggi totali delle proprie carte.

Il giocatore che ha totalizzato la Forza maggiore vince.

In caso di parità, vince il DIFENSORE.

Se vince il DIFENSORE, il turno finisce ed il gioco continua.

Se vince l'INVASORE, conquista la nazione avversaria e vince la partita.

Le carte giocate vanno scartate.

6. RIPIEGO

I giocatori possono scartare nessuna, alcune o tutte le carte che hanno in mano.

Legenda CARTE

= Number of copies of that card in the deck
User = Which player can use the card
Str = Strength
S = Sea card (can only be used in Naval phase)
L = Land card (can only be used in Conquest phase)
M = Modern card (can only be used after the fourth turn)
J = Japanese card (can only be used by the Japanese player)
K = Korean card (can only be used by the Korean player)
B = Both (Can be used by both players)
A = Attack card (can only be used by the Invader)
D = Defense card (can only be used by the Defender)
G = General card
T = Tactics card
F = Fleet card
R = Army card

Elenco CARTE

Card Name	#	User	Type	Str	Notes
Typhoon	2	B	-	-	D
Army of 20,000 Men	5	B	L	3	A
Army of 60,000 Men	5	B	L	4	A
Army of 100,000 Men	5	B	L	5	A
Fleet of 500 Ships	5	B	S	3	F
Fleet of 1000 Ships	5	B	S	4	F
Fleet of 2000 Ships	5	B	S	5	FA
Bombs & Rockets	2	K	L	4	T
Iron Clad Turtle Ships	2	K	S	5	TMD
Superior Archery	2	K	L	2	T
Disciplined Ranks	2	K	L	3	T
Korean Guerillas	1	K	L	4	TD
Matchlock Guns	2	J	L	4	TM
Fire Starter Boats	2	J	S	5	TD
Samurai Skill	2	J	L	2	T
Bushido Code	2	J	L	3	T
Coastal Fortifications	1	J	L	4	TD
Kublai Khan	1	K	L	5	GA
Yi Sun Shin	1	K	S	4	GD
Hong	1	K	L	3	G
Yin	1	K	L	2	G
Toyotomi	1	J	L	5	GA
Bakufu	1	J	S	4	GD
Togugawa	1	J	L	3	G
Oda	1	J	L	2	G