



# SEKIGAHARA

## THE UNIFICATION OF JAPAN

### PLAYER AID

### Condizioni di Vittoria

- **Tokugawa vince se:** Ishida Mitsunari  muore o Toyotomi Hideyori  viene catturato.
- **Ishida Mitsunari vince se:** Tokugawa Iesayu  muore.

### Turno di Gioco / Ciclo Settimanale

- A. Fase Rinforzi** (non nella prima settimana).
1. Scartate la metà delle carte in mano.
  2. Pescate 5 carte (+1 a chi possiede la maggioranza dei Castelli).
  3. Pescate Blocchi in base alla settimana (+1 a chi ha più Località Risorsa. Se pari +1 a tutti).
  4. Piazzate i Blocchi pescati nella Casella dei Rinforzi.
- B. Ordine di Turno.** Giocate una carta; quella con il valore più alto decide chi inizia in entrambe i turni.
- C. Turni A e B** (se nella 7° Settimana ultimi due Turni).
1. *Turno A*
    1. Fase Movimento primo giocatore.
    2. Fase Combattimento primo giocatore.
    3. Fase Movimento secondo giocatore.
    4. Fase Combattimento secondo giocatore.
  2. *Turno B*
    1. Fase Movimento primo giocatore.
    2. Fase Combattimento primo giocatore.
    3. Fase Movimento secondo giocatore.
    4. Fase Combattimento secondo giocatore.

### Movimento

- **0 carte scartate – Nessun movimento:** si può scartare e rimpiazzare carte.
- **0 carte scartate – Movimento minimo:** si può muovere 1 gruppo, o effettuare un Arruolamento.
- **1 carta scartata – Movimento limitato:** si può muovere 3 gruppi, o 2 gruppi e effettuare un Arruolamento.
- **2 carte scartate – Movimento totale:** si può muovere ogni gruppo e effettuare un Arruolamento.

### Bonus/Malus Movimento

- Movimento base: 1 Località.
- Solo Strade Principali: +1
- Leadership presenti: +1 (Leadership: Comandate, Castello, Capitale)
- Marcia Forzata: +1 (solo una per movimento)
- 1-4 blocchi: 0
- 5-8 blocchi: -1
- 9-12 blocchi: -2
- 13-16 blocchi: -3
- 17+ blocchi: -4

### Calcolo Impatto

- +1: per ogni mon sul blocco.
- +1: per ogni blocco dello stesso daymo già schierato in precedenza.
- +2: per un Attacco Speciale di Cavalleria o Fucilieri.
- +2: per ogni simbolo Cavalleria o Fucilieri dello stesso tipo già schierato in precedenza.

### Ripristino Mano di Carte dopo il combattimento

- Si scartano tutte le carte giocate, e si ripescano un uguale numero di carte.
- In aggiunta si pesca 1 carte per ogni 2 blocchi persi in battaglia (arrotondati per difetto).
- In aggiunta e dopo un assedio, il difensore pesca 1 carta per ogni blocco perso.