

KITSU

Kitsune è il nome dato a diversi tipi di spiriti del folclore e della mitologia giapponese che compaiono solitamente sotto forma di volpe con l'abilità di cambiare aspetto e assumere sembianze umane.

Da soli o in squadra, giocate le vostre carte in modo che il vostro Kitsune possa avanzare sul tracciato della Saggezza.

I Kitsune sono divisi in 2 clan: Zenko (le carte blu) e Yako (le carte arancioni). Vi sarà assegnato un clan all'inizio della partita, ma dovrete giocare sia con le vostre carte che con quelle del clan avversario.

CONTENUTO DEL GIOCO

- Questo regolamento
- 2 pedine Kitsune 
- 1 plancia della Saggezza da assemblare 
- 30 carte Kitsu 
- 5 segnalini Potere 

- 2 carte grandi

Preparazione

- 12 carte Clan (6 blu, 6 arancioni)
- 1 segnalino Leader 
- 3 carte Vittoria del Round 

Un round è suddiviso in una serie di turni. Il round finisce quando un clan porta la sua pedina Kitsune sullo spazio della Saggezza assoluta. Quando un clan vince 2 round, la partita finisce.

I giocatori dello **stesso clan** (colore uguale) sono **compagni**. I giocatori di **clan diversi** (colori diversi) sono **avversari**.

FORMARE I CLAN

- > Una partita a 2 giocatori si gioca 1 contro 1.
- > Una partita a 4 giocatori si gioca a squadre di 2 contro 2.
- > Una partita a 6 giocatori si gioca a squadre di 3 contro 3.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Scegliete il vostro clan (blu o arancione) o determinatelo a caso, poi prendete la carta Clan corrispondente.

> **In una partita a 2 o 4 giocatori**, rimuovete le carte Kitsu con il simbolo  in basso e al centro.

2. Mettete la carta Preparazione corrispondente al numero di giocatori al centro del tavolo. Sedetevi attorno al tavolo come indicato sulla carta e qui a lato. Poi ogni giocatore posiziona davanti a sé la sua carta Clan.

3. Assemblate e posizionate la plancia della Saggezza a lato dell'area di gioco.

PREPARAZIONE DEL ROUND

4. Posizionate le 2 pedine Kitsune sullo spazio di partenza e i segnalini Potere nelle loro caselle sulla parte bassa della plancia della Saggezza.

5. Scegliete un giocatore a caso, o del clan che ha vinto il round precedente, che inizierà a giocare. Quel giocatore mette il segnalino Leader sulla propria carta Clan, poi prende le carte Kitsu, le mescola e le distribuisce a tutti i giocatori.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

> **In una partita a 2 giocatori**, ogni giocatore riceve 6 carte. Le carte rimanenti vanno a comporre un mazzo di pesca a faccia in giù sull'apposito spazio a sinistra del tabellone.

> **In una partita a 4 giocatori**, ogni giocatore riceve 6 carte.

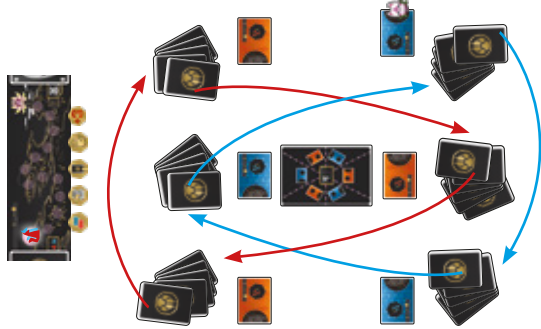
> **In una partita a 6 giocatori**, ogni giocatore riceve 5 carte.

6. Ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la mette a faccia in giù davanti al suo compagno. Quando tutti i giocatori l'hanno fatto, prendete la carta davanti a voi e aggiungetela alla vostra mano di carte.

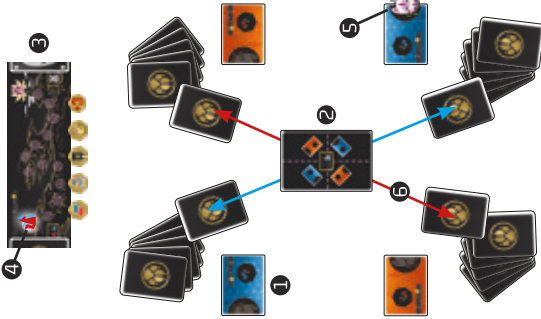
> **In una partita a 2 giocatori** non c'è nessuno scambio.

> **In una partita a 6 giocatori**, fate lo scambio con il compagno alla vostra sinistra.

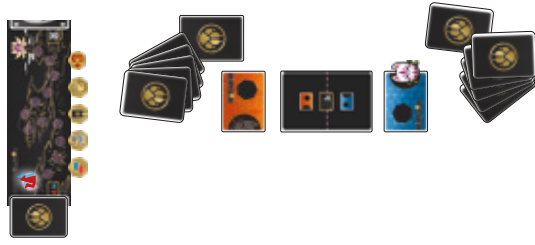
Preparazione per 6



Preparazione per 4



Preparazione per 2



SEQUENZA DEL TURNO

NEL VOSTRO TURNO

A partire dal giocatore che possiede il segnalino Leader, fate quanto segue:

- **AZIONE OBBLIGATORIA:** giocate una carta dalla vostra mano, a faccia in su, davanti a voi (può trattarsi di una carta del vostro clan, di una carta del clan avversario o di una carta speciale).
- **AZIONE FACOLTATIVA:** potete giocare un segnalino Potere (vedi pag. 6) contemporaneamente alla vostra carta, se ne avete uno.

Poi tocca al giocatore successivo in senso orario giocare, e si continua così finché tutti non hanno giocato una carta.

> In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore gioca una carta alternandosi finché entrambi non hanno giocato 2 carte.

FINE DEL TURNO

> In una partita a 2 o 4 giocatori il turno finisce quando sono state giocate 4 carte.

> In una partita a 6 giocatori, il turno finisce quando sono state giocate 6 carte.

Si sommano i valori delle carte dello stesso colore. Il clan con il valore più alto vince il turno. Calcolate la differenza tra i due colori, poi fate avanzare la pedina Kitsune del clan vincitore di un numero di spazi pari alla differenza appena calcolata verso il lato destro della plancia.



Esempio: Il clan blu ha un totale di 6 punti e il clan arancione un totale di 8. L'Arancione vince il turno e fa avanzare la sua pedina di 2 spazi ($8 - 6 = 2$).



Se il clan avversario muove la sua pedina Kitsune di 4 spazi o più sul tracciato della Saggezza, il vostro clan riceve un segnalino Potere (vedi pagina successiva).

Le carte di questo turno vengono scartate a faccia in su sull'apposito spazio sul lato destro della plancia.

ATTENZIONE: non è consentito controllare gli scarti.

> **In una partita a 2 giocatori**, se nel mazzo di pesca restano delle carte, ogni giocatore pesca 2 carte e le aggiunge alla propria mano.

Passate il segnalino Leader al giocatore successivo in senso orario. Sarà lui a iniziare il prossimo turno.

Non avete più carte in mano e il round è ancora in corso?

Mescolate la pila degli scarti e distribuite le carte (seguendo le regole del paragrafo "Distribuzione delle carte" di pagina 2). Proseguite con uno scambio di carte tra i membri dello stesso clan e continuate il round.

FINE DEL ROUND

Il round finisce non appena una pedina Kitsune arriva sull'ultimo spazio del tracciato della Saggezza.

- Il clan che ha raggiunto l'ultimo spazio del tracciato della Saggezza ottiene una carta Vittoria del Round.
- Le carte che vi rimangono in mano vengono scartate.
- Tenete il segnalino Potere che potreste avere davanti a voi.
- Proseguite con la **preparazione di un nuovo round** (vedi pag. 2).
- Iniziate un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

Se il vostro clan ottiene 2 carte Vittoria del Round, avete vinto la partita.



x2



CARTE SPECIALI



Carte Katana (x2): Il giocatore che ha giocato questa carta distrugge immediatamente una carta numerata (da 1 a 6) giocata a faccia in su davanti a un altro giocatore. La carta distrutta viene girata a faccia in giù e non sarà conteggiata nel turno attuale.

Chiarimento: Se questa carta viene giocata senza che ci siano carte numerate in gioco, non ha nessun effetto.



Carte Kitsune Bianco (x2): I colori delle carte numerate del turno attuale si scambiano. Le carte blu diventano arancioni e viceversa.

Chiarimento: Se le due carte Kitsune Bianco vengono giocate nello stesso turno, si annullano a vicenda.



Carte Kitsune Nero (x2): Il giocatore successivo è obbligato a giocare una carta del colore del vostro clan. Se quel giocatore non possiede nessuna carta del colore del vostro clan, può giocare una carta del suo clan o una carta speciale. **È vietato mentire o bluffare.**

Esempio: Fate parte del clan blu e il giocatore prima di voi ha giocato una carta Kitsune Nero. Dovete giocare una carta del clan arancione se ne avete una nella vostra mano.

SEGNALINI POTERE



RICORDATE: Se il clan avversario muove la sua pedina Kitsune di 4 spazi o più sul tracciato della Saggezza, il vostro clan riceve un segnalino Potere.

- Scegliete uno dei segnalini Potere disponibili sotto alla plancia della Saggezza e decidete quale giocatore del clan lo riceverà.
- Quel giocatore lo posiziona sulla sua carta Clan.
- Una volta usati, i segnalini Potere vengono scartati (potete posizionarli sopra la plancia della Saggezza).
- Nel round successivo i segnalini Potere scartati tornano disponibili sotto la plancia della Saggezza.

IMPORTANTE: Un clan non può ottenere un secondo segnalino Potere se ne possiede già uno. Una volta usato potrà ottenerne un altro.



Segnalino +3 (a due facce): Il giocatore che ha giocato questo segnalino Potere può scegliere la faccia blu per aggiungere +3 al clan Blu o la faccia arancione per aggiungere +3 al clan Arancione.

Chiarimento: La carta Kitsune Bianco e il segnalino Potere Cambia Colore cambiano il colore di questo segnalino.



Segnalino Blocco: Quando questo segnalino Potere viene giocato, il clan che vince il turno non muove la propria pedina Kitsune (a prescindere dal clan che l'ha giocato).



Segnalino Nascosto: Il giocatore che ha giocato questo segnalino Potere gioca la sua carta a faccia in giù e ci mette sopra il segnalino. Questa carta è protetta dalla carta Katana e sarà rivelata alla fine del turno.

Chiarimento: Questo segnalino non può essere giocato sopra le carte Katana o Kitsune Nero.



Segnalino Scarto: Il giocatore che ha giocato questo segnalino Potere guarda X carte dalla cima della pila degli scarti (X è pari a 4 in una partita a 2 o 4 giocatori e 6 in una partita a 6 giocatori), ne sceglie una e la aggiunge alla sua mano.

Chiarimento: Questo giocatore avrà una carta in più rispetto agli altri giocatori per questo round. Non appena gli altri giocatori esauriscono le carte e il round non è ancora terminato, questo giocatore scarta la carta che gli rimane, prima di ridistribuire le carte.



Segnalino Cambia Colore: Quando questo segnalino Potere viene giocato, i colori delle carte numerate del turno attuale si scambiano. Le carte blu diventano arancioni e viceversa.

Chiarimento: Se questo segnalino Potere viene giocato dopo una carta Kitsune Bianco, il suo effetto viene annullato e viceversa. Il segnalino Potere +3 è influenzato da questo effetto.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

TIPO DI CARTE	NUMERO DI CARTE PER COLORE per 2 e 4	NUMERO DI CARTE PER COLORE per 6
1	3	4
2	2	3
3	1	2
4	1	1
5	1	1
6	1	1
Kitsune Bianco	2	2
Kitsune Nero	2	2
Katana	2	2

• RICONOSCIMENTI •

Autore: Thomas Favrelière

Illustratore: Naïade

Grafica: Valérie Holley

Regolamento: GRRRE Games

Traduzione inglese: Camille Bonnard

Proofreading: Arnyanka

Font: **IMPACT**, di Stephenson Blake

Changa, di Eduardo Tunni

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,

contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione:

Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Alberto Decostanzi

Correzione Bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

[GateOnGames](http://GateOnGames.com) e [Dungeondice](http://Dungeondice.com) sono

marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



Ringraziamenti dell'Autore

Userò queste poche righe per ringraziare i miei consueti e instancabili playtester, specialmente Yohann, Julie, Florentin e Maeva, sono state delle serate epiche, vero? Desidero ringraziare la squadra di GRRRE GAMES per la loro fiducia e, naturalmente, mia moglie Valérie per il suo sostegno, e per il fatto di essere diventata quasi (e sottolineo quasi) imbattibile. Sono fiero di vedere uno dei miei giochi illustrato da Naïade, quindi grazie di cuore.

**Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?**

