

Kodachi: “Assalto al Palazzo dell’Imperatore”

(versione in solitario di Giuseppe Pagano)

Set up

Giocatore in solitario (GiS):

1. Essendo sempre il primo giocatore, prende lo Shuriken e lo manovra in base al tipo di assalto scelto.
2. Solo lui prende il proprio set iniziale di 12 carte (10 Dojo + le due Abilità iniziali)

La “Guardia Imperiale” (GI) e i Livelli di Difficoltà:

Livello facile - la GI parte con una qualsiasi carta Delegato (bianca) da 3 punti pescata casualmente.

Livello medio - la GI parte con una qualsiasi carta Delegato (bianca) da 5 punti pescata casualmente.

Livello difficile - la GI parte con una qualsiasi carta Delegato (bianca) da 5 punti e una grigia (abilità) da 2 punti pescate casualmente.

Livello leggendario - la GI parte con una qualsiasi carta Delegato da 6 punti e una grigia da 2 punti pescate casualmente, inoltre preleva 2 carte viola: 1 “Bonus carte grigie” e 1 “Bonus carte bianche”.

Turno di gioco

Il GiS inizia il gioco e procede secondo le normali regole del gioco base con la seguente eccezione:

- una volta deciso il tipo di attacco (Furtività o Forza), occorre superare almeno 2 guardie per avere diritto a prelevare carte premio.

La GI non esegue mai attacchi né preleva carte Tesoro e il suo turno di gioco consiste esclusivamente nel prelevare GRATUITAMENTE una carta Palazzo tra quelle scoperte rimaste al termine dell’attacco del GiS. Se non ve ne sono (ovviamente, ciò può accadere quando, al termine del proprio attacco, il GiS ha diritto e riesce a prelevare tutte le carte Palazzo scoperte durante il suo turno), la GI non preleva alcuna carta Palazzo.

La carta non viene prelevata a piacere, ma rispettando le seguenti priorità nell’ordine:

1. Se presente, la GI preleva una carta Bonus punteggio (viola) iniziando da quella più a sinistra.
2. Se non sono presenti carte bonus viola, la GI preleva carta punteggio di valore più basso (ne consegue che hanno priorità le carte grigie su quelle bianche).

Inoltre:

- ✓ Quando la GI guadagna una carta Delegato (bianca), preleva il relativo segnalino Clan (se presente).
- ✓ Se la GI deve prelevare una carta “diceria” che dà il bonus di 6, 4 o 2 punti a fine partita e già ne possiede una, preleva un Tesoro (se presente)
- ✓ Dopo che la GI ha prelevato (se presente) la propria carta Palazzo, tocca di nuovo al GiS.

Fine della partita e conteggio dei punti

Le condizioni di fine gioco e la modalità di conteggio dei punti sono le medesime del gioco base.

Non sono previsti spareggi, e in caso di parità di punti a fine partita, vince la GI.

Appendice

Per una sfida nella sfida, in caso di missione superata (partita vinta), il GiS può fare riferimento alla seguente tabella:

Meno di 25 punti: Tartaruga Ninja. Puoi combattere solo nei cartoni animati.

Da 26 a 32 punti: Ninja “Kaginawa d’acciaio Tekagi”. Servivano ai ninja per arrampicarsi su muri e fortificazioni; con esso potrai scalare meglio questa speciale classifica.

Da 33 a 39: Ninja “Shuriken d’argento”

Da 40 a 47: Ninja “Shuriken d’oro”

Da 48 a 54: Capo ninja dell’antico Clan Iga

55 e oltre: Sei nella leggenda, come il famoso ninja Ishikawa Goemon (1558-1594)