



Super competitive ARENA



Indice

Introduzione

Contenuto

Predisposizione

Modalità

Flusso di gioco

Esempi

Evoluzione

INTRODUZIONE

"QUESTO GIOCO AVEVA L'OBIETTIVO DI SVILUPPARE UNO STRATEGICO SENZA FORTUNA CON UN TEMPO DI GIOCO INDIPENDENTE DAL NUMERO DI GIOCATORI. È DIVENTATO UN "HOBBY" PADRE-FIGLIO, UN PICCOLO ESEMPIO DI COME REALIZZARE QUALCOSA DA ZERO. ORA, VUOLE DIVENTARE DI TUTTI, PERCHÈ GIOCARE DA SOLI NON È LA STESSA COSA."

STRUTTURA DEL MANUALE

La prima parte del manuale introduce i **componenti** del gioco per fornire un semantica comune utile alla comprensione del gioco. Successivamente entra nel dettaglio delle **carte campione** e delle **carte abilità**. Una volta chiarite le strutture informative per poter leggere le carte viene presentata la meccanica di gioco e il **ciclo delle fasi** che la compongono. In chiusura verranno mostrate le differenti modalità di gioco presentate come i **tre capitoli** ed alcuni esempi pratici volti mostrare possibili scenari e le regole per affrontare dubbi o controversie.

CONTENUTO

Arene

- Capitolo I (the sparring)
- Capitolo II (the ambush)
- Capitolo III (the rumble)

ARENE

Un'arena è lo spazio nel quale i giocatori posizionano i propri campioni per sfidarsi in una battaglia senza esclusione di colpi. Ogni arena presenta una griglia esagonale su cui vengono posizionate le pedine e gli effetti della battaglia. Su un esagono può essere presente esclusivamente una pedina campione.

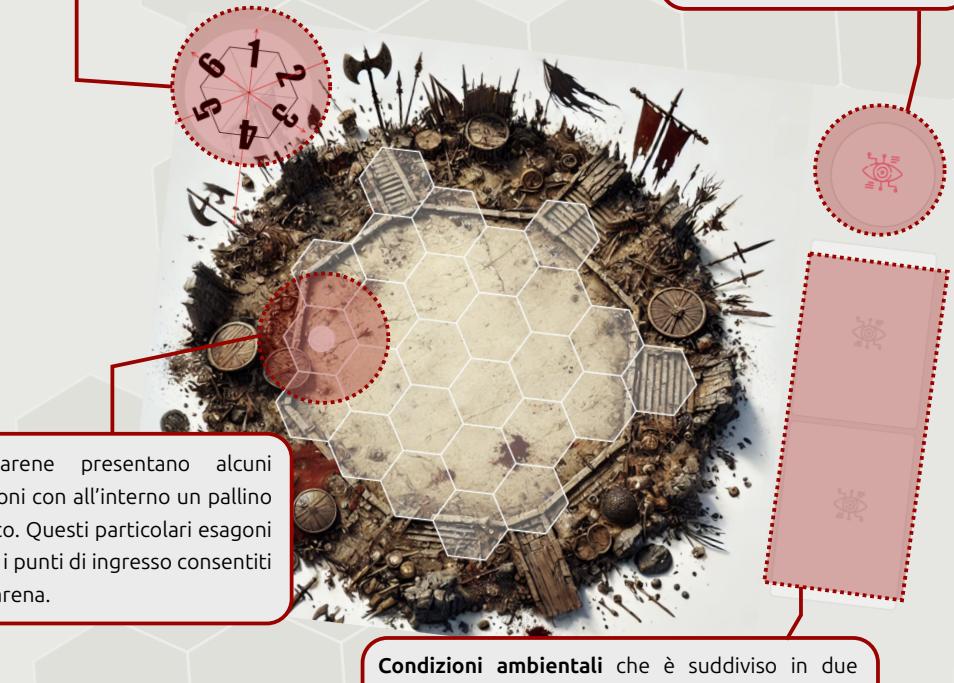
Pedine

- Set cubetti bianchi [1]
- Set cubetti neri [1]
- Set cubetti e pedine colorate [7]

Carte

- Mazzo ambiente [1] (Effetti che influenzano globalmente la battaglia)
- Mazzo campioni [1] (durante una battaglia ogni giocatore interpreterà un campione)
- Mazzo capacità [7] (cosa ogni campione è in grado di fare nel mezzo della battaglia)
- Mazzo direzione [7] (per ogni giocatore sono disponibili 6 carte direzione)
- Mazzo riepilogo [7] (un riepilogo sugli effetti disponibili nelle carte capacità)
- Mazzo ruoli [1]- (un ruolo per la modalità di gioco "IMBOSCATA")

Rosa dei venti a 6 bracci. Ad ogni braccio è associato un numero che rappresenta una direzione. Nel corso della partita ogni giocatore sposta o orienta il proprio campione in base alle direzioni indicate.



Le arene presentano alcuni esagoni con all'interno un pallino bianco. Questi particolari esagoni sono i punti di ingresso consentiti nell'arena.

Condizioni ambientali che è suddiviso in due parti; "futuro" e "passato". In questo spazio verranno collocate le carte ambiente che scatenano effetti globali che influenzano tutti i

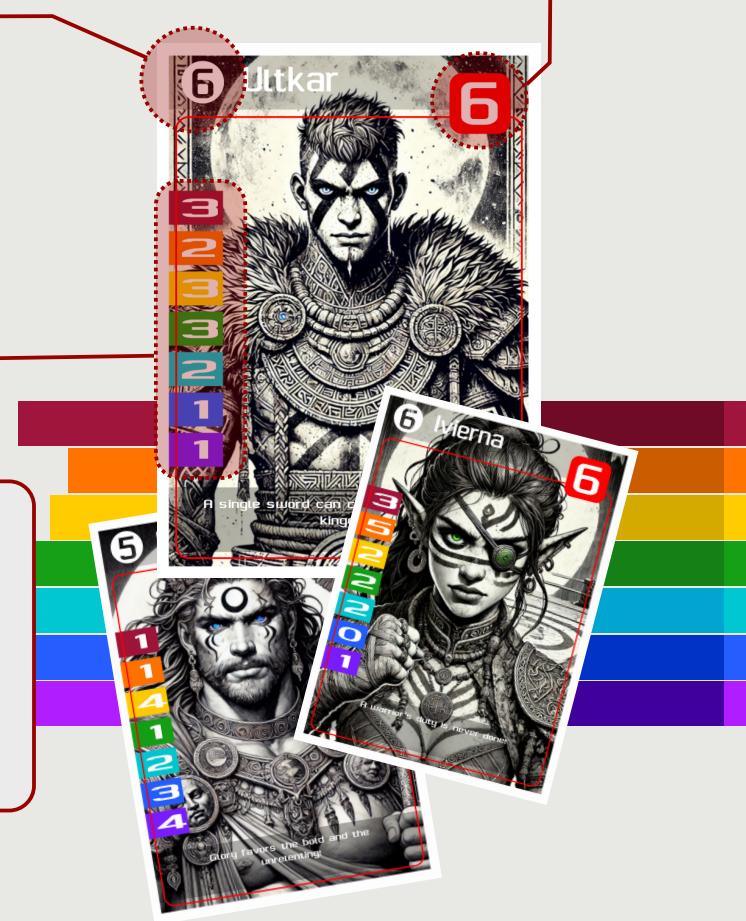
CAMPIONI

Ogni giocatore nel corso di una battaglia interpreta un campione le cui caratteristiche principali sono i punti vita, i punti organizzazione e i punti capacità.

Punti organizzazione - la capacità di concentrarsi, effettuare specifica azione con precisione o pianificare una sequenza di azioni senza doversi fermare a pensare come procedere. Il valore definisce il numero di punti disponibili all'inizio della battaglia. Può essere superato ma alla fine di ogni turno di gioco l'eccesso viene rimosso.

Punti vita - rappresentano quanti danni il campione può incassare prima di ritenersi sconfitto.

Punti capacità - rappresentano le potenzialità di un campione e determinano cosa è in grado di fare. Un valore in una certa caratteristica si concretizza nel numero di carte capacità disponibili al campione. Ad esempio il valore 3 della statistica forza fisica (giallo) corrisponde alla possibilità di costruire un mazzo con 3 carte del ramo della forza fisica al suo interno.



CAPACITÀ

"Un' arcobaleno di 7 capacità"

Vinaccia - propensione alla magia oscura

Arancione - esperienza nell'uso delle armi

Giallo - forza fisica

Verde - intelligenza e capacità psioniche

Azzurro - movimento e agilità

Blu - Conoscenze alchemiche

Viola - Innate poteri magici

CARTE CAPACITÀ

Durante la battaglia ogni giocatore ha a disposizione un numero di carte carte capacità che rappresentano cosa il proprio campione può fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a disposizione una carta del corrispondente colore.

Recupero - indica quanti punti organizzazione sono necessari per riprendere in mano una carta capacità dal mazzo degli scarti.

Effetto fulmine - le carte con questa sezione possono assumere il tipo FULMINE pagando il costo necessario ed applicando l'effetto sul campo di battaglia o sul campione.

Costo - punti organizzazione necessari per eseguire una certa effetto. Il costo può essere espresso in punti organizzazione o con altri effetti che influenzano il campione.

Vincoli - un campione può eseguire un'azione fintanto che i suoi punti capacità soddisfino i requisiti richiesti dalla carta per essere giocata. Un vincolo è soddisfatto se la capacità del campione è maggiore o uguale a quella richiesta dal vincolo oppure se il campione ha in gioco una classe richiesta.



Tipo - AZIONE , PERMANENTE e FULMINE .

Le carte AZIONE vengono giocate nella fase di scelta e saranno scartate alla fine del turno, le carte PERMANENTE vengono giocate nella fase di scelta ma non saranno scartate alla fine del turno. Mentre, le carte FULMINE possono essere giocate in qualsiasi momento e vengono subito scartate.

Classe - un indicatore che caratterizza la carta capacità. Ad esempio un'azione di difesa o un incantesimo oppure un attacco con armi da impatto. (Ogni giocatore può avere un solo permanente per classe attivo)

Effetti - rappresentano gli effetti della carta una volta giocata. Ogni effetto ha dei costi e delle conseguenze che si riflettono sul campo di battaglia o sui campioni in gioco. Una carta può avere più effetti con differenti costi.

Rarità - indicatore di rarità della versione grafica (comune, non comune, rara, introvabile)

Id - identificativo univoco della carta composto da una lettera a (alpha) concatenato con un seriale (001)

EFFETTI

Gli effetti di una carta capacità influenzano la battaglia determinando in maniera univoca il dove, come e quando.

Quando - il sistema di gioco è suddiviso in differenti fasi che si succedono ciclicamente una dopo l'altra. ciclicamente.

- 胤 **Scelta** - il giocatore decide che capacità attivare
- 👁 **Rivelazione** - il giocatore decide che capacità attivare
- ⚡ **Veloce** - si applicano gli effetti veloci
- 🚶 **Movimento** - si applicano gli effetti di movimento
- 🚶 **Lenta** - si applicano gli effetti lenti

Il completamento di queste fasi è definito **ISTANTE**.
Alcuni effetti possono durare più istanti o attivarsi successivamente

- ☒ **CLESSIDRA** - L'effetto si attiva in fase di rivelazione e si ripete ad ogni rivelazione per n volte
- ⌚ **Timer** - L'effetto si attiva dopo n fasi di rivelazione senza contare la prima

"Come si determina il passare degli istanti?"

- Posizionate la carta capacità girata orizzontalmente con N segnalini. Ad ogni successiva rivelazione rimuovete un segnalino. Quando l'ultimo segnalino è stato rimosso riposizionate la carta in verticale e dopo la fase lenta trattatela come le altre carte capacità.

Dove - il sistema di riferimento per ogni giocatore è la posizione del proprio campione all'interno dell'arena rappresentato da un esagono con un triangolo arancione.



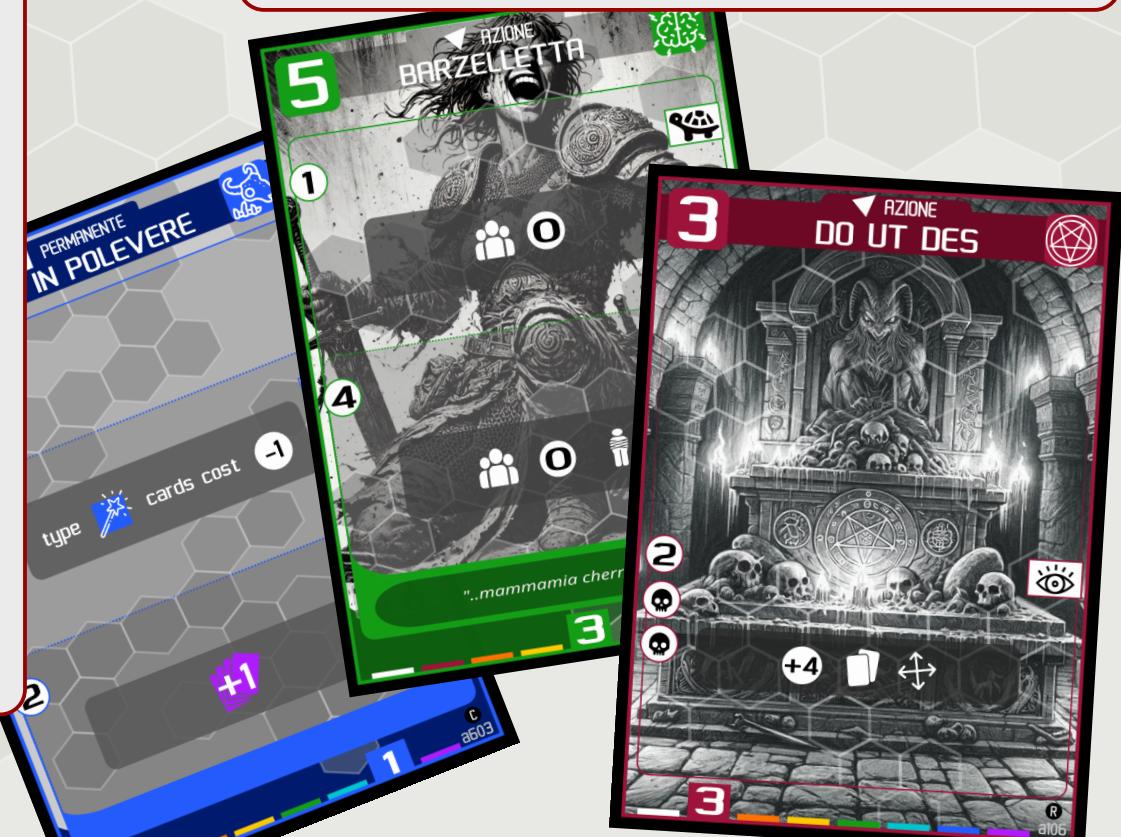
Mentre una destinazione è rappresentata da un esagono azzurro con un triangolo blu.



Un effetto che riporta bersaglia tutti gli altri campioni, nemici o amici, indipendentemente da dove si trovano.

"Ma in quale direzione punta un campione?"

- L'orientamento della punta del triangolo corrisponde alla corrispondente direzione sulla rosa dei venti dell'arena della carta direzione giocata in fase di SCELTA.



Come - durante la battaglia molteplici effetti possono influenzare i campioni in gioco o i giocatori

-  **Concentrazione** - aggiungi un punto organizzazione
-  **Ferita** - rappresenta una potenziale riduzione dei punti vita
-  **Mitigazione** - riduce il numero di ferite
-  **Guarire** - recupero di punti vita fino al limite del campione
-  **Invecchiare** - il bersaglio ripone una carta capacità nel mazzo immaginario
-  **Telecomandare** - gioca l'istante successivo del bersaglio al posto del proprio
-  **Spingere** - un campione viene spostato
-  **Mirare** - all'attivazione dell'effetto il giocatore può scegliere dove applicare l'effetto
-  **Ripetere** - in fase di decisione dichiara e rimetti attiva l'ultima carta giocata
-  **Doppiare** - gioca una seconda carta dalla mano
-  **Apprendere** - prendi una carta dal mazzo immaginario e aggiungila alla tua mano
-  **Scartare** - sposta la carta nella pila degli scarti
-  **Bruciare** - riponi nel mazzo immaginario la carta
-  **Ruotare** - sostituisci la carta direzione
-  **Bloccare** - assegna un segnalino di blocco al campione
-  **Liberarsi** - rimuovi un segnalino di blocco dal campione

 **Recupero** - riprendi in mano le carte della pila degli scarti pagando il costo di recupero. Dopo aver effettuato un recupero il giocatore mette un cubetto del proprio colore nel GONG dell'arena se possibile.

 **Condizione** - l'effetto si applica solo se la capacità del campione è maggiore o uguali a quella del bersaglio.

PREDISPOSIZIONE

Per iniziare una battaglia è necessario predisporre l'arena e che tutti i giocatori scelgano un campione e il loro mazzo di carte capacità.

- 1) Preparazione** - Ogni giocatore sceglie un campione e prepara o utilizza il mazzo pre-costruito. delle carte capacità il mazzo composto da:
 - un mazzo di carte capacità composto da n carte per colore in base ai propri punti capacità che rappresenta il mazzo capacità attuali.
 - un mazzo da 15 carte capacità che rappresentano il mazzo immaginario delle capacità che ritiene utile poter apprendere durante l'evoluzione della battaglia.
 - Un mazzo direzione composto dalle sei cardinalità.
 - Un set di cubetti del proprio colore e due pedine.
 - Ogni giocatore sceglie una casella di partenza sul tabellone sulle caselle marcate con un pallino bianco (se non riuscite a mettervi d'accordo fate a turno tirando a sorte il primo giocatore).
 - assegnate ad ogni giocatore i punti organizzazione che spettano al proprio campione senza nasconderli.
 - Posizionare le carte ambiente a faccia in su nell'area del futuro.
- Una volta predisposta l'arena e il set-up dei giocatori si può scegliere una modalità di gioco tra 3 capitoli (descritti in dettaglio a pag 13):
 - L'addestramento - una modalità a punti.
 - L'imboscata - una modalità a ruoli nascosti
 - La rissa - una modalità ad eliminazione diretta

MODALITÀ

Le modalità di gioco sono suddivise in capitoli e influenzano le condizioni di vittoria della battaglia. Prima di iniziare una battaglia i giocatori devono scegliere tra "ADDESTRAMENTO", "IMBOSCATA" O "RISSA".

CAPITOLO I - nella modalità di addestramento i giocatori si affrontano tutti contro tutti o a squadre in una battaglia a punti.

Mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte a carte nel quadrante "futuro" della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

Durante la battaglia un campione che viene sconfitto, ovvero quando accumula un numero di punti ferita superiore ai propri punti vita, viene posizionato in posizione orizzontale e :

- La pedina del campione sconfitto viene rimossa dall'arena.
- Si spostano i punti ferita ricevuti dagli avversari nel SACCHETTO GIURIA.
- Se non già presente, il giocatore aggiunge un cubetto del proprio colore nell'area del GONG presente nell'arena (pag. 3).
- Il giocatore sconfitto sceglie su quale casella di ingresso ricomparire e posiziona la propria pedina ed effettua un reset dei propri mazzi come in fase di preparazione.
- Il giocatore sconfitto non partecipa al successivo istante, ma al termine di esso riposiziona la carta del proprio campione in verticale e da quel momento rientra nella battaglia.

TERMINE DEL CAPITOLO : quando l'area del GONG ha un cubetto di ogni giocatore e non ci sono carte ambiente nella sezione "FUTURO" l'addestramento termina. I giocatori

CAPITOLO II - nella modalità "IMBOSCATA" vengono assegnati ai giocatori i ruoli nascosti usando le carte del MAZZO RUOLI a seconda del numero di campioni in battaglia.

3 giocatori : 1 Rè | 1 assassino | 1 negromante

4 giocatori : 1 Rè | 1 scudiero | 1 assassino | 1 negromante

5 giocatori : 1 Rè | 2 scudieri | 1 assassino | 1 negromante

6 giocatori : 1 Rè | 2 scudieri | 2 assassini | 1 negromante

7 giocatori : 1 Rè | 2 scudieri | 3 assassini | 1 negromante

Dopo aver distribuito i ruoli il Rè scopre il proprio girando la carta ruolo a faccia in su e la battaglia comincia.

TERMINE DEL CAPITOLO : il capitolo termina quando un o più giocatori raggiungono l'obiettivo del proprio ruolo.

Rè deve sconfiggere tutti gli assassini e il negromante

Scudiero : il Rè deve vincere la battaglia

Assassini : devono sconfiggere il Rè

Negromante : deve sconfiggere tutti gli altri giocatori

CAPITOLO III - nella "RISSA" i giocatori sconfitti, ovvero quando i punti ferita subiti risultano maggiore o uguali ai punti vita del campione escono dal gioco.

TERMINE DEL CAPITOLO : ne resterà solo uno. Il vincitore.

NOTA: la RISSA è una modalità estremamente competitiva pensata per i tornei. Pertanto non è adatta a serate casual perché alcuni giocatori potrebbero essere eliminati nelle prime fasi della partita e restare, di fatto, esclusi dal gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel flusso di gioco gli istanti si succedono ciclicamente percorrendo tutte le fasi.

 **Scelta** - tutti i giocatori scelgono una carta direzione e la pongono nell'area di gioco.

tutti i giocatori scelgono e una carta capacità e la pongono coperta pagando il costo dell'effetto scelto.

oppure, dichiarano che vogliono attivare un permanente in gioco e posizionano il costo di punti organizzazione sopra di essa. oppure, dichiarano di voler attivare un effetto ripetibile della carta che si trova visibile in cima alla pila degli scarti e posizionano i cubetti organizzazione per pagarne il costo.

il costo si paga posizionando i propri punti organizzazione sopra la carta scelta (cubetti bianchi)

 **Rivelazione** - tutti i giocatori rivelano le proprie scelte. Le scelte giocate coperte pagano il massimo possibile con i punti organizzazione assegnati in fase di scelta. Questo significa che se ho dichiarato 3 punti organizzazione, ed esiste un effetto da 3 punti non potrò scegliere un'altro effetto a costo inferiore e tutti i punti organizzazione dichiarati vengono consumati (..il bluff costa).

Alcune carte possono avere effetti nella fase di rivelazione permettendo al giocatore di sapere cosa hanno giocato gli avversari.

 **Veloce** - si applicano gli effetti veloci. Sconfiggere un campione o bloccarlo in fase veloce impedisce che vengano applicati gli effetti delle altre fasi.

 **Movimento** - si applicano gli effetti di movimento. Se due campioni cercano di spostarsi entrambi nella stessa cella avrà priorità quello con forza maggiore, in caso di parità quello con l'agilità maggiore. In caso di ulteriore parità entrambi i campioni si fermeranno nella cella precedente.

 **Lenta** - si applicano gli effetti lenti. Dopo aver applicato gli effetti lenti si procede nel verificare se l'area del GONG nell'arena presenta un cubetto per ogni giocatore in battaglia. In caso affermativo si sposta una carta abiente dallo stato "FUTURO" a "PASSATO" e si applicano gli effetti globali.

ESEMPI



ESEMPI



17

ESEMPI



18