



A collage of various black and white tattoo designs, including faces, animals, and abstract patterns.

Super Arena

competitive



Indice

Inroduzione
Contenuto
Predisposizione
Modalità
Fusso di gioco
Esempio
Evoluzione

INTRODUZIONE

“QUESTO GIOCO AVEVA L’OBETTIVO 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, VOLTE DIVENTARE DI TUTTI, PERCHÉ GIOCARE DA SOLO 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 diverse modalità di gioco e volti mostrare possibili scenari e le regole per affrontare presenziante come i **capitoli** ed alcuni esempi pratici dubbii o controverse.

CONTENUTO

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.

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

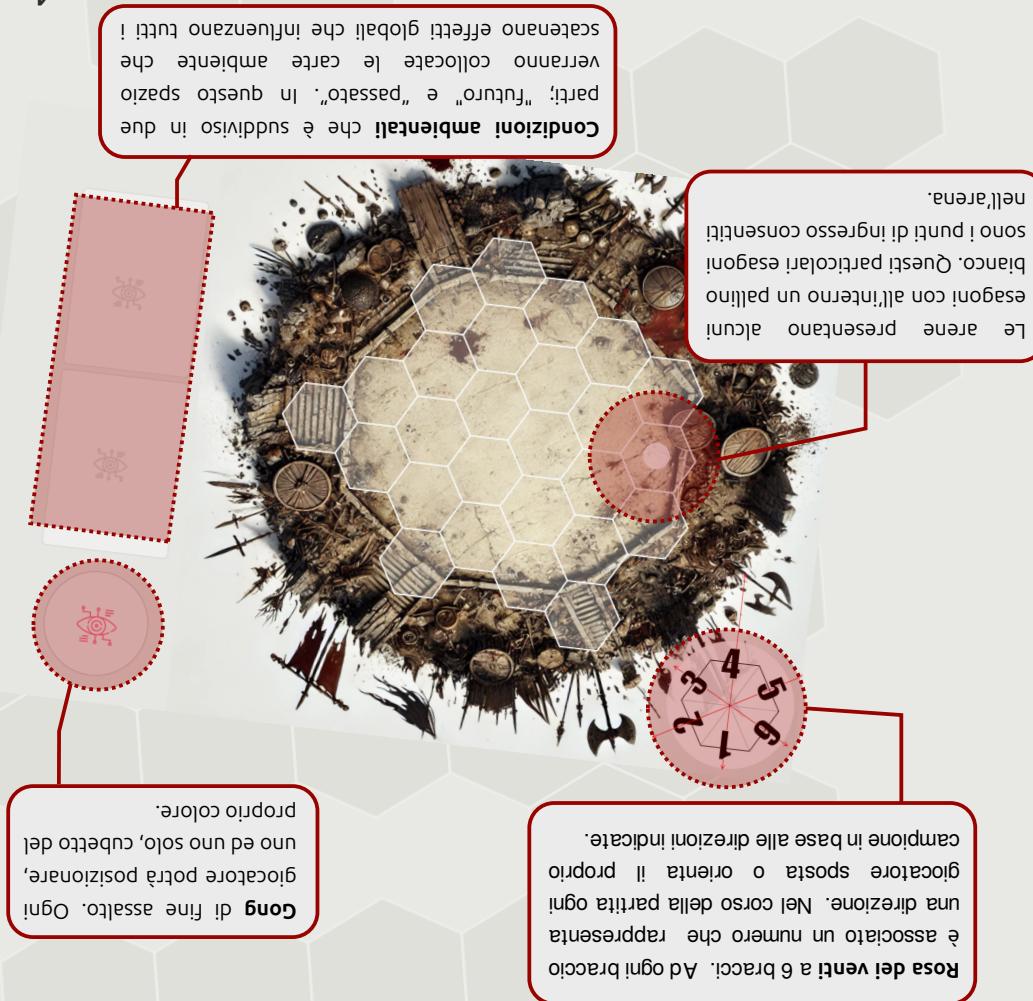
Pedine

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

CARTE

- Mazzo ambiente [1] (Effetti che influenzano giocatore interpreta un campione)
- Mazzo campioni [1] (durante una battaglia)
- 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 ripiego [7] (un ripiego sugli effetti disponibili nelle carte capacità)
- Mazzo ruoli [1] (un ruolo per la modalità di gioco "IMOSCATA")

AREN



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

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

Gong di fine assalto. Ogni giocatore potrà posizionare, uno ed uno solo, cubetto del proprio colore.

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

Mazza ruoli [1] (un ruolo per la modalità di gioco

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

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. Su un esagono può essere

presente esclusivamente una pedina campione.

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

Set cubetti neri [1]

Set cubetti bianchi [1]

Set cubetti colorate [7]

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 concentrarci, effettuare specifica azione con precisione o pianificare una sequenza 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'eccezionale viene rimosso.

Punti vita - rappresentano quantità danni il campione può incassare prima di ritirarsi sconfitto.



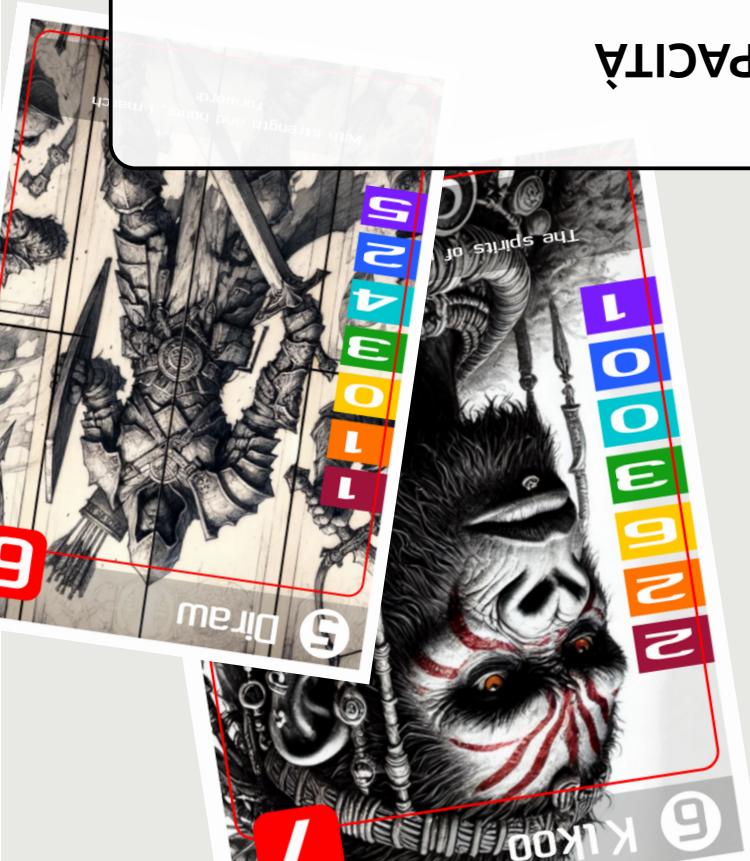
CAPACITÀ

"Un raccolto di capacità"

- Vinaccia - propensione alla magia oscura
- Aranzione - esperienza nell'uso delle armi
- Giallo - Forza fisica
- Verde - intelligenza e capacità psioniche
- Azzurro - movimento e agilità
- Blu - Conoscenze alchemiche
- Viola - linate poteri magici

Punti capacità - rappresentano le potenzialità di concettuali nel numero di carte capacita disponibili al campione. Ad esempio il valore 3 della statistica forza fisica un campione è determinato cosa è in grado di fare. Un valore in una certa caratteristica si un campione è determinato cosa è in grado di fare. Un valore in una certa caratteristica si concettuali nel numero di carte capacita disponibili al campione.

Ad esempio il valore 3 della statistica forza fisica un campione è determinato cosa è in grado di fare. Un valore in una certa caratteristica si concettuali nel numero di carte capacita disponibili al campione.



Tipo - AZIONE ▶, **PERMANENTE** ■ e **FULMINE** ⚡.

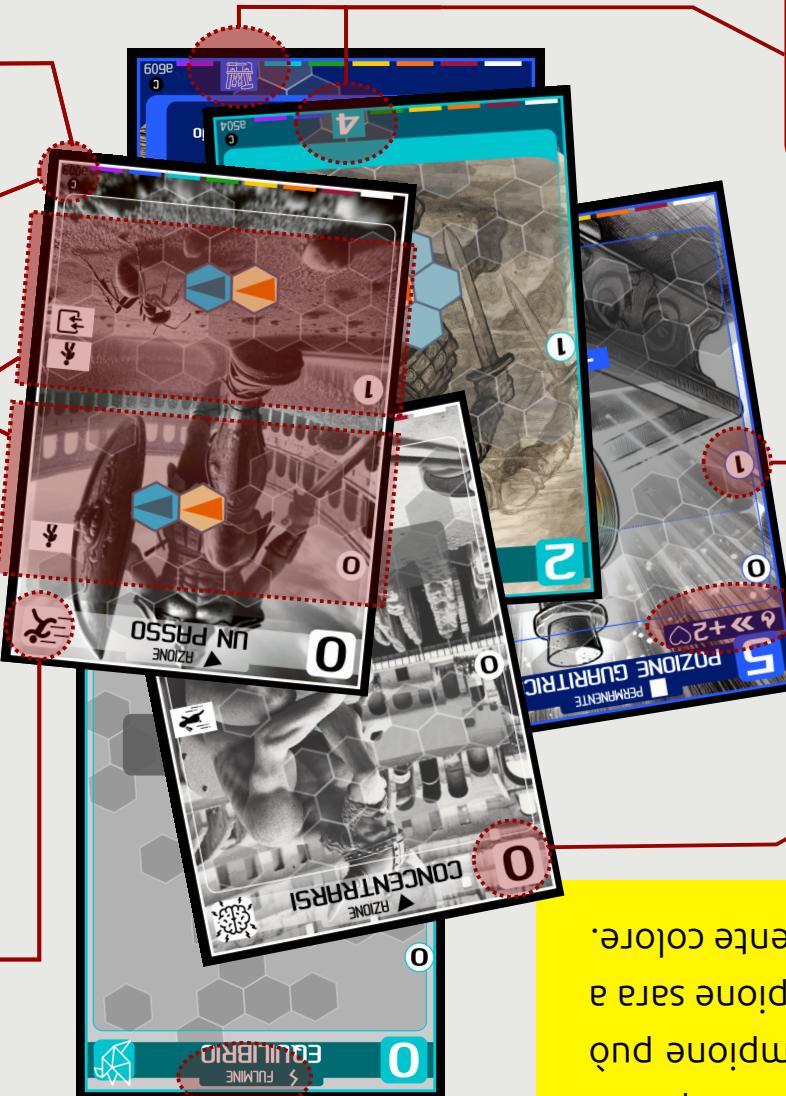
Durante la battaglia ogni giocatore ha a disposizione un numero di carte CAPACITA che rappresentano cosa il proprio campione può fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a disposizione una carta del corrispondente colore.

Class - un indicatore che caratterizza la carta per manutenzione per classe attivo.

Effetti - rappresentano gli effetti della campagna con differenti costi. I riflettono sul campo di battaglia o sui campioni in gioco. Una carta può avere effetti con diversi costi.

ID - identificativo univoco della carta composto da una lettera a (alpha) concatenato con un suffisso (01).

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



Vincoli - un campione può eseguire un azione finitanto 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.

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.

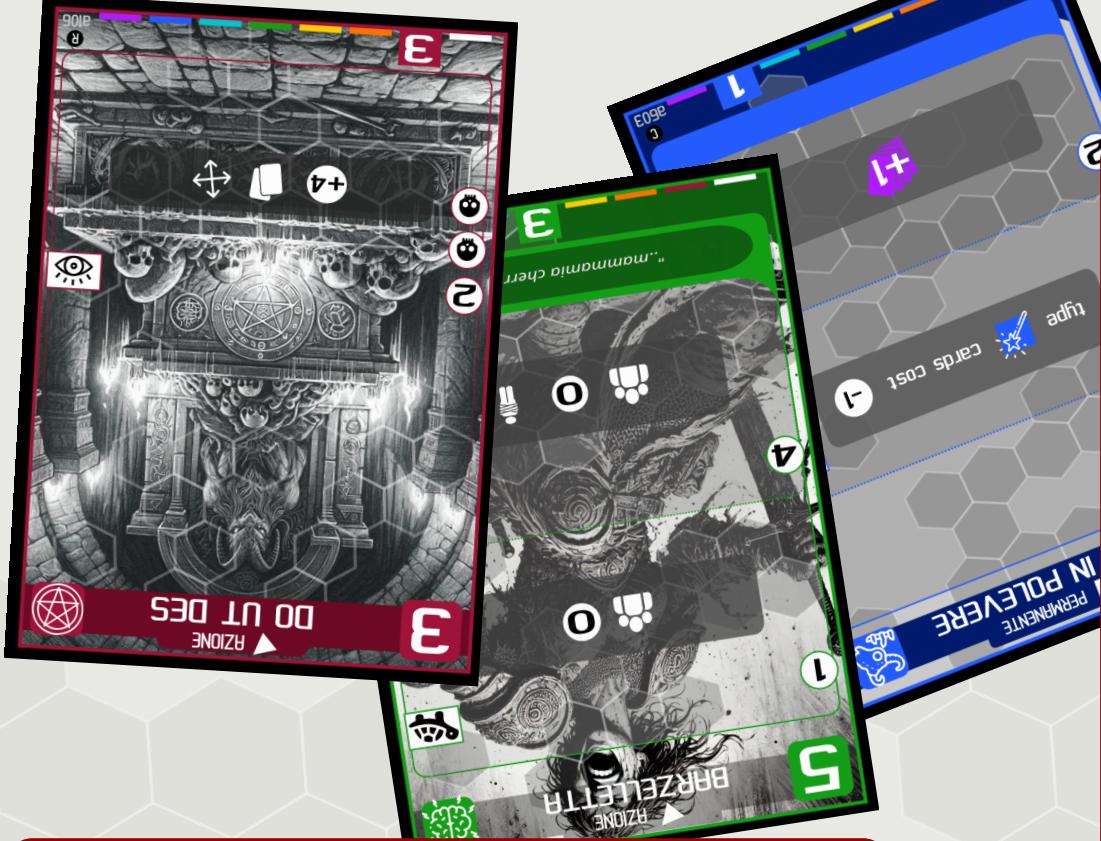
Effetto fulmine - le carte con queste ed applicando l'effetto sul campo di battaglia o sul campione.

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

Fulmine pagando il costo necessario per eseguire possono assumere il tipo sequenze pagando il costo necessario di ed applicando l'effetto sul campo di battaglia o sul campione.

COSTO - punti organizzazione necessari per eseguire un'azione finitamente finitanto 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.

CARTE CAPACITA



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

Ciclichamente - Una destinazione è rappresentata da un esagono azzurro con un triangolo blu. Un effetto che riporta bersaglia tutti gli altri campioni, nemici o amici,



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



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

Come si determina il passare degli istanti?

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

Timer - L'effetto si attiva dopo n fasi di rivelazione si ripete ad ogni rivelazione per n volte

CLASIDRA - L'effetto si attiva in fase di rivelazione e senza contare la prima

Alcuni effetti possano durare più istanti o attivarsi successivamente
il completoamento di queste fasi è definito **ISTANTE**.

Lenta - Si applicano gli effetti lenti

Movimento - Si applicano gli effetti di movimento

Veloci - Si applicano gli effetti veloci

Rivelazione - Il giocatore decide che capacità attivare

Scelta - Il giocatore decide che capacità attivare ciclichamente una dopo l'altra, ciclichamente.

Quando - Il sistema di gioco è suddiviso in differenti fasi che si succedono

EFFETTI

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

PREDISPOSIZIONE

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

- 1) **Preparazione** - Oggi giocatore sceglie un campione e prepara o utilizza il mazzo pre-costituito. delle carte capacita il mazzo composto da:
 - un mazzo di carte capacita composto da n carte per colore in base ai propri punti capacita che rappresenta il mazzo attuale.
 - un set di cubetti del proprio colore e due pedine.
 - un pallino bianco (se non riuscire a mettere d'accordo fate a turno tirando a sorte il primo giocatore).
 - assegnate ad ogni giocatore i punti organizzazione che spettano al proprio campione senza nascondere.
 - Posizionare le carte ambiente a faccia in su nell'area del futuro.
 - Una volta predisposta l'arena e li set-up dei giocatori si può scegliere una modalita di gioco tra 3 capitoli (descritti in dettaglio a pag 13):
 - La rissa - una modalita ad eliminazione diretta
 - Limbosca - una modalita a rouoli nasconditi
 - Laddesramento - una modalita a punti.

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

Concentrazione - aggiungi un punto organizzazione

Mitigazione - riduce il numero di ferite

Spin gere - un campione viene spostato

Doppiare - gioca una seconda carta dalla mano

Scartare - sposta la carta nella pila degli scarti

Brucciare - riponi nel mazzo immaginario la carta

Recuperare - riprendi in mano le carte della pila degli scarti pagando il costo di recuperare. 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



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 "ADESTRAMENTO", "IMBOSCATA" o "RISSA".

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

3 giocatori: 1 Re | 1 assessino | 1 negromante 4 giocatori: 1 Re | 1 scudiero | 1 assessino | 1 negromante 5 giocatori: 1 Re | 2 scudieri | 1 assessino | 1 negromante 6 giocatori: 1 Re | 2 scudieri | 2 assessini | 1 negromante 7 giocatori: 1 Re | 2 scudieri | 3 assessini | 1 negromante Dopo aver distribuito i ruoli il Re scopre il proprio girando la carta ruolo a faccia in su e la batteggiata comincia.

TERMINI DEL CAPITOLO: il capitolo termina quando un o più giocatori raggiungono

"obiettivo del proprio ruolo.

Rè deve scuotere tutti gli assassini e il negromante Scudiero: il Rè deve vincere la battaglia Assassini: devono scuotere tutti gli altri giocatori Negromante: deve scuotere tutti gli altri giocatori

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

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

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

TERMINI DEL CAPITOLO: quando l'area del GONG ha un cubetto di ogni giocatore e non ci sono carte ambente nella sezione "FUTURO" (addestramento termine). I giocatori

battaglia.

riposiziona la carta del proprio campione in verticale e da quel momento si riunisce

- il giocatore sconfigitto non partecipa al successivo isolante, ma al termine di esso

propria pedina ed effettua un reset dei propri mazzi come in fase di preparazione.

- il giocatore sconfigitto sceglie su quale casella di ingresso ricomparire e posiziona la GONG presente nell'arena (pag. 3).

- Se non già presente, il giocatore aggiunge un cubetto del proprio colore nell'area del GONG.

- Si sposta la pedina del campione sconfigitto verso il mossa dalla arena.

- La pedina del campione sconfigitto viene rimossa dalla arena.

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

della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

Mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte nel quadrante "futuro"

tutti o una battaglia a punti.

CAPITOLO I - nella modalità di addestramento i giocatori si affrontano tutti contro

tutti o a squadre in una battaglia a punti.

della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte nel quadrante "futuro"

durante la battaglia un campione che viene sconfigitto, ovvero quando accumula un

numero di punti ferita superiore ai propri punti vita, viene posizionato in posizione

della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte nel quadrante "futuro"

durante la battaglia un campione che viene sconfigitto, ovvero quando accumula un

numero di punti ferita superiore ai propri punti vita, viene posizionato in posizione

della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte nel quadrante "futuro"

durante la battaglia un campione che viene sconfigitto, ovvero quando accumula un

numero di punti ferita superiore ai propri punti vita, viene posizionato in posizione

della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte nel quadrante "futuro"

durante la battaglia un campione che viene sconfigitto, ovvero quando accumula un

numero di punti ferita superiore ai propri punti vita, viene posizionato in posizione

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

Svolgimento del gioco

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

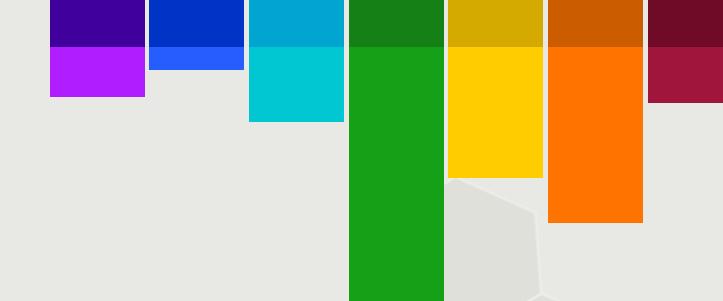
Movimenti - si applicano gli effetti di movimento. Se due campioni cercano di sposarsi entrambi nella stessa cella avrà priorità quello con forza maggiore, in caso di parità quello con agilità maggiore. In caso di ulteriore parità entrambi i campioni si fermeranno nella cella precedente.

Veloci - si applicano gli effetti veloci. Configura un campione o bloccarlo in fase di spara cosa hanno giocato gli avversari.

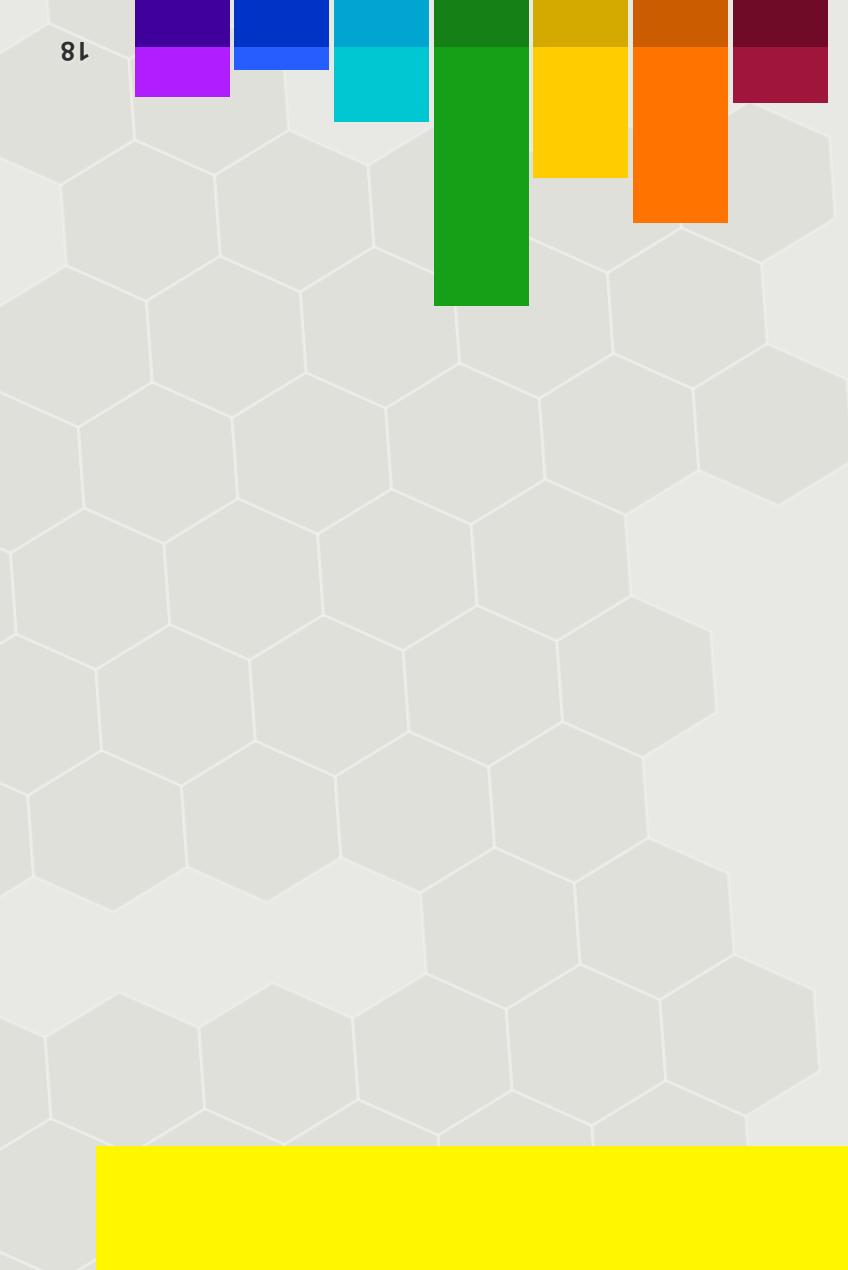
Rivelazione - tutti i giocatori rivelano le proprie scelte. Le scelte giocate coperte da 3 punti non potranno scegliere un altro effetto a costo inferiore e tutti i punti organizzazioni dichiarati vengono consumati (il bluff costa).

Scelta - tutti i giocatori scelgono una carta direzione e la pongono nell'area di gioco. I giocatori scelgono 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 ciima alla pila degli scarti e posizionano i cubetti organizzazione per pagare il costo.

Esempi



ESMPI



ESMPI