

ABRACNADABRA

MANUALE DELLE ARMI

Congratulazioni per le tue nuove armi! Questo manuale spiega come usarle appropriatamente.

Le regole generali per le armi sono in questa pagina. I potenziamenti sono sul retro. In mezzo troverai un spiegazione dettagliata delle armi che potresti raccogliere in uno dei tre punti di generazione.

Se stai insegnando il gioco a nuovi giocatori:

1. Leggi le regole per le azioni, il danno, i marchi e come incassare i punti.
2. Spiega ognuna delle 9 armi disponibili all'inizio del gioco.
3. Spiega i potenziamenti
4. Inizia la partita!
5. Spiega le altre armi man mano che diventano disponibili.

Se questa è anche la tua prima partita, dovrà comprendere le regole in questa pagina per poter capire le descrizioni delle armi.

A volte io salto il punto 2 e lascio che i nuovi giocatori scopriano cosa fanno le loro armi la prima volta che le usano. Perché no? È solo un allenamento.



PARTI DI UNA CARTA



effetto base: L'arma può fare questo senza spendere ulteriori munizioni.

effetto opzionale: L'arma può fare questo in aggiunta al suo effetto base. A volte devi pagare delle munizioni per usare questo effetto.

modalità base: È solo un altro nome per l'effetto base. L'arma può fare questo senza spendere munizioni.

modalità di fuoco alternativa: L'arma può fare questo effetto invece di quello della modalità base. Scegli quale tra le due. A volte devi pagare munizioni per usare questa modalità.

COSA PUOI VEDERE?

Circa metà delle armi possono bersagliare un giocatore che puoi vedere. Cosa significa?

- » Puoi vedere tutti i giocatori che sono nelle stessa stanza della tua miniatura.
- » Se il tuo quadrato ha una porta puoi anche vedere ogni giocatore in qualsiasi quadrato della stanza al di là della porta.

Immaginala così: La stanza non contiene nulla dietro cui nascondersi quindi puoi vedere qualunque cosa al suo interno. Puoi sbirciare attraverso qualsiasi porta e vedere chiunque sia presente nella stanza adiacente. Ma ricordati di fare un passo indietro prima dei tuoi turni, così che non ti possano vedere a meno che non siano vicino a una porta della tua stanza.

Non preoccuparti del fatto che tu possa sparare o meno attraverso un quadrato occupato da altri o se puoi sparare attraverso entrambe le porte della tua stanza nello stesso momento. Certo che puoi. Il tuo personaggio è abbastanza agile da colpire ogni bersaglio che la tua arma gli permette.



Dozer può vedere queste 3 stanze contemporaneamente.

Sprog può vedere :D-strutt-OR3 e Dozer.

:D-strutt-OR3 può vedere Dozer e Sprog.

Banshee non può vedere nessuno, anche se Dozer può vedere lei.



DISTRUTTORE

effetto base: Dai 2 danni e 1 marchio a 1 bersaglio che puoi vedere.

secondo aggancio: Dai 1 marchio a un altro bersaglio che puoi vedere.



MITRAGLIATRICE

effetto base: Scegli 1 o 2 bersagli che puoi vedere e dai 1 danno a entrambi.

colpo focalizzato: Dai 1 danno aggiuntivo a uno dei due bersagli.

tripode di supporto: Dai 1 danno aggiuntivo all'altro dei bersagli e/o dai 1 danno a un bersaglio differente che puoi vedere.

Nota: Se hai dato entrambi i punti aggiuntivi di danno, devono essere dati a 2 bersagli diversi. Se puoi vedere solo 2 bersagli, dai 2 danni a entrambi se usi entrambi gli effetti opzionali. Se usi l'effetto base solo su 1 bersaglio, puoi comunque usare il tripode di supporto per dare 1 danno aggiuntivo.



TORPEDINE

effetto base: Dai 2 danni a 1 bersaglio che puoi vedere.

reazione a catena: Dai 1 danno a un secondo bersaglio che il tuo primo bersaglio può vedere.

alta tensione: Dai 2 danni a un terzo bersaglio che il tuo secondo bersaglio può vedere. Non puoi usare questo effetto se prima non hai usato reazione a catena.

Nota: Questa carta limita l'ordine in cui puoi utilizzare i suoi effetti. (Molte carte non lo fanno.) Inoltre ogni bersaglio deve essere un giocatore differente.



FUCILE AL PLASMA

effetto base: Dai 2 danni a 1 bersaglio che puoi vedere.

slittamento di fase: Muovi di 1 o 2 quadrati. Questo effetto può essere usato prima o dopo l'effetto base.

colpo sovraccarico: Dai 1 danno aggiuntivo al tuo bersaglio.

Nota: I due movimenti non hanno costo in munizioni. Non hai bisogno di vedere il tuo bersaglio quando giochi la carta. Per esempio puoi muovere di 2 quadrati e sparare al bersaglio che ora puoi vedere. Non puoi usare 1 movimento prima di sparare e 1 dopo aver sparato.



FUCILE DI PRECISIONE

effetto: Dai 3 danni e 1 marchio a 1 bersaglio che puoi vedere. Il bersaglio deve essere ad almeno 2 movimenti da te.

Nota: Per esempio, nella stanza 2x2, non puoi sparare a un bersaglio in un quadrato adiacente, ma puoi sparare a un bersaglio lungo la diagonale. Se sei vicino a una porta non puoi sparare a un bersaglio dall'altra parte della porta, ma puoi sparare a un bersaglio su un quadrato diverso in quella stanza.



FALCE PROTONICA

modalità base: Dai 1 danno a ogni altro giocatore presente nel quadrato in cui ti trovi.

modalità mietitore: Dai 2 danni a ogni altro giocatore presente nel quadrato in cui ti trovi.



RAGGIO TRAENTE

modalità base: Muovi un bersaglio di 0, 1 o 2 quadrati fino a un quadrato che puoi vedere e dagli 1 danno.

modalità punitore: Scegli un bersaglio 0, 1, o 2 movimenti da te. Muovi quel bersaglio nel quadrato in cui ti trovi edagli 3 danni.

Nota: Puoi muovere un bersaglio anche se non puoi vederlo. Il bersaglio finisce in una posizione in cui puoi vederlo e danneggiarlo. I movimenti possono non essere nella stessa direzione.

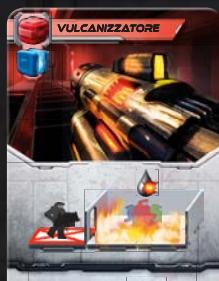


CANNONE VORTEX

effetto base: Scegli un quadrato che puoi vedere ad almeno 1 movimento di distanza. Un vortice si apre in quel punto. Scegli un bersaglio nel quadrato in cui si trova il vortice o distante 1 movimento. Muovi il bersaglio nel quadrato in cui si trova il vortice e dagli 2 danni.

buco nero: Scegli fino ad altri 2 bersagli nel quadrato in cui si trova il vortice o distanti 1 movimento. Muovi nel quadrato in cui si trova il vortice e dai loro 1 danno ciascuno.

Nota: I 3 bersagli devono essere diversi, ma alcuni di loro potrebbero partire dallo stesso quadrato (anche nel quadrato in cui ti trovi tu). Finiscono tutti sullo stesso quadrato con il vortice. Non hai bisogno di vedere i bersagli. Spari al quadrato che puoi vedere, crei un vortice lì e i tuoi bersagli vi vengono risucchiati.



VULCANIZZATORE

modalità base: Scegli una stanza che puoi vedere, ma non la stanza in cui ti trovi. Dai 1 danno a ognuno in quella stanza.

modalità fuoco confortevole: Scegli un quadrato distante esattamente 1 movimento. Dai 1 danno e 1 marchio a ognuno in quel quadrato.



RAZZO TERMICO

effetto: Scegli 1 bersaglio che non puoi vedere e dagli 3 danni.

Nota: Si, può colpire solo bersagli che non puoi vedere.



RAGGIO SOLARE

modalità base: Dai 1 danno a 1 bersaglio che puoi vedere e distante almeno 1 movimento. Poi dai un marchio a quel bersaglio e a chiunque altro in quel quadrato.

modalità nano-tracciante: Dai 1 danno a 1 bersaglio che puoi vedere e distante almeno 1 movimento. Poi dai 2 marchi a quel bersaglio e a chiunque altro in quel quadrato.



LANCIAFIAMME

modalità base: Scegli un quadrato distante 1 movimento e possibilmente un secondo quadrato distante ancora 1 movimento nella stessa direzione. In ogni quadrato puoi scegliere 1 bersaglio e dargli 1 danno.

modalità barbecue: Scegli 2 quadrati come prima. Dai 2 danni a chiunque sia nel primo quadrato e 1 danno a chiunque si trovi nel secondo quadrato.

Nota: Quest'arma non può danneggiare nessuno nel tuo quadrato. Tuttavia può a volte danneggiare un bersaglio che non vedi, le fiamme non passano attraverso i muri ma passano attraverso le porte. Immaginatevi come una esplosione di fuoco in linea retta che si muove di 2 quadrati in una direzione cardinale.



ZX-2

modalità base: Dai 1 danno e 2 marchi a 1 bersaglio che puoi vedere.

modalità scanner: Scegli fino a 3 bersagli che puoi vedere e dai 1 marchio a ciascuno.

Nota: Ricorda che i 3 bersagli possono anche essere in 3 stanze diverse.



LANCIAGRANATE

effetto base: Dai 1 danno a 1 bersaglio che puoi vedere. Poi puoi muovere il bersaglio di 1 quadrato.

granata extra: Dai 1 danno a ogni giocatore in quadrato che puoi vedere. Puoi usare questo effetto prima o dopo il movimento dell'effetto base.

Nota: Per esempio puoi sparare a un bersaglio, muoverlo in un quadrato con altri bersagli e danneggiare chiunque, incluso il primo bersaglio. Oppure puoi dare 2 danni a un bersaglio principale e 1 a tutti gli altri in quel quadrato, e poi muovere il bersaglio principale. Oppure puoi dare 1 danno a un bersaglio isolato e 1 a chiunque in quadrato diverso. Se bersagli il quadrato in cui ti trovi non potrai essere mosso o danneggiato.



FUCILE A POMPA

modalità base: Dai 3 danni a 1 bersaglio nel quadrato in cui ti trovi. Se vuoi puoi muovere quel bersaglio di 1 quadrato.

modalità canna lunga: Dai 2 danni a 1 bersaglio in un quadrato distante esattamente 1 movimento.



LANCIARAZZI

effetto base: Dai 2 danni a 1 bersaglio che puoi vedere e che non si trova nel tuo quadrato. Poi puoi muovere il bersaglio di 1 quadrato.

razzi portatili: Muovi di 1 o 2 quadrati. Questo effetto può essere usato prima o dopo l'effetto base.

testata a frammentazione: Durante l'effetto base, dai 1 danno a ogni giocatore presente nel quadrato in cui si trovava originariamente il bersaglio, incluso il bersaglio, anche se lo hai mosso.

Nota: Se usi i razzi portatili prima dell'effetto base considera solo il tuo nuovo quadrato per determinare se il bersaglio è valido. Puoi anche spostarti di 1 quadrato per potergli sparare. Usando la testata a frammentazione dai danno a chiunque si trovi nel quadrato in cui il bersaglio si trovava prima di muoversi. Il bersaglio riceve così 3 danni in totale.



CYBERGUANTO

modalità base: Scegli 1 bersaglio in un quadrato distante esattamente 1 movimento. Muovi in quel quadrato e dai al bersaglio 1 danno e 2 marchi.

modalità cento pugni: Scegli un quadrato distante esattamente 1 movimento. Muovi in quel quadrato. Puoi dare 2 danni a 1 bersaglio in quel quadrato. Se vuoi puoi muovere ancora di 1 quadrato nella stessa direzione (ma solo se è un movimento valido). Puoi dare 2 danni a un bersaglio anche in quel quadrato.

Nota: Nella modalità cento pugni stai volando per 2 quadrati in linea retta, prendendo a pugni 1 persona per quadrato.



FUCILE LASER

modalità base: Scegli una direzione cardinale e 1 bersaglio in quella direzione. Dagli 3 danni.

modalità perforazione: Scegli una direzione cardinale e 1 o 2 bersagli in quella direzione. Dai 2 danni a ciascuno.

Nota: In pratica spari in linea retta ignorando i muri. Non hai bisogno di scegliere un bersaglio dall'altro lato del muro, potrebbe anche essere qualcuno nel tuo stesso quadrato, ma sparare attraverso i muri è sicuramente divertente. Ci sono solo 4 direzioni cardinali. Immagina di essere di fronte a un muro o una porta, imbracciare il fucile e sparare in quella direzione. Chiunque si trovi su un quadrato in quella direzione (incluso il tuo) è un bersaglio valido. In modalità perforazione i 2 bersagli possono essere nello stesso quadrato o in quadrati diversi.



ONDA D'URTO

modalità base: Scegli fino a 3 bersagli su quadrati differenti, ognuno distante esattamente 1 movimento. Dai 1 danno a ogni bersaglio.

modalità tsunami: Dai 1 danno a tutti i bersagli che sono distanti esattamente 1 movimento.



SPADA FOTONICA

effetto base: Dai 2 danni a 1 bersaglio nel quadrato in cui ti trovi.

passo d'ombra: Muovi di 1 quadrato prima o dopo l'effetto base.

modalità sminuzzare: Dai 2 danni a un bersaglio differente nel quadrato in cui ti trovi. Il passo d'ombra può essere usato prima o dopo questo effetto.

Nota: Combinare tutti gli effetti permette di muoversi in un quadrato e colpire 2 persone; oppure di colpire qualcuno, muovere e colpire qualcun altro. Oppure ancora colpire 2 persone e poi andare via.



MARTELLO IONICO

modalità base: Dai 2 danni a 1 bersaglio nel quadrato in cui ti trovi.

modalità polverizzare: Dai 3 danni a 1 bersaglio nel quadrato in cui ti trovi, poi muovi quel bersaglio di 0, 1 o 2 quadrati in una direzione.

Nota: Ricordati che i movimenti passano attraverso le porte ma non attraverso le pareti.

POTENZIAMENTI

Ogni potenziamento ha 2 usi principali. Puoi scartarlo invece di scartare il cubo munizioni mostrato sulla carta quando devi pagare il costo in cubi munizioni. Oppure puoi giocarlo (e scartarlo) per usare il suo effetto speciale. Nota: non puoi scartare la carta per ottenere il cubo corrispondente, devi spenderla quando ti è richiesto pagare un costo.

Puoi avere al massimo 3 potenziamenti in mano allo stesso tempo. Puoi usarli tutti nella stessa azione se gli effetti sono applicabili.



Puoi giocare questa carta quando stai dando danno a uno o più bersagli. Paga 1 cubo munizioni di qualsiasi colore. Scegli 1 dei bersagli e dagli 1 segnalino danno aggiuntivo. Nota: non puoi usare questo potenziamento per dare 1 danno a un bersaglio che sta solo ricevendo marchi.

Puoi giocare questa carta nel tuo turno prima o dopo aver svolto qualsiasi azione. Scegli la miniatura di un altro giocatore e muovila di 1 o 2 quadrati in una direzione. (Non puoi usare questo potenziamento per muovere una miniatura dopo che è stata rigenerata alla fine del tuo turno, è troppo tardi.)

Puoi giocare questa carta quando ricevi un danno da un giocatore che **puoi vedere**. Dai 1 marchio a quel giocatore.

Puoi giocare questa carta nel tuo turno prima o dopo aver svolto qualsiasi azione. Prendi la tua miniatura e piazzala in un qualsiasi quadrato sulla plancia. (Non puoi usare questo potenziamento dopo che hai visto dove un altro giocatore si rigenera alla fine del tuo turno, è troppo tardi.)

RIASSUNTO DELLE REGOLE

PREPARAZIONE

Costruite il tabellone di gioco scegliendo un lato per entrambi le parti. Prepara il gioco come indicato a pagina 2 e 3.

GENERAZIONE AL PRIMO TURNO

1. Pesca 2 carte potenziamento.
2. Scegli quale tenere.
3. Inizia il tuo primo turno scartando l'altro potenziamento. Il suo colore determina il tuo punto di generazione.

TURNO

1. Fai 2 azioni:
 - a. Correre
 - I. Fai 1, 2, o 3 movimenti.
 - b. Raccogliere
 - I. Fai 1 movimento se vuoi (fino a 2 movimenti se hai almeno 3 danni).
 - II. Raccogli quel che c'è in quel quadrato.
 - Per raccogliere munizioni, prendi la tessera munizioni. Prendi i cubi indicati e mettili sulla tua plancia giocatore. Scarta la tessera.
 - » Se la tessera ti dà anche un potenziamento, pescane uno a meno che tu non ne abbia già 3.
 - Per raccogliere un'arma, prendi la carta. Pagane il costo di ricarica tranne il primo cubo che è gratis. Tieni la carta in mano. L'arma è **carica**.
 - » Se ora hai 4 armi devi scartare 1 nello spazio in cui hai preso l'ultima arma. Puoi scartare sia armi cariche che scaricate.
 - c. Sparare
 - I. Gioca una carta arma dalla mano. (Se hai almeno 6 danni puoi fare 1 movimento prima.)

- II. Spiega come stai usando gli effetti dell'arma.
 - III. Esegui l'effetto, paga per effetti opzionali o modalità di fuoco alternative, se li stai usando.
 - IV. L'arma è ora **scarica**. Rimane a faccia in su di fronte a te.
2. Ricarica
 - a. Puoi ricaricare tutte le armi scariche che vuoi.
 - b. Per ricaricare devi pagare il costo di ricarica e riprendere in mano la carta. Ora è carica.
 3. Valuta e incassa ogni plancia giocatore che ha ricevuto un colpo mortale.
 - a. **Primo sangue:** 1 punto per il giocatore che ha fatto il primo danno.
 - b. I punti vengono distribuiti tra i giocatori che hanno contribuito al danno:
 - I. Il giocatore che ha contribuito maggiormente al danno riceve il valore più alto di punti. Il secondo giocatore riceve il secondo valore più alto, eccetera.
 - II. Risolvili gli spareggi in favore del giocatore che ha fatto danno per primo.
 - III. I valori di punti sono inizialmente 8, 6, 4, 2.
 - IV. Per ogni colpo mortale precedente i valori di punti diminuisce, come mostrato dai teschi sulla plancia giocatore.
 - c. Muovi il segnalino danno di chi ha inflitto il colpo mortale sul tracciato colpo mortale.
 - d. Se qualcuno ha infierito, muovi il segnalino di chi ha infierito sul tracciato colpo mortale. Il giocatore che lo ha subito dà un marchio al giocatore che ha infierito su di lui.
 - e. Prendi il teschio dal tracciato colpo mortale e copri il valore di punti più alto presente sulla plancia giocatore di chi è stato ucciso.

- f. Il giocatore ucciso si rigenera:
 - I. Pesca una carta potenziamento.
 - II. Scarta una delle carte potenziamento.
 - III. Rigenerati in quel punto di generazione.

FRENESIA FINALE

1. La frenesia finale viene attivata quando l'ultimo teschio viene rimosso dal tracciato colpo mortale.
2. Tutti i giocatori senza danno girano la propria plancia giocatore. Valgono ora un valore di punti minimo.
3. Ogni giocatore, incluso quello che ha attivato la frenesia finale, ottengono un altro turno. Girano le proprie tessere azione sul lato azioni frenetiche.
 - a. I giocatori che giocano prima del primo giocatore scelgono due volte da questa lista di azioni:
 - I. Muovere fino a 4 quadrati.
 - II. Muovere fino a 2 quadrati e raccogliere qualcosa.
 - III. Muovere fino a 1 quadrato, ricaricare e sparare.
 - b. Il giocatore iniziale e quelli che giocano dopo di lui scelgono 1 tra le seguenti azioni:
 - I. Muovere fino a 3 quadrati e raccogliere qualcosa.
 - II. Oppure muovere fino a 2 quadrati, ricaricare e sparare
4. Le plance giocatore che ricevono un colpo mortale nel turno di frenesia finale vengono girate sul lato 2-1-1-1 dopo essere state incassate.

PUNTEGGIO FINALE

1. Valuta e incassa le plance giocatore che hanno dei danni.
2. Conteggia il maggior numero di segnalini sul tracciato colpo mortale come conteggeresti la plancia di un giocatore.
3. Chi ha più punti vince.
4. Risolvili gli spareggi in favore del giocatore con più punti sul tracciato colpo mortale.

UN GIOCO DI FILIP NEDUK

Illustrazioni: Jakub Politzer

Direzione artistica

e impaginazione: Filip Murmak

Regolamento: Jason Holt

Playtester principale: Petr Murmak

Traduzione: Flavio Mortarino
(grumpybearstuff.com)

Artisti 3D: Jiří Světinský,
Adam Kruták,
Pablo Poliakov,
Marek Polívka

Tester: Kreten, Vítěk, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Dávid, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauyl, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetičí, M. Delič, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčák, F. Fučíč, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa e innumerevoli altri tester in molti eventi, quali Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon, e Žihle.

Ringraziamenti speciali: alla mia bellissima "quasi moglie" Anja per l'amore e il supporto, Petr Murmak per tutto, specialmente per aver rischiato su una strana idea, Jakub Politzer per le illustrazioni meravigliose e per saper leggermi la mente, Filip Murmak per il suo aiuto, i suoi consigli e i suoi poteri magici, Paul Grogan per essere incredibile in ogni momento, Jason Holt per il regolamento (non diventa divertente da solo), Vlaada Chvátal per essere un grande designer, Petr Čáslava per la modalità torrette, Vit Vodička per fare tutte quelle cose importantissime di cui nessuno parla, tutti quanti a Czechgaming, e il cast e lo staff di Geek Night per tutto il playtest degli ultimi 3 anni.