

KINGBRICK

VINCITORE DEL UK GAMES EXPO **BEST NEW FAMILY GAME AWARD 2011**

KingBrick è il gioco di battaglie a colpi di schicchera, rapido da imparare e semplice da giocare.

Se puoi schicchere puoi giocare a KingBrick!

Giocare una partita a KingBrick ti impegnerà circa dieci minuti. Ogni giocatore ha un esercito di mattoncini da sistemare sulla plancia. Ogni giocatore ha anche un KingBrick che il suo esercito sta proteggendo. I giocatori schicchano a turno i loro mattoncini puntando a mandare quelli dell'avversario fuori dalla plancia.

Vincerai la partita se il KingBrick del tuo avversario esce dalla plancia. Se il tuo KingBrick esce dalla plancia, sarai te a essere sconfitto!

I diversi tipi di mattoncini hanno forze e debolezze diverse, e alcuni hanno mosse speciali o abilità. Avrai bisogno di abilità, strategia e fortuna per dominare questo divertente gioco!

LINIA DI DIVISIONE TRA I DUE TERRITORI



La plancia è divisa in due TERRITORI uguali, uno per ciascun giocatore. Il quadrato nel territorio di ciascun giocatore si chiama CASTELLO.

Apri la plancia e assicurati che sia ben distesa prima di iniziare a giocare. (Una plancia nuova può richiedere qualche flessione per eliminare le pieghe e per assicurarsi che rimanga ben piatta).

PASSO 1: SCEGLI I TUOI MATTONCINI

Un giocatore gioca con in mattoncini **ROSSI**, l'altro gioca con quelli **BLU**.



Normalmente, i giocatori possono scegliere qualunque tipo di mattoncino che desiderano nel loro esercito, ma per iniziare giochiamo con un

esercito di mattoncini STANDARD:



1x KingBrick

4x Campione

12x Guardiano

(I mattoncini addizionali nel tuo set sono i mattoncini SPECIALI, li esamineremo più tardi)

PASSO 2: PIAZZA I TUOI MATTONCINI

Il tuo KingBrick deve essere messo nel tuo CASTELLO. Questo può volere dire completamente nel CASTELLO, o in parte in esso, o toccare anche solo il bordo del CASTELLO. Il KingBrick può essere messo anche in cima ad altri mattoncini, in questo modo sta sovrastando il CASTELLO. Tutto conta come nel CASTELLO. (* vedi sotto)

Il resto dei tuoi mattoncini può essere messo ovunque nel tuo proprio territorio, nel modo che preferisci. Puoi spargerli separatamente, raggrupparli insieme, allinearli o costruire una struttura come muri o torri. (I mattoncini non possono toccare la linea che divide i due territori. Essi devono tutti essere messi completamente all'interno del tuo territorio).

Per un divertimento maggiore, metti uno schermo tra i due territori mentre i giocatori piazzano i mattoncini! (Puoi utilizzare la scatola di KingBrick a questo scopo). Rimuovi lo schermo dopo che entrambi i giocatori hanno posizionato tutti i loro mattoncini.

(* questo si applica ogni qualvolta le espressioni "nel tuo CASTELLO" e "nel CASTELLO del tuo avversario" vengono utilizzati nel gioco)

PASSO 3: SCHICCHERA I TUOI MATTONCINI!



Decidete chi sarà il primo giocatore. Come criterio puoi utilizzare il più giovane o il meno esperto. O, se hai già giocato ad altro, il perdente del gioco precedente inizierà per primo.

I giocatori si alternano a schiccherare con un dito i loro mattoncini. Puoi schiccherare uno dei tuoi mattoncini, dovunque sulla plancia. Puoi schiccherare solamente un mattoncino per turno.

Se tocchi più di un mattoncino, o tocchi uno dei mattoncini del tuo avversario, hai commesso un Mis-Flicked! (Vedi INFRAZIONI alla fine di questa sezione).

Ogni mattoncino che esce dalla plancia è SCONFITTO. Questo vuole dire che è fuori dal gioco per il resto della partita.

Per vincere devi SCONFIGGERE il KingBrick del tuo avversario. È buono gridare "KingBrick!" quando il KingBrick del tuo avversario esce dalla plancia, mentre dichiari la tua vittoria!

I mattoncini hanno impresse facce felici e tristi, su lati diversi. Quando i tuoi mattoncini sono nel tuo territorio, non importa su che faccia siano orientati.

Quando i tuoi mattoncini sono nel territorio del tuo avversario, devono essere orientati con la faccia felice verso l'alto. Se i tuoi mattoncini sono orientati con la faccia triste verso l'alto (nel territorio del tuo avversario) essi vengono CATTURATI!

I mattoncini catturati vengono immediatamente rimossi dalla plancia e vengono lanciati come dadi. (Lanciateli lontano dalla plancia per non interferire con mattoncini ancora in gioco. Questa azione viene chiamata LANCIO DI LIBERAZIONE.

Un mattoncino che si ferma orientato con la faccia felice verso l'alto sfugge alla cattura. Piazzalo immediatamente nel tuo castello.

Un mattoncino che si ferma orientato con la faccia triste verso l'alto viene sconfitto. Eliminalo dal gioco per il resto della partita.

Il gioco continua come di consueto, con il giocatore a cui tocca il successivo turno.

*Il tuo mattoncino è nel territorio del tuo avversario se è completamente oltre la linea che divide i due territori. Se il tuo mattoncino tocca la linea, è ancora nel tuo territorio **

(* questo si applica ogni qualvolta le espressioni "nel tuo TERRITORIO" e "nel TERRITORIO del tuo avversario" vengono utilizzati nel gioco)

IL KINGBRICK



Puoi schiccherare il tuo KingBrick, ma questo è rischioso! Se il tuo KingBrick esce dalla plancia vieni immediatamente sconfitto! Il tuo KingBrick non ha facce felici o tristi. Non può essere mai catturato se si ferma nel territorio del giocatore avversario.

Il Tuo KingBrick può compiere anche il KingMove per uscire da situazioni pericolose. Questo conta come il tuo turno. Invece di schiccherare, prendi il tuo KingBrick da dovunque sia sulla plancia e mettilo nel tuo castello.

INFRAZIONI

Il *Mis-Flicks* and *Push-Shots* (la spinta) sono infrazioni! Se commetti un'infrazione, l'avversario può eseguire un colpo addizionale durante il suo turno. L'avversario riposiziona nel suo castello, inoltre, tutti i mattoncini sconfitti a causa dell'infrazione. Se sconfiggi il KingBrick del tuo avversario con un'infrazione perdi immediatamente la partita.

Mis-Flick: Toccando più di uno dei propri mattoncini o toccando un mattoncino dell'avversario, scoccando il colpo.

Push-Shot: Seguire con il braccio il movimento del colpo quando si colpisce il mattoncino (la spinta). I mattoncini possono essere colpiti solo utilizzando la schicchera.

Ora hai tutte le regole necessarie per iniziare a giocare a KingBrick. Gioca alcune partite con i mattoncini standard, poi prosegui la lettura per imparare a giocare con le regole




avanzate e i mattoncini speciali.

BRICK ON! REGOLEAVANZATE

Questa sezione spiega come puoi personalizzare il tuo esercito utilizzando i mattoncini speciali e quali sono le loro funzioni.

SCEGLI I TUOI MATTONCINI

Ogni mattoncino ha un costo in punti per poterlo includere nel tuo esercito.

MATTONCINI STANDARD			
TIPO	KING	GUARDIANO	CAMPIONE
IMMAGINE			
COSTO	FREE	2	5

MATTONCINI SPECIALI				
TIPO	NINJA	ASSASSINO	MERCENARIO	FREEZE
IMMAGINE				
COSTO	4	4	3	2

Quando scegli quali mattoncini vuoi avere nel tuo esercito, segui queste due regole:

Il tuo esercito può costare al massimo 44 punti

Il tuo esercito può includere al massimo 20 mattoncini *

Il tuo KingBrick è gratuito. Non rientra nelle limitazioni di costo e numero di mattoncini.

Puoi scegliere fino a 20 mattoncini, fino a un valore di 44 punti, più il tuo KingBrick.

* (Con i mattoncini presenti nel tuo set, è impossibile violare questa regola e avere più di 20 mattoncini o più di 44 punti. Mattoncini addizionali e nuovi tipi di mattoncini speciali sono disponibili su www.kingbrickgame.com.)

Scelta dei mattoncini - Esempio 1: la "sostituzione"

Inizia con l'esercito di mattoncini standard: 12x guardiani e 4x campioni. Un guardiano costa 2 punti, il campione 5 punti. Quindi, il totale dei guardiani è 24 punti e quello dei Campioni è 20 punti. Il costo totale dell'esercito è 44 punti. Il numero totale di mattoncini è 16.

Diciamo che tu voglia includere 2x Ninja e 1x Mercenario nel tuo esercito. Ogni Ninja costa 4 punti e il Mercenario costa 3 punti. Quindi, questi mattoncini costano insieme 11 punti.

Dall'esercito standard, potresti rimuovere 1x Campione e 3x Guardiani (totale 11 punti) e scambiarli per i Ninja e il Mercenario. Questo porta il valore dell'esercito a 44 punti per un totale di 15 mattoncini.

In alternativa, potresti rimuovere 2x Campioni e 1x Guardiano (totale 12 punti) e scambiarli per i Ninja e il Mercenario. In questo caso il valore dell'esercito è 43 punti per un totale di 16 mattoncini.

Scelta dei mattoncini - Esempio 2: "l'aggiunta"

Con questo metodo, seleziona i mattoncini che vuoi nel tuo esercito e somma il costo. Quando avrai speso 44 punti dovrai solo controllare di non aver superato il limite di 20 mattoncini.

Per identificare velocemente il costo di un mattoncino conta il numero di facce felici presenti su di esso. Per esempio, il Campione ha 5 stelle sorridenti e il suo costo è di 5 punti. I Guardiani hanno 2 scudi sorridenti e costa 2 punti. (Nota bene, i mattoncini che hanno simboli invece di facce sono eccezioni a questa regola, come KingBricks e Freeze).

I MATTONCINI

Le seguenti pagine dettagliano ogni tipo di mattoncino. Sperimenta le diverse abilità e scopri nuove tattiche sviluppando il tuo personale stile di gioco!



KINGBRICK

COSTO: 0

FACCE FELICI: 0

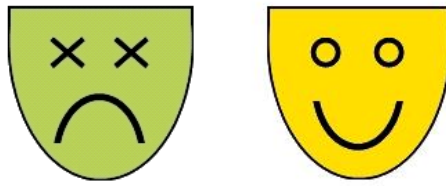
FACCE TRISTI: 0

Devi sempre avere uno e un solo KingBrick.

- Il tuo KingBrick è gratuito: non conta nel limite di 20 mattoni e 44 punti.
- Il tuo KingBrick deve iniziare la partita nel tuo castello.
- Il KingBricks non ha facce di felici o tristi. Il KingBricks non può essere catturato se termina il suo movimento nel territorio nemico.
- Puoi colpire il tuo KingBrick ma devi essere molto accurato! Se termina il suo movimento fuori dalla plancia vieni sconfitto.
- Difenda sempre attentamente il tuo KingBrick.
- Sconfiggi il KingBrick del tuo avversario per vincere la partita!

ABILITÀ SPECIALE: IL MOVIMENTO DEL RE

Invece di schiccherare puoi compiere il movimento del Re. Prendi il tuo KingBrick da dovunque sia sulla plancia e mettilo dove vuoi nel tuo castello. Questa azione speciale esaurisce il tuo turno, il gioco passa all'avversario.



GUARDIANO

COSTO: 2

FACCE FELICI: 2

FACCE TRISTI: 4

I guardiani sono forti in fase difensiva.

- Sistemando i Guardiani davanti al tuo KingBrick, o circondandolo, avrai una buona strategia di difesa. I Guardiani sono anche utili sparsi sulla plancia in modo da deviare i colpi dell'avversario che entrano nel tuo territorio.
- I Guardiani hanno solamente 2 facce felici. Se li schiccheri in territorio avversario, saranno probabilmente catturati e poi probabilmente fallirai anche il tiro di liberazione.
- I Guardiani possono essere utili come mattoncini d'attacco a causa del loro basso costo in un punti, che li rende sacrificabili. Puoi utilizzarli per esempio per scardinare le difese avversarie o per rimuovere mattoncini in posizione minacciosa, sacrificandoli nel cercare di farlo.



CAMPIONE

COSTO: 5

FACCE FELICI: 5

FACCE TRISTI: 1

I Campioni sono forti in fase offensiva.

- Con 5 facce felici, i tuoi Campioni hanno solamente una piccola probabilità di venire catturati in territorio di nemico. Anche se lo fossero c'è comunque un'alta probabilità di avere successo nel tiro di liberazione.
- Cerca di tenere i tuoi Campioni in posizioni forti per l'attacco senza esporlo troppo come bersaglio per l'avversario.



NINJA

COSTO: 4

FACCE FELICI: 3

FACCE TRISTI: 3

I Ninja sono forti tatticamente.

I Ninja aggiungono l'elemento della furtività al gioco. Con 3 facce felici, possono essere utili in attacco, ma prova a far strisciare il tuo Ninja nel territorio del tuo avversario con un schiccherata accurata!

ABILITÀ SPECIALE: IL MOVIMENTO DEL NINJA

Alla fine del tuo turno, se il tuo Ninja mostra una faccia felice e si trova nel territorio dell'avversario può NASCONDERSI. Questo vuol dire puoi rimuovere il tuo Ninja dalla plancia e metterlo a lato per utilizzarlo in seguito. Il turno passa quindi all'avversario.

Se il tuo Ninja mostra una faccia triste nel territorio dell'avversario viene catturato e devi eseguire un tiro di liberazione per evitare che vegna sconfitto.

Una volta che un Ninja è nascosto, può rivelarsi in un turno successivo. Invece di schiccherare puoi mettere il tuo Ninja in un punto a piacere del territorio avversario eccetto che a contatto con il castello o con qualunque altro mattoncino. Questo conta come un turno e il gioco passa al giocatore avversario.

Solamente un Ninja per turno può nascondersi anche se più di un tuo Ninja mostra la faccia felice nel territorio del tuo avversario.

Solamente un Ninja per turno può rivelarsi anche se più di un Ninja si è nascosto nei turni precedenti.

- Il tuo Ninja non è obbligato a nascondersi se tu preferisci lasciarlo sulla plancia.
- Il tuo Ninja può nascondersi solo al termine del tuo turno, non al termine del turno dell'avversario.



ASSASSINO

COSTO: 4

FACCE FELICI: 3

FACCE TRISTI: 3

Gli Assassini devono essere utilizzati con precisione.

Gli Assassini sono mortali tiratori scelti che richiedono di schiccherare con grande abilità. Con 3 facce felici possono essere utili come mattoncini di attacco, ma tenta di posizionare i tuoi Assassini in modo che abbiamo un percorso libero verso il castello del tuo avversario.

ABILITÀ SPECIALE: IL MOVIMENTO DELL'ASSASSINO

Alla fine del tuo turno se il tuo Assassino si trova nel castello del tuo avversario puoi sconfiggere immediatamente un mattoncino (che non sia il KingBrick) del tuo avversario rimuovendolo dalla plancia di gioco.

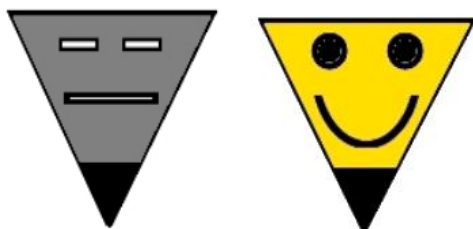
Se il tuo Assassino mostra una faccia felice, mentre si trova nel castello del tuo avversario, egli riesce a fuggire dopo aver compiuto la sua missione. Raccogli il tuo Assassino e

posizionalo nel tuo castello.

Se il tuo Assassino mostra una faccia triste nel castello dell'avversario viene catturato e devi eseguire un tiro di liberazione per evitare che vegna sconfitto.

- Assassini con facce felici non devono assassinare obbligatoriamente se preferisci lasciarli sulla plancia.
- Assassini multipli nel castello dell'avversario possono assassinare tutti nello stesso turno.
- Puoi assassinare solamente alla fine del tuo turno, non alla fine del turno del tuo avversario.
- Puoi assassinare solamente un mattoncino sulla plancia. Quindi, non puoi assassinare un mattoncino Freeze inutilizzato o un Ninka nascosto.

(* Nota: un mattone Freeze che si trova sulla plancia può essere assassinato liberando i mattoncini che vi si trovano sotto.)



MERCENARIO

COSTO: 3

FACCE FELICI: 4

FACCE TRISTI: 2

I Mercenari devono essere utilizzati coraggiosamente!

I Mercenari aggiungono un elemento addizionale di rischio e tattica al gioco. Con 4 facce felici e costo 3, sono buoni mattoncini di attacco. C'è comunque, un pericolo. I Mercenari non hanno facce tristi, perchè non possono essere catturati, ma hanno 2 facce grigie perché possono disertare.

- Quando il tuo Mercenario mostra una faccia di Disertazione menter si trova nel territorio del tuo avversario entra a far parte dell'esercito avversario. Egli può schiccherare il tuo mattoncino mentre te no!
- Il tuo Mercenario non può disertare nel tuo territorio. Quando si trova nel tuo territorio fa parte del tuo esercito qualunque faccia mostri.
- Il tuo Mercenario che abbia disertato, se colpito rotola su una faccia felice, torna a far parte del tuo esercito.



FREEZE

COSTO: 2

FACCE FELICI: 0

FACCE TRISTI: 0

I Freeze non vengono mai schiccherati - tienili fuori dalla plancia fino al loro utilizzo.



Durante il tuo turno puoi mettere un mattone Freeze sopra uno o più mattoncini avversari sulla plancia. Questa azione impedisce all'avversario di colpire i suoi mattoncini fino a che il Freeze non sia allontanato. Il Freeze è attivo solo sui mattoncini con cui è a contatto. Quando il Freeze non è più in cima ad alcun mattoncino viene rimosso dal gioco. Non è possibile congelare i propri mattoncini o il KingBrick dell'avversario.

Crei il tuo esercito perfetto con i mattoncini addizionali su www.kingbrickgame.com

TIPO	BLINK	KNIGHT	GHOST	MEDIC
MMAGINE				
COSTO	1	3	5	2
ABILITÀ	Utilizzalo in difesa e teletrasportalo dove vuoi!	Sfrutta un secondo colpo difendere il tuo territorio!	Sfuggi alla sconfitta e ritorna a combattere ancora!	Salva i tuoi mattoncini sconfitti!



Tradotto da Khoril