

Frenzy

Un gioco Fantasy Flight Games – Traduzione di Michele Lo Mundo

INTRODUZIONE

Benvenuti in **Frenzy**, il gioco di carte di battaglie fantasy in tempo reale! Poiché la partita si gioca in tempo reale, puoi giocare le carte con la velocità che desideri, senza dover aspettare il tuo turno. In **Frenzy**, tu sei il generale di un esercito fantasy, guiderai le tue truppe allo scopo di annientare le forze avversarie ed assaltare le sue linee di rifornimento, difendendo allo stesso tempo quelle di tua proprietà. **Frenzy** è un gioco per 2 giocatori, giocabile in 5-10 minuti circa.

VINCERE IL GIOCO

Una partita di **Frenzy** ha una durata di 3 rounds. In ciascun round, tu ed il tuo avversario gareggiate per il controllo di 3 Campi di Battaglia. Al termine d'ogni round, il vincitore su ciascun Campo di Battaglia ottiene dei punti per il saccheggio delle linee di rifornimento avversarie. Al termine del terzo round, il giocatore con più punti vince la partita.

LE CARTE IN QUESTO MAZZO

Ogni mazzo **Frenzy** è associato ad una delle quattro fazioni (Umani, Orchi, Nani, o Non Morti). Per giocare, ogni giocatore deve avere il proprio mazzo **Frenzy** personale, tuttavia 2 giocatori con mazzi della stessa fazione possono giocare l'uno contro l'altro. Questo mazzo contiene le carte (di una fazione) necessarie per 1 giocatore. Il mazzo contiene 3 tipi di carte: Campi di Battaglia, Guerrieri, ed Eroi.

1. **Campi di Battaglia:** Queste 3 carte, numerate da 1 a 3, si usano per tenere traccia dei rounds di gioco. In ciascun round, tu ed il tuo avversario combattete per il controllo dei 3 Campi di Battaglia.
2. **Guerrieri:** Ciascuna di queste 28 carte ha un valore di Forza, che varia da 1 a 4. Più alta è la Forza del Guerriero, più potente è la carta.
3. **Eroi:** Queste 11 carte sono contrassegnate dai simboli degli Eroi e possiedono delle abilità speciali spiegate alla fine di questo regolamento. Le carte Eroe sono le uniche carte che puoi giocare nel tuo **Quartier Generale** (vedi il diagramma "Area di Gioco"). Alcuni Eroi si usano solo nel gioco avanzato, e sono contrassegnati con il simbolo di un diamante sotto il simbolo dell'Eroe.

PREPARAZIONE

1. Ciascun giocatore deve rimuovere le 3 carte Campo di Battaglia dal proprio mazzo.
2. Se si gioca una partita "base", ogni giocatore deve rimuovere gli Eroi "avanzati" (contrassegnati con il simbolo del diamante) dal proprio mazzo e metterli da parte. Queste carte non sono usate nel gioco base.
3. Si determina a sorte il **Primo Giocatore**, che dispone le sue 3 carte Campo di Battaglia l'una accanto all'altra, al centro dell'Area di Gioco (come illustrato nel diagramma "Area di Gioco") con il lato blu verso l'alto su tutte le 3 carte. L'altro giocatore è il **Secondo Giocatore**, e deve mettere da parte le sue carte Campo di Battaglia; queste carte non saranno usate in questa partita. Ogni giocatore ora mescola le sue carte rimanenti formando un mazzo e lo tiene a faccia in giù a portata di mano.

Infine, il Primo Giocatore gira la carta Campo di Battaglia n.1 a faccia in giù (mostrando il lato arancione) per indicare l'inizio del primo round di gioco. La battaglia può avere inizio!

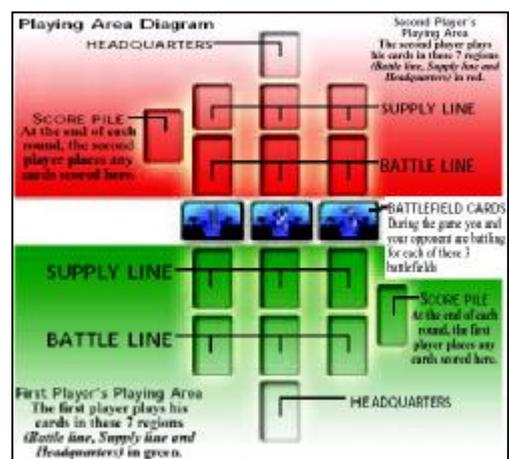
AREA DI GIOCO

Come illustrato nel diagramma "Area di Gioco", la fila delle carte Campo di Battaglia divide a metà l'area di gioco: metà è l'area di gioco del Primo Giocatore, l'altra metà è del Secondo Giocatore. Durante ogni round, tu ed il tuo avversario lotterete per il controllo dei 3 Campi di Battaglia.

La tua area di Gioco è divisa in 7 **regioni** (come illustrato nel diagramma). Durante un round di **Frenzy**, tu puoi giocare delle carte in qualsiasi regione, com'è spiegato dopo nella sezione "Regole di Combattimento".

- Le 3 regioni più vicine alle carte Campo di Battaglia costituiscono la tua **Linea di Battaglia** (Battle Line). Le carte vengono giocate in queste regioni per lottare per il controllo dei rispettivi Campi di Battaglia.
- Le 3 Regioni dietro la Linea di Battaglia rappresentano la tua **Linea Rifornimenti**. Le carte giocate in queste regioni vengono conteggiate alla fine di un round dai vincitori dei rispettivi Campi di Battaglia.
- L'ultima regione, dietro le Linee di Battaglia e Rifornimenti, è il tuo **Quartier Generale**. *Nel tuo Quartier Generale tu puoi giocare soltanto gli Eroi.* Il round termina se giochi 3 Eroi in questa regione.

All'inizio di un round, non ci sono carte in alcuna regione.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Quando entrambi i giocatori sono pronti, il Secondo Giocatore conta fino a 3 e dice “VIA!”, dando inizio alla prima battaglia!

Una volta che la battaglia è iniziata, tu puoi pescare delle carte dal tuo mazzo, una alla volta, e giocarle a faccia in su in una delle 7 regioni. Quando giochi una carta in una regione che ne contiene già un'altra, piazza la nuova carta in modo che questa ricopra completamente la carta precedente. Durante lo svolgimento del round, creerai in ogni regione una pila di carte, e sarà visibile solo la carta in cima ad ogni pila. *Al termine del round, la carta in cima ad ogni pila determinerà il vincitore ed il punteggio.*

Poiché **Frenzy** è un gioco di carte in tempo reale, puoi giocare le carte con la velocità che desideri—non devi attendere il tuo turno, e sia tu che il tuo avversario potete giocare le carte contemporaneamente. Quando peschi una carta, tuttavia, devi giocarla prima di poterne pescare un'altra, inoltre non puoi muovere una carta una volta che hai separato la mano da essa. In una partita a **Frenzy**, le carte vengono giocate in modo frenetico. Se, durante la battaglia, rovesci una pila di carte o scompigli in altro modo il gioco, la partita termina immediatamente con la tua sconfitta.

- **Giocare le carte nella tua Linea di Battaglia:** Generalmente, nelle regioni della tua Linea di Battaglia giocherai dei Guerrieri con alti valori di Forza. Al termine del round, il giocatore con il più alto valore di Forza in cima alla pila di un Campo di Battaglia si aggiudica il Campo di Battaglia. (gli Eroi sono un'eccezione a questa regola, come spiegato dopo in queste regole.)
- **Giocare le carte nella tua Linea Rifornimenti:** Al termine del round, il vincitore di un Campo di Battaglia **totalizza il punteggio** della carta in cima alla sua Linea di Rifornimento e quella del suo avversario, relativa a quel Campo di Battaglia. Una carta Guerriero ha un valore in punti uguale alla sua Forza, per cui è preferibile giocare Guerrieri con alti valori di Forza nella tua Linea Rifornimenti se sei in vantaggio; se stai perdendo, è meglio giocare valori di forza più bassi. (Il Punteggio è spiegato in dettaglio dopo in questo regolamento.)
- **Giocare le carte nel tuo Quartier Generale:** *Nel tuo Quartier Generale tu puoi giocare soltanto gli Eroi.* Non appena giochi un Eroe nel tuo Quartier Generale, devi contarlo a voce alta (“Uno!” dopo il primo, “Tue!” dopo il secondo, e “Tre!” dopo aver giocato il tuo terzo ed ultimo eroe). Quando giochi il tuo terzo Eroe nel Quartier Generale, il round termina immediatamente. Giocare un Eroe nel tuo Quartier Generale non influenza altro che la fine del round.

FINE DELLA BATTAGLIA

Il round termina quando:

- Un giocatore gioca l'ultima carta dal suo mazzo (dichiarando “Finito!” una volta separata la mano dalla carta)

OPPURE

- Un giocatore gioca il suo terzo Eroe nel proprio Quartier Generale (dichiarando “Tre!” una volta separata la mano dalla carta).

Quando il round finisce, tutte le carte che stai ancora toccando si mettono nuovamente nel mazzo.

All'infuori di questo caso, le carte sul tavolo non si possono riprendere in mano.

BOTTINO DELLA BATTAGLIA

Una volta che la battaglia è terminata, devi determinare il vincitore su ognuno dei 3 Campi di Battaglia, ed il vincitore deve raccogliere le ricompense della vittoria. Ciascun Campo di Battaglia si risolve in ordine: prima si risolve il Campo di Battaglia n.1, dopo il n.2, e dopo il n.3.

Per determinare il vincitore di un Campo di Battaglia, confronta la *carta in cima* al mazzo della Linea di Battaglia di ciascun giocatore vicino alla carta Campo di Battaglia. (Quando si risolve il Campo di Battaglia n.1, per esempio, confronta la carta in cima al mazzo dei giocatori vicino al Campo di Battaglia n.1.) Se le due carte sono entrambe carte Guerriero, vince su quel Campo di Battaglia il giocatore con il Guerriero dal più alto valore di Forza. Se i valori di Forza sono uguali, non vince nessuno. Se una o entrambe le carte sono Eroi, per determinare il vincitore si verificheranno le rispettive abilità (descritte alla fine del regolamento).

Dopo aver determinato il vincitore di un Campo di Battaglia, quel giocatore totalizza il punteggio delle carte in cima ad entrambe le Linee di Battaglia (la sua e quella del suo avversario) relative a quel Campo di Battaglia. Egli rimuove dal gioco le due carte e le mette nella pila dei Punti (score pile). I Guerrieri nella tua pila punti hanno un valore in punti uguale al proprio valore di Forza. Gli Eroi nella tua pila punti generalmente non danno alcun punto (come spiegato dopo in queste regole). Nota che se tu ed il tuo avversario giocate con la stessa fazione, devi fare attenzione a tenere nella pila punti le tue carte separate da quelle del tuo avversario. Se non lo fai, alla fine della partita puoi confondere le tue carte con quelle del tuo avversario.

Esempio: *Nell'illustrazione a fianco, è appena terminato il primo round poiché il giocatore degli Orchi ha giocato il suo terzo Eroe nel Quartier Generale. Nel Campo di Battaglia n.1, il giocatore degli Orchi ha, nella sua Linea di Battaglia, un Guerriero con 4 punti-Forza, il giocatore dei Nani ha un Guerriero con 3 punti-Forza. Il giocatore degli Orchi vince quella battaglia e prende le due carte Guerriero (dal valore di 2 e 4 punti) dalle Linee Rifornimenti di quel Campo di Battaglia, mettendole nella sua pila punti. Nel Campo di Battaglia n.2, il giocatore degli Orchi ha un Guerriero con 4 punti-Forza mentre il giocatore dei Nani ha un Eroe*



Assassino. Controllando l'abilità dell'Assassino, vediamo che questo batte i Guerrieri con 4 punti-Forza e perde contro chiunque altro. Poiché il suo Assassino stava affrontando un Guerriero con Forza 4, il giocatore dei Nani vince e ottiene le due carte Guerriero (dal valore di 1 e 3 punti) dalle Linee Rifornimenti relative a quel campo di Battaglia, piazzandole nella sua pila punti. Infine, nel Campo di Battaglia n.3, entrambi i giocatori hanno dei Guerrieri con Forza 3. Poiché si è in parità, su quel Campo di Battaglia non vince nessun giocatore, quindi nessun giocatore otterrà delle carte da questo Campo di Battaglia. In totale, in questo round il giocatore degli Orchi ha totalizzato 6 (2+4) punti, mentre il giocatore dei Nani ha totalizzato 4 (3+1) punti.

INIZIO DI UN NUOVO ROUND

Dopo aver risolto tutti i Campi di Battaglia, tutte le carte nel tuo Quartier Generale vengono *rimosse dal gioco*. (Queste carte non si useranno più in questa partita.) Tutte le carte rimanenti nelle tue Linee di Battaglia e di Rifornimenti vengono mescolate nuovamente nel mazzo. Dopo che tu ed il tuo avversario avete mischiato i mazzi, il Primo Giocatore gira a faccia in giù la successiva carta Campo di Battaglia (mostrando il lato arancione) per indicare l'inizio di un nuovo round. Il Secondo Giocatore quindi conta fino a 3 e dice, "VIA!" un'altra volta per dare inizio ad un nuovo round.

VINCERE LA GUERRA

La partita termina alla fine del terzo round. Entrambi i giocatori calcolano il totale complessivo dei punti nelle rispettive pile punti. Vince il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità, vince il giocatore con più carte nella sua pila punti. Se anche in tal caso si è in parità, la partita termina senza vincitore.

REGOLE AVANZATE

Dopo che avrete giocato per un pò con le regole base, potrete aggiungere ai vostri mazzi gli Eroi Avanzati. Similmente agli Eroi Base, gli Eroi Avanzati hanno delle abilità speciali spiegate alla fine del regolamento. Per giocare con gli Eroi Avanzati, familiarizzate prima con l'Eroe Avanzato della vostra fazione, e dopo aggiungete le carte relative nel vostro mazzo (in modo da avere un mazzo con 39 carte).

CARTE EROE BASE

Ecco la lista degli Eroi base, con i rispettivi simboli, e gli effetti di gioco.

Assassino (Assassin): Quando viene giocato nella tua Linea di Battaglia, l'Assassino batte i Guerrieri con valore di Forza 4 ma perde contro tutte le altre carte. Un Assassino nella tua pila punti ha valore di 0 punti. Ogni fazione ha carte Assassino nel mazzo relativo.

Stregone (Wizard): Quando viene giocato nella tua Linea di Battaglia, lo Stregone è considerato come un Eroe, ma ha Forza 0. Non appena tu totalizzi una carta Stregone (dalla tua Linea Rifornimenti o da quella del tuo avversario), il tuo avversario sceglie *immediatamente* un'altra carta nella tua pila punti (genericamente una carta Guerriero con un alto valore di Forza). Il tuo avversario può scegliere qualsiasi carta nella tua pila punti, indipendentemente dal fatto che sia stata totalizzata durante il precedente round o prima in questo round. Sia la carta Stregone che la carta scelta vengono rimosse dal gioco; esse vengono tolte dalla tua pila punti, e non saranno più utilizzate per il resto della partita.

Suggerimento Strategico: Poiché è svantaggioso totalizzare uno Stregone (persino se è tuo), è meglio giocare lo Stregone nella Linea Rifornimenti di un Campo di Battaglia se sei in svantaggio, e tentare di costringere il tuo avversario a totalizzare il tuo Stregone. Ogni fazione ha carte Stregone nel mazzo relativo.

CARTE EROE AVANZATO

Gli Eroi contrassegnati dal simbolo di un diamante sotto al simbolo dell'eroe si sono soltanto nel gioco avanzato. Sotto è riportata la lista degli Eroi Avanzati, i propri simboli, e gli effetti di gioco. Sebbene siano elencati tutti gli Eroi Avanzati, nota che ognuno di questi Eroi è unico alla sua fazione, e questo mazzo ne contiene soltanto uno. Vale a dire, il Cavaliere si trova solo nel mazzo degli Umani, l'Ogre si trova solo nel mazzo degli Orchi, la Guardia del Corpo si trova solo nel mazzo dei Nani, ed il Lich si trova solo nel mazzo dei Non Morti.

Cavaliere (Knight): Quando è giocato nella tua Linea di Battaglia, il Cavaliere batte tutti gli altri Eroi (sebbene pareggi contro un altro Cavaliere o un Lich dei Non Morti) e perde contro tutti i Guerrieri. Se il tuo Cavaliere vince su di un Campo di Battaglia, tu ottieni le prime *due* carte in cima alla pila di ogni Linea Rifornimenti relativa a quel Campo di Battaglia (invece della prima carta soltanto). Un Cavaliere nella tua pila punti ha un valore di 0 punti. Solo la fazione degli Umani ha carte Cavaliere nel mazzo relativo.

Ogre: Quando è giocato nella tua Linea di Battaglia, l'Ogre batte tutti i Guerrieri, e perde contro tutti gli Eroi (incluso l'Assassino e lo Stregone). Un Ogre nella tua pila punti ha un valore di 0 punti. Solo la fazione degli Orchi ha carte Ogre nel mazzo relativo.

Guardia del Corpo (Bodyguard): Quando è giocata nella tua Linea di Battaglia, la Guardia del Corpo *duplica* qualsiasi altra carta nella tua Linea di Battaglia. Quando il round termina, prima si risolve il Campo di Battaglia con una Guardia del Corpo, e tu devi scegliere quale delle altre carte nella tua Linea di Battaglia è duplicata dalla Guardia del Corpo. Per esempio, se al termine del round hai un Guerriero con 4 punti-Forza, un Assassino, ed una Guardia del corpo nella tua Linea di Battaglia, tu puoi decidere che la Guardia del Corpo si consideri *o* come un Guerriero con 4 punti-Forza *o* come un Assassino. Nota che la Guardia del Corpo è considerata sempre un Eroe persino se duplica un Guerriero (il che significa

che perde contro un Cavaliere o un Lich), e se nella tua Linea di Battaglia ci sono *solo* Guardie del Corpo, queste avranno tutte Forza pari a 0. Una Guardia del Corpo nella tua pila punti ha un valore di 0 punti. La Guardia del Corpo pareggia contro un'altra Guardia del Corpo. Infine, nota che la Guardia del Corpo può duplicare solo la *prima* carta (quella in cima) di una pila della Linea di Battaglia. Solo la fazione dei Nani ha carte Guardia del Corpo nel mazzo relativo.

Lich: Quando è giocato nella tua Linea di Battaglia, il Lich batte tutti gli altri Eroi (sebbene pareggi contro un altro Lich o il Cavaliere degli Umani) e viene sconfitto da tutti i Guerrieri. Se il tuo Lich vince su un Campo di Battaglia, qualsiasi Stregone da te totalizzato in quel Campo di Battaglia viene rimosso dal gioco e *non ha effetto* (cioè, non si rimuovono carte dalla pila punti). Un Lich nella tua pila punti ha un valore di 0 punti. Solo la fazione dei Non Morti ha carte Lich nel mazzo relativo.