

Oddball Aeronauts

Giocatori: 2

Tempo di gioco: 15-20 minuti

Oltre i Mari Centrali una moltitudine di Pirati sfrutta l'abbondanza di venti ed onde, solcando i cieli in cerca di taglie.

Tallonandoli da vicino, i Cacciatori dell'Impero di Pendragon cercano di ostacolarli e porre fine ai loro giorni.

Gli Ufficiali delle due fazioni e la loro ciurma devono usare le proprie vele, pistole ed abilità nell'abbordaggio per prevalere sui loro nemici.

Chi sopravviverà?

Chi sarà affondato ed isolato?

Affronta i cieli e scopri!

. Obiettivo .

Il tuo obiettivo è quello di obbligare il tuo avversario a scartare tutte le sue carte.

. Tipologia Carte .

Ci sono diversi tipi di carte nel gioco:

Ciurma: (*Carta fazione*)

La Ciurma è la più comune ed è ottima in prima linea, ma necessita del giusto supporto.

Include duellanti, pistoleri, gruppi d'abbordaggio, etc..

Ufficiali: (*Carta fazione*)

Utili in qualsiasi situazione, le loro abilità permettono di sfruttare al meglio ciurma e supporti. Sono i capitani, comandanti, campioni ed altri.

Supporti: (*Carta fazione*)

Sono usati al meglio per guardar le spalle a ciurma ed ufficiali, dato che non son molto validi in prima linea. Includono bot, bestie, cavalcadraghi, incantatori e simili.

Eventi:

Minacce provenienti dall'ambiente stesso, includono tempeste di fulmini, creature, dei locali, demoni, urti contro le rocce ed altri rischiosi ostacoli.

. **Imparare a fare in nodi alle corde .**

Mazzi Fazione

Il cuore di ogni Mazzo fazione è formato da 24 carte. La Fazione è indicata su ogni carta. Ogni giocatore inserirà inoltre due carte Evento nel proprio mazzo (*sezione "Preparazione"*).

Abilità

Vi sono tre abilità nel gioco:
Veleggiare, Cannoneggiare ed Abbordare.

 *Sailing*  *Guns*  *Boarding*

Ogni abilità possiede un Livello e dei Bonus:

Livello abilità: 5, 3, etc..

Bonus abilità: +3, +2, etc..

Carta in cima

Come puoi vedere dal tuo mazzo, tenendo le carte a faccia in su, la prima delle stesse è considerata essere la tua carta in cima.

Trucchetti

Se un giocatore desidera utilizzare il trucchetto di una carta, deve semplicemente annunciarlo applicandolo nel momento opportuno.

Solo il trucchetto della carta in cima può essere utilizzato ed ogni giocatore può farlo una volta per round, a meno che sia riportato diversamente dalla descrizione dello stesso.

Molti trucchetti spiegano chiaramente come vanno utilizzati durante un round.

Per esempio, un "*+bonus all'abilità*", va applicato quando si sommano i bonus alle stesse.

Scartare

Per scartare una carta, girala a faccia in giù e posizionala sul fondo del tuo mazzo.

Recuperare

Per recuperare una carta, cerca sul fondo del mazzo la prima carta che avevi scartato e rigirala a faccia in su, lasciandola però nella stessa posizione che attualmente occupa nel mazzo.

. Preparazione .

Ogni giocatore sceglie e prende un mazzo:

Pirati o Pendragon

Le carte Evento disponibili vengono quindi mescolate tutte assieme a faccia in giù ed ogni giocatore ne pesca 2 dalla cima del mazzo, ponendole nel proprio della fazione.

I rimanenti due Eventi vengono rimessi nella scatola.

I giocatori si scambiano i mazzi e li mescolano a faccia in giù, per poi ridarli all'avversario.

Durante il gioco, i mazzi vengono tenuti in mano a faccia in su in modo tale che solo il proprietario ne possa vedere le carte.

Iniziare la partita

I giocatori decidono chi sarà il "*Primo giocatore*" sfidandosi a sasso/carta/forbici.

Il perdente otterrà tale qualifica e dovrà annunciare per primo la propria azione nella Fase 2 del Round.

. Il Round .

Fase 1: Eventi

Fase 2: Annunciare l'abilità
Veleggiare, Cannoneggiare, Abbordare

Fase 3: Giocare 1, 2 o 3 carte

Fase 4: Vincitore del Round

Fase 5: Effetti della Vittoria

Fase 1: Eventi

Se entrambi i giocatori hanno carte Evento tra le proprie prime 3 carte in cima, ogni giocatore deve scartarne una.

Ripetete questa azione finché soltanto un giocatore possiede una carta Evento tra le sue prime tre carte in cima o nessuno ne possiede.

Se soltanto un giocatore possiede una carta Evento tra le sue prime tre in cima, la risolve.

Annotazioni sugli effetti degli Eventi

Spesso gli Eventi richiedono al giocatore di confrontare tra di loro le abilità al fine di vedere su chi devono essere applicati.

I giocatori confrontano il livello di abilità soltanto della prima carta in cima al proprio mazzo.

Colui che possiede il valore maggiore o minore, come indicato sulla carta Evento, ne prende possesso e ne attiva l'effetto.

Se l'effetto non è immediato, il giocatore la mantiene visibile finché esso non viene applicato. Una volta utilizzato, la carta è scartata.

Fase 2: *Annunciare l'abilità*

Veleggiare, Cannoneggiare, Abbordare

Ogni giocatore apre a ventaglio le proprie prime tre carte, al fine di poterne vedere i valori.

Può anche guardare oltre le stesse, ma soltanto le prime tre carte possono esser giocate per round.

Ogni giocatore sceglie quale abilità vorrà utilizzare durante questo round.

Se un giocatore ha un trucchetto che influenza l'abilità che si andrà ad utilizzare, deve dichiararlo immediatamente.

In ogni caso, il "*Primo giocatore*" annuncia per primo l'abilità scelta, seguito dal suo avversario.

Fase 3: Giocare 1, 2 o 3 carte

E' affidata ai giocatori la scelta di quante delle tre carte in cima hanno intenzione di giocare ed utilizzare in questo round.

La prima carta in cima deve sempre esser giocata! Dopodiché puoi scegliere se utilizzare anche la seconda e/o la terza (*entrambe o nessuna*).

Se un giocatore subisce un Trucchetto che limita il quantitativo di carte che potrà giocare in questo Round, lo deve annunciare all'inizio di questa fase.

Il Round continua finché entrambi i giocatori sono pronti ad annunciare quante carte intendono giocare.

Il "*Primo giocatore*" conta a voce alta fino a tre ed entrambi simultaneamente indicano con le dita quante carte stanno per utilizzare.

Se un giocatore ritarda o non mostra nessuna delle sue dita, potrà utilizzare soltanto la sua prima carta in cima per il round corrente.

Fase 4: Vincitore del Round

Si calcola il valore totale di Abilità di ogni giocatore:

Livello di Abilità della propria carta in cima

+ il Bonus all'Abilità dato dalle successive carte giocate

+ qualsiasi Bonus dato da un Trucchetto o Evento (se applicabile)

I giocatori confrontano il proprio Valore totale, utilizzando l'abilità annunciata durante la Fase 2.

Il "*Primo giocatore*", annuncia il proprio valore per primo.

Il giocatore con il più alto totale vince il Round!

In caso di pareggio

I Giocatori scartano le proprie carte giocate ed iniziano un nuovo round.

Non viene applicato nessun effetto di Vittoria.

In questo caso, il "*Primo giocatore*" rimane lo stesso anche nel round successivo.

Fase 5: Effetti della Vittoria

L'abilità utilizzata determina gli effetti.

Veleggiare = Il vincitore recupera 2 carte

Cannoneggiare = Il perdente scarta 2 carte

Abbordare = Il vincitore recupera 1 carta

Il perdente scarta 1 carta

(Le carte scartate dal perdente a conseguenza dell'applicazione di un effetto sopra indicato, sono in aggiunta a quelle giocate nel round in corso.

Le carte vengono scartate partendo sempre da quelle in cima al proprio mazzo ed ignorando le carte Evento)

Entrambi i giocatori scartano le carte utilizzate per lo scontro del round appena concluso.

Il gioco riprende quindi dalla Fase 1 con il vincitore dello scontro che diventerà il "*Primo giocatore*" durante il prossimo Round.

Trucchetti

Se un Trucchetto deve essere applicato assieme agli effetti della Vittoria, ad esempio per far scartare ulteriori carte, viene tenuto in considerazione in questa fase.

Tieni a mente che la carta in cima al tuo mazzo può avere un Trucchetto che si utilizza in questa fase e viene applicato anche se deve esser scartata.

Recuperare carte

Se un giocatore necessita di recuperare carte, ma non ne ha di precedentemente scartate (*come può accadere all'inizio del gioco*) è obbligato a scartare per prima cosa le sue carte utilizzate nel round appena concluso.

Se un giocatore Recupera una carta Evento, questa è immediatamente scartata e se ne recupera un'altra in sostituzione.

Fine del turno

Alla fine della Fase 5, se un giocatore ha scartato tutte le sue carte Fazione a disposizione nel mazzo mentre l'avversario ne possiede ancora di Attive, ha perso partita.

Le carte Evento non son considerate essere carte attive.

Se entrambi i giocatori non possiedono carte attive, la partita termina in un pareggio.

. Annotazioni .

Trucchetti

Generalmente sono riportati tramite un testo sulla carta stessa che ne spiega l'attivazione.

Alcuni utilizzano simboli e puoi trovarne il significato nel Glossario a seguire.

Trucchetti in alto a destra

Alcuni di essi sono annotati due volte sulla carta, nel riquadro di testo apposito e nuovamente in alto a destra della carta stessa, abbreviati tramite simboli. Il testo ne è semplicemente la definizione.

Questa seconda annotazione serve per quegli effetti che hanno luogo nel "*Round successivo*".

Viene inoltre utilizzata per dimostrare al tuo avversario che stai utilizzando il Trucchetto senza rivelare l'intera carta su cui è presente, semplicemente gira la carta e tienila quel tanto che basta fuori dalle altre verso l'alto per mostrarne il simbolo.

. Glossario dei Trucchetti .

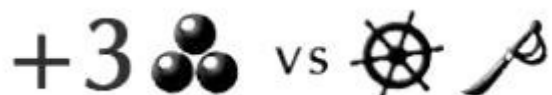
(I numeri indicati sotto servono solo ad esempio, il valore effettivo degli stessi sulla carta può esser diverso)

Bonus aggiuntivi



Aggiungi +3 al tuo valore totale di Abilità se stai utilizzando una di quelle indicate in figura.

Bonus nei confronti di..



Aggiungi +3 al tuo valore totale di Abilità se stai Cannoneggiando in questo round ed il tuo avversario ha utilizzato precedentemente *Veleggiare* o *Abbordare*.

Bonus difensivo



Se perdi il round, aggiungi il bonus al tuo valore totale di Abilità. Se a questo punto il tuo totale è superiore a quello avversario, il round è un pareggio.

. Annotazioni sugli effetti dei Trucchetti .

Se vinci

Puoi utilizzarlo solo se sei il vincitore del round.

Avversario (*Opp*)

Quando vi è questa annotazione, l'effetto si applica solo al giocatore avversario.

Round successivo

La carta con questa regola, vede il suo effetto attivarsi nel round successivo. Il suddetto potrà quindi essere in aggiunta a quello della carta in cima.

Dopo aver scartato questa carta, tienila leggermente scoperta verso l'alto per mostrare il simbolo dell'effetto nell'angolo in alto a destra.

. Pilota provetto (*Opzionale*) .

Queste regole cambiano molto poco il gioco, ma portano la partita ad un nuovo livello per chi le volesse utilizzare. Leggi le prossime tre pagine.

. Effetti della Vittoria .

(Sostituiscili a quelli precedentemente spiegati)

Fase 5: Effetti della Vittoria

L'abilità utilizzata, determina gli effetti:

Veleggiare = Il vincitore Recupera 2 carte e dopo aver scartato ogni carta giocata nel round, può invertire la sua carta cima con quella successiva.

Cannoneggiare = Il perdente scarta 2 carte e sarà il primo giocatore nel round successivo.

Abbordare = Il vincitore cattura una carta.

Catturare una carta

Quando un giocatore cattura una carta, la prende dal mazzo avversario immediatamente sotto le carte che questi ha giocato nel round.

Il giocatore posiziona quindi la stessa a faccia in giù, nella seconda posizione del mazzo del proprietario.

Giocare una carta catturata

Se un giocatore possiede una carta catturata tra le sue prime 3, è obbligato a giocare almeno due carte in questo round. La carta catturata deve essere la seconda carta giocata.

Se decide di giocare una terza carta, la suddetta può essere scelta tra le due successive alla carta catturata.

Quando un giocatore gioca una carta catturata durante la fase 4 del gioco, in sostituzione ai valori della stessa, aggiunge il Bonus di Abilità della carta in cima al proprio mazzo assieme al valore di Abilità di quest'ultima.

Il bonus di abilità della carta catturata non viene quindi considerato.

Scartare una carta catturata

Quando una carta catturata viene scartata, assicurati di mantenerla a faccia in giù.

Recuperare una carta catturata

Se un giocatore recupera una carta catturata, la suddetta viene immediatamente scartata ed il giocatore ne recupera un'altra in sostituzione.

. **Annotazioni finali** .

Se hai piacere a provare il gioco, abbiamo una versione beta print'n'play a disposizione.

Contattaci all'indirizzo:

designers@themaverickmuse.com

Grazie per aver dato un occhio a:

Oddball Aeronauts!

Nigel Pyne (*Progettazione regole*)

Lloyd Ash Pyne (*Grafica & Disegni*)

Grazie a:

I nostri Intrepidi piloti tester

Frank Boettcher

Brian & Kelly Dexter

Pedro Dias

Mark & Kay Emmerson

C Holgren

Simon* jf. Hunt & crew

Hank Panethierre

Andy Robb, Hugh Robb & Max Briggs

Bruce Saburn

I cui feedback ci hanno permesso di progettare
un gioco migliore.

Versione Italiana tradotta da Fabio De Mori.

Lleyenor (*Tana dei goblin*)

. II ROUND .

Fase 1 = Gioca Eventi

Fase 2 = Annuncia l'abilità:

Veleggiare, Cannoneggiare, Abbordare

Fase 3 = Gioca 1, 2 o 3 carte:

Fase 4 = Determina il Vincitore del Round

Fase 5 = Applica gli Effetti della Vittoria

. Effetti della Vittoria .

Veleggiare = Il vincitore recupera 2 carte

Cannoneggiare = Il perdente scarta 2 carte

Abbordare = Il vincitore recupera 1 carta

Il perdente scarta 1 carta

Pareggio = Non vengono applicati gli effetti della Vittoria.

> Scartate le carte giocate.

> Inizia un nuovo Round.