

BRAWL

gioco di carte in tempo reale

Introduzione:

BRAWL è un gioco di carte in tempo reale per chi pensa e agisce in fretta, giocato con mazzi di carte diversi. Ogni giocatore ha bisogno di un mazzo che rappresenta tutti i trucchi, le abilità e i punti deboli di un certo personaggio.

Le vostre carte si confonderanno fra loro durante una partita, ma sarà semplice separarle dato che ogni mazzo ha un dorso diverso. Sugeriamo di non giocare a BRAWL con più di una copia di ogni personaggio, perché poi sarebbe molto più difficile separare i mazzi!

Le regole sotto sono per due giocatori. Le regole per un gruppo sono riportate alla fine.

Due Livelli di Gioco:

Ci sono due modi per giocare a BRAWL. Il primo è chiamato Allenamento, in cui si gioca a turno. L'Allenamento è ottimo per imparare il funzionamento delle carte, o per rendere più veloce un nuovo giocatore. Dopo che vi sarete allenati, potrete passare al Torneo.

Il Torneo funziona più come una vera rissa, perché tutto avviene in tempo reale. Entrambi i giocatori giocano al loro ritmo, senza turni. Si può andare velocissimi! Una partita di Torneo fra due giocatori esperti di solito dura meno di un minuto.

Come Si Gioca:

Prima di iniziare, togliete dal mazzo le tre carte Freeze e una carta Base. Sulla Base c'è un disegno del vostro personaggio a figura intera, con il suo nome in cima, come mostra la figura sotto. Tenete da parte queste quattro carte e mischiate il resto del mazzo.

Dopo aver mischiato, mettete le carte Freeze in fondo al mazzo, in modo da giocare per ultime.

Tenete il mazzo con le carte a faccia in giù in una mano, in modo da poter afferrare la carta in cima con l'altra mano. Le carte che afferrate possono essere messe in gioco, o sulla cima di una pila di scarti davanti a voi.

Mettete le vostre Basi al centro del tavolo, come è mostrato sotto. Ora siete pronti per giocare!

L'Obiettivo del Gioco:

A fine partita, le carte in tavola saranno disposte più o meno come nell'esempio in figura 2, con carte Hit, Block e altre giocate sui due lati di ogni Base.

Per calcolare il punteggio, contate il numero di carte Hit su entrambi i lati di ogni Base. Chi ha più carte Hit sul proprio lato di una Base (indipendentemente da chi le abbia giocate) vince quella Base. Il vincitore è colui che vince più Basi. Nella figura 2, il Giocatore 1 sta vincendo tutte le tre Basi.

Se una Base ha lo stesso numero di carte Hit su entrambi i lati, o nessuna carta, allora la Base è vinta dal giocatore a cui appartiene. Questo è l'unico caso in cui ha importanza la proprietà di una carta ai fini del punteggio.

Parità: Se entrambi i giocatori vincono lo stesso numero di Basi, la partita termina in parità.

Allenamento:

Durante l'Allenamento, i giocatori giocano a turno una carta a testa. Decidete a caso chi inizia, poi alternate il turno per il resto della partita.

Al vostro turno potete fare una di queste due cose:

- 1:** Afferrare la prossima carta del mazzo e decidere se giocarla o porla sulla pila degli scarti.
- 2:** Giocare la carta che si trova in cima alla pila degli scarti.

Le regole per giocare le carte sono descritte dopo, alla voce "Le Carte". La partita continua fino al momento in cui tutte le carte in gioco non siano **congelate** (con una carta Freeze), e si calcola il punteggio come descritto sopra.

Torneo:

Il Torneo è simile all'Allenamento, solo che non ci sono più i turni. Invece, entrambi i giocatori giocano le proprie carte contemporaneamente, potendo andare lenti o veloci a piacimento. La preparazione e il punteggio sono gli stessi dell'Allenamento, ed è possibile compiere le stesse azioni. Potete inoltre:

- 3:** Afferrare una carta dalla cima della pila degli scarti, e rimetterla a posto. Nel Torneo, al contrario dell'Allenamento, può accadere che la mossa che avete pensato non sia più possibile al momento in cui cercate di giocarla!

Il Torneo è chiamato anche "Partita in Tempo Reale". Come nell'Allenamento, la partita termina quando tutte le Basi in gioco sono congelate. Poi si segnano i punti come prima.

Le Carte:

Il mazzo di ogni personaggio è formato da un diverso assortimento di carte, che rappresentano le sue qualità e i suoi difetti. Il vostro mazzo potrebbe non avere tutte le carte elencate sotto, ma in ogni caso è utile impararle tutte, visto che presto incontrerete qualcuno che le ha!

Numeri: Ogni carta del mazzo ha su un numero. Questo numero vi dice quante copie di quella carta ci sono nel vostro mazzo. Per esempio, se la vostra carta Hit rossa ha un "3" nell'angolo, vuol dire che nel mazzo ci sono tre carte Hit rosse. E' utile conoscere questi numeri!

Base: Le carte Base non recano la scritta "Base", ma hanno un disegno a figura intera del personaggio, col suo nome in cima.

Potete giocare una nuova Base su uno dei due lati della Base (o delle Basi) in gioco. In ogni caso, non possono esserci più di tre Basi alla volta sul tavolo, quindi non potete giocare una quarta.

Nota: Potete giocare le vostre carte su una Base qualsiasi. La proprietà di una Base conta solo in fase di punteggio, come descritto prima.

Hit: È la carta più comune, e ogni personaggio ne ha un sacco. Esistono Hit di tre colori: rosso, verde e blu. La partita sarà decisa dal numero di Hit su ogni lato delle Basi.

Potete giocare un Hit su un lato qualsiasi di una Base, o su un altro Hit o Hit-2 **dello stesso colore** (guardate l'esempio in figura 2). Potete anche giocare un Hit su una carta Press, se è del colore corrispondente alla carta Hit subito sotto.

Block: Le carte Block sono di tre colori: rosso, verde e blu. Potete giocare un Block solo su un Hit **dello stesso colore**. Impedisce di allungare una catena di Hit, poiché non si può giocare un Hit su un Block.

Clear: Questa carta rimuove dal gioco una Base e tutte le carte giocate su tale Base. Quando giocate un Clear, spazzate via dall'area di gioco tutte queste carte, per fare spazio ad altre Basi.

Vincoli: se ci sono in gioco **tre** Basi, non potete giocare il Clear su quella di mezzo, poiché non c'è spazio per spazzarla via di lato. Inoltre non potete giocare il Clear se c'è una sola Base in gioco.

Hit-2: Questa carta è simile a un Hit, con poche differenze. Potete giocare un Hit-2 su un Hit o un Hit-2 dello stesso colore, ma non su una Base o un Press. Durante il calcolo dei punti, questa carta vale due Hit.

Press: Questa carta è un anti-Block. Potete giocare una carta Press su un Block di qualsiasi colore, e poi giocare altri Hit su tale Press. Gli Hit che giocate su una Press devono essere dello stesso colore degli Hit precedenti.

Nota: Non si può giocare un Block su una Press! Questo significa che dovete continuare la catena con almeno un altro Hit prima che possa essere bloccata di nuovo.

Freeze: Le carte Freeze saranno sempre le ultime del vostro mazzo. I Freeze si giocano su una carta Base, ma hanno effetto su tutte le carte attaccate a quella Base. Giocando un Freeze, la Base è congelata e **non si potranno più giocare carte** su tale Base, né varranno gli effetti di altre carte, compresi i Clear.

La partita termina quando tutte le Basi in gioco sono congelate.

Note:

Giocare da entrambi i lati: Probabilmente avrete notato che è legale giocare carte da entrambi i lati di una Base. Potete giocare un Block sui vostri Hit, o giocare carte Hit o Press dal lato dell'avversario. Ciò può sembrarvi strano, ma a volte sarà una mossa strategica.

Per esempio, se la carta in cima alla vostra pila degli scarti è un Block, potete giocare un Hit dello stesso colore dal lato avversario, e poi bloccarlo! Oppure, potete usare i vostri Hit dal lato di un'avversaria per iniziare delle catene nei colori in cui lei è debole, per renderle impossibile la creazione di una lunga catena.

Fare Pratica: Imparate a conoscere i punti di forza e i punti deboli del vostro mazzo. Alcuni mazzi sono per il gioco rapido, altri per il gioco lento. Alcuni fanno largo uso delle mosse base, altri richiedono una certa dose di strategia. Molti dei trucchi del vostro mazzo diverranno ovvi solo dopo molte partite.

Brucciare le Carte: Se state vincendo, giocate in fretta! Cercate di raggiungere le carte Freeze per terminare la partita prima di perdere il vantaggio. Al contrario, se state perdendo, potreste sentire il vostro avversario che scarta rapidamente le sue carte. Cogliete questa opportunità per passare in testa prima che il gioco finisca!

Falli: Durante il Torneo potrà capitare di fare una mossa illegale, a causa dell'alta velocità di gioco. In tal caso, limitatevi a riprendere la carta giocata per sbaglio, e (se necessario), riportate le carte in gioco al punto in cui avete commesso l'errore.

Se commettete un fallo impossibile da correggere, potete dare forfait. Per esempio, potreste aver giocato un Hit sopra un Block, e non accorgervene fino al calcolo dei punteggi. Toccherà al vostro avversario decidere se lasciar passare o dichiararsi vincitore a tavolino.

BRAWL in Tanti: I giocatori si siedono in cerchio. Il gioco inizia con un paio di Basi fra ogni coppia di giocatori vicini. Per ogni coppia vale il massimo di tre Basi in gioco. Ognuno giocherà solo contro le persone immediatamente a destra e a sinistra. Se la prima partita finisce in parità, solo i giocatori in ex-aequo restano in gioco per un'altra partita.

Altre Carte: Le prossime espansioni del gioco potrebbero contenere nuove carte, e le istruzioni per usarle.

Per Finire: Giocate lentamente contro un principiante, e siate pazienti se commette un errore. Ricordate, non è divertente battere un avversario che non gioca al suo meglio!

(**BRAWL** è stato scritto e prodotto da **James Ernest**, pubblicato da **James Ernest / Cheapass Games** (www.cheapass.com). Le illustrazioni che qui non ci sono sarebbero di **Ryan Kinnaird**. Questa traduzione è la versione 0.91 di Silvano "il Silvano" Sorrentino, supervisionata da Corrado "Neverland" Cafagna, ad uso di amici non anglofoni e semplici curiosi.)