

BraveRats™



Storia

Highlands, XIII secolo.

Con la morte improvvisa del re dei Ratti, il Regno è ormai senza sovrano.

Due clan di ratti, Yarg e Applewood, competono per la concessione e il controllo del regno.

I **Yargs** sono ratti barbari che brandiscono il martello della guerra e l'ascia come nessuno.

Colore: blu

I **Applewood** sono più civili. Amano tutto ciò che luccica ed è pieno di gioielli luccicanti.

Colore: rosso

Hanno riunito i loro alleati per iniziare la lotta per il potere. Ma un pesante segreto grava su questi due clan: ciascuno dei loro principi è segretamente innamorato della principessa del clan opposto ...

Chi vincerà questa lotta per la corona?

Panoramica del gioco

Durata: 5 minuti

Numero di giocatori: 2

Ogni giocatore rappresenta un clan che combatte per il controllo del regno.

Contenuto

16 carte

1 regolamento

Preparazione

Ogni giocatore riceve 8 carte del suo colore.

Come giocare

Ogni giocatore sceglie segretamente una carta, e la pone a faccia nascosta davanti a lui. Quando entrambi i giocatori hanno scelto la loro carta, esse vengono rivelate contemporaneamente.

Questa è chiamata una "manche".

Ogni carta ha un valore e una abilità speciale ed è ciò che decide quale carta vince. In linea di principio, la carta con il valore più alto vince, ma ci sono abilità speciali in grado di cambiare la situazione. Le abilità speciali sono obbligatorie, ed è necessario applicarle ogni volta.

Le carte utilizzate per la manche restano dove sono. Ruotare la carta che ha perso a faccia in giù così da vedere rapidamente chi ha vinto la manche. Si procede così ad una nuova manche: ogni

giocatore prende un'altra carta dalla sua mano, e la piazza a faccia in giù davanti a lui, essi le rivelano simultaneamente, e così via ... In caso di parità (per esempio, se le due carte hanno lo stesso valore) la manche resta in attesa. In questo caso, il vincitore del prossimo round vince due manche. (Ci possono essere diverse manche in attesa).

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ottiene la vittoria in 4 manche. Se i giocatori non hanno più carte prima che uno di loro abbia vinto 4 manche, allora è un pareggio. Ricominciate un'altra partita.

Le carte



Principe

"Voi vincete la manche"



Questa carta vince la manche contro tutte le carte, eccetto la principessa e il musicista. Non tiene conto del potere dell'Assassino che inverte la regola base. Tuttavia, il musicista mette sempre la manche in attesa. Ricordate, se il tuo avversario gioca la sua principessa di fronte al vostro principe, ha vinto non solo la manche, ma anche il gioco.

Generale



"La vostra carta della prossima manche vede il suo valore aumentato di +2"



Il potere del Generale influenza la prossima manche. (Se l'avversario gioca il Mago alla manche successiva non annulla il potere del generale).

Mago



"Annulla il potere speciale della carta giocata dall'avversario "



Annulla l'abilità speciale della carta giocata dall'avversario, il che significa che vince solo la carta con il valore più alto.

Ministro



"Se si vince con questa carta, conta per 2 manches"



(Questo effetto è valido anche se una manche è in attesa. In questo caso, il prossimo round vale 3 manche per il giocatore che ha giocato il Ministro e vince).



Assassino

"Il valore più basso vince"



Il valore più basso vince, eccetto contro un principe.



Spia

"Nel prossimo turno, il vostro avversario rivela la sua carta prima che voi scegliate la vostra."



Se i giocatori hanno giocato la loro spia durante la stessa manche, l'abilità si annulla.



Principessa

"Se il vostro avversario ha giocato il suo principe, voi vincete la partita."



Se il vostro avversario ha giocato il suo principe, la partita termina immediatamente e voi vincete, indipendentemente dal numero di manche vinte.



Musicista

"Questa manche è annullata e messa in attesa."



Questa abilità vince su tutte le altre abilità tranne quella del mago

Varianti

È possibile combinare alcune varianti tra di loro.

A. Il Traditore

Prima di iniziare il gioco, i giocatori si scambiano una carta a caso.

B. Scegliere

Le 8 carte iniziali vengono mescolate per formare una pila.

Ogni giocatore prende 3 carte in mano, e poi sceglie una delle 3 carte.

Quando un giocatore gioca una carta, ne pesca una nuova.

C. Ratti veloci

Si gioca la partita su 3 manche invece di 4.

D. Draft

Mescolate le 16 carte. Un giocatore ne prende 4, sceglie una da tenere e passa le restanti all'altro giocatore che ne sceglie una, e così via fino a che queste 4 carte sono state distribuite. Poi l'altro giocatore ne pesca 4 nuove, sceglie una e passa le restanti al suo avversario.

Questo continua fino a quando tutte le carte sono state distribuite.

E. Casuale

Mescolate le 16 carte e distribuitene 8 ad ogni giocatore.

F. L'attacco della principessa

Prima di iniziare la partita un giocatore scambia il suo principe per la Principessa del suo avversario.

Ciò significa che un giocatore inizia il gioco con due principi, e il suo avversario con due principesse.

G. L'Imperatore

Gioca 3 partite, il primo a vincerne 2 trionfa.

Tabella riepilogativa

		Yargs							
		7 - Principe	6 - Generale	5 - Mago	4 - Ministro	3 - Assassino	2 - Spia	1 - Principessa	0 - Musicista
Applewoods	7 - Principe	X ^{*①}	A	A	A	A	A	Yargs vince la partita	X
	6 - Generale	Y	X	A	A	Y	A	A	X
	5 - Mago	Y	Y	X	A	A	A	A	A
	4 - Ministro	Y	Y	Y	X	Y	A	A	X
	3 - Assassino	Y	A	Y	A	X ^{*②}	Y	Y	X
	2 - Spia	Y	Y	Y	Y	A	X	A	X
	1 - Principessa	Applewoods vince la partita	Y	Y	Y	A	Y	X	X
	0 - Musicista	X	X	Y	X	X	X	X	X ^{*③}

X: Manche annullata e messa in attesa

Y: Manche vinta dal clan Yargs

A: Manche vinta dal clan Applewood

Se il generale è stato giocato nel turno precedente:

*① Il giocatore che ha giocato il generale nel precedente round vince (9 contro 7)

*② Il giocatore che non ha giocato il generale nel turno precedente vince (il valore più basso)

*③ La manche viene annullata e messa in attesa.