



Button Goblin

Versione 1.2

- Giocatori:** 2
- Durata:** 10+ minuti.
- Equipaggiamento:** Un "Button Goblin" combattente per ogni giocatore, e qualche dado poliedrico (vengono usati prevalentemente dadi a 4, 6, 8, 10 12 e 20 facce).
- Sommario di Gioco:** I giocatori si affrontano in round di combattimento, nei quali lanciano i propri dadi cercando di catturare i dadi dell' avversario. Chi vince tre round vince la partita.
- I Dadi:** Ogni combattente usa dadi di differenti grandezze (taglie), che sono indicati dai numeri sul proprio Button Goblin. Come regola generale, i dadi di piccola taglia indicano la velocità, mentre quelli di taglia maggiore indicano la forza. Il simbolo "X" indica un dado variabile o **dado Swing: puoi usare un qualsiasi dado tra 4 e 20 facce come dado Swing annunciandolo prima del combattimento.** I dadi Swing possono essere cambiati da un combattimento all'altro, o anche da un round all'altro dello stesso combattimento, solo quando occorre rilanciarli. Se un combattente ha più simboli "X," ognuno di questi dadi Swing deve essere dello stesso tipo. Se un combattente ha dei dadi indicati come "W" o "Y", essi sono dadi Swing a tutti gli effetti, ma possono essere di tipo diverso fra loro e rispetto a quelli scelti come "X".
- Chiarimento: con "dado" si intende un numero qualsiasi generato casualmente, che produce tutti gli interi compresi tra 1 ed il suo limite naturale compreso, in un'equa distribuzione. I formati dei dadi non si limitano alla comune definizione di solidi, così, per esempio una "X" potrebbe essere un qualsiasi formato integrale tra 4 e 20 lati. Un dado D1 è quindi un dado con un lato, che vale un punto e lancia sempre un 1.*
- Per Iniziare:** Ogni combattente annuncia gli eventuali dadi che userà come Swing e lancia tutti i dadi cui ha diritto in base ai numeri sul suo Goblin Button, sistemandoli in fila, così che possano essere facilmente consultati. **Chi ottiene il singolo risultato più basso ha l'iniziativa e inizia per primo.** In caso di parità per l'iniziativa, si confrontano i risultati più bassi successivi, e così via finché non viene determinato un primo giocatore.
- Il primo giocatore viene determinato nuovamente all'inizio di ogni round, allo stesso modo. Quindi, se il Vostro dado più basso dovesse essere eliminato o ritirato, potreste non avere le stesse possibilità di vincere l'iniziativa del round precedente.
- Chiarimento: Se tutti i dadi sono uguali, il combattimento termina in pareggio e il round si gioca nuovamente. Se un giocatore ha più dadi dell'altro e tutti i dadi confrontabili per l'iniziativa sono in pareggio, allora il giocatore che ha più dadi diviene primo.*
- In Ogni Turno:** Devi fare o un Attacco di Potenza oppure un Attacco di Abilità, se puoi. Quindi tocca all'altro giocatore, e così via fino al termine del round in corso. Se non puoi fare un attacco secondo le regole, sei obbligato a passare. Non puoi scegliere di passare se sei in grado di fare un attacco secondo le regole. Quando entrambi i giocatori passano, il round finisce e si calcola il punteggio per determinare il vincitore.
- Attacco di Potenza:** Usa uno dei tuoi dadi per catturare uno dei dadi dell'avversario il cui risultato sia minore o uguale a quello del dado da te usato per l'attacco. Rimuovi dal gioco il dado catturato e rilancia il dado che lo ha catturato.
- Attacco di Abilità:** Usa uno o più dei tuoi dadi per catturare uno dei dadi dell'avversario il cui risultato sia esattamente uguale alla somma dei dadi da te usati per l'attacco. Rimuovi dal gioco il dado catturato e rilancia tutti i dadi che lo hanno catturato..
- Punteggio:** Quando entrambi i giocatori passano, il round è terminato e si calcola il punteggio come segue: **per ogni dado che hai catturato, ottieni la sua taglia in punti** (ad esempio, un dado a 8 facce vale 8 punti). **Per ogni tuo dado che ti è rimasto senza essere catturato, ottieni la metà della sua taglia**, per eccesso (ad esempio, se conservi il tuo dado a 8 facce, vale 4 punti). Chi ottiene il punteggio più alto vince il round, ed il primo giocatore che vince tre round vince la partita.

Esempio di gioco

Ecco i lanci iniziali di due giocatori di Goblin Button (le taglie dei dadi non sono indicate, solo i risultati):

SdP: 2 4 5 13 18

Lobo: 2 2 6 9 13

Lobo vince l'iniziativa, poiché ha ottenuto il singolo risultato più basso (non conta il primo 2, che è stato cancellato nel pareggio). Lobo non può catturare il 18 di SdP, perché non ha un risultato uguale o maggiore per un Attacco di Potenza, né può combinare esattamente tale risultato per un Attacco di Abilità. Quindi Lobo può scegliere di catturare il 13 di SdP con il suo 13, oppure sommando il 9, il 2 e l'altro 2.

Lobo sceglie la seconda opzione, quindi rimuove dal gioco il D20 catturato a SdP e rilancia i dadi che ha usato per l'attacco (9, 2 e 2). Adesso è il turno di SdP....

Dadi Speciali

Alcuni dei dadi indicati dai numeri sui Button Goblin sono seguiti da un codice di due lettere che attribuisce loro dei poteri o delle regole speciali da utilizzare durante gli attacchi, come descritto di seguito in dettaglio.

DS - Disintegrazione

I dadi con questa abilità non hanno alcun valore nel punteggio a fine round, a meno che 1) non siano stati catturati dall'avversario oppure 2) abbiano catturato almeno un dado avversario. In entrambi i casi in cui abbiano valore, il punteggio è quello previsto di norma (taglia nel primo caso, metà della taglia nel secondo).

In aggiunta, i dadi con questa abilità non possono effettuare normali Attacchi di Potenza, ma solo Attacchi di Potenza Invertiti, in cui possono catturare un dado avversario il cui risultato sia maggiore o uguale al proprio risultato, purché entro il proprio limite naturale. Ad esempio, un D10 con Disintegrazione che abbia risultato 6, potrà catturare un qualsiasi dado avversario con risultato fra 6 e 10.

FG - Feroce Guerriero

I dadi con questa abilità non possono essere mai usati in un Attacco di Abilità, ma possono effettuare un Attacco Feroce. In un Attacco Feroce, un dado può catturare qualsiasi numero di dadi avversari la cui somma sia esattamente uguale al suo risultato, dopo di che viene sostituito da un dado non Feroce la cui taglia è la metà (per eccesso) prima di essere rilanciato.

FO - Focus

Se un giocatore possiede dadi con questa abilità e non ha l'iniziativa (quindi non è il primo a giocare) può cambiare il suo lancio iniziale riducendo a piacere il valore di un qualsiasi numero dei suoi dadi Focus. Il giocatore può utilizzare questa abilità solo se il risultato finale gli permette di ottenere l'iniziativa.

Successivamente, l'avversario può fare altrettanto, se possiede anche lui dadi Focus, allo stesso modo. I giocatori si alternano così rispondendo l'uno alle variazioni dell'altro finché non vi siano più possibilità legali di usare l'abilità o finché uno dei due concede l'iniziativa all'altro.

NOTA: il giocatore che vince l'iniziativa non può utilizzare nessuno dei dadi Focus che ha ridotto nel suo primo attacco (l'avversario non ha questa restrizione).

FU - Fuoco

Questi dadi non possono essere mai usati in un Attacco di Potenza, ma possono aiutare altri dadi negli Attacchi di Potenza e in quelli di Abilità (non in altri attacchi speciali di alcun tipo).

Prima di un attacco di Potenza o Abilità, il giocatore può incrementare il risultato di qualsiasi dado attaccante di un valore che deve usare per diminuire il risultato di uno o più dei suoi dadi Fuoco. Ad esempio, per incrementare il valore dei dadi usati in attacco di 5 punti, occorre ridurre di 5 punti uno o più dadi Fuoco. Dopo aver effettuato gli incrementi e le riduzioni, l'attacco si risolve normalmente.

NOTA: i dadi non possono essere incrementati o ridotti oltre i propri valori naturali, quindi un dado da 10 facce non potrà comunque andare oltre il 10 o sotto l'1.

GE - Gemelli

I dadi Gemelli sono indicati come due numeri fra parentesi invece di uno solo e rappresentano un dado da combattimento fatto dalla coppia di due dadi uguali i cui risultati si sommano assieme. Ad esempio, un gemello da 8 è mostrato come (8, 8) e trattato come un dado a 16 facce. I due dadi da 8 facce sono tirati insieme come se fossero uno, catturati come uno, e conteggiati come un dado da 16 punti.

NU - Nulli

I dadi Nulli non valgono punti e qualsiasi dado da loro catturato non ha valore in termini di punteggio alla fine del round. Se in un qualunque attacco (incluso un attacco di Abilità) vengono utilizzati dadi Nulli, il dado catturato viene rimosso dal gioco ma non viene conteggiato ai fini del punteggio.

OM - Ombra

Questi dadi non possono mai essere usati in un Attacco di Potenza, ma possono effettuare un Attacco dell'Ombra (Attacco di Potenza invertito). In un Attacco dell'Ombra il giocatore usa un dado di questo tipo per catturare un dado avversario il cui risultato sia maggiore o uguale al risultato del dado usato per l'attacco, purché entro il suo limite naturale. Ad esempio, un dado Ombra a 10 facce che ha come risultato 2 potrà catturare un dado avversario il cui risultato sia fra 2 e 10, ma non uno che abbia 12. Il dado catturato viene conteggiato normalmente ai fini del punteggio e il dado attaccante viene rilanciato dopo la cattura.

VA - Velocità

Oltre ai normali attacchi, questi dadi ne hanno un terzo che è l'Attacco Fulmineo (equivale ad un Attacco di Abilità invertito). In un Attacco Fulmineo, il giocatore usa un solo dado di questo tipo per catturare un numero qualsiasi purché la somma dei risultati sia esattamente uguale al risultato del dado attaccante.

VO - Veleno

I dadi Avvelenati sono normali a tutti gli effetti, eccetto per il fatto che valgono sempre punti negativi ai fini del punteggio. Chi conserva dadi Avvelenati propri alla fine del Round ne sottrae l'intero valore dal proprio punteggio. Chi ha catturato dadi Avvelenati, sottrae la metà del loro valore dal proprio punteggio.

RIEPILOGO DADI SPECIALI: ABBREVIAZIONI, ABILITA' E REGOLE SPECIALI

DS	Disintegrazione	Vale punti solo se catturato o se cattura almeno un dado.
FG	Feroce Guerriero	No Attacchi di Abilità. Attacco Feroce: un dado cattura più dadi avversari di somma esattamente uguale al suo risultato. Dopo viene sostituito da dado non feroce di taglia metà (per eccesso).
FO	Focus	Inizia il giocatore senza iniziativa, poi ci si alterna. Ognuno può ridurre risultato di dadi Focus per prendere iniziativa. Chi vince non può usare dadi Focus così ridotti nel primo attacco.
FU	Fuoco	No Attacchi di Potenza. In Attacchi di Potenza o Abilità di altri dadi, si può aumentare il valore dei dadi attaccanti riducendo dello stesso valore totale uno o più dadi Fuoco.
GE	Gemelli	Due dadi dello stesso tipo che vengono lanciati assieme. Sono sempre trattati come un solo dado.
NU	Nulli	Non valgono mai punti e i dadi catturati con questi (anche assieme ad altri) valgono zero.
OM	Ombra	No Attacchi di Potenza. Attacco dell'Ombra: un dado cattura un dado avversario con risultato maggiore o uguale, purché entro il proprio limite naturale.
VA	Velocità	Attacco Fulmineo: un dado cattura più dadi di somma esattamente uguale al suo risultato.
VO	Veleno	Punti negativi. Dadi conservati: valore pieno. Dadi catturati: valore dimezzato.

Elenco dei Button Goblin

Goblin	Dadi
Lobo	0 [NU], X, X, W [FU], Y [VA]
SdP	0 [NU], X, X, W [FU], Y [VA]
The Goblin	0 [NU], X, X, W [FU], Y [VA]
Cippacometa	4, 4, 10, 20 [FG], X
Favar	6, 8, 20 [VA], 20 [VA], X
Raven	4 [FU], 6 [FU], 6, 12, X
Gjmbob	4, 6 [FO], 8, 12, 20 [FG]
Manu	4, 6, (10,10) [GE], 12, X
Madness	20, 20, 20, 20, 20, 20
Darule	6 [VA], 8 [VA], 10, 12 [VA], X
Gwaihira	4, 6, 10 [VA], 20, X
Fair	8 [VA], 12, 20, 20, X
Genma1	4, 6, 8 [FU], 20, X
Sydeon	6, 10, 12 [FO], 20, X
Fenomeno	4, 10, 10, 12, X [VO]
Luperto	4, 8, 10, 20, 20
Virginio	10 [VA], 12 [VA], 12 [VA], X [VA]
Flaminia	6, 8, 12, X, X [VA]
Antonio	8, 6, 10, 12 [VE], 20
Jelerak	2 [VO], 4 [VO], 8, 12, 12
Elisa	6 [VO, OM], 12 [VO, OM], 12, 20, X
Mikimush	6, 8 [OM], 10, 12, X
Katchoo	10, 20 [VO], 20, 20, X
SimoneC	8, (10, 10) [GE], 12, 20, X
Lalla	6, 8, 12, X
Falcon	4, 6, 8, X, X
Fairy	4, 10, 20, 20, X
Dera	8, 10 [VO], 12 [OM], 20, X
Jones	1, 6, 10, 20, X
De Sangre	8, 8, 12 [VO], 20, X
Prin	8, 8, X, X, X
Daredevil	4, 12, 20, X, X
Zugman	2, 2, 8, 12, X
DomenicoDG	4, 4, 4 [FO], 12 [FO], 20
Schoppenhoffen	4 [VO], 8, 12, 20 [VO], 20
Morpheus	4, 4, 12, X, X
Sargon	4 [FO], 8, 12, 20 [FG], X
Scavezzacollo	20, 20, 20, (12,12) [GE]

Goblin	Dadi
Dominex	6, 12, X, X, X
Fireandice	6, 8, 8 [VA], 20, X [FO]
Racca	1000 [DS], 10, 10, 10, 10
Athafil	6 [FO], 10, 10 [FO], 12, 20
Noctua Cojuntas	4, 10 [OM], 12, 12, X
Rporrini	2, 4, 10, X, X
Chicca	4, 6, 8, 10, X
Paola	4, 4, 20, 20, X
PatrickMS	6, 12, X, X, X
Laurina	8, 8, 10, 20, X
Leia	6, 6 [FO], 8, 12 [FO], 12
Kalby	6, 10, 10, 12, X
Diper	4, 10, 20, 20, X
Zollone	6, 8, 8, 12, X
Wildmech	6, 8, 12, 12, X
Juda	6, 10, 10, 12, X
Balder	6, 8, 10 [OM], 12, X
Perigastus	6, 6, 10, 20, X [OM]
Psyduck	4, 8, 12, 20, X
Redarrow	4, 6, 6, 20, X
Odrij	4, 4, 6 [FO], 12 [FO], 20
Robo	4 [OM], 4, 12, 20, X
Alisa	4 [VE], 4, 8, 12, X
Paolamb	2, 2, 2, 2, X
Ferrinik	4, 6, 6, 12, X
Ajv	4, 10, 12 [FO], 20, X
Capitano	1, 6, 10, 20, X
Dio	8, 10, 10, 10, X
Ugoslave	4, 10, 12, 20, 20 [VA]
Drugo	6, 8, 10 [VO], 12, 12
Lupigi	6, 8, 8, 20, X
RandallMcMurphy	6, 12, 20, 20, X
Superfage	4, 8, 12, 20, X
Stef	4, 6, 6, 20, X
Greatdwarf	6, 12, 20, 20, X
Adriano	6, 10, 12 [FO], 20, X [VA]
Cirunz	2, 2, 6, 8, X
Jamil	4, 4, 12, 20, X