

JAB

JAB è un gioco sulla boxe in tempo reale, non ci sono turni, puoi giocare le tue carte lento o veloce, ma capirai presto che giocarle attentamente è meglio che giocarle veloce. Vincerai mettendo K.O. l'avversario con “CAZZOTTONI” e “COLPI D'INCONTRO”, oppure ai punti con la tua bellissima tecnica.

SETUP: aiutandosi con l'illustrazione del manuale, ogni giocatore prende 5 Punti Salute - PS, una carta testa e 2 corpo orientate verso l'avversario, il mazzetto mischiato dei “COLPI D'INCONTRO” è piazzato in mezzo ai pugili a faccia in su. Le carte “COMBO” mischiate e orientate nella stessa direzione, sono piazzate a faccia in su a lato dei pugili. Aggiungete i tasselli “CLINCH” e “DING!”. Ogni giocatore prende un mazzo pugni bianco o nero, lo mischia, lo divide in 2 parti e le piazza ai lati della testa del proprio pugile coperte. I 2 mazzetti possono essere di qualsiasi numero di carte ma per la prima volta è meglio dividerli a metà.

COME SI VINCE. In 2 modi: ai punti vincendo 3 round, i punti si fanno con le carte pugno giocate sull'avversario, le “COMBO”, i “COLPI D'INCONTRO”. Per K.O. Con i “COLPI D'INCONTRO” ed i “CAZZOTTONI”.

COMINCIARE UN ROUND Picchia i tuoi pugni contro quelli dell'avversario, di qualche frase truce, gira i due mazzi pugni: quello destro può essere toccato solo dalla mano destra e viceversa. I pugni si danno piazzando carte pugni dai 2 mazzi alle carte testa – corpo dell'avversario. Le carte pugno sono 25 in 5 tipi e colori diversi con simboli per riconoscere i colori. Hanno un valore da 0 a 2 per la vittoria ai punti. Qualche contatto tra i giocatori ci può stare ma non deve essere intenzionale. Le carte non si lanciano ma si posano sulle carte testa – corpo.

BLOCCARE Puoi ridurre i punti danno che subisci bloccando i pugni del tuo avversario, ciò significa giocare le proprie carte su quelle dell'avversario se sono dello stesso tipo o colore.

COMBO Danno punti addizionali a fine round e mostrano combinazioni di 2 o 3 colpi. Se le carte in cima ai mazzetti testa – corpo dell'avversario corrispondono alla COMBO, grida: “COMBO” prendi la carta e mettila tra i tuoi punti addizionali. Valgono anche le carte giocate dall'avversario per bloccare. Se una carta della COMBO viene coperta ma tu l'hai già riconosciuta è comunque valida.

SALUTE i tuoi 5 PS aumentano e diminuiscono con i “COLPI D'INCONTRO” e i “CAZZOTTONI”. Quando danneggi un avversario prendi i suoi PS e li metti tra i tuoi, i PS possono essere riguadagnati anche facendo “CLINCH”. Se arrivi a zero PS sei in pericolo di K.O. appena recuperi un PS non lo sei più.

KNOCKOUT Se danneggi un avversario quando è in pericolo di K.O. Gira il tassello “CLINCH” sul lato K.O. Se riesci vinci la partita immediatamente. L'avversario può anticiparti facendo “CLINCH” o riguadagnando PS. Se fai ancora danno ed il segnalino “CLINCH” è già stato preso ti basta gridare “K.O.” e vinci il match. Una volta girato il tassello K.O. non si possono più giocare carte.

CAZZOTTONI La carta Haymaker – cazzottone vale zero ai punti ma può far male all'avversario. Se giochi sopra una carta Haymaker un pugno dello stesso colore grida “CAZZOTTONE” e prendi 2 PS dall'avversario e mettili tra i tuoi, se ne ha uno solo prendi quello.

COLPI D'INCONTRO Una manovra difensiva che vale 2 punti a fine round. Se su una delle tue 3 pile testa – corpo e su una di quelle del tuo avversario ci sono carte dello stesso colore della carta “COLPI D'INCONTRO”, copri con la mano la tua carta, grida “COLPO D'INCONTRO”, prendi la carta bonus e mettila tra i tuoi punti, prendi 1 PS e aggiungilo ai tuoi. Chi vede per primo l'opportunità la può fare. Valgono anche le carte blocco. Non puoi tirare altri pugni fino a quando hai completato tutte le azioni dei “COLPI D'INCONTRO”.

CLINCH Quando sei a zero PS puoi fare CLINCH, prendi il tassello e grida “CLINCH” mettendolo tra i tuoi punti, prendi 2 PS al tuo avversario. A fine round avrai meno 3 punti al conteggio. A differenza delle altre mosse il gioco si ferma e riprende solo quando si sbattono i guantoni tra i pugili.

FINIRE UN ROUND Quando finisci tutte le carte puoi chiamare il “DING!”. Il round finisce immediatamente, perderai 5 punti ma se l'avversario ha ancora tante carte da giocare può essere un

bene. Se entrambi finite le carte senza fare “DING!” il round finisce da solo. Se l'avversario finisce le carte e non fa “DING!”, tu puoi continuare a giocare le tue e lui potrà fare solo “COLPI D'INCONTRO”.

CONTEGGIO FINE ROUND Il giocatore copre con la mano uno dei propri mazzi testa – corpo, l'avversario sceglie uno dei 2 rimanenti e solo quello si conteggia per il punteggio. Cercate quindi di distribuire bene i colpi. Rimuovi tutte le carte blocco e per ognuna togli una carta pugno del valore più alto. Somma il valore dei pugni rimasti, aggiungi i valori delle “COMBO” e dei “COLPI D'INCONTRO” ed eventualmente sottrai 3 o 5 punti per i tasselli CLINCH e DING!. Chi ha il punteggio più alto vince il round, se pari il round è nullo.

VINCERE UN ROUND Il vincitore prende un PS dall'avversario e lo gira nella sua zona punti, se non ne ha prende uno dei propri. Chi arriva a 3 vince il match ai punti se prima non interviene un K.O.

TRA DUE ROUND Rifare il set up come da inizio gioco meno i PS che rimangono così. Se un pugile non ha PS ne prende uno dall'avversario. Cominciare un altro round.

REGOLA DI PEPITA Questo non c'è nel regolamento ed è solo un'idea personale. Sarebbe meglio giocare in 3 con un giocatore che fa da arbitro che controlli lo scorrere del gioco e che chiami “BREAK” sulle scorrettezze e che faccia ricominciare l'incontro facendo sbattere i guantoni dei pugili dicendo “BOXE”. Potrà alzare il braccio del vincitore e sfidare a sua volta il campione invertendo i ruoli.

TABELLA RIASSUNTIVA

COLPIRE Ogni carta pugno che giochi sulle carte testa – corpo dell'avversario daranno punti a fine round, possono essere bloccati dalle carte dell'avversario.

BLOCCARE Gioca le tue carte su quelle dell'avversario per diminuire i punti che subisci, devono essere dello stesso tipo o colore.

COMBO Se le carte in cima ai mazzi testa – corpo dell'avversario corrispondono alla combo grida “COMBO” e metti la carta tra i tuoi punti.

KNOCKOUT Se l'avversario è a zero PS e lo danneggi ancora grida “K.O.” gira il tassello “CLINCH” e vinci immediatamente.

CAZZOTTONI Se giochi sopra una carta Haymaker, una carta dello stesso colore, grida: “CAZZOTTONE”, prendi 2 PS dall'avversario.

COLPI D'INCONTRO Quando una carta sui tuoi mazzetti testa – corpo, e una dell'avversario hanno lo stesso colore della carta COLPI D'INCONTRO copri la tua con la mano, grida “COLPO D'INCONTRO” prendi la carta, prendi un PS.

CLINCH Se sei a zero PS puoi fare CLINCH e riguadagnare 2 PS.