

Aiuto per spiegare Ultimate Warriorz. Un gioco di Guillaume Blossier

Il momento del grande combattimento tribale è giunto, avrà luogo sul sacro palco e oppone i migliori combattenti di differenti popoli, tribù e clan. Potresti essere tu il vincitore, impersonando uno degli 8 Guerrieri Finali, dal più piccolo Agaric il cuoco moschettiere al più grande Zamioculcas il potente drago rosso Spartano, oppure Jojoba il goblin Indiano, Bonzai il nano samurai vampiro, Cactus l'orco gladiatore, Burdock il leone highlander, Sorgho il minotauro matador, Baobab il barbaro uomo albero.

Per vincere usa la tua mossa segreta attentamente e trova il momento giusto per usare il tuo oggetto magico, ma soprattutto cerca di non essere il bersaglio degli attacchi nemici. Si può giocare a squadre o tutti contro tutti, ma solo uno vincerà e sarà proclamato Leader Supremo.

SETUP: scegliere il proprio guerriero liberamente, se non c'è accordo tra i giocatori prendere le carte presentazione (quelle col cuore in alto a sinistra ed il dorso col logo del gioco), mischiarle e farne scegliere una a caso ad ogni giocatore.

Ogni giocatore prende la carta presentazione, i segnalini cuore (punti vita) del colore del proprio guerriero in numero pari alla stazza (il numero in basso a destra della carta presentazione). Prende inoltre le 8 carte azione che sul dorso riportano il colore ed il disegno del guerriero scelto. Chiudere la scatola del gioco, capovolgerla ed infilare i 4 muri con le colonne nei 4 lati della scatola. Le zone di combattimento sono 7 divise da linee tracciate nella sabbia: 6 in cerchio ed una centrale col disegno del sole eclissato. A turno cominciando da quello di stazza più piccola si piazza il proprio guerriero in una zona esterna libera dell'arena, se si gioca in 7 l'ultimo va al centro, in 8 gli ultimi 2 vanno nella zona centrale. Inizia la grande rissa. Il gioco dura 8 round. Sistemare scoperta la carta presentazione che mostra i valori iniziali del nostro guerriero.

Sequenza di gioco. Segretamente scegliere una carta azione e metterla coperta sul tavolo senza coprire la carta attiva precedente.

Iniziativa. Quando tutti sono pronti comincia un conto alla rovescia da 8 a 1 con voce tenebrosa, quando un giocatore ha la carta del numero chiamato entra in azione. Se più di uno ha lo stesso numero comincia quello di stazza minore.

Azioni. Quando un guerriero entra in azione gira la carta e con questa copre la precedente modificando i propri valori. Bisogna eseguire tutte le azioni permesse dalla carta ma in qualsiasi ordine.

Muovere. Per ogni punto movimento si può muovere in una zona adiacente dell'arena, bisogna usare tutti i punti riportati dalla carta senza mai ripassare sulla zona di partenza. Si può muovere colpire e poi muovere ancora se si hanno punti sufficienti.

Combattimento corpo a corpo. Se ci si trova nella stessa zona di un avversario si può attaccarlo tirando il numero di dadi nel riquadro vicino alle due spade incrociate della carta azione.

Confrontare i risultati dei dadi col numero nello scudo della carta azione dell'avversario, per ogni dado pari o superiore al numero nello scudo, l'attaccante prende un segnalino cuore dalla pila del difensore e lo mette girato dal lato corona d'alloro vicino a se, da ora questi sono Punti vittoria.

Attacco a distanza. Se ci si trova ad una zona di distanza da un avversario si può colpirlo con armi da lancio, tirando tanti dadi pari al numero nel riquadro vicino all'arco sulla carta azione. Il calcolo dei punti ferita persi è uguale a quello del combattimento corpo a corpo.

Eliminazione. Quando un guerriero perde l'ultimo punto vita è eliminato. Il giocatore che lo ha fatto fuori mette davanti a se come un trofeo la figura del guerriero eliminato.

Fine del round. Quando tutti sono entrati in azione giocando la loro carta, comincia un nuovo round, si sceglie una nuova carta e così via fino all'ottavo round e l'ultima carta azione.

Vittoria. Se un guerriero rimane da solo nell'arena al termine dell'ottavo round, viene dichiarato Leader Supremo fino alla prossima rissa tribale. Se più guerrieri rimangono vivi, vince quello con più punti vittoria, se perdura la parità vince quello che ha ucciso più nemici ed a seguire quello di stazza più piccola.

Per le mosse segrete e gli oggetti magici scarica il file nei Download.

Spirito di squadra. Ultimate Warriorz può essere giocato anche a squadre scegliendo liberamente i gruppi o seguendo i seguenti consigli.

Per 2 giocatori, ognuno tiene 2, 3, 4 guerrieri.

Agaric, Zamioculcas VS Jojoba, Baobab

Bonzai, Sorgho VS Cactus, Burdock

Agaric, Bonzai, Baobab VS Jojoba, Burdock, Sorgho

Per 3 giocatori, ognuno tiene 2 guerrieri

Agaric, Baobab VS Bonzai, Sorgho VS Cactus, Burdock

Per 4 giocatori, ognuno tiene 1 guerriero, 2 squadre contro 2 squadre.

Agaric, Baobab VS Cactus, Sorgho

Burdock, Baobab VS Jojoba Zamioculcas

Per 6 giocatori, ognuno tiene 1 guerriero, 3 squadre 1 contro le altre.

Agaric, Sorgho VS Jojoba Burdock VS Bonzai, Cactus

Da 5 a 8 giocatori, ognuno tiene un guerriero 1 squadra contro l'altra.

In 5: Agaric, Jojoba, Bonzai S Cactus, Zamioculcas

In 6: Agaric, Baobab, Bonzai VS Jojoba, Burdock, Sorgho

In 7: Agaric, Baobab, Bonzai, Cactus VS Burdock, Sorgho, Zamioculcas

In 8: Agaric, Burdock, Bonzai, Zamioculcas VS Jojoba, Cactus, Sorgho, Baobab