

C.O.A.L.

Combat Oriented Armored League

Un card game di duelli steampunk di Stefano Castelli.

C.O.A.L. è un gioco di carte per 2-4 giocatori che simula scontri tra mezzi da combattimento umanoidi chiamati Steambot in un mondo ad ambientazione steampunk. Il gioco è studiato per intavolare veloci scontri tra i giocatori ed è pensato per sfruttare le abilità di bluff, memoria e pianificazione di chi gioca.

Indice

Introduzione.....	2
Componenti del gioco.....	2
Preparazione alla prima partita.....	3
Scopo del gioco.....	3
Regolamento per due giocatori	3
Setup per due giocatori.....	3
Svolgimento della partita.....	4
Il turno del giocatore.....	4
Giocare carte.....	4
Tipi di carte.....	5
Attivare carte.....	6
Utilizzare le Manovre Del Pilota.....	8
Consumare Carte.....	9
Effetti delle carte.....	10
Fine della partita.....	10
Regole per 3-4 giocatori.....	11
Setup per 3-4 giocatori.....	11
Attivare le carte (3/4 giocatori).....	11
Regole per il deck building.....	12
Varianti.....	13
Abilità dei piloti.....	14





Introduzione

LONDRA, 1890: grazie all'invenzione del processo di Eterizzazione del carbone da parte del professor Simeon diventa possibile generare da questo combustibile una quantità di energia fino a ottanta volte superiore.

BERLINO, 1892: le industrie AutoWagon creano il primo motore Ether, capace di sprigionare la potenza di 700 Cavalli Vapore usando 500 grammi di carbone eterizzato.

LONDRA, 1895: viene firmato il Trattato di Cambridge tra Germania e Gran Bretagna per tutelare le risorse del bacino carbonifero di Le Havre e gettare le basi di una super-potenza europea.

BERLINO, 1900: dopo anni di sperimentazioni viene creato dalle industrie AutoWagon il primo modello di mezzo da trasporto gigante basato su tecnologia eterica. Questa particolare tipologia di mezzo viene battezzata "Steambot".

LONDRA, 1902: le industrie pesanti Spark presentano il primo modello di Steambot inglese, dando il via ad una pacifica ma serrata gara tecnologica con la Germania.

Nel primo decennio del 1900 gli Steambot sono ormai utilizzati su larga scala, permettendo la realizzazione di colossali opere in tutta Europa e dando vita ad un periodo di prosperità economica su larga scala, garantito dalla stabilità del Trattato di Cambridge. La concorrenza continua delle industrie AutoWagon e Spark sfocia nella nascita della Combat-Oriented Armored League, una lega di combattimenti basata su scontri di Steambot che in poco tempo diventa l'evento più seguito in tutto il mondo.

Questo è C.O.A.L...: straordinari scontri tra sbuffanti giganti di metallo.

Componenti del gioco

- 80 Carte Streambot suddivise in quattro mazzi da venti carte ciascuno (carte a sfondo blu o rosso).
- 8 Carte Pilota
- 2 Piloti d'Addestramento
- 4 Plance Streambot
- 47 Segnalini Risorsa (che riportano il simbolo rosso del Vapore da un lato e il simbolo blu dell'Energia dall'altro)
- 4 Segnalini Danni
- 8 Segnalini Tag

Preparazione alla prima partita

Rimuovete tutti i segnalini dalla fustella in cartone e divideteli per tipologie. Suddividete anche le ottanta carte Steambot basandovi sul modello del robot, indicato in alto a destra delle carte stesse. Tenete quindi a portata di mano le otto carte dei piloti, le plance e tutti i segnalini.

Leggete quindi il presente regolamento, considerando che C.O.A.L. è giocabile sia in due che in tre/quattro partecipanti con set di regole leggermete differenti: il consiglio è imparare innanzitutto a giocare in due e poi provare le altre modalità di gioco e le relative varianti.

In caso vogliate imparare a giocare semplificando alcune regole potete consultare direttamente la variante "Piloti di Addestramento".

I giocatori che vorranno approfondire l'esperienza di gioco potranno dedicarsi alla creazione di mazzi personalizzati basandosi sulle istruzioni riportate nella sezione Deck Building di questo manuale.

Scopo del gioco

Sconfiggere gli Steambot nemici infliggendo danni con gli attacchi a disposizione (rappresentati dalle carte). Uno Steambot che subisca dieci o più danni viene eliminato dalla partita. L'ultimo giocatore a rimanere con il proprio Steambot in gioco viene dichiarato vincitore.

Regolamento per due giocatori

Durante una partita per due giocatori è necessario ignorare i simboli Echo (🌀) presenti su alcune carte e tutti i simboli posti alla destra di questi. Tali simboli sono utilizzati soltanto in partite che coinvolgono più di due giocatori.

SETUP PER DUE GIOCATORI

Un primo giocatore viene selezionato a caso.

Il primo giocatore sceglie uno dei Modelli di Steambot (plancia steambot).

Il secondo giocatore sceglie uno dei Modelli rimanenti (plancia steambot).

Entrambi prendono il mazzo di carte corrispondente al Modello del proprio Steambot e la relativa plancia, più un segnalino danno che pongono sulla casella 0 dell'indicatore dei danni sulla plancia.

Il secondo giocatore sceglie quale pilota relativo al proprio Modello di Steambot utilizzare e lo pone sulla plancia, nell'apposito spazio.

Il primo giocatore sceglie quale pilota relativo al proprio Modello di Steambot utilizzare e lo pone sulla plancia.

Entrambi i giocatori mischiano i propri mazzi di 20 carte e pescano 5 carte a testa (senza mostrarle all'avversario), lasciando uno spazio libero per la relativa pila degli scarti. Le carte tenute in mano sono segrete.

Il primo giocatore inizia la partita.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori si alternano effettuando ciascuno un turno di gioco. La partita procede fino a quando uno dei due infligge allo Steambot dell'avversario almeno 10 danni.

IL TURNO DEL GIOCATORE

All'inizio del proprio turno di gioco è necessario dichiarare se si effettuerà un turno di Azione o di Manutenzione.

TURNO DI AZIONE

Durante un turno di Azione il giocatore ha accesso alle seguenti azioni, effettuabili in un ordine a piacimento:

Giocare una o più carte dalla mano (opzionale e in qualsiasi momento del turno) vedi sotto.

Attivare una o più carte (opzionale e in qualsiasi momento del turno) vedi Pag 6.

Utilizzare una delle due manovre del proprio Pilota (obbligatorio) vedi pag. 8.

Quando si decide di terminare un proprio Turno di Azione è obbligatorio pescare una carta dal proprio mazzo, senza farla vedere agli altri giocatori. La carta va pescata sempre, eventualmente in aggiunta ad altre carte pescate tramite le abilità speciali, manovre del pilota o effetti speciali delle carte attivate durante il turno. Una volta pescata la carta il turno passa al giocatore avversario. **In caso il mazzo sia esaurito il giocatore continua a giocare con le carte che ha a disposizione, non pesca alcuna carta e il suo Steambot subisce due Danni.**

TURNO DI MANUTENZIONE

Durante un turno di Manutenzione il giocatore pesca semplicemente due carte e passa il turno all'avversario. Non può effettuare alcuna altra azione. Un giocatore non può scegliere di effettuare un Turno di Manutenzione se non ha almeno due carte da pescare dal mazzo.

GIOCARE CARTE

Durante un proprio Turno di Azione ogni partecipante gioca le carte della sua mano in prossimità della propria plancia. Le carte giocate corrispondono ad azioni/abilità del proprio Steambot che si stanno preparando. Per poter scatenare gli effetti di una carta disposta sul tavolo, il giocatore deve poterla attivare (vedi sezione **ATTIVARE CARTE**). Ogni giocatore può attivare solo carte di sua proprietà.

Durante il proprio turno il giocatore può giocare una o più carte dalla propria mano. Il giocatore prende la carta e può decidere di giocarla sul tavolo in due differenti modi:

Senza mostrarla all'avversario: la pone a faccia in giù sul tavolo, nella propria area di gioco. Da questo momento in poi né lui né l'avversario possono sollevare la carta per verificare di cosa si tratti.

Mostrandola all'avversario: la pone a faccia in su sul tavolo.

Giocare le carte coperte o scoperte è a totale discrezione del giocatore, con l'eccezione delle carte **Accumulatore** (🟡🟢) (vedi pag 5 e pag 10) che vanno sempre giocate scoperte.

Il limite massimo di carte che un giocatore può avere in tavola contemporaneamente è **CINQUE**. In caso si voglia giocare sul tavolo una sesta carta bisognerà prima Attivare una delle cinque già sul tavolo oppure scartarne una. In caso si decida di scartare una delle carte e su questa ci siano già dei segnalini Risorsa lo Steambot del giocatore subirà un Danno.



Il veterano consiglia:

Durante il Turno di Azione sei OBBLIGATO ad usare una delle manovre del pilota. Al termine del turno pesca una carta per passare il turno ad un avversario!

CARTA STEAMBOT

NOME CARTA →

← MODELLO

COSTO DI ATTIVAZIONE →

TIPO DI CARTA →

DECK BUILDING →

RISORSA GENERATA
CONSUMANDO LA CARTA →

← EFFETTO



TIPI DI CARTE

Il tipo di carta è identificato dall'icona presente nella colonna a sinistra, all'altezza centrale della carta. I tre tipi di carte nel gioco sono:

Attacco

Questo tipo di carta è attivata per portare danni ai nostri avversari. Esistono 2 tipi di attacco: **Attacco Fisico** e **Attacco Energetico** . I danni procurati da una carta di tipo **Attacco**, in generale sono **Danni Fisici** o **Danni Energetici** , ma un **Attacco Fisico** potrebbe anche causare **Danni Energetici** e viceversa.

Entrambe le tipologie di danno vengono accumulate nel corso della partita dal nostro Steambot e sono indicate spostando l'apposito segnalino sulla plancia del giocatore.



Reazione

Questo tipo di carta può essere attivata solo in risposta ad un attacco di un avversario. Solitamente le reazioni servono ad annullare attacchi degli avversari o ad assorbire danni, sebbene alcune includano ulteriori effetti, come ad esempio contrattacchi.



Accumulatore

Particolare tipo di carta che va giocata obbligatoriamente scoperta e che accumula autonomamente una risorsa in ogni proprio Turno di Azione a partire dal turno successivo in cui viene giocata fino ad attivarsi in modo automatico. Un accumulatore di vapore scatenerà un attacco fisico mentre un accumulatore energetico scatenerà un attacco energetico . Gli accumulatori non ricevono segnalini Risorse durante i Turni di Manutenzione.





ATTIVARE CARTE

Attivare una carta giocata sul tavolo significa rivelarla (nel caso in cui sia coperta) e utilizzare i suoi effetti contro l'avversario. Per farlo è necessario prima aver assegnato alla carta un numero di segnalini risorse pari al **COSTO DI ATTIVAZIONE** indicato nella parte superiore-sinistra della carta. I segnalini in questione devono anche rispettare le tipologie richieste dalla carta ( e ) In caso, un giocatore decida di attivare una carta lo annuncia, prende la carta dal tavolo e, se coperta, la rivela:

Se il numero di segnalini **Risorse** è stato assegnato correttamente la carta può essere attivata e svolge le funzioni indicate su di essa.





Se il numero di segnalini **Risorse** sulla carta fosse **inferiore** a quanto richiesto o di tipologia differente, la carta non si attiva, viene scartata e lo Steambot del giocatore subisce un danno.



Se il numero di segnalini **Risorse** sulla carta fosse **superiore** al totale richiesto ma ve ne siano comunque di tipologia corretta per pagare il costo di attivazione allora la carta si attiva ma lo Steambot del giocatore subisce comunque un danno.

In caso il numero di segnalini risorse sulla carta fosse **superiore** al totale richiesto ma ve ne siano comunque di tipologia corretta per pagare il costo di attivazione allora la carta si attiva ma lo Steambot del giocatore subisce comunque un danno.

In tutti e tre i casi la carta viene poi spostata nella pila degli scarti del giocatore e i segnalini posizionati su di essa tornano nella riserva comune.

Un giocatore può attivare nel proprio turno soltanto carte di tipo Attacco. Se per caso dovesse attivare per errore una Carta **Reazione**, questa sarebbe semplicemente sprecata in quanto non sortirebbe alcun effetto. In caso sulla reazione attivata per errore fossero posizionati dei segnalini Risorse lo Steambot del giocatore subirebbe 1 Danno.

Le carte attacco riportano su di esse simboli di **Danni Fisici**  o **Energetici**  : in caso l'**attacco** non venga bloccato dall'avversario usando **Carte Reazione**  (vedere sotto), il giocatore oggetto dell'**Attacco** subirà tanti danni quanti sono i simboli di danno presenti sulla carta, a prescindere dal fatto che si tratti di **Danni Fisici** o **Energetici**. Il segnalino dei danni  va spostato di conseguenza sulla plancia del giocatore per indicare la quantità di danni subiti.

*Esempio: un giocatore decide di attivare la carta Spallata dello Steambot C3 Gunther: sulla carta è presente come effetto il simbolo di un **Danno Fisico** . Poiché l'avversario non attiva alcune reazioni incassa il danno e lo segna sulla propria plancia spostando di conseguenza il segnalino danni .*

Se la carta attivata è di tipo **Attacco (Fisico o Energetico)**, l'avversario può a sua volta scegliere di attivare delle **carte Reazione**, a patto che le abbia già giocate in tavola e che su di esse sia posizionata la giusta quantità di segnalini del colore richiesto. Anche in questo caso, se la carta è coperta, rivelare una carta di tipo errato (**Attacchi**) obbliga il giocatore a scartarla. Allo stesso modo, rivelare una carta con più segnalini risorse di quanto richiesto – o di tipologia differente - infligge un danno allo Steambot del relativo giocatore.

Alcune carte Reazione riportano simboli che annullano uno o più danni Fisici o Energetici: queste permettono di sottrarre ai danni che si stanno subendo dalle carte Attacco avversarie il numero di danni indicato dai simboli di annullamento.

*Esempio: Stefano sta giocando utilizzando lo Steambot C1 Lancelot. Nel suo Turno di Azione decide di attivare la carta **Carica**: sulla carta sono presenti due segnalini di **Danno Fisico** ☀☀. Il suo avversario alla guida del modello C2 Merlin risponde attivando la carta **Reazione Scudo ad Alto Voltaggio**: questa carta permette di **Annullare un Danno Fisico** ✕ o un **Danno Energetico** ⚡. L'avversario sceglie ovviamente di **Annullare un Danno Fisico**, lo dichiara e dunque subisce soltanto il rimanente **Danno Fisico**, spostando il segnalino danni sulla propria plancia di una casella per indicare il danno subito.*

Altre carte invece riportano i simboli **Annulla un Attacco Fisico** 🏹 o **Annulla un Attacco Energetico** ⚡: in tal caso TUTTO il danno inflitto da una singola carta giocata dall'avversario viene annullato. Alcune carte **reazione** bloccano solo **Danni** o **Attacchi Fisici**, altre bloccano solo **Danni** o **Attacchi Energetici**. In ogni caso, una singola carta **Reazione** viene giocata contro una singola carta **Attacco** dell'avversario. Dunque, per esempio, una carta **Reazione** che previene due **Danni Fisici** non può venire giocata contro due **Attacchi** dell'avversario che infliggono ciascuno un **Danno Fisico**.

*Esempio: Alan decide di attivare la carta **Colpo a Pressione**, un **Attacco Fisico** che infligge ben tre **Danni Fisici** ☀☀☀. Il suo avversario attiva in risposta la **Carta Reazione Schivata**, che **annulla un Attacco Fisico** ✕. Come risultato tutti gli effetti della **Carta Colpo a Pressione** sono annullati.*

Tutte le carte attivate vengono poi scartate nella propria pila degli scarti ed eventuali segnalini **risorse** presenti su di esse tornano nella riserva comune (salvo diverse indicazioni sulla carta stessa, come nel caso dell'abilità **Trasferisci**). Importante: durante il primo turno di ciascun giocatore non è possibile attivare carte.



Il veterano consiglia:

Conosci il tuo nemico! Ogni mazzo base degli Steambot è composto da dieci diverse carte presenti ciascuna in duplice copia! Studiando le mosse effettuate dall'avversario potrai prevedere quali attacchi e reazioni avrà ancora a disposizione!



UTILIZZARE LE MANOVRE DEL PILOTA

Come azione obbligatoria in un proprio turno di tipo Azione il giocatore deve selezionare una delle due manovre riportate sulla carta del proprio pilota e utilizzarla. Le più comuni indicano una certa quantità di **Risorse Vapore** (🔥) o **Energia** (⚡) e obbligano a prelevare lo stesso quantitativo di segnalini dalla riserva e posizionarli sulle proprie carte giocate in tavola. I segnalini non devono necessariamente essere giocati su un'unica carta, ma possono essere distribuiti a piacimento dal giocatore, su una o più carte tra quelle che egli stesso ha in gioco ad eccezione degli Accumulatori. Non è possibile piazzare un numero differente di segnalini indicati dalla manovra e non è possibile posizionare i segnalini stessi su carte giocate dagli avversari.

*Esempio: Lorenzo ha già due carte giocate in tavola e ha come pilota del suo Steambot Luthor Blissett. Dovendo utilizzare una delle due manovre del pilota può scegliere di usare la prima per generare due **Risorse** di tipo **Vapore** (🔥🔥) e piazzarle entrambe su una delle due carte oppure una per ciascuna carta. In alternativa può usare la seconda manovra e generare una singola **Risorsa Energia** (⚡), da piazzare su una delle due carte.*

In caso il numero totale di segnalini **Risorse** piazzati su una carta arrivi a CINQUE avviene un Sovraccarico: la carta viene immediatamente scartata senza che venga attivata, i segnalini scartati e lo Steambot del giocatore subisce 1 danno.

Il momento dell'utilizzo di una Manovra del Pilota è completamente a discrezione del giocatore, purché avvenga comunque all'interno del suo Turno di Azione corrente. È dunque possibile giocare, consumare e attivare carte prima e dopo l'uso della Manovra del Pilota. In caso si sia obbligati a generare risorse tramite una delle due manovre del proprio pilota e non si abbiano a disposizione carte già giocate su cui posizionare le risorse stesse tali segnalini vengono scartati e lo Steambot del giocatore subisce 1 danno per ciascuno di essi. Ogni pilota ha la sua abilità speciale che è riportata in basso nella carta. Le abilità speciali sono descritte in un capitolo a parte a pag 14



Il veterano consiglia:

Attento ai sovraccarichi! Talvolta conviene utilizzare una carta già giocata per piazzarci sopra segnalini in eccesso ed evitare sovraccarichi su altre carte: tanto, può comunque contenerne fino a quattro senza esplodere!

CARTA PILOTA

**MODELLO
PREFERITO** →



← **NOME PILOTA**

← **MANOVRA 1**

← **MANOVRA 2**

→ **ABILITA'
SPECIALE**

CONSUMARE CARTE

In qualsiasi momento, sia durante il proprio Turno di Azione che durante quello di altri partecipanti, un giocatore può consumare una o più carte dalla mano. Per farlo prende una carta dalla sua mano e la posiziona nella propria pila degli scarti. Quindi prende un segnalino Risorsa della stessa tipologia indicata nella parte bassa della carta appena scar-tata e lo posiziona su una delle carte già giocate sul tavolo nella propria area di gioco. Un giocatore può consumare in questo modo quante carte vuole.



Il veterano consiglia:

Scartare carte per ottenere Risorse è fattibile anche al di fuori del proprio turno di gioco, magari per attivare una Reazione. Usa quest'azione per sorprendere i tuoi avversari!

Un avversario che ha finito le carte nel proprio mazzo subisce due danni alla fine di ciascun turno. Valuta bene se è il caso di attaccare o difendersi e aspettare semplicemente che si auto-distrugga...

ESEMPIO DI TAVOLO DA GIOCO

**CARTE
COPERTE CON
SEGNALINI**



**ACCUMULATORE
CON SEGNALINO**



PILOTA E PLANCIA



MAZZO







SCARTI

Effetti delle carte

Oltre a indicare una tipologia (**Attacchi, Accumulatori o Reazioni**), le carte possono presentare diversi simboli che scatenano svariati effetti una volta che vengono correttamente attivate.


Accumulatore (Approfondimento)

Le carte di questo tipo sono **Attacchi Fisici** o **Energetici** che vengono giocati sempre a faccia in su: un **Accumulatore di Vapore**  genera un **Attacco Fisico**  mentre un **Accumulatore Energetico**  genera un **Attacco Energetico** . All'inizio di ogni proprio Turno di Azione il giocatore piazza sulla carta Accumulatore un segnalino Risorsa della relativa tipologia, prelevato dalla Riserva. Nel momento in cui sulla carta sono presenti segnalini in quantità pari o superiore al **COSTO DI ATTIVAZIONE**, la carta si attiva automaticamente. E' possibile scegliere il momento del proprio turno in cui la carta Accumulatore si attiva, ma questo deve obbligatoriamente avvenire entro il turno stesso. Importante: non è possibile inviare direttamente segnalini Risorse sulle carte **Accumulatore** usando le Manovre del Pilota o consumando carte. E' invece possibile spostare segnalini Risorsa sulle carte di questo tipo sfruttando l'abilità **Trasferisci** di alcune carte, fermo restando che un accumulatore non può contenere più delle risorse che sono necessarie alla sua attivazione. In caso un giocatore giochi a faccia in giù un **Accumulatore** e poi lo riveli sarà costretto a scartare la carta e subire 1 danno.

Contrattacco

Alcune carte **Reazione** contengono, oltre ai simboli relativi alla difesa, anche simboli di **Danno Fisico** o **Energetico**. Queste reazioni infliggono la quantità di danni indicata allo Steambot attaccante. A sua volta, chi attacca e subisce un contrattacco può attivare una carta reazione per difendersi (o magari addirittura contrattaccare di nuovo).

Trasferire

Una carta con l'abilità **Trasferire**  obbliga il giocatore che l'attiva a prendere il numero di segnalini Risorse indicato e trasferirli su altre sue carte prima di scartare la carta e gli eventuali segnalini rimanenti. In caso il giocatore non abbia carte su cui trasferire uno o più segnalini scarta quelli in eccesso e infligge un danno al proprio Steambot per ogni segnalino che non riesce a piazzare. I segnalini possono venire anche spostati su carte di tipo **Accumulatore**, che potrebbero dunque venire attivate anche nel turno stesso. Gli effetti dell'abilità **Trasferisci** si applicano dopo che eventuali azioni presenti sulla carta sono state risolte.

Rimuovi /

Questa abilità permette di rimuovere la quantità di segnalini **Risorse** indicati sulla carta da qualsiasi carta presente sul tavolo (propria o dell'avversario). I segnalini così rimossi tornano nella **Riserva**. In caso l'abilità sia presente su una carta di tipo attacco i segnalini possono venire rimossi soltanto se l'attacco è andato a segno infliggendo almeno 1 danno all'avversario.

Fine della partita

Nella partita a 2 giocatori, non appena lo Steambot di un giocatore riceve almeno 10 danni, costui perde la partita. In caso entrambi gli Steambot subiscano contemporaneamente danni pari o superiori a 10 – ad esempio tramite contrattacchi – la partita termina con un pareggio.



Regole per 3-4 giocatori (tutti contro tutti)

Le regole per giocare in più di due sono simili a quelle descritte fino ad ora, con alcune importanti differenze. Innanzitutto, i giocatori giocano tutti contro tutti e la partita viene vinta dall'ultimo partecipante il cui Steambot non è stato eliminato.

SETUP PER 3-4 GIOCATORI

Ciascun giocatore seleziona uno Steambot tramite sorteggio o in qualsiasi altro modo che metta d'accordo i partecipanti.

Ogni partecipante prende la plancia del proprio Steambot e la pone di fronte a sé. Prende anche il relativo mazzo di carte e un segnalino danni che viene posto sulla casella 0 (zero). Di fianco al mazzo va lasciato uno spazio per la relativa pila degli scarti.

Contemporaneamente i giocatori selezionano il pilota tra i due disponibili per il proprio Steambot e lo rivelano, posizionandolo sulla plancia nell'apposito spazio e riponendo l'altro nella scatola.

Tutti i giocatori mischiano il proprio mazzo di carte e ne pescano cinque, senza mostrarle agli altri.

Viene estratto a sorte un giocatore che inizia la partita. Il round di gioco procede poi in senso orario.

ATTIVARE LE CARTE (3/4 GIOCATORI)

Quando un giocatore attiva una carta attacco durante il proprio turno gli effetti vengono applicati a tutti gli altri partecipanti, proseguendo in senso orario. Dunque tutti subiscono l'attacco appena rivelato e ogni altro giocatore può a sua volta attivare carte **Reazione** per difendersi. Un'importante differenza è relativa alle carte reazione che contengono un simbolo **Echo** (☪). Quando queste vengono attivate in risposta ad un attacco gli effetti si applicano regolarmente. Tuttavia le carte in questione non finiscono subito nella pila degli scarti, ma vengono lasciate scoperte di fronte al giocatore che le ha attivate: i simboli presenti dopo il simbolo **Echo** valgono come reazioni automatiche contro gli attacchi successivi, sia dello stesso avversario che degli altri. All'inizio del turno di ciascun giocatore – a prescindere che si tratti di Azione o Manutenzione - la prima cosa da fare è scartare qualsiasi carta Echo ancora attiva che sia di fronte a lui. Alcune carte **Echo** contengono anche effetti di contrattacco che si rivolgono unicamente a chi sta effettuando attacchi contro il giocatore che le ha attivate. A loro volta questi contrattacchi possono essere bloccati da altre reazioni, magari contenenti altri effetti echo che rimarrebbero comunque in azione fino all'inizio del prossimo turno del loro proprietario.

Consigli generali

CARTE COPERTE O SCOPERTE?

Quando giocate una carta che non sia un accumulatore potete decidere se metterla sul tavolo coperta o scoperta. Metterle coperte vi permette di pianificare le azioni senza che il vostro avversario possa conoscerle in anticipo, ma al tempo stesso richiede memoria per ricordare le carte che avete giocato. Al contrario, metterle scoperte torna più comodo e non richiede sforzi di memoria ma al tempo stesso permette all'avversario di vedere cosa state preparando. Scegliete saggiamente!

REGOLA DEI CINQUE

Ricordate sempre: massimo cinque carte in tavola e mai cinque segnalini su ciascuna carta.

RICORDATE COSA AVETE MESSO IN TAVOLA

Una volta piazzata a terra una carta a faccia in giù non potete più guardarla fino a quando non decidete di attivarla. Cercate dunque un modo per tenere bene il conto di quali carte avete messo in tavola e del loro **COSTO DI ATTIVAZIONE**. Nella peggiore delle ipotesi dovete ricordare tipo e valori di cinque carte. Provate particolari disposizioni sul tavolo, orientamenti, modi per piazzare i segnalini sulle carte e altro ancora, senza però farsi capire dall'altro giocatore. C.O.A.L. è un gioco che va anche un po' interpretato!

SFRUTTATE LA PLANCIA!

Oltre a ospitare la carta del vostro pilota e a permettervi di tenere conto dei danni subiti, la vostra plancia di gioco può essere una preziosa alleata! Osservate bene il colore dei bordi (con due lati rossi e due blu) e sfruttatelo di conseguenza per creare i vostri metodi di disposizione delle carte sul tavolo. Con qualche accortezza non avrete più problemi a ricordare le tipologie di carte che avete giocato coperte!

BLUFFATE!

Il bluff è un elemento fondamentale del gioco. Fate finta di piazzare le carte in tavola secondo uno schema sin troppo ingenuo. Piazzate segnalini di colore errato sulle carte giocate al solo scopo di confondere l'avversario. Spesso sacrificarsi e ottenere un punto danno può essere un costo sopportabile per stravolgere la strategia dell'altro.

CONSUMATE CARTE!

Ricordate sempre che oltre a poterle giocare in tavola potete consumare le carte della vostra mano per generare risorse. E ricordate che potete farlo anche al di fuori del vostro turno, magari per attivare una reazione. Usate l'effetto sorpresa a vostro favore!

ACCUMULATE BENE!

Le carte **Accumulatore** sono particolari e molto potenti. Ricordate sempre che non potete generarci sopra dei segnalini risorse usando le Manovre dei Piloti. Potete però trasferirci sopra dei segnalini usando l'abilità **Trasferisci**.

Regole per il deck building

In C.O.A.L. è anche possibile assemblare dei propri Steambot personalizzati fondendo tra loro due differenti modelli. Per farlo basta seguire le seguenti limitazioni.

Un mazzo:

deve essere sempre composto esattamente da venti carte.

può contenere al massimo carte appartenenti a DUE modelli di Steambot
deve contenere almeno otto carte di tipo **Reazione** ⚡

può contenere al massimo dodici simboli di **deck-building** ⚙



Il veterano consiglia:

Così vi sentite già esperti di C.O.A.L.? SBAGLIATO!
I veri piloti di Steambot si costruiscono da soli il proprio modello e non vedono l'ora di farlo scontrare con le creazioni degli altri giocatori

E' perfettamente possibile dedicarsi alla creazione di Steambot personalizzati utilizzando una sola confezione del gioco. Ovviamente per la massima libertà è consigliabile che ciascun giocatore possenga un proprio set di carte, così da non limitare le scelte.

Varianti

Dopo aver imparato a giocare con C.O.A.L. potete provare le seguenti varianti che alterano l'esperienza di gioco.

PARTITA A SQUADRE (DUE CONTRO DUE)

È possibile organizzare partite giocando a squadre di due partecipanti ciascuna. Una volta composte le squadre ogni giocatore seleziona uno Steambot e un pilota, seguendo le regole per la preparazione di una partita a 4 giocatori ma avendo l'accortezza di sedere al tavolo coi componenti della stessa squadra uno di fronte all'altro. La partita segue lo stesso flusso di una partita a quattro giocatori, con alcune importanti differenze:

Gli attacchi vengono portati prima contro il giocatore alla propria sinistra e poi contro quello alla propria destra. Non arrivano mai contro il proprio partner.

Vince la squadra che resta in gioco con almeno uno Steambot ancora funzionante: in caso un giocatore riceva dieci o più danni e il suo compagno di squadra riesca poi a sconfiggere entrambi i componenti della squadra avversaria, sia lui che il compagno vengono considerati vincitori.

E' possibile in qualsiasi momento consumare carte per inviare segnalini Risorsa sulle carte del proprio compagno.

I giocatori appartenenti alla stessa squadra possono parlare liberamente tra loro senza però MAI mostrare o comunicare le proprie carte al partner.

PILOTI LIBERI

In C.O.A.L. ciascun pilota è consigliato per uno specifico modello di Steambot. Questo non vieta però, previa accordo tra i giocatori, di assegnare liberamente i piloti agli Steambot, creando così combinazioni differenti rispetto a quelle predefinite per ogni modello. Sta ai giocatori decidere le modalità di selezione dei piloti, magari mediante sorteggio o in qualsiasi altro modo loro reputino valido.

MODALITA' TAG

Questa modalità è utilizzabile con qualsiasi impostazione delle regole, sia per partite in due giocatori che in quello per tre/quattro, e persino giocando in coppia. Segue esattamente le regole delle altre modalità, con questa differenza:

a inizio della partita i giocatori prendono due segnalini **Tag** **T** ciascuno e li posizionano in bella vista sulla propria plancia. Quindi, ogni giocatore prende due carte Pilota anziché una e ne pone una al comando dello Steambot, lasciando l'altra come riserva. In qualsiasi momento durante la partita (anche al di fuori del proprio turno) un giocatore potrà scartare un segnalino **Tag** (riponendolo nella scatola del gioco) per sostituire immediatamente il proprio pilota con



Il veterano consiglia:

Sperimentate! Scoprirete così che determinate combinazioni di piloti e Steambot possono essere imprevedibili e molto divertenti da utilizzare! Avete trentadue diverse combinazioni che vi attendono: buono gioco!

l'altro a sua disposizione. La presenza di due soli segnalini **Tag** per ciascun giocatore implica che è possibile effettuare soltanto due sostituzioni tra i piloti.

Quando la sostituzione avviene al di fuori del proprio turno di gioco bisogna annunciare l'uso di un segnalino **Tag** in risposta a una qualsiasi azione degli altri giocatori. Dopo la sostituzione la partita continua regolarmente. In caso un giocatore avesse attivato una carta per attaccare o per azionare una reazione, questa avrà comunque effetto e non potrà essere bloccata dal giocatore stesso a seguito della sostituzione del pilota da parte del suo avversario.

Le modalità di selezione dei due piloti a inizio della partita sono a discrezione dei giocatori, anche se per le prime volte è consigliabile semplicemente partire con le coppie di piloti relative al proprio Steambot.

Abilità dei piloti

Ciascuno degli otto piloti regolari presenti nel gioco possiede due manovre e una singola abilità speciale. Trovate di seguito una descrizione delle singole abilità e di come possono venire utilizzate. Le abilità speciali dei piloti non possono venire attivate durante un turno di Manutenzione.



LUTHOR BLISSETT

Durante un turno non subisce più di due danni fisici dallo stesso avversario. Ulteriori danni fisici inflitti dopo che i primi due sono stati subito vengono semplicemente ignorati. Attenzione: un danno si considera inflitto quando è stato effettivamente assegnato allo Steambot. I danni annullati dalle reazioni non vengono considerati inflitti.



SIR ALAN POWELL

Una volta per turno Sir Alan può consumare una carta che genererebbe una risorsa di tipo **Vapore** per generare invece due Risorse **Vapore**. Quest'abilità è utilizzabile anche al di fuori del turno del giocatore, sempre con la limitazione di una sola volta per turno.

Nota: nelle partite in coppia Sir Alan può usare la sua abilità speciale per assegnare i segnalini **Vapore** anche alle carte giocate dal compagno di squadra e persino suddividerli tra le sue carte e quelle del compagno.



CLINT GOLDSTEIN

Una volta per turno, Clint può scartare una carta dalla propria mano per rimuovere un segnalino risorsa (**Vapore** o **Energia**) da una qualsiasi delle carte giocate in tavola, proprie o degli avversari. Questa abilità può essere usata soltanto durante il proprio turno e sempre prima di attivare una carta per effettuare un **Attacco Fisico** o **Energetico**.



MADAME WHITE

Quando consuma delle carte, Madame White può generare **Vapore** a prescindere dalla tipologia di risorsa che verrebbe generata dalla carta scartata. Può dunque generare **Vapore** da carte che genererebbero **Energia**.



LORENZ ZERLOON

Alla fine del suo turno di gioco Lorenz infligge un **Danno Fisico** extra contro ciascun avversario a cui è riuscito ad infliggere due attacchi fisici. Gli attacchi in questione devono essere andati a segno infliggendo ciascuno almeno un danno fisico. Il **Danno Fisico** extra causato dall'abilità speciale di Lorenz non può essere annullato ne da carte di tipo **Reazione**, ne da abilità speciali di altri piloti.



FAY FEUERSTIEG

Quando consuma delle carte, Fey può generare **Energia** a prescindere dalla tipologia di risorsa che verrebbe generata dalla carta scartata. Può dunque generare **Energia** da carte che genererebbero **Vapore**. Importante: la manovra II di Fay può essere usata solo se il giocatore ha una carta da scartare dalla propria mano.



BARON KRAUS

Ogni volta che Kraus subisce due danni (non importa se **Fisici** o **Energetici**) a causa di un singolo attacco pesca immediatamente una carta dal proprio mazzo se ne ha la possibilità. Attenzione: nel caso in cui non siano disponibili carte da pescare e questa abilità si attivi, lo Steambot NON subisce i due danni extra dovuti all'impossibilità di pescare.



VON NEMO

Durante il proprio turno Nemo può scartare due carte del proprio mazzo (spostandole direttamente nella pila degli scarti) per rimuovere un **Danno** dal proprio Steambot. Questa abilità può venire utilizzata una sola volta durante il proprio turno.



Piloti di Addestramento

In caso vogliate giocare una versione di C.O.A.L. leggermente semplificata, magari utile per le primissime partite, potete decidere di utilizzare la coppia di piloti di addestramento Alfa-Spar e Omega-Spar inclusa nel gioco. Si tratta di due piloti speciali in quanto sprovvisti di abilità speciale ma dotati di tre diverse manovre anziché due.

Edito dalla **DaSt Work**
 Gioco di **Stefano Castelli**
 Illustrazioni e Grafica di **Alan D'Amico**
 Concept impaginazione di **Laura D'Amico**



© 2013 DaSt Work

Un ringraziamento speciale a:

Da Daniele Simeoni: Mia moglie e tutti gli amici che ci hanno dato supporto.

Da Stefano Castelli: Diego Cerreti, Lorenzo Calvi, Valerio Francescangeli, Pierluigi Ambrosini, Camillo Quatrini, Marco "Iz" Valtriani, Luca Ricci, Massimiliano Calimera, lo staff di Gioconomicon.net e di Gioconauta.it, Andrea Ligabue, Enrico Procacci e mia moglie Francesca.

Da Alan D'Amico: Alla Francesca per l'aiuto morale e alla Laura per quello materiale!



Legenda



VAPORE



ENERGIA



ATTACCO FISICO



ATTACCO ENERGETICO



ANNULLARE ATTACCO FISICO



ANNULLARE ATTACCO ENERGETICO



DANNO FISICO



DANNO ENERGETICO



ANNULLARE DANNO FISICO



ANNULLARE DANNO ENERGETICO



RIMUOVERE VAPORE



RIMUOVERE ENERGIA



ACCUMULATORE DI VAPORE



ACCUMULATORE DI ENERGIA



REAZIONE



ECHO



TRASFERIRE



PESCARRE



SCARTARE DAL MAZZO



SCARTARE DALLA MANO



CONSUMARE CARTA PER VAPORE



CONSUMARE CARTA PER ENERGIA



DECK BUILDING



DANNO GENERICO



UNA VOLTA A TURNO

Vieni a cercare consigli, mazzi personalizzati e novità sul sito ufficiale:



RIMUOVI 1 DANNO

www.dastwork.it