

X-BUGS 2.2

Regolamento per due giocatori

Preparazione

Scegli una superficie adatta per fungere da area di gioco (preferibilmente quadrata, di dimensioni comprese tra 80x80 cm e 100x100 cm). Il tavolo della cucina dovrebbe servire allo scopo, se ricoperto da una spessa tovaglia o panno. Fai un test provando a lanciare una pulce usando lo schiacciapulci. Se la pulce non salta a un'altezza e distanza che trovi soddisfacente, prova a ricoprire la tavola con una tovaglia diversa (più spessa se la pulce salta troppo bassa e distante, più sottile se la pulce salta troppo vicino o non salta per nulla).

Piazzamento

Scegli la metà della tavola che sarà il tuo territorio; l'altra metà sarà il territorio del tuo avversario. Tu e il tuo avversario piazzate le vostre basi (con la versione 'piccola' visibile) ovunque vogliate all'interno dei rispettivi territori, a distanza di circa 10 cm dal bordo del tavolo. Procedete poi piazzando i vostri bug ovunque nei rispettivi territori, solitamente intorno alle basi, e almeno a 10 cm dalla linea immaginaria che divide a metà l'area di gioco. Infine, raccogliete le risorse e, tenendole tra le mani chiuse a coppa, lasciatele cadere insieme al centro del tavolo da circa 20 cm di altezza: le risorse si sparpaglieranno casualmente attorno al centro dell'area di gioco. Tenete a portata di mano, fuori dall'area di gioco, le eventuali pulci che rappresentano gli effetti (missili, acido, fiamme, ecc.).

Scegliete a caso il giocatore che inizia.

Schema di un turno

1. Tirare i dadi
2. Muovere i bug
3. Controllare l'ingresso di eventuali rinforzi
4. Impiegare il tiro bonus

In qualunque momento durante il tuo turno puoi: spendere risorse; controllare le condizioni di vittoria.

Mosse

X-bugs si gioca in turni. La partita inizia con il turno del primo giocatore; quando il primo giocatore avrà effettuato le sue mosse, verrà seguito dall'avversario, e così via fino alla conclusione della partita.

All'inizio di ciascun turno tira i tuoi dadi (tre, all'inizio). Muovi poi tanti bug quanti sono i dadi che hai tirato: le immagini sui dadi mostrano quali bug puoi muovere. Nello stesso turno, non è consentito muovere più volte lo stesso bug. Una mossa viene effettuata sempre e solo usando lo schiacciapulci: non è consentito spostare o sistemare i pezzi in gioco in altro modo. Un tiro è solitamente indirizzato verso un bug nemico, una base o una risorsa, o è mirato a spostare la pulce in una posizione più favorevole.

a) *Cattura*: una pulce viene eliminata quando è *catturata* da una pulce nemica: cioè quando anche una piccola porzione di una pulce avversaria è sovrapposta alla sua superficie; la pulce catturata viene rimossa dal gioco. Le basi grandi catturate non vengono eliminate, ma vengono girate a mostrare il loro lato piccolo. Solitamente, se si catturano accidentalmente pulci del proprio esercito non vengono eliminate.

b) *Cattura multipla*: è possibile catturare più di una pulce con un singolo tiro: questo accade quando una pulce si sovrappone a due o più pulci nemiche.

c) *Fuoricampo*: un bug che viene lanciato fuori dall'area di gioco viene riportato alla sua posizione originale. La sua mossa si considera terminata.

d) *Pezzi sovrapposti*: può capitare che dopo una mossa alcuni bug rimangano sovrapposti: vengono lasciati dove si trovano senza essere risistemati in alcuna maniera. A causa dei poteri speciali può anche accadere che rimangano sovrapposti pezzi di opposti eserciti senza causare eliminazione.

Risultati di dado multipli: durante un turno di gioco non è possibile utilizzare più risultati che mostrano un bug per muovere più volte lo stesso pezzo. Se ottieni un risultato multiplo con i dadi ma non hai in campo un numero sufficiente di bug di quel tipo da muovere, gli eventuali risultati in eccesso possono essere usati come rinforzi (vedi sotto) oppure sono persi.



Fallimenti critici

Se ti accade di far saltare una tua pulce 'sotto' un pezzo avversario (bug, effetto, base) o sotto una risorsa hai commesso un fallimento critico. La tua pulce viene sempre eliminata, indipendentemente da qualsiasi potere speciale o limitazione posseduta da una qualunque delle pulci coinvolte.

Mosse accidentali

Quando effettui una mossa con lo schiacciapulci, può capitare di spostare accidentalmente altri pezzi: qualunque pezzo mosso in questo modo rimane nella sua nuova posizione (eccetto le basi, vedi sotto). Eventuali catture accidentali o fallimenti critici sono risolti normalmente. Se invece un pezzo viene spinto fuori dall'area di gioco viene riportato alla posizione di partenza, come nel caso di un fuoricampo.

Poteri Speciali e Effetti

Nelle schede di riferimento sono indicati in dettaglio i poteri speciali e le limitazioni posseduti dai diversi eserciti. Alcuni poteri dei bug sono disponibili fin dall'inizio della partita, altri possono essere utilizzati solo sviluppando una determinata base, altri ancora consentono di tirare pulci speciali chiamate 'effetti'. Leggete attentamente la descrizione dei singoli poteri nel momento in cui intendete utilizzarli.

Uso degli effetti: per utilizzare un effetto lo si pone adiacente al bug (non puoi porre l'effetto direttamente sopra una pulce nemica) e poi lo si spara usando lo schiacciapulci. Tutte le basi in gioco (amiche e nemiche) e le risorse sono sempre immuni agli effetti. Gli effetti sono generalmente rimossi dal tavolo subito dopo l'uso, se non diversamente specificato dalla loro descrizione. Se un effetto rimane in campo può essere normalmente catturato e rimosso. Quando rimosso un effetto ritorna sempre disponibile tra gli effetti non in gioco. Un effetto lanciato fuoricampo è considerato utilizzato senza conseguenze.

Pezzi bifacciali

Alcuni bug hanno due lati diversi. Un lato rappresenta la pulce nella sua forma 'normale', l'altro mostra il bug mentre impiega un potere speciale. Per usare il potere speciale la pulce deve iniziare il suo turno con il lato speciale visibile, oppure deve mostrare la faccia speciale dopo aver mosso (vedi la scheda di riferimento). All'inizio di una partita, o quando entrano in gioco come rinforzi, tutti i pezzi bifacciali devono essere piazzati mostrando il lato normale: devi riuscire a 'girarli' facendoli saltare!

Basi e risorse

Catturare le risorse al centro del campo serve solitamente per sviluppare le proprie basi. Ogni base è bifacciale: un lato mostra la base nel suo stadio più semplice e debole (piccolo); l'altro lato mostra la base nel suo stadio completamente sviluppato (grande). Per sviluppare le tue basi da uno stadio all'altro devi solitamente spendere 2 risorse. Le risorse si catturano saltandoci sopra con i bug (non con gli effetti). Le risorse sono in due colori ma non c'è differenza ai fini del gioco. Una volta catturate, le risorse sono messe da parte e possono essere spese immediatamente o in qualunque momento durante un proprio turno (è possibile spendere un qualsiasi numero di risorse tra quelle a disposizione). Le risorse spese sono eliminate dal gioco. Le basi possono essere catturate solo dai bug, mai dagli effetti. Le basi non possono muovere; se sono mosse accidentalmente durante il movimento di un'altra pulce, vengono rimesse nella posizione originaria.

- a) Quando catturata, una base piccola è eliminata dal gioco. La mossa del bug che ha eliminato la base è finita, indipendentemente da eventuali poteri speciali. Se bifacciale, il bug è posizionato sul lato normale.
- b) Quando catturata, una base grande è ridotta a piccola. Il bug che ha ridotto la base viene posto adiacente ad essa e la sua mossa è finita, indipendentemente da eventuali poteri speciali. Se bifacciale, il bug è posizionato sul lato normale. È possibile riportare una base ridotta allo stadio grande spendendo il dovuto numero di risorse durante il proprio turno.
- c) Quando una base è eliminata dal gioco, il possessore deve eliminare un bug a sua scelta. Inoltre, l'avversario sceglie a caso un dado del possessore della base eliminata e lo toglie dal gioco. Dal turno successivo quindi il possessore della base tirerà un dado in meno.

Solitamente, le basi allo stadio grande conferiscono ai bug poteri speciali, dettagliati nella scheda di riferimento. Ogni potere speciale così attivato può essere immediatamente impiegato, se possibile (anche quindi nel turno stesso in cui la base è stata sviluppata).



Rinforzi

Prima di utilizzare un eventuale tiro bonus (vedi sotto), controlla se hai diritto a un rinforzo. Se hai ottenuto uno o più risultati di dado che non puoi utilizzare per muovere un bug in gioco per qualunque ragione, e questo risultato corrisponde a un bug precedentemente eliminato, puoi mettere in campo un rinforzo (uno solo). Metti in gioco un pezzo a tua scelta corrispondente a uno dei risultati non utilizzati (eventuali altri risultati non utilizzati sono perduti), prendendo il pezzo in questione tra quelli resi disponibili dalle perdite. Il rinforzo entra in gioco adiacente a una delle tue basi, non può essere piazzato direttamente sopra altre pulci e non può muovere nello stesso turno in cui è rientrato in gioco. Se bifacciale, il rinforzo entra in gioco sul lato normale.

Tiro Bonus

Quando elimini uno o più bug o basi avversarie nel tuo turno (non risorse), ottieni una mossa addizionale (e solo una, anche se elimini più pezzi). Puoi scegliere di utilizzare solo un bug che non ha ancora mosso in quel turno. Devi utilizzare il tiro bonus solo dopo aver effettuato tutte le tue mosse regolari. Ridurre una base non dà diritto al tiro bonus.

Vincere la partita

Vinci la partita eliminando due basi nemiche; quando la seconda base è stata eliminata, la partita è finita. Altrimenti, puoi vincere eliminando tutti i bug nemici eccetto due. Per una partita più lunga, vinci eliminando tutte le basi nemiche (in questo caso, i rinforzi possono rientrare in gioco solo se un giocatore possiede almeno due basi).

Regole della scheda di riferimento

Quando una regola contenuta in una scheda di riferimento contraddice il manuale, la regola esposta nella scheda ha la precedenza.



LE REGOLE IN BREVE

1. **Piazzamento.** Scegli la metà della tavola che sarà il tuo territorio. Piazza le tue basi (dal lato piccolo) e i tuoi bug ovunque tu voglia all'interno del tuo territorio. Spargi le risorse al centro del tavolo. Scegli il giocatore che muoverà per primo.
2. **Mossa.** Tira i tuoi dadi. Guardali: mostrano quali bug puoi muovere. Puoi muovere la stessa pulce una volta sola, anche se più di un dado mostra la sua immagine. Se muovi sopra una pulce nemica o una risorsa, la mangi e la rimuovi dal tavolo. Se muovi sopra una base, può essere ridotta o eliminata.
3. **Poteri Speciali.** Quando muovi una pulce, puoi solitamente usare anche i suoi poteri speciali. Spesso i poteri speciali richiedono il lancio di una piccola pulce, chiamata 'effetto'. Alcune pulci sono bifacciali, e possono usare il loro potere speciale solo se mostrano il lato appropriato.
4. **Basi.** Puoi ingrandire o riparare una base spendendo risorse. Quando una base è dal lato grande, solitamente guadagni poteri speciali. Le basi non possono muovere.
5. **Rinforzi.** Se ottieni risultati di dado che non puoi utilizzare, puoi mettere in campo un rinforzo (uno solo).
6. **Tiro Bonus.** Se catturi almeno una pulce nemica, ottieni un tiro bonus: puoi muovere qualunque bug vuoi, a condizione che non abbia già mosso in questo turno.
7. **Vincere la partita.** vinci la partita eliminando due basi nemiche; quando la seconda base è eliminata, la partita è finita. Altrimenti, vinci eliminando tutti i bug avversari eccetto due.

GLOSSARIO

Pulci: i dischi in plastica del gioco: comprende bug, effetti e basi.

Effetti: pulci in plastica, di solito piccole e tonde, tenute fuori dal campo di gioco fino a quando non si impiega un potere speciale che ne richieda l'uso.

Bug: le unità che compongono un esercito e che solitamente compaiono sulle 18 facce dei 3 dadi utilizzati nel gioco.

Basi: le tre pulci grandi e tonde e bifacciali che possono essere sviluppate durante il gioco solitamente spendendo risorse.

Risorse: dischi in plastica piccoli e tondi privi di adesivi che vengono catturati solitamente per sviluppare le basi.

Schiacciapulci: pezzo rettangolare utilizzato per muovere i bug o impiegare gli effetti.

