

DI FABRIZIO BOE GUALDONI

DEATHMATCH

ARENA

Regolamento





INDICE

- 1) *Introduzione*
- 2) *Lista Componenti*
- 2) *Scopo del Gioco*
- 2) *Preparazione*
- 4) *Eroi*
- 5) *Carta Eroe*
- 7) *Armi Epiche*
- 8) *Svolgimento del Turno*
- 8) *Punti Azione*
- 8) *Giocare Carte Abilità*
- 9) *Critico e Critico Bonus*
- 10) *Pescare dal Dungeon*
- 11) *Potenziamenti*
- 11) *Tesoro*
- 12) *Creature Magiche*
- 12) *Acquistare dallo Shop*
- 13) *Utilizzare Carte nell'Inventario*
- 13) *Varianti*
- 14) *Conclusione*
- 14) *Ringraziamenti*

INTRODUZIONE

Scopri l'ebbrezza di essere un master, guida un team di tre differenti eroi e conducili attraverso uno scontro all'ultimo sangue contro le squadre dei tuoi avversari. Combatti e destreggiati all'interno di dungeon pieni di armi, potenziamenti speciali, trappole, mostri e potenti boss. Crea il tuo team in modo che i suoi membri possano darsi man forte nella battaglia. Vinci lo scontro e dimostra la tua supremazia!

LISTA DEI COMPONENTI

- 1 Mazzo Shop (35 carte)
- 1 Mazzo Dungeon Comune (35 carte)
- 1 Mazzo Dungeon Raro (35 carte)
- 1 Mazzo Dungeon Epico (35 carte)
- 24 Mazzi Eroe (9 carte)
- 18 Token da 1 Gold
- 18 Token da 3 Gold
- 18 Token da 6 Gold
- 24 Dadi Vita (d10)
- 1 Dado Critico (d6)

SCOPO DEL GIOCO

Sconfiggi gli eroi degli altri Master, rimanendo l'ultimo con almeno un Eroe in vita. Ogni mezzo è lecito, tranne barare.

PREPARAZIONE

Posiziona i 3 mazzi Dungeon e il mazzo Shop, dall'ultimo pesca le prime 5 carte e posizionale scoperte in modo che siano visibili a tutti i Master.

Ora tu e gli altri master prendete ognuno 3 dadi vita (d10).

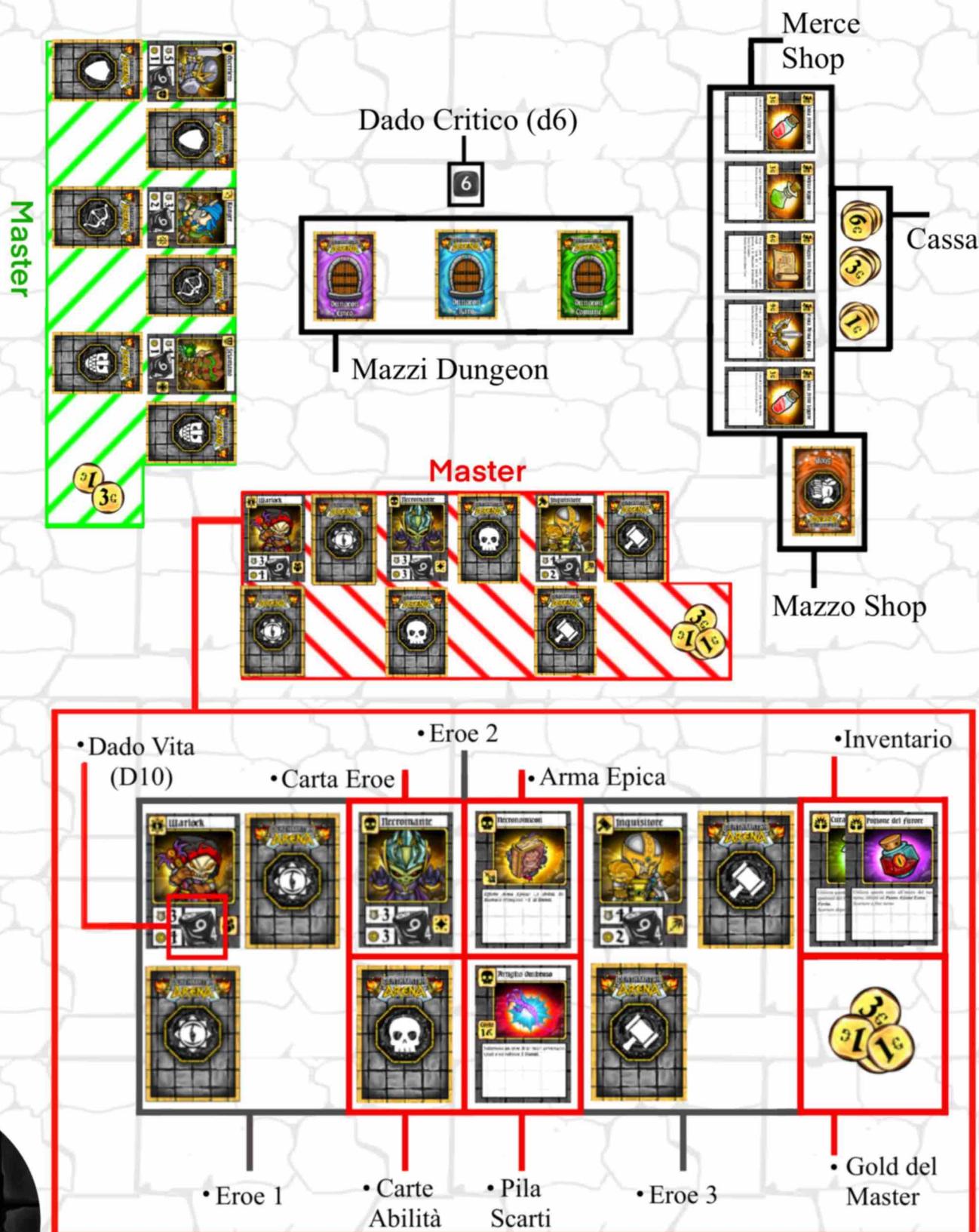
Lanciate uno dei d10, chi ottiene il risultato maggiore inizia per primo.

Procedendo in senso orario scegliete un eroe a testa finchè ognuno dei Master avrà 3 Eroi che formano il suo Team.

Ora disponi davanti a te le tue carte eroe, posizionando il Dado Vita (d10) sul 9 in corrispondenza

del riquadro dei Punti Ferita e coperta affianco la rispettiva Arma Epica; quindi mescola singolarmente il resto dei mazzi e posizionali sotto la "Carta Eroe"; procedi prelevando il valore di Monete di Partenza indicato sulle vostre carte eroe.

Ritira Eroi e dadi avanzati nella scatola; dividi per tipo i Gold rimasti, tienili a portata di mano: questi saranno la "Cassa".
 Pesca un totale di 4 carte a piacere dai mazzi dei tuoi Eroi.
 Lascia il d6 vicino ai mazzi Dungeon in modo che ogni Master possa prenderlo all'occorrenza.



EROI

Scegliere i membri del proprio team è una fase fondamentale per poter affrontare al meglio l'arena. Gli eroi si suddividono in 6 categorie principali e sono distinguibili grazie all'icona di classe:



DIFENSORE: sono provvisti di alta armatura che conferisce loro un'alta difesa sui critici.

Armatura: 5

Monete di partenza: 1 Gold

Eroi: Paladino, Guerriero e Guardia nera



COMBATTENTE MIRATO: specializzati nel causare tanti danni ad un singolo avversario.

Armatura: 4

Monete di partenza: 2 Gold

Eroi: Barbaro, Inquisitore e Occultista



COMBATTENTE AD AREA: specializzati nel causare danni a più obiettivi.

Armatura: 3

Monete di partenza: 2 Gold

Eroi: Cacciatore, Ranger e Succube



SUPPORTER: forniscono differenti tipi di bonus al tuo team.

Armatura: 3

Monete di partenza: 4 Gold

Eroi: Assassino, Monaco e Warlock



INCANTATORE: modificano a tuo favore alcune situazioni.

Armatura: 3

Monete di partenza: 3 Gold

Eroi: Divinatore, Mago, Necromante e Stregone



CURATORE: permettono di recuperare i punti ferita degli eroi del tuo team.

Armatura: 4

Monete di partenza: 1 Gold

Eroi: Alchimista, Apostolo, Chierico, Druido, Mercante, Sacerdote, Sciamano e Untore

NOTA BENE: ogni team può avere al massimo **1 Curatore**

CARTA EROE

La carta eroe è una carta speciale su cui sono riportate le caratteristiche principali del tuo eroe: simbolo eroe, monete di partenza, armatura e punti ferita.

- Il **Simbolo eroe** è il simbolo identificativo del tuo eroe il quale è riportato sul retro e sul fronte delle sue carte abilità.
- I **Gold** di partenza sono il numero di monete che l'eroe ti conferisce ad inizio partita.
- L'**Armatura** è il valore che gli altri master dovranno superare per riuscire ad effettuare un critico e applicare sul tuo eroe gli effetti.
- I **Punti ferita** sono la vita del tuo eroe; ogni eroe parte con 9 punti ferita. Metti un dado vita (d10) sopra questo riquadro posizionandolo con la faccia che indica il numero 9 verso l'alto e utilizzalo come segnapunti.
- L'**Icona di Classe** è il simbolo identificativo della classe di appartenenza del tuo eroe.

• Simbolo Eroe



• Avatar Eroe

• Armatura

• Icona di Classe

• Gold di Partenza

• Punti Ferita

(Posiziona qui Il Dado Vita d10)

Un Eroe è da considerarsi Sconfitto quando i suoi punti vita scendono a 0; in quel momento, devi scartare dalla tua mano tutte le Carte a lui associate e girare a faccia in giù la relativa Carta Eroe. Quindi pesca dai mazzi degli Eroi ancora in vita, fino ad avere di nuovo 4 carte in mano.

Quando un Eroe viene sconfitto da un altro Master questo ottiene i Gold di partenza dell'Eroe sconfitto, come premio per l'abbattimento, prelevandoli dalla Cassa.



ARMI EPICHE

Le armi epiche sono oggetti permanenti legati al tuo eroe, all'inizio della partita sono disattivate e per essere utilizzate hanno bisogno di essere attivate tramite il potenziamento "Evoca Arma Epica". Finché restano attive donano un bonus specifico che può influenzare, il tuo eroe, tutto il tuo team o modificare a tuo favore alcune meccaniche di gioco. Una volta che un'arma epica viene attivata, i suoi effetti si applicano finché non viene disattivata per la sconfitta dell'eroe a cui appartiene o per effetto di altre carte specifiche.

Nel caso in cui il personaggio venisse resuscitato l'arma resta Disattivata anche se era attiva al momento della sconfitta.



SVOLGIMENTO DEL TURNO

PUNTI AZIONE

Ad ogni turno hai a disposizione 2 punti azione da poter spendere per eseguire le seguenti azioni:

- **Giocare Carte Abilità** - 1 o 2 Punti Azione
- **Pescare dal Dungeon** - 1 Punto Azione - può essere eseguita solamente *UNA VOLTA* per turno.
- **Acquistare dallo Shop** - 0 Punti Azione - qualunque momento del tuo turno.
- **Utilizzare Potenziamanti / Tesori / Oggetti** - 0 Punti Azione - segui le indicazioni sulle singole carte.
- **Scartare Carte Abilità** - 1 Punto Azione - può essere eseguita solamente *UNA VOLTA* a turno per scartare fino a 2 CARTE dalla tua mano e ripescarne altrettante.

Le azioni gratuite possono essere eseguite più volte, anche in momenti diversi.

Il tuo turno si conclude quando dici "Passo!".

GIOCARE CARTE ABILITÀ

Spendendo i tuoi punti azione puoi giocare le Carte Abilità che hai in mano; principalmente queste carte hanno la funzione di causare danni agli avversari o curare membri del tuo team, tuttavia possono avere effetti molto particolari, è bene perciò seguire le indicazioni riportate sulla singola carta!

Le carte abilità dei tuoi Eroi si dividono in 2 tipologie:

- **Abilità Semplici:** costano 1 punto azione quindi puoi usarne fino a 2 nel tuo turno.
- **Abilità Speciali:** costano 2 punti azione quindi puoi usarne massimo una nel tuo turno.

COLPO CRITICO E CRITICO BONUS

- **Critico:** Alcune abilità permettono, oltre all'utilizzo tradizionale, di effettuare un *Colpo Critico*; in questi casi anziché applicare direttamente i danni scritti sulla carta, lancia un dado a 6 facce, il colpo va a segno solamente se il suo risultato è pari o superiore al punteggio armatura del bersaglio selezionato.
Se l'attacco va a segno i danni scritti sulla carta raddoppiano.
Se l'attacco *NON* va a segno non fai danni al nemico selezionato ed il tuo Eroe a cui appartiene l'abilità subisce *1 Danno da Contraccolpo*.
- **Critico Bonus:** Alcune abilità speciali hanno un "Critico Bonus" che, a differenza del precedente:
Se l'attacco va a segno applichi l'effetto aggiuntivo scritto sulla carta.
Se l'attacco *NON* va a segno applichi comunque il danno base ma non l'effetto aggiuntivo e non subisci il danno da Contraccolpo.



Ogni volta che giochi una carta abilità, ricordati di posizionarla nella pila degli scarti dell'eroe a cui appartiene, per comodità è bene mettere le carte scartate a fianco del mazzo abilità.

Alla fine di ogni turno pesca carte abilità dai mazzi degli eroi ancora in vita fino ad avere di nuovo un totale di 4 carte in mano. Se le carte di un tuo eroe terminano, mescola la pila degli scarti dello stesso e riposiziona nuovamente il mazzo.

NOTA BENE: Per nessun motivo si può concludere il turno con più di 4 carte in mano.

PESCARRE DAL DUNGEON

Puoi decidere di spendere un Punto Azione per pescare una carta da un Dungeon a tua scelta.

Salvo diversa indicazione specifica di Potenziamanti, Abilità o Arma Epica, non è possibile pescare più di una carta Dungeon per turno.

Sono presenti 3 tipi di Dungeon: **Comune - Raro - Epico** che contengono rispettivamente:

- **Comune:** 1 Boss, 2 Mostri, 6 Trappole, 6 Tesori e 19 Potenziamanti tra cui 1 Evoca Arma Epica.
- **Raro:** 2 Boss, 6 Mostri, 2 Trappole, 5 Tesori e 20 Potenziamanti tra cui 2 Evoca Arma Epica.
- **Epico:** 6 Boss, 2 Mostri, 2 Trappole, 4 Tesori e 21 Potenziamanti tra cui 5 Evoca Arma Epica.

Le carte presenti nel Dungeon possono essere: *Potenziamenti* *Tesori* oppure delle *Creature Magiche*.

I Potenzamenti 

Sono carte ad uso singolo che danno un bonus solitamente temporaneo.

Una volta pescate entrano a far parte del tuo “inventario”, ponile quindi a faccia in su in modo che siano visibili a tutti.

Tesori 

Queste carte sono dei potenziamenti speciali che ti permettono di ottenere dei Gold.

• Simbolo Potenziammento/Tesoro



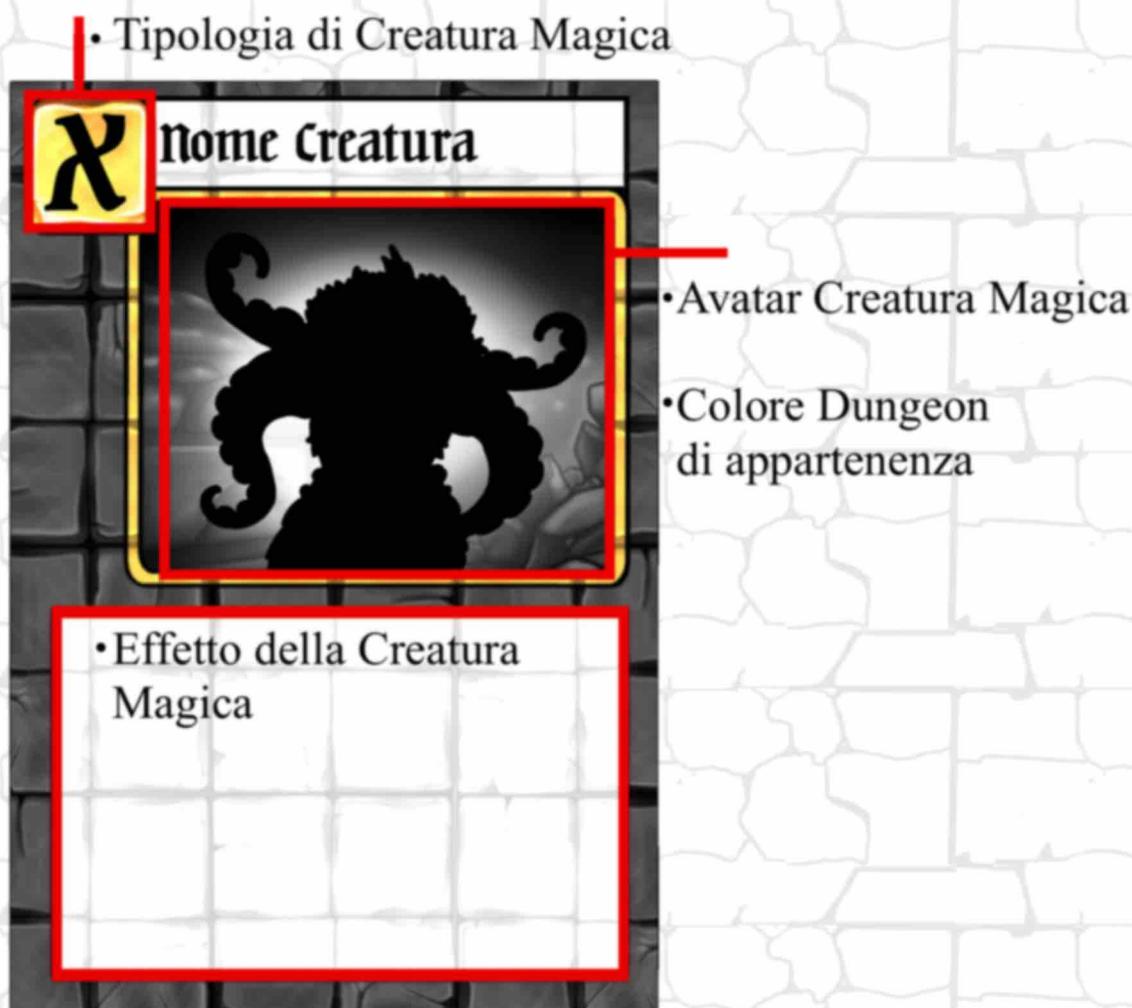
• Immagine Potenziammento

• Colore Dungeon di appartenenza

• Momento di Attivazione
• Effetto Potenziammento

Creature magiche

Una volta pescata una creatura magica subirai automaticamente il suo attacco, salvo diverso intervento di Potenziamenti, Abilità, Armi Epiche. Queste carte si suddividono in 3 categorie che le raggruppano per potenza crescente: **Trappola** 🕸️ (Bassa), **Mostro** 👹 (Media) e **Boss** 👑 (Alta).



ACQUISTARE DALLO SHOP

In un qualunque momento del tuo turno, senza spendere punti azione, puoi acquistare potenziamenti dallo shop e aggiungerli al tuo inventario, ponendoli quindi a faccia in su in modo che siano visibili a tutti. Il prezzo d'acquisto è indicato sulla carta, e l'unico limite è rappresentato dai Gold che hai a disposizione. Se i Gold che spendi per comprare un oggetto superano il costo dello stesso prendi il "resto" dalla Cassa. Ogni volta che compri un oggetto rimpiazzalo pescando dal mazzo shop; controlla che vi siano sempre 5 oggetti scoperti in vendita.



UTILIZZARE CARTE NELL'INVENTARIO

Questa mossa non prevede il consumo di punti azione, difatti alcune di queste carte possono essere utilizzate anche al di fuori del proprio turno. Sulla carta sono riportate tutte le indicazioni e gli effetti, leggili con attenzione!

Ricordati ogni volta che utilizzi una di queste carte di riporla nella pila degli scarti corrispondente, aiutati coi simboli posti in alto a sinistra e sul retro.

VARIANTI

• *Spada e scudo*

Questa variante riduce notevolmente la durata di una partita.

Tu e gli altri master non potete utilizzare i curatori, e vanno rimosse le seguenti carte:

Shop: 1 Cura ferite leggere, 1 Cura ferite medie, 1 Cura ferite di massa, 1 Cura ferite gravi e 1 Pietra della vita.

Dungeon Epico: 2 Cura ferite gravi e 2 Pietre della vita.

Dungeon Raro: 1 Cura ferite medie, 2 Cura ferite di massa, 2 Cura ferite gravi.

Dungeon Comune: 2 Cura ferite leggere, 2 Cura ferite medie, 1 Cura ferite gravi.

• *Spirito di squadra*

Questa variante riduce leggermente la durata di una partita. Tu e gli altri master potete utilizzare tutti gli eroi a disposizione come nella versione classica ma vanno rimosse le seguenti carte:
Shop: 2 Cura ferite leggere, 2 Cura ferite medie, 2 Cura ferite di massa, 2 Cura ferite gravi e 1 Pietra della vita.

Dungeon Epico: 2 Cura ferite gravi e 2 Pietre della vita.

Dungeon Raro: 1 Cura ferite medie, 2 Cura ferite di massa, 2 Cura ferite gravi.

Dungeon Comune: 2 Cura ferite leggere, 2 Cura ferite medie, 1 Cura ferite gravi.

• *Luce nel Dungeon*

Questa variante riduce leggermente la durata di una partita. Tu e gli altri master non potete utilizzare i curatori ma i Mazzi Dungeon ed il mazzo shop non subiscono variazioni.

CONCLUSIONE

Vince il Master che rimane con almeno un Eroe in vita.

Se per colpa di una Creatura Magica non resta nemmeno un Eroe in vita a nessun master, è il gioco ad aver vinto.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio mia moglie Marika per avermi sopportato durante lo sviluppo del gioco.

Ringrazio Fede per avermi supportato nella correzione e nello sviluppo.

Ringrazio le persone che lo hanno testato, tra cui : Crosta, Feed, Privi, Totò, MadMax, Matteo, Seba, Paolo, Cinzia, Mattia, Stefano, Nicoletta, Juri, Denis, Martina, Andrea ecc.

Ringrazio il team di Tambù per avermi dato la possibilità di realizzare questo progetto.

Ultimo ma non meno importante un grazie va a te che l'hai aggiunto alla tua collezione! Ora la smetto e ti lascio giocare, spero vivamente che ti divertirai in compagnia dei tuoi amici.

BUONA GIOCATA!

Fabrizio BoE Gualdoni

DEATHMATCH ARENA

Crediti:

AUTORE: FABRIZIO BOE GUALDONI
GAME DESIGNER: FABRIZIO BOE GUALDONI
ILLUSTRAZIONI: FABRIZIO BOE GUALDONI
TESTI: FABRIZIO BOE GUALDONI E
FEDERICO PERON
PRODUZIONE DI TAMBÙ S.R.L.



FAQ

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI -
ALL RIGHTS RESERVED 2019