

DI FABRIZIO BOE GUALDONI

DEATHMATCH

ARENA

REGOLAMENTO



15/120 Min



2-4

+12

# INDICE

- Modalità di gioco.....1
- Preparazione del campo di battaglia...2
- Turni di gioco .....3
- Personaggi e Abilità .....3
- Scheda personaggio.....5
- Attaccare un personaggio.....6
- Danno critico e Fallimento.....7
- Eroe Bloccato .....8
- Sconfitta di un Eroe .....8
- Durata turni delle carte .....9
- Carte Arena.....10
  - Boss
  - Oggetti rari
  - Mostri
  - Potenziamenti
  - Trappole
- Tiri speciali dell'Area .....11
  - Tiro volontà
  - Tiro riflessi
  - Dado personaggio

## RINGRAZIAMENTI

Ringrazio mia moglie Marika per avermi sopportato nei momenti dello sviluppo del gioco in cui ne parlavo h24, ciao amore ti amo tanto :D.

Ringrazio il mio amico e collega Max per riaver acceso in me la passione dei giochi da tavolo che mi ha portato a svilupparne uno.

Ringrazio le persone che lo hanno testato, aiutandomi a migliorarlo sempre piu, tra cui : Cristian, Fede, Andrea, Totò, Seba, Matteo, Daniele, Teooh, Paolo, Cinzia, Mattia, Stefano, Nicoletta, Juri, ecc. Ringrazio il team di Tambù per avermi dato la possibilità di realizzare questo sogno.

Un grazie va anche tutte le persone che mi hanno supportato e sopportato, durante il periodo di sviluppo del gioco.

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

*Fabrizio BoE Gualdoni*

## SCOPO DEL GIOCO

Sconfiggere gli eroi avversari, rimanendo l'ultimo giocatore con almeno un eroe in vita.

## COME SI GIOCA

### Modalità di gioco

Come prima cosa, i giocatori dovranno decidere il colore della propria squadra e, subito dopo, la tipologia di partita. In Deathmatch Arena è infatti possibile scegliere il numero di eroi da usare durante la partita, influenzando così la durata del gioco.

**Duello** (1 vs 1): nella modalità duello, ogni giocatore potrà usare solamente un solo personaggio; se questo venisse sconfitto, il giocatore avrà immediatamente perso la partita. Questa modalità è adatta soprattutto per chi vuole fare una partita veloce, o per prendere confidenza con il regolamento. Nella modalità Duello vengono eliminati i Boss dal mazzo Arena

**Rissa** (3 vs 3): nella modalità rissa, ogni giocatore potrà usare 3 eroi; rispetto alla modalità precedente, questo tipo di partita è più longeva e permette ai giocatori di affrontare le prime meccaniche di gioco relative al controllo di un vero e proprio gruppo.

**Deathmatch** (6 vs 6): il cuore di Deathmatch. Arena. Nella modalità Deathmatch, ogni giocatore potrà usare la squadra al completo, composta da 6 eroi. Questo tipo di partite sono molto più longeve delle precedenti, e adatte per tutti i giocatori che hanno bene in mente il regolamento di gioco.

## Preparazione del campo di battaglia

Una volta decisa la modalità della partita, occorrerà preparare il tabellone. In questa fase verranno preparate le carte “arena” (indicate dal dorso nero) e le carte “abilità”:

- Le carte arena dovranno essere posizionate al centro del tabellone, all'interno dell'area viola.
- Ogni giocatore dovrà preparare le proprie schede personaggio, assicurandosi che il punteggio armatura sia sullo scudo di nero per tutti i personaggi scelti, dopo di che bisognerà dividere il mazzo del proprio colore in mazzi più piccoli, formati ciascuno dalle carte degli eroi scelti (ad esempio: un mazzo con le carte del barbaro, un mazzo con le carte del mago, etc.). Per suddividere il mazzo bisogna tenere conto dei simboli eroe che ci sono sulle varie carte, dopo di che posizionate il mazzo rivolto a faccia in giù sotto la scheda del eroe corrispondente.
- Ogni giocatore dovrà prendere le pedine degli eroi scelti con le relative schede e dovrà posizionarle in questo modo:
  - Ogni giocatore sceglierà il proprio quadrante (ovvero, la sezione del tabellone in cui sono presenti i numeri da 1 a 6) e posizionerà le proprie pedine all'interno.
  - Ogni giocatore posizionerà davanti a sé, ben visibile agli altri, le schede dei propri personaggi e per ognuna posizionerà l'indicatore dei punti ferita sul 9.
- Ogni giocatore dovrà pescare 4 carte.
- L'ordine di gioco viene deciso facendo tirare a tutti i giocatori un dado. Il risultato più alto è colui che parte per

primo, da quel giocatore si procederà in senso orario, L ordine dovrà essere mantenuto per tutta la partita.

## Turni di gioco

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore avrà a disposizione 2 azioni, che potranno essere usate per giocare le proprie carte.

Ogni abilità consuma un solo punto azione tranne quelle con questo simbolo , chiamate "Abilità Potenti" che consumeranno entrambi i punti azione.

Ogni volta che una carta viene giocata, questa verrà messa nella pila degli scarti dell'eroe a cui appartiene, per comodità consigliamo di posizionare le carte scartate di fianco al mazzo delle abilità.

Alla fine del turno il giocatore dovrà pescare fino ad avere 4 carte in mano. Se le carte di un eroe dovessero terminare, sarà possibile mescolare la pila degli scarti dello stesso e riposizionare di nuovo il mazzo. I giocatori non potranno mai avere più di 4 carte in mano.

Alla fine di ogni turno, ogni giocatore dovrà girare una carta arena e leggerne gli effetti (che verranno attivati in quell'esatto momento).

## Personaggi e abilità

*Guerriero*



Personaggio ottimo per una squadra struttura sulla difesa dato il suo punteggio di armatura base di 5 e la sua abilità potente posizione difensiva che obbliga gli avversari a colpire il guerriero se cercano di attaccare la tua squadra il quale per un turno risulta immune al critico e la sua armatura va a 6.

## *Barbaro*

Personaggio ottimo per una squadra struttura sul puro attacco data la sua abilità potente Ira barbarica in grado di fare addirittura 4 danni.

Il suo punteggio di armatura base è di 4 un punteggio nella media. .

## *Assassino*

Personaggio di supporto per la squadra caratterizzato da la sua abilità veleno in grado di aggiungere 2 danni a una qualsiasi altra abilità giocata nello stesso turno.

Il suo punteggio di armatura base è di 3 un punteggio basso ma un ottimo deterrente per le altre squadre a colpire personaggi più forti.

## *Chierico*

Personaggio il personaggio di supporto per eccellenza della squadra grazie alle sue abilità di cura, è l'unico personaggio in grado di curare gli altri presente nel gioco.

Il suo punteggio di armatura base è di 4 un punteggio nella media.

## *Mago*

Personaggio di supporto per la squadra caratterizzato da la sua abilità congelamento in grado di bloccare un personaggio avversario senza effettuare un tiro per colpire .

Il suo punteggio di armatura base è di 3 un punteggio basso ma un ottimo deterrente per le altre squadre a colpire personaggi più forti.

## *Ranger*



Personaggio ottimo per una squadra struttura sul puro attacco date le sue abilità in grado di colpire più personaggi anche di differenti squadre nello stesso momento.

Il suo punteggio di armatura base è di 4 un punteggio nella media.

### **Elementi e Meccanismi di gioco**

#### *Scheda del personaggio*

Ogni personaggio è rappresentato da un pedina su cui c'è il simbolo di appartenenza e da una scheda in cui sono indicate le sue caratteristiche principali (armatura e punti ferita) sotto la quale verrà posto il suo mazzo abilità :

- *Punti vita*: ovvero, la “vita” del personaggio. Ogni volta che il personaggio subisce danni si sposta l'indicatore del valore dei danni riportato sulla carta abilità che lo ha colpito. Una volta che i punti scenderanno a 0, il personaggio sarà sconfitto.
- *Classe armatura*: ovvero, il risultato minimo del dado che l'avversario dovrà raggiungere per colpire il personaggio. Il valore di classe armatura non scende mai sotto il 2. Il punteggio d'armatura può variare durante la partita in seguito ad abilità o carte Arena, quando avviene la variazione si sposterà l'indicatore sul corrisponde valore del momento
- *Simbolo personaggio*: ovvero il simbolo identificativo che associa la scheda del personaggio alla pedina posta sull'arena

- *Blocco/Tempo*: ogni volta che il personaggio ottiene un bonus o un malus temporaneo oppure viene colpito da un blocco si posiziona sopra il token Tempo per il bonus/malus e un token lucchetto per il blocco del colore corrisponde al personaggio o alla carta Arena che lo ha bloccato.



### *Attaccare un avversario*

Per colpire un personaggio con la maggior parte delle abilità bisognerà effettuare un “Tiro per colpire”  con il dado. Si tirerà quindi un dado a 6 facce, e il suo risultato dovrà essere uguale o superiore all’offerta armatura del bersaglio.

- **Tiro per Colpire Esempio**: se un giocatore utilizza la carta “Mazzata sacra” del Chierico contro un mago avversario, il quale ha un valore di armatura pari a 3. L’attaccante tirerà quindi un dado e, per infliggere 1 danno, il risultato dovrà essere pari o superiore a 3.

- **Tiro per Colpire con Bonus Esempio:** se un giocatore utilizza la carta “Tiro Preciso” del Ranger contro un Guerriero avversario, il quale ha un valore di classe armatura pari a 5. L’attaccante tirerà quindi un dado il risultato di quest’ultimo dovrà essere pari o superiore a 3 dato che L’ abilità da un + 2 al colpire, così da infliggere 2 danni.

### **Danno critico e fallimento di un attacco**

Se, nel tirare un dado per attaccare, il giocatore dovesse fare 6, questo attacco verrà automaticamente considerato “critico” e colpirà sempre il bersaglio, infliggendo il doppio dei danni indicati.

- **Danno Critico Esempio:** se un giocatore fa 6 con il dado utilizzando la carta “tiro preciso” del Ranger , farà 4 danni al posto dei due segnati sulla carta.  
Nel caso in cui un giocatore dovesse fare 1, il colpo sarà considerato “ fallimento” (a prescindere dal valore di armatura dell’avversario).

Se, nel tirare un dado per attaccare, il giocatore dovesse fare 1, questo attacco verrà automaticamente considerato “fallimento” mancando così il bersaglio designato.

- **Fallimento Esempio:** se un giocatore fa 1 con il dado utilizzando la carta “Colpo Poderoso” del Barbaro, che ha un +2 al colpire, contro un Assassino avversario, il quale ha un valore di classe armatura pari a 3, Fallirà anche se il risultato della somma tra dado è bonus e pari alla classe armatura.

## Eroe Bloccato

Quando un eroe è bloccato si posiziona un token tempo del colore corrisponde al personaggio o alla carta Arena che lo ha bloccato sul riquadro con il lucchetto. Il personaggio subisce un -1 alla classe armatura le sue abilità non possono essere utilizzate finché non si sblocca. Il blocco dura fino alla fine del turno successivo del giocatore che lo ha applicato, nel caso il blocco fosse dato da una carta Arena dura fino alla fine del turno del giocatore che ha girato la carta.

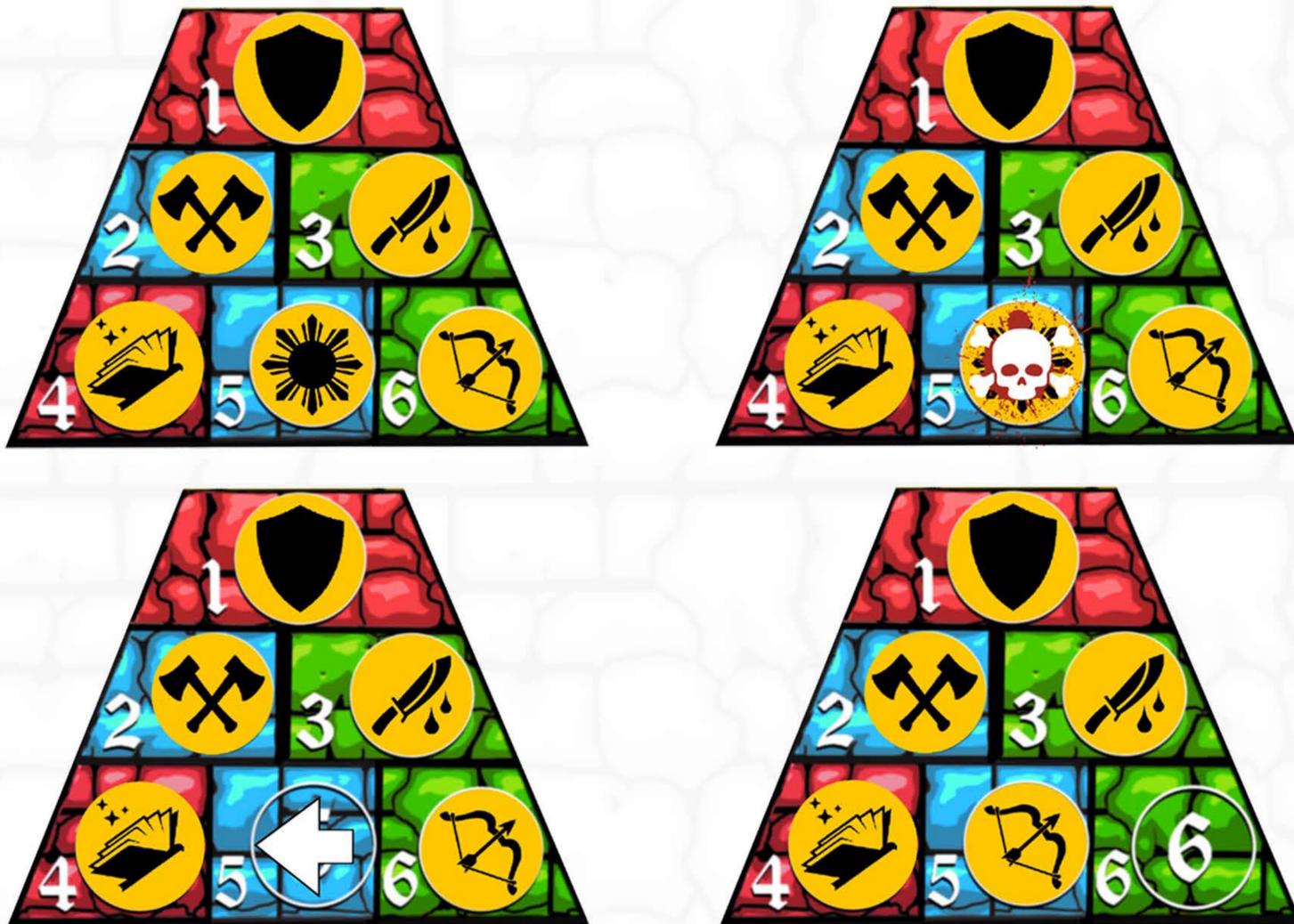
- **Blocco Personaggio con Abilità Esempio:** Il giocatore della squadra rossa utilizza l'abilità "Congelamento" del Mago contro il Guerriero della squadra blu e termina il turno. Il Guerriero da quel momento è bloccato fino alla fine del turno successivo della squadra rossa.
- **Blocco Personaggio con Carta Arena Esempio :** Il giocatore della squadra verde pesca una carta "Beholder" dal mazzo Arena tue le squadre fanno un "Tiro Riflessi" il giocatore che risulta perdente tira un "Dado Personaggio" da quel momento il personaggio risultante è bloccato fino alla fine del turno successivo della squadra verde.

## Sconfitta di un eroe

Un personaggio sarà sconfitto quando i suoi punti vita arriveranno a 0. Da quel momento, il giocatore dovrà scartare dalla mano tutte le carte associate a quel personaggio e girare a faccia in giù la relativa scheda.

Potrà quindi pescare fino ad avere di nuovo 4 carte in mano (All'interno del gioco sono presenti carte che permettono la resurrezione di un personaggio). Quando un personaggio viene sconfitto le pedine sull'arena slittano al numero successivo.

- **Sostituzione in caso di morte** Esempio: Il Chierico che si trova nella posizione numero 5 viene sconfitto, la pedina che si trova nella posizione 6 slittano in avanti di un numero così da lasciare libera la posizione numero 6.



## **Durata Turni delle carte**

Quando nelle carte abilità o Arena si parla di un effetto che ha la durata di 1 turno, si intende che dovranno terminare la loro fase di gioco tutti i giocatori presenti compreso il giocatore che ha applicato l'effetto o che ha girato la carta Arena

- **Esempio abilità:** Se il giocatore della squadra blu gioca l'abilità del mago "congelamento" contro il barbaro della squadra rossa terminando così la sua fase di gioco il barbaro resterà bloccato finché il giocatore della squadra blu non avrà finito la sua prossima fase di gioco.

## Carte Arena

Queste carte influiscono in modo casuale sullo scontro. Alla fine del proprio turno, ogni giocatore dovrà girarne una e leggerne gli effetti i quali verranno attivati in quell'esatto momento.

● *Oggetti Rari* :  sono oggetti che si trovano all'interno del mazzo Arena. C'è presente una sola Arma Rara per tipologia di personaggio all'interno del mazzo. Una volta ottenuti si fissano al personaggio fino alla sua morte, una volta morto il personaggio la carta va nella pila degli scarti del mazzo Arena. Se il personaggio dovesse essere risorto grazie alla "Pietra della Resurrezione" l'arma rimane nella pila degli scarti.

- Leone d'oro
- Asce dell'ira
- Lame avvelenate
- Famiglio
- Scettro divino
- Arco elfico



● *Boss*:  sono 6 differenti l'uno dall'altro questo sono caratterizzati dal capacità di provocare un danno massiccio a volte anche in tutte le squadre. Le carte Boss sono:

- Golem
- Medusa
- Licantropo
- Minotauro
- Mindflayer
- Rugginofago



● *Mostri:*  sono carte che influenzano i personaggi provocando danno. I Mostri sono di 3 tipologie

○ Beholder 

○ Cubo Gelatinoso 

○ Non Morto 



● *Potenziamenti:*  Potenti carte che avranno effetti positivi sui giocatori che riusciranno a ottenerle, I Potenziamenti dovranno essere utilizzati immediatamente dopo l'ottenimento e una volta terminata la loro funzione andranno messe nella pila degli scarti del mazzo Arena.

● *Trappole:*  terribili inganni del Mazzo Arena che avranno effetto sui giocatori.

## Tiri speciali dell'Arena

Le carte Arena, per determinare chi subirà o otterrà l'effetto della carta faranno tirare un dado a sei facce

● **TIRO VOLONTÀ:**  è il tiro che stabilisce chi otterrà l'effetto di alcune del mazzo Arena. Tutti i giocatori tirano un dado il risultato più alto sarà il vincitore.

● **TIRO RIFLESSI:**  è il tiro che stabilisce chi subirà l'effetto di alcune carte del mazzo Arena. Tutti i giocatori tirano un dado il risultato più basso sarà il giocatore perdente che subirà l'effetto della carta.

- **DADO PERSONAGGIO** :il risultato di questo dado stabilisce il personaggio che viene colpito da una carta Arena in base alla posizione dei personaggi sul tabellone. Viene generalmente effettuato dopo il Tiro Riflessi. In base alla modalità di gioco e pian piano che i personaggi vengono sconfitti il modo per determinare chi subirà l'azione della carta segue la tabella sottostante.

- *6 Personaggi* :Il numero risultante corrisponde al numero sul tabellone su cui é posizionato il personaggio che subirà l'azione della carta Arena

- *2/5 Personaggi* :Si tira il dado se il risultato è da 1 2 o 3 si agisce direttamente con l'azione della carta arena sul personaggio corrispondente. Se il risultato è 4 5 o 6 il 4 corrisponde al 1 il 5 al 2 e il 6 al 3. (Nel caso in cui il risultato del dado corrisponde a una coppia di numeri vuota e si riesegue il tiro del dado finché un personaggio di quella squadra non subisce L'azione della carta). La colorazione dei quadranti del campo di battaglia agevola i giocatori nel riconoscimento dei personaggi corrispondenti.



- *1 Personaggio* :Il dado non viene utilizzato il personaggio della squadra che perde il tiro riflessi subisce automaticamente l'azione della carta Arena.

- **Dado Personaggio Deathmatch Esempio** : Il giocatore della squadra Gialla, con la squadra al completo composta da 6 Personaggi, dopo aver perso il “Tiro Riflessi” tira un dado a sei facce il cui risultato è un 6. L’assassino che nel suo quadrante dell’arena si trova nella posizione numero 6 è il personaggio che subisce l’azione della carta Arena.

- **Dado Personaggio Rissa Esempio** : Il giocatore della squadra Rossa, con la squadra composta da 3 Personaggi, dopo aver perso il “Tiro Riflessi” tira un dado a sei facce il cui risultato è un 5. Il Chierico che nel suo quadrante dell’arena si trova nella posizione numero 2 è il personaggio che subisce l’azione della carta Arena.

- **Dado Personaggio Duello Esempio** : Il giocatore della squadra Blu, con la squadra composta da 1 Personaggio, dopo aver perso il “Tiro Riflessi” non tira nessun dado. Il Guerriero che nel suo quadrante dell’arena è l’unico personaggio e si trova nella posizione numero 1 è colui che subisce l’azione della carta Arena.

## **LA VITTORIA**

Vince il giocatore che rimarrà con almeno 1 personaggio in vita. Il vincitore acquisisce il diritto di poter sbeffeggiare gli altri giocatori insultandoli a piacimento mantenendo però un certo rispetto nei confronti delle madri!

# DEATHMATCH ARENA

