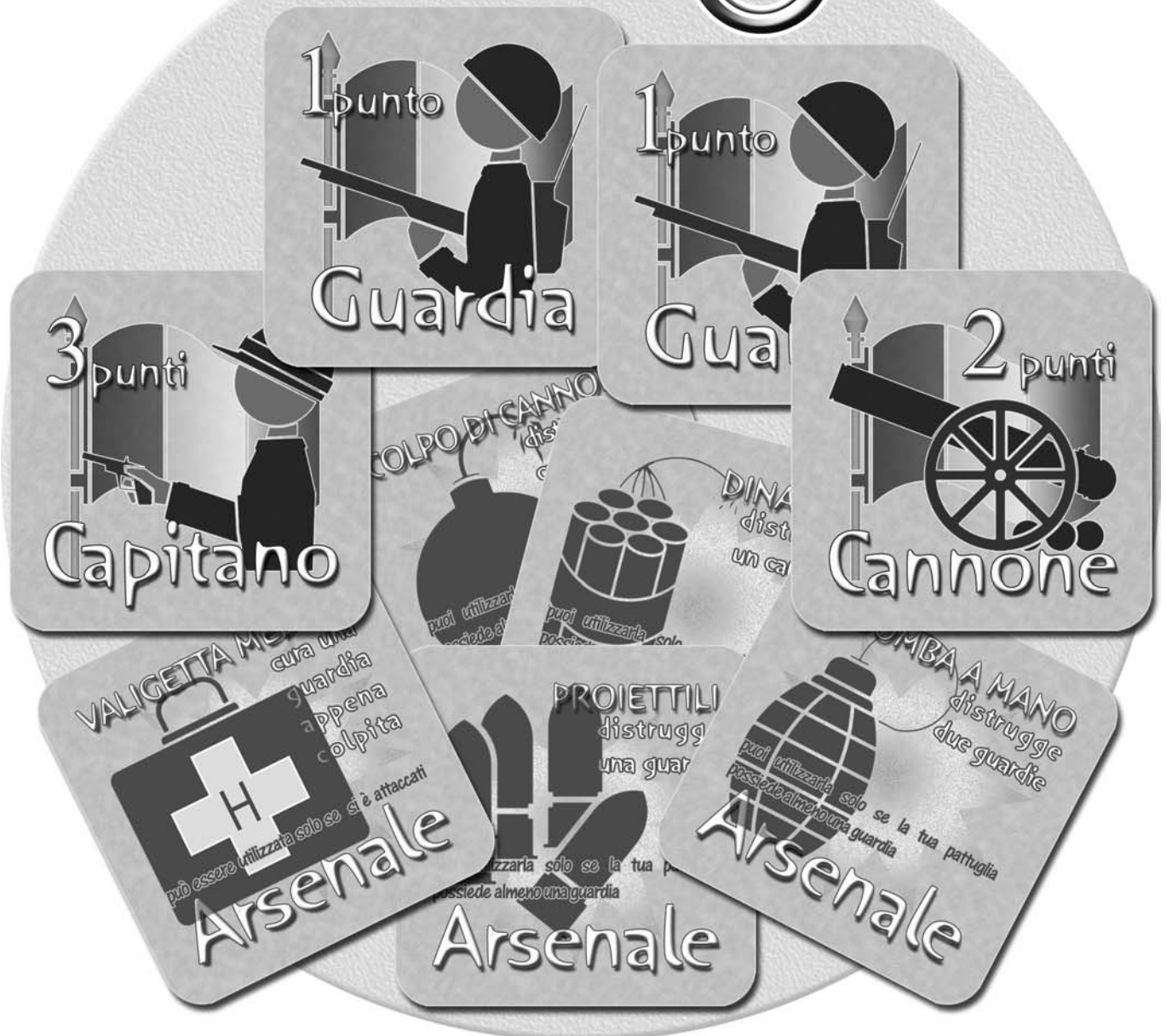


Battaglia



Regolamento

| | |
|--------------------|-----------------|
| GIOCATORI | 2, 3, 4 |
| DIFFICOLTA' | media |
| ETA' | Da 6 anni in su |

SCOPO DEL GIOCO:

Si tratta di fare più punti degli avversari formando una o più pattuglie costruite con le proprie carte. Vince la *BATTAGLIA* il giocatore che per primo arriva a 100 punti.

CARTE E GIOCATORI:

Si gioca in 2, 3, o 4 giocatori con un mazzo di 70 carte.

Nel mazzo vi sono 4 *BATTAGLIONI* divisi per colore ognuno formato da 14 carte e 1 *ARSENALE* anch'esso formato da 14 carte.

Ogni *BATTAGLIONE* all'interno del mazzo è composto da 2 carte *CAPITANO*, 8 carte *GUARDIA* e 4 carte *CANNONE*.

L'*ARSENALE* all'interno del mazzo è composto da 2 carte *BOMBA A MANO*, 2 carte *DINAMITE*, 2 carte *COLPO DI CANNONE*, 4 carte *PROIETTILI* e 4 carte *VALIGETTA MEDICA*.

SVOLGIMENTO E REGOLE:

Il mazziere distribuisce 5 carte a ciascun partecipante, in senso orario, i quali le dispongono sulla propria plancia di gioco. Il mazzo viene quindi riposto al centro del tavolo a carte coperte. I giocatori che ricevono una o più carte *ARSENALE* devono mettere tali carte coperte di fianco alla propria plancia di gioco, dicendo "ARSENALE", e quindi devono riprendere dal mazzo una carta per ogni carta *ARSENALE* messa da parte partendo dal mazziere e proseguendo in senso antiorario sino a che sulla propria plancia non vi è più nessuna carta *ARSENALE*.

La carta *ARSENALE* va sempre messa da parte per utilizzarla in seguito nel momento che si ritiene più opportuno.

Vale la regola che sulla plancia non ci deve essere mai una carta *ARSENALE*.

Una volta organizzate le plance di gioco, i giocatori pescano a turno una carta dal mazzo partendo dal mazziere e proseguendo in senso antiorario.

Al proprio turno il giocatore quindi pesca una carta dal mazzo (se tale carta è un *ARSENALE* la ripone di fianco alla propria plancia, dicendo "ARSENALE", e ne ripesca un'altra), organizza le proprie carte in modo da creare o proseguire le pattuglie, se vuole attacca uno o più avversari con le carte *ARSENALE*, scarta una carta a chiusura del proprio gioco (ma non del proprio turno), quindi ripesca dal mazzo il numero di carte necessario a riempire la propria plancia (se il giocatore ha formato una pattuglia deponendola sul tavolo può pescare da quel momento in poi sia dal mazzo che dalle carte scartate, di volta in volta solo quella superiore). Una volta riempita la propria plancia, in modo che ci siano sempre 5 carte, si passa il turno all'altro giocatore.

Il giocatore che riesce ad organizzare almeno una pattuglia composta da 1 *CAPITANO* e minimo altri 6 elementi (*GUARDIE* e/o *CANNONI*) dicendo "PATTUGLIA COMPLETA", ottiene il vantaggio di non dover riempire al proprio turno la plancia di gioco, è quindi messo in condizione di poter chiudere la *BATTAGLIA*.

Il gioco (la *BATTAGLIA*) si chiude quando uno dei giocatori riesce a svuotare la propria plancia di gioco (dopo aver formato la *PATTUGLIA COMPLETA*) scartando l'ultima carta. Il gioco finisce anche quando non sono rimaste più carte da pescare, sia dal mazzo coperto che da quello scoperto; in tal caso vengono contati i punti degli elementi (carte) che sono deposti sul tavolo per ogni giocatore.

Il punteggio di ogni giocatore alla chiusura del gioco, si ottiene dalla somma dei punti indicati sulle proprie carte deposte sul tavolo.

Il giocatore che chiude per primo il gioco ottiene 10 punti in più di chiusura.

Ogni giocatore che alla chiusura del gioco mantiene una o più *PATTUGLIE COMPLETE* (cioè formate da 1 carta *CAPITANO* e altre 6 carte tra *GUARDIE* e *CANNONI*), ottiene 5 punti in più per ogni *PATTUGLIA COMPLETA* in suo possesso.

PATTUGLIA:

- Una *PATTUGLIA* per poter essere deposta sul tavolo deve avere minimo 3 UOMINI, cioè 3 carte *GUARDIA* oppure 2 carte *GUARDIA* e 1 carta *CAPITANO*.
- Per ogni *PATTUGLIA* non può esserci più di 1 carta *CAPITANO*.
- Una *PATTUGLIA* può anche non avere la carta *CAPITANO*.
- La *PATTUGLIA* può avere tante carte *CANNONE* quante sono le carte *GUARDIA*, cioè si può aggiungere solo 1 *CANNONE* per ogni *GUARDIA*.
- La *PATTUGLIA COMPLETA* deve essere formata da minimo 7 carte tra cui ci deve essere 1 carta *CAPITANO* e almeno altre 6 carte tra carte *GUARDIA* e carte *CANNONE*.

- Una volta formata la *PATTUGLIA COMPLETA* il giocatore continua ad essere in condizione di riuscire a chiudere il gioco pure se tale *PATTUGLIA* viene successivamente attaccata e quindi ridotta nel numero di elementi (carte) anche se dovesse rimanere con la sola carta *CAPITANO*.
- La *singola PATTUGLIA* deve essere formata solo con carte dello stesso colore, si possono avere anche più *PATTUGLIE* di colore differente , si possono quindi formare una o più *PATTUGLIE ROSSE* assieme ad una o più *PATTUGLIE AZZURRE*, ecc..
- Alle proprie *PATTUGLIE* deposte sul tavolo possono comunque essere aggiunti altri elementi (carte) dello stesso colore al proprio turno.
- Una carta aggiunta ad una *PATTUGLIA* non può essere spostata nei turni successivi.

ATTACCO CON LE CARTE ARSENALE:

- Per poter utilizzare le carte *ARSENALE* occorre aver deposto sul tavolo almeno 1 *PATTUGLIA*.
- Le carte *ARSENALE* possono essere utilizzate al proprio turno per attaccare una o più *PATTUGLIE*, deposte sul tavolo, di uno o più avversari.
- L'avversario attaccato può rispondere all'attacco solo se è in possesso della carta *ARSENALE "VALIGETTA MEDICA"* giocandola nel momento stesso in cui viene attaccato.
- Le carte *ARSENALE* utilizzate vanno scartate immediatamente e poste sotto al mazzo di scarto.
- Un giocatore che ha ricevuto attacchi alle proprie *PATTUGLIE* e si trova nella condizione di non avere più *GUARDIE* nelle proprie *PATTUGLIE*, non può utilizzare le carte *ARSENALE* a sua disposizione fino a che non viene reinserita, nelle proprie *PATTUGLIE*, almeno 1 carta *GUARDIA*; cioè il giocatore nelle cui *PATTUGLIE* sono rimaste solo carte *CAPITANO* e/o *CANNONE*, non può utilizzare le carte *ARSENALE*.
- Le *PATTUGLIE* attaccate, anche se si ritrovano ad avere una sola carta, possono comunque utilizzarsi con l'aggiunta di nuove carte per riformare la *PATTUGLIA*.
- Se di una *PATTUGLIA* attaccata sono rimaste solo una o più carte *CANNONE*, questa può essere continuata solo aggiungendovi una o più carte *GUARDIA* e/o una carta *CAPITANO*, le carte *CANNONE* possono essere aggiunte solo dopo aver ripristinato l'ordine nella *PATTUGLIA* basato sulla regola di dover avere tante carte *CANNONE* quante sono le carte *GUARDIA*.

MAZZO DI CARTE:

Quando le carte del mazzo coperto vengono esaurite perché pescate tutte, si utilizzano le carte del mazzo di scarto; lasciando sul tavolo l'ultima carta scartata sul mazzo di scarto (in ordine di tempo), si utilizzano quindi le restanti carte di tale mazzo, mischiandole e ponendole coperte sul tavolo, per continuare a pescare.

Tale operazione si ripete ogni volta che si esaurisce il mazzo coperto fino a che non si consumano completamente tutte le carte dei due mazzi (coperto e scoperto).

MOSSE DEL PROPRIO TURNO:

| Mosse consentite prima di aver formato la "Pattuglia Completa" | | |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 1 | Pescare una carta | (Inizio del proprio turno e del proprio gioco) |
| 2 | Organizzare le Pattuglie e/o attaccare 1 o più giocatori con le carte Arsenale | (Svolgimento del proprio gioco) |
| 3 | Scartare una carta | (fine del proprio gioco) |
| 4 | Riempire la plancia con il numero di carte da questa mancanti | (fine del proprio turno) |
| Mosse consentite dal momento in cui si è formata la "Pattuglia Completa" | | |
| 1 | Pescare una carta | (Inizio del proprio turno e del proprio gioco) |
| 2 | Organizzare le Pattuglie e/o attaccare 1 o più giocatori con le carte Arsenale | (Svolgimento del proprio gioco) |
| 3 | Scartare una carta | (fine del proprio gioco e del proprio turno) |
| 4 | Se la carta scartata è l'ultima carta rimasta in plancia si ha la <i>FINE DEL GIOCO</i> . | |

