

Xako

REGOLAMENTO

Giocatori: 2, 3, 4. Difficoltà: media. Età: da 8 anni in su.

Affronta le missioni assegnate dal guerriero supremo Xako per ottenere i punti esperienza necessari a diventare tu stesso un guerriero supremo grazie alle abilità del tuo personaggio!

SCOPO DEL GIOCO:

I giocatori si sfidano tramite carte da gioco con lo scopo di portare a termine le missioni indicate dalle **“carte Missione”** che assegnano **“punti esperienza”** (P.E.). La partita si divide in una o più sfide: una sfida si chiude quando uno dei giocatori porta a termine la sua seconda missione; vince la partita il giocatore che arriva per primo a **12 P.E.** (punteggio ottenuto dalla somma dei P.E. di ogni sfida).

SVOLGIMENTO E REGOLE:

Col lancio dei dadi si decide chi è il mazziere. Ogni giocatore sceglie un personaggio prendendo una **“scheda personaggio”** tra quelle a disposizione ed una pedina segnapunti posizionandola su **“LEVEL 1”**.



Il mazziere divide le carte in due mazzi separando dal mazzo di gioco le carte Missione. Quindi mischia separatamente i due mazzi distribuendo due carte dal **“mazzo di carte Missione”** e cinque carte dal **“mazzo di carte da gioco (Xako)”** ad ogni giocatore, partendo da sé e proseguendo in senso orario.

I due mazzi vengono poi posti al centro del tavolo a carte coperte.

I giocatori, partendo dal mazziere e proseguendo in senso orario, pescano a turno una carta (quella superiore) dal mazzo di carte Xako o dal mazzo di scarto creatosi nei turni successivi al primo; svolgono le azioni consentite al proprio turno e quindi scartano una carta a chiusura del turno che passa perciò ad un altro giocatore.

TURNO GIOCATORE: al proprio turno il giocatore pesca una carta (dal mazzo di carte Xako o da quello di scarto); organizza le proprie carte e se vuole e può depone una carta a destra della scheda personaggio (cioè *EQUIPAGGIA* una carta); se desidera attacca un avversario tramite le carte *ATTACCO* o tramite il proprio personaggio (si può eseguire un solo attacco per turno); scarta una carta a chiusura dell'azione di gioco e ripesca, dal mazzo di carte e/o di scarto, il numero di carte necessario per averne in mano sempre 5 (oltre alle 2 carte Missione); poi passa il turno all'altro giocatore.

MISSIONI:

Sono indicate su ogni carta Missione. All'inizio di ogni sfida ad ogni giocatore vengono date dal mazziere due "carte Missione". Ogni giocatore deve portare a termine una delle Missioni indicate dalle due "carte Missione" (a sua scelta). Portata a termine una Missione il giocatore pesca una nuova "carta Missione" dal mazzo Missione.

La "carta Missione" della Missione portata a termine va posta scoperta superiormente alla propria scheda personaggio. Gli oggetti o armature equipaggiate che sono serviti alla Missione vanno scartati sotto al mazzo di scarto non appena si porta a termine la Missione. Una sfida si chiude quando un giocatore porta a termine la sua seconda Missione. Ogni missione assegna un determinato punteggio di esperienza P.E. indicato sulla carta.

Il gioco si chiude quando un giocatore arriva a 12 P.E. ottenuti dalla somma dei suoi P.E. ricavati in una o più sfide. Nelle sfide successive il nuovo mazziere sarà il giocatore successivo al mazziere di turno.

EQUIPAGGIARE UN OGGETTO/ARMATURA:

Le **carte oggetto** sono individuate da una cornice di colore grigio con in alto a sinistra un'icona nera raffigurante la sagoma di un anello ed una fiala di pozione.

Le **carte armatura** sono individuate da una cornice di colore blu con in alto a sinistra un'icona nera raffigurante la sagoma di un'ascia davanti ad uno scudo. Le carte oggetto/armatura pescate possono essere equipaggiate pagando il prezzo indicato sulla stessa carta (in basso sotto la voce *prezzo/price*) tramite le **carte oro** oppure barattandole con oggetti/armature di valore uguale o superiore al valore di baratto indicato sulla stessa carta (in basso sotto la voce *baratto/barter*); il valore dell'oggetto barattato è quello indicato sotto la voce *prezzo/price* perciò se si vuole equipaggiare un oggetto/armatura di valore

baratto 30, occorre barattare (scartare) oggetti/armature il cui valore in prezzo sia (sommato) uguale o superiore al valore 30.

Le carte oro usate per l'acquisto o le carte oggetto/armatura usate per il baratto vanno scartate sul mazzo di scarto. Si può quindi ora equipaggiare l'oggetto/armatura ponendo la carta a destra della scheda personaggio.

Un oggetto/armatura rubato ad un avversario può essere equipaggiato direttamente nello stesso turno senza dover pagare alcun prezzo; va però posto a sinistra della scheda personaggio.

Si possono equipaggiare massimo 5 oggetti/armature compresi quelli rubati; se si equipaggia una cintura o magicintura, questa carta permette di equipaggiare altre 2 carte oggetto (solo carte oggetto).

Non si possono equipaggiare oggetti/armature già equipaggiati (cioè doppiati).

Gli oggetti/armature equipaggiate possono essere anche utilizzate per il baratto.

Esempio di come disporre le carte rispetto alla scheda personaggio durante lo svolgimento di una sfida:

The diagram illustrates the card layout on a game board. At the top center is a mission card titled "La tua missione è: ARMATURA KYR" with a list of required items: # Elmo Kyr (obbligatorio), # Anello Kyr, # Guanti Kyr (obbligatorio), # Stivali Kyr, # Spada Kyr, and # Balestra. Below the mission card is a character card for a woman with red hair, holding a staff. To the left of the character card is a card for "pozioni abilità" (ability potions). To the right are three cards for "guanti kyr" (kyr gloves), "stivali kyr" (kyr boots), and "tomo abilità" (ability tome). Below the character card are five level markers (LEVEL 1 to LEVEL 5) and a "pedina" (token). Yellow arrows point to the mission card with the label "missione portata a termine", to the "pozioni abilità" card with "oggetti e/o armature equipaggiate ma rubate", to the "guanti kyr" card with "oggetti/armature equipaggiate", to the "pedina" with "pedina", to the level markers with "segnapunti/LEVEL", and to the character card with "scheda personaggio".

Quando si esaurisce il mazzo di pescaggio (Xako), verrà utilizzato il mazzo di scarto rimischiandolo e posizionandolo coperto al centro del tavolo.

RUBARE UN OGGETTO/ARMATURA:

Un oggetto/armatura può essere rubato ad un avversario durante un attacco in base ai PUNTI ADRENALINA (*P.ad.*) ottenuti dallo stesso attacco; se questi sono uguali o superiori ai *P.ad.* indicati su un oggetto/armatura equipaggiato dall'avversario, questo può essere rubato (i *P.ad.* sono indicati sulla carta in basso a sinistra).

Si può rubare un solo oggetto/armatura per turno.

PUNTI ADRENALINA (*P.ad.*):

Durante un attacco diretto o indiretto la differenza tra il totale dei punti attacco del giocatore di turno ed il totale dei punti difesa dell'avversario attaccato decreta i PUNTI ADRENALINA che possono essere spesi nello stesso turno per rubare un oggetto allo stesso avversario attaccato. Se per esempio il giocatore di turno esegue un attacco di totale 15 punti e l'avversario esegue una difesa di totale 11 punti, il giocatore di turno che attacca ottiene 4 *P.ad.* ($15-11=4$).

Il giocatore che si difende non ottiene mai *P.ad.* anche se vince.

PASSAGGIO DI LIVELLO (LEVEL):

Durante un attacco, ogni volta che si vince un attacco, si aumenta di livello passando al livello successivo (dal LEVEL 1 al LEVEL 2 ecc.) posizionando la pedina segnapunti sull'icona LEVEL della scheda personaggio successiva a quella in cui si trovava la stessa pedina, indicando così il nuovo livello del personaggio che ne fa aumentare i punti base di attacco (ATK) e/o di magia (MAG) e/o di difesa (DEF), secondo quanto indicato dalla stessa icona LEVEL in cui è posizionata la pedina segnapunti.

Se chi attacca perde l'attacco non succede nulla.

Il giocatore che attacca, se vuole, può utilizzare 5 *P.ad.* (se li totalizza vincendo l'attacco) per far scendere di 1 LEVEL l'avversario attaccato, invece di utilizzare gli stessi *P.ad.* per rubargli un oggetto/armatura.

ATTACCO E DIFESA:

Al proprio turno un giocatore può eseguire un solo attacco contro un avversario a sua scelta. Un attacco può essere FISICO utilizzando i punti ATK indicati col colore rosso, oppure può essere MAGICO utilizzando i punti MAG indicati col colore blu, punti indicati nelle icone "triangolari" della scheda personaggio e delle carte equipaggiate o giocate.

La difesa utilizza i punti DEF indicati col colore giallo.

Esempio di icone “triangolari” della scheda personaggio e delle carte:



Si possono eseguire 4 tipi di attacco ed 1 solo tipo di difesa, cioè:

ATTACCO DIRETTO: non si pesca nessuna carta, all’inizio del turno, se si intende eseguire tale attacco e non si scarta la carta di chiusura del turno. I **punti di attacco** si ottengono dalla somma dei punti ATK o MAG del LEVEL personaggio più quelli ATK o MAG degli oggetti/armature equipaggiati, più i punti ottenuti dal lancio dei due dadi. (Se la somma dei punti ATK è maggiore della somma dei punti MAG, si utilizzano i punti ATK; e viceversa).

Prima del lancio dei dadi, il giocatore può giocare dalla propria mano una carta EXTRA CARICA che incrementa di ulteriori 3 punti l’attacco.

ATTACCO INDIRETTO: se si intende eseguire tale attacco occorre giocare una **carta attacco** dalla propria mano (quelle con cornice rosso scuro e con l’icona teschio in alto a sinistra), solo però quella con la scritta combo (in basso a sinistra della carta). I **punti di attacco** si ottengono dalla somma dei punti ATK o MAG del LEVEL personaggio più i PUNTI ABILITA’ della carta attacco giocata, più i punti ottenuti dal lancio dei due dadi.

Non si può giocare la carta EXTRA CARICA.

ATTACCO INDIRETTO COMBO: se si intende eseguire tale attacco occorre giocare due o più **carte attacco** dalla propria mano, solo però quelle con la scritta combo. I **punti di attacco** si ottengono dalla somma dei punti ATK o MAG del LEVEL personaggio più i PUNTI ABILITA’ della carta attacco di abilità maggiore tra quelle giocate (abilità indicata in basso a destra della carta), più i punti combo delle altre carte attacco giocate assieme, più i punti ottenuti dal lancio dei due dadi. Non si può giocare la carta EXTRA CARICA.

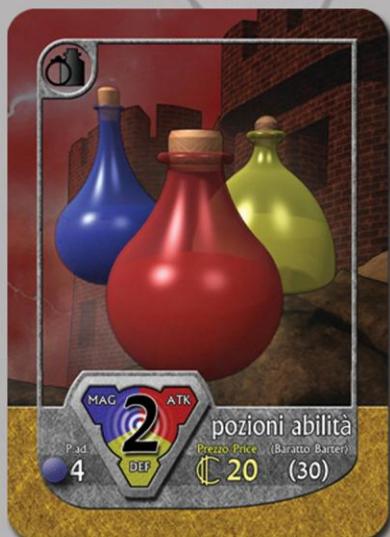
ATTACCO INDIRETTO EVOCAZIONE SPETTRO: se si intende eseguire tale attacco occorre avere una carta attacco di cui si possiede lo “spettro” (per esempio una carta “scheletro” ed una “ex-scheletro”); si sacrifica la carta attacco (scartandola) evocando il suo “spettro” (cioè giocando la **carta spettro** corrispondente). Non si possono eseguire combo con tale attacco.

I **punti di attacco** si ottengono dalla somma dei punti ATK o MAG del LEVEL personaggio più i PUNTI ABILITA' della carta spettro, più i punti ottenuti dal lancio dei due dadi. Non si può giocare la carta EXTRA CARICA.

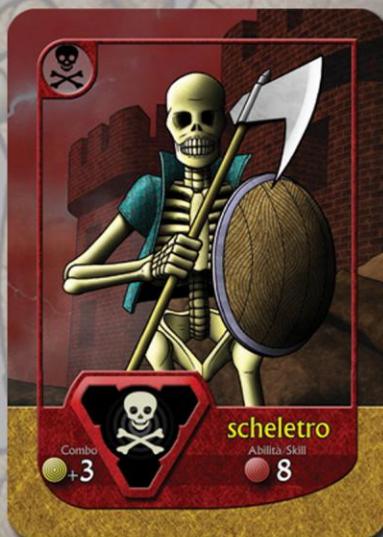
DIFESA DIRETTA: il giocatore che è stato attaccato si difende tramite i punti di difesa che si ottengono dalla somma dei punti DEF del LEVEL personaggio più i punti DEF delle carte oggetto/armatura equipaggiate, più i punti ottenuti dal lancio dei due dadi. Prima del lancio dei dadi da parte di chi attacca, il giocatore può giocare dalla propria mano una carta EXTRA CARICA che incrementa di ulteriori 3 punti la difesa.

TIPI DI CARTE:

carta OGGETTO



carta ATTACCO



carta ORO



carta ARMATURA



carta SPETTRO



carta EXTRA-CARICA



www.giochidatavolo-serfergiochi.com

autore:
Fersini Sergio