

Brawlings

Regolamento

Brawlings è un gioco di carte modulare da 2 a 4 giocatori, composto da 54 carte divise in 4 moduli. I Brawlings sono creature scontrose che adorano azzuffarsi, venute da un'altra dimensione.

Lo scopo del gioco è quello di collezionare Brawling mettendoli K.O. durante il proprio turno, in modo da generare il maggior numero di punti a fine partita.



Anatomia di una carta

Ogni Brawling ha i seguenti attributi:

1. Colore (Rosso, Blu, Giallo o Multicolore)
2. Punti Vita (4 o 5)
3. Tipo (Demone, Bestia o Creatura Magica)
4. Debolezza (una o due)
5. Nome e illustrazione
6. Modulo (1, 2, 3 o 4)
7. Moltiplicatore punteggio

Colori e tipi di Brawling

Ogni Brawling ha almeno un colore (Rosso, Giallo o Blu) ed un tipo tra quelli sotto indicati:



Demoni



Bestie



Creature Magiche

Creazione del mazzo

Create il mazzo includendo solo le carte appartenenti ai moduli desiderati (indicati dal numero nell'angolo in basso a sinistra della carta).

Si consiglia di utilizzare un numero di moduli pari al numero dei giocatori, ma è comunque possibile includere/escludere qualsiasi modulo a proprio piacimento.

Setup iniziale

Dopo aver creato il mazzo, mescolatelo. Quindi rivelate un Brawling per giocatore e posizionatele al centro del tavolo. Ognuno di questi rappresenterà una singola Zuffa, ovvero un gruppo nel quale **qualunque** giocatore potrà giocare Brawling dalla propria mano. Suddividete tutte le altre carte coperte equamente tra i giocatori, quindi scartare le rimanenti.

Ogni giocatore disporrà così di un mazzo personale, dal quale pescherà le 3 carte iniziali.

Svolgimento di un turno

All'inizio del proprio turno il giocatore gioca un Brawling dalla propria mano all'interno della Zuffa col **minor** numero di Brawling in gioco.

Nel caso in cui due o più Zuffe dovessero avere lo stesso numero di Brawling, il giocatore può decidere in quale di essa giocare la propria carta.

Una volta sul tavolo, quel Brawling inizia a combattere con ogni altro Brawling appartenente a quella Zuffa. Dopo aver risolto ogni combattimento, il giocatore pesca una nuova carta dal proprio mazzo (se ne contiene ancora) e termina il turno.

Combattimento

Non appena un Brawling viene giocato in una qualsiasi Zuffa, inizia a combattere con quelli già presenti. Il giocatore sceglie uno di quei Brawling, che **non** sia quello giocato dalla propria mano, e calcola se questo va K.O. Questo riceve danni nel seguente modo:

- 1 danno base da ogni altro Brawling presente
- 1 o 2 danni extra da ogni altro Brawling presente se il tipo o il colore di questo corrisponde ad una o ad entrambe le **debolezze** del Brawling scelto.

Il numero minimo di danni necessari per mettere K.O. un Brawling è pari ai suoi Punti Vita.

Se un Brawling non riceve abbastanza danni da andare K.O. durante un singolo turno, questi si **ignorano**. Ogni volta che un giocatore mette un Brawling K.O., lo rimuove **immediatamente** dalla Zuffa e lo **colleziona** ponendolo scoperto e di fronte a se.

Il giocatore può ripetere quindi lo stesso procedimento con i Brawling rimanenti all'interno della stessa Zuffa per tentare di metterne altri K.O.

Un Brawling **non** può subire danni e di conseguenza **non** può essere collezionato nello stesso turno in cui viene giocato dalla mano di un giocatore.

Dal turno seguente, esso potrà essere normalmente danneggiato e quindi collezionato.

Collezionare Brawling e Campioni

Ogni giocatore dispone di 3 pile di fronte a se nelle quali posizionare i Brawling collezionati.

I Brawling in cima ad esse verranno considerati **Campioni**. A fine partita il loro moltiplicatore verrà utilizzato per calcolare il punteggio totale.

I primi 3 Brawling collezionati da ogni giocatore vengono posizionati in pile diverse. Dal quarto in poi, il giocatore dovrà decidere se posizionare quel Brawling in cima o sul fondo di una **qualsiasi** delle 3 pile, tenendo a mente che qualsiasi moltiplicatore doppiamente **non** verrà conteggiato a fine partita.



Esempio di un turno: Mario gioca Jalfa dalla propria mano in una Zuffa e decide di mettere Raxal K.O.

Raxal è debole ai Brawling Gialli e alle Bestie, quindi riceve:

- 1 danno da Rovette, più 1 danno extra perchè questa è Gialla
- 1 danno da Jalfa, più 2 danni extra perchè questo è una Bestia ed è Giallo

Raxal riceve un totale di 5 danni, sufficienti a metterlo K.O.

Mario quindi rimuove Raxal dalla Zuffa e lo pone di fronte a se.

Fine partita

La partita termina non appena tutti i mazzi non contengono più carte e l'ultimo giocatore gioca l'ultima carta dalla propria mano.

Ogni giocatore quindi conta i punti accumulati in base ai tre **diversi** moltiplicatori dei propri Campioni (come già accennato, i moltiplicatori doppiati vengono ignorati), contando ogni volta **tutti** i propri Brawling che soddisfano i requisiti (compresi i Campioni).

Il totale di questi 3 conteggi costituirà il punteggio finale del giocatore.

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha collezionato più Brawling.

Moltiplicatori punteggio

Nella versione base di Brawlings, sono disponibili tre tipologie di moltiplicatori punteggio:

1 ▶ ● Moltiplicatori semplici

Conferisce 1 punto per ogni Brawling appartenente al colore o al tipo indicato (Blu, Rosso, Giallo, Demone, Bestia o Creatura Magica)

3 ▶ ● ✖ Moltiplicatori combinati

Conferisce 3 punti per ogni Brawling appartenente sia colore che al tipo indicato. Nell'esempio, i punti sono conferiti per ogni Demone Rosso.

3 ▶ ● Moltiplicatori multicolore

Conferisce 3 punti per ogni Brawling Multicolore

Brawling Multicolore

I Brawling Multicolore sono riconoscibili dal bordo diversamente colorato ed appartengono ad ognuno dei colori e tipi indicati. Ad esempio, Darbulok (Demone Rosso/Blu) vale sia come Demone Rosso che come Demone Blu ai fini del calcolo delle debolezze in combattimento e dei punti a fine partita.



Esempio di fine partita: Aldo sceglie Gliss, Sativa e Dendel come suoi Campioni durante la partita e totalizza 22 punti, calcolati come segue:

- 1 punto per ogni Brawling Blu = 4 punti
 - 1 punto per ogni Brawling Creatura Magica = 6 punti
 - 3 punti per ogni Brawling Creatura Magica Gialla = 12 punti
- NB: Xolobos, essendo un Brawling Demone Rosso, non viene incluso in nessun conteggio e quindi non fornisce alcun punto.
NB: A parte i Campioni, la posizione di tutte le altre carte nelle tre pile non influisce ai fini del calcolo del punteggio. È comunque consigliato posizionare le carte collezionate come mostrato in modo da poter tenere facilmente conto dell'andamento della partita.

Visita il sito di StarSeeker Games e segui le pagine social per trovare strategie, homerules e tutte le novità riguardo Brawlings e tanti altri giochi!

www.starseekergames.com

@starseekergames

/StarSeekerBoardGames



Brawlings (2019)
Creato ed illustrato da Salvo Guastella