

ATTENZIONE!

Chunky Fighters è un gioco print&play gratuito reperibile nella versione originale in inglese alla pagina:

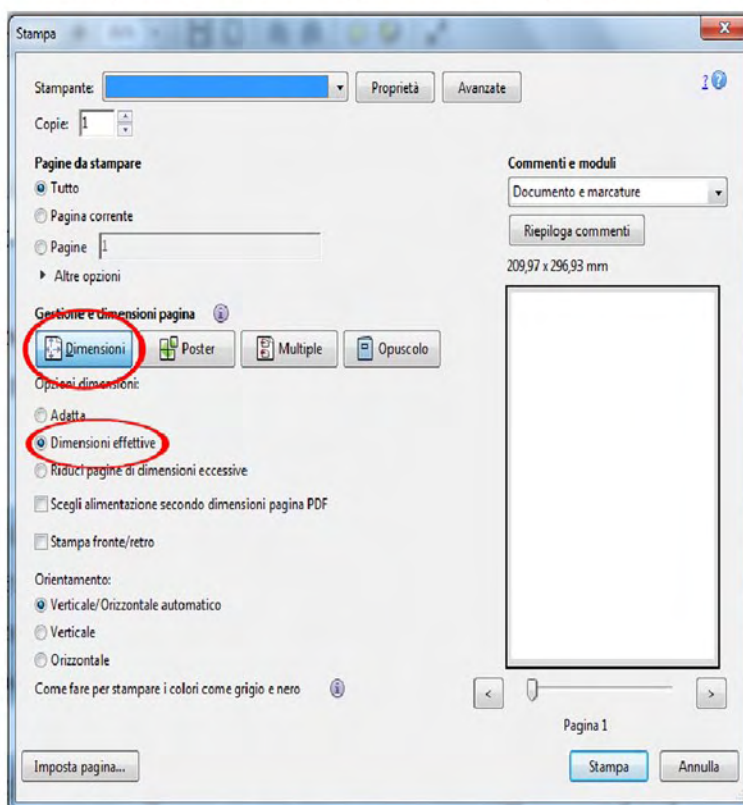
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/43136/chunky-fighters>

Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

▶▶▶ SUGGERIMENTI PER LA STAMPA ◀◀◀

Questo file PDF è costruito in formato A4, ma il programma con cui l'avete aperto potrebbe non saperlo e tentare di stamparlo a dimensione ridotta!
Per evitarlo occorre impostare nelle proprie opzioni di stampa "Dimensioni effettive", "Nessun ridimensionamento", o similari. Di seguito un esempio tratto da Acrobat Reader.



Questo documento è stato realizzato da **Birdfederico** della



**La Tana dei Goblin
Forth - Cesena**

<http://www.goblins.net>

Per consigli, critiche o reclami: birdfederico.tdg@gmail.com

Chunky Fighters v.3

Il gioco di dadi veloce e sleale che puoi costruire tu stesso
Creato da Nick Hayes nel 2009

Numero di giocatori

Da due in su

Nota: serve almeno un Combattente per giocatore, ma un giocatore può utilizzare quanti Combattenti desideri. Ciascun giocatore costruirà tanti Combattenti quanti ne vorrà utilizzare.

Componenti

12 dadi Combattenti (quattro Combattenti, composti da tre dadi ciascuno)

4 dadi Arma (uno per Combattente)

3 dadi Ferite (1 Leggere, 1 Medie, 1 Gravi)

1 dado Colpo

4 carte abilità Combattente (una per Combattente)

I dadi

Ci sono due tipi principali di dadi in Chunky Fighters: i dadi Combattenti ed i dadi Scontro. I dadi Combattenti includono le parti del corpo di ciascun Combattente (testa, torso, e gambe) ed un'arma. I dadi Scontro includono tre diversi dadi Ferite ed un dado Colpo.

Nell'angolo in alto a destra di ogni parte del corpo viene riportato un numero rosso all'interno di un cerchio. Questi sono i Punti Vita di quella parte; più è alto il numero, più è forte quella parte. Durante il gioco i Punti Vita del tuo Combattente aumenteranno e caleranno in continuazione. Puoi tenere traccia di tutti questi cambiamenti semplicemente ruotando la parte del corpo per vedere il nuovo ammontare dei suoi Punti Vita.



Components

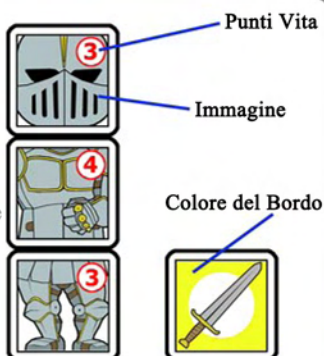
Il dado Combattente

Testa – La parte più difficile da colpire, ma anche la più vulnerabile. Distruggi la testa per uccidere il Combattente.

Torso – La parte più facile da colpire, ma la più corazzata. Distruggi il torso per uccidere il guerriero.

Gambe – Essenziali per combattere. Distruggi le gambe per ottenere un enorme vantaggio in combattimento.

Arma – La forza di un'arma è indicata dal colore del suo bordo: il rosso indica un'arma forte, il giallo una media ed il bianco una debole. Le armi più forti hanno più possibilità di infliggere più Ferite.



C'è una **carta Abilità Combattente** per ogni Combattente. La carta Abilità Combattente mostra l'abilità unica ed eventuali regole speciali per utilizzare quel Combattente. Sono inoltre usate per stabilire l'ordine di gioco.

il dado Ferite



Dado Ferite Leggere – Usalo quando attacchi con un'arma debole.



Dado Ferite Medie – Usalo quando attacchi con un'arma di media potenza.



Dado Ferite Gravi – Usalo quando attacchi con un'arma forte.

Il Dado Colpo



Testa



Gambe



Torso



Mancato

Il Dado Colpo indica quale parte del corpo colpisci quando attacchi un altro Combattente. A seconda dell'immagine che mostra colpirai la testa, il torso, le gambe o mancherai completamente l'attacco.

I Dadi Ferite sono di tre colori: **rosso**, **giallo** e **bianco**, e rappresentano diversi livelli di forza, rispettivamente forte, medio e debole. Ogni colore corrisponde al relativo colore del bordo del dado arma di un Combattente.

Ogni faccia del **Dado Colpo** mostra un'icona tra testa, torso, gambe o "mancato". Il risultato del Dado Colpo determina se colpirai o meno, e dove arriverà il tuo attacco.

Chunky Fighters v.3

Il gioco di dadi veloce e sleale che puoi costruire tu stesso

Creato da Nick Hayes nel 2009

Incontra i primi Combattenti



Mago – Alcuni arcani rituali hanno sospeso l'invecchiamento di questo stregone per oltre 300 anni. In tutto questo tempo ha memorizzato innumerevoli tomi di magia ed ora padroneggia fantastici incantesimi che gli garantiscono il pieno controllo degli elementi stessi che costituiscono l'universo.



Soldato – Un veterano indurito dalla guerra che ha visto l'inferno in prima persona. Duro come la roccia e tormentato dai ricordi, la sua maestria con le armi moderne è superata solo dalle sue abilità sul campo di battaglia.



Mostro tentacolato – Una massa contorcendo di tentacoli avvolgenti circonda quest'orribile demone i cui occhi riflettono la vastità dell'universo profondo. Le sue origini sono sconosciute, si sa solo che è giunto per combattere il nostro popolo.



Cavaliere – Legato da un codice d'onore, questo paladino senza macchia dona tutto se stesso al fine di liberare il mondo dalla tirannia. Rivestito della sua lucente armatura, la sua lama non conosce pace nel combattere i mostri, come il suo cuore alla vista del gentil sesso.

Due modi di giocare

Ci sono due modalità di gioco in Chunky Fighters: **Rissa** e **Duello**.

Rissa

Giocatori: da due in su

Combattenti: due o più per giocatore

Tempo di gioco: da 10 a 30 minuti

Dettagli: La Rissa è la modalità base per giocare a Chunky Fighters. In una Rissa, ogni giocatore controlla due o più Combattenti nel tentativo di distruggere tutti i guerrieri avversari. Decidete prima della partita quanti Combattenti utilizzerà ciascun giocatore, quindi tutti i giocatori iniziano la partita con lo stesso numero di Combattenti. Quando un giocatore perde tutti i componenti del suo gruppo, è eliminato. L'ultimo giocatore con almeno un Combattente vivo è il vincitore. A seconda del numero dei giocatori una Rissa può durare fino a 30 minuti.

Duello

Giocatori: da due in su

Combattenti: uno per giocatore

Tempo di gioco: da 1 a 5 minuti

Dettagli: Il Duello è una versione molto veloce del gioco dove ogni giocatore utilizza solo un Combattente. Quando il tuo guerriero cade, cadi anche tu. L'ultimo Combattente in piedi è il vincitore. Queste battaglie uno-contro-uno solitamente durano da uno a cinque minuti e costituiscono un buon modo per introdurre nuovi partecipanti al gioco.

Scopo del gioco

Quale che sia la modalità di gioco, lo scopo di Chunky Fighters è sempre lo stesso: distruggi tutti i Combattenti avversari e rimani l'ultimo in piedi!



Set up/Costruzione dei Combattenti

Ogni giocatore sceglie i suoi Combattenti. Costruisci i tuoi Combattenti uno alla volta tirando i dadi che lo compongono (testa, torso, gambe e arma). Puoi ritirare uno dei dadi una volta se non sei soddisfatto del risultato. Segui lo stesso concetto per tutti i tuoi Combattenti. Quando hai concluso poni tutti i tuoi Combattenti in fila di fronte a te. Una volta che tutti i giocatori hanno tirato e composto i loro Combattenti, scegliete l'ordine di gioco che userete durante la partita.



Chunky Fighters v.3


Il gioco di dadi veloce e sleale che puoi costruire tu stesso

Creato da Nick Hayes nel 2009

Varianti per l'ordine di gioco

In un Duello il giocatore con il Combattente più debole inizia sempre per primo. Il Combattente più debole è quello con il valore più basso una volta sommati i Punti Ferita di tutte le sue parti del corpo. In caso di parità confronta le armi. Il gioco procede quindi in senso orario.

In una Rissa ci sono invece due possibili metodi per determinare l'avanzamento di gioco: Casuale e Stabilito. Una volta scelto il metodo la Rissa può partire!



Ordine Casuale - Prendi tutte le carte Abilità Combattente, mischiale e ponile in una pila coperta sul tavolo. Per iniziare ciascun turno, rivela la prima carta della pila e fai agire il Combattente raffigurato su di essa. Continua a rivelare carte finché tutti i Combattenti non hanno eseguito la loro azione. A questo punto il turno è finito, rimescola tutte le carte Abilità Combattente e ricomincia! Nota: Se ci sono due o più giocatori che hanno lo stesso Combattente stabilisci chi eseguirà il suo turno lanciando un Dado Ferite Leggere; il risultato più alto vince. La prossima volta che la carta di quel Combattente viene rivelata agiranno solo i giocatori che non hanno ancora eseguito la loro azione. Se un giocatore con-trolla più unità dello stesso Combattente, deciderà lui stesso quale agirà.

Ordine Stabilito - I giocatori eseguono le loro azioni ponendo in ordine le carte Abilità Combattente sul tavolo per creare una scaletta. A partire dal giocatore più giovane e andando in senso orario, ogni giocatore decide se aggiungere alla scaletta una o due delle carte Abilità Guerriero in suo possesso. L'ordine in cui sono posizionate le carte stabilirà l'ordine di gioco per il resto della partita senza mai cambiare. Nota: Posiziona le tue carte con cura, non vorrai ritrovarti senza azioni troppo presto.



Svolgimento del gioco

Nel tuo turno puoi eseguire UNA delle seguenti azioni:

- Attaccare
- Tentare un colpo mirato
- Pronto soccorso
- Disarmare
- Cambiare arma

Una volta che la tua azione è conclusa, la mano passa al prossimo giocatore in senso orario. La partita continua in questo modo finché non rimane un solo giocatore con ancora un Combattente vivo.

● Attaccare

Ovviamente questa è l'azione principale di Chunky Fighters. Quale miglior modo per distruggere i tuoi nemici? Prima di attaccare, indica quale dei tuoi Combattenti intende colpire un determinato Combattente avversario. In un gioco con più di tre giocatori puoi attaccare solo i giocatori immediatamente alla tua destra o sinistra.

Lancia il dado Colpo ed il dado Ferite relativo alla tua arma (il colore del dado deve corrispondere al colore del bordo della tua arma).



Chunky Fighters v.3

Il gioco di dadi veloce e sleale che puoi costruire tu stesso

Creato da Nick Hayes nel 2009

Il dado Ferite indicherà il numero di Ferite inflitte, mentre il dado Colpo mostrerà una parte del corpo oppure un "mancato".

Se il colpo ha manca oppure hai ottenuto 0 sul dado Ferite il tuo avversario non riceve alcun danno. Qualsiasi altra combinazione di risultati fa portare a termine l'attacco con successo! Vedi "Accusare danni" più avanti. Il tuo avversario può tentare di bloccare l'attacco.

● Tentare un colpo mirato

Se ti senti fortunato, puoi tentare un colpo mirato. Un colpo mirato si esegue come un attacco normale ma, prima di attaccare, devi dichiarare quale parte del corpo avversario intendi colpire. Se il risultato del dado Colpo corrisponde alla parte del corpo dichiarata l'attacco mirato infligge un danno aggiuntivo e non può essere bloccato! Se invece il risultato è diverso, l'attacco fallisce completamente.

Centrato in fronte: se riesci in un attacco mirato verso la testa di un Combattente quest'ultimo è ucciso immediatamente, a prescindere dai danni inflitti dall'attacco!



● Pronto soccorso

Scegli uno dei tuoi Combattenti ed aggiungi un Punto Ferita ad una delle sue parti del corpo. Puoi persino innalzare i Punti Ferita di una determinata parte oltre il suo valore iniziale, ma non puoi superare il numero più alto presente sul dado. Questa azione non consente di recuperare le gambe perse.

● Disarmare

Prima di tentare un'azione di disarmare rivela al tuo avversario quale dei suoi Combattenti intendi disarmare. In una partita con più di tre giocatori puoi disarmare solo i giocatori immediatamente alla tua destra o sinistra. Lancia il dado Colpo. Qualsiasi risultato tranne "mancato" fa scivolare di mano l'arma al tuo avversario, il quale deve ri-tirare il suo dado arma. L'azione di disarmare non infligge alcun danno.

● Cambiare arma

Ri-tira il dado arma del tuo Combattente fino a due volte.


Accusare i danni

In Chunky Fighters il danno è misurato in Ferite. Tutti gli attacchi infliggono un certo numero di ferite, solitamente una o due e, come nella vita reale, questi danni portano via i Punti Vita. Quando il tuo Combattente riceve dei danni, sottrai il numero di danni ricevuti dai Punti Vita attuali della parte del corpo colpita, ruotando il dado fino ad ottenere il valore giusto.

Per esempio, se le gambe del tuo Combattente hanno 3 Punti Vita e ricevono un attacco da 2 Ferite, ruota il dado delle gambe fino ad ottenere la faccia che riporta 1 Punto Vita.

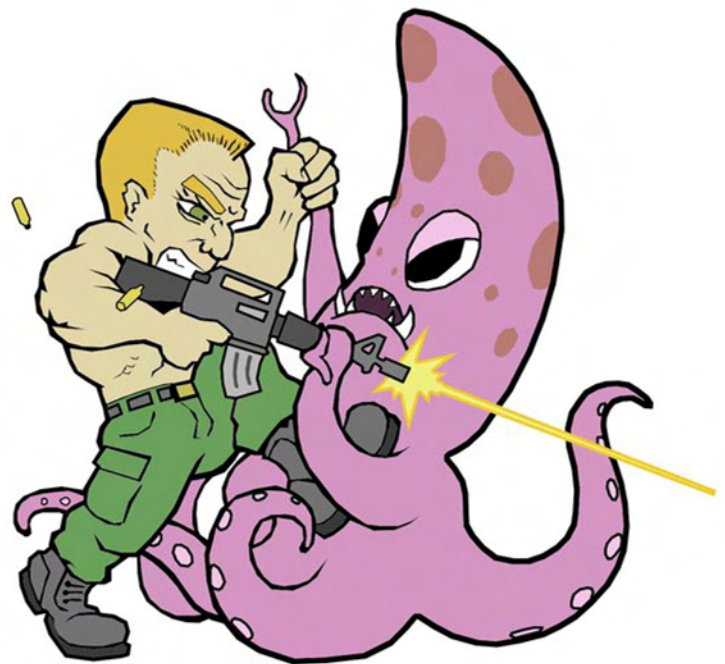
Alcune parti del corpo hanno un valore minimo di Punti Vita di 2. Qualsiasi attacco che le ridurrebbe a 1 Punto Vita le riduce sempre a 2 Punti Vita. Per distruggere una di queste parti è necessario un attacco che infligga abbastanza Ferite per ridurre i Punti Vita della parte interessata a 0 in un unico colpo.





Bloccare

Questa non è una vera e propria azione, e può essere tentato in risposta ad un qualsiasi attacco normale. I colpi mirati non possono essere bloccati. Bloccare con successo un attacco riduce il numero di danni ricevuti ad un totale di 1 e ridirige l'attacco al torso del tuo Combattente. Per bloccare un attacco, lancia il dado Colpo. Se il risultato è "torso" il tuo blocco è riuscito. Con qualsiasi altro risultato l'attacco avversario non viene bloccato e va a segno normalmente. A prescindere dal risultato del blocco, nel turno seguente al blocco un Combattente che lo ha tentato deve attaccare con il dado Ferite Leggere invece del dado Ferite indicato dal colore della sua arma.



Chunky Fighters v.3

Il gioco di dadi veloce e sleale che puoi costruire tu stesso

Creato da Nick Hayes nel 2009

Distruggere il nemico

Se riduci i Punti Vita di una parte del corpo a 0, quella parte è distrutta. Distruggere la testa o il torso di un Combattente uccide il Combattente. Distruggere le gambe, tuttavia, lo azzoppa senza ucciderlo, ma menomandolo gravemente. Rimuovi il dado gambe dal gioco e continua a combattere. Vedi "Combattenti azzoppati" più avanti per maggiori dettagli. Ricorda, l'unico modo per distruggere il torso di un Combattente è colpirlo con un attacco che infligga almeno due Ferite. Distruggere la testa è possibile anche con attacchi che infliggono 1 sola Ferita, ma è molto più difficile da colpire.

Combattenti azzoppati / Combattenti senza gambe

Quando attacchi con un Combattente che è stato azzoppato, lancia il dado Ferite di livello immediatamente inferiore rispetto quello che la sua arma concederebbe. Ad esempio: un Combattente con un'arma Media ma senza gambe attacca con il dado Ferite Leggere. Siccome il dado Ferite Leggere è il dado meno potente a disposizione, un Combattente con un'arma Debole attaccherà con questo dado anche se è azzoppato.

Quando attacchi un Combattente azzoppato qualsiasi attacco che colpirebbe le gambe colpisce automaticamente il torso. Distruggere le gambe di un Combattente lo rende quindi un bersaglio molto più vulnerabile.

Ultimo Uomo/Fine della partita

Se un giocatore perde tutti i suoi Combattenti, è fuori dal gioco. L'Ultimo Uomo viene dichiarato quando un solo giocatore ha rimasto almeno un Combattente in piedi. Quel giocatore viene quindi dichiarato vincitore.

Stringetevi le mani e riprendete a combattere!



Grazie per aver giocato!

Spero che Chunky Fighters ti abbia fatto divertire! Quando vorrai espandere la tua rosa di Combattenti, esistono due espansioni disponibili per il download e la costruzione. Ogni set aggiunge quattro nuovi guerrieri all'arena per risse sempre più grandi e più possibilità per più giocatori! Tutte le espansioni di Chunky Fighters possono essere giocate da sole o usate per costruire la tua armata di Combattenti.

-Nick Hayes, disegnatore
2009

Espansioni di Chunky Fighters



Robot • Amazone • Pianta Carnivora • Golem



Lupa mannara • Colosso Gelatinoso • Scheletro • Ranger Spaziale