

oddball
aeronauts



· PILOT RULES ·



Published by maverick:muse

The maverick:muse logo, the oddball Aeronauts logo, oddball Aeronauts, character names and their likenesses are trademarks of Maverick Muse Ltd

©2014 Maverick Muse Ltd. All Rights Reserved.

Contenuto

2. Aeronauti stravaganti
3. Tipi di Carte
4. Imparare le corde
7. Preparazione
8. Iniziare il gioco
Il Round
9. Fase 1: Eventi
10. Fase 2: Annunciare l'abilità
Fase 3: Giocare carte
11. Fase 4: Risultati!
12. Fase 5: Effetti!
13. La Fine
14. Magia & Ombra
15. Altro sui Trucchi
16. Glossario dei Trucchi
20. Costruire il mazzo

oddball Aeronauts

Giocatori: 2

Tempo di gioco: 15-20 minuti

Oltre i Mari Centrali una moltitudine di Pirati sfrutta la grande abbondanza di venti ed onde, solcando i cieli in cerca di taglie. Tallonandoli da vicino, i Cacciatori dell'Impero di Pendragon cercano di ostacolarli e porre fine ai loro giorni.

Gli Ufficiali delle due fazioni e la loro ciurma devono usare le proprie vele, pistole ed abilità nell'abbordaggio per prevalere sui loro nemici.

Chi sopravviverà? Chi sarà affondato ed isolato? Affronta i cieli e scopri!

Obiettivo

Il tuo obiettivo è quello di obbligare il tuo avversario a scartare tutte le sue carte.

Tipi di Carte

Ciurma: (Crew - Carta Fazione)

La Ciurma è la più comune ed è ottima in prima linea, ma necessita del giusto supporto. Include duellanti, pistoleri, gruppi d'abbordaggio, etc..

Ufficiali: (Officers - Carta Fazione)

Utili in qualsiasi situazione, le loro abilità permettono di poter sfruttare al meglio ciurma e supporti. Essi sono i capitani, comandanti, campioni ed altri.

Supporti: (Support - Carta Fazione)

Sono usati al meglio per guardar le spalle a ciurma e ufficiali, dato che non son molto validi in prima linea. Includono bot, bestie, cavalcadraghi, incantatori e simili.

Mercenari: (Mercenary)

Avventurieri di altre fazioni che si uniranno al tuo equipaggio per un prezzo.

Eventi: (Events)

Minacce provenienti dall'ambiente stesso, includono tempeste di fulmini, creature, dei locali, demoni, urti contro le rocce ed altri rischiosi ostacoli.

IMPARARE LE CORDE

Anatomia Carta



A - Abilità: Ci sono tre Abilità -



Veleggiare



Cannoni



Abbordare

B - Livello Abilità: 2, 4, 3, etc.

C - Bonus Abilità: +3, +2, +4 etc.

D - Trucco

E - Emblema Fazione

F - Tipo: e.g. Ufficiale Pendragon

G - Livello: e.g. 2

H - Nome: e.g. Hector Shackleton

I - Classe: e.g. Chivvier

J - Tag Carte Base: Due "punti"

Mazzi Fazione

Un mazzo Fazione base è composto da 26 carte - la fazione sulla carta è identificata attraverso l'emblema della Fazione, nel tipo e nel colore della carta. Potrai anche aggiungere carte Mercenari ed eventi ad i tuoi mazzi (vedi 'Preparazione').

Carta in cima

Come puoi vedere dal tuo mazzo, tenendo le carte a faccia in su, la prima delle stesse è considerata essere la tua carta in cima.

Trucchi

Se un giocatore desidera utilizzare il trucco di una carta, deve semplicemente annunciarlo applicandolo nel momento giusto.

Tu puoi utilizzarlo solo una volta per round, a meno che non sia riportato diversamente nella descrizione dello stesso.

Solo il trucco della carta in cima o un trucco Magico su una qualsiasi carta giocata può essere applicato.

Molti trucchi spiegano chiaramente come vanno utilizzati durante un round. Per esempio, un "+bonus all'abilità", va applicato quando si sommano i bonus alle stesse.

Scartare (Discard)

Per scartare una carta, girala a faccia in giù e posizionala sul fondo del tuo mazzo.

(NB. Se scarti più carte puoi scartarle nell'ordine che vuoi tu)

Recuperare (Recover)

Per recuperare una carta, cerca sul fondo del mazzo la prima carta che avevi scartato e rigirala a faccia in su, lasciandola però nella stessa posizione che attualmente occupa nel mazzo.

(NB Se si recuperano più carte è possibile recuperarle nell'ordine che vuoi tu)

(NB Se si recupera un evento eliminarlo immediatamente e recuperare invece la carta successiva)

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un mazzo Fazione e aggiunge una carta Mercenario al suo mazzo.

(NB. Per le vostre prime partite, create i vostri mazzi con tutte le carte che hanno il tag carte base. Quando voi avrete famigliarizzato con il gioco, leggete le regole "Costruire il mazzo" per poter personalizzare i vostri mazzi.)

Mescolate tutte le carte evento e distribuite 2 carte a faccia in giù ad ogni giocatore. Ogni giocatore aggiunge queste 2 carte al suo mazzo. I restanti eventi vanno nella scatola.

I giocatori si scambiano i mazzi, mescolano loro a faccia in giù per poi ridarlo all'avversario. I mazzi sono poi tenuti a faccia in su in mano in modo tale che solo tu possa vedere le tue carte.

Ogni giocatore a turno gira le ultime 3 carte del proprio mazzo a faccia in giù.

INIZIARE IL GIOCO

Determinare il "Primo Giocatore"

Gioca a Sasso, Carta, Forbici. Il perdente diventa il "Primo Giocatore".

Il Primo Giocatore prende il token Primo Giocatore.

IL ROUND

Fase 1: Eventi

Fase 2: Annunciare l'Abilità -

Veleggiare, Cannoni o Abbordare
(Sailing, Guns o Boarding)

Fase 3: Giocare carte -

1, 2 o 3 carte

Fase 4: Risultati!

Fase 5: Effetti!

Fase 1: Eventi

Se entrambi i giocatori hanno Eventi nelle loro prime 3 carte ogni giocatore scarta il suo evento più in alto. Ripetere questa operazione fino a quando un solo giocatore ha Eventi nelle sue prime 3 carte o nessuno dei due giocatori.

Se un giocatore ha 2 Eventi nelle sue prime 3 carte allora l'evento più in alto viene scartato.

Quando un solo giocatore ha 1 evento nelle sue prime 3 carte, risolvere tale evento.

Se un evento è stato giocato e un altro evento è ora nelle vostre prime 3 carte, scartate questo Evento.

Note sugli effetti degli eventi

Spesso gli Eventi richiedono ai giocatori di confrontare tra di loro le abilità al fine di vedere su chi devono essere applicati. I giocatori confrontano il loro livello di abilità e bonus abilità soltanto della prima carta in cima al proprio mazzo. Colui che possiede il valore maggiore o minore, come indicato sulla carta Evento, ne prende possesso e ne attiva l'effetto. Se l'effetto non è immediato, il giocatore la mantiene visibile finché esso non viene applicato. Una volta utilizzato, la carta è scartata.

Se entrambi i giocatori hanno la stessa abilità totale allora l'evento viene scartato senza alcun effetto.

Fase 2: Annunciare l'Abilità - Veleggiare, Cannoni o Abbordare (Sailing, Guns o Boarding)

Ogni giocatore apre a ventaglio le proprie prime tre carte, al fine di poterne vedere i valori. Può anche guardare oltre le stesse, ma soltanto le prime tre carte possono esser giocate per round. Ogni giocatore sceglie quale abilità vorrà utilizzare durante questo round. Se un giocatore ha un Trucco che influenza l'abilità che si andrà ad utilizzare, deve dichiararlo immediatamente. In ogni caso, il "Primo giocatore" annuncia per primo l'abilità scelta, seguito dal suo avversario.

Fase 3: Giocare carte - 1, 2 o 3 carte

E' affidata ai giocatori la scelta di quante delle tre carte in cima hanno intenzione di giocare ed utilizzare in questo round. La prima carta in cima deve sempre esser giocata! Dopodiché puoi scegliere se utilizzare anche la seconda e/o la terza carta - Puoi giocare entrambe o nessuna - . (Nota: Se si decide di giocare 2 carte si può scegliere se giocare la vostra 2 ° o la vostra 3° carta.)

Se un giocatore ha un Trucco che limita il quantitativo di carte che potrà giocare in questo Round, egli lo deve annunciare all'inizio di questa fase.

Quando entrambi i giocatori sono pronti, essi annunciano quante carte intendono giocare. Il "Primo giocatore" conta a voce alta fino a tre ed entrambi simultaneamente indicano con le dita quante carte stanno per utilizzare.

Se un giocatore ritarda o non mostra nessuna delle sue dita, potrà utilizzare soltanto la sua prima carta in cima per il round corrente.

Fase 4: Risultati!

La tua abilità Totale = il livello di abilità della Carta in cima + il bonus abilità di qualsiasi altra carta giocata (esclusa la prima carta) + eventuali bonus da un Trucco o Evento (se applicabile).

Diagram illustrating the calculation of Total Ability (Abilità Totale) based on cards played:

- Card 1: +2 (hook icon) +3 (bonus)
- Card 2: +2 (hook icon) +1 (bonus)
- Card 3: +2 (hook icon) 4 (level)

Lead card: support with (hook icon)

Trucco card: +2 VS 1 or 2 cards (hook icon)

Legend:

- Livello Abilità
- + Bonus Abilità
- + Trucco
- Abilità Totale

I giocatori confrontano le Abilità Totali per l'Abilità che essi hanno annunciato nella Fase 2. Il primo giocatore annuncia la sua Abilità Totale prima. Il giocatore con l'Abilità Totale più alta vince il round. Se entrambi i giocatori hanno la stessa Abilità Totale il turno è un pareggio.

Fase 5: Effetti!

Pareggio

In caso di pareggio, entrambi i giocatori scartano le carte giocate. Il primo giocatore rimane lo stesso e un nuovo round viene avviato dalla Fase 1.

Vittoria

Nel caso in cui un giocatore vince, entrambi i giocatori scartano le carte giocate. L'Abilità scelta del giocatore vincente determina gli "Effetti di Vittoria":

- Veleggiare (Sailing)** - Il vincitore Recupera 2 carte
- Cannoni (Guns)** - Il perdente Scarta 2 carte
- Abbordare (Boarding)** - Il vincitore Recupera 1 carta e il perdente Scarta 1 carta

Le carte scartate dal perdente si aggiungono a tutte le carte giocate - le prossime carte più in alto vengono scartate.

Il gioco riprende poi dalla Fase 1 con il vincitore dello scontro che diventerà il "Primo giocatore" durante il prossimo Round - il segnalino primo giocatore va a questo giocatore.

Trucchi

Se un Trucco deve essere applicato assieme agli effetti della Vittoria, ad esempio per far scartare ulteriori carte, esso viene tenuto in considerazione in questa fase.

Tieni a mente che la carta in cima al tuo mazzo può avere un Trucco che si utilizza in questa fase e viene applicato anche se deve esser scartata.

La Fine

Alla fine della Fase 5, se un giocatore ha scartato tutte le sue carte Fazione a disposizione nel mazzo mentre l'avversario ne possiede ancora di Attive, ha perso la partita.

Se entrambi i giocatori non possiedono carte attive (le carte Evento non son considerate essere carte attive), la partita termina in un pareggio.

MAGIA & OMBRA

I Trucchi magici sono intitolato 'MAGIC' nel box trucco e la casella del trucco ha un colore di sfondo diverso rispetto a Trucchi normali (questo colore può variare per ogni carta).



Se una delle vostre prime 3 carte ha un trucco di magia, allora è possibile scegliere il trucco magico come il vostro trucco. Se lo fate poi dovete "Giocare" la carta in questo turno.

Quando si arriva ad applicare l'effetto di un trucco di magia, è necessario annunciare che il trucco è di magia al tuo avversario e se la carta in cima del tuo avversario ha un emblema Ombra su di essa, non è possibile utilizzare un trucco di magia o il trucco sulla Carta in cima (se diversa).

In caso contrario, si può applicare l'effetto del trucco magico.

(NB Se non si utilizza un trucco di Magia, gli Emblemi Ombra non hanno alcun effetto)

ALTRO SUI TRUCCHI

Generalmente sono riportati tramite un testo sulla carta stessa che ne spiega l'attivazione.

Alcuni utilizzano simboli e puoi trovarne il significato nel Glossario a seguire.

Trucchi in alto a destra

Alcuni di essi sono annotati due volte sulla carta, nel riquadro di testo apposito e nuovamente in alto a destra della carta stessa, abbreviati tramite simboli. Il testo ne è semplicemente la definizione. Questa seconda annotazione serve per quegli effetti che hanno luogo nel "Round successivo".

Viene inoltre utilizzata per dimostrare al tuo avversario che stai utilizzando il Trucco senza rivelare l'intera carta su cui è presente, semplicemente gira la carta e tienila quel tanto che basta fuori dalle altre verso l'alto per mostrarne il simbolo.

Trucchi che muovono carte

Alcuni trucchi consentono di spostare le carte nel mazzo - i.e "Rig carte 2 e 4", cioè permette di scambiare la vostra 2° e 4° carta. Tutti questi trucchi devono essere effettuati prima della fase 3 di un round.

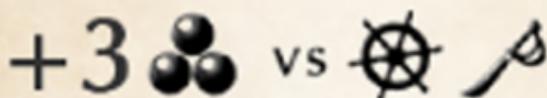
Glossario dei Trucchi

Bonus aggiuntivi



+3 al tuo valore totale di Abilità se stai utilizzando una di quelle indicate in figura.

Bonus nei confronti di Abilità



+3 al tuo valore totale di Abilità se stai utilizzando Cannoni in questo Round e il tuo avversario usa Veleggiare o Abbordare.

Bonus Difensivi



Se si perde il round, aggiungi +3 al tuo valore totale di Abilità se tu hai usato Cannoni in questo round e il tuo avversario ha usato Veleggiare o Abbordare. Se la tua abilità totale è ora superiore al tuo avversario, il round è un pareggio.

Bonus nei confronti di N. carte giocate

+2  vs 1 or 2 cards

+2 alla tua abilità totale se utilizzi Cannoni in questo Round e il tuo avversario gioca il numero di carte illustrate.

Equipaggiare (Rig)

Se equipaggi delle carte, puoi riposizionare le stesse carte nell'ordine che vuoi, ma solo quelle indicate dal Trucco.

Cattura (Capture)

Quando si cattura una carta si ignora il solito Effetto vittoria - i.e. né si cartano né si recuperano carte.

Invece, prendi una delle carte del tuo avversario e la metti nel tuo mazzo, come se l'hai appena recuperata oppure posizionata come la vostra carta in cima per il prossimo round.

Il trucco specificherà quali carte del tuo avversario catturare.

Proteggere (Protect)

Per proteggere una carta tu prendi una delle carte giocate in questo round e la fai diventare la carta in cima per il prossimo round. Nota: Non è mai possibile proteggere una carta che ha un trucco "Protect" su di essa.

Vincere (Win)

È possibile utilizzare questo trucco se si è il vincitore del Round. Se la parola 'Win' è seguita da un simbolo Abilità si deve vincere con quella abilità, al fine di utilizzare il Trucco

Perdere (Lose)

È possibile utilizzare questo trucco se sei il perdente del Round. Se la parola 'Lose' è seguita da un simbolo Abilità si deve perdere con quella Abilità, per utilizzare il Trucco

Primo giocatore (Lead)

Potete utilizzare questo trucco se siete il "Primo giocatore".

Avversario (Opp.)

Abbreviazione di avversario. Dove questo è specificato l'effetto si applica al tuo avversario.

Prossimo Round (Next Round)

La carta con questa regola, vede il suo effetto attivarsi nel round successivo. Il suddetto potrà quindi essere in aggiunta a quello della carta in cima.

Dopo aver scartato questa carta, tienila leggermente scoperta verso l'alto per mostrare il simbolo dell'effetto nell'angolo in alto a destra. Alla fine del 'prossimo round', girarla a faccia in giù ancora una volta come una carta scartata normalmente.

Supporto (Support)

'Support' è l'azione che permette di utilizzare i Bonus Abilità della 2° e 3° carta.

Normalmente è possibile utilizzare solo il bonus Abilità della Abilità che tu hai scelto per il round.

Alcuni Trucchi permettono a una Abilità di essere supportata da altre Abilità - i.e. Veleggiare supportato con Veleggiare e Cannoni. Tu puoi usare i bonus Abilità di qualunque delle Abilità indicate - Veleggiare e Cannoni in questo esempio - se la tua Abilità scelta è il primo nome Abilità - nell'esempio Veleggiare.

Giocare 0 Carte (Play 0 Cards)

Per giocare 0 carte - al punto 3 del round si mostrano 0 dita, la vostra abilità totale sarà 0 e tu scarterai carte solo se il tuo avversario vince con Cannoni o Abbordare come parte dell'Effetto Vittoria.

COSTRUIRE IL MAZZO

Le carte fazione senza il Tag Carta Base possono essere utilizzate per personalizzare il tuo mazzo. Dovresti giocare un paio di partite prima di provare a personalizzare il tuo mazzo.

Per personalizzare il tuo mazzo devono essere seguite le seguenti regole -

- A. Inizia con un mazzo fazione composto da tutte le carte con il Tag Carte Base
- B. Con l'eccezione dei Mercenari è possibile aggiungere solo carte della stessa fazione
- C. Per aggiungere una carta al tuo mazzo è necessario rimuovere una (o più) carte dello stesso 'Tipo'
- D. Il 'Livello' totale di carte che si aggiunge e rimuove deve corrispondere
- E. Puoi solo avere più copie della stessa carta specifica se tutte quelle copie hanno il Tag Carte Base su di loro



Ci sono 6 tipi di carte: Ufficiale, Supporto, Capitano, Polena, Mercenario e Ciuma.

Si può scambiare un Ufficiale per un altro di qualsiasi 'Classe'
Si può scambiare un supporto per un altro di qualsiasi 'Classe'
Si può scambiare un Capitano per un altro di qualsiasi 'Classe'
Si può scambiare una Polena per un'altra di qualsiasi 'Classe'
Si può scambiare un Mercenario per un altro di qualsiasi Classe'

Per Ciuma, si può scambiare solo una Ciuma di classe identica - i.e. tu puoi portare solo una Ciuma Cannonieri per un'altra Ciuma Cannonieri

Esempi -

È possibile aggiungere una Ciuma Cannonieri livello 2 nel tuo mazzo se si rimuove: 1 Ciuma Cannonieri livello 2, o 2 Ciume Cannonieri livello 1

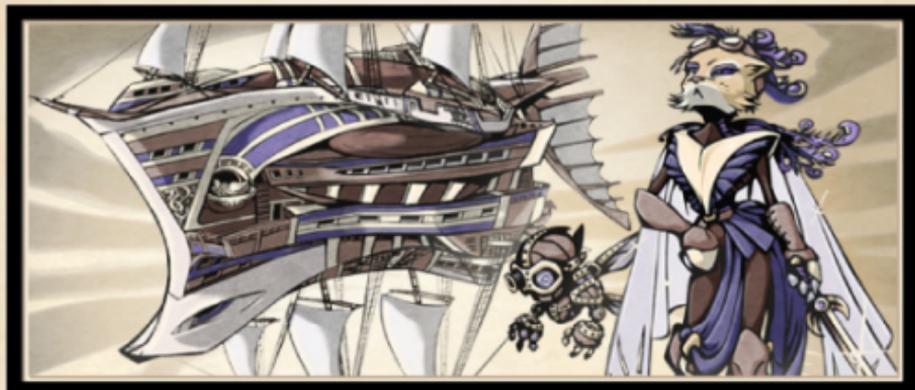
È possibile aggiungere una Ciuma Mostri livello 4 nel tuo mazzo se si rimuove: 2 Ciume Mostri livello 2, 4 Ciume Mostri livello 1 o 1 Ciuma Mostri livello 2 e 2 Ciume Mostri livello 1

È possibile aggiungere 2 Ufficiali Chivvier livello 1 nel tuo mazzo se si rimuove 1 Ufficiale di qualsiasi Classe livello 2

Pendragon:

Abilità Primaria: Cannoni (Guns)

Abilità Secondaria: Abbordare (Boarding)



La possente Pendragon governa i regni che un tempo combattevano tra loro dal suo trono ad arco, le sue forze e le sue flotte, sostengono la legge e lavoravano per liberare le rotte commerciali da truffatori astuti e contrabbandieri.

Ufficiali onorabili provenienti da varie case rivali, con le loro ciurme coraggiose, entrano in servizio del Pendragon da città e domini di tutto il Reame.

I Pendragon son rinomati per la loro rapidità nel far fuoco, lasciando le domande come approccio secondario.

Pirates:

Abilità Primaria: Veleggiare (Sailing)

Abilità Secondaria: Abbordare (Boarding)



I Pirates sono una costante spina nel fianco dei Pendragon. Essi trasportano merci fuorilegge come marshmallows o antiche reliquie del Reame, ed allo stesso tempo eludono il pagamento delle tasse.

Esuli e ribelli sventolano la bandiera pirata per preservare il vessillo del malcontento volare.

I Pirati sono rinomati per sfuggire sempre, prima di dar risposte alle domande.

IL ROUND

- Fase 1:** Eventi
- Fase 2:** Annunciare l'Abilità -
Sailing, Guns o Boarding
- Fase 3:** Giocare carte -
1, 2 o 3 carte
- Fase 4:** Risultati!
(Livello Abilità + Bonus Abilità)
- Fase 5:** Effetti!

EFFETTI!

- Sailing:** Il vincitore Recupera 2 carte
- Guns:** Il perdente Scarta 2 carte
- Boarding:** Il vincitore Recupera 1 carta
e il perdente Scarta 1 carta
- Pareggio:** Nessun effetto Vittoria
Scartare le carte giocate
Inizia un nuovo Round

*Traduzione: Daniele Isopi "diafis"
in collaborazione con "Lleyenor"*

