

PRONTI A VOI!

ISTRUZIONI

Numero di giocatori: 2

Contenuto

- 1 piano di gioco
- 20 carte ATTACCO (azzurre): 5 carte BOTTA DRITTA; 5 carte FINTA E CAVAZIONE; 4 carte BATTUTA E BOTTA; 3 carte BOTTA AL PIEDE; 3 carte FRECCIATA.
- 10 carte DIFESA (verdi): 3 carte PARATA; 3 carte DOPPIA PARATA, 2 carte PARATA DI SECONDA; 2 carte DIFESA DI MISURA.
- 10 carte USCITA IN TEMPO (verdi): 2 carte ARRESTO; 2 carte CONTRAZIONE; 2 carte PASSATA SOTTO; 2 carte INQUARTATA; 2 carte CAVAZIONE IN TEMPO.
- 1 dado
- 2 pedine
- Segnapunti

Scopo del gioco

Riuscire a raggiungere per primo 10 punti.

Potete giocare singole partite o un'intera gara al meglio di cinque partite.

Preparazione del gioco

Posizionate la vostra pedina sulla linea di messa in guardia (in rosso sul piano di gioco). Mescolate le carte attacco e distribuitene 5 per ogni giocatore; le altre verranno posizionate in mazzo sul piano di gioco con il dorso verso l'alto pronte per essere pescate. Mescolate insieme le carte difesa e uscita in tempo e distribuitene 5 per ogni giocatore; le altre verranno posizionate in mazzo sul piano di gioco con il dorso verso l'alto pronte per essere pescate. Ora in mano avrete 5 carte attacco e 5 carte tra difesa e uscita in tempo che non dovrete far vedere al vostro avversario.

Descrizione del gioco

Inizierà a giocare chi lanciando il dado otterrà il punteggio maggiore.

Lanciate il dado per determinare il vostro movimento (es. se viene fuori 3 potrete muovervi in avanti o indietro di tre caselle) . Se al termine del vostro movimento vi trovate a una distanza dall'avversario tale da poter usare una delle vostre carte attacco, potrete scegliere se usarla o meno. Se decidete di giocare una carta attacco l'avversario avrà diritto a giocare una carta difesa o uscita in tempo. Quando giocate una carta attacco non dovete farla vedere al vostro avversario fin quando lui non avrà scelto la sua carta difesa. A questo punto si girano le carte e si leggono gli effetti delle carte giocate. Se la carta difesa o uscita in tempo non riesce a bloccare il vostro attacco allora avrete portato a termine un punto che segnerete sul foglio segnapunti, in caso contrario segnerà il punto l'avversario. (es. il giocatore 1 gioca la carta FRECCIATA mentre il giocatore 2 utilizza la carta CAVAZIONE IN TEMPO. La carta CAVAZIONE IN TEMPO risulta inefficace contro l'attacco in FRECCIATA quindi il punto va al giocatore 1). In alcuni casi, specificati dalle carte, è possibile che il punto venga assegnato ad entrambi (es. giocatore 1 usa FRECCIATA, giocatore 2 usa ARRESTO). Una volta concluso l'attacco bisogna riposizionare le pedine sulla linea di messa in guardia e pescare una carta dal mazzo dello stesso tipo della carta usata nel turno di gioco precedente in modo da avere sempre lo stesso numero di carte in mano fino alla fine delle carte disponibili . Ad ogni termine di attacco il turno passa all'avversario.

Vittoria

Vince chi tra i due giocatori raggiunge per primo i 10 punti oppure, al termine delle carte, chi ha ottenuto più punti.