



Qwein

Versione 0.2

GUERRA DI DADI

REGOLE PER GIOCO DI GUERRA DA TAVOLO



14/02/2007-14/01/2017

TIPOLOGIA: Gioco da Tavolo

DURATA: 40-60 min.

GIOCATORI: 2 a 6 giocatori

MATERIALI NECESSARI: 6 dadi a sei facce di un colore +1 di colore diverso per giocatore, un tavolo, qualche libro.

LA GUERRA: Ogni gruppo di dadi rappresenta un giocatore e i suoi soldati. Obiettivo uccidere il Comandante nemico. Si sa i dadi sono molto malvagi. Il nostro gagliardo gruppo di dadi, viene mandato in battaglia nel nome del grande leader della propria fazione, ovvero voi giocatori. Cominciamo con mettere i dadi del nostro colore, con i numeri (le facce) 1,2,3,4,5,6 rivolti verso l'alto. Da ora in poi non potranno più essere girati, poichè a ogni numero corrisponde un soldato.

IL DADO DI DIVERSO COLORE: Serve a stabilire quale dei nostri valorosi dadi deve muovere o sparare a ogni nostro turno.

SCENARIO: Ora cerchiamo in casa oggetti quadrati, rettangolari, evitando oggetti tondeggianti.... beh e una battaglia di dadi che vi aspettavate? Qualche libro, un quaderno, serviranno a creare colline e ripari sulla nostra tavola, ovvero il nostro campo di battaglia. Gli scenari si sistemano a turno.

TURNO: Ogni turno il nostro dado può Sparare o Muovere, non fare entrambe le azioni, escluso il comandante e il sergente.

CAMPO BASE: Ora stabiliamo chi sceglierà per primo il posto dove piazzare il proprio comandante, ovvero dove i nostri valorosi dadi vengono paracadutati, manco a dirlo saranno i dadi a stabilirlo in base al risultato più alto. Successivamente piaceremo tutto il nostro gruppo di eroi a 3 ALC di distanza massima dal Comandante il dado numero 1. Ogni giocatore piazierà così i propri dadi sul campo di battaglia. Ogni turno di gioco si effettuerà il tiro per vedere chi parte per primo in base al tiro del dado, vince chi ha ottenuto il risultato più alto, in caso di parità si ritira. Ogni turno avviene in senso orario.

ALK DADO: Ogni soldato dado ha dei valori quali M=Movimento F=Fuoco. Più in dettaglio in base al tipo di dado e suo ruolo, ogni punto M significa che il dado può muovere di tanti ALC quanti ne possiede, restare fermo o muovere di un valore inferiore, mai superiore; ogni punto Fuoco significa la distanza cui il dado può colpire, calcolata in ALC dal bersaglio.

COSA È UN ALC?: Sta per Alcubo che è anche il grido di battaglia dei nostri dadi, e rappresenta l'unità di misura 3 cm che potrete creare su carta, cartoncino, o utilizzare un comune righello. Ogni ALC è uguale a 1 M o F. Movimento: I nostri dadi si muovono di tanti ALC quanti possibili in base al ruolo che poi è il valore, possono restare fermi o muovere entro il raggio possibile di una distanza inferiore. Essi per natura si muovono solo in linea retta dalla loro posizione, si sa non amano le curve.

- 1** Comandante M1-F2 Muove e spara nello stesso turno
- 2** Sergente M2-F2 Muove e spara nello stesso turno
- 3** Soldato M3-F4
- 4** Soldato M4-F3
- 5** Assaltatore M5-F2
- 6** Cecchino M1-F6 Uccide solo se esce il numero giusto del dado nemico.

SCENARIO: Colline, ripari o cose invalicabili, come regolarci? Semplice se l'ostacolo è più alto del nostro dado rappresenta una copertura e il dado non può essere bersaglio di armi, ma può essere scavalcato dal nostro intrepido dado, al costo di un ALC in più se questi è inferiore all'altezza di due dadi uno sopra l'altro. Se più alto sarà impossibile per il nostro amico arrampicarsi.

FUOCO: Non dimentichiamoci che sono soldati e sono quindi armati, i dadi sparano se si vedono e quindi non sono coperti a una distanza pari al valore $F=Fuoco$ calcolata in ALC (3cm). Due dadi che si trovano a altezze diverse non si possono sparare. Se un avversario si trova a una distanza di tiro consentita dalle caratteristiche del fuoco del proprio dado in una linea retta immaginaria, può tentare di colpire l'avversario. Il colpo va a segno se si ottiene un risultato uguale o vicino al numero del dado avversario. (Esempio il nostro dado spara a 3 numero del dado avversario, la distanza in ALC gli consente di provare, 3 non si trova coperto, per poterlo colpire e uccidere deve ottenere 3,2 o 4, con 5 o 6 manca il bersaglio) Diverso per il cecchino che deve ottenere il risultato giusto del dado nemico. Se un dado viene colpito viene ucciso e rimosso dal gioco.

BAIONETTA: Se due o più dadi avversari si trovano a un ALC di distanza entrano in corpo a corpo, i contendenti lanciano il dado di diverso colore chi fa il risultato più alto vince, e il perdente è rimosso dal gioco. Se vi sono più dadi coinvolti i contendenti tirano un dado per ogni soldato sotto il loro controllo valutandone il risultato contro quello dell'avversario come singola azione separata.

RISERVE: Con un poco di fortuna possiamo fare entrare qualche soldato dalle riserve, si sa la madre patria non ci abbandona. Appena un nostro dado viene rimosso dal gioco, si può tentare di far comparire una riserva, semplicemente lanciando un dado scegliendo di perdere il turno per tentare di ottenere il numero di quel soldato uscito. Se questo avviene comparirà accanto al Comandante a 1 ALC di distanza. Il comandante non può figurare come riserva.

MOSSE DUBBIE: Può capitare che i dadi si urtino o si spostino più o meno volontariamente in modo incorretto, se questo accade il giocatore che ha fatto lo spostamento errato o dubbio perde il turno.

CAMPAGNA: Potete qualora voleste una battaglia più intensa aumentare il numero dei dadi Soldato 3 e 4 e il numero di assaltatori, cecchini e sergenti di comune accordo, il comandante resterà soltanto uno.

IL CERCHIO MALEDETTO: Ogni comandante può richiedere durante tutta la battaglia il supporto dell'artiglieria una sola volta. Scegliendo un punto della tavola in cui bombardare. Scelto il punto con uno spago lungo 6 ALC 18 cm, si determinerà l'area interessata dai colpi dell'artiglieria. Il comandante ha l'obbligo di indicare una posizione ad almeno 2 ALC da un proprio soldato. Partita l'artiglieria si lancerà 3 volte il dado di colore diverso. Tutti i dadi con i numeri usciti nell'area del cerchio maledetto perderanno la vita, amici o nemici.

