

Inn-Fighting
Regole in Italiano
Traduzione di Marco "Normanno" Signore
angra@marcosignore.it

Cos'è Inn-Fighting?

Inn-Fighting: D&D Dice Game è un gioco per 3-6 giocatori su cosa fanno gli avventurieri per rilassarsi. Si tratta di una rappresentazione allegra del caos e del baccano di una rissa da taverna fantastica che potrebbe avere luogo in qualsiasi città o paese di qualsiasi mondo di Dungeons and Dragons.

Obiettivo del gioco

I giocatori competono per causare il massimo della devastazione nella taverna. Nel proprio turno, quando si danneggia un Avventuriero avversario e si finisce il turno con 20 o più Punti Vittoria (PV), si vince!

Componenti

6 dadi speciali Rissa
 5 dadi dorati
 1 dado rosso (Dado Difesa)
52 carte Inn-Fighting
 15 carte Avventuriero
 20 carte Avventore
 14 carte Azione
 2 carte riepilogative
 1 carta Avventuriero vuota
1 dado a 20 facce (d20)
1 libretto delle regole

I Dadi

I sei dadi Rissa (5 dadi dorati a 6 facce ed uno rosso a 6 facce) determinano cosa può fare il tuo gruppo di rissaioli durante un round di Inn-Fighting. Ciascun dado ha 5 diversi simboli che rappresentano attacchi ed azioni nel gioco.

Pugno (Punch): è un attacco che colpisce un avversario alla tua *sinistra*.

Sedia (Chair): è un attacco che colpisce un avversario alla tua *destra*.

Potere (Power): è un attacco che colpisce un avversario con più *PV* di tutti gli altri.

Birra (Ale): è un'azione che ti *guarisce* e ti permette di *tirare di nuovo* per portare un attacco.

Fortuna (Luck): è un'azione che ti permette di *pescare* una carta azione e di *tirare di nuovo* per attaccare.

Il **d20** si usa per *tirare l'iniziativa* e decidere chi inizia. Si usa anche per *risolvere gli attacchi*.

Le Carte

Il gioco usa un mazzo di 52 carte, che includono Avventurieri, Avventori, e Azioni.

Carte Avventuriero

Le carte Avventuriero rappresentano gli eroi di D&D che si trovano al momento a rilassarsi nella taverna. Tu hai un solo Avventuriero attivo in un dato momento, che è il tuo personaggio principale nella rissa. Quando il tuo Avventuriero viene messo K.O., un altro Avventuriero salta nella mischia – a patto che la rissa non sia già terminata.

(Riferirsi all'immagine a p.7 del libretto in inglese)

1) **Nome (Name):** descrive l'Avventuriero rappresentato sulla carta, inclusi nome, razza e

classe.

- 2) **Allineamento (Alignment)**: è segnato solo se l'Avventuriero è malvagio (Evil), perchè questo ha effetti particolari nel gioco. Gli Avventurieri privi di questa voce non sono Malvagi.
- 3) **HP**: descrive quanti Punti Ferita ha l'Avventuriero, cioè quanto danno bisogna fare per mandarlo K.O.
- 4) **Abilità (Skill)**: è un valore usato per determinare l'esito delle azioni e degli attacchi dell'Avventuriero.
- 5) **Knockout Bonus**: mostra i PV che si ricevono se si manda K.O. questo Avventuriero.
- 6) **Pugno (Punch)** e **Sedia (Chair)** mostrano la direzione di ciascun attacco, ed i danni *minimo* e *massimo* che questi attacchi provocano ai bersagli.
- 7) **Potere (Power)**: descrive in dettaglio un attacco speciale che colpisce l'avversario con il maggior numero di PV.
- 8) **Dado Difesa (Defense Die)**: mostra cosa può fare l'Avventuriero quando ottiene Potere o Fortuna sul Dado Difesa (il dado rosso) dopo essere stato colpito.

Carte Avventore

Le carte Avventore rappresentano i personaggi che non sono Avventurieri e si trovano al momento nella taverna. Alcuni Avventori sono innocenti, altri invece no.

Puoi non avere Avventori in gioco, o averne uno o più in ogni dato momento. Quando un Avventore viene messo K.O., scarta la carta.

(riferirsi all'immagine a p. 9 del libretto in inglese)

- 1) **Nome (Name)**: descrive l'Avventore rappresentato dalla carta
- 2) **Allineamento (Alignment)**: è segnato solo se l'Avventore è malvagio (Evil), perchè questo ha effetti particolari nel gioco. Gli Avventori privi di questa voce non sono Malvagi.
- 3) **HP**: descrive quanti Punti Ferita ha l'Avventore, cioè quanto danno bisogna fare per mandarlo K.O.
- 4) Questo testo descrive un'abilità che l'Avventore fornisce al tuo Avventuriero durante la rissa. La maggior parte di queste abilità è attiva fintantochè l'Avventore resta in gioco. Alcune possono essere usate solo in risposta a circostanze specifiche, come descritto sulla carta.
- 5) **Dado Difesa (Defense Die)**: mostra cosa può fare l'Avventuriero quando ottiene Fortuna sul Dado Difesa (il dado rosso) dopo essere stato colpito.

Carte Azione

Le Carte **Azione** rappresentano azioni speciali che il tuo Avventuriero può compiere durante la rissa. Le carte Azione si tengono segrete finchè non si usano.

(riferirsi all'immagine a p.10 del libretto in inglese)

- 1) **Nome (Name)**: descrive l'azione che questa carta rende possibile
- 2) **Play**: indica in che momento si può giocare la carta
- 3) **Effetto (Effect)**: descrive l'effetto della carta, che normalmente fa eccezione alle regole normali del gioco in qualche modo per il round in cui è usata.

Giocare una partita.

È tempo di rissa!

Preparazione

Separate le carte in due mazzi, come descritto di seguito.

Mischiate tutte le carte Avventuriero (tranne quella vuota) in un mazzo. Questo è il *mazzo Avventurieri*.

Mischiate tutte le carte Avventore e Azione in un secondo mazzo. Questo è il *mazzo Azione*.

Piazzate le carte di riepilogo a lato in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento durante la partita.

Piazzate i dadi Rissa al centro del tavolo dove tutti possono prenderli.

Piazzate una pila di segnalini a portata di tutti i giocatori, per creare una *banca*. Potete usare fiches da poker, monete, quello che vi pare, per rappresentare i PV in gioco.

Inizio

Ciascun giocatore pesca una carta Avventuriero e la piazza scoperta dinanzi a sé.

Ciascun giocatore poi pesca due carte Azione. Se tra queste ci sono Avventori, vanno giocati subito, scoperti, accanto al proprio Avventuriero. Se ci sono carte Azione, vanno tenute coperte accanto al giocatore finché non si usano.

Piazzare vicino al proprio Avventuriero ed agli eventuali Avventori un numero di segnalini pari ai loro HP.

Esempio: tu hai Silver Jack, Drow Barkeep in gioco. Piazza 9 segnalini vicino alla sua carta per rappresentare i suoi 9 HP.

Quando guadagni PV, piazzali in una pila dietro alla carta del tuo Avventuriero.

Inizia la Rissa

Ora ha inizio la rissa....

Tirare per l'iniziativa

Ciascun giocatore tira il d20 per determinare chi inizia la rissa. Il tiro più alto inizia. In caso di pareggio, ritirare.

Il primo giocatore tira tutti e sei i dadi Rissa (i 5 dorati e quello rosso) e gioca il suo turno (vedi sotto).

Dopo che il primo giocatore ha finito il suo turno, il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

Turni

Al tuo turno, tira i dadi Rissa. Il primo giocatore tira tutti i sei dadi. I giocatori successivi potrebbero tirare meno dadi, come descritto più sotto.

Dopo aver tirato i dadi, scegli un tipo di attacco (Pugno, Sedia o Potere), o un'azione (Birra o Fortuna), usando i risultati dei dadi. Più dadi mostrano il simbolo dell'attacco o azione che hai scelto, più alte sono le tue possibilità di successo.

Attacchi

Se scegli di fare un attacco nel tuo turno, l'attacco che scegli ti dice che avversario puoi colpire.

Vedi la tabella alla prossima pagina (pag. 14) per le opzioni di attacco (vedi tabella Attack Options più giù).

Risolvi l'attacco **tirando il d20 ed aggiungendo il numero di dadi** che mostrano la forma di attacco che hai scelto.

Se il totale è **inferiore** all'Abilità del tuo avventuriero, allora infliggi il **danno minore** per quell'attacco.

Se il totale è **uguale o maggiore** all'Abilità del tuo avventuriero, allora infliggi il **danno maggiore** per quell'attacco.

Talvolta infliggere danni ha un effetto secondario. Se non è specificato diversamente, l'effetto funziona sia sul danno inferiore che su quello superiore.

Fallimenti e colpi critici

Quando fai un attacco, hai una possibilità di ottenere un **fallimento** o un **colpo critico**.

Un tiro di 1 sul d20 è sempre un colpo mancato, e non infliggi danni per quell'attacco. Questo si chiama fallimento.

Un tiro di 20 sul d20 è un colpo critico. Quando ottieni un colpo critico, fai automaticamente il danno maggiore +1, ed il bersaglio non può effettuare il tiro di Difesa (vedi sotto).

Tiro di Difesa

Il dado Rissa di colore rosso è il **Dado di Difesa**. Tiralo con gli altri dadi all'inizio del tuo turno. Ha anche un uso speciale, quando sei il bersaglio di un attacco.

Se un attacco infligge 3 o più danni ad uno dei tuoi personaggi, o se il danno inflitto è sufficiente per mettere K.O. Uno dei tuoi personaggi, puoi tirare un Tiro di Difesa. Tira il dado rosso di Difesa.

3 o fuori

Un buon modo per ricordare quando puoi fare un tiro di Difesa è "3 o fuori". Se un attacco infligge 3 o più danni, o mette K.O., fai un tiro di Difesa.

Un tiro di difesa ha successo quando ottiene un risultato Fortuna per un Avventore, o Fortuna o Potere per un Avventuriero.

Se il tiro di Difesa ha successo, segui le istruzioni sulla carta del personaggio.

Importante! Non effettui mai un tiro di Difesa per danni subiti dagli effetti di un tiro di Difesa di qualcun altro. I tiri di Difesa si effettuano solo in risposta ad un attacco.

Azioni

Se scegli di fare un azione al tuo turno, seleziona un'azione di **Fortuna** o di **Birra**.

Devi avere almeno tre dadi che mostrano l'azione per usarla – tre simboli **Fortuna** o tre o più simboli **Birra**.

Azione di Fortuna

se scegli un'azione di Fortuna, pesca una carta Azione.

Se la carta pescata è un Avventore, mettila scoperta accanto al tuo Avventuriero. Se è una carta Azione, tienila coperta fino a quando non la usi.

Dopo aver pescato la carta, tira tutti i dadi Rissa ed effettua un attacco. Non puoi usare un'ulteriore azione (Fortuna o Birra) nello stesso round.

Azione di Birra

Se fai un'azione di Birra, il tuo Avventuriero guarisce i danni subiti nella rissa.

Per guarire il tuo Avventuriero con la Birra, prima determina quale giocatore ha più PV. Prendi tanti PV da quel giocatore quanti sono i risultati Birra che hai sui dadi. Se più giocatori sono pari in testa, scegli tu da chi prendere i PV.

Rimpiazza gli eventuali punti ferita che il tuo Avventuriero ha perso coi i PV presi. Non puoi guadagnare più punti ferita di quanti ne avevi all'inizio, per cui tutti i PV in più vengono rimessi in banca.

Dopo aver guarito il tuo Avventuriero, tira di nuovo i dadi Rissa e fai un attacco. Non puoi usare un'ulteriore azione (Fortuna o Birra) nello stesso round, per cui se coi dadi ottieni solo Birra e/o Fortuna, resti bloccato e non puoi attaccare né fare azioni.

Combattere con la Birra

Quando si prende una pausa per mandar giù della birra durante la rissa, il tuo avventuriero non solo si guarisce, ma mostra anche all'avversario che sta più avanti che nulla può fermare il tuo avventuriero dal farsi un goccetto in piena rissa. Questo comportamento derisorio demoralizza l'avversario e rinvigorisce il tuo avventuriero.

Bere o non bere

Se stai vincendo quando fai un'azione Birra, guarisci il tuo Avventuriero coi tuoi stessi PV. Può

sembrarti un grosso spreco, specialmente se il tuo Avventuriero non è seriamente danneggiato. Ma vedila in questo modo: se non usi la Birra, qualcun altro lo farà. Così a meno che tu non possa vincere la partita evitando la Birra, spesso ti conviene usarla più che passarla al prossimo giocatore.

Passare i dadi

Dopo aver completato un attacco o un'azione, passa i dadi al giocatore alla tua sinistra. Egli lascerà sul tavolo tutti i dadi che mostrano un simbolo Fortuna o Birra, ma tirerà tutti gli altri. Usando i simboli azione ed il risultato dei dadi tirati, il giocatore decide se fare un attacco o un'azione nel suo turno.

Punti Ferita e Punti Vittoria

La banca di segnalini rappresenta sia i Punti Ferita (per tener conto dei danni) che i PV (per tener conto di chi sta vincendo).

Punti Ferita: quando aggiungi un nuovo Avventuriero o un nuovo Avventore al tuo gruppo di rissaioli, metti un numero di segnalini pari ai Punti Ferita del personaggio sopra o accanto alla sua carta.

Danni e PV: quando danneggi un avversario, rimuovi tanti segnalini Punti Ferita dal personaggio colpito quanti sono i danni che gli infliggi, e piazzali nella pila dei tuoi PV.

K.O. di un Avventore: quando metti K.O. un Avventore, ricevi 2 PV bonus dalla banca (oltre ai suoi punti ferita rimanenti).

K.O. di un Avventuriero: quando metti K.O. un Avventuriero avversario, ricevi il bonus K.O. segnato sulla carta dell'Avventuriero. Questi punti bonus vengono tolti ai PV del giocatore che ha subito il K.O. e non dalla banca.

K.O.!!!

Se il tuo Avventuriero va K.O., non sei fuori dalla rissa. Qualsiasi avventore tu controlli resta in gioco, ma nessuno può prenderlo di mira fino all'inizio del tuo prossimo turno (tuttavia i tuoi avventori possono essere danneggiati da effetti che non richiedono attacchi, come i risultati di un Tiro di Difesa).

Non puoi giocare carte Azione se non hai un Avventuriero in gioco.

All'inizio del tuo prossimo turno, pesca un nuovo Avventuriero ed una carta dal mazzo Azione.

Vincere la Partita

Alla fine del tuo turno, se hai 20 o più PV ed hai danneggiato in quel turno un Avventuriero avversario, vinci.

Puoi vincere la partita anche se un avversario ha più PV di te, fintantochè tu soddisfi le condizioni di vittoria alla fine del tuo turno.

Non puoi vincere la partita nel turno di un altro giocatore, anche se hai più di 20 PV.

Non puoi vincere la partita se non infliggi danni ad un Avventuriero avversario nel tuo turno.

Traduzione tabelle:

Tabella: The Inns and Outs of a Brawl (pag. 12)

Ciascun giocatore tira per l'**iniziativa**. Il tiro più alto inizia.

Il primo giocatore tira i sei dadi Rissa (5 oro e 1 rosso).

Usando il risultato dei dadi, scegli o un attacco (Pugno, Sedia, Potere) o un'azione (Birra o Fortuna).

Fare un Attacco!

Pugno: colpisce l'avversario alla tua sinistra.

Sedia: colpisce l'avversario alla tua destra.

Potere: colpisce l'avversario che ha più PV.

Una volta che hai finito il tuo attacco, passa i dadi al giocatore alla tua sinistra. Il giocatore tirerà i dadi che mostrano attacchi, ma non tirerà quelli che mostrano azioni (Birra o Fortuna).

Compiere un'Azione!

Compiere un'azione richiede almeno 3 dadi che mostrano il simbolo appropriato.

Per la **Fortuna**, pesca una carta Azione. Poi tira tutti i dadi e fai un attacco se possibile.

Per la **Birra**, guarisci il tuo Avventuriero con segnalini PV presi dal giocatore che ne ha di più. Poi tira tutti i dadi e fai un attacco se possibile.

Una volta finita la tua azione, passa i dadi al giocatore alla tua sinistra. Il giocatore tirerà i dadi che mostrano attacchi, ma non tirerà quelli che mostrano azioni (Birra o Fortuna).

Vittoria!

Se hai 20 o più PV ed infliggi danni ad un Avventuriero avversario nel tuo turno, vinci la rissa!

Tabella: Attack Options (pag. 14).

Se i dadi tirati danno questi simboli, il risultato ti dice chi puoi attaccare nel tuo round.

1 pugno: **Pugno** su un Avventore controllato dal giocatore alla tua **sinistra**. Se il giocatore alla tua sinistra non ha avventori, colpisci il suo avventuriero.

2 o più pugni: **Pugno** su un Avventuriero o Avventore controllato dal giocatore alla tua **sinistra**.

1 sedia: **Sedia** su un Avventore controllato dal giocatore alla tua **destra**. Se il giocatore alla tua sinistra non ha avventori, colpisci il suo avventuriero.

2 o più sedie: **Sedia** su un Avventuriero o Avventore controllato dal giocatore alla tua **destra**.

1 potere: usa un Potere su un Avventore controllato dal giocatore **che ha più PV**. Se il giocatore con più PV non ha avventori, colpisci il suo avventuriero. Se più giocatori pareggiano al primo posto in PV, scegli tu il giocatore bersaglio.

2 o più poteri: usa un Potere su un Avventuriero o Avventore controllato dal giocatore **con più PV**. Se più giocatori pareggiano al primo posto in PV, scegli tu il giocatore bersaglio.