



## PRONTI... A VOI!

### Carte Espansione

In questa espansione avremo nuove tipologie di carte che saranno aggiunte al nostro mazzo base. Le carte gialle rosse saranno carte arbitrali o di situazione, avremo carte con nuove diciture che saranno spiegate di seguito.

**Scartare una carta** - Con il termine scartare si intende spostare la carta nel mazzo degli scarti. Questa carta potrà ritornare in gioco quando il mazzo Fuori Gioco verrà rimescolato durante il cambio tempo.

**Elimina una carta** - Con il termine Eliminare si intende spostare la carta in questione nella scatola del gioco. Questa non potrà più essere rimessa in gioco per nessun motivo.

**Mazzo fuori gioco** - Si intendono tutte le carte che non prendono parte al tempo di gioco in corso ma che potranno essere usate per ripristinare la mano quando vengono giocate le carte Arbitrali o di Situazione.



#### PARATA BASSA (E1 - E2)

Questa parata si aggiunge alle precedenti per poter difendere più colpi. Nella scherma per parata bassa si intende una parata che copre la parte bassa del corpo (dalla cintura in giù). La parata bassa e risposta viene utilizzata come le altre parate ma può essere usata solo per parare la carta **“Botta al piede”**, **“Gioco stretto”**, **“Botta dritta”**. Para il colpo e fa eseguire una risposta immediata a velocità x.



#### CORPO A CORPO (E3)

Iniziamo ad introdurre alcune carte arbitrali e di situazione (Gialle /Rosse), cioè che riprendono situazioni reali dove l'arbitro interviene e risolve le dispute. Nella scherma non è possibile venire a contatto con il proprio avversario, quando succede l'arbitro ferma l'assalto e dichiara il contatto tra gli schermidori. Questa carta viene giocata solo in Misura Stretta. Fa immediatamente terminare la frase schermistica ed elimina la carta **“Gioco stretto”** che ha appena giocato l'avversario. Posiziona lo schermidore che ha giocato la carta **“Gioco stretto”** a misura giusta rispetto allo schermidore avversario. Elimina entrambe le carte **“Gioco stretto”** e **“Corpo a Corpo”** dal gioco. Pesca le nuove carte NON dal mazzo Cronometro ma dal mazzo fuori gioco.



#### FINTA e CAVAZIONE (E4 - E5)

E' un'azione schermistica che si applica sulla parata del nostro antagonista, praticamente lo stesso attacco che cambia il bersaglio finale dell'azione. Può essere giocata in risposta ad una carta o azione di

parata. Viene giocata come seconda carta dopo la prima carta rossa giocata. La risposta della parata dell'avversario non viene eseguita.



### **PASSO AVANTI...AFFONDO (E6 - E7)**

Azione fondamentale di attacco che si può eseguire partendo dalla Lunga misura. Quando giochi questa carta se il tuo atteggiamento è "Arma in linea" e quello del tuo avversario è "Invito" aumenta di 2 punti la velocità della carta giocata. Questa carta può essere contrastata dalla carta **Passata Sotto** da Azioni o Carte difensive (blu/rosse). Dopo aver giocato la carta spostare il proprio schermidore a misura giusta. Questa carta NON può essere contrastata dalla carta "Gioco stretto".



### **PASSATA SOTTO (E8)**

Questa controffesa o uscita in tempo si applica contro tutte le azioni di offesa terminanti ad un bersaglio alto. Si esegue abbassando il corpo e la testa che verranno a trovarsi sotto l'arma dell'avversario. In tale posizione il petto aderisce alla coscia destra, mentre la mano sinistra come a sostegno, poggia sulla pedana a lato del piede destro. Questa carta può essere giocata in risposta alle carte "**Frecciata**", "**Botta dritta**", "**Passo avanti...affondo**", vince senza possibilità di continuare la frase schermistica. La carta "Controtempo" non ha effetto sulla passata sotto. Scartala dopo l'uso.



### **DECONCENTRATO (E9)**

Carta di Situazione, cioè di avvenimenti non inerenti all'assalto ma che in una gara succedono. Questa carta riproduce uno stato dello schermidore che a volte si innesca durante un assalto. Appena questa carta viene pescata dal giocatore produce un effetto, diverso, se stiamo giocando con le regole normali o con le regole a due mazze da torneo.

- **Caso 1** (1 mazzo) scarta tutte le carte che hai in mano e ripristinale con 6 carte dal mazzo Fuori gioco.
- **Caso 2** (2 mazze) fai scartare al tuo avversario tutte le carte della sua mano e falle ripristinare con le carte del mazzo Fuori gioco.
- Nel caso in cui la carta Deconcentrato uscisse nella mano iniziale, il giocatore che la ottiene sarà costretto a scartare interamente la propria mano come se scegliesse di fare un Mulligan.