



FAQ

DOMANDE E RISPOSTE

D01. Nel secondo e terzo tempo di un assalto, posso recuperare energia fino al massimo?

R. No, nel secondo tempo recuperi al massimo 5 PE, nel terzo fino a 4 PE.

D02. Posso usare le azioni difensive senza carte in risposta alla carta “Gioco stretto”?

R. Si.

D03. Contro la carta “Ripresa d’attacco” posso rispondere con un’altra carta Difensiva?

R. Si.

D04. Posso giocare una carta difensiva dopo aver utilizzato un’azione Difensiva senza carte in risposta alla carta “Ripresa d’attacco”?

R. No.

D05. Posso usare la carta “Jolly” in Risposta alle carte su cui è scritto “vince senza la possibilità di continuare la frase schermistica”?

R. No.

D06. Se (A) gioca un “attacco di filo” e (b) risponde con una “parata di ceduta”, (A) può giocare una “Finta”?

R. No, perché “la parata di Ceduta” fa finire la frase schermistica senza possibilità di risposta

CHIARIMENTI

Chiarimento 01. Finta (situazione di gioco) - A) Gioca “botta dritta” [5] D) risponde con “Arresto” [5] - A) Gioca Finta e sostituisce con “Fianconata”[6] D) Subisce la stoccata senza possibilità di giocare una ulteriore carta difensiva. Questo perchè la risposta si basa sulla velocità della carta Difensiva, senza contare il testo della carta.

Chiarimento 02. La carta Jolly si può giocare solo in risposta ad un'altra carta. Non può essere giocata come prima carta.

Chiarimento 03. Preparare una partita (pag. 4,pag.6): Dopo che un giocatore ha effettuato un Mulligan, scarta tutte le sue carte dalla mano e ne pesca altre 6 dal mazzo di carte che non si utilizza, NON dal mazzo cronometro preparato.

Chiarimento 04. Colpo Doppio sull'ultimo punto. In qualsiasi modalità di gioco quando il punteggio è 4/4 (Assalto a Gironi) 9/9 e 14/14 (assalto Dirette o Gioco base) in caso di colpo doppio, la stoccata doppia non è valida e si continua a giocare fino a che un giocatore mette una stoccata singola. (Regola schermistica)

Chiarimento 05. Alternanza di un turno. Durante una partita di Pronti...A Voi! i giocatori si alternano a muovere. Per stabilire chi inizia si tira la moneta priorità, da quel momento in poi l'alternanza del turno si mantiene fino alla fine della partita, anche dopo ogni stoccata a bersaglio e l'assegnazione del punto.

Es: Mario è di turno, gioca la sua carta offensiva e mette la stoccata, perchè Lorenzo non ha carte per rispondere. Le pedine vengono rimesse nella posizione di Messa in guardia e il turno passa a Lorenzo.

Chiarimento 06. Atteggiamento. L'atteggiamento schermistico rappresenta il “Modo di tirare” dello schermidore e di norma all'inizio di un assalto è la guardia in linea. Durante la partita ogni giocatore può sempre scegliere di cambiare atteggiamento, utilizzando una sua azione durante il proprio turno. Una volta cambiato l'atteggiamento viene mantenuto fino ad un successivo cambiamento indipendentemente dalla messa a segno di un punto.

Chiarimento 07. Contro una carta Gioco Stretto, si può rispondere con un'altra carta “gioco stretto”, una carta “parata e risposta” o un'azione difensiva senza carte.

Chiarimento 08. La carta “Gioco Stretto” Velocità 6, ha un costo per essere giocata di 2 PE.

