

Pronti... A Voi!

Online

INTRODUZIONE

Per poter giocare in questa modalità dovete possedere la scatola del gioco base.

Scegliete una piattaforma online (tipo Skype) per poter comunicare con il vostro avversario e vedere il gioco.

In questa modalità è consigliabile utilizzare le regole Avanzate del gioco.

PREPARAZIONE

Fate in modo che la telecamera del vostro dispositivo visualizzi la vostra Plancia di gioco che verrà di volta in volta da voi aggiornata. Ricordate che ogni azione\carta giocata dovrà essere dichiarata all'avversario e mostrata nel caso di una carta attraverso la telecamera.

Inoltre ricordatevi di spostare sia i vostri segnalini che quelli dell'avversario, quando lui li sposterà. La preparazione della plancia è la stessa del gioco tradizionale.

FARSI IL MAZZO PERSONALE

- 1) Ogni giocatore prende il suo mazzo completo, formato da 54 carte.
- 2) Dal mazzo ogni giocatore sceglie un minimo di 24 carte da utilizzare per la partita, ricordandosi che può essere inserito solo 1 Jolly!!

MAZZO CRONOMETRO

In questa modalità di gioco ogni giocatore avrà il proprio mazzo cronometro formato da 8 carte (al posto delle 12 carte canoniche); il tempo della manche scadrà quando uno qualsiasi dei due mazzi avrà terminato le carte.

PREPARARE LA PARTITA

Una partita di Pronti...A voi Online viene preparata esattamente come una partita tradizionale in modalità gioco Avanzato, tenendo conto della differenza sui mazzi che abbiamo appena descritto. Una volta composto il mazzo personale (minimo di 24 carte) ogni giocatore mescola le carte, ne prende 6 per formare la sua mano iniziale e forma poi il mazzo cronometro personale di 8 carte, ponendolo nello spazio dedicato sul tabellone di gioco.

Le rimanenti 10 carte verranno messe a lato e non saranno utilizzate nella manche in corso.

REGOLE SPECIFICHE NELLA MODALITA' ONLINE

Azione MUOVERSI – Ogni giocatore, per comodità, gioca sulla plancia con entrambe le miniature degli schermidori, muovendo sia la propria che quella dell'avversario quando lui muove; così facendo si replica “dal vivo” ciò che succede “a distanza”.

Azione CAMBIARE ATTEGGIAMENTO – Come appena descritto per le miniature, anche i cerchi atteggiamento saranno entrambi posti sulla plancia ed ognuno dei giocatori muoverà i rispettivi segnalini per comodità di gioco.

Azione TEMPOREGGIARE - Ogni giocatore che utilizzi questa azione fa scartare 1 carta cronometro da entrambi i mazzi giocatore.

Azione SCARTARE\PESCARRE - Ogni giocatore quando pesca 1 carta lo fa dal proprio mazzo cronometro.

PARTITA A PIU' TEMPI

Se i giocatori decidono di arrivare ad un risultato di 10 o 15 punti e quindi giocare più tempi viene introdotta la Regola del Maestro.

Nella schermata durante un incontro il Maestro segue il proprio atleta a fondo pedana, durante l'intervallo tra i tempi il Maestro ha a disposizione 1 minuto per parlare con il proprio allievo e consigliargli nuove strategie di combattimento. In Pronti...A voi! Online per ricreare questa situazione viene introdotta questa nuova regola.

Regola del Maestro: Alla fine di ogni manche il giocatore può, prima di riformare il proprio mazzo cronometro, eliminare dalla partita fino a 3 carte del proprio mazzo di carte (escluse quelle che attualmente ha in mano).

Questo per eliminare la possibilità di pescare carte che durante la partita si è visto inutili contro il mazzo formato dal proprio avversario.

Fatto questo il giocatore rimescolerà TUTTE le carte che aveva in precedenza comprese le 10 tenute da parte nel tempo precedente e riformerà un nuovo mazzo cronometro da 8 carte. Le rimanenti verranno messe da parte e non verranno utilizzate per questo tempo.

Es. Mario durante il trascorrere del primo tempo di gioco contro Lorenzo, ha notato che le sue carte "Arresto", vengono spesso neutralizzate dalla carta "Controtempo" di Lorenzo. Ricordandosi che nel proprio mazzo ha introdotto 3 carte arresto, decide di liberarsene durante la fine del primo tempo.

Fine tempo - Mario non può toccare le carte che ha nella propria mano (queste non vengono mescolate con le carte fuori) e tra queste c'è un Arresto. Riprende in mano le carte scartate, le carte del mazzo cronometro quelle rimaste, quelle scartate (è Lorenzo che ha finito il suo e ha decretato la fine del tempo) e le 10 carte non utilizzate nel tempo precedente. Sceglie di usare la Regola del Maestro e da queste elimina i 2 Arresti dei tre in suo possesso (1 è nella sua mano). A questo punto rimescola le carte, riforma il suo mazzo cronometro di 8 carte e pone le rimanenti carte da parte perché non verranno usate per questo tempo.