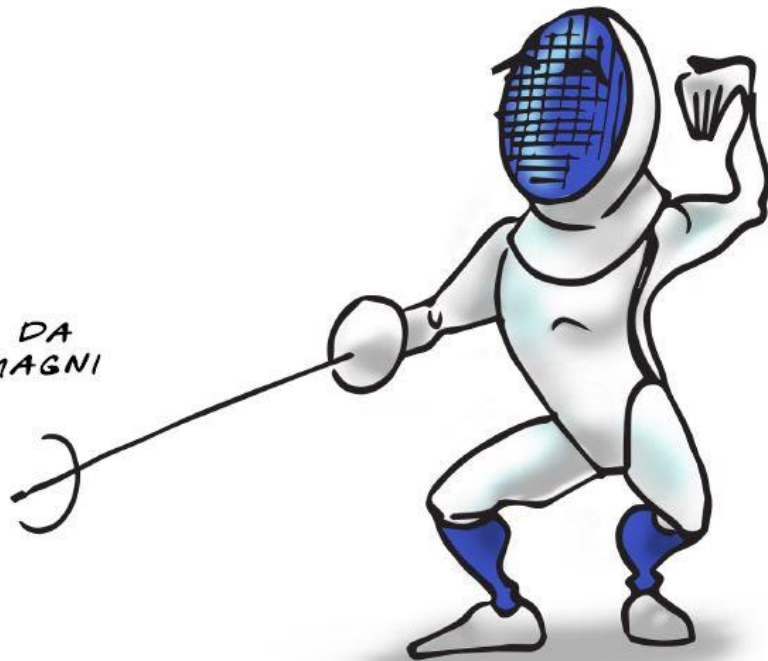


Prontí...
Avvi!™



IDEATO DA
MARIO MAGNI



INTRODUZIONE

“Pronti... A voi” è un gioco da tavolo che ha come obiettivo quello di “insegnare giocando” la scherma. Coloro che si avvicineranno ad esso scopriranno la complessità tattico strategica di questo fantastico sport, che nella sua applicazione pratica sviluppa in egual modo le qualità motorie e cognitive di coloro che lo praticano.

Nella scherma sportiva esistono 3 discipline differenti: la Spada, il Fioretto e la Sciabola. Il gioco base segue le regole della Spada, mentre per le altre due discipline verranno pubblicate delle espansioni a parte.

IL GIOCO

“Pronti... A voi” è un gioco per due persone della durata di 30 minuti circa. I giocatori si immedesimano negli schermidori impegnati in un “assalto” sulla pedana. Nel presente regolamento verranno spiegate le regole specifiche del gioco ma verranno anche spiegate ed approfondite le regole e la tecnica della Scherma, e la sua corretta terminologia come viene usata dai maestri per insegnare e comunicare con i propri atleti. Inoltre in fondo al regolamento troverete un APPROFONDIMENTO TECNICO soffermandosi sul significato e la spiegazione di ogni tecnica rappresentata dalle carte.

Il regolamento è diviso in 3 modalità di gioco diverse:

MODALITA' TUTORIAL

Permette di acquisire dimestichezza con i meccanismi di gioco e di conoscere le carte, inoltre vengono introdotti alcuni principi di base della scherma senza considerare le azioni più complesse. Un gioco per tutti, dai più piccoli ai più grandi, con poche semplici regole di base ed un approccio classico ai giochi di carte che introduce al mondo schermistico senza difficoltà.

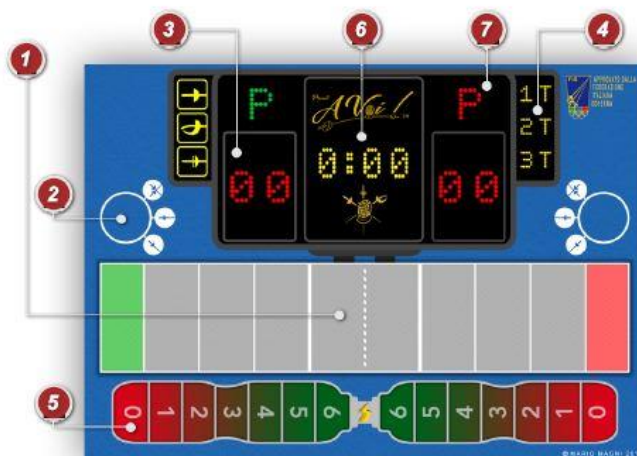
MODALITA' GIOCO BASE

Introduce gli aspetti essenziali della scherma e permette di cominciare a creare le prime strategie di gioco in funzione delle carte a disposizione. Adatto ai giocatori abituali e anche ai neofiti della scherma.

MODALITA' GIOCO AVANZATO

Simula “al top” la Scherma di Spada; è adatto a giocatori esperti e a quegli atleti “abituali” che vogliono praticare il loro sport preferito anche su un tavolo da gioco (molto consigliato).

COMPONENTISTICA



IL TABELLONE DI GIOCO

1 - La pedana: è come una pista su cui si muovono i due schermidori ed è divisa in 10 sezioni; le sezioni periferiche, verde e rossa, identificano il fuori pedana, le linee centrali segnano la posizione iniziale dei due schermidori.

La pedana è lunga dai 12 ai 14 metri e larga fino a 2 e le linee iniziali dei 2 schermidori vengono dette “linee di messa in guardia”.



2 - Cerchi di atteggiamento: identificano attraverso una pedina la posizione iniziale della spada e l’atteggiamento schermistico del proprio tiratore in modo da poter giocare alcune tipologie di carte, sono: guardia in linea, invito e ricerca di ferro/legamento.



Nella Scherma si chiamano “atteggiamenti” quelle posizioni con la spada, che da ora in avanti chiameremo arma o ferro, che assume lo schermidore nei confronti dell’avversario.

3 - Segnapunti: verranno posizionate piccole carte numerate da 1 a 15 nei due colori rosso e verde ad indicare i punti totalizzati dai due giocatori.

In una gara di scherma esistono due fasi della competizione: la fase a gironi dove ogni atleta, raggruppato in gruppi da 6/7, si scontra con tutti gli altri e dove il punteggio di ogni assalto arriva a 5 stoccate; la fase a eliminazione diretta, dove invece l’assalto arriva fino a 15 stoccate e dove chi perde ha finito la sua gara.



4 - Tempi dell'assalto: identificano in quale dei 3 tempi dell'assalto si sta giocando.



Nella fase a gironi esiste un unico tempo della durata di 3 minuti nel quale i tiratori devono mettere 5 stoccate, nella fase a eliminazione diretta ci sono fino a 3 tempi della durata di 3 minuti l'uno, per poter mettere a segno le 15 stoccate.

5 - Colonne Energia: due "bottigliette d'acqua" divise in quadrati numerati da 0 a 6. Segna l'energia rimasta ad ogni giocatore.

6 - Cronometro: al centro del "apparecchio segnapunti" verrà posizionato un mazzo di carte da pescare, che rappresenterà il passare del tempo.

7 - Priorità: indica una particolare situazione di gioco in cui uno dei due giocatori ha un vantaggio sull'altro.

GLI SCHERMIDORI

Due miniature che simulano i due tiratori

Coloro che praticano la scherma si dicono Schermidori e fare scherma si dice "tirare di scherma".



PEDINE ATTEGGIAMENTO



Vanno posizionate nel cerchio atteggiamento con la spada nella posizione desiderata: invito, guardia in linea e legamento/ricerca di ferro.

PEDINE ENERGIA

Vanno posizionate sulla colonna Energia di ogni giocatore e segneranno il crescere o il decrescere dell'energia dei tiratori.



PEDINA SEGNATEMPO



Indica in quale dei 3 tempi possibili si sta svolgendo l'assalto.

MONETA INIZIATIVA



All'inizio e durante il gioco verrà lanciata dai giocatori per stabilire la precedenza in alcune circostanze

LE CARTE

Le carte sono di vario tipo ed in base al loro colore si differenziano in: carte Offensive (rosse e arancioni), Difensive (blu e azzurre), Speciali (bicolore).



Nella disciplina della Spada si preferisce utilizzare il termine "Offesa" al posto di "Attacco" per non fare confusione tra le azioni fatte con l'arma e l'iniziativa o l'atteggiamento degli schermidori nei confronti dell'avversario.



1 - Nome: il nome della tecnica che rappresenta la carta.

2 - Categoria: la tipologia di Azione; Azione fondamentale, Azione Ausiliaria, Uscita in tempo, Azione difensiva, etc...

3 - Modalità di utilizzo: quando e come viene utilizzata la carta.

4 - Velocità: un numero che identifica la velocità con la quale viene utilizzata la tecnica, più è alto il valore più efficace sarà la carta.

5 - Icona di gioco: indica in quale modalità di gioco può essere usata.

6 - Energia: indica l'eventuale costo in Punti Energia (PE) per utilizzare la carta.

SEGNAPUNTI

Posizionate sul segnapunti del tabellone indicano il punteggio dei giocatori.



COME SI GIOCA

“Pronti... A voi” è un gioco di carte a turni, dove i giocatori si alternano tra di loro.

Lo scopo è di “toccare” l’avversario attraverso l’utilizzo di tecniche (carte) per raggiungere un punteggio prestabilito: 5, 10 o 15 punti in una, due o tre manche.

Ogni giocatore dovrà avere in mano 6 carte pescate da un mazzo preparato ed in ogni turno avrà a disposizione due azioni tra cui: muovere la pedina sul tabellone, gestire gli atteggiamenti con l’arma del suo schermidore, giocare una carta di offesa oppure rispondere con una carta di difesa e diverse altre azioni a seconda della modalità di gioco.

MODALITA' TUTORIAL

PREPARARE UNA PARTITA

- Posizionare il tabellone al centro dell’area di gioco, con il disegno della pedana in verticale rispetto ai partecipanti.
- Mettere sul tabellone: i due schermidori dietro le linee in grassetto sulla pedana (posizione di Messa in Guardia), le pedine Energia entrambe sul 6, la pedina segnatempo sul 1 e le pedine Atteggiamenti (una per giocatore) nei propri spazi, partendo da l’atteggiamento di **GUARDIA IN LINEA**.
- Prendere le carte segnapunti, un mazzetto per ogni giocatore del rispettivo colore, e tenerle a lato del tabellone pronte per essere mano a mano posizionate sul segnapunti.
- Comporre il mazzo di carte con tutte quelle che hanno l’icona T, mescolarlo e posizionarlo sullo spazio del tabellone adibito al “Mazzo Cronometro”, al centro del disegno dell’apparecchio segnalatore.
- Ogni giocatore deve pescare dal mazzo 6 carte che formeranno la sua mano iniziale. Le carte dovranno essere tenute nascoste all’avversario. Ogni giocatore ha un’unica opportunità di effettuare un Mulligan (la concessione di cambiare la propria mano di carte di partenza), scartandola interamente e pescando una nuova mano.
- Decidere se finire la partita a 5 stoccate (Girone), oppure a 10 o 15 (Diretta).
- Lanciare la moneta Iniziativa per stabilire chi inizierà a giocare.

GIOCARE UNA PARTITA

Durante il proprio turno, un giocatore può fare 2 tra queste azioni di gioco:

- **MUOVERE LA PEDINA SCHERMIDORE**
- **CAMBIARE ATTEGGIAMENTO**
- **GIOCARE 1 CARTA**

MUOVERE LA PEDINA SCHERMIDORE

Spostare la pedina schermidore sulla pedana di 1 spazio in avanti o indietro. Costa un’azione di gioco a movimento, quindi spostarsi di due spazi esaurisce le azioni disponibili.

CAMBIARE ATTEGGIAMENTO

Gli “atteggiamenti” sono posizioni della propria spada e veri e propri atteggiamenti del proprio schermidore rispetto all’avversario, che imposteranno la strategia di gioco in funzione delle carte disponibili in mano; sono tre: **GUARDIA IN LINEA**, **LEGAMENTO/RICERCA DI FERRO** e **INVITO** e possono cambiare una volta sola per turno (vedi figura). Alcune carte possono essere giocate solo partendo da **determinati** atteggiamenti, altre invece hanno dei vantaggi o degli svantaggi contro un atteggiamento o un altro.

GIOCARE 1 CARTA DALLA MANO

Durante il turno si può giocare una carta dalla propria mano per simulare un’azione di attacco e cominciare una **FRASE SCHERMISTICA**.

Quando si esegue questa azione di gioco il proprio turno finisce e passa all’avversario.

Esempio: Mario ha l’iniziativa del turno e decide di spostare avanti il suo schermidore (prima azione di gioco) e giocare una carta d’attacco dalla sua mano (seconda azione di gioco), il turno finisce e passa a Lorenzo.

LA FRASE SCHERMISTICA

Con questo termine indicheremo lo svolgimento di una serie di azioni schermistiche di combattimento. Nel gioco è la fase principale, al termine della quale ad uno o entrambi i giocatori potrebbe venire assegnato 1 punto; i due si alternano giocando le proprie carte e rispondendo alle carte avversarie ed ognuno può giocare fino a due carte per frase schermistica, ogni carta giocata da uno dei due avversari è considerata un’azione schermistica, si **hanno** quindi a disposizione due azioni schermistiche ciascuno per ogni frase schermistica.

IMPORTANTE: una frase schermistica può iniziare solo se tra i 2 schermidori c’è 1 spazio della pedana libero.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando un giocatore intraprende l'azione **GIOCARE 1 CARTA**, prende dalla sua mano 1 carta di colore **ROSSO** (carta offensiva) e la gioca (chiameremo questo giocatore da ora in poi Attaccante). A questo punto l'altro giocatore, che da questo momento chiameremo Difensore, gioca dalla sua mano una carta **BLU** o **AZZURRA** (carta difensiva) oppure dichiara una **AZIONE DIFENSIVA** senza carte (vedi prossimo paragrafo). Sulle carte è mostrato un valore numerico che indica la Velocità di esecuzione della tecnica che la carta rappresenta. La carta con il valore di Velocità più alto vince.

Se la carta giocata dal Difensore è maggiore di quella dell'Attaccante quest'ultimo può giocare a sua volta una carta difensiva (seconda azione schermistica), poi il gioco passerà nuovamente al Difensore.

Ad una carta **AZZURRA** si può rispondere solo con una carta **BLU** e viceversa.

Alla fine della frase schermistica il giocatore che ha il più alto valore di Velocità della propria carta metterà una stoccata a bersaglio e segnerà **1 punto**, se le velocità saranno uguali **il punto sarà assegnato ad entrambi**.

Esempio. A gioca la carta ROSSA "Botta dritta" velocità (3), D risponde con la carta AZZURRA "Arresto" velocità (6), se A non ha carte (BLU) per continuare la frase, D mette a segno una stoccata e guadagna un punto.

Dopo ogni stoccata andata a segno i due schermidori tornano nella posizione iniziale di **Messa in Guardia**. Si scartano le carte giocate nell'azione schermistica e si pescano dal mazzo cronometro tante carte fino a ritornare a 6.

Alla fine del proprio turno di gioco il giocatore può, a sua scelta, pescare una carta dal mazzo cronometro e scartare 1 carta dalla propria mano.

AZIONI DIFENSIVE SENZA CARTE

Se un giocatore non ha nella propria mano carte difesa con velocità maggiore di quella **ROSSA** giocata dall'avversario, può dichiarare una **azione difensiva senza carte** che nel Tutorial è solo la **Difesa di misura (schivata)**:

- usa un Punto Energia,
- sposta il suo schermidore di 2 spazi indietro sulla pedana.
- scarta una carta dalla sua mano.

Questa azione difensiva può essere usata solo in risposta a carte d'offesa (Rosse) giocate come prima azione schermistica. **Se durante il gioco il segnalino Energia arriva nel punto zero, il giocatore non potrà più eseguire questa azione.**

Nota bene: alcune carte hanno un costo in PE ma nel gioco in modalità tutorial questa spesa non viene presa in considerazione.

UTILIZZO DELLE CARTE ARANCIONI E BICOLORE



Le carte bicolore sono carte speciali che possono essere usate, a seconda del tipo, in modi diversi. Alcune possono essere utilizzate sia in Offesa che in Difesa, a seconda della situazione. Altre sono dei Bonus sia in offesa che in difesa.

La carta Parata/Risposta è invece una carta che viene usata prima come carta difensiva Blu e subito dopo, senza aspettare l'azione avversaria, diventa una carta di offesa Rossa; conta come unica azione schermistica e non può essere schivata.

Nel mazzo troverete anche carte di colore **ARANCIONE**: sono carte speciali che possono essere giocate insieme ad una carta **ROSSA** e danno dei Bonus in velocità.

Quelle **ARANCIONE/AZZURRO** possono essere aggiunte anche ad una carta difensiva **AZZURRA**.

PUNTO ALL' AVVERSARIO PER USCITA DI PEDANA

Se uno dei due schermidori dovesse arretrare fino ad entrare nell'ultima casella colorata della pedana, regalerà una stoccata al suo avversario.



Nella scherma, da regolamento, bisogna combattere nel campo gara, cioè sempre sulla pedana; l'uscita laterale comporta l'interruzione istantanea dell'assalto mentre l'uscita dal fondo pedana assegna all'avversario una stoccata.

COLPO DOPPIO

Se due carte vengono giocate con la stessa velocità, il punto è assegnato ad entrambi i giocatori. Sul punteggio di 4 pari, 9 pari o 14 pari, il colpo doppio non viene contato ai fini della vittoria, le due pedine schermidori non vengono spostate dalle loro posizioni e si continua a giocare fino a che un giocatore non mette a segno una singola stoccata.

FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude quando uno dei giocatori mette l'ultima stoccata o quando finisce il tempo (mazzo delle carte cronometro).

In caso di parità si andrà avanti fino alla fine delle carte in mano, il primo che mette la stoccata vince oppure perde colui che nel proprio turno non ha più carte da giocare.

Ora siete pronti per giocare la vostra prima partita nella modalità **TUTORIAL**.

MODALITA' GIOCO BASE

Il gioco base viene consigliato a coloro che pur conoscendo a grandi linee la scherma non hanno ancora dimestichezza con la terminologia e le sue regole.

Le tecniche utilizzate sono quelle di base che si insegnano all'inizio del percorso tecnico.

La difficoltà del gioco base può essere paragonata all'attività degli atleti Under 14 del circuito federale.

Per iniziare occorrono tutte le carte che hanno il simbolo B, sono 30 e identificano tutti i colpi fondamentali e qualche colpo ausiliario; le altre carte verranno lasciate nella scatola.

Nel gioco base la modalità degli incontri è a 5 stoccate (1 tempo) per l'assalto dei Gironi e 10 stoccate (2 tempi) per l'assalto di Eliminazione Diretta.

PREPARARE UNA PARTITA

• Posizionare il tabellone al centro dell'area di gioco, con il disegno della pedana in verticale rispetto ai partecipanti.

• Mettere sul tabellone: i due schermidori dietro le linee in grassetto sulla pedana (posizione di Messa in Guardia), le pedine Energia entrambe sul 6, la pedina segnatempo sul 1 e le pedine Atteggiamenti (una per giocatore) nei propri spazi, partendo da l'atteggiamento di GUARDIA IN LINEA.

• Prendere le carte segnapunti, un mazzetto per ogni giocatore del rispettivo colore, e tenerle a lato del tabellone pronte per essere mano a mano posizionate sul segnapunti.

• Comporre il mazzo di carte con tutte quelle che hanno l'icona B ad esclusione delle due carte "Botta dritta" con velocità (3) che verranno trattenute da ciascun giocatore come carta obbligatoria da avere sempre in mano.

• Mescolare il mazzo e consegnare 5 carte a ciascun giocatore dopodiché prelevare coperte altre 12 carte e posizzarle sullo spazio del tabellone adibito al "Mazzo Cronometro", al centro del disegno dell'apparecchio segnalatore. Ogni giocatore ha un'unica opportunità di effettuare un Mulligan (la concessione di cambiare la propria mano di carte di partenza), scartandola interamente e pescando una nuova mano.

Riporre nella scatola le carte avanzate. Tutte le carte della propria mano dovranno essere tenute nascoste all'avversario.

• Decidere se finire la partita a 5 (Girone), oppure a 10 (Diretta) stoccate.

• Lanciare la moneta Iniziativa per stabilire chi inizierà a giocare.

GIOCARE UNA PARTITA

Durante il proprio turno, un giocatore può fare 2 tra queste azioni di gioco:

- MUOVERE LA PEDINA SCHERMIDORE
- CAMBIARE ATTEGGIAMENTO
- SCARTARE E PESCARE - NEW!
- TEMPOREGGIARE - NEW!
- GIOCARE 1 CARTA

MUOVERE LA PEDINA SCHERMIDORE

Con questa azione di gioco si può spostare il proprio schermidore sulla pedana sia in avanti che all'indietro, di 1 casella ad azione.

Nella scherma il movimento sulla pedana influenza uno dei 3 elementi fondamentali: "la Misura", che è la distanza utile ad uno schermidore per portare un colpo a bersaglio; ne identificheremo 3 che si utilizzeranno nel gioco.



Le pedine sono adiacenti sulla pedana, solo la carta Corpo a corpo può essere utilizzata a questa misura.

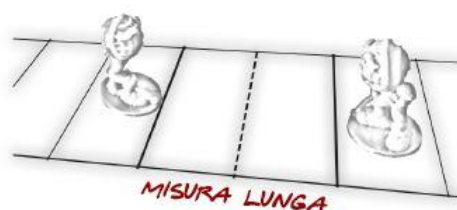


Nella scherma il contatto tra i tiratori è vietato, ma si definisce stretta misura quando è possibile colpire l'avversario distendendo solo il braccio armato



Le pedine sono distanti 1 casella, tutte le carte verranno giocate a questa misura a meno che non vi sia indicato diversamente.

Nella scherma la giusta misura è identificata dal poter colpire l'avversario con l'affondo, dove per affondo si intende un passo straordinario dove la gamba dietro è distesa e la gamba davanti è flessa con il ginocchio a piombo sulla punta del piede



Le pedine sono distanti 2 caselle, solo una carta può essere utilizzata a questa misura: "la frecciata".



Nella scherma la misura lunga è identificata quando per poter colpire l'avversario occorre fare almeno un passo e poi un affondo

CAMBIARE ATTEGGIAMENTO

Con questa azione si agisce sulla pedina atteggiamento, impostando una delle tre diverse tipologie. Questa azione permetterà di poter giocare alcuni tipi di carte rispetto ad altre. Inoltre, ogni atteggiamento produce benefici diversi in base alla strategia che si vuole adottare.

Nella scherma ogni atteggiamento è il contrario di un altro e serve a spezzare la strategia avversaria. La linea "vince" sull'invito, l'invito "vince" sul legamento, il legamento "vince" sulla linea. Semplificando è un po' come carta, forbice e sasso.



Gli atteggiamenti sono 3:

GUARDIA IN LINEA o semplicemente **LINEA**, quando siamo in guardia con la punta della nostra arma verso il nostro avversario, da questo atteggiamento partono la maggior parte delle tecniche offensive.

INVITO quando la punta della nostra arma non minaccia nessun bersaglio del corpo del nostro avversario e scopre volontariamente un proprio bersaglio; lo si usa quando si vuole provocare una azione offensiva avversaria.

Con questo atteggiamento nel gioco si ottiene un **BONUS di +1** su tutte le azioni difensive.

RICERCA DI FERRO/LEGAMENTO: quando si cerca di spostare l'arma avversaria dalla sua linea di attacco con la propria arma; sono dei movimenti che tendono a "legare", "unire" le due armi ma anche a disturbare l'avversario.

Utilizzando questo atteggiamento nel gioco, si ha un vantaggio nei confronti delle azioni offensive e si **toglie 1 punto** dalla velocità della carta di attacco giocata dal nostro avversario.

Esempio: Mario è in atteggiamento di "Ricerca di ferro/Legamento", Lorenzo gioca la carta BOTTA DRITTA (vel 3), la velocità da considerare sarà $3-1=2$

SCARTARE E PESCARE

Utilizzando 1 azione il giocatore può scartare una carta dalla propria mano **tenendola coperta** e pescarne una nuova dal mazzo Cronometro. Tra le carte nella propria mano il giocatore ha la Botta dritta (3), questa carta può essere scartata solamente se si ha un'altra carta BOTTA DRITTA con valore più alto. Nel gioco base occorre sempre avere nella propria mano una carta botta dritta.

Nel proprio turno un giocatore può scartare e pescare una sola volta.

TEMPOREGGIARE

Serve a lasciare l'iniziativa all'avversario, dichiarandola si possono **riguadagnare 2PE (punti energia)** e passare il turno all'avversario. Dopo aver risolto l'azione **scartare 1 carta** dal mazzo Cronometro.

Temporeggiare costa 2 azioni.

Non si possono intraprendere 2 azioni Temporeggiare consecutivamente.

Nella scherma temporeggiare, come nella vita, serve a perdere tempo e a riguadagnare fiato, nel gioco si riguadagna energia.



GIOCARE UNA CARTA

Durante il proprio turno un giocatore può giocare una carta offensiva Rossa, in base alla misura in cui si trova la propria pedina. Giocare una carta comporta l'inizio di una **Frase schermistica**.

IMPORTANTE: Alla fine della frase schermistica i giocatori riprendono in mano le carte giocate.

Nota bene: Questa azione fa terminare il proprio turno di gioco.



Nella scherma la frase schermistica è l'insieme di azioni di offesa, di difesa e di controffesa intraprese dai due tiratori all'interno di un tempo ben definito.

LA FRASE SCHERMISTICA NEL GIOCO BASE

Come nel Tutorial anche nel gioco base con questo termine indicheremo lo svolgimento di una azione di combattimento. Nel gioco è la fase principale, al termine della quale ad uno o entrambi i giocatori potrebbe venire assegnato 1 punto; i due si alternano giocando le proprie carte e rispondendo alle carte avversarie ed ognuno può giocare fino a due carte per frase schermistica, ogni carta giocata da uno dei due avversari è **considerata** un'azione schermistica, si hanno quindi a disposizione due azioni schermistiche ciascuno.

I PUNTI ENERGIA

Nel gioco Base i punti energia vengono utilizzati diversamente rispetto alla modalità di gioco Tutorial. Alcune carte per essere utilizzate hanno un costo in PE e prima di poterle utilizzare il giocatore deve spendere l'ammontare di PE scritti sulla carta; se il giocatore non ha nella riserva il numero scritto di PE, non può giocare la carta.

Un altro modo di utilizzare i PE è eseguendo azioni difensive senza carte (vedi in seguito).

Dopo ogni stoccata a bersaglio entrambi i **giocatori riguadagnano 1 punto Energia (PE)**.

Se nella frase schermistica, conclusa con una stoccata, un giocatore spende PE in attacco o in difesa, quello stesso giocatore **NON** riguadagnerà nessun PE sulla rimessa in guardia.

IMPORTANTE Se il testo di una carta contraddice una regola, la carta ha la precedenza sulla regola.

AZIONI DIFENSIVE SENZA CARTE

Per Azione difensiva si intende il giocare una carta (Blu o Azzurra) oppure, in mancanza di carte difesa, fare una delle due azioni sottoelencate.

Quando vengono utilizzate, la frase schermistica si conclude senza nessun punto assegnato e le pedine schermidore rimangono ferme nelle loro posizioni sulla pedana.

Nota bene: durante una frase schermistica un giocatore può intraprendere una sola azione difensiva senza carte.

PARATA

Posso spendere 1 punto energia (PE) ogni 2 punti velocità avversaria (PV) per contrastare l'azione di offesa.

Esempio: A gioca la carta "botta dritta" (v5) contro D. D non ha carte difesa, quindi potrebbe spendere 3 PE per parare il colpo di A ($3 \times 2 = 6$ il totale dei punti velocità deve essere maggiore o uguale della velocità della carta di attacco, se usasse 2 PE arriverebbe solo a 4 PV).

In questo modo finisce la frase schermistica senza che nessuno dei due tocchi perché con questa modalità di azione non è possibile nessuna successiva Azione schermistica.

Nota bene: anche l'azione Parata beneficia del Bonus +1 se eseguita dall'atteggiamento di INVITO.

Esempio: D (in atteggiamento di INVITO) esegue un'azione di parata contro una carta v5 spendendo 2PE per totalizzare ($2 \times 2 = 4 + 1 = 5$ PV).

DIFESA DI MISURA (SCHIVATA)

Questa azione difensiva può essere usata solo in risposta a carte d'offesa (Rosse) giocate come prima azione schermistica.

Per eludere un colpo di offesa avversario e dichiarare la difesa di misura (schivata), occorre:

- spendere 1PE
- spostare il proprio schermidore di due spazi indietro sul tabellone.
- far pescare a caso all'avversario una carta coperta dalla propria mano (ricordarsi di togliere dalla mano la carta Botta Dritta che deve obbligatoriamente essere sempre in mano);
- pescare una carta dal mazzo cronometro.

Nota bene: non si può usare l'azione schivata su Velocità superiori a 5.

UTILIZZO DELLE CARTE ARANCONI E BICOLORE

In questa modalità di gioco si seguono le stesse regole della **MODALITA' TUTORIAL** con l'aggiunta della carta *GIOCO STRETTO* che è una carta che può essere giocata sia come azione di Offesa che come Difesa e può essere giocata anche in risposta ad un'altra carta Corpo a corpo.

PUNTO ALL'AVVERSARIO PER USCITA DI PEDANA

In questa modalità di gioco si seguono le stesse regole della **MODALITA' TUTORIAL**.

COLPO DOPPIO

In questa modalità di gioco si seguono le stesse regole della **MODALITA' TUTORIAL**.

FINE DELLA PARTITA

Se si gioca a 5 stoccate, quando l'ultima carta viene pescata finisce il match e il giocatore con il punteggio più alto vince l'incontro.

Se si gioca a 10 stoccate finisce invece la prima manche; tutte le carte con il simbolo B, ad eccezione di quelle ancora in mano ai giocatori, vanno raccolte, rimescolate e va riformato un nuovo Mazzo Cronometro. A questo punto comincia la seconda manche, i giocatori ritorneranno ad avere 6 PE.

La vittoria è dichiarata al giocatore che per primo raggiunge la decima stoccata oppure al giocatore con il punteggio maggiore al termine della seconda manche.

PRIORITA'

Se al termine della manche finale i giocatori dovessero trovarsi su un punteggio di parità si giocherà ancora un tempo supplementare; si riforma un mini-mazzo Cronometro con sole 4 carte che vanno pescate da tutte le carte (rimescolate) ad eccezione di quelle ancora in mano.

Prima di cominciare questo tempo supplementare bisogna estrarre a sorte, con il lancio della moneta Iniziativa, uno dei due giocatori che avrà la "Priorità".

Il primo dei due giocatori che metterà la stoccata sarà dichiarato vincitore ma se alla fine del mazzo cronometro nessuno dei due giocatori avrà messo un colpo a segno, colui a cui era stata assegnata la priorità vince l'incontro.

Nota bene: durante la fase di Priorità non si può usare l'azione **TEMPOREGGIARE**.

Ora siete pronti a giocare la vostra prima partita in **MODALITA' GIOCO BASE**.

MODALITA' GIOCO AVANZATO

Il gioco Avanzato è consigliato a coloro che hanno appreso le regole fondamentali nel gioco **BASE** e vogliono cimentarsi nella vera arte della scherma. Gli incontri simulano gli assalti di atleti formati a livello nazionale e internazionale. Verranno utilizzati tutti i colpi conosciuti e le tecniche di finta che fanno di questo sport un autentico capolavoro di coordinazione e velocità di pensiero nel portare la stoccata vincente.

Per giocare occorrono tutte le carte del mazzo.

La durata degli incontri è di 5 stoccate (1 tempo) per l'assalto dei Gironi e 15 stoccate (3 tempi) per l'assalto di Eliminazione Diretta. Durante lo svolgersi dell'assalto i tiratori di norma si stancano e per simulare ciò all'inizio del 2 tempo il recupero dei punti energia non sarà di 6 punti ma di 5 punti, nel terzo tempo di 4 punti.

Regola della **BOTTA DRITTA**: nel gioco avanzato questa regola non c'è. Un giocatore può quindi scegliere di scartare la carta Botta dritta dalla mano.

PREPARARE UNA PARTITA

La preparazione del gioco avanzato è la stessa della modalità **GIOCO BASE** ad eccezione della composizione del mazzo (che conterrà tutte le carte) e delle mani che saranno da 6 carte senza avere obbligatoriamente la Botta Dritta.

GIOCARE UNA PARTITA

Durante il proprio turno, un giocatore può fare 2 tra queste azioni:

MUOVERE LO SCHERMIDORE
CAMBIARE ATTEGGIAMENTO
SCARTARE E PESCARE
TEMPOREGGIARE
SCIOGLIERE MISURA - NEW!
GIOCARE 1 CARTA

Rispetto al gioco base c'è in più l'azione **SCIOGLIERE MISURA**.

Di seguito descriveremo soltanto le novità, tutto il resto rimane invariato e rimandiamo il lettore ai paragrafi precedenti.

SCIOGLIERE MISURA

Questo movimento permette al giocatore di spostare indietro di 2 caselle la propria pedina utilizzando solo 1 azione; questa azione permette inoltre di scartare una carta coperta dalla propria mano e pescarne una nuova dal mazzo cronometro.

Se si ha già usato l'azione scartare/pescare nel turno, allora l'azione sciogliere misura si esegue senza cambio carta.

CARTE SPECIALI ARANCONI

Viene aggiunta la carta speciale ARANZIONE denominata "Finta" il cui utilizzo è particolare: una volta giocata una carta d'attacco ROSSA come prima azione e dopo aver "visto" la carta difensiva avversaria si può giocare la "Finta" e decidere tra queste due possibilità:

- Cambiare la carta d'attacco giocata con un'altra: se la nuova carta ha la stessa velocità della carta difensiva dell'avversario allora sarà colpo doppio, se invece è maggiore sarà punto a favore; in ogni caso la frase schermistica finisce.

- Annullare del tutto la frase schermistica e passare il turno all'avversario senza assegnazione di stoccata.

TUTTE LE ALTRE REGOLE RIMANGONO INVARIATE RISPETTO AL GIOCO BASE.

Ora puoi giocare anche in MODALITA' GIOCO AVANZATO.

RICONOSCIMENTI

Autore del gioco: Mario Magni

Sviluppo del gioco: Mario Magni, Lorenzo Ravazzani

Illustrazioni: Mario Magni

Design e Progettazione: Hobbymodels

Modelli 3D: Stefano Cavanè e Hobbymodels

Correzione bozze: Lorenzo Ravazzani

PLAYTESTERS

M°Lorenzo Ravazzani, Mauro Cimmarrusti, Federico Ardesi, Arrigo Sala, M° Roberta Ravasi, Mauro Magni, Giorgio Rigoli, Alessandro Lotti, Emiliano Lissoni, Michele Fantoni, Michele Cecchet, Andrea Parodi, Carola Massone, Caterina Macillis, Alessandra Romano, Tancredi Dorsi, Ascanio Galbiati, Chiara Gallo, Lisa Gatti, Alessandra Turchio, Fabio Nico, Achille Bocus, Nicola Gaglianone, Adalberto Magni, Luca Vitali, Mattia Rossetti, Alberto Ancarani, M° Salvatore Lauria, Paolo Azzi, Achille Bocus, Fabio Nico, Nicola Gaglianone, M° Riccardo Rizzante, M° Gerardo Cirillo, M° Alvise Porta, M° Vittorio Bedani, M°Luisa Milanoli, M° Francesco "Ciccio" Calabrese.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Giorgio Scarso (Presidente FIS), Consiglio federale FIS, Alberto Ancarani, Donatella Bottura, M° Giancarlo Toran, M° Pietro Gnisci, M° Aldo Cuomo, Valentina Vezzali, Achille Bocus, Marco Macillis.

Per rimanere sempre aggiornati su tutte le novità del mondo di "Pronti... A voi!" potete visitare il nostro sito web e per informazioni potete contattarci tramite mail dove un Maestro di scherma sarà sempre a vostra disposizione!



www.prontiavoi.com



info@prontiavoi.com



pronti.avoi



pronti.avoi

APPROFONDIMENTO TECNICO

UN PO' DI SCHERMA

La Scherma sportiva è uno sport da combattimento che simula la relativa Arte marziale praticata con armi bianche affilate. Nella Scherma sportiva invece si parla di "attrezzo sportivo" ad indicare la versione non pericolosa di Spada e Sciabola; il Fioretto, che a differenza delle altre due nasce invece proprio per l'allenamento sportivo, è la terza disciplina della Scherma e forse la più famosa.

Nella scherma sportiva esistono quindi 3 discipline differenti: la Spada, il Fioretto e la Sciabola, sia in versione individuale che di squadra, maschile e femminile.

Questa versione del gioco segue le regole della Spada, disciplina nella quale si colpisce solo di punta e con bersaglio valido tutto il corpo.

Per quanto riguarda la tipologia delle azioni schermistiche abbiamo deciso di limitarci alla loro esecuzione generica e non specifica per quanto riguarda i bersagli: non avremo quindi colpi portati a bersagli particolari o parate specifiche ma soltanto le azioni "generiche" in modo da poter rendere ben giocabile una partita e più compatibili le combinazioni tra le carte. Fa eccezione la carta "Botta al piede" che invece è molto specifica perché nella Spada è un colpo di fondamentale importanza e presente nel repertorio di moltissimi schermidori.

LA SPADA

È un "attrezzo sportivo" che riproduce perfettamente l'analogia arma bianca; in punta ha però un pulsante che se premuto trasmette un impulso elettrico ad un apparecchio che identifica l'effettiva validità del colpo attraverso la segnalazione visiva e sonora. Ha una lama lunga dai 78 ai 90 centimetri (in 6 misure diverse, 3 adottate in Italia) e una calotta sferica, denominata "coccia", del diametro di 135mm che serve a proteggere la mano del tiratore. Nella spada le uniche azioni possibili per toccare sono per mezzo della punta.

È detta "arma non convenzionale" perché non risente della regola della Convenzione, cosa che invece rispettano obbligatoriamente le altre due discipline, in cui per poter toccare l'avversario in modo valido occorre avere la precedenza di attacco (iniziativa); a questo punto il difensore deve, prima di poter toccare l'avversario, eseguire una difesa efficace utilizzando la propria arma, come ad esempio una parata.

Nella Spada invece le azioni sono libere e basta che il tocco, esclusivamente di punta, arrivi prima di quello avversario, di almeno 1/20 di secondo; in caso contrario si accenderanno entrambe le luci ed il punto verrà assegnato ad entrambi i tiratori. Altra caratteristica della Spada che la differenzia dalle altre due discipline è che tutto il corpo è bersaglio, senza limitazioni specifiche.

Nel presente regolamento troverete anche dei paragrafi "speciali" in cui verranno spiegate nei particolari le regole della scherma.



IL SIGNIFICATO DELLE CARTE

Le Azioni Schermistiche

Le carte nel gioco si dividono in diverse categorie e colori.

Carte ROSSE: sono quelle offensive, da giocare per prime in una frase schermistica.

Carte ARANCIONI: sono carte speciali di attacco non utilizzabili per prime o da sole.

Carte BLU: sono quelle difensive basate sulle Parate.

Carte AZZURRE: sono quelle controffensive basate sulle Uscite in tempo.

Carte BICOLORE: sono carte speciali ibride che includono carte difensive (carte blu) che diventano delle risposte di attacco (carte rosse) a cui l'avversario può rispondere con carte BLU e AZZURRE oppure eseguendo azioni difensive senza carte carte utilizzabili sia come carte d'attacco che come carte di difesa.

Carte bonus sia in attacco che in difesa.

Di seguito descriveremo nel dettaglio le basi teoriche di ogni tecnica presente nel gioco e consigliamo di continuare la lettura con il mazzo completo di carte a portata di mano.

OFFESA

AZIONI FONDAMENTALI

Nella scherma sono quelle azioni che vanno dirette al bersaglio.



BOTTA DRITTA (carta Rossa 6x): colpo portato in affondo in modo lineare, la tecnica più facile da imparare, la più difficile da eseguire.



BATTUTA E BOTTA (carta Rossa 4x): si imprime un urto alla spada avversaria deviandola dal piano di attacco e poi si esegue una botta dritta.



CAVAZIONE - (carta Rossa/Azzurra 4x): è un movimento della propria lama atto ad eludere un movimento sul ferro dell'arma avversaria. Può essere usata come Controffesa (carta difensiva Azzurra) e prende il nome di Cavazione in Tempo, oppure come azione di offesa (carta Rossa) e prende il nome di Cavazione d'attacco.



BOTTA AL PIEDE (carta Rossa 2x): è un colpo veloce che ha come bersaglio il piede avanzato dell'avversario. Questa carta non può essere parata ma solo schivata o arrestata.



ATTACCO DI FILO (carta Rossa 2x): solitamente dopo una parata o un legamento si porta il colpo facendo scorrere la nostra lama su quella avversaria senza perderne il contatto.

AZIONI AUSILIARIE

Nella scherma sono quelle azioni non fondamentali che arricchiscono il bagaglio tecnico dello schermidore; alcune si basano sulla imperfezione degli atteggiamenti assunti dall'avversario.



FUETTO (carta Rossa 2x): colpo molto veloce che sfrutta la flessibilità della lama per portare un colpo frustato a bersaglio.



FIANCONATA (carta Rossa 2x): azione successiva ad un proprio legamento che sposta il ferro avversario con un movimento circolare (trasporto) seguito da un attacco sul filo.



FRECCIATA (carta Rossa 3x): unica carta giocabile a misura lunga; ci si lancia verso l'avversario con l'arma in linea di fronte a sé, uscendo dalla pedana dopo il colpo; bisogna quindi togliere dalla pedana la pedina schermidore. (posizionarla di lato)

Nel gioco solo una carta o azione difensiva può essere giocata dal Difensore per bloccare la Frecciata, a sua volta l'attaccante non potrà più rispondere alla carta difensiva dell'avversario.



Nella scherma la frecciata o flèche è un'azione così veloce che spesso non si ha il tempo di programmare una risposta adeguata; inoltre una volta fuori pedana ogni azione eseguita non è più valida.

Nel caso in cui non ci sia stata una stoccata a bersaglio la pedina schermidore del Difensore avanzerà di 1 casella e la pedina schermidore dell'Attaccante che ha giocato la frecciata si posizionerà a 2 spazi di distanza (misura lunga).

In caso contrario, stoccata a bersaglio, si ripartirà dalle posizioni iniziali (messa in guardia)



RIPRESA D'ATTACCO (carta Arancione 2x): un attacco repentino portato successivamente ad una precedente offesa che non ha avuto esito positivo in quanto parato dal nostro avversario con Carta o azione.

La ripresa di attacco può essere usata anche su un'azione difensiva di misura (schivata): l'avversario perderà comunque il PE.

DIFESA



Nella scherma sono azioni con o senza ferro usate per deviare o bloccare l'azione offensiva avversaria.



PARATA e RISPOSTA (carta Blu/Rossa 4x): azione che devia con l'arma un attacco avversario, con successivo colpo di risposta.

Nella scherma esistono diversi tipi di parate che riassumiamo con il termine generico di parata.



La risposta ai fini del gioco è considerata un attacco (carta Rossa) e si può rispondere sia con carte BLU che con carte AZZURRE.



PARATA DI CEDUTA (carta Blu 2x): un tipo di parata che viene eseguita su un attacco di filo avversario.



GIOCO STRETTO - (carta Blu/Rossa 3x): azione difensiva eseguita a stretta misura, quando viene giocata sposta avanti il proprio schermidore; funziona come una carta di "Parata e risposta" ma può essere contrastata soltanto da un'altra carta uguale.

CONTROFFESA

I colpi di controffesa sono quelli portati sul movimento di offesa dell'avversario, contrastandolo. Le azioni di questa categoria vengono denominate "Uscite in tempo".

Nella scherma sono molto importanti perchè riguardano il secondo elemento fondamentale: "il Tempo", dove per tempo schermistico si intende l'apprezzabilità di tempo che occorre ai tiratori per portare un'azione di offesa, di difesa o controffesa.



Semplificando vuol dire portare un colpo a segno mentre l'avversario esegue un certo tipo di movimento in attacco. Nella scherma di spada la Controffesa è basata sulle Uscite in tempo che nella realtà sono tutti Arresti; quindi abbiamo molte carte ma con differenti velocità che si possono giustificare in base alla profondità del bersaglio, ad esempio con Arresti al bersaglio avanzato, polso e braccio, le velocità sono superiori a 5 mentre per gli arresti al corpo le velocità sono 4 e 5.



ARRESTO (carta Azzurra 7x): azione base della scherma di spada, si esegue mettendo l'arma in linea "arrestando\fermando" con la punta l'azione offensiva avversaria.

AZIONI SPECIALI

Sono carte che utilizzano tecniche particolari che non rientrano nelle categorie sopra elencate.



CONTROTEMPO (carta Blu 3x): azione che neutralizza una uscita in tempo. Può basarsi su una parata e risposta oppure su un'altra uscita in tempo.



FINTA IN TEMPO (carta Azzurra 2x): azione che neutralizza una azione di controtempo, praticamente una Uscita in tempo eseguita su un Controtempo.



JOLLY (carta Oro 2x): Ogni azione schermistica ha la sua contraria, cioè un'azione che ne vanifica l'efficacia. Nel gioco è una carta che vince su tutte le altre.



OPPOSIZIONE/ANGOLAZIONE (carta Arancione/Azzurra 2x): sono posizioni del pugno armato che si prendono angolando il polso, aiutano sia le azioni di offesa, sia di difesa che di controffesa. Nel gioco questa carta può essere aggiunta ad un'altra per aumentarne la velocità sia in Offesa che in Controffesa. Non conta come secondo tempo della frase schermistica.



FINTA (carta Arancione 2x): una delle difficoltà del combattimento è capire in anticipo le intenzioni dell'avversario; un buon combattente maschera le sue vere intenzioni con azioni che confondono il giudizio dell'avversario. Queste azioni vengono chiamate Finte.



Nella scherma si chiama finta qualsiasi movimento con l'arma seguito dall'affondo atto a indurre l'avversario ad una azione di difesa.

Nel gioco la carta finta è estremamente versatile in quanto permette, ad esempio, di giocare una carta a bassa velocità e vedere la carta di risposta dell'avversario, sostituendola poi, ad esempio, con un'altra di velocità superiore oppure facendo finire la frase schermistica.

Esempio: A gioca la carta Botta dritta (3), B risponde con la carta arresto (6), a questo punto A gioca la carta "finta" e si trova davanti due scelte, o sostituire la carta botta dritta (3) con un'altra carta offensiva di valore superiore a (6) mostrando un'altra sua carta offensiva e mettendo una stoccata, oppure fa finire la frase schermistica, dato che l'intento di A era di farsi mostrare dall'avversario una sua carta difesa (per una azione tattica futura), sceglie di far finire la frase schermistica.



CARTE RIEPIOGATIVE (2x): Riassume le informazioni principali da avere sempre sott'occhio. Se ne consiglia l'uso tenendola a portata di mano mentre si gioca, una per giocatore.

