



Guardate il video
delle regole!



“La guerra è troppo importante
per essere lasciata ai generali”

Georges Clemenceau

“E se lasciassimo fare
ai giocattoli?”

Kwak, papero Vichingo



TOY BATTLE

UN GIOCO DI PAOLO MORI E ALESSANDRO ZUCCHINI

Sulla terra, in mare, tra le nuvole, e persino nello spazio,
stanno scoppiando numerose battaglie tra giocattoli: hanno bisogno di voi!

Manovrate le vostre truppe e utilizzate strategicamente i loro effetti per ottenere vantaggi sul vostro avversario.
La vostra missione? Conquistare il quartier generale nemico oppure ottenere quante più medaglie possibili.
Preparatevi a uno scontro senza pietà!

Contenuto



48 tessere Truppa



4 plance
(8 Terreni)



16 segnalini
Medaglia



2 portatessere



2 depositi tessere



1 scheda
riassunto giocatore



Per includere ogni tipo di daltonismo, le tessere Truppa blu e rosse hanno una forma corrispondente, ripetuta sugli obiettivi Medaglie sulle plance. Hanno anche un simbolo diverso sul retro.



Blu



Rosse



Svolgimento del gioco

La partita si svolge in una serie di turni, finché un Q.G. non viene conquistato da una Truppa, l'obiettivo Medaglie non viene raggiunto, oppure un giocatore non può più effettuare alcuna azione.

Importante: In questo regolamento e nella scheda riassunto giocatore, la nozione di "base" include sempre le basi speciali. Il Q.G. **non** è una base.

TRUPPA

Ogni Truppa, presente in 3 copie di ciascuna, ha una forza (da 1 a 7, oppure un jolly 🍀).

La maggior parte delle Truppe ha anche un effetto.



Panoramica del turno

A partire dal primo giocatore, effettuate a turno **una delle 2 azioni seguenti**:

PESCARRE 2 TRUPPE

Pescate 2 Truppe dalla vostra riserva e collocatele sul vostro portatessere.

Il vostro portatessere può contenere fino a **un massimo di 8 Truppe**. Di conseguenza, non potete effettuare questa azione se avete già 8 Truppe sul vostro portatessere.

Nota: Se c'è solo 1 Truppa nella vostra riserva **oppure** se è rimasta una sola casella libera nel vostro portatessere, potete comunque effettuare questa azione pescando solo 1 Truppa.

COLLOCARE 1 TRUPPA SUL TERRENO

Scegliete 1 Truppa dal vostro portatessere e collocatela su uno slot, seguendo le **regole di piazzamento** (vedere pagina seguente). **Ora occupate questo slot.**

Successivamente, applicate l'effetto della vostra Truppa, se presente, **poi** l'effetto della sua base se è una base speciale (vedere la scheda riassunto giocatore).

Nota: Per le vostre prime partite, è consigliabile giocare senza gli effetti delle basi speciali. Considerate tutte le basi speciali come se fossero basi senza effetto.

Regole di piazzamento

Quando effettuate l'azione **COLLOCARE 1 TRUPPA SUL TERRENO** //, dovete seguire queste 2 regole:

► SLOT

Potete collocare la vostra Truppa in uno degli slot seguenti:

- ◆ Una base vuota.
- ◆ Una base occupata da **qualsiasi** delle vostre Truppe.
- ◆ Una base occupata da una Truppa nemica con una forza **tassativamente inferiore** alla vostra.
- ◆ Il Q.G. del vostro avversario (non potete mai collocare una Truppa sul vostro Q.G.).

Quando collocate una Truppa su una base occupata, collocatela in cima a qualsiasi Truppa già presente. Non c'è limite al numero di Truppe che possono trovarsi su una base, ma **solo la Truppa visibile** (in cima alla pila) **occupa la base**. Potete guardare le tessere impilate sul Terreno, ma non potete mai modificarne l'ordine.

***Nota:** È consigliabile posizionare sempre le vostre Truppe in modo che siano rivolte verso di voi.*

► COLLEGAMENTO CON IL VOSTRO Q.G.

Dovete sempre collocare la vostra Truppa su uno slot **collegato al vostro Q.G.** Questo significa che dovete sempre seguire un **percorso continuo** dal vostro Q.G. (il punto di partenza) alla Truppa che state collocando, passando solo attraverso le **basi che occupate**.

***Importante:** Le basi vuote, o le basi occupate da Truppe nemiche, interrompono il collegamento al vostro Q.G.*

Esempio:

Il tuo Q.G. **1** è **collegato** alla base **3**, dato che è presente un percorso **A** che passa attraverso la base **2**, che occupi. Di conseguenza, puoi collocare una Truppa qui.

Tuttavia, il tuo Q.G. **1** **non è collegato** alla base **5**, dato che il percorso **B** che porta a questa base è interrotto dalla base **4** occupata dal tuo avversario. Di conseguenza, non puoi collocare una base qui.



Controllare una regione

REGIONE



Una regione è una zona chiusa, circondata da percorsi e basi.

Controllare una regione vi permette di ottenere Medaglie.

In qualsiasi momento, non appena **occupate tutte le basi** che circondano una regione, prendete il controllo di quella regione.

Prendete **tutte le Medaglie** che trovate al centro di questa regione e mettetele accanto al vostro portatessere, in modo che il vostro avversario possa vederle. Le conserverete fino alla fine della partita, anche se perdetevi il controllo della regione.

Note:

- ◆ Potete prendere il controllo di più regioni nello stesso turno.
- ◆ Quando prendete il controllo di una regione le cui Medaglie sono già state prese, non ottenete nulla.

Esempio:

Collocando questa Truppa **1**, copri la Truppa del tuo avversario e ora occupi tutte le basi nella regione.

Prendi le tre Medaglie **2** al centro della regione e collocale accanto al tuo portatessere. Ora sei più vicino a realizzare l'obiettivo Medaglie.



Fine della partita

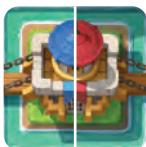
Ci sono due condizioni di vittoria immediate che fanno terminare la partita:

CONQUISTARE IL Q.G. NEMICO

Se collocate una delle vostre Truppe sul Q.G. nemico, vincete immediatamente la partita.

Nota: Se ci sono più Q.G. nemici sul Terreno, vincete catturandone uno solo.

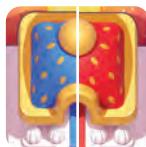
DESCRIZIONE DEI DIVERSI Q.G.:



Piana
del Castello



Piscina
Tropicale



Città
di Nuvole



Giungla
Vulcanica



Cimitero
Maledetto



Mare
Caraibico



Stazione
Metal-X



Campo
di Battaglia

REALIZZARE L'OBIETTIVO MEDAGLIE



Se ottenete **il numero di Medaglie** mostrato sull'obiettivo Medaglie del Terreno, vincete immediatamente la partita.

La partita termina anche se un giocatore non può pescare o collocare una Truppa. In questo caso, confrontate le vostre Medaglie: se avete più Medaglie del vostro avversario, vincete la partita.

In caso di parità, il giocatore che ha fatto terminare la partita perde e il suo avversario vince.

Designer: **Paolo Mori e Alessandro Zucchini**

Illustrazioni: **Paul Mafayon**

Riconoscimenti e ringraziamenti: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

