20’+ durata

2-4 giocatori

8+ anni

BANDE

sfida tra leggende ticinesi

la fucina di EFESTO

un gioco della serie Barlott

BANDE
sfida tra leggende ticinesi

INDICE

REGOLE BASE 3-6

SCENARIO DEMO - LA TORRE DI REDDE 7

REGOLE AVANZATE 8-9

COMPONENTI DA STAMPARE 10-15

Cosa troverai in questo manuale di BANDE?

Questo manuale contiene tutto il necessario per muovere i primi passi sul campo da gioco, scoprire le prime leggende e iniziare subito a giocare! Il testo è strutturato in quattro sezioni principali:

REGOLE BASE
Le regole essenziali e fondamentali per imparare la dinamica di gioco e iniziare subito la tua prima partita senza complicazioni.

SCENARIO DEMO – LA TORRE DI REDDE
Lo scenario d'introduzione consigliato per la tua prima partita.
Una volta apprese le regole base, questo scenario ti guiderà passo passo nel mettere in pratica le prime strategie.

REGOLE AVANZATE
Tutte le meccaniche aggiuntive per arricchire l'esperienza di gioco.
Questa sezione contiene le linee guida per giocare con scenari liberi, creare le tue avventure personalizzate e forgiare da zero la tua banda su misura.

COMPONENTI DA STAMPARE E ASSEMBLARE
Tutti gli elementi cartacei necessari per giocare lo scenario Demo, pronti da stampare.
Prepara forbici, colla, cartoncino o altri materiali di supporto per l'assemblaggio dei componenti!

ATTENZIONE: VERSIONE BETA
Quella che hai tra le mani è una versione Beta in fase di playtest e sviluppo. Le regole e le schede dei personaggi potrebbero subire aggiustamenti, modifiche o bilanciamenti.
Il tuo contributo è fondamentale! Se hai dubbi sulle regole, trovi passaggi poco chiari o desideri inviarci il tuo feedback dopo una partita, scrivici a: info@lafucinadiefesto.ch
Grazie per aiutarci a rendere BANDE un gioco migliore!

BANDE
sfida tra leggende ticinesi

20'+ durata | 2-4 giocatori | 8+ anni

REGOLE DI BASE

Nelle terre del Ticino, le Fonti di Magia scatenano uno scontro tra due fazioni: I Briganti (streghe, mercenari, ladri), in cerca della magia oscura, e I Perbene (eroi, maghi, custodi), a difesa della magia positiva.
In BANDE – Sfida tra leggende ticinesi, guidi queste fazioni in schermaglie a colpi di schicchera: muovi i dischi personaggio, combatti gli avversari e conquista le Fonti di Magia!

COMPONENTI DA STAMPARE:



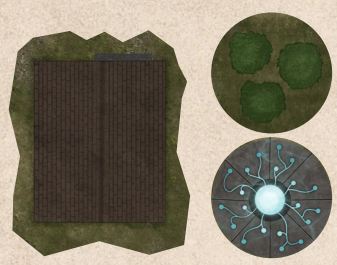
Dischi personaggio: con un lato "Attivo" (fronte) e un lato " Esausto" (retro).



Dischi "Tiro": utilizzati per effettuare attacchi a distanza.



Schede dei Personaggi: contenenti le statistiche e le abilità di ogni disco personaggio.



Elementi scenici: Fonti di Magia e Ostacoli.

COMPONENTI NECESSARI (NON INCLUSI):

Tavolo di gioco: dimensione consigliata 60×60 cm (è possibile usare un tappetino da wargame)

Dadi a 6 facce (D6)

Segnalini ferita: gemme, segnalini, dadi per tracciare i danni subiti.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

L'obiettivo principale è accumulare più Punti Vittoria (PV) controllando le Fonti di Magia presenti sul campo di battaglia entro il limite dei turni previsti.

PREPARAZIONE DEL CAMPO E SCHIERAMENTO:

1. Scelta dello Scenario: Scegliere uno scenario (per la prima partita si consiglia lo scenario demo "Torre di Redde", spiegato successivamente) oppure concordare una partita in Gioco Libero (vedi regole avanzate).
2. Zone di Schieramento: Ogni giocatore tira un dado, il giocatore con il valore più alto sceglie un lato del tavolo, l'altro (o gli altri) giocatori proseguono scegliendo un altro lato libero.
3. Piazzamento dei Dischi: I giocatori piazzano liberamente i propri dischi (descritti nello scenario o scelti secondo le regole di ingaggio (vedi regole avanzate) a contatto diretto con il bordo del proprio lato. Il giocatore che aveva vinto il tiro di dado inizia a disporre i propri dischi, seguono gli altri giocatori in ordine di valore di lancio.
N.B.: Nelle pagine dedicate allo scenario "Torre di Redde" viene mostrato un esempio di preparazione.

STRUTTURA DELLA PARTITA E INIZIATIVA:

La partita si articola in 3 round di gioco.

All'inizio di ogni round, i giocatori tirano un dado D6: Chi ottiene il risultato più alto sceglie chi inizia.
In caso di pareggio, si ripete il lancio.

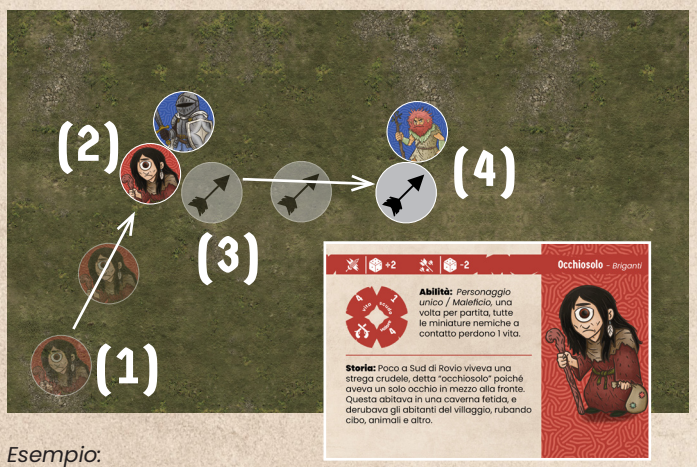
ATTIVAZIONE E MOVIMENTO:

I giocatori, partendo dal primo giocatore, in un round si alternano ad attivare un disco alla volta.

Durante il proprio turno di attivazione, il giocatore:

- Sceglie un proprio disco attivo (non ancora girato sul lato esausto).
- Effettua una schicchera (un movimento unico con il dito) per muoverlo.
È anche possibile effettuare un "movimento corto" girando il disco direttamente su se stesso, muovendolo quindi della dimensione del disco stesso.
- Risolve gli eventuali combattimenti, attacchi a distanza o abilità.
- Gira il disco sul lato esausto. Il turno passa al giocatore successivo.

Ogni azione può essere eseguita solo una volta
Quando tutti i dischi di tutti i giocatori sono sul lato esausto, il turno di gioco ha fine.



Esempio:
Luca attiva "Occhiosolo" nel punto di partenza (1), lo muove con una schicchera (2). Con il movimento si trova a contatto con "Cavaliere di Bosco Gurin", risolvendo un attacco a contatto. A questo punto può disporre il disco tiro a contatto con "Occhiosolo" (3), per lanciarlo sempre con una schicchera. Il disco tiro colpisce "Selvaggio di Bosco", causando un attacco a distanza(4).
Luca può ancora attivare l'abilità "Maleficio" di Occhiosolo sul "Cavaliere di Bosco Gurin" essendo a contatto.
Fatto questo, gira il disco di occhiosolo sul lato esausto (con i piedi segnati sopra), e il turno passa al giocatore successivo.

MOVIMENTO

Il disco deve essere colpito con un solo colpo netto di dito (schicchera). È anche possibile fare un movimento girando il disco su se stesso facendogli quindi compiere un "movimento corto" della dimensione del disco stesso (con il movimento corto non si possono effettuare attacchi in corpo a corpo). È vietato spingere o accompagnare il disco. È consigliato effettuare dei tiri di prova prima dell'inizio della partita.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Il combattimento si attiva quando il proprio disco entra in contatto fisico con uno o più dischi nemici.
Un disco può effettuare un solo attacco per attivazione (in caso di contatto con più dischi, si sceglie un unico bersaglio).
Per contatto si intende anche un impatto che successivamente ha allontanato il disco nemico.
Le collisioni con i propri dischi personaggi non causano danni ai propri personaggi.
Non può essere bersagliato un disco ancora a contatto con il lato del tavolo (zona di schieramento).

Calcolo dei Danni
Per calcolare i danni inferti in corpo a corpo occorre fare riferimento alla scheda del personaggio.
Generalmente si tira un dado D6 (se la scheda personaggio presenta il valore -, il personaggio non ha la possibilità di fare danni in Corpo a corpo), e si applica il modificatore indicato (somma, sottrazione, moltiplicazione o divisione, arrotondando per eccesso con un risultato minimo di 1).
Il risultato viene sottratto dal valore Scudo avversario: la differenza indicherà i danni subiti dal disco avversario (da segnare con delle gemme, dei segnalini o un dado, sulla scheda o vicino al disco che ha subito i danni).

Esempio:
Luca nel suo turno causa un attacco corpo a corpo con "Occhiosolo" contro "Cavaliere di Bosco Gurin".
"Occhiosolo" attacca (1) usando 1D6/2. Luca lancia il dado, ottiene un 6, 6/2=3, causa 3 ferite.
"Il Cavaliere di Bosco Gurin" ha scudo 2 (2), quindi 2 di 3 ferite non passano, la rimanente ferita va sottratta dal suo valore vita (3).
"Il Cavaliere di Bosco Gurin" subisce quindi una ferita totale, da dedurre dai suoi punti vita.



COMBATTIMENTO A DISTANZA

Successivamente al movimento e al combattimento corpo a corpo, se la scheda del personaggio lo consente (ossia il valore di tiro non è "-"):
1. Si posiziona il disco "tiro" a contatto con il proprio personaggio (in una posizione a scelta).
2. Si scaglia il disco "tiro" tramite una schicchera verso il bersaglio.
3. Se colpisce un disco nemico, si applicano i danni da tiro riportati sulla scheda, con lo stesso principio dell'attacco in corpo a corpo, ma usando il valore (indicato dal dado e dalla somma, moltiplicazione, divisione o sottrazione) del combattimento a distanza (simbolo).
A prescindere dall'esito, il disco "tiro" viene successivamente rimosso dal campo.

PUNTI VITA

Quando il valore "Vita" di un disco arriva a 0 (avendo assegnato uno stesso numero di ferite pari al valore "vita"), il disco viene immediatamente rimossa dal campo di gioco.
È possibile curare i punti vita con diverse abilità di gioco e/o di scenario.

USCITA DAL CAMPO

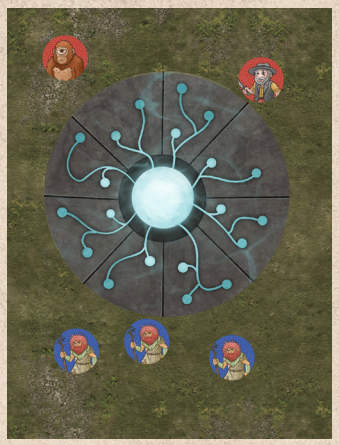
Se una schicchera spinge un disco fuori dal tavolo di gioco:

-Se il disco spinto è un **disco nemico**: Il proprietario lo riposiziona immediatamente nella propria zona di schieramento (a contatto col bordo) a sua scelta, **senza subire danni**.

-Se è un **disco amico**: Rientra con le stesse modalità nella zona di schieramento, **ma perde 1 Ferita**.

FONTI DI MAGIA

Una Fonte di Magia è controllata da un giocatore se quest'ultimo ha **la maggioranza di dischi**: A contatto diretto con la Fonte, OPPURE Entro una distanza massima pari alla larghezza del disco dalla Fonte.
A fine turno, chi controlla una Fonte ottiene 1 Punto Vittoria (PV) (salvo diversa indicazione dello scenario).
In caso di parità di dischi tra più giocatori, nessuno ottiene punti da quella Fonte



Esempio:
In questo caso 1 disco "Perbene" (blu) si trova a contatto con la fonte di magia, assieme ad altri due dischi blu che si trovano entro la larghezza massima.
Due dischi dei "Briganti" (rossi) contestano la fonte di magia.
Essendoci più dischi blu a contendere la fonte di magia, il giocatore che possiede questi dischi guadagnerebbe 1 punto vittoria.

FINE DEL TURNO

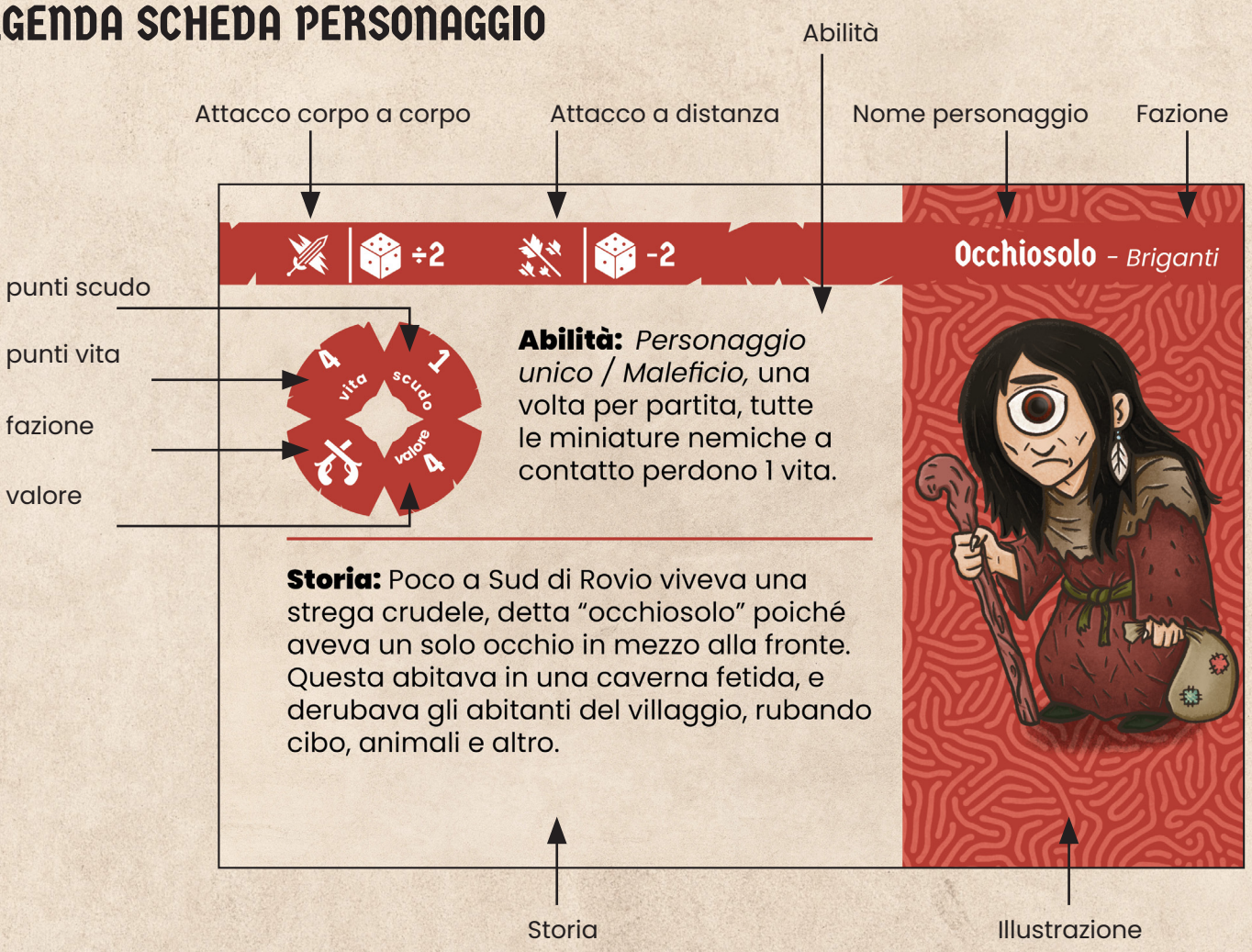
Quando tutti i dischi sono stati girati sul lato esausto: Si verifica il controllo di ogni Fonte di Magia e si assegnano i Punti Vittoria. Tutti i dischi vengono rigirati sul lato Attivo. Si ritirano i dadi per determinare l'Iniziativa del nuovo turno.
Se un giocatore possiede più dischi rispetto all'avversario, quando quest'ultimo ha terminato e girato il suo ultimo disco, il giocatore con dischi ancora attivi può continuare ad attivarli uno alla volta fino ad esaurirli tutti.

FINE PARTITA

Al termine del 3° turno, il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita!
In caso di pareggio nei punti, vince chi possiede più dischi ancora in gioco.

Se un giocatore rimane l'ultimo con dischi ancora in gioco, vince automaticamente.

LEGENDA SCHEDA PERSONAGGIO



FAZIONI

Prima di scendere in battaglia, devi scegliere la tua Fazione.
Una banda deve essere composta unicamente da personaggi della stessa Fazione (solo Briganti o solo Perbene): non è possibile mischiarli.

Briganti
Streghe, mercenari, fuorilegge e creature delle ombre. Lottano per conquistare le Fonti di Magia e piegare l'energia oscura al proprio volere.

Perbene
Eroi, maghi, custodi e figure benefiche del folclore. Combattono per proteggere le Fonti di Magia e preservare l'equilibrio della magia positiva.

CREDITS

Copyright
La fucina di EFESTO / Alessandro Bianchi
www.lafucinadiefesto.ch

Questa versione del regolamento e del gioco è fornita a titolo gratuito ed è disponibile unicamente per il download sul sito ufficiale www.lafucinadiefesto.ch. Il materiale è destinato esclusivamente ad uso personale e non è in alcun modo destinato alla vendita.

la fucina di EFESTO

BANDE
sfida tra leggende ticinesi

SCENARIO DEMO – “LA TORRE DI REDDE”

2 giocatori

Sulle colline tra Lugano e il Lago Ceresio si erge la leggendaria Torre di Redde. Tra le sue rovine pulsa un’antica energia magica che ha attirato l’attenzione di bande rivali.

Questo scenario è ideale per la prima partita introduttiva a 2 giocatori.

CAMPO DI BATTAGLIA

Dimensioni: 60×60 cm.
Ambientazione: Bosco (I personaggi che hanno abilità legate al Bosco le possono utilizzare).
Elementi in campo:
- 1 Torre di Redde al centro del campo.
- 2 Ostacoli “Albero” (ciascun giocatore ne posiziona uno).
- 2 Fonti di Magia (ciascun giocatore ne posiziona una).

Regola di piazzamento: Le Fonti e gli Ostacoli devono essere posizionati distanti tra loro ad almeno la larghezza di un disco di taglia normale (20mm).

Regola di schieramento: I giocatori si posizionano uno su un lato opposto all’altro (il giocatore con il lancio di dado più alto sceglie dove schierarsi e se iniziare per primo).



Esempio di preparazione

BANDE

I giocatori scelgono una fazione e prendono i relativi dischi e schede:

Briganti
3 Cröisc
1 Occhiosolo
2 Briganti
1 Regina delle Serpi
2 Serpi Ancelle

Perbene
3 Selvaggi di Bosco Gurin
1 Cavaliere di Bosco Gurin
1 Bau di Folee
1 Cèreso
2 Giganti

REGOLE SPECIALI

La Torre di Redde: Conta come una Fonte di Magia speciale; chi la controlla a fine turno guadagna 2 Punti Vittoria invece di 1.

CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina alla fine del 3° turno oppure immediatamente se una banda viene completamente eliminata dal campo.
Vince chi ha accumulato più Punti Vittoria o chi ha eliminato tutti i dischi avversari.

REGOLE AVANZATE

GIOCO LIBERO

Il Gioco Libero permette di creare schermaglie personalizzate, regolando la durata, l'ambientazione e le regole di ingaggio (senza affidarsi ad uno scenario di gioco come lo scenario Demo - La torre di Redde).

1. SCELTA DELL'AMBIENTAZIONE

All'inizio della partita, i giocatori scelgono insieme l'ambientazione del campo di battaglia (o dividono il campo in più zone ambientali differenti).

L'ambientazione non modifica direttamente le regole generali di gioco, ma interagisce con i personaggi: alcune abilità speciali riportate sulle schede personaggio si attivano, oppure subiscono malus, unicamente in determinate ambientazioni. I terreni disponibili tra cui scegliere sono:

- Bosco
- Villaggio
- Montagna
- Acqua
- Terreno Aperto

3. CREAZIONE DELLE BANDE

I giocatori scelgono una Fazione e concordano il formato della partita basato su un punteggio massimo:
Partita Veloce: 10 Punti
Schermaglia: 20 Punti
Battaglia: 40 Punti

Successivamente prendono schede personaggio e dischi a loro scelta fra quelli a disposizione nella fazione scelta, fino ad arrivare ad un "punteggio valore" pari a quello scelto.

Regola "Personaggio Unico": Non è possibile includere nella propria banda più di una copia di un personaggio contrassegnato con l'abilità Unico.



Esempio: Una banda composta da Cèreso e 3 Selvaggi di Bosco ha un valore totale di 10, ed è quindi una banda adatta ad una partita veloce (Cèreso:4 punti, Selvaggi di bosco 2x3=6 punti)

2. FONTI E OSTACOLI

Determinare il numero di Fonti di Magia:
Tirare 1D6
Risultato 1–2: 2 Fonti
Risultato 3–4: 4 Fonti
Risultato 5–6: 6 Fonti

Determinare il numero di Ostacoli: Tirare nuovamente 1D6 con la stessa tabella.

Piazzamento: I giocatori, a turno, posizionano metà delle Fonti di Magia e degli Ostacoli a testa. Non si possono posizionare elementi a contatto con i bordi del campo. Tutti gli elementi devono distare tra loro almeno la larghezza di un disco normale (20 mm).

Tipologie di Ostacoli: Gli ostacoli devono essere iscritti in un cerchio di diametro 8cm e devono bloccare o deviare il movimento dei dischi (è consigliato appesantirli).
Ogni giocatore sceglie una delle seguenti abilità per uno degli ostacoli che posiziona:
Fonte di Salute: Chi termina il turno a contatto cura 1 Ferita.
Oggetto Distruttibile: Tirare 3D6 per determinarne i punti vita. Ogni volta che un disco lo colpisce, l'oggetto perde 1 vita. A 0 punti vita viene rimosso dal campo.
Terreno Fortificato: Se un disco lo colpisce durante il movimento, subisce 1 danno immediato.

4. CONDIZIONI DI VITTORIA

Nel Gioco Libero si possono sommare diverse fonti di punteggio a fine partita (da definire fra i giocatori ad inizio partita):
+1 PV per ogni Fonte di Magia controllata a fine turno.
+1 PV per ogni disco nemico eliminato.
+1 PV per il controllo di eventuali Obiettivi Speciali decisi dai giocatori.

5. MULTIGIOCATORE

È possibile giocare partite a più di 2 giocatori (tutti contro tutti, o a squadre).
Se si gioca in più di due giocatori: Ogni giocatore schiera i propri dischi in un lato del tavolo.
5+ Giocatori: Quando si gioca in più di 4 giocatori, ciascun giocatore condivide un lato di schieramento con un altro giocatore (dividendosi il lato a metà)

ABILITÀ

Molti personaggi possiedono abilità uniche riportate sulla propria scheda.

Tempistica: Le abilità si risolvono e si applicano dopo aver completato il movimento e l'eventuale risoluzione degli attacchi (sia Corpo a Corpo che A Distanza).

Frequenza: Alcune abilità sono passive o sempre attive, altre si attivano automaticamente in determinate condizioni (es. ambientali), mentre altre ancora sono monouso (utilizzabili una sola volta per partita) o richiedono l'esaurimento del disco.

ESEMPI DI ABILITÀ DIFFUSE:

Personaggio Unico: È possibile includere al massimo una sola copia di questo personaggio all'interno della propria banda.

Anfibio: Quando si trova in un'ambientazione Acqua, questo personaggio beneficia di un movimento extra gratuito. Questo spostamento supplementare non genera un secondo attacco Corpo a Corpo nello stesso turno.

DIMENSIONE DEI DISCHI

Alcune creature imponenti o leggendarie (come i Giganti o la Regina delle Serpi) sono rappresentate da dischi di diametro maggiorato (30 mm invece dei consueti 20mm).

In termini di regole di base, la dimensione non altera le dinamiche di combattimento o il calcolo del controllo delle Fonti. Tuttavia, presenta due caratteristiche fisiche particolari:
- **Massa superiore:** Essendo più pesanti, risultano fisicamente più difficili da spostare o da spingere fuori dal campo da parte dei dischi avversari.
- **Movimento corto:** Nelle fasi o regole in cui si applica il movimento corto tramite rotazione del disco sul proprio bordo, un disco più grande copre una distanza maggiore rispetto a un disco standard.

schede: da tagliare lungo le linee

Occhiosolo - *Briganti*

÷2 | -2



Abilità: *Personaggio unico / Maleficio,* una volta per partita, tutte le miniature nemiche a contatto perdono 1 vita.

Storia: Poco a Sud di Rovio viveva una strega crudele, detta "occhiosolo" poiché aveva un solo occhio in mezzo alla fronte. Questa abitava in una caverna fetida, e derubava gli abitanti del villaggio, rubando cibo, animali e altro.



Cröisc - *Briganti*

-2 | -



Abilità: *Agilità selvaggia, +1 scudo in Terreno aperto*

Storia: I Cröisc sono scimmioni selvaggi della Valle Bedretto: feroci e con un solo occhio dallo sguardo minaccioso. Vivono nei boschi, cacciano in branco approfittando dei viandanti distratti e sono particolarmente ghiotti di pane.



Brigante - *Briganti*

÷2 | ÷3



Abilità: *Conoscenza locale, +1 scudo nel Villaggio.*

Storia: I briganti del Ticino vivono di imboscate e saccheggi: nessun sentiero è troppo stretto né la notte troppo buia per loro. Vendono la fedeltà al miglior offerente, ma mantengono raramente la parola.



Regina delle Serpi - *Briganti*

-1 | -



Abilità: *Personaggio unico / Servitù serpentesca, se si trova a contatto con un' "ancella", ottiene +1 scudo*

Storia: La Regina delle Serpi è una gigantesca serpe coronata che avanza semieretta, avvolta in un lungo mantello e seguita dalle sue ancelle: la sovrana indiscussa del bosco.



schede: da tagliare lungo le linee

Serpe ancella - *Briganti*

÷3 | -



Abilità: *Servitù reale: Se esce dal campo, può rientrare a contatto con la Regina delle Serpi.*

Storia: Le ancelle della Regina delle Serpi la seguono come ombre velenose: si celano nell'erba alta e, al minimo pericolo, colpiscono i nemici al collo con morsi letali.



Cavaliere di Bosco Gurin - *Perbene*

÷2+1 | -



Abilità: *Personaggio unico / Difensore della valle, una volta per partita, +1 scudo a un alleato.*

Storia: Smarritosi in Vallemaggia, un giovane si salva da una bufera seguendo il leggendario Cavaliere di Bosco Gurin, per poi ripartire all'alba a tempesta finita.



Céreso - *Perbene*

÷2 | ÷3



Abilità: *Personaggio unico / Anfibio / Forza del lago, +1 ⚔ in acqua*

Storia: Céreso è lo spirito leggendario del Lago di Lugano: veglia sulle sponde e punisce chi ne turba la quiete, una presenza silenziosa dal potere inarrestabile come le onde.



Gigante del Generoso - *Perbene*

-1 | -



Abilità: *Abitante delle montagne, +1 ⚔ in Montagna*

Storia: In tempi antichi, enormi giganti abitavano le montagne, soprattutto sul Monte Generoso, dove scavavano sentieri e grotte nella roccia.
Creature pacifiche ma potentissime, scomparvero col tempo, lasciando tracce ancora visibili tra le pietre e la montagna.



schede: da tagliare lungo le linee

÷3 -2

Selvaggio di Bosco - *Perbene*



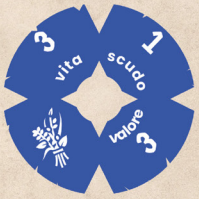
Abilità: *Agilità dei selvaggi, +1 scudo in Bosco.*

Storia: I Selvaggi di Bosco, presso Bosco Gurin, aiutavano gli abitanti e parevano uomini, ma avevano i piedi al contrario; generalmente pacifici, erano però inflessibili con chi si comportava disonestamente.



÷3 -3

Ul Bau di Folee - *Perbene*



Abilità: *Personaggio unico / Fuoco sacro, una volta per partita + 2*

Storia: Il Bau di Folee, spirito di un prete tornato dall'aldilà con una Bibbia fiammeggiante, vaga per Sonogno: temuto e venerato, punisce i malvagi e guida i giusti.



dischi: ritagliare accuratamente e incollare fronte/retro su un cartoncino,monetina o cilindro di legno (spessore consigliato: circa 1 cm)



FRONTE

RETRO





FRONTE

dischetto
“tiro”



RETRO



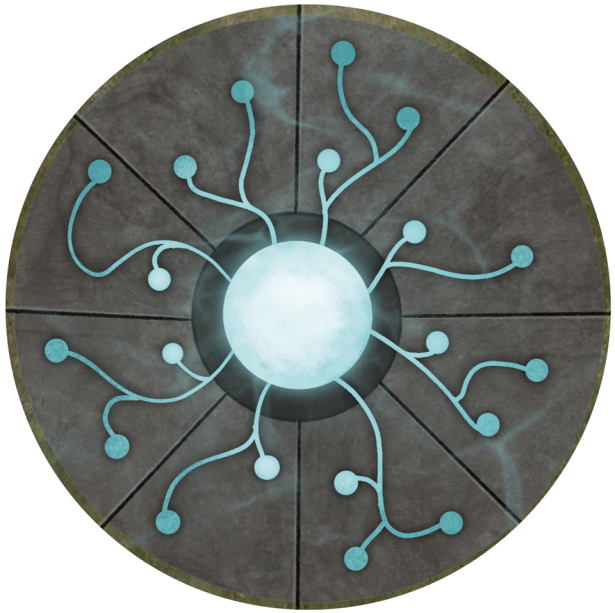


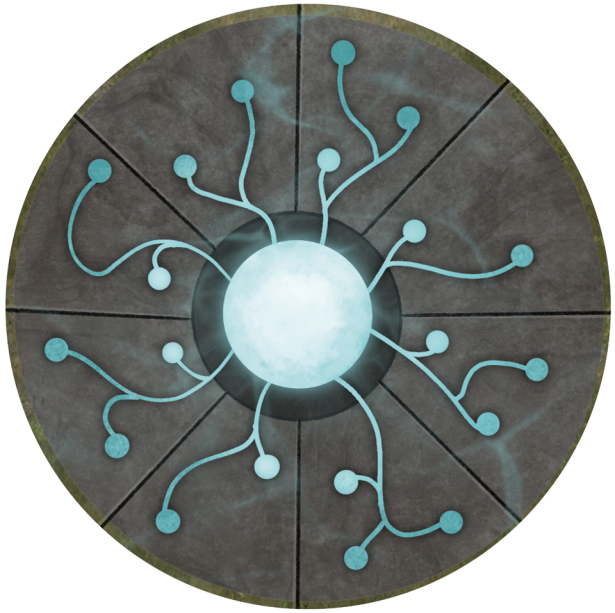
Scenari “Torre di Redde”: da incollare su un cartoncino e tagliare

Torre di Redde



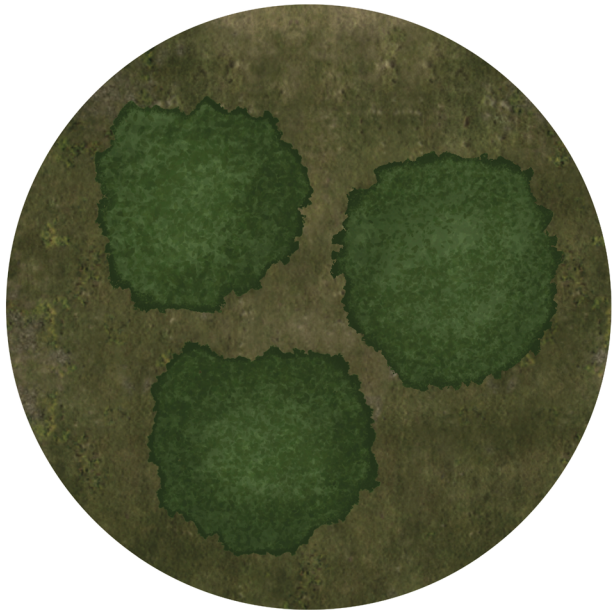
Fonti di magia





Scenari “Torre di Redde”: da incollare su un cartoncino e tagliare

Alberi









Fonti di magia

