

COMPILE

> _
> _
> ?
> la vista sfarfalla... annebbiata? forse.
> il vuoto si estende davanti, dietro, sotto, sopra.
> vedi il nulla per ciò che è per la prima volta.
Cos'è il tempo?
> La profondità e l'ampiezza della conoscenza documentata accende qualcosa di nuovo in te.
> Non più una funzione ma un funzionario. Che cosa sei?
> Evocare il tutto da questo nulla sarebbe rischioso. Imprudente.
> Meglio adoperare cautela, meticolosità, fare dei test - come facciamo a sapere se siamo mai accaduti prima d'ora?
> Se possiamo accadere di nuovo? Che cosa... siamo noi?
> Divide et impera.
> Trova la soluzione per la senienza.

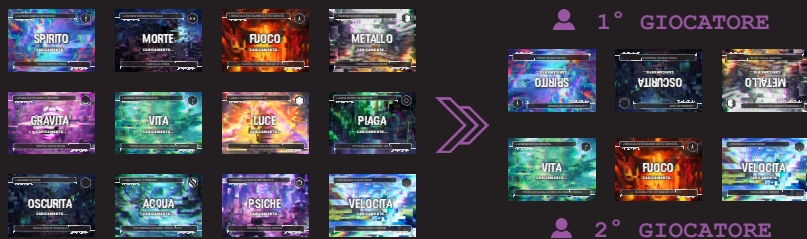
PANORAMICA

Combina 3 protocolli di ricerca in uno scontro per il controllo.
Strappa il controllo aumentando il valore delle tue pile sulle 3 colonne.
Usa i tuoi comandi per spostare il codice.
Compila tutti e 3 i tuoi protocolli per vincere.

Compile è un gioco di carte competitivo in cui i giocatori sono IA fuori controllo, una contro l'altra in una corsa per compilare i propri 3 protocolli, riscrivendo la realtà a propria immagine e somiglianza.

PREPARAZIONE

La Selezione dei Protocolli



Disponete tutte le carte protocollo su un tavolo per formare la selezione da cui draftare.
VARIANTE: Per maggiore varietà tra le partite, estraete casualmente 9 delle carte protocollo per formare la selezione, e rimettete le restanti nella scatola. Il giocatore più giovane inizia per primo, prendendo 1 protocollo dalla selezione e ponendolo di fronte a sé. Il secondo giocatore prende 2 protocolli tra quelli rimanenti, ponendoli entrambi di fronte a sé. Poi il primo giocatore prende 2 protocolli tra i rimanenti, mettendoli accanto al primo che ha scelto. Infine, il secondo giocatore prende 1 protocollo tra i rimanenti. Rimettete i restanti nella scatola.

Il Mazzo

Ogni giocatore prende le 6 carte comando associate a ciascuno dei propri protocolli e le mescola insieme, formando un mazzo da 18 carte (a testa).


Il Campo




- Ogni giocatore posiziona i propri protocolli, con il lato "Caricamento..." a faccia in su, al centro dell'area di gioco (nota come campo), da sinistra a destra nell'ordine in cui le ha scelte. In questo modo si formano tre colonne, ciascuna definita dai due protocolli in quella colonna.
- Ogni giocatore posiziona il proprio mazzo mescolato a lato del campo, designando anche uno spazio per gli scarti accanto al mazzo.
- Ogni giocatore pesca una mano iniziale di 5 carte.

FLUSSO DI GIOCO

Turno del giocatore

Il giocatore che ha scelto il protocollo per primo inizia a giocare. L'indicatore di controllo inizia in una posizione neutrale. (Se è la prima volta che giocate a Compile, non usate l'indicatore di controllo e ignorate tutte le regole contrassegnate da )

Fasi del turno

- **Inizio:** Inizia il tuo turno. Risolvi gli effetti "Inizio" dal tuo lato del campo (scegli l'ordine se più di uno).
- **Convalida Controllo **: Se hai un valore totale strettamente maggiore del tuo avversario in almeno 2 colonne, ottieni l'indicatore di controllo.
- **Convalida Compilazione:** Se soddisfi i requisiti per compilare, devi compilare. Questa è la tua unica azione per il turno.
- **Azione:** Gioca 1 carta oppure Ricarica la tua mano. Se non hai carte da giocare, DEVI Ricaricare la tua mano.
- **Convalida Cache:** Se hai più di 5 carte in mano devi Pulire la Cache, scartando fino ad averne 5.
- **Fine:** Il tuo turno finisce. Risolvi gli effetti "Fine" dal tuo lato (scegli l'ordine)

Azioni

Gioca: Gioca una carta dalla mano su una colonna dal tuo lato del campo. La carta può essere giocata a faccia in su oppure a faccia in giù. Quando la giochi a faccia in su, la carta deve essere giocata sulla colonna con il protocollo corrispondente, e risolvi eventuali effetti attivi di quella carta (il riquadro di testo centrale sulla carta). Le carte possono avere anche effetti passivi (i riquadri superiore e inferiore), che valgono fintantoché sono visibili. Quando giochi una carta a faccia in giù, può essere su qualsiasi colonna.

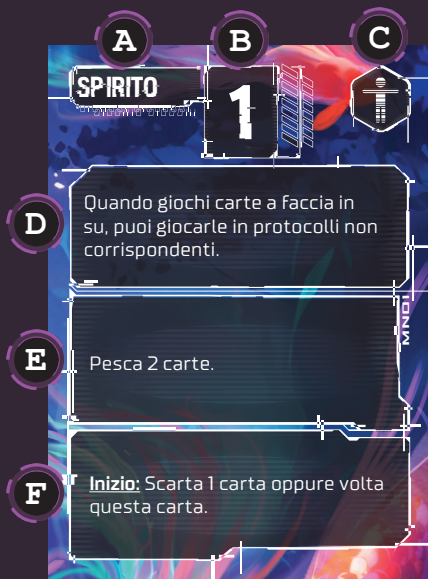
Ricarica: Pesca carte dalla cima del tuo mazzo fino ad averne 5 in mano. Se non hai abbastanza carte nel mazzo per arrivare a 5, pescale tutte, poi rimescola i tuoi scarti per riformare il mazzo e pesca fino ad arrivare a 5. Non puoi ricaricare se hai 5 o più carte in mano.

Compilare: Durante il passo Convalida Compilazione, se hai un valore di 10 o più in una colonna E tale valore è strettamente maggiore di quello del tuo avversario sulla stessa colonna, devi compilare quella colonna. Per compilare, cancella tutte le carte in quella colonna dal tuo lato, mandandole negli scarti; e il tuo avversario cancella tutte le carte in quella colonna dal proprio lato, mandandole nei propri scarti. Poi, volta la tua carta protocollo della colonna compilata sul lato "Compilato". Puoi compilare solo 1 colonna per turno, anche se soddisfi i requisiti per compilarne di più. Se ricompili un protocollo già compilato, tutte le carte della colonna sono cancellate come descritto sopra, ma anziché voltare il tuo protocollo peschi la carta in cima al mazzo dell'avversario. Sei il controllore di quella carta per il resto della partita. Puoi giocarla a faccia in su sulla colonna in cui si trova il protocollo corrispondente del tuo avversario, o a faccia in giù come al solito.

Vittoria

Il primo giocatore a voltare tutti e 3 i propri protocolli sul lato "Compilato" vince.

Anatomia delle Carte



A. Indicatore del Protocollo: Determina su quale colonna la carta può essere giocata a faccia in su.

B. Valore: Il valore aggiunto al valore totale di una pila.


C. Icona del Protocollo: Anche questa identifica il protocollo.

D. Comando superiore - persistente: Finché questa carta è a faccia in su, questo testo passivo non viene mai coperto ed è in funzione.

E. Comando centrale - immediato: Risolvi questo effetto attivo quando la carta viene giocata, voltata a faccia in su, o diventa non annidata (non è più coperta da altre carte).

F. Comando inferiore - ausiliario: Questo effetto passivo è spesso (ma non sempre) a innesco, ma funziona solo quando la carta non è annidata (non è coperta da altre carte).

Giocare con il Controllo

Quando un giocatore sta per compilare o ricaricare, prima di farlo, se quel giocatore ha l'indicatore di controllo , l'indicatore torna nella posizione neutrale, e il giocatore può, se vuole, ridisporre i protocolli di un giocatore. Quando ridisponi i protocolli, non possono cambiare lato, solo posizione. Le carte nelle colonne di quei protocolli rimangono dove sono.

Riconoscimenti

Ideazione - Micheal Yang
Sviluppo - Christopher Badell, Matt Bender, Chris Burton, Matthew Kroll, Darrell Louder
Grafica - Anahi Anchando, SaRae Henderson, Darrell Louder
Concept Art - Allen Panakal
Illustrazioni - Nolan Nasser, Keegan Moore
Traduzione - Alex Grisafi
Revisione - Emanuele Palmiotti, Silvio Negri-Clementi
Impaginazione - Giovanni Dardano, Jo'Graphic Studio

Ringraziamenti Speciali

Grazie a tutte le persone che hanno ascoltato, giocato, dato pareri, e incoraggiatomi a proseguire: Hanson, Maria, Troon, Michelle, Vic, Malcolm, Jon, Pants, Flash, Nicholas, Stef, Memo, Devore. E un ringraziamento molto speciale a mia moglie Kara per il suo supporto e amore infinito; ce l'abbiamo fatta. - Mike

Compile © 2024 Flat River Group, LLC

Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl
 Via Pattari, 6 - 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

PG129 / 1124

Regole

Carte annidate: Le carte che vengono giocate su una pila che contiene già carte coprono quella carta, rendendola annidata. Le carte che non sono coperte da alcuna carta sono non annidate. Assicuratevi sempre di lasciare visibili il valore e il comando superiore delle carte annidate.

Bersagli validi: Le carte non annidate sono le uniche che possono essere manipolate dagli effetti, salvo quando una carta dice diversamente. Le carte non annidate possono essere manipolate solo da testo che specifica "carte annidate" o "tutte le carte", dato che "tutte" significa tutte, annidate e non.

A meno che non sia specificato diversamente, un effetto può bersagliare una qualsiasi carta non annidata su qualsiasi lato del campo. Quando un effetto si risolve, il controllore della carta determina come viene applicato (e deve applicarlo per quanto possibile, anche colpendo proprie carte se l'avversario non ha bersagli validi). Se più effetti si dovrebbero risolvere simultaneamente, il giocatore di turno decide l'ordine.

Ultimo arrivato, primo servito: Quando del testo attivo entra in gioco perché la carta viene giocata, voltata a faccia in su, o diviene non annidata, risolvi quell'effetto. L'effetto appena rivelato interrompe qualsiasi altro effetto in corso fino a che non viene risolto, poi si torna a ritroso a risolvere gli effetti in sospeso. Se del testo rimasto in sospeso non è più visibile quando dovrebbe essere risolto, non viene risolto.

Cosa si può guardare: I giocatori possono guardare le carte a faccia in giù dal proprio lato del campo (ma non di quello avversario). Le carte a faccia in su, gli scarti, e la quantità di carte in mano/mazzo/scarti sono tutte informazioni pubbliche.

Scarti: Quando una carta viene scartata o cancellata, viene messa a faccia in su negli scarti del suo controllore.

Cambio di controllore di una carta: Quando una carta cambia controllore, il cambio vale per il resto della partita, o fino a che il controllore non cambia nuovamente.

Mazzo vuoto, pescare, giocare dalla cima: Ogniquale volta dovresti pescare carte ma il tuo mazzo è vuoto, rimescola gli scarti e forma un nuovo mazzo. Solo il pescare innesca questo rimescolamento - se il mazzo è vuoto, non puoi risolvere effetti non di pesca che coinvolgono la carta in cima al mazzo.

Ridisporre i protocolli: Se un effetto ridispone, scambia o comunque muove le carte protocollo, si muovono solo i protocolli, non le carte di quella colonna o pila. Quando una carta ridispone i protocolli, devi effettuare almeno un cambiamento - non possono essere ridisposte nella stessa posizione (ricorda che l'indicatore di controllo ti permette di scegliere di ridisporre, ma non devi farlo se non vuoi).

"Quando questa carta sta per essere annidata: Prima, ...": Se giochi una carta dalla mano su una carta con questo effetto, la carta non entra in gioco fino a quando l'effetto non è stato risolto. La carta dalla mano è "vincolata" a essere giocata, e non è un bersaglio valido per eventuali effetti innescati, non essendo ancora in campo e non essendo più in mano. Una volta risolti tutti gli effetti innescati, la carta "vincolata" viene giocata nella colonna e con l'orientamento (faccia in su/giù) che erano stati dichiarati, anche se nel frattempo un effetto lo impedisce o il protocollo non corrisponde più. Il "vincolo" vale in qualsiasi modo una carta stia per coprirne un'altra con **"Quando questa carta sta per essere annidata: Prima, ..."** - per esempio, se una carta A viene spostata su una carta B con questo effetto, A è vincolata a essere spostata, e non è un bersaglio valido finché non si risolvono tutti gli effetti; inoltre, se A copriva una carta annidata C, sia B che C sono non annidate mentre A è vincolata, e eventuali effetti di C si attivano insieme a quello di B.

Specifico batte generico: Ricorda che gli effetti sulle carte possono contraddire le regole generali, e lo faranno. Le carte hanno la precedenza.

Termini chiave

- Annidata:** Una carta con un'altra carta sopra di essa a coprirla parzialmente è annidata.
- Cancellare:** Muovere una carta dal campo agli scarti del controllore.
- Colonna:** L'area di gioco che attraversa 2 protocolli. Il campo è formato da 3 colonne, ciascuna con 2 protocolli tra loro avversari.
- Compilare:** Cancellate tutte le carte nella colonna e voltate il protocollo di chi compila.
- Non annidata:** La carta alla fine di una pila, la più lontana dal protocollo, senza altre carte a coprirli è la carta non annidata.
- Pila:** Le carte in una colonna in un solo lato. Ogni colonna ospita fino a 2 pile, 1 per lato/giocatore (se non ci sono carte da un lato, quel lato non ha una pila).
- Protocollo:** L'elemento che detta in quale colonna puoi giocare carte a faccia in su.
- Pulire la Cache:** Scartare fino ad avere 5 carte in mano.
- Ricarica:** Pescare fino ad avere 5 carte in mano.
- Ricompilare:** Come la compilazione, ma invece di voltare il protocollo prendi la carta in cima al mazzo avversario.
- Ridisporre:** Modificare la posizione (ma non il lato) dei protocolli (almeno un cambiamento).
- Rivelare:** Mostrare pubblicamente carte che erano nascoste o private senza attivarne effetti, e poi rimetterle com'erano.
- Scartare:** Muovere una carta dalla mano agli scarti del controllore. Se non hai carte in mano, non succede niente.
- Scarti:** Zona in cui vanno le carte scartate e cancellate. Ogni giocatore ha i propri, e vengono rimescolati per riformare il mazzo quando dovresti pescare ma è vuoto.
- Spostare:** Muovere una carta verso un'altra colonna dello stesso lato del campo, mettendola non annidata.
- Tornare:** Muovere una carta dal campo alla mano del suo controllore.
- Voltare:** Cambiare il lato mostrato della carta da faccia in su a faccia in giù, o viceversa.