

MANUALE

 IRONDIE

REL 1.2

MAGGIO 2010





IRONDIE - Regolamento del gioco

maggio 2010



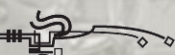
UN GIOCO DI DADI COLLEZIONABILI



IRONDIE è un avvincente gioco da tavolo che utilizza raffinati dadi metalli per simulare una battaglia tra due o più giocatori. Ogni dado è caratterizzato da una particolare combinazione di forma e colore da cui derivano poteri unici che lo rendono anche un prezioso oggetto da collezione.

IRONDIE è un gioco semplice, ma al tempo stesso articolato. Si può imparare a giocare in una sera, ma permette un continuo affidamento delle tattiche di gioco e delle strategie di creazione del proprio set di dadi.

Con IRONDIE ogni partita è diversa. Combinando i dadi si possono creare strategie sempre nuove! L'unico limite è la fantasia del giocatore, in questo gioco che richiede tattica, capacità analitica e un pizzico di fortuna.



INDICE



IL GIOCO IN BREVE.....	1
I DADI.....	1
I COLORI.....	3
ANTAGONISMO	3
TABELLA CROMATICA	3
BONUS COLORE (REGOLA DELL'1).....	4
I DADI RARI	4
IL PIANO DI GIOCO.....	4
GIOCARE UNA PARTITA.....	5
PRE PARTITA	5
LA PARTITA	5
FASE 1: COMBATTIMENTO.....	5
FASE 2: SCHERMAGLIA.....	5
FASE 3: ASSEGNAZIONE DEI DANNI.....	6
FASE 4: FINE DEL TURNO	6
FINE DELLA PARTITA	6
LE REGOLE D'ORO	7
GLOSSARIO.....	7



www.irondie.com



IL GIOCO IN BREVE

IRONDIE è un gioco tattico di dadi. A ogni FORMA dei dadi corrisponde un particolare potere e ogni COLORE genera delle sinergie uniche. A differenza di molti alti giochi di dadi, la fortuna non è la sola componente, è più importante la capacità del giocatore di bilanciare sapientemente i poteri dei propri dadi.

Ogni giocatore crea il proprio SET di dadi personale con cui sfidare l'avversario selezionando opportunamente dadi di forme e colori diversi. Combinando con cura le abilità dei diversi dadi a disposizione, i giocatori possono dar vita a moltissimi SET diversi, ognuno dei quali potrà perseguire svariate strategie per giungere alla vittoria.

Ogni giocatore dispone di un SET composto esattamente da 9 dadi. All'inizio di ogni TURNO di gioco egli decide quanti di questi dadi intende lanciare subito, gettandoli in COMBATTIMENTO, e quanti invece tenere in mano per poterli utilizzare nella successiva fase di SCHERMAGLIA.

Ogni giocatore lancia quindi i propri dadi in COMBATTIMENTO: quelli di ATTACCO servono per infliggere danno all'avversario, quelli di DIFESA per proteggersi dai colpi del nemico, mentre i dadi VITA esprimono l'energia di ogni giocatore che, se ridotta a zero, determina la sconfitta.

I dadi che non vengono lanciati in COMBATTIMENTO all'inizio del turno vengono definiti in RISERVA e possono essere giocati in SCHERMAGLIA sfruttando così i poteri caratteristici di ogni FORMA. Si può, ad esempio, lanciare contro un dado avversario un dado BALISTICO (uno dei 9 diversi dadi presenti nel gioco), così da produrre il relativo effetto: se il valore del dado lanciato è superiore a quello del dado bersaglio si sottraggono 2 punti a quest'ultimo, in caso contrario se ne sottrae solo 1.

Alla fine della SCHERMAGLIA si procede alla ASSEGNAZIONE DEI DANNI, fase durante la quale se la somma di tutti i dadi di ATTACCO di ogni giocatore è superiore alla somma dei dadi di DIFESA dell'avversario la differenza viene sottratta dai dadi VITA di quest'ultimo. Ogni qual volta un dado VITA raggiunge lo zero viene eliminato dal gioco (messo nell'ABISSO) e quando un giocatore non ha più dadi VITA in gioco perde la partita.

Vediamo ora nel dettaglio le regole del gioco.

I DADI

CARATTERISTICHE DEI DADI							
CLASSE	NOME	FORMA	SPECIALIZZAZIONE	BERSAGLIO	CONFRONTO	EFFETTO SE VINCENTE	EFFETTO SE SCONFITTO
ATTACCO	SPACCADADO		NERO	1 dado in gioco	>	metti il dado bersaglio nell'ABISSO	metti lo SPACCADADO nell'ABISSO
	ASSALTO		ROSSO	1 dado ATTACCO in gioco	>	aggiungi o sottrai al bersaglio il punteggio di ASSALTO	aggiungi o sottrai 1 al dado bersaglio
	BALISTICO		VIOLA	1 dado in gioco	>	sottrai 2 al bersaglio	sottrai 1 al bersaglio
DIFESA	NULLIFICANTE		BLU	1 dado in gioco	>	metti il dado bersaglio nell'LISSO	-
	BARRIERA		VERDE	1 dado DIFESA in gioco	>	aggiungi o sottrai al bersaglio il punteggio di BARRIERA	aggiungi o sottrai 1 al dado bersaglio
	POTENZIANTE		BIANCO	1 dado in gioco	>	aggiungi 3 al bersaglio	aggiungi 1 al bersaglio
VITA	SCIAME		ARANCIO	tutti i dadi DIFESA avversari in battaglia	<	sottrai 2 ai bersagli	-
	FORTEZZA		GIALLO	tutti i dadi ATTACCO avversari in battaglia	<	sottrai 2 ai bersagli	-
	RIGENERAZIONE		-	1 dado nel LIMBO	Ø	metti in BATTAGLIA il dado bersaglio con il punteggio di RIGENERAZIONE	-



1. CLASSE:

I 9 dadi sono suddivisi in 3 CLASSI, che identificano le modalità d'utilizzo del dado in COMBATTIMENTO:

- DADI ATTACCO:** hanno i numeri espressi attraverso dei triangoli e sono i dadi che possono infliggere DANNO all'avversario.
- DADI DIFESA:** hanno i numeri espressi attraverso dei pallini e sono i dadi che possono fronteggiare i DADI ATTACCO.
- DADI VITA:** hanno i numeri espressi in cifre e sono i dadi che indicano l'ammontare di danni che deve essere inflitto a un giocatore per sconfiggerlo. Quando un giocatore non ha più dadi vita in gioco perde la partita.

2. NOME E FORMA

Ogni dado è caratterizzato da una FORMA che lo rende facilmente distinguibile dagli altri e ne definisce gli effetti generati nella fase di SCHERMAGLIA.

3. SPECIALIZZAZIONE:

Indica il legame esistente fra FORME e COLORI. Ogni COLORE ha una specializzazione che rende particolarmente efficace l'abbinamento con una specifica FORMA. Se il dado possiede l'abbinamento ideale FORMA-COLORE (come indicato nel PROSPETTO DADI), vince i DUELLI anche in caso di PAREGGIO. L'unica eccezione a tale regola si ha nel caso in cui il BERSAGLIO sia di un colore OSTILE (vds. § "I Colori").

4. BERSAGLIO:

Rappresenta il dado o i dadi a cui viene applicato l'EFFETTO di un dado lanciato in DUELLO durante la fase di SCHERMAGLIA.

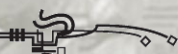
5. CONFRONTO:

Per sapere quale sarà l'esito di un DUELLO in FASE DI SCHERMAGLIA è necessario effettuare un CONFRONTO tra il dado lanciato e il dado bersaglio. Esistono tre modalità di CONFRONTO:

- > (maggiore): si lancia un dado, se il dado lanciato ha un valore superiore a quello del dado bersaglio si applica l'effetto, in caso contrario l'effetto non ha luogo
- < (minore): si lancia un dado, se il dado lanciato ha un valore inferiore a quello del dado bersaglio si applica l'effetto, in caso contrario l'effetto non ha luogo
- ∅ (nullo): si applica l'EFFETTO al dado BERSAGLIO indipendentemente dal risultato del lancio.

6. EFFETTO:

Indica l'azione che il giocatore deve compiere in funzione dell'esito del CONFRONTO, a seconda che il proprio dado sia vincente o sconfitto.



I COLORI

Esistono dadi di 8 COLORI, suddivisi in 3 CATEGORIE:

- 3 COLORI PRIMARI (ROSSO, BLU, GIALLO),
- 3 COLORI SECONDARI (VIOLA, VERDE, ARANCIO)
- 2 NON-COLORI (NERO, BIANCO).



NOTA: Unendo due colori primari si genera un secondario (Blu e Giallo producono il Verde). In questo caso i colori primari vengono detti genitori e il colore generato, nel nostro caso il verde, è chiamato figlio.

Ai COLORI sono associate due caratteristiche importanti, l'ANTAGONISMO e i BONUS COLORE (la cosiddetta "REGOLA DELL'1"); tali bonus sono riassunti nella TABELLA CROMATICA

ANTAGONISMO

Ogni colore ha dei colori ALLEATI, OSTILI e NEUTRALI.

1. ALLEATI:

- Ogni colore PRIMARIO è ALLEATO di sé stesso e dei colori secondari che può generare.
- Ogni colore SECONDARIO è ALLEATO di sé stesso e dei colori primari che lo generano.
- Il BIANCO e il NERO sono ALLEATI solo di sé stessi.

2. OSTILI:

I colori sono OSTILI verso gli altri colori della medesima CATEGORIA. Quindi:

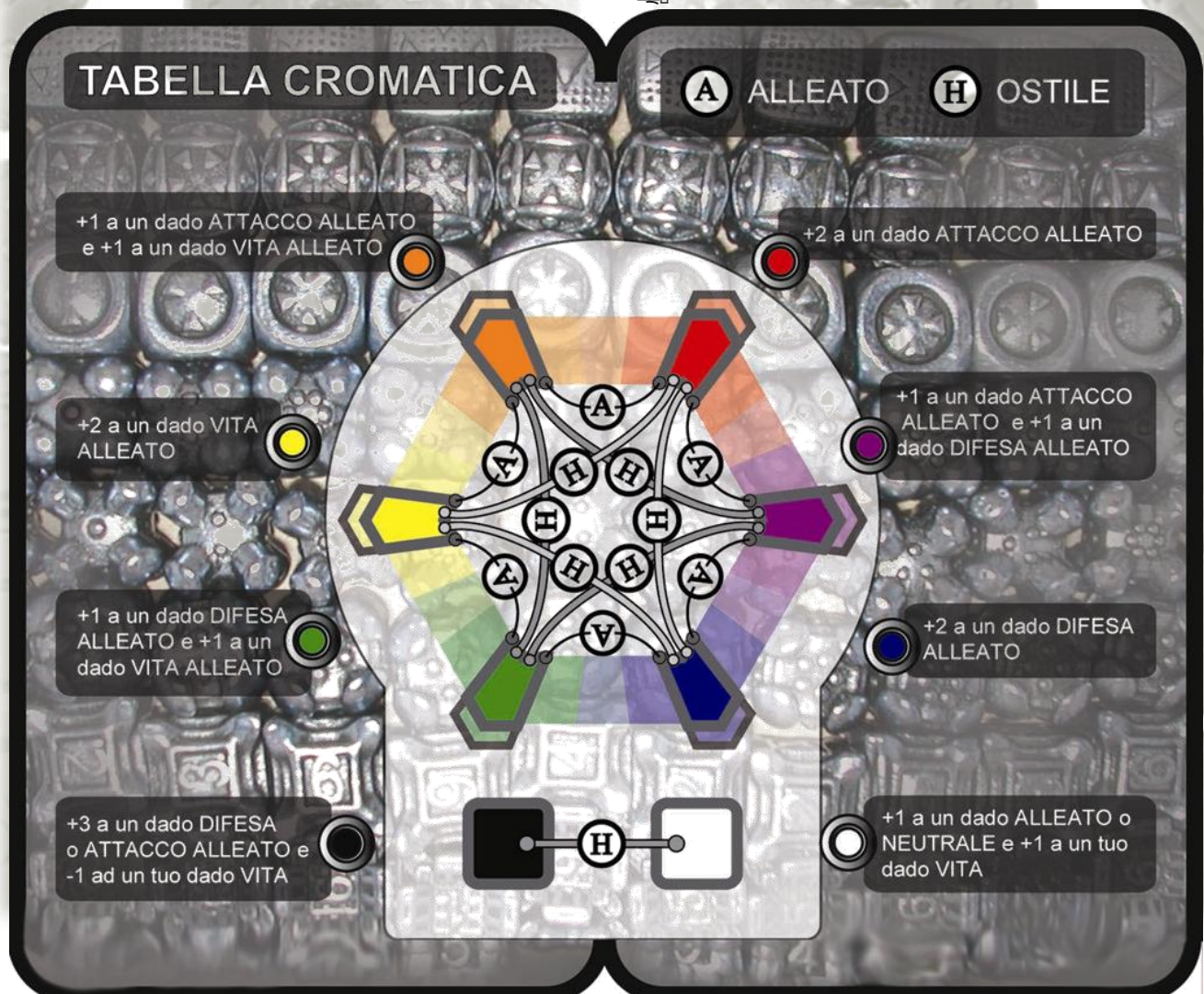
- Ogni colore PRIMARIO è OSTILE agli altri colori primari.
- Ogni colore SECONDARIO è OSTILE agli altri colori secondari.
- Il NERO è OSTILE al BIANCO, e viceversa.

3. NEUTRALI:

I colori che non sono né ALLEATI né OSTILI sono fra loro NEUTRALI.



TABELLA CROMATICA



BONUS COLORE (REGOLA DELL'1)

Quanto un giocatore ottiene un "1" sul lancio di un dado (sia durante la FASE di COMBATTIMENTO che di SCHERMAGLIA) deve, ogni volta che è possibile, applicare il BONUS collegato al colore a un dado in gioco (vds. TABELLA CROMATICA).

- Il dado oggetto dell'effetto deve essere un dado diverso da quello che ha ottenuto il punteggio di "1".
- Il destinatario del bonus deve essere sempre un BERSAGLIO LEGALE, ossia un dado che rispetta contemporaneamente i requisiti di CLASSE e COLORE indicati nella TABELLA CROMATICA.
 - Se non esistano bersagli legali in gioco il bonus non viene applicato.
 - Se il dado lanciato fornisce BONUS a più di un dado (come nel caso dei colori secondari) ed esistano bersagli legali solo per alcuni dei bonus prodotti, si procede ad applicare i soli bonus aventi bersagli legali.

I DADI RARI

All'interno delle confezioni da 3 dadi (EXPANSION STICK) potreste trovare un dado RARO, distinguibile dai dadi COMUNI per l'incisione laser che reca su di esso. Il dado RARO, al contrario dei dadi COMUNI che generano un particolare effetto quando si ottiene "1", genera il medesimo effetto anche quando il lancio del dado genera un "2".



ESEMPIO: Se lanciando un dado COMUNE rosso esce un "1" si deve aumentare di 2 punti il valore di un dado di ATTACCO ALLEATO. Se viene lanciato un dado RARO ed esce un "1" o un "2" si deve aumentare di 2 punti il valore di un dado di ATTACCO ALLEATO

Un'importante regola nella creazione del SET di gioco consiste nel fatto che si possono inserire al massimo 3 dadi RARI.

IL PIANO DI GIOCO

IL PIANO DI GIOCO è illustrato dalla seguente figura.



IL PIANO DI GIOCO è suddiviso nelle seguenti ZONE:

- BATTAGLIA:** dove si collocano in dati lanciati nella fase di COMBATTIMENTO. Questa zona è ripartita in tre sotto-zone (**ATTACCO, DIFESA, VITA**) dove si collocano i dadi appartenenti alle omonime CLASSI.
- SCHERMAGLIA:** zona in cui si posizionano i dadi lanciati nella FASE DI SCHERMAGLIA fino al termine di ogni DUELLO.

- C) **ABISSO:** zona in cui vengono collocati i dadi che non sono più utilizzabili per la partita in corso. Finiscono nell'ABISSO:
- i dadi distrutti in SCHERMAGLIA (a seguito, ad esempio, dell'effetto di uno SPACCADADO),
 - i dadi VITA presenti nella ZONA BATTAGLIA quando il loro valore è inferiore a 1.
- D) **LIMBO:** zona in cui vengono messi i dadi che sono destinati a tornare in mano alla FINE DEL TURNO. Finiscono nel LIMBO i dadi lanciati nella fase di SCHERMAGLIA, alla conclusione di ogni DUELLO (sempre che non siano stati distrutti nel corso del DUELLO e quindi destinati all'ABISSO). Inoltre, nella fase denominata FINE DEL TURNO, ogni giocatore può mettere nel LIMBO fino a un massimo di un proprio dado VITA presente in BATTAGLIA (tale dado è destinato a tornare in mano al giocatore all'inizio del turno successivo).

NOTA: Quando si utilizza il tappetino, per facilitare la visione del gioco, si consiglia di disporre i dadi in ordine crescente. I dadi di ATTACCO e quelli VITA vengono disposti dal più alto al più basso da sinistra a destra, mentre quelli di DIFESA sono messi dal più alto al più basso da destra verso sinistra.



GIOCARE UNA PARTITA



PRE PARTITA

Ogni giocatore sceglie il SET di dadi con cui giocare la partita. Ogni SET deve essere composto da esattamente 9 dadi, di cui almeno 1 per ogni CLASSE (per cui almeno 1 dado ATTACCO, 1 di DIFESA ed 1 dado VITA). I giocatori mostrano all'avversario il proprio SET di dadi prima di iniziare la partita.

LA PARTITA

La partita è composta da una serie di TURNI, ognuno dei quali composto da quattro FASI consecutive:

- 1) COMBATTIMENTO,
- 2) SCHERMAGLIA,
- 3) ASSEGNAZIONE DEI DANNI,
- 4) FINE DEL TURNO.



FASE 1: COMBATTIMENTO

- a) I giocatori dividono i propri dadi, senza mostrarli all'avversario, in due gruppi.
- b) I giocatori, contemporaneamente, lanciano uno dei due gruppi di dadi, tenendo in RISERVA i restanti. I dadi lanciati entrano IN GIOCO, mentre gli altri restano FUORI DAL GIOCO e potranno essere successivamente utilizzati durante la fase di SCHERMAGLIA.
- c) I dadi entrati IN GIOCO vengono posizionati nelle ZONE omonime: i DADI ATTACCO nella ZONA DI ATTACCO, i DADI DIFESA nella ZONA DI DIFESA, i DADI VITA nella ZONA VITA (si consiglia di posizionarli sempre in ordine decrescente, da quello con il valore più alto a quello con il valore più basso).
- d) Dopo il posizionamento dei dadi, se ne osserva il risultato. Per ogni dado lanciato il cui risultato è "1", il possessore del dado applica il relativo EFFETTO (vds. TABELLA CROMATICA). I giocatori che hanno almeno un dado IN GIOCO con risultato di "1" si alternano nell'assegnazione di tali EFFETTI, cominciando dal giocatore che ha la PRIORITÀ (vds. § "Glossario").
- e) Quando sono stati assegnati tutti gli EFFETTI generati dai dadi che hanno ottenuto un risultato "1" nel lancio, termina la fase di COMBATTIMENTO e inizia la fase di SCHERMAGLIA.
- f) Se nessun giocatore ha dadi in mano, si salta la fase di SCHERMAGLIA e si procede direttamente con la successiva fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI.

FASE 2: SCHERMAGLIA

Durante la fase di SCHERMAGLIA, i giocatori possono lanciare i dadi rimasti in mano al termine della fase di COMBATTIMENTO, per produrre i relativi EFFETTI sui dadi scelti come BERSAGLIO (vds. CARATTERISTICHE DEI DADI).

ALTERNANZA DEI DUELLI NELLA FASE DI SCHERMAGLIA:

- La fase di SCHERMAGLIA si compone di uno o più DUELLI, in ognuno dei quali un giocatore può lanciare fino a un massimo di 2 dadi.
- Durante ogni DUELLO il giocatore che effettua il primo lancio è considerato il giocatore OFFENSIVO, mentre l'altro è il giocatore DIFENSIVO. I giocatori si alternano in tale ruolo: ogni qual volta finisce un DUELLO, il giocatore DIFENSIVO ha il diritto di diventare giocatore OFFENSIVO nel DUELLO successivo.
- Se un giocatore rinuncia al diritto di essere OFFENSIVO, ossia rinuncia a lanciare il primo dado di un DUELLO, perde tale diritto per tutta la fase di SCHERMAGLIA in corso. Durante il resto di tale fase egli potrà unicamente agire quale giocatore DIFENSIVO.

- All'inizio della fase di SCHERMAGLIA il giocatore che ha la PRIORITÀ (vds. § "Glossario") ha il diritto di diventare giocatore OFFENSIVO.
- Quando tutti i giocatori hanno rinunciato ad essere OFFENSIVI e/o hanno esaurito i dadi in RISERVA, termina la fase di SCHERMAGLIA e si passa alla fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI.

COME SI SVOLGE UN DUELLO

1. Il giocatore OFFENSIVO prende uno dei propri dadi in RISERVA. Lo mostra al giocatore avversario e dichiara il BERSAGLIO del proprio dado scegliendolo fra i dadi IN GIOCO che rispettano le condizioni indicate nel PROSPETTO DADI (colonna "BERSAGLIO"). Poi lancia il dado e lo posiziona nella propria ZONA DI SCHERMAGLIA (nella casella 1).
2. Il giocatore DIFENSIVO può:
 - a. Prendere un dado dalla propria RISERVA, mostrarlo all'avversario, dichiarare il BERSAGLIO del proprio dado scegliendolo fra i dadi presenti in una ZONA DI SCHERMAGLIA oppure il dado BERSAGLIO di un dado presente in una ZONA DI SCHERMAGLIA. Poi lancia il dado e lo posiziona nella propria ZONA DI SCHERMAGLIA (nella casella 1)
 - b. rinunciare al primo lancio a disposizione. In tal caso egli conserva il diritto a effettuare un solo lancio, anziché due, nel DUELLO in corso.
3. Il giocatore OFFENSIVO, e successivamente quello DIFENSIVO, possono:
 - a. effettuare il secondo lancio a disposizione nel DUELLO (con le medesime modalità di cui al punto 2a) e posizionare il dado lanciato nella propria ZONA DI SCHERMAGLIA (nella casella 2).
 - b. rinunciare al proprio secondo lancio.

COME SI DETERMINA L'ESITO DI UN DUELLO

- Una volta che ogni giocatore ha effettuato e/o rinunciato ai propri 2 lanci a disposizione, il DUELLO si conclude e si applicano gli effetti di tutti i dadi presenti nelle ZONE DI SCHERMAGLIA, applicandoli dall'ultimo fino al primo che è stato lanciato (cosiddetto metodo "LIFO" – Last In First Out).
- Una volta applicati tutti gli EFFETTI dei dadi lanciati in DUELLO, ogni giocatore mette nel proprio LIMBO i dadi ancora presenti nella propria ZONA DI SCHERMAGLIA (alcuni dadi lanciati in DUELLO possono non trovarsi nella ZONA DI SCHERMAGLIA alla fine dell'applicazione degli EFFETTI in quanto, ad esempio, messi nell'ABISSO per EFFETTO di uno SPACCADADO)
- Una volta terminati tutti i DUELLI della fase di SCHERMAGLIA, si passa alla fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI.

FASE 3: ASSEGNAZIONE DEI DANNI

- Ogni giocatore fa la somma di tutti i propri DADI ATTACCO e di tutti i propri DADI DIFESA presenti nella ZONA DI BATTAGLIA.
- Se il totale dei DADI ATTACCO di un giocatore è superiore al totale dei DADI DIFESA dell'avversario, il giocatore infligge all'avversario un DANNO pari alla differenza.
- I giocatori, contemporaneamente, sottraggono dai propri DADI VITA nella ZONA VITA (ruotandoli) un ammontare di PUNTI pari al DANNO complessivamente subito. Il possessore dei dadi VITA decide come distribuire il DANNO fra i propri dadi VITA (ad ogni dado VITA può essere ovviamente sottratto un DANNO pari al valore riportato dallo stesso all'inizio della fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI).

FASE 4: FINE DEL TURNO

Questa fase prevede, nell'ordine, che:

1. I giocatori possono mettere nel LIMBO un proprio dado VITA che si trova nella ZONA DI BATTAGLIA.
2. I giocatori mettono nel LIMBO tutti i dadi ATTACCO e DIFESA che si trova nella ZONA DI BATTAGLIA.
3. I giocatori riprendono in mano tutti i DADI presenti nel LIMBO.
4. Il TURNO si conclude e si procede a quello successivo.

FINE DELLA PARTITA

- Un giocatore perde la partita quando (in ogni istante successivo al primo lancio di COMBATTIMENTO) non ha alcun DADO VITA nella ZONA VITA.
- La partita termina in un qualsiasi momento in cui vi è un solo giocatore che possiede DADI VITA nella ZONA VITA, con la vittoria di quest'ultimo.
- Se tutti i giocatori rimangono senza DADI VITA nella ZONA VITA nel medesimo istante (ad esempio a seguito della ASSEGNAZIONE DEI DANNI) la partita termina con una parità.

LE REGOLE D'ORO

- Quando il punteggio di un dado IN GIOCO cambia per EFFETTO di un altro dado, sia esso l'effetto determinato dalla FORMA (es. dado POTENZIAMENTO, ASSALTO, ecc.) o dal COLORE (la cosiddetta "Regola dell'1"):
 - se si ottiene un risultato pari o superiore a 6, il punteggio del dado viene posto pari a "6";
 - se si ottiene un risultato inferiore a 1, il punteggio del dado viene posto pari a "1" se si tratta di un dado DADO ATTACCO o di un DADO DIFESA, oppure di un DADO VITA presente nella ZONA DI SCHERMAGLIA;
 - se si ottiene un risultato inferiore a 1, il dado viene posto invece nell'ABISSO se si tratta di un DADO VITA presente nella ZONA VITA.
- Il BONUS COLORE si applica solo allorché un dado appena lanciato genera un risultato di "1" (nel caso di DADO COMUNE) oppure un risultato di "1" o "2" (nel caso di DADO RARO), mentre non si applica se i suddetti punteggi ("1" e/o "2") vengono raggiunti per EFFETTO della modifica del valore di un dado già in gioco.

GLOSSARIO

ABISSO: ZONA di gioco in cui finiscono i dadi distrutti. I dadi presenti in tale ZONA non sono considerati IN GIOCO e non possono essere più utilizzati nella partita in corso. Finiscono in tale ZONA i dadi VITA (SOLO SE POSIZIONATI SULLE CASELLE VITA) che hanno raggiunto un punteggio di zero nella fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI oppure nella fase di SCHERMAGLIA per EFFETTO di un dado (es. BALISTICO). Finiscono inoltre nell'ABISSO i dadi distrutti dallo SPACCADADO.

ALLEATO: termine che qualifica il rapporto che può esistere fra i dadi, in relazione al loro COLORE (vds. TABELLA CROMATICA). Un dado è ALLEATO sia dei dadi del medesimo COLORE, sia dei dadi aventi un colore fra cui vi è un "legame cromatico", ossia un colore SECONDARIO nei confronti dei colori PRIMARI che lo generano e un colore PRIMARIO nei confronti dei colori SECONDARI che è in grado di generare.

Ad esempio: un dado ROSSO (colore PRIMARIO) è ALLEATO dei dadi ROSSI e dei dadi ARANCIO e VIOLA (colori SECONDARI che può generare), mentre un dado VERDE (colore SECONDARIO) è ALLEATO dei dadi BLU e GIALLI (colori PRIMARI che lo generano).

ANTAGONISMO: termine che identifica tutte le possibili relazioni che intercorrono tra i dadi in base al loro COLORE. Come raffigurato nella TABELLA CROMATICA, i dadi possono essere tra loro, in funzione del loro COLORE: ALLEATI, NEUTRALI o OSTILI.

BERSAGLIO: (di un dado): è un dado dichiarato come tale dal giocatore che lancia un dado in DUELLO nella fase di SCHERMAGLIA.

Per essere dichiarato BERSAGLIO il dado prescelto deve essere un BERSAGLIO VALIDO, ossia un dado IN GIOCO che possiede in requisiti indicati nella Tabella 1 (colonna "BERSAGLIO").

Ad esempio, l'unico BERSAGLIO VALIDO di un ASSALTO è un dado ATTACCO IN GIOCO, quindi non potrà mai essere dichiarato BERSAGLIO di un ASSALTO né un dado VITA, né un dado DIFESA, né un dato ATTACCO che è FUORI GIOCO. Il BERSAGLIO può essere costituito un singolo dado (ad esempio: il BERSAGLIO di uno SPACCADATO) oppure da una pluralità di dadi (ad esempio: il BERSAGLIO di uno SCIAME che corrisponde a tutti i dadi avversari DIFESA in BATTAGLIA).

CATEGORIA (dei colori): i COLORI sono suddivisi in 3 CATEGORIE: PRIMARI, SECONDARI e NON-COLORI.

COMBATTIMENTO (fase di): è la prima FASE di ogni TURNO di gioco, durante la quale i giocatori lanciano contemporaneamente una parte di dadi, a propria scelta, fra quelli in mano (gli altri vengono tenuti in RISERVA e possono essere lanciati nella successiva fase di SCHERMAGLIA). I dadi di ATTACCO, DIFESA o VITA lanciati nella fase di COMBATTIMENTO vengono posizionati nella zona di BATTAGLIA del PIANO DI GIOCO, nelle caselle corrispondenti alla CLASSE dei dadi lanciati.

CLASSE (di un dado): indica se un dado è di ATTACCO, DIFESA o VITA.

COLORE (di un dado): è una delle due caratteristiche distintive di ogni dado, insieme alla FORMA. Al COLORE di un dado sono associate le regole di ANTAGONISMO (vds. TABELLA CROMATICA) e i BONUS COLORE che vengono generati allorché il punteggio di un dado lanciato è pari a "1" (vds. BONUS COL).

DADO ATTACCO (classe): è un dado il cui punteggio è indicato da triangoli. Se lanciato in fase di COMBATTIMENTO, è potenzialmente in grado di infliggere DANNO all'avversario (vds. descrizione della fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI).

DADO DIFESA (classe): è un dado il cui punteggio è indicato da cerchi. Se lanciato in fase di COMBATTIMENTO, è potenzialmente in grado di ridurre o annullare il DANNO inflitto dall'avversario (vds. descrizione della fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI).

DADO VITA (classe): è un dado il cui punteggio è indicato da numeri. Il punteggio complessivo di tutti i dadi VITA che un giocatore ha nella zona VITA del PIANO DI GIOCO esprime la VITA del giocatore stesso che, se ridotta a zero, ne sancisce la sconfitta.

DANNO: rappresenta il valore, calcolato nella fase di ASSEGNAZIONE DEI DANNI, che si ottiene sottraendo dalla somma dei dadi ATTACCO dell'avversario la somma dei propri dadi DIFESA. Se tale valore è superiore a zero, il giocatore che ha subito il DANNO deduce tale ammontare dai propri dadi VITA in BATTAGLIA. Questa operazione viene realizzata, a scelta del giocatore che ha subito il DANNO, riducendo il punteggio dei singoli dadi VITA per l'ammontare complessivo del DANNO subito.

DIFENSIVO (giocatore): colui che subisce l'azione di un giocatore (OFFENSIVO) che ha lanciato un dado in DUELLO.

FORMA (di un dado): è una delle due caratteristiche distintive di ogni dado, insieme al COLORE. La FORMA di un dado è associata al relativo NOME (vds. PROSPETTO DADI) e determina gli EFFETTI generati del dado allorché viene lanciato nella fase di SCHERMAGLIA.

FUORI GIOCO: dado in mano al giocatore (RISERVA) o presente nell'ABISSO.

IN GIOCO: dado presente in una delle seguenti zone del PIANO DI GIOCO (BATTAGLIA, LIMBO, SCHERMAGLIA).

LIMBO: zona del PIANO DI GIOCO in cui finiscono i dadi che non sono più utilizzabili (salvo eccezioni) nel TURNO in corso, e che sono destinati a essere ripresi in mano alla conclusione dello stesso, per essere riutilizzati nel TURNO successivo. Vengono posti nel LIMBO:

- i dadi che sono stati lanciati in un DUELLO, una volta che siano stati applicati i relativi EFFETTI;
- i dadi presenti nelle zone di ATTACCO e DIFESA del PIANO DI GIOCO nel corso della fase di FINE DEL TURNO;
- fino a un massimo di un dado presente nella zona VITA, a scelta del proprietario, sempre nella fase di FINE DEL TURNO;
- i dadi che nella fase di SCHERMAGLIA hanno subito EFFETTI tali da porli nel LIMBO (ad esempio: il BERSAGLIO di un NULLIFICANTE che abbia vinto il CONFRONTO).

NEUTRALE: termine che qualifica il rapporto che può esistere fra i dadi, in relazione al loro COLORE (vds. TABELLA CROMATICA). Un dado è NEUTRALE nei confronti di un dado il cui COLORE non sia né ALLEATO né OSTILE.

OFFENSIVO (giocatore): colui che lancia il primo dado di un DUELLO nella fase di SCHERMAGLIA.

OSTILE: termine che qualifica il rapporto che può esistere fra i dadi, in relazione al loro COLORE (vds. TABELLA CROMATICA). Un colore è OSTILE verso gli altri colori della propria CATEGORIA (PRIMARI, SECONDARI, NON-COLORI).

Ad esempio: un dado ROSSO (colore PRIMARIO) è OSTILE nei confronti dei dadi GIALLI e BLU (e viceversa), un dado VERDE (colore SECONDARIO) è OSTILE nei confronti dei dadi VIOLA e ARANCIO (e viceversa) e un dado NERO (NON-COLORE) è OSTILE nei confronti dei dadi BIANCHI (e viceversa).

PIANO DI GIOCO: campo di gioco in cui si svolge una partita di IRONDIE, che riporta le zone e caselle su cui collocare i dadi. Il PIANO DI GIOCO è incluso del BLISTER BASE in vendita e può essere scaricato gratuitamente dal sito internet www.irondie.com. Il suo uso è facoltativo nelle partite fra amici, mentre è obbligatorio nei tornei ufficiali di IRONDIE.

PRIORITÀ: definisce il giocatore che deve iniziare una fase di gioco che vede alternarsi i giocatori nell'esecuzione di una determinata azione. Si applica la regola della PRIORITÀ, in particolare, nella fase di SCHERMAGLIA e nell'assegnazione dei BONUS COLORE generati dai dadi che hanno ottenuto un risultato pari a "1".

Possiede la PRIORITÀ il giocatore con:

- maggior numero di dadi in RISERVA;
- in caso di ex equo, con più VITA;
- in caso di ulteriore ex equo, si procede a lanciare un dado fin quando uno dei due giocatori ottiene un risultato superiore a quello dell'avversario. Quel giocatore ha la PRIORITÀ.

SCHERMAGLIA (fase di): è la fase del gioco successiva al COMBATTIMENTO, durante la quale i dadi vengono lanciati per produrre i relativi EFFETTI (vds. PROSPETTO DADI). I dadi così utilizzati vengono temporaneamente collocati nella zona di SCHERMAGLIA del PIANO DI GIOCO, fino al momento in cui viene risolto il DUELLO e vengono applicati gli EFFETTI dei dadi che hanno vinto il proprio CONFRONTO.

SET (di dadi): è lo strumento di gioco, composto esattamente da 9 dadi scelti da ogni giocatore. Il SET di dadi viene mostrato all'avversario prima di iniziare la partita. Alla composizione del SET si applicano i seguenti due limiti: 1) deve essere presente almeno un dado per ogni CLASSE (ATTACCO, DIFESA e VITA); 2) non possono essere presenti più di 3 dadi RARI.

SPECIALIZZAZIONE: è il legame esistente fra FORME e COLORI. Quanto viene lanciato nella fase di SCHERMAGLIA un dado che possiede l'abbinamento FORMA-COLORE indicato nel PROSPETTO DADI (ad esempio: uno SPACCADADO NERO), il dado lanciato vince i DUELLI anche se ottiene un punteggio uguale a quello del dado BERSAGLIO (di norma, invece, in caso di pareggio il CONFRONTO è perso e non si applica alcun EFFETTO).

Ad esempio: se uno SPACCADADO NERO bersaglia un dado VITA ROSSO ed entrambi hanno il medesimo punteggio, il dado VITA ROSSO è distrutto, perché vi è una SPECIALIZZAZIONE che collega lo SPACCADADO al COLORE NERO.

Una eccezione alla regola della SPECIALIZZAZIONE, si ha nel caso in cui il BERSAGLIO è di un colore OSTILE: in tal caso infatti l'effetto della SPECIALIZZAZIONE viene annullato e in caso di pareggio il dado lanciato perde il CONFRONTO.

Ad esempio: se uno SPACCADADO NERO bersaglia un dado VITA BIANCO ed entrambi hanno il medesimo punteggio, il dado VITA BIANCO non è distrutto, perché il COLORE BIANCO è OSTILE al colore NERO.

VITA (di un giocatore): la somma dei punteggi dei DADI VITA che un giocatore ha nella ZONA VITA. Se la VITA di un giocatore diventa pari o inferiore a zero, quel giocatore perde la partita.

ZONA DI ATTACCO: ZONA del PIANO DI GIOCO dove vengono posizionati i dadi di ATTACCO lanciati nella fase di COMBATTIMENTO.

ZONA DI BATTAGLIA: ZONA del PIANO DI GIOCO che comprende le sotto-zone ATTACCO, DIFESA e VITA. In essa vengono collocati i dadi lanciati nella fase di COMBATTIMENTO.

ZONA DI DIFESA: ZONA del PIANO DI GIOCO dove vengono posizionati i dadi di DIFESA lanciati nella fase di COMBATTIMENTO.

ZONA VITA: ZONA del PIANO DI GIOCO dove vengono posizionati i dadi VITA lanciati nella fase di COMBATTIMENTO.

