

## Taco Ninja Adventure: Le regole



Per vedere tutte le regole spiegate, scansiona il codice QR qui sotto con il tuo telefono fotocamera o visita [TacoNinjaAdventure.com](http://TacoNinjaAdventure.com)



In Taco Ninja Adventure, giochi con due squadre di 2 Taco Ninjas ciascuno. Il tuo obiettivo è ridurre a zero la vita degli opposti Taco Ninjas e mandarli entrambi nell'aldilà

### Impostare il gioco:

Inizia il gioco dividendo i giocatori in 2 squadre e selezionando Taco Ninja. Ogni squadra a turno sceglie un Taco Ninja. La persona che ha l'odore più simile a carne macinata raccoglie un Taco Ninja prima. La squadra che sceglie un Taco Ninja per secondo decide quale dei loro gioca per primo. Il Taco Ninja che gioca per secondo è quel Taco Ninja seduto di fronte al Taco Ninja che gioca per primo. Il gioco va avanti ogni turno come mostrato nella seconda figura (PlayOrder).



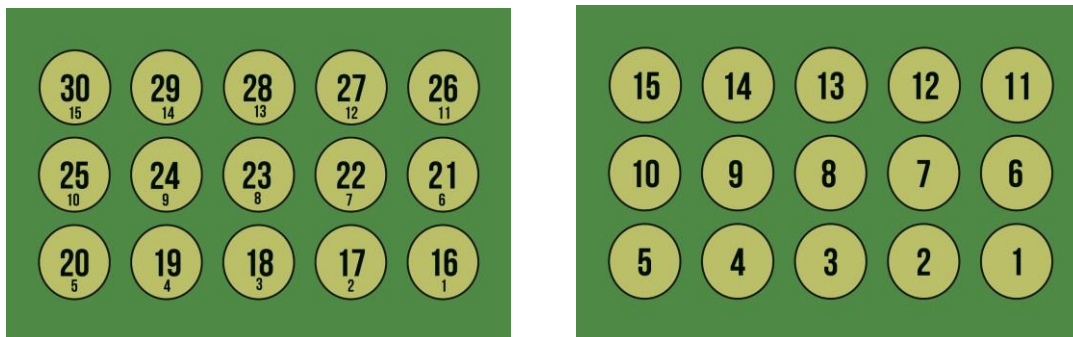
Mischia il mazzo delle carte oggetto e dai 2 carte oggetto ad ogni giocatore. Quindi metti il resto delle carte oggetto a faccia in giù di lato. Mischia le carte attacco e metti la pila a faccia in giù. Quindi metti 3 carte d'attacco scoperte di fronte al mazzo delle carte d'attacco.

**Set Up**

- Deal each player 2 item cards
- Flip over 3 attack cards
- All Taco Ninjas Start on the Field of Battle
- Play passes between players of each team.
- On their turn, players may either Attack another Taco Ninja or train in the Dojo.

The diagram illustrates the setup for four players. Player 1 and Player 2 are on the top row, Player 3 and Player 4 on the bottom row. Each player has two Taco Ninja cards: Zen Taco, Ancient Taco, Fire Taco, and Beefy Taco. To the right, there are stacks of Item Cards and Attack Cards.

Metti tutti i Taco Ninja al centro del tavolo: iniziano tutti insieme sul campo di battaglia. Ogni Taco Ninja parte da 30 punti vita: segnalo sul life tracker usando il marker vita marrone. I Taco Ninjas non possono superare la loro vita di partenza di 30. Una volta che un Taco Ninja scende sotto i 16 di salute, deve capovolgere il proprio tracker di vita. Una volta che il loro tracker di vita viene capovolto non possono guarire più di 15 punti salute.



### Abilità Speciali:

Le abilità speciali sono uniche per ogni Taco Ninja. È responsabilità del Taco Ninja ricordare la propria abilità speciale e usarla quando possibile. Se si perde l'opportunità di usare un'abilità speciale, un Taco Ninja non può "tornare indietro nel tempo" per usare l'abilità (a meno che non si tratti di un gioco amichevole, nel qual caso, fai quello che vuoi). Controlla l'ultima pagina per una descrizione dettagliata di ogni abilità speciale.

### Cosa puoi fare nel tuo turno?

Nel tuo turno puoi cambiare posizione e compiere un'azione. Le 2 posizioni sono il campo di battaglia e il dojo. Una volta eseguita un'azione in una posizione, non è più possibile spostare le posizioni.


## Il campo di battaglia:

Sul campo di battaglia l'azione che puoi fare è quella di attaccare un altro Taco Ninja. Prima di attaccare un Taco Ninja deve dichiarare quale avversario attaccare sul campo di battaglia. Se tutti i Taco Ninja opposti si trovano nel Dojo, [vedere la sezione seguente](#). L'attaccante Taco Ninja tirerà cinque dadi, fino a tre volte, mantenendo qualsiasi combinazione di dadi nel corso dei tre tiri.

Dopo tre tiri, se i numeri sul dado corrispondono alla condizione per un colpo, il danno corrispondente viene inflitto al Taco Ninja attaccato. Dopo tre tiri, se i numeri sul dado corrispondono alla condizione per guarire, il Taco Ninja si curerà da solo. Ogni Taco Ninja è in grado di eseguire gli stessi attacchi base e abilità di guarigione, elencati sulla carta di riferimento. Tutte le combinazioni di dadi sono spiegate in dettaglio alla fine di questo regolamento. Se un Taco Ninja fa 2 coppie, ma non effettua un attacco, pesca una carta oggetto.

### Esempio di attacco


Fire Taco Ninja sceglie Zen Taco da attaccare.

Fire Taco's Ninja primo tiro: 

Fire Taco Ninja mantiene i due 4 e rilancia gli altri tre dadi.


Fire Taco's Ninja secondo tiro:

Secondo tiro: 

Dal primo tiro: 

The Fire Taco Ninja non fa un tris con il secondo tiro, allora tira per una terza volta:

Terzo tiro: 

Dal primo tiro: 

Siccome Fire Taco Ninja ha tenuto i due 4 dal primo tiro, ha un totale 4 al suo terzo tiro. Attiene un tris (3 of a kind) che vale 2 punti di danno allo Zen Taco Ninja.

BASE ATTACK	HEALTH
3 of a Kind	 -2
4 of a Kind	 -4
Full House	 -5
5 of a Kind	 -9

BASE HEALING	HEALTH
Small Straight	 +2
Large Straight	 +4

di tre

### Nessuno sul campo di battaglia?

Se non ci sono Taco Ninja della squadra avversaria sul Campo di Battaglia, (perché sono tutti nel Dojo o nell'aldilà), un attacco di successo della squadra avversaria infliggerà danni, ugualmente, a tutti i Taco Ninja nel Dojo. Nell'esempio sopra, se entrambi i Taco Ninja erano nel Dojo, ognuno subirebbe 2 punti di danno.

## Il Dojo:

L'azione che può fare un Taco Ninja nel Dojo è quella di pescare una carta oggetto oppure una carta attacco. Se un Taco Ninja non ha attaccato in questo turno, possono spostarsi dal Campo di Battaglia al Dojo. Una volta che un Carta Oggetto o Carta Attacco viene pescata nel Dojo, il Taco Ninja deve terminare il proprio turno nel Dojo. Una carta oggetto deve essere pescata dalla cima della pila delle carte oggetto. Una carta d'attacco può essere selezionata tra le tre carte d'attacco scoperte disponibili o nella parte superiore della pila delle carte d'attacco.

## Come ottengo le carte oggetto?

- Durante il turno, un Taco Ninja può andare al Dojo e pescare una Carta Oggetto. Questo dopo aver estratto la carta oggetto, il loro turno è finito.
- Le carte oggetto possono essere consegnate tra i compagni di squadra ogni volta che i due Taco Ninja si trovano nella stessa posizione. Puoi scambiarti le carte oggetto durante il turno della squadra avversaria.
- Non si sono limiti a quante carte oggetto un Taco Ninja può tenere.
- Ogni Taco Ninja può giocare solo una carta oggetto per turno, questo include i turni della squadra avversaria.
- Le carte oggetto possono essere giocate nel turno di chiunque, a meno che non sia diversamente specificato sulla carta.
- Le carte Oggetto possono essere giocate nello stesso turno in cui sono state pescate.
- L'effetto di una Carta Oggetto si verifica immediatamente dopo la sua esecuzione.
- L'effetto sulla Carta Oggetto può essere applicato solo a Taco Ninja su cui è giocata la carta se non diversamente specificato.
- Una volta usata una carta oggetto, questa viene messa in una pila degli scarti.
- Quando la pila delle carte oggetto è vuota, mescola la pila degli scarti e piazza tutte le carte oggetto nel Dojo.
- Se un Taco Ninja fa 2 coppie, ma non effettua un attacco, pesca una carta oggetto.

## Apprendere una Carta attacco:

Un Taco Ninja può apprendere un totale di tre carte attacco. Se un giocatore decide di pescare / imparare una quarta carta d'attacco, deve scartare una carta d'attacco che ha appreso per fare spazio alla nuova carta d'attacco. Una volta che un Taco Ninja inizia a imparare una Carta d'Attacco, deve terminare l'apprendimento della Carta d'Attacco prima di lasciare il Dojo. Solo una carta d'attacco può essere appresa alla volta. Se un Taco Ninja viene inviato all'Aldilà prima che un attacco venga appreso appieno, perde quella carta d'attacco e non la accompagna nell'aldilà. L'Aldilà è spiegato più dettagliatamente in seguito.

Ci sono 2 livelli di carte d'attacco che possono essere apprese. Il livello della carta d'attacco è determinato dal numero di simboli / combinazioni elencati sulla carta d'attacco. L'icona rossa Flaming Jalapeno indica che un attacco è PICCANTE.

Carta attacco livello 1



Carta attacco livello 2



### Carta attacco livello 1

Per apprendere un attacco di livello 1, un Taco Ninja deve trascorrere 1 turno completo nel Dojo per imparare la carta d'attacco. Il turno trascorso a pescare la carta d'attacco conta per l'apprendimento dell'attacco. Un Taco Ninja può pescare un Attacco di Livello 1 ed essere disponibile per uscire dal Dojo nel turno successivo con la Carta di Attacco di Livello 1 appresa completamente e attaccare l'altra squadra.

### Carta attacco livello 2

Per imparare un Attacco di Livello 2, un Taco Ninja deve trascorrere 2 turni completi nel Dojo per imparare quell'Attacco. Il turno trascorso a pescare la Carta di Attacco di Livello 2 conta per l'apprendimento dell'attacco. Poiché l'azione che svolgi nel Dojo sta pescando una carta, durante il secondo turno nel Dojo passato a imparare un Attacco di Livello 2, un Taco Ninja pesca una Carta Oggetto. Vedi l'esempio qui sotto.

### Come indicare che stai imparando una carta d'attacco:

Per tracciare il numero di turni rimanenti per apprendere una carta d'attacco, inizia col coprire tutte le combinazioni sulla carta d'attacco con il Taco Ninja in modo che nessuno lo mostri. Al prossimo turno trascorso nel Dojo, rivela un simbolo. Ogni turno successivo, rivela un altro simbolo sulla Carta di Attacco finché non ne viene lasciato nessuno. Il turno quando si rivela l'ultimo simbolo sulla Carta d'attacco, il Taco Ninja sarà pronto per entrare nel Campo di Battaglia e attaccare. In alternativa, in quel turno, il Taco Ninja può rimanere nel Dojo per imparare una nuova Carta di Attacco o pescare una Carta Oggetto.

### Esempio: Apprendere carta attacco livello 2

Turno 1: Fire Taco Ninja entra nel Dojo e seleziona una carta di attacco livello 2 a faccia in su.



Turno 2: Fire Taco Ninja rivela la prima linea sul Attacca la Carta e pesca una Carta Oggetto per il proprio turno.



Turno 3: Fire Taco Ninja rivela l'ultima riga della Carta d'Attacco ed è ora in grado di uscire dal Dojo e attaccare, iniziare a imparare un'altra Carta d'Attacco, o pescare una Carta Oggetto.



### Aumentare il danno con le carte attacco:

Se un Taco Ninja ha appreso qualsiasi Attacco, e la combinazione di numeri sul dado combina più combinazioni di successo di Attacco di Base (sulla carta di riferimento) e Attacchi appresi, il danno viene inflitto per la combinazione più grande elencata su ciascuna Carta di Attacco e Base Attack / Base Healing Card.

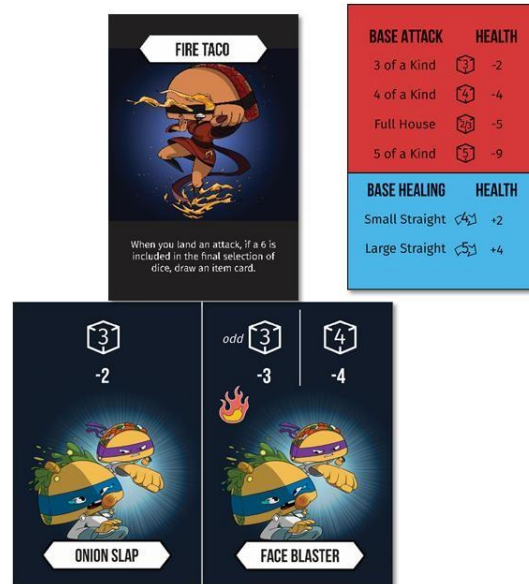
### Esempio:Danno in combinazione con una carta attacco.

The Fire Taco Ninja ha imparato 2 attacchi.

- Livello 1 attacco: Onion Slap
  - o Tris 2 danni
- Livello 2 Piccante attacco: Face Blaster
  - o Odd tris 3 anni
  - o poker(4 numeri uguali) 4 danni

Se, nel corso di 3 tiri, è in grado avere 4 di un numero. I danni sarebbero:

- 2 danni per il tris dell'attacco di livello 1, "Onion Slap".Perchè il tris è contenuto in 4 di un numero ed è la più grande combinazione elencata sulla carta di attacco.
- 4 danni per "4 di un numero" dell'attacco di livello 2 "Face Blaster."
- 4 danni per "4 di un numero" come attacco base.



Se, nel corso di 3 tiri, è in grado di tirare un grande rettilineo (5 numeri di fila), si curerebbe per +4 per la sua cura base. Le abilità di cura sulle carte di attacco sono anche additive allo stesso modo delle abilità di attacco descritte sopra.

### L'Aldilà:

Quando i punti vita di un Taco Ninja vanno a 0, vengono inviati all'Aldilà. Tengono gli attacchi che hanno appreso appieno e possono consegnare tutte le loro carte Oggetto al proprio compagno di squadra se si trovano nella stessa posizione. Se un compagno di squadra non si trova nella stessa posizione, perde tutte le carte oggetto.

Nel loro turno nell'Aldilà, un Taco Ninja dichiara un compagno di squadra sul campo di battaglia e lancia i dadi come al solito.

Se sono in grado di ottenere un'abilità di guarigione (scala), il compagno di squadra Taco Ninja sul Campo di Battaglia ottiene la salute. Le abilità di guarigione delle carte d'attacco apprese contano per la guarigione dei compagni di squadra dall'Aldilà.

Se un Taco Ninja nell'Aldilà è in grado di lanciare 5 di un tipo nel corso dei loro tre lanci, essi ritornano al Campo di Battaglia come un Ninja Nacho con tutte le loro Carte d'Attacco apprese e 15 punti vita.

### 1 giocatore contro 2 Taco Ninjas:

Puoi giocare 1v1, 2v1 o 3v1 avendo un giocatore che controlla 2-3 Taco Ninja. Assicurati solo di tenere traccia di quali carte oggetto sono tenute dal Taco Ninja e di annunciare quando stai scambiando le carte Taco Ninja.

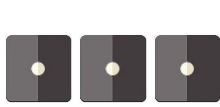
### Taco Royal: 2v2v2 (3-6 Variante Giocatori)

Questo è giocato con 3 squadre di 2 Taco Ninja. Prima di iniziare il gioco, rimuovi dal gioco tutte le carte attacco con Scala / abilità di guarigione. Tutte le altre regole per il gioco base sono le stesse. Gioco veloce (20-30 minuti): il gioco termina quando 2 Taco Ninjas di una squadra sono entrambi nell'Aldilà. A quel punto, ogni squadra con Taco Ninja sopravvissuto aggiunge i totali di punti vita di Taco Ninja sopravvissuti insieme. La squadra con questo punteggio più alto è il vincitore. Gioco lungo (30-40min): il gioco termina quando tutti i Taco Ninja delle altre squadre si trovano nell'Aldilà. Quando una squadra ha entrambi i Taco Ninja nell'Aldilà, può rotolare per atterrare un 5 di un tipo e tornare nel campo di battaglia.

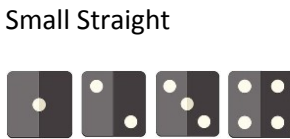
### Big Teams: 3v3 (2-6 Variante Giocatori)

Questo è giocato con 2 squadre di 3 Taco Ninja. Tutti i Taco Ninjas iniziano a 20 punti vita e possono guarire fino a 30 punti vita. Prima di iniziare il gioco, rimuovi dal gioco tutte le carte attacco con Scala / abilità di guarigione. Tutte le altre regole per il gioco base sono le stesse.

### Foglio di riferimento dei simboli:



3 of a kind  
(4 numbers  
row)



Small Straight

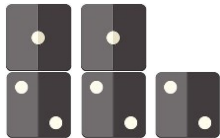
in a

3 of a kind: even (2's, 4's, 6's)  
3 of a kind: odd (1's, 3's, 5's)



Large Straight  
(5 numbers in a row)

Full House:  
(2 of a kind + 3 of a kind)



4 of a kind



4 of a kind: even (2's, 4's, 6's)  
4 of a kind: odd (1's, 3's, 5's)



- Gli attacchi piccanti sono più potenti, ma il danno può essere ridotto dagli oggetti latte.

5 of a kind Cards.



BASE ATTACK	HEALTH
3 of a Kind	-2
4 of a Kind	-4
Full House	-5
5 of a Kind	-9
BASE HEALING	HEALTH
Small Straight	+2
Large Straight	+4

### Taco Ninja's Abilità Speciali:



Quando girando i dadi si riesce ad eseguire un attacco, Zen Taco e il suo compagno si curano di 2.

Questa cura funziona anche se il danno viene bloccato da un oggetto.



Quando peschi una carta oggetto lancia i dadi, se esce almeno un tris (3 of a kind) pesca una carta extra.

Se riesce a tirar fuori con successo 3 di un tipo, e pesca una Carta Oggetto, innesca nuovamente la sua abilità. Può usare la sua abilità solo 2 volte per turno.

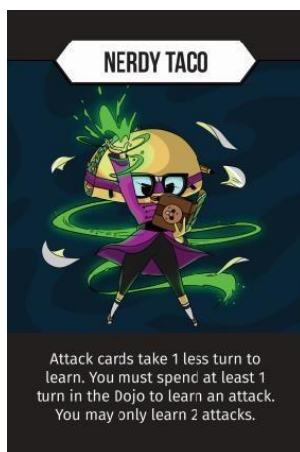


Il Fire Taco Ninja pesca una Carta Oggetto ogni volta che c'è almeno 1 dado con il numero 6 incluso nel tiro finale dei dadi per un attacco. Ciò si verifica anche se non infligge danni a causa delle carte oggetto giocate. (Es. Un 3 di un tipo con 3,3,3,6,5 permetterebbe a Fire Taco di pescare una carta oggetto).





Ogni volta che Beefy Taco Ninja effettua un attacco per 4 di un tipo, Full House o 5 di un tipo, aumenta il danno inflitto dai suoi attacchi base di 1 danno. Il danno aggiuntivo viene aggiunto al suo prossimo attacco. Il danno aggiunto si accumula nel corso del gioco. C'è un indicatore arancione separato usato per tenere traccia del danno aggiuntivo sul life tracker. Il danno aggiuntivo rimane con il Beefy Taco Ninja se ritorna dall'Aldilà.



Nerdy Taco Ninja impara tutte le carte attacco 1 turno più velocemente. Deve ancora trascorrere 1 turno completo nel dojo per imparare gli attacchi. Lei può solo imparare 2 carte d'attacco.



Lo Sneaky Taco Ninja guadagna un Schivata Token arancione ogni volta che c'è almeno 1 dado con il numero 1 incluso nella selezione finale di die per un attacco che atterra. Il Dodge Token può essere rimosso per prevenire fino a 5 danni dal prossimo attacco fatto a lei. Non può avere più di 1 segnalino schivata alla volta. (Es. Un 3 di un tipo con 3,3,3,1,5 consentirebbe a Sneaky Taco di ottenere una Schivata Token)