



PUT-IN

A DARTS GAME

REGOLAMENTO
COMPLETO

PANORAMICA E COMPONENTI

Tipologia

Party game competitivo di strategia e abilità fisica

Giocatori

Da 2 a 4 giocatori singoli (fino a 8 giocatori se si gioca a coppie/squadre)

Distanza di lancio

Uguale a quella delle freccette tradizionali regolamentari (2,37 metri dal bersaglio)

Materiale per giocatore (o Squadra)

10 freccette dello stesso colore, così suddivise per Punti Attacco (PA):

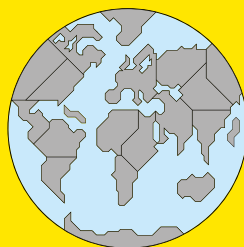
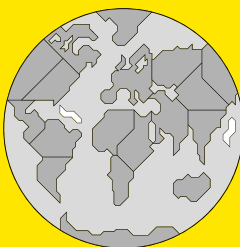
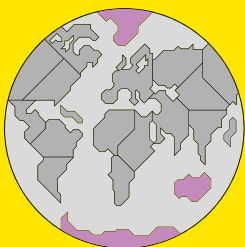
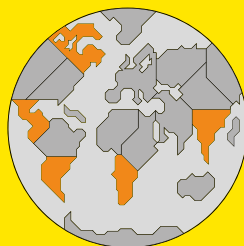
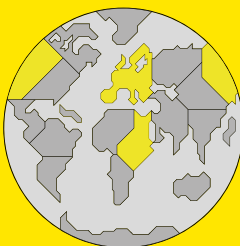
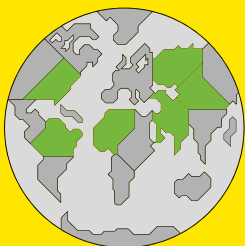
- 4 freccette da 2 PA
- 4 freccette da 3 PA
- 2 freccette da 5 PA

Bandierine del proprio colore (per segnare la conquista dei territori)

Campo da gioco

Un planisfero diviso in “Aree di Conquista” colorate. Ogni area contiene al suo interno un cerchio di tonalità più scura, definito Capitale. L’area azzurra rappresenta il Mare. I confini tra le aree sono neri.

AREE DI CONQUISTA



Colore Area

Punti Conquista

Validi per decretare
il vincitore

Punti Difesa Base

Per rubare o difendere
i territori nei turni successivi

Verde

2 Punti

4 Punti

Giallo

3 Punti

3 Punti

Arancione

4 Punti

2 Punti

Viola

5 Punti

1 Punto

Bianco

8 Punti

0 Punti

Azzurro (Mare)

0 Punti (Tiro nullo)

-

DINAMICA DI GIOCO

Setup Iniziale

- Posizionare la linea di tiro alla distanza regolamentare di 2,37 metri
- Verificare lo stato di punte e alette e controllare di avere tutte le 10 freccette pronte

Durata della Partita

- 2 o 3 Giocatori: 3 manche
- 4 Giocatori: 2 manche (consigliate)
- Una manche termina quando tutti i giocatori esauriscono le proprie freccette

Ordine di Lancio (Turnazione)

- *Prima della prima manche:*
Ogni giocatore lancia 3 freccette consecutive. Si sommano solo i Punti Conquista delle aree colpite (ignorando i PA sulle alette). Chi fa meno punti lancia per primo. L'ordine segue dal punteggio più basso al più alto: chi fa più punti lancia per ultimo, ottenendo il vantaggio tattico di vedere le mosse altrui.
- *Manche successive:*
L'ordine si azzerà e si ridetermina in base alla classifica provvisoria della manche appena conclusa. Inizia chi è in svantaggio (ha meno punti) e chiude chi è in vantaggio (ha più punti).
- *Durante la manche:*
Si lancia una sola freccetta a testa per turno, rispettando rigidamente il giro stabilito.

Conquista e Difesa

Al termine di ogni manche si analizza il tabellone per posizionare le bandierine man mano che vengono stabilite le conquiste. Subito dopo, si rimuovono le freccette (che vengono ritirate per la manche successiva).

- *Conquista di un'Area Libera (senza bandierine)*

Conquista il territorio il giocatore con più Punti Attacco (PA) totali (somma delle proprie freccette) in quell'area.

- *Pareggio PA:* l'area rimane libera per la manche successiva.
- *La Capitale:* chi colpisce la Capitale (cerchio di tonalità più scura) conquista automaticamente l'area, annullando tutti i PA avversari fuori da essa.

Se anche un avversario fa centro nella Capitale, si applica la stessa logica (chi mette più PA nella Capitale conquista l'area). In caso di pareggio perfetto dentro la Capitale, l'effetto automatico di quest'ultima si annulla del tutto e si torna a contare la somma dei PA delle freccette rimaste fuori.

- *Conquista di un'Area Occupata (con bandierina avversaria)*

Per rubare un territorio a un avversario nelle manche successive, bisogna superare la sua difesa:

- *Se l'avversario NON ha tirato freccette lì:* bisogna superare i Punti Difesa Base del colore dell'area. Se si fa pari, il territorio torna libero (si toglie la bandierina).
- *Se l'avversario HA tirato freccette lì:* bisogna sommare i PA delle sue nuove freccette ai Punti Difesa Base (aumento della Difesa). Bisogna superare questo nuovo totale per rubare il territorio.
- *Attacco alla Capitale su territorio occupato:* colpire la Capitale annulla comunque tutta la difesa esterna (sia i punti base che le freccette extra). Il territorio viene conquistato direttamente.

Calcolo dei punti e Vittoria

Il gioco termina alla fine dell'ultima manche.

Si calcola il punteggio finale:

- *Punti Conquista*
Somma dei punti fissi di tutti i territori in cui è presente la propria bandierina.
- *Punti Bonus Confine*
1 punto extra per ogni confine condiviso tra due o più aree conquistate dallo stesso giocatore.
- *Vittoria*
Vince chi ha il totale di punti più alto.

Pareggio

In questo caso si gioca una manche supplementare di spareggio.

Se si gioca in più di 2 giocatori, la manche aggiuntiva viene disputata solo dai giocatori a pari punti. Le bandierine dei giocatori esclusi rimangono sul campo come se fossero ancora in partita, mantenendo valide le difese delle loro aree e fungendo da ostacolo.

Variante di gioco a squadre (fino a 8 giocatori)

- Si creano 2 squadre. I membri di una squadra dividono in parti uguali le freccette a disposizione
(es. 4 vs 4, si lanciano 5 freccette a testa)
- Per decidere chi inizia si decide all'interno della squadra un capo squadra che tira per tutti le 3 freccette e poi da si si fa sempre il turno alternato tra le squadre
- I compagni di squadra sommano i propri PA sia in attacco che in difesa
- Si usa un unico colore di bandierina per squadra
- I territori e i relativi confini appartengono alla squadra, indipendentemente da quale dei compagni li abbia conquistati

FAQ

Tiri a segno

Le freccette andate a segno non vanno mai rimosse fino al posizionamento delle bandierine al termine della manche.

Tiri sul Mare

Colpire il mare (azzurro) rende il lancio nullo. La freccetta viene rimossa immediatamente per tenere il campo pulito ed evitare ostruzioni fisiche.

Freccette cadute o urtate

Se una freccetta appena lanciata cade durante il tuo turno diventa nulla. Se invece capita successivamente durante le varie manche può essere riposizionata sul tabellone.

Rimbalzi

Se una freccetta rimbalza sul tabellone e non rimane conficcata, il tiro è nullo.

Validità del Tocco

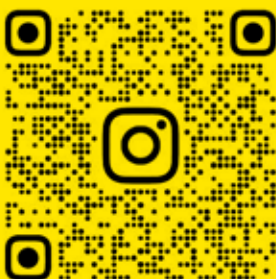
I confini neri non valgono come territorio. Per essere considerato valido, il punto d'impatto della freccetta deve toccare un minimo del colore dell'area.

Freccetta a cavallo tra 2 territori:

- Si deve stabilire, con il consenso di tutti i giocatori, il reale posizionamento in base a dove la freccetta pende maggiormente.
- Nell'eccezionale caso di un centro pieno perfetto sulla linea (impossibile determinare la pendenza), si decide lanciando una moneta, dichiarando prima cosa corrisponde a testa e cosa a croce.

Nota per tutti i tiri nulli: la freccetta è persa e il tiro non può essere ripetuto.

GRAZIE
PER AVER GIOCATO!



@PUT_IN_GAME

Volete portare PUT-IN nella vostra città?

Se conoscete pub, circoli o locali perfetti per ospitare
i nostri campi, o volete aiutarci a organizzare eventi,
contattateci in DM!

Costruiamo la community insieme!

PUT-IN

A D A R T S G A M E

Prodotto e sviluppato da Giochi Fitusi S.r.l.