

# MUCHA LUCHA

*Un gioco da tavolo cooperativo di wrestling mascherato*

---

## Panoramica del gioco

**Mucha Lucha** è un gioco da tavolo **cooperativo per 2–4 giocatori**.

I giocatori interpretano una **squadra di luchadores** che affronta una stagione di wrestling, combattendo match sempre più difficili fino allo scontro finale contro il **Campione in carica**.

La particolarità del gioco è la **maschera del wrestler**:

non è solo un simbolo... è **la tua vita, il tuo stile di combattimento e le tue mosse speciali**.

Il gioco è stato creato per la **Global Game Jam 2026**, ispirandosi al tema **“Mask”**.

---

## Informazioni rapide

- **Giocatori:** 2–4
  - **Durata di una partita:** 45–60 minuti
  - **Modalità:** Cooperativa
  - **Difficoltà:** Facile
  - **Tema:** Wrestling, luchadores, maschere
- 

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo di **Mucha Lucha** è **completare la stagione di wrestling**:

- affrontare e vincere una serie di match contro nemici sempre più forti
- potenziare la propria maschera durante il percorso
- **sconfiggere il Campione finale**

Se anche solo un giocatore perde completamente la sua maschera, la squadra perde la partita.

---

## Componenti di gioco

Ogni copia del gioco include:

- 4 **Wrestler** (personaggi iniziali)
- Maschere dei luchadores, divise in:
  - **Testa**
  - **Occhi**
  - **Bocca**
- 4 plance personaggio
- 15 dadi a 6 facce
- Plance dei nemici
- Plance delle leghe

---

## La Maschera

Ogni giocatore possiede una **maschera da luchador**, che rappresenta **sia la sua salute sia le sue abilità**.

### Struttura della maschera

Ogni maschera è divisa in **3 sezioni**:

1. **Testa**
2. **Occhi**
3. **Bocca**

Ogni sezione è composta da **3 stati**, impilati uno sotto l'altro:

1. **Normale** (in cima)
2. **Danneggiata lievemente**
3. **Danneggiata gravemente** (in fondo)

Gli stati sono **fisicamente impilati**: quando uno viene perso, si scopre quello sotto. La maschera attuale va messa sopra la plancia del personaggio.



---

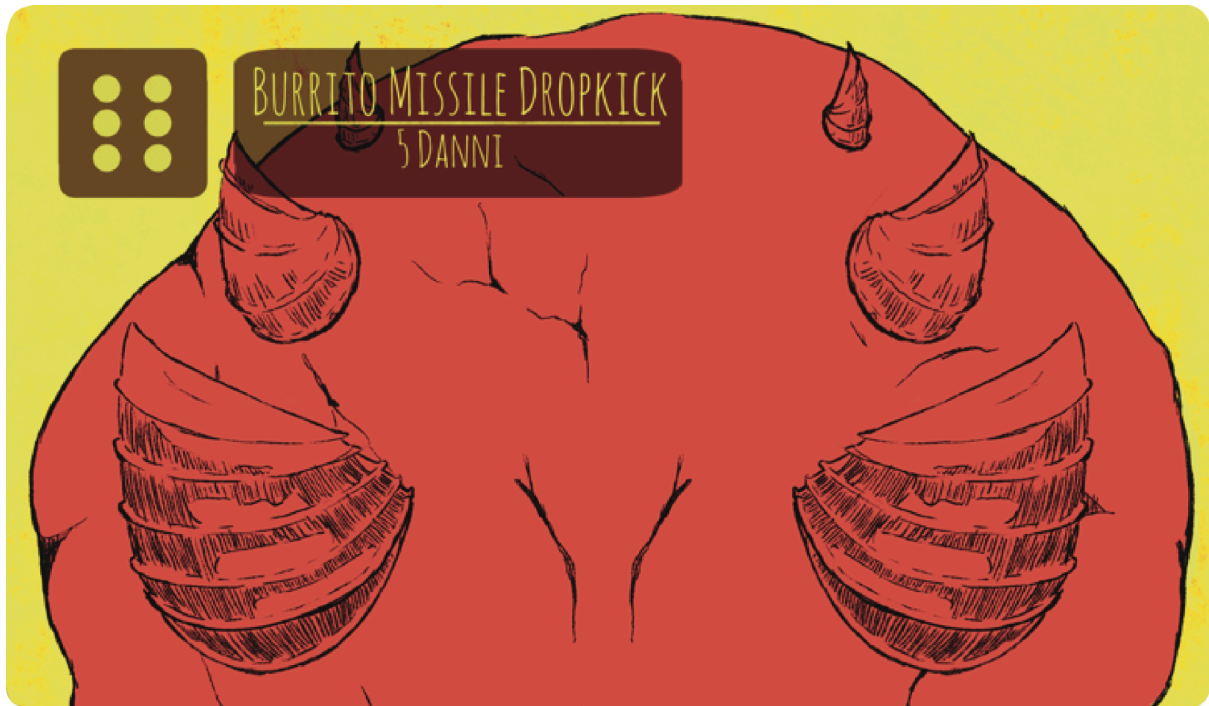
## Abilità e vita

- Ogni stato di ogni sezione fornisce un'abilità (una mossa di wrestling)
- Gli strati della maschera rappresentano la **vita del giocatore**
- Quando subisci danni, **strappi pezzi della maschera**

Meno maschera = meno vita, ma **abilità diverse**

A volte perdere un pezzo... può sbloccare una mossa più potente!

Quando strappi l'ultimo pezzo di una maschera, hai perso tutte le abilità di quella maschera.  
Se rimani senza nessun pezzo di maschera, il giocatore è stato sconfitto, risultando nella sconfitta di tutto il team.



---

## Subire danni

Quando un giocatore subisce **1 danno**:

1. Sceglie **una sezione della maschera**
2. Rimuove lo **strato attualmente visibile**
3. Scopre lo stato sottostante

Se tutte le sezioni della maschera sono completamente rimosse, **quel giocatore è eliminato e la partita è persa.**





---

## Preparazione della partita

Seguite questi passaggi nell'ordine indicato.

### 1. Scegliere i personaggi

Ogni giocatore sceglie **1 Wrestler** tra i 4 disponibili.

Ogni Wrestler Starter:

- ha una **plancia personaggio**
  - inizia con una **maschera predefinita**
  - rappresenta uno **stile di gioco diverso**
- 

## 2. Preparare la maschera iniziale

Ogni giocatore prende la **maschera iniziale** del proprio Wrestler Starter e:

- impila correttamente i pezzi di ogni sezione:
    - Normale sopra
    - Danneggiata lievemente
    - Danneggiata gravemente
  - posiziona la maschera sulla propria plancia
- 

## 3. Dadi e plancia

Ogni giocatore riceve:

- **2 dadi a 6 facce**
  - la **propria plancia personaggio**
- 

## 4. Preparazione generale

- Sistemate il materiale dei nemici e del Campione a portata di mano
  - Tenete i pezzi di maschera acquistabili in un'area comune (il "mercato")
- 

👉 A questo punto siete pronti per iniziare la stagione di wrestling!

# Come si gioca a Mucha Lucha

Una partita a **Mucha Lucha** è divisa in **10 Match consecutivi**, che rappresentano una stagione di wrestling.

- I Match **1–9** sono incontri contro vari nemici
- Il **Match 10** è lo scontro finale contro il **Campione in carica (Boss)**

I giocatori **vincono insieme** solo se sconfiggono il Campione finale.

Se **anche un solo giocatore perde completamente la maschera**, la partita termina immediatamente con una sconfitta.

---

## Struttura della stagione

Match	Lega
1 – 3	<b>Lega Bronzo</b>
4 – 6	<b>Lega Argento</b>
7 – 9	<b>Lega Oro</b>
10	<b>Boss – Campione in carica</b>

Ogni cambio di lega rende i match **progressivamente più difficili**.

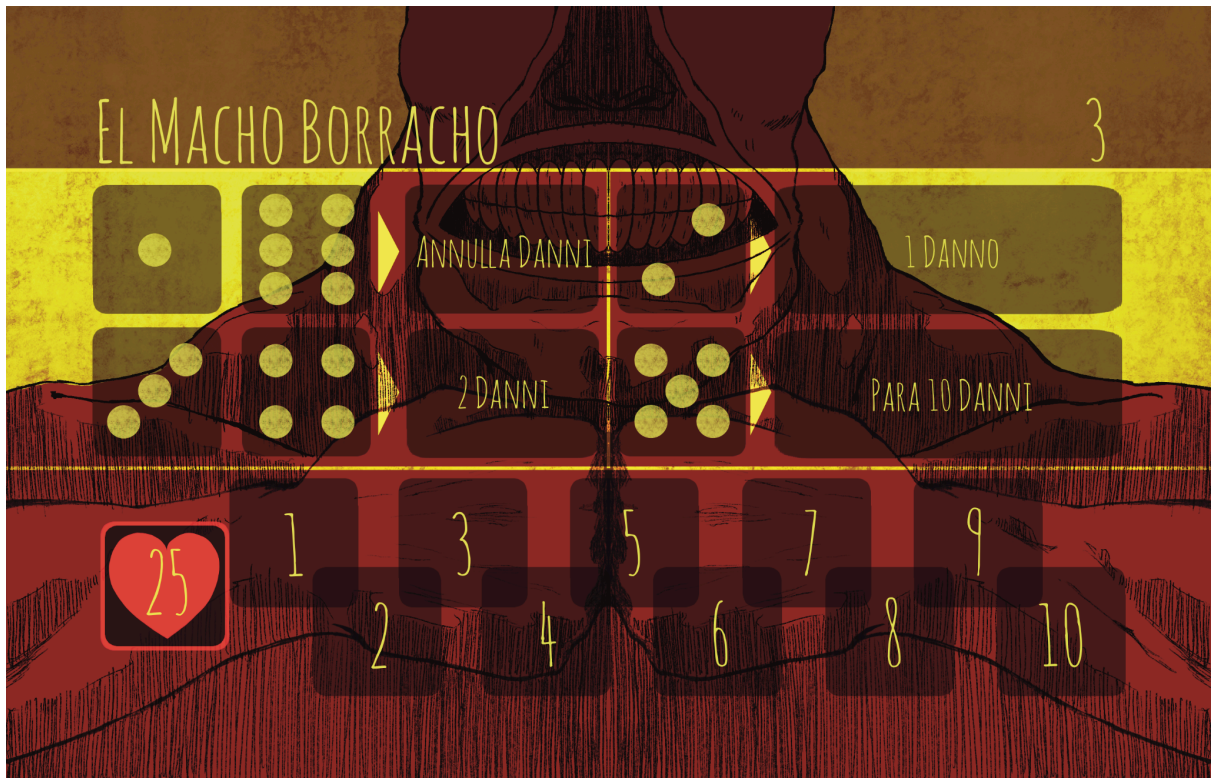
---

## Preparare un Match

All'inizio di ogni Match (tranne il Boss finale), seguite questi passaggi.

### 1. Determinare l'avversario

1. Un giocatore tira **3 dadi**
2. Si prende il **valore centrale**
  - Esempio: 2, 3, 6 → il risultato è **3**
3. In base al **Match attuale**, si usa la **Carta Lega** corretta:
  - Bronzo (Match 1–3)
  - Argento (Match 4–6)
  - Oro (Match 7–9)



---

## 2. Leggere la Carta Lega

Ogni **Carta Lega** indica **come comporre il Match** in base al risultato del dado.

Esempio (struttura tipica di una carta lega):

- 1 → Nemico Base ×2
- 2 → Nemico Base ×3
- 3 → Nemico Élite + Nemico Base
- 4–6 → combinazioni più difficili

👉 Prendete le **plance nemico** indicate e posizionatele al centro del tavolo.

---

## 3. Preparare i nemici

Ogni **plancia nemico** indica:

- **Punti Vita**
  - **Punti Fama** ottenuti quando viene sconfitto
  - **Numero di dadi nemico**
  - **Tabella delle azioni**  
(es. 1 = Azione X, 2–3 = Azione Y, ecc.)
-

## Struttura del turno

Ogni Match si svolge tramite una serie di turni, ripetuti finché:

- tutti i nemici sono sconfitti (**vittoria del Match**)
  - oppure un giocatore perde completamente la maschera (**sconfitta della partita**)
- 

## Il Giocatore di Turno

All'inizio del Match:

- scegliete casualmente il **Giocatore di Turno**
- questo ruolo **passa in senso orario** alla fine di ogni turno

Il Giocatore di Turno:

- tira **3 dadi** invece di 2
  - è il bersaglio degli attacchi nemici
- 

## Fasi del turno

Ogni turno è diviso in **5 fasi**, da seguire in ordine.

---

### 1. Scelta dei bersagli

Ogni giocatore:

- sceglie **un nemico da attaccare**
- posiziona il proprio **segnalino personaggio** sulla plancia di quel nemico

Più giocatori possono attaccare lo stesso nemico.

---

### 2. Tiro dei dadi

- Ogni giocatore tira **2 dadi**
- Il **Giocatore di Turno** tira **3 dadi**

👉 Il **valore centrale** dei 3 dadi del Giocatore di Turno determina **le azioni dei nemici** per questo turno.



Esempio:

Tiro = 1, 4, 5 → valore centrale = 4

---

### 3. Assegnazione dei dadi alle maschere

Ogni giocatore ora:

- prende i **propri dadi**
- li assegna alle **abilità dei pezzi di maschera** che vuole usare

Regole importanti:

- ogni abilità ha **1 o più slot dadi**
- alcune abilità hanno **restrizioni** (numeri minimi, pari/dispari, combinazioni)
- i dadi vengono **fisicamente posizionati** sopra le carte maschera

👉 Più i requisiti sono difficili, **più l'abilità è potente**.



---

### 4. Risoluzione delle abilità dei giocatori

Una volta assegnati tutti i dadi:

- le abilità dei giocatori vengono risolte
- si infliggono **danni**
- si applicano **effetti speciali**
- i nemici possono essere sconfitti

Un nemico viene sconfitto quando:

- i suoi **Punti Vita** arrivano a 0
  - la sua plancia viene rimossa dal Match
- 

## 5. Attacco dei nemici

Se ci sono **nemici ancora in gioco**:

- tutti i nemici attaccano il **Giocatore di Turno**
- ogni nemico usa l'azione indicata dal valore centrale del dado

I danni subiti vengono applicati normalmente alla maschera del giocatore.

---

## Fine del turno

- Passate il ruolo di **Giocatore di Turno** al giocatore successivo
  - Inizia un nuovo turno
- 

## Fine del Match

Il Match termina quando **tutti i nemici sono sconfitti**.

## Ottenere Punti Fama


- Sommate i **Punti Fama** indicati sulle plance dei nemici sconfitti
  - I Punti Fama sono **condivisi dal gruppo**
- 

## Fase Mercato

Dopo ogni Match, i giocatori possono:

### Acquistare nuove maschere

- Pagare il costo in **Punti Fama**
- **Sostituire** una maschera esistente
- Una maschera acquistata entra **sempre in stato Normale**

 Sostituire una maschera elimina definitivamente quella precedente.



---

## Riparare la maschera

- È possibile riparare **una sezione della maschera**
- Costo: **2 Punti Fama**
- La sezione torna allo **stato Normale**

---

## Conservare i Punti Fama

- I Punti Fama **non spesi** restano disponibili per i Match successivi

👉 La **vita dei giocatori è persistente**: se non vi curate, i danni restano.

---

## Proseguire la stagione

- Passate al **Match successivo**
- Cambiate **Lega** quando indicato
- Continuate fino al **Match 10**

---

## Vittoria e sconfitta

-  **Vittoria**: sconfiggete il Campione nel Match 10
-  **Sconfitta**: un giocatore perde completamente la maschera in qualsiasi momento