

SPACE MARINE HEROES

GIOCO DI BATTAGLIE

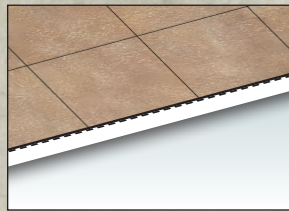
Per giocare a Space Marine Heroes Gioco di Battaglie ti servono sei dadi a sei facce, un campo di battaglia e dieci Space Marine Heroes.



IL CAMPO DI BATTAGLIA

Per giocare a Space Marine Heroes Gioco di Battaglie dovrai creare il campo di battaglia su cui i tuoi Space Marine Heroes combatteranno. Ciò è molto semplice: scarica una plancia di Space Marine Heroes da spacemarineheroes.com e stampala due volte.

La plancia ha una linea tratteggiata lungo un bordo (come mostrato a destra). Rimuovi con cura questo bordo da entrambe le copie della plancia stampata.



Ogni giocatore prende una delle plance stampate. Unitele per creare l'area di gioco. Il campo di battaglia finale avrà questo aspetto:



Il campo è una griglia composta da due metà, una per ogni giocatore. Ci sono cinque colonne, una per ciascuno degli Space Marine Heroes dell'armata di ogni giocatore.

LE ARMATE

Ogni giocatore sceglie cinque Space Marine Heroes per formare la sua armata. Può usare cinque Space Marine Heroes qualunque presenti nella sua collezione. Nota che gli Space Marine Heroes in un'armata avversaria sono chiamati Space Marine Heroes nemici.

A partire da colui che per ultimo ha aggiunto uno Space Marine Hero alla propria collezione, i giocatori fanno a turno a schierare i propri Space Marine Heroes, uno alla volta, in uno degli spazi numerati della propria metà del campo di battaglia. Nota che in ogni spazio può essere collocato al massimo un modello.

COME VINCERE

Per vincere, alla fine del tuo turno devi avere tre o più dei tuoi Space Marine Heroes nella metà del campo dell'avversario, e devi avere un punteggio aggiornato più alto di quello dell'avversario (vedi sotto). Il primo giocatore a soddisfare tali condizioni vince la battaglia.

PUNTEGGIO AGGIORNATO

Per stabilire il tuo punteggio aggiornato conta il numero di spazi percorsi da ciascuno dei tuoi Space Marine Heroes dallo spazio di partenza. Il totale è il tuo punteggio aggiornato. Nota che quest'ultimo aumenterà e diminuirà man mano che i tuoi Space Marine Heroes avanzano e si ritirano (vedi pag.3).

AL MEGLIO DEI TRE

Se lo desiderano, i giocatori possono giocare una serie di partite 'al meglio dei tre' anziché una singola. Entrambi devono segnare il proprio punteggio aggiornato alla fine di ogni partita. Al termine della terza partita, i giocatori sommano i loro punteggi e chi ha il totale più alto vince.

SEQUENZA DI GIOCO

Le battaglie di Space Marine Heroes sono combattute in una serie di turni. Ogni giocatore svolge un turno, a partire da chi ha finito di schierare per primo la propria armata. Nel suo primo turno un giocatore può effettuare uno o più tiri Battaglia, e poi gli può essere concesso di svolgere una o più Azioni Belliche.



Turno del primo giocatore

1. *Tiri Battaglia*
2. *Azioni Belliche*

Turno del secondo giocatore

1. *Tiri Battaglia*
2. *Azioni Belliche*

Ritornate al
turno del primo
giocatore

1. TIRI BATTAGLIA

Per effettuare un tiro Battaglia prendi i sei dadi e tirali tutti. Devi cercare di ottenere almeno uno dei seguenti tiri vincenti:

Sei Fortunato: un dado che ha ottenuto un sei.	
Doppio Sei: due dadi che hanno ottenuto entrambi un sei.	
Tris: ciò significa semplicemente tre numeri uguali, esclusi i 6 (ad esempio tre 1).	
Scala: tre o più numeri in fila, esclusi i 6 (ad esempio un 1, un 2 e un 3). Nota che puoi ottenere una scala con più di tre dadi, se desideri (ad esempio un 1, un 2, un 3 e un 4).	

Se il tuo tiro Battaglia non include nessuno dei tiri vincenti soprastanti, hai fallito (vedi accanto). In caso contrario metti da parte uno o più dei tuoi tiri vincenti e decidi se vuoi rischiare e continuare a effettuare tiri Battaglia (vedi Rischiare, accanto), o se preferisci svolgere invece Azioni Belliche (vedi Azioni Belliche nella prossima pagina). Nota che devi mettere da parte almeno uno dei risultati vincenti, ma non sei costretto a metterli da parte tutti se ne hai più di uno: spetta a te decidere quanti tenerne.

RISCHIARE

Se decidi di effettuare un altro tiro Battaglia, puoi ripetere il tiro qualunque dei dadi che non fanno parte di un tiro vincente che hai messo da parte. Non sei obbligato a ripetere il tiro di tutti i dadi; puoi lasciarne alcuni come sono e usarli come parte del nuovo tiro. Ad esempio, se ti rimangono quattro dadi e due di essi sono un 1, puoi lasciar stare gli 1 e sperare di ottenere un terzo 1 quando tiri gli altri due dadi.

Se il tuo nuovo tiro include un Sei Fortunato, un Doppio Sei, un Tris o una Scala, metti da parte uno o più dei nuovi tiri vincenti assieme a quelli che hai messo da parte prima, e poi decidi se vuoi rischiare e fare un altro tiro Battaglia, o se vuoi svolgere Azioni Belliche. Continua in questo modo finché non decidi di svolgere Azioni Belliche o non fallisci (vedi sotto).



FALLIRE

Se non ottieni almeno un tiro vincente quando effettui un tiro Battaglia, hai fallito. Se fallisci, tutti i tuoi tiri vincenti messi da parte vengono perduti, il tuo turno termina e comincia il turno dell'avversario.

Nota che, se fallisci, tutti i tiri vincenti che hai messo da parte con i tiri precedenti vanno perduti. Per questo effettuare un tiro extra si chiama 'rischiare': più tiri Battaglia effettui, più Azioni Belliche sei potenzialmente in grado di fare, ma maggiore è la possibilità di fallire e perdere tutto!

IL MASSIMO!

Ottieni il massimo quando riesci a mettere da parte tutti e sei i dadi come parte di tiri vincenti (cioè non ti rimangono dadi da tirare quando devi decidere se vuoi tirare ancora). Se ottieni il massimo puoi svolgere subito Azioni Belliche con i tuoi Space Marine Heroes: dopo aver svolto tali Azioni Belliche ottieni un altro turno anziché passare i dadi all'avversario!

2. AZIONI BELLICHE

Quando decidi di svolgere Azioni Belliche, uno o più dei tuoi Space Marine Heroes possono svolgerne una; dopodiché il tuo turno finisce e l'avversario ha il turno (a meno che non hai ottenuto il massimo, come descritto in precedenza).

Ogni tiro vincente che metti da parte ti consente di svolgere una singola Azione Bellica. Le diverse Azioni Belliche che uno Space Marine Hero può svolgere dipendono dai tiri vincenti disponibili, dall'armatura che indossa e dall'equipaggiamento che porta, come descritto sotto e nella pagina accanto. Gran parte delle Azioni Belliche ti consente di effettuare movimenti (e/o attaccare) con gli Space Marine Heroes della tua armata.

MOVIMENTI

Molte Azioni Belliche ti consentono di muovere uno o più degli Space Marine Heroes della tua armata. Ogni volta che uno Space Marine Hero si muove, avanza di uno spazio verso gli spazi di schieramento dell'avversario. Gli Space Marine Heroes devono sempre restare nella stessa colonna in cui sono stati schierati: non puoi muoverli in diagonale né cambiare colonna quando li muovi. Inoltre uno Space Marine Hero non può usare un movimento per entrare in uno spazio occupato da un altro Space Marine Hero.

ATTACCHI

Molte Azioni Belliche ti consentono di attaccare uno Space Marine Hero. Uno Space Marine Hero che viene attaccato deve ritirarsi di uno spazio all'indietro, verso il proprio spazio di schieramento. Gli Space Marine Heroes devono sempre stare nella stessa colonna: non puoi muoverli in diagonale né cambiare colonna quando effettui una ritirata. Se uno Space Marine Hero che viene attaccato è già nel suo spazio di schieramento, l'attacco non ha effetto su di lui. **Importante:** uno Space Marine Hero non può usare un'azione per attaccare se si trova nel suo spazio di schieramento.



AZIONI BELLICHE DELL'ARMATURA POTENZIATA

Le seguenti Azioni Belliche possono essere svolte da ogni Space Marine Hero che indossa l'armatura potenziata, indicata dal relativo simbolo in alto a sinistra.

Sei Fortunato: muovi uno dei tuoi Space Marine Heroes, o attacca uno Space Marine Hero nemico che è adiacente a uno dei tuoi Space Marine Heroes e nella stessa colonna.

Doppio Sei: esegui due azioni Sei Fortunato una dopo l'altra.

Tris: effettua tre movimenti, uno dopo l'altro, con il tuo Space Marine Hero che si trova nella colonna corrispondente al numero del tuo Tris.

Scala: muovi ciascuno dei tuoi Space Marine Heroes che si trovano nelle colonne corrispondenti ai numeri della tua scala Scala. Quindi una scala di 3, 4 e 5 ti consente di muovere i tuoi Space Marine Heroes delle colonne 3, 4 e 5.

EQUIPAGGIAMENTO

Tutti gli Space Marine Heroes hanno un equipaggiamento. Quello in dotazione a uno Space Marine Hero è mostrato con un simbolo sulla carta del modello, e fornisce allo Space Marine Hero una regola speciale o gli consente di svolgere un'Azione Bellica da equipaggiamento. Le regole speciali degli equipaggiamenti non richiedono un tiro vincente per attivarsi, mentre le Azioni Belliche da equipaggiamento richiedono un tiro vincente e una gittata. Per svolgere un'Azione Bellica da equipaggiamento devi usare il tiro vincente appropriato.



Simbolo equipaggiamento



Tiro vincente



Gittata

SIMBOLI EQUIPAGGIAMENTO



Esplosione: scegli uno spazio in gittata. Attacca l'eventuale Space Marine Hero in quello spazio e qualsiasi Space Marine Hero negli spazi adiacenti (inclusi quelli in diagonale).



Abbattere: scegli uno spazio in gittata. Attacca qualsiasi Space Marine Hero nemico in quello spazio, ma anziché ritirarsi di uno spazio egli si ritira fino al suo spazio di schieramento.



Vox prioritario: quando questo Space Marine Hero può effettuare un movimento, può farlo normalmente oppure un altro Space Marine Hero della sua armata può effettuare un movimento al suo posto.



Sparare: scegli uno spazio in gittata. Attacca qualsiasi Space Marine Hero nemico in quello spazio.



Stordire: scegli uno spazio in gittata. Qualsiasi Space Marine Hero nemico in quello spazio è Stordito. Appoggia sul fianco lo Space Marine Hero per mostrare che è stordito. Uno Space Marine Hero Stordito non può muoversi né attaccare. Quando svolgi Azioni Belliche puoi usare un tiro Sei Fortunato per rimuovere l'effetto Stordito da uno Space Marine Hero della tua armata e rimetterlo in piedi.

TIRI VINCENTI



tiro Sei Fortunato



tiro Doppio Sei



tiro Scala o Tris

GITTATA



Mischia: uno spazio adiacente nella stessa colonna



Corta: uno spazio nella stessa colonna



Media: uno spazio nella stessa colonna o in una adiacente



Lunga: qualsiasi spazio

1

2

3

4

5