

STAR WARS™

ARMADA™



FAQ DEI TORNEI

ELENCO DEI CAMBIAMENTI IN QUESTA VERSIONE

VERSIONE 2.1.1 / VALIDA DAL 4.2.2016

- Movimento, Pagina 3
- Chiarimenti alle Carte, Pagine 5-7

Tutti i cambiamenti e le aggiunte fatte a questo documento rispetto alla versione precedente sono segnate in rosso.

STAR WARS™ ARMADA

ERRATA

CARTE

RICERCATI

La regola speciale per la carta obiettivo "Ricercati" dovrebbe recitare:

"Finché una nave attacca una nave obiettivo, può aggiungere 1 dado di qualsiasi colore sia già presente nella sua riserva di attacco alla sua riserva di attacco."

MANUALE DI GIOCO

REGOLE SULLA FORMAZIONE DELLE FLOTTE, P.21

A questa sezione va incluso un ulteriore punto:

"Una nave non può dotarsi di più di una copia della stessa carta migliore."

COMPENDIO DELLE REGOLE

ATTACCO, P.3

La seconda frase al passo 6 "Dichiarare Squadrone Bersaglio Aggiuntivo" va così letta:

"Il nuovo difensore deve trovarsi entro l'arco di fuoco e la gittata di attacco della stessa zona scafo attaccante, e l'attaccante deve misurare la linea di vista normalmente."

ATTACCO, P.3

Al passo 6 "Dichiarare Squadrone Bersaglio Aggiuntivo" va incluso un ulteriore punto:

"Ogni ripetizione dei passi dal 2 al 6 va considerata come un nuovo attacco per la risoluzione degli effetti delle carte."

CLASSE DI TAGLIA, P. 4

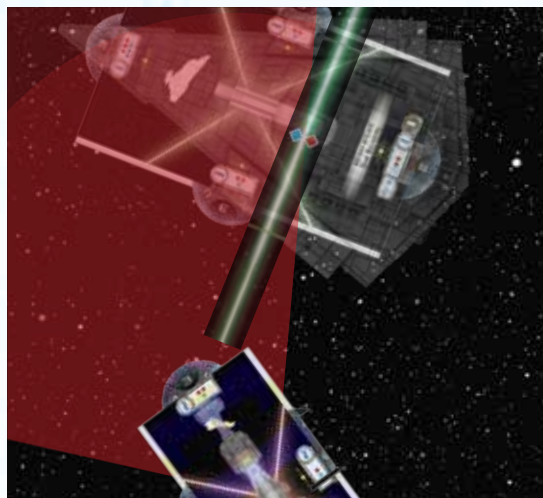
Le dimensioni delle classi delle navi sono così modificate: nave piccola "43mm x 71mm."; nave media "63mm x 102mm."; nave grande "77.5mm x 129mm."

COMANDI, P.4

A questa sezione va incluso un ulteriore punto:

"Una nave può risolvere un comando e scegliere di non causare il suo effetto. Conta comunque come risoluzione di quel comando, per esempio per attivare le carte migliore."

ESEMPIO DI GITTATA



La zona scafo frontale della Corvetta CR90 prova ad attaccare la zona scafo posteriore del Victory. Il giocatore Ribelle deve misurare la gittata dal punto più vicino della zona scafo posteriore del Victory che è all'interno dell'arco di fuoco attaccante. Questa misurazione attraversa la zona scafo sinistra del Victory, dunque la zona scafo frontale della Corvetta CR90 non ha una linea di vista sulla zona scafo posteriore del Victory.

FORMARE LA FLOTTA, P.6

A questa sezione va incluso un ulteriore punto:

"Una nave non può dotarsi di più di una copia della stessa carta migliore."

LINEA DI VISTA, P.7

Il quarto punto di questa sezione va così letto:

"Se una linea di vista o la gittata di attacco viene tracciata attraverso una zona scafo del difensore che non è la zona scafo difendente, l'attaccante non dispone di linea di vista e deve scegliere un altro bersaglio."

MISURARE L'ARCO DI FUOCO E LA GITTATA, P.8

Questa sezione deve includere il seguente paragrafo:

"Quando si misura la gittata di attacco per una nave, si ignora ogni parte del difensore che è al di fuori dell'arco di fuoco della zona scafo attaccante, anche se quella parte è a gittata più ravvicinata."

MISURARE L'ARCO DI FUOCO E LA GITTATA, P.8

A questa sezione va aggiunto il seguente paragrafo:

"Se la gittata di attacco viene tracciata attraverso una zona scafo del difensore che non è la zona scafo difendente, l'attaccante non dispone di linea di vista e deve scegliere un altro bersaglio."

SOVRAPPORSI, P.12

L'ultima frase del primo paragrafo va così letta: "Può collocare quegli squadroni nell'ordine che preferisce, ma non al di fuori dell'area di gioco."

FAQ

Questa sezione risponde alle domande più frequenti relative alle regole di *Star Wars: Armada*.

ATTACCHI

D: Quando una nave risolve un'abilità che le permette di aggiungere dadi alla sua riserva di attacco, può aggiungere questi dadi se il loro colore non è normalmente appropriato per la gittata dell'attacco?

R: Sì. Le restrizioni della gittata sul colore dei dadi si applicano solo quando i dadi sono raccolti durante il passo "Tirare i Dadi di Attacco" di un attacco.

D: Se l'attacco di una nave non include alcun dado, ma la nave può aggiungere uno o più dadi per l'effetto di una carta, può eseguire l'attacco?

R: No. Se una nave non raccoglie alcun dado durante il passo "Tirare i Dadi di Attacco" di un attacco, l'attacco è annullato.

COMANDI

D: Quando una nave spende un indicatore comando e un segnalino dello stesso tipo, conta come una risoluzione di quel comando?

R: Sì.

D: Se una nave vuole spendere un indicatore comando e un segnalino dello stesso tipo, deve spenderli simultaneamente?

R: Sì. Deve avere già sia l'indicatore che il segnalino, e deve spenderli insieme.

D: Una nave può spendere il suo indicatore comando per ottenere un segnalino comando dello stesso tipo durante un qualsiasi momento della sua attivazione?

R: No. Può farlo solo quando rivela il suo indicatore comando.

D: Se una nave spende il suo indicatore comando per ottenere segnalino comando dello stesso tipo, può spendere quel segnalino più avanti in quello stesso round?

R: Sì.

D: Se una nave ha un indicatore P e un segnalino P, può spenderli contro bersagli differenti durante lo stesso round?

R: No. Una nave non può risolvere ogni comando più di una volta ad ogni round.

D: Se una nave spende un indicatore P e un segnalino P, può ritirare il dado che aggiunge? È obbligatorio ritirare un dado?

R: Può ritirare il dado che aggiunge, e può scegliere di non ritirare alcun dado.

CARTE DANNO

D: I giocatori possono guardare le carte danno a faccia in giù assegnate alle navi?

R: No.

MOVIMENTO

D: Quando una nave esegue una manovra, si muove lungo lo strumento di manovra?

R: No. La nave è presa dalla sua posizione iniziale e collocata nella posizione finale. Ignora ogni ostacolo, nave, squadrone che non viene sovrapposto dalla sua base nella sua posizione finale.

D: Quando una nave esegue una manovra, viene distrutta se parte dello strumento di manovra fuoriesce dall'area di gioco ma la nave ne è interamente all'interno?

R: No.

D: Quando una nave si sovrappone a più di una nave, come determina un giocatore qual è la nave più vicina tra queste?

R: Il giocatore misura la distanza della nave sovrapposta che appare come la più vicina e si segna la distanza (per esempio tenendo l'unghia sul punto dove il righello raggiunge la nave sovrapposta). Mantenendo quella misura, egli misura la distanza con l'altra nave sovrapposta. Se la seconda distanza misurata è oltre il punto di riferimento preso, la prima nave è la più vicina; in caso contrario, la seconda nave è la più vicina.

D: Quando un giocatore può pre-misurare utilizzando lo strumento di manovra?

R: Un giocatore può premisurare con lo strumento di manovra durante il passo "Determinare la Rotta" della sua nave e solamente per quella nave.

D: Se una nave esegue una manovra che la porta esattamente a contatto con un'altra nave o squadrone nella sua posizione finale, la nave che si è mossa conta come sovrapposta alla nave o agli squadroni con cui è a contatto?

R: No.

ALLESTIMENTO E FORMAZIONE DELLA FLOTTA

D: Durante la formazione delle flotte, quanti punti flotta un giocatore può spendere per gli squadroni?

R: Un giocatore può spendere fino a un terzo del suo totale di punti flotta approssimati per eccesso. Per esempio, in una partita a 200 punti, una flotta può schierare fino a 67 punti di squadroni, anche se il costo totale di quella flotta è di soli 190 punti.

D: Durante il passo “Collocare gli Ostacoli” del setup, i giocatori possono collocare qualsiasi combinazione di sei ostacoli?

R: No. I giocatori possono collocare tre campi di asteroidi, due campi di detriti e una stazione.

D: Durante il passo “Schierare le Navi” del setup, un giocatore può regolare la velocità di una sua nave a “0”?

R: No.

D: Una nave può essere schierata in modo che si sovrapponga ad un'altra nave?

R: No.

D: Una nave può spendere un segnalino difesa anche se non dovesse avere effetto?

R: Sì, per esempio una nave può spendere un segnalino  e scegliere una zona scafo adiacente senza scudi rimanenti.

D: Una nave può spendere un segnalino eludere per ritirare un dado e aspettare di vedere il risultato prima di spendere un altro segnalino difesa?

R: Sì.

D: Quando si misura la linea di vista, le zone scafo dell'attaccante bloccano la linea di vista?

R: No.

D: Quali parti della base di una nave bloccano la linea di vista?

R: L'intera base in plastica di una nave blocca la linea di vista, fatta eccezione per le porzioni di plastica che incorniciano gli indicatori degli scudi. Gli stessi indicatori degli scudi inoltre non bloccano o ostruiscono la linea di vista.

D: Una nave può attaccare uno squadrone ingaggiato?

R: Sì.

SQUADRONI

D: Quando uno squadrone si attiva, è richiesto che si muova e/o attacchi?

R: No. Uno squadrone può attivarsi e terminare la sua attivazione senza muovere e/o attaccare.

D: Durante il setup, si può collocare uno squadrone fuori dall'area di setup purché rimanga a distanza 1-2 da una nave amica?

R: No. Uno squadrone può essere posto al di fuori della zona di schieramento, ma non al di fuori dell'area di setup.

D: Quando uno squadrone con contrattacco esegue il suo contrattacco, può risolvere le abilità che hanno effetto su un attacco?

R: Sì. Un contrattacco funziona come un normale attacco ad eccezione dei dadi raccolti per l'attacco, che sono indicati nel valore di contrattacco dello squadrone e non dal valore del suo armamento anti-squadrone. Quindi può aver effetto la parola chiave sciame, l'abilità di Howlrunner, ecc.

D: Come funziona la parola chiave bombardiere?

R: Quando uno squadrone con attacchi da bombardiere attacca una nave, può risolvere un effetto catastrofico prima di sommare i danni, se ha ottenuto almeno un'icona E. Per determinare i danni totali di un attacco contro una nave, si sommano i risultati  e  invece dei soli .

D: Se una nave si sovrappone ad un grande numero di squadroni, può il giocatore avversario posizionare gli squadroni in modo da impedire che siano tutti a contatto con la nave?

R: No. Il giocatore dovrà piazzarne il più possibile a contatto con la nave. Lui o lei non può disporli in modo da evitare che alcuni squadroni tocchino la nave.

D: Se una nave si sovrappone ad un grande numero di squadroni e non è possibile piazzarli tutti a contatto con la nave, i rimanenti squadroni dove dovrebbero essere piazzati?

R: Uno squadrone che non può essere posizionato a contatto con la nave deve essere piazzato a contatto con un altro squadrone che tocca la nave.

D: Quando una nave esegue una manovra, se i suoi indicatori degli scudi o le porzioni di plastica che li incorniciano si sovrappongono alla basetta di uno squadrone, ciò conta come sovrapposizione?

R: Sì. Allo stesso modo, uno squadrone non può muoversi al di sotto o essere posizionato sotto gli indicatori scudo di una nave, in quanto conterebbe come sovrapposizione.

D: Uno squadrone con Avventuriero può muovere ed attaccare in qualsiasi ordine quando si attiva durante la Fase degli Squadroni?

R: Sì.

D: A uno squadrone con Grinta è impedito muoversi quando ingaggiato da due squadroni, uno con Pesante ed uno senza Pesante?

R: Sì.

D: Se uno squadrone è a distanza 1 da due squadroni nemici, uno dei quali con cui è ingaggiato e l'altro con cui non lo è perché separato da un ostacolo, lo squadrone originale deve attaccare lo squadrone ingaggiato?

R: No. Uno squadrone può attaccare un altro squadrone a distanza 1 indipendentemente dal fatto che sia tecnicamente ingaggiato con quello squadrone.

CHIARIMENTI SULLE CARTE

Questa sezione spiega varie interazioni tra le carte e include altri chiarimenti.

CARTE DANNO



AMMANCO DI POTENZA

Se una nave ha due carte danno Ammanco di Potenza, ne applica interamente una, quindi applica l'altra.

Per esempio, una nave con valore di Ingegneria "5", lo vedrà prima ridotto a 2, quindi ridotto ad 1.



GUASTO AL CONTROLLO PROPULSORI

Una giuntura adattabile è una giuntura con un valore di virata di "I" o "II"; una giuntura con un valore di virata "-" non è affetta. Questa carta influenza il valore di virata stampato sul grafico della velocità; quel valore può comunque essere aumentato dal comando o altri effetti delle carte.

Questa carta influenza solamente le manovre eseguite alla velocità effettiva della nave (il numero sul suo indicatore di velocità).

CARTE OBIETTIVO



ARTIGLIERIA AVANZATA

Se la nave obiettivo del secondo giocatore è equipaggiata con Squadra di Artiglieria o Torrette Asservite, quella nave non può bersagliare la stessa nave o lo stesso squadrone più di una volta durante la sua attivazione.



ASSALTO DALL'IPERSPAZIO

Le navi e gli squadroni messi da parte non sono in gioco. Le loro abilità e migliorie sono inattive e non possono subire gli effetti di alcuna abilità.

Quando uno squadrone messo da parte è schierato, il suo slider di attivazione va regolato in modo da mostrare lo stesso colore del segnalino iniziativa.

Durante il setup, se il secondo giocatore deve schierare uno squadrone, ma non può perché non ha navi nell'area di gioco, i suoi squadroni che non sono messi da parte sono distrutti.

Il secondo giocatore non può muovere i segnalini obiettivo all'inizio del primo round.

Se tutte le navi nell'area di gioco di un giocatore sono distrutte, le sue navi e squadroni in riserva sono distrutti allo stesso modo. Se la partita termina per il tempo, le sue navi e squadroni in riserva sono distrutti.



IMBOSCATA ALLA FLOTTA

Il primo giocatore può schierare gli squadroni entro distanza 1-2 da una nave all'interno della zona di imboscata.



PIOGGIA DI FUOCO

Se solo una parte dell'armamento di una zona scafo è a gittata di attacco da un segnalino obiettivo, solo quella parte viene sommata.

Una zona scafo può sommare solo il suo armamento in batteria, tenendo conto di eventuali modifiche apportata da carte come "Armamento Potenziato". Non vanno inclusi i dadi che si raccolgono dopo l'esecuzione di un attacco, come per il comando Concentrare il Fuoco o per la carta titolo "Dominatore".



SALVA D'APERTURA

I dadi che sono aggiunti dall'effetto di questa carta sono aggiunti alla riserva d'attacco dopo che questa è stata tirata. I dadi aggiunti del secondo giocatore possono essere di qualsiasi colore indipendentemente dalla gittata di attacco.

Il costo in punti flotta di una nave include il costo di tutte le carte miglioria di cui quella nave è dotata.

CARTE SQUADRONE



JAN ORS

A meno che la stessa Jan Ors si stia difendendo, i suoi segnalini difesa non possono essere bersaglio dell'effetto di un'icona .



MAGGIORE RHYMER

Gli squadroni amici che sono a distanza 1 dal Maggiore Rhymer possono attaccare navi a gittata corta-media invece di essere limitati a distanza 1. Ciò include lo stesso Maggiore Rhymer. Quando uno squadrone amico attacca in questo modo, ignora le restrizioni sul colore dei dadi sul lato gittata del righello, tirando tutti i dadi nei suoi armamenti in batteria (l'armamento più a destra nella carta squadrone).

CARTE MIGLIORIA



AMMIRAGLIO ACKBAR

Se una nave è equipaggiata con la Squadra di Artiglieria, l'abilità dell'Ammiraglio Ackbar si può applicare a entrambi gli attacchi effettuati dalla stessa zona scafo.



AMMIRAGLIO CHIRANEAU

Se una nave è dotata di "Corrupter" e dell'"Ammiraglio Chiraneau", gli squadroni ingaggiati con bombardiere che attiva hanno una velocità pari a "3."



AMMIRAGLIO MOTTI

Se il valode di scafo di una nave diventa uguale al valore di carte danno che le sono assegnate perdendo l'effetto di Ammiraglio Motti, quella nave è distrutta.



AMMIRAGLIO OZZEL

Una nave amica con Squadra di Navigazione che risolve un comando  utilizzando un segnalino  per aumentare il proprio valore di virata può risolvere l'effetto dell'Ammiraglio Ozzel per cambiare la sua velocità di 1.



AMMIRAGLIO SCREED

Screed può cambiare il risultato di un dado nero nella faccia che raffigura un'icona  e un'icona .



DEMOLISHER

Se il *Demolisher* è dotato di Tecnici dei Motori, può eseguire uno dei suoi attacchi dopo che ha eseguito la manovra consentita dai Tecnici dei Motori.

Demolisher si applica ad un solo attacco della tua nave. La nave deve eseguire il suo altro attacco durante il passo Attaccare della sua attivazione o quell'attacco è perso.

Nell'obiettivo Campi Minati, se *Demolisher* è entro gittata da un segnalino mina dopo che ha eseguito una manovra, soffre gli effetti di quella mina prima di poter effettuare il suo attacco ritardato. L'attacco è afflitto da qualsiasi carta danno a a faccia in su assegnata, e *Demolisher* non può attaccare se è distrutta.



DEVASTATOR

Se una nave sostituisce uno dei suoi segnalini difesa (per esempio, utilizzando l'abilità del Capitano Needa), il segnalino difesa rimpiazzato non conta come scartato.

Questa nave non può spendere un segnalino difesa come parte del costo di risolvere l'effetto di una carta miglione a meno che quell'effetto specifichi che può essere speso un segnalino difesa.



DOMINATOR

Se la nave spende due scudi, li può prendere entrambi dalla stessa zona scafo o da due differenti zone scafo.



GARM BEL IBLIS

Una nave non può avere più copie dello stesso segnalino comando.



GENERALE RIEEKAN

Navi e squadroni influenzati da questa abilità sono distrutti alla fine della Fase di Status indipendentemente dal numero di carte danno o punti scafo che hanno al momento.

Navi e squadroni influenzati da questa abilità sono considerati come non distrutti fino alla fine della Fase di Status per tutti gli scopi (attaccare, difendere, risolvere le abilità delle carte, etc.).

Se una nave o squadrone fosse distrutto perché abbandona l'area di gioco, viene distrutto immediatamente (indipendentemente dall'abilità di Rieekan).

L'abilità di Rieekan ha effetto sulla nave che lo ha in dotazione. Se questa abilità previene che l'ultima nave in gioco della flotta di Rieekan venga distrutta, la partita finisce al termine del round di gioco.



INSIDIOUS

Una nave dotata di questa carta può iniziare un attacco contro la zona scafo posteriore di una nave nemica a medio raggio, anche se non ha dadi blu o rossi nel suo armamento.



INSTIGATOR

Gli squadroni possono attaccare questa nave se non sono effettivamente ingaggiati da uno squadrone nemico nell'area di gioco.

La parola chiave Intel non ha effetto sull'abilità di questa nave.



MISSILI D'ASSALTO A CONCUSSIONE

I danni causati da questa carta non possono essere ridotti dal segnalino difesa.



MON MOTHMA

L'abilità di Mon Mothma fornisce una maniera alternativa di spendere i segnalini difesa; un segnalino difesa speso in questo modo non produce inoltre il suo normale effetto.



TECNICI DEI MOTORI

Quando una nave esegue questa manovra, può far scattare la prima giuntura dello strumento di manovra usando il suo normale valore di virata per la prima giuntura a velocità 1.



TORRETTE ASSERVITE

Se una nave che ha in dotazione questa carta attacca uno squadrone, può dichiarare ulteriori squadroni come bersaglio durante il suo attacco.



TORRETTE LASER QUADRINATE

Una nave che ha in dotazione questa carta tira 1 dado blu quando effettua un contrattacco. Non utilizza i propri armamenti anti-squadrone.



TURBOLASER X17

Anche se il difensore è equipaggiato con Proiettori Avanzati, Turbolaser X17 previene al difensore il subire in totale più di un danno su una zona scafo diversa da quella difendente.

Per esempio, se un attacco infligge quattro danni, un difensore con Proiettori Avanzati deve subire almeno tre danni sulla zona scafo difendente; il quarto danno può essere subito da una qualsiasi zona scafo.



UFFICIALE DEI SERVIZI SEGRETI

Una nave che è dotata di questa carta può scegliere 1 dei suoi stessi segnalini difesa quando risolve l'effetto di questa carta.



WALEX BLISSEX

I segnalini difesa recuperati con questa abilità sono approntati.



WARLORD

Il Warlord può cambiare il risultato di un dado rosso nella faccia che raffigura due icone ✱.



WULFF YULAREN

Se una nave spende un segnalino comando per risolvere un comando, non può spendere il segnalino dello stesso tipo ottenuto esaurendo Wulff Yularen per risolvere di nuovo quel comando o il suo effetto in questo round.