

STAR WARS™

ARMADA™



MANUALE DI GIOCO

STAR WARS™

ARMADA™

È un periodo di guerra civile. I sistemi stellari della galassia sono dominati dalla potenza schiacciante dell'Impero Galattico. I suoi temibili Star Destroyer hanno terrorizzato innumerevoli mondi, piegandoli alla sottomissione. Nonostante questa minaccia, una piccola ma determinata Alleanza Ribelle si è formata per opporsi all'Impero. Agendo dalle loro basi nascoste, i comandanti Ribelli guidano le loro flotte in audaci incursioni per difendere i pianeti dalle minacce di bombardamento e di assedio. Gigantesche astronavi e sciamanti squadroni di caccia si scontrano in temibili battaglie attraverso tutta la galassia.

COME USARE QUESTO MANUALE DI GIOCO

Questo Manuale di Gioco insegna ai nuovi giocatori come giocare a **Star Wars: Armada**. Per rendere le prime partite più semplici, questo libretto omette alcune regole specifiche e interazioni tra le carte. Il Compendio delle Regole, incluso in questo prodotto, esplora le domande sulle regole e le eccezioni speciali che non sono incluse in questo manuale, e va consultato in caso di qualsiasi dubbio irrisolto.

PANORAMICA

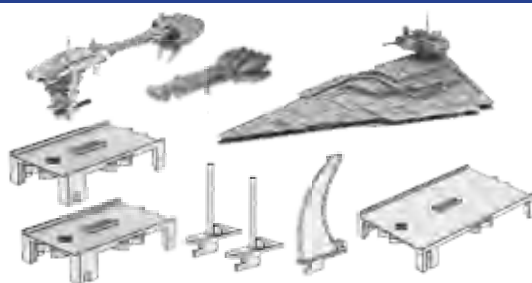
Star Wars: Armada è un gioco competitivo di battaglie spaziali per due giocatori. In ogni partita, i giocatori assumono i ruoli di ammiragli Ribelli e Imperiali, che guidano le loro flotte e un'infinità di armi diverse in devastanti conflitti. L'ammiraglio vittorioso costringerà i resti in fiamme della flotta avversaria a darsi alla fuga nell'iperspazio a supplicare pietà per il loro fallimento.

SCALA DELLE NAVI E DEGLI SQUADRONI

I modelli delle navi in **Star Wars: Armada** sono riprodotti in scala relativa, non in scala effettiva. Questa scelta consente alle navi più amate e riconoscibili dell'universo di **Star Wars** di apparire come componenti di gioco, pur continuando a rappresentare le relative taglie di tutte le navi in rapporto le une alle altre.

I caccia in plastica sono riprodotti nella minima dimensione possibile, pur mantenendo i loro inconfondibili dettagli e sagome.

COMPONENTI



3 Navi (3 Modelli di Navi, 3 Basi in Plastica, 2 Supporti Verticali in Plastica, 1 Supporto Curvo in Plastica)



10 Squadroni (30 Caccia in Plastica, 10 Basi in Plastica, 10 Supporti Piccoli in Plastica, 10 Supporti Ramificati in Plastica)



3 Segnalini Nave



10 Dischi Squadrone (4 ala-X, 6 Caccia TIE)



9 Dadi di Attacco (3 Blu, 3 Rossi, 3 Neri)



10 Slider di Attivazione



6 Indicatori di Comando (6 Custodie in Plastica, 6 Indicatori in Cartoncino, 6 Fermagli in Plastica Grigia)



3 Indicatori di Velocità (3 Indicatori in Cartoncino, 3 Coperture in Cartoncino e 3 Coppie di Connettori in Plastica)



1 Compendio delle Regole



6 Carte Nave



4 Carte Squadrone



12 Carte Obiettivo



4 Carte di Consultazione



52 Carte Danni



18 Carte Miglioria



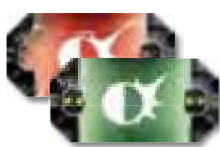
1 Segnalino Iniziativa



6 Segnalini Ostacolo (3 Campi di Asteroidi, 2 Campi di Detriti, 1 Stazione)



4 Angoli dell'Area di Setup



13 Segnalini Difesa



12 Indicatori degli Scudi con 12 Connettori in Plastica



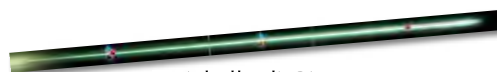
12 Segnalini Comando (3 per tipo)



10 Segnalini Vittoria (Ribelli su un lato, Imperiali sull'altro)



1 Strumento di Manovra (5 Numeri in Cartoncino, 5 Segmenti in Plastica; vedi le istruzioni per il montaggio a pagina 4)



1 Righello di Gittata (a due facce)



6 Segnalini Round



7 Segnalini Obiettivo



6 Segnalini ID Nave



3 Segnalini ID Nave Principale



2 Segnalini ID Nave Ammiraglia Principale (Ribelli su un lato, Imperiali sull'altro)



4 Segnalini ID Nave Ammiraglia



20 Segnalini ID Squadrone

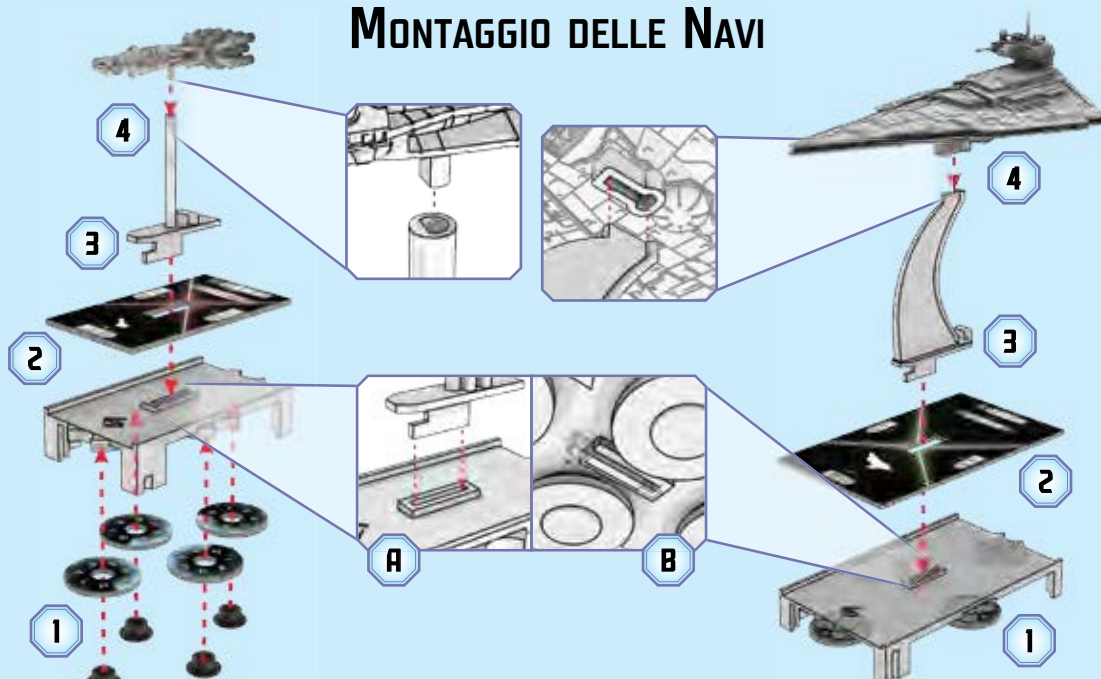
PER LA VOSTRA PRIMA PARTITA

Per la prima partita di **Star Wars: Armada** si consiglia ai giocatori di giocare lo scenario introduttivo. Questo scenario è concepito per consentire ai nuovi giocatori di preparare e giocare una partita rapidamente, usando solo le componenti e le regole essenziali.

Prima di iniziare lo scenario introduttivo, i giocatori dovranno imparare le regole base presentate da pagina 5 a pagina 18 di questo regolamento. Per giocare lo scenario introduttivo è sufficiente preparare il gioco seguendo le istruzioni "Setup dello Scenario Introduttivo" a pagina 5.

Una volta raggiunta una comprensione più approfondita dei concetti di gioco di **Star Wars: Armada**, i giocatori saranno pronti a costruire le proprie flotte e a includere gli ulteriori concetti di gioco descritti nella sezione "Regole Ampliate", a partire da pagina 19.

MONTAGGIO DELLE NAVI



Per montare una nave, procedere nel seguente modo:

1. Usando i connettori in plastica, attaccare gli indicatori degli scudi al fondo della base in modo che in numeri siano rivolti verso l'alto, come mostrato nell'illustrazione soprastante.
2. Collocare il segnalino nave sulla base, in modo che l'icona illustrata della nave vada a coprire il logo FFG, riprodotto sul lato frontale della base.
3. Inserire il supporto verticale (o il supporto curvo) nella fessura centrale della base (A) e farlo scorrere verso (B) finché non scatterà al suo posto sotto la base.
4. Inserire il supporto verticale (o il supporto curvo) nella fessura della nave situata sul lato ventrale della nave, corrispondente al segnalino nave.

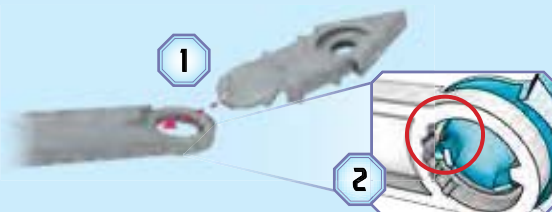
MONTAGGIO DELLO STRUMENTO DI MANOVRA

Procedere nel seguente modo per montare lo strumento di manovra come rappresentato qui sotto.



Strumento di Manovra Montato

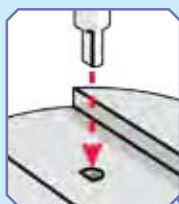
1. Allineare i tre ganci del segmento a forma di freccia sull'anello di un segmento centrale.
2. Inserire il gancio con l'incastro (il gancio più vicino alla parte finale del segmento) all'interno dell'anello affinché l'incastro si adagi gentilmente nella scanalatura centrale dell'anello.
3. Premere verso il basso gli altri due ganci attrverso l'anello.
4. Ripetere i passi da 1 a 3 per connettere i restanti segmenti dello strumento. Quindi, spingere i segnalini numero in cartone nelle sedi di ogni segmento, in ordine da "0" a "4".



MONTAGGIO DEGLI SQUADRONI

Per montare uno squadrone, procedere nel seguente modo:

1. Inserire uno slider di attivazione nel solco della base.
2. Collocare il disco squadrone sulla base.
3. Inserire un supporto piccolo nel foro della base attraverso il disco squadrone e lo slider di attivazione.



4. Inserire un supporto ramificato sul supporto piccolo.
5. Collocare tre caccia del tipo raffigurato nel disco squadrone sul supporto ramificato.



NAVI E SQUADRONI

In tutto questo regolamento, il termine "nave" si riferisce a una nave completamente montata, che comprenda il modello in plastica della nave, i supporti verticali o curvi, la base e il segnalino nave. Il termine "squadrone" si riferisce a uno squadrone di caccia completamente montato, che comprenda i caccia in plastica, i supporti piccoli e ramificati, lo slider di attivazione e il disco squadrone.

Le navi e gli squadroni sono controllati da un giocatore; quindi, quando una nave o uno squadrone riceve l'istruzione di muoversi, scartare segnalini, tirare dadi, ecc, il giocatore che controlla quella nave o quello squadrone risolve quelle azioni per suo conto.

SETUP DELLO SCENARIO INTRODUTTIVO

1. **Stabilire l'Area di Gioco:** Definire un'area di 90 x 90 cm su un'area piatta e stabile, ad esempio un tavolo. Usare gli angoli dell'area di setup per delimitare quest'area. I giocatori disporranno le loro navi lungo i lati opposti di quest'area di gioco.
2. **Scegliere una Fazione:** Ogni giocatore sceglie una fazione tra quella Ribelle e quella Imperiale. Se entrambi i giocatori desiderano controllare la stessa fazione, si assegnano le fazioni casualmente.
3. **Collocare il Segnalino Iniziativa:** Il giocatore Ribelle ha l'iniziativa. Colloca il segnalino iniziativa accanto al suo margine dell'area di gioco con il lato blu a faccia in su, in modo che mostri l'icona .
4. **Preparare le Carte Nave e le Carte Squadrone:** Il giocatore Ribelle prende le seguenti carte nave e carte squadrone e le colloca accanto al suo margine dell'area di gioco: Corvetta CR 90 A, Fregata di Scorta Nebulon-B, Squadrone di ala-X. Il giocatore Imperiale fa altrettanto con queste carte: Star Destroyer classe Victory-II, Squadrone di Caccia TIE.
5. **Assemblare le Navi e gli Squadroni:** Ogni giocatore raduna i segnalini nave corrispondenti alle sue carte nave e costruisce le sue navi come mostrato nel diagramma "Montaggio delle Navi" a pagina 4. Poi ogni giocatore costruisce i suoi squadroni come mostrato nel diagramma "Montaggio degli Squadroni".

6. **Preparare le Navi:** Per ogni nave, collocare un indicatore di velocità regolato a "2" accanto alla carta di quella nave. Poi regolare tutti e quattro i suoi indicatori degli scudi ai valori massimi indicati sulla sua carta nave. Poi collocare un indicatore di comando accanto alla carta nave della Corvetta CR90 A, due indicatori di comando accanto alla carta nave della Fregata di Scorta Nebulon-B e tre indicatori di comando accanto alla carta nave del Victory II.



Indicatore di Velocità



Carta Nave del Victory II



Segnalino Nave e Indicatore degli Scudi del Victory II

7. **Preparare gli Squadroni:** Ruotare ogni disco squadrone in modo che indichi il numero massimo riportato sul disco e regolare ogni slider di attivazione in modo che mostri il lato blu.

8. **Collocare i Segnalini Difesa:** Collocare i segnalini difesa indicati su ogni carta nave accanto a quella carta nave.



Carta Nave del
Victory II



Segnalini Difesa
del Victory II

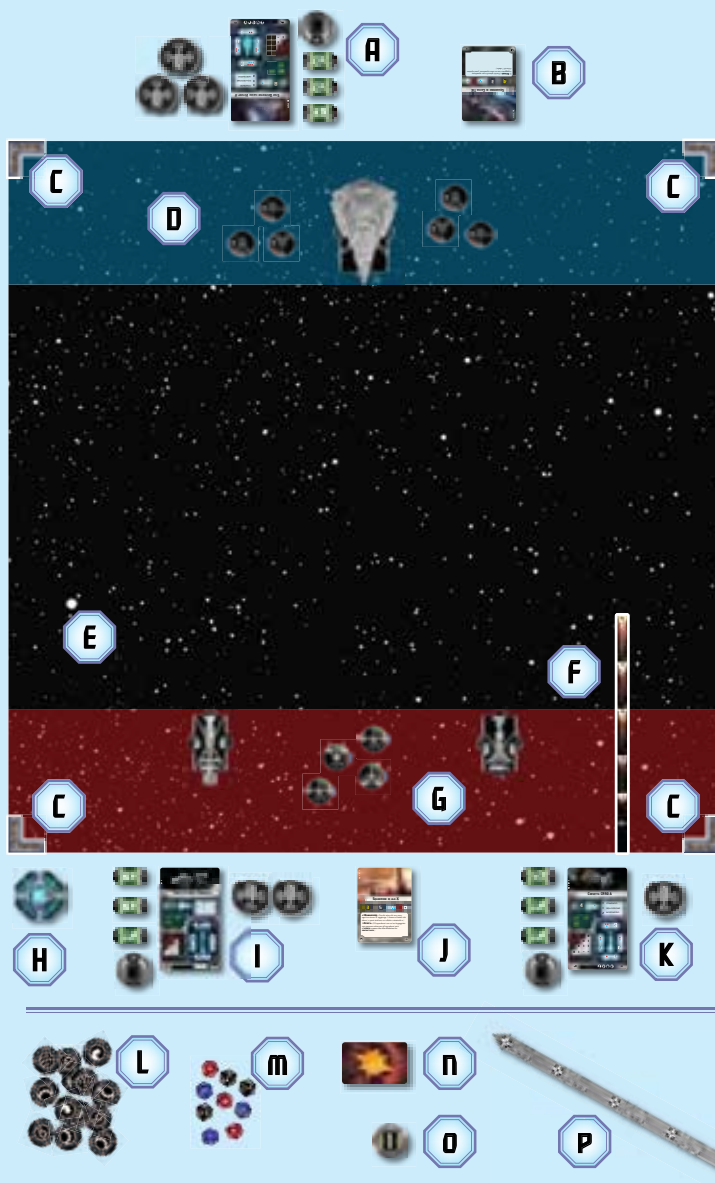
9. **Collocare le Navi e gli Squadroni:** Ogni giocatore colloca tutte le sue navi e i suoi squadroni nell'area di gioco, più vicini possibile alle posizioni indicate nel diagramma sottostante, usando il righello di gittata per misurare il loro piazzamento.

10. **Preparare le Componenti Condivise:** Collocare il righello di gittata, i dadi e il segnalino round contrassegnato con "1" accanto all'area di gioco. Mescolare le carte danni e collocarle a faccia in giù accanto all'area di gioco.

11. **Creare le Scorte:** Collocare i segnalini comando accanto all'area di gioco.

DIAGRAMMA DI SETUP DELLO SCENARIO INTRODUTTIVO

- A. Carta Nave del *Victory II* con Indicatore di Velocità, Indicatori di Comando e Segnalini Difesa
- B. Carta Squadrone di Caccia TIE
- C. Angoli dell'Area di Setup
- D. Zona di Schieramento Imperiale
- E. Area di Gioco
- F. Righello di Gittata (lato di distanza a faccia in su)
- G. Zona di Schieramento Ribelle
- H. Segnalino Iniziativa
- I. Carta Nave della Fregata di Scorta *Nebulon-B* con Indicatore di Velocità, Indicatori di Comando e Segnalini Difesa
- J. Carta Squadrone di ala-X
- K. Carta Nave della Corvetta *CR90 A* con Indicatore di Velocità, Indicatore di Comando e Segnalini Difesa
- L. Segnalini Comando
- M. Dadi
- N. Mazza dei Danni
- O. Segnalino Round
- P. Strumento di Manovra



OBIETTIVO DEL GIOCO

Star Wars: Armada è un gioco competitivo in cui ogni giocatore controlla una flotta di navi e squadroni. Tramite una serie di comandi, attacchi e manovre effettuate con le sue navi e squadroni, ogni giocatore cerca di danneggiare e distruggere la flotta dell'altro. L'obiettivo è distruggere il maggior numero di forze possibile della flotta avversaria entro la fine del sesto round. La partita termina immediatamente se tutte le navi di un giocatore vengono distrutte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Star Wars: Armada si svolge in sei round. Ogni round è composto dalle fasi seguenti:

1. **Fase di Comando:** I giocatori assegnano gli indicatori di comando a ognuna delle loro navi.
2. **Fase delle Navi:** A turno, ogni giocatore muove ognuna delle sue navi e le usa per attaccare.
3. **Fase degli Squadroni:** A turno, ogni giocatore muove i suoi squadroni o li usa per attaccare.
4. **Fase di Status:** I giocatori preparano tutti i loro segnalini difesa e girano il segnalino iniziativa.

Alla fine della Fase di Status, il giocatore con il segnalino iniziativa colloca il segnalino round del valore immediatamente superiore accanto all'area di gioco, poi ha inizio il round successivo. I giocatori continuano a giocare finché una delle due flotte non distrugge completamente le navi dell'altra, o finché non si conclude il sesto round.

FASE 1: FASE DI COMANDO

Durante questa fase, i giocatori usano in segreto e simultaneamente i loro indicatori di comando per assegnare dei comandi a ognuna delle loro navi. Una volta rivelato, ogni comando fornisce a quella nave un bonus significativo.

Per scegliere un comando è sufficiente ruotare l'indicatore di comando in modo che l'icona di comando desiderata compaia nella finestra dell'indicatore. Poi si colloca l'indicatore di comando **a faccia in giù** accanto alla carta nave di quella nave, collocandolo **sotto** gli eventuali altri indicatori di comando assegnati a quella nave.

Dal momento che gli indicatori di comando vengono collocati a faccia in giù, ogni giocatore può pianificare la sua strategia in segreto e tenere i suoi comandi nascosti al suo avversario. Gli effetti di ogni comando

sono descritti brevemente nel riquadro "Comandi" a pagina 8.

Durante la prima Fase di Comando, i giocatori devono assegnare gli indicatori di comando alle loro navi in modo che ogni nave possieda un numero di indicatori di comando pari al proprio valore di comando. Il giocatore Ribelle deve scegliere un comando per la sua CR90 e due comandi per la sua Nebulon-B. Il giocatore Imperiale deve scegliere tre comandi per il suo Star Destroyer classe Victory.



Valore di Comando

Carta Nave della Fregata di Scorta Nebulon-B

Durante la Fase di Comando di ogni round successivo, i giocatori scelgono solo un comando per ogni loro nave, in quanto ogni nave rivela solo un indicatore durante la Fase delle Navi. Dal momento che i comandi appena scelti vengono collocati sotto i comandi esistenti, i giocatori spesso si ritrovano a pianificare per i round futuri.

Quando entrambi i giocatori hanno finito di scegliere i comandi per le loro navi, si procede alla Fase delle Navi.

SCEGLIERE I COMANDI

1. Il giocatore Ribelle sceglie un comando per la sua Fregata di Scorta Nebulon-B prendendo uno dei suoi indicatori di comando non ancora assegnati e ruotando il disco in modo che l'icona compaia nella finestra del disco.
1. Poi il giocatore Ribelle assegna l'indicatore di comando alla Fregata di Scorta Nebulon-B collocandola accanto alla carta nave della Nebulon-B. Dato che alla Nebulon-B è già stato assegnato un comando, deve collocare il nuovo comando **sotto** l'indicatore di comando che già si trova accanto a quella carta nave.



COMANDI

I comandi sono di aiuto alle navi in vari modi. Segue una breve panoramica dei comandi disponibili:



Navigare: La nave cambia velocità e incrementa la manovrabilità.



Squadrone: La nave ordina agli squadroni vicini di muoversi e attaccare anticipatamente.



Riparare: La nave rigenera gli scudi e ripara i danni allo scafo.



Concentrare il Fuoco: La nave incrementa la potenza di un attacco.

Ogni comando è descritto in maggior dettaglio in una sezione successiva di questo regolamento.

Durante il primo round dello scenario introduttivo, i giocatori potrebbero non conoscere il gioco abbastanza bene da scegliere i comandi nel modo più adatto. In quel caso, possono usare i seguenti comandi suggeriti assegnandoli nell'ordine presentato, in modo che l'ultimo comando elencato per ogni nave si trovi in fondo alla pila.

- **Corvetta CR90:** Riparare ②
- **Nebulon-B:** Navigare ④, Squadrone ②
- **Classe Victory II:** Riparare ③, Navigare ④, Concentrare il Fuoco ④

FASE 2: FASE DELLE NAVI

Durante questa fase i giocatori a turno attivano le loro navi.

La fase inizia con il giocatore che ha l'iniziativa, che sceglie una delle sue navi e la attiva effettuando i passi seguenti in quest'ordine:

1. Rivelare l'Indicatore di Comando
2. Attaccare
3. Eseguire una Manovra

Dopo che la nave ha completato la sua attivazione, l'indicatore rivelato viene collocato **a faccia in su sulla carta nave della nave**; un indicatore di comando a faccia in su collocato su una carta nave indica che quella nave è stata attivata in questo round. Poi il giocatore avversario attiva una delle sue navi non attivate. Se un giocatore non ha più nessuna nave non attivata, deve passare il turno. Questo processo si ripete finché entrambi i giocatori non hanno attivato tutte le loro navi.

RIVELARE L'INDICATORE DI COMANDO

Durante questo passo, il giocatore rivela l'indicatore di comando in cima alla pila degli indicatori di comando della nave che ha scelto e lo colloca **a faccia in su accanto alla nave in plastica**. Se il giocatore vuole risolvere il comando rivelato e applicare il suo pieno effetto in questo round, può spendere l'indicatore al momento appropriato per farlo. Se vuole tenerlo in serbo per un round successivo, spende immediatamente l'indicatore (collocandolo a faccia in su sulla carta nave della sua nave) e colloca il corrispondente segnalino comando accanto alla nave.

I segnalini comando forniscono flessibilità ai giocatori, consentendo loro di usare nei round successivi i comandi scelti. Tuttavia, un segnalino comando produce un effetto minore rispetto a un indicatore comando, quando viene speso.

ATTACCARE

Durante questo passo, la nave può effettuare fino a due attacchi. Un attacco ha origine da una **ZONA SCAFO** e il bersaglio deve trovarsi entro l'**ARCO DI FUOCO** di quella zona scafo (vedi "Archi di Fuoco e Zone Scafo" a pagina 9).

Il bersaglio dell'attacco può essere **una** zona scafo di una nave nemica, oppure uno o più squadroni nemici. Poi l'attaccante tira i dadi di attacco nel tentativo di danneggiare il bersaglio nemico. I passi di un attacco sono descritti in dettaglio a pagina 13.

Dopo che una nave ha effettuato il suo primo attacco, può effettuare un secondo attacco, ma il secondo attacco deve avere origine da una **zona scafo diversa**.

Durante il primo round dello scenario introduttivo, i giocatori possono saltare il passo "Attacco" in quanto le loro navi e i loro squadroni non si troveranno entro gittata di attacco.

ESEGUIRE UNA MANOVRA

Durante questo passo, la nave deve eseguire una manovra; il giocatore usa lo strumento di manovra per determinare con precisione la posizione in cui la nave si muoverà. La distanza di cui la nave si muove corrisponde alla sua **velocità** attuale, che compare sul suo indicatore di velocità.

Per eseguire una manovra con una nave, il giocatore effettua i seguenti sottopassi in quest'ordine:

1. Determinare la Rotta
2. Muovere la Nave

Determinare la Rotta

Per prima cosa, il giocatore ripristina lo strumento di manovra in modo che tutte le sue giunture siano dritte. Poi può far scattare le giunture dello strumento di manovra a destra o a sinistra per cambiare la posizione finale e l'orientamento della sua nave. La **TABELLA**

ARCHI DI FUOCO E ZONE SCAFO

1

Arco di Fuoco Frontale

Arco di Fuoco Sinistro

Arco di Fuoco Destro



Arco di Fuoco Posteriore

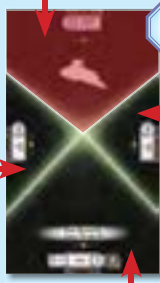
1. Ogni nave possiede quattro archi di fuoco. Ogni arco è composto dall'area compresa tra le sue **LINIE DI ARCO DI FUOCO**, stampate sul segnalino nave.

Zona Scafo Frontale

2

Zona Scafo Destra

Zona Scafo Sinistra



Zona Scafo Posteriore

2. Ogni nave possiede anche quattro **ZONE SCAFO**. Ogni zona scafo è l'area contenuta tra due linee di arco di fuoco sul segnalino nave.

DELLA VELOCITÀ sulla carta della nave indica quanti scatti una giuntura può effettuare dalla posizione centrale (vedi "Esempio di Determinare la Rotta", a destra). Ogni colonna sulla tabella della velocità corrisponde al valore di velocità riportato in fondo ad essa.

Una colonna indica il numero di volte di cui ogni giuntura può scattare quando la nave procede a quella velocità. Ogni fila corrisponde a una delle giunture sullo strumento di manovra; la fila immediatamente al di sopra del numero di velocità si riferisce alla prima giuntura, la seconda fila alla seconda giuntura, e così via. "I" indica che la giuntura può scattare una volta in qualsiasi direzione e "II" indica che può scattare due volte, mentre "-" indica che deve rimanere dritta.

Il giocatore ha diritto a collocare lo strumento di manovra sull'area di gioco per determinare le possibili posizioni della sua nave prima di impegnarsi nel movimento.

ESEMPIO DI DETERMINARE LA ROTTA



Indicatore di Velocità

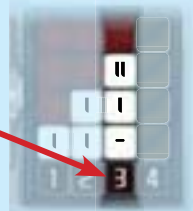
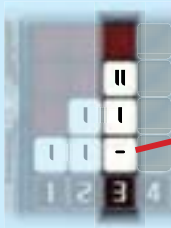


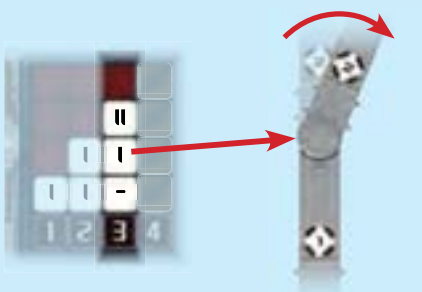
Tabella della Velocità della Fregata di Scorta Nebulon-B

1. L'indicatore di velocità della Fregata di Scorta Nebulon-B è regolato a "3", che corrisponde alla colonna "3" sulla tabella della velocità della nave.

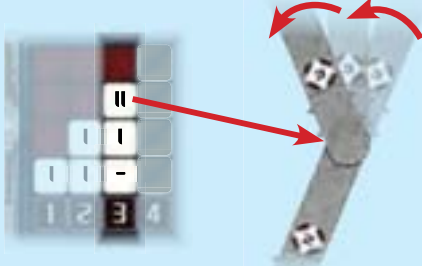


Indicatore di Manovra

2. La prima riga riporta un "-", quindi la prima giuntura deve rimanere dritta.



3. La seconda giuntura può scattare una volta. Il giocatore Ribelle la fa scattare una volta a destra.



4. La terza giuntura può essere fatta scattare fino a due volte. Il giocatore Ribelle la fa scattare due volte a sinistra.

Muovere la Nave

Il giocatore colloca lo strumento di manovra su un lato della sua nave in modo che le guide in plastica dell'estremità piatta dello strumento si inseriscano nelle tacche sul lato della base della nave. Se inserito correttamente, il lato frontale della nave dovrebbe risultare parallelo alla linea rialzata adiacente alle guide.

Il giocatore tiene premuto lo strumento di manovra contro il tavolo e, senza spostarlo, solleva la nave. Poi colloca la nave lungo la giuntura al di sotto della sezione in cartoncino corrispondente alla velocità attuale della nave. Le tacche sulla base della nave dovranno scivolare sulle guide di plastica di quella giuntura.



Collocazione dello Strumento di Manovra

La posizione iniziale e la posizione finale della nave devono trovarsi sullo stesso lato dello strumento di manovra. Inoltre, lo strumento di manovra non può essere collocato in modo che la nave si sovrapponga allo strumento quando viene collocata nella sua posizione finale. Se la nave si sovrapporrebbe ad esso, lo strumento deve essere collocato sull'altro lato della base della nave prima che la nave sia mossa.

A volte il movimento di una nave porta quella nave a sovrapporsi a uno squadrone o a un'altra nave. Se questa situazione si verifica, consultare "Sovrapporsi", a pagina 17.

FASE 3: FASE DEGLI SQUADRONI

Dopo che tutte le navi sono state attivate, i giocatori risolvono la Fase degli Squadroni. Durante questa fase, i giocatori attivano qualsiasi squadrone che non sia stato attivato da un comando $\otimes$ durante la fase precedente. Ogni squadrone che si attiva durante questa fase può muoversi oppure attaccare, ma non può fare entrambe le cose.

Questa fase inizia con il giocatore che ha l'iniziativa, che sceglie uno dei suoi squadroni non attivati e lo attiva. Dopo che quello squadrone ha finito la sua attivazione, il giocatore deve attivare un secondo squadrone non attivato, se possibile. Poi il suo avversario attiva due dei suoi squadroni allo stesso modo. Questo processo continua finché tutti gli squadroni non sono stati attivati.

MOVIMENTO DEGLI SQUADRONI

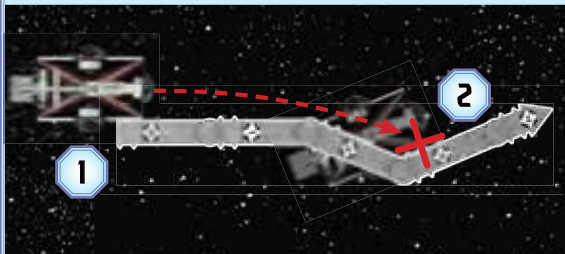
Per muovere uno squadrone, il giocatore colloca il righello di gittata sul tavolo, con il lato della distanza rivolto a faccia in su in modo che l'estremità della distanza 1 del righello si trovi a contatto con una qualsiasi parte della base dello squadrone. Poi il giocatore solleva lo squadrone e lo colloca su un qualsiasi punto lungo il righello di gittata. Lo squadrone non può essere collocato in nessuna posizione in cui una qualsiasi parte della sua base si trovi oltre la banda della distanza corrispondente alla velocità dello squadrone.



Righello di Gittata (lato della distanza)

ESEMPIO DI MOVIMENTO DI UNA NAVE

Usando la rotta stabilita in "Esempio di Determinare la Rotta", il giocatore Ribelle muove la sua Fregata di Scorta Nebulon-B.

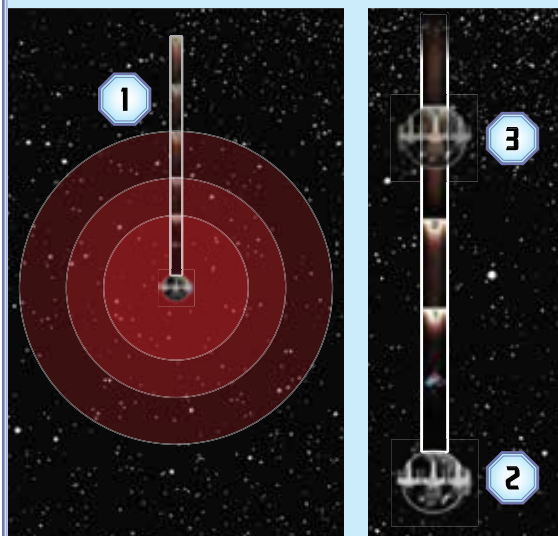


1. Il giocatore Ribelle colloca l'estremità di partenza dello strumento di manovra sul lato destro della nave.
2. Il giocatore Ribelle capisce che se muove la nave fino alla giuntura al di sotto del segmento di velocità "3", la nave si sovrapporrà allo strumento di manovra in quella posizione. Deve quindi collocare lo strumento di manovra sull'altro lato della nave.



3. Il giocatore Ribelle colloca l'estremità di partenza dello strumento di manovra sul lato sinistro della nave.
4. Il giocatore Ribelle tiene premuto lo strumento di manovra e muove la nave fino alla giuntura al di sotto del segmento di velocità "3". Poi muove la nave fino alla sua posizione finale, dove non si sovrapporrà allo strumento di manovra.

ESEMPIO DI MOVIMENTO DEGLI SQUADRONI



Il giocatore Ribelle attiva uno squadrone di ala-X e colloca il righello di gittata con il lato della distanza a faccia in su.



Valore di Velocità

Carta Squadrone di ala-X

1. Lo squadrone di ala-X ha una velocità pari a "3", quindi può muoversi ovunque entro distanza 1-3, in qualsiasi direzione.
2. Il giocatore Ribelle decide dove desidera muovere lo squadrone di ala-X e colloca l'estremità della distanza 1 del righello a contatto con la base dello squadrone.
3. Il giocatore Ribelle solleva lo squadrone di ala-X e lo colloca all'estremità della banda di distanza 3. Poi rimuove il righello di gittata dall'area di gioco.

Uno squadrone non può essere collocato in nessuna posizione in cui una qualsiasi parte della sua base si sovrapponga a un altro squadrone o a una nave.

ATTACCHI DEGLI SQUADRONI

Uno squadrone può attaccare uno squadrone nemico o una zona scafo di una nave nemica. Gli squadroni hanno un arco di fuoco di 360°; uno squadrone può attaccare un qualsiasi bersaglio a distanza 1. Gli attacchi degli squadroni sono descritti nella sezione "Attacare" a pagina 13.

INGAGGIO

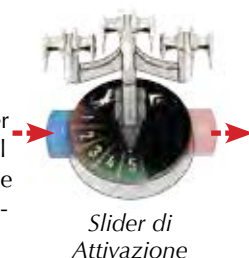
Quando uno squadrone si trova a distanza 1 da uno squadrone nemico, i due squadroni sono **INGAGGIATI**. Uno squadrone ingaggiato deve osservare le regole seguenti:

- Uno squadrone ingaggiato non può muoversi.
- Quando uno squadrone ingaggiato attacca, deve attaccare uno squadrone invece di attaccare una nave.

Gli ingaggi sono un elemento importante della strategia. I giocatori possono usare uno schermo di caccia per proteggere le loro navi o manovrare aggressivamente i loro squadroni per immobilizzare i gruppi di squadroni nemici.

INDICARE L'ATTIVAZIONE DEGLI SQUADRONI

Quando un giocatore attiva uno squadrone, spinge il suo slider di attivazione sul lato opposto, in modo che mostri un colore e un'icona diversi. I giocatori sapranno se i loro squadroni sono stati attivati o meno confrontando il colore e l'icona che compaiono sullo slider con il colore e l'icona mostrati dal segnalino iniziativa. Se i colori e le icone corrispondono, quello squadrone non è ancora stato attivato.



FASE 4: FASE DI STATUS

Durante questa fase, i giocatori preparano i loro segnalini difesa esauriti girandoli sul loro lato approntato (i segnalini difesa sono descritti in dettaglio in una sezione successiva). Poi il giocatore che ha l'iniziativa gira il segnalino iniziativa. Il colore e l'icona ora mostrati sul segnalino iniziativa sono il colore e l'icona degli squadroni non attivati durante il round successivo.

Alla fine di questa fase, il giocatore che ha l'iniziativa colloca il segnalino round con il numero immediatamente superiore accanto all'area di gioco; il numero riportato su quel segnalino indica il numero di round del round successivo. Poi i giocatori iniziano un nuovo round partendo dalla Fase di Comando. I giocatori continuano a giocare round fino alla fine della partita.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina immediatamente quando tutte le **navi** di un giocatore vengono distrutte. Quel giocatore viene eliminato e il suo avversario vince la partita.

Se nessun giocatore è stato eliminato dopo sei round, la partita termina comunque e il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto. Il punteggio di un giocatore è pari al costo totale di ogni nave e squadrone nemico distrutto; il costo di ogni nave e squadrone è stampato nell'angolo in basso a destra della relativa carta.

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione descrive tutte le altre regole necessarie per giocare lo scenario introduttivo.

COMANDI

I comandi incrementano la potenza di una nave e le conferiscono delle capacità aggiuntive. L'effetto di ogni comando dipende dalla scelta del giocatore di spendere un indicatore di comando o un segnalino comando. Ogni effetto di comando viene descritto di seguito.

NAVIGARE

Quando una nave determina la rotta di un movimento, può spendere il suo indicatore di comando  per incrementare o ridurre la sua velocità di uno. Questo è il modo principale per cambiare la velocità di una nave. Inoltre, la nave può modificare una giuntura di uno scatto in più rispetto a quanto consentito normalmente dalla tabella della velocità. La velocità minima per tutte le navi è pari a "0" e la velocità massima è indicata dalla tabella della velocità.

Una nave con un segnalino comando  può spendere il segnalino quando determina la rotta del suo movimento per incrementare o ridurre la sua velocità di 1.

SQUADRONE

Dopo che questa icona è stata rivelata su un indicatore di comando, la nave può spendere il suo indicatore di comando  per attivare un numero massimo di squadroni amici pari al suo valore di squadrone. Può attivare solo quegli squadroni che si trovano a gittata vicina o media da lei (vedi l'immagine della sezione "Bersagli" a pagina 13). Ogni squadrone attivato in questo modo può attaccare e muoversi nell'ordine che preferisce. La nave sceglie e attiva gli squadroni uno alla volta.



2	COMANDO
2	SQUADRONE
3	INGEGNERIA

Valore di Squadrone

Carta Nave della Fregata di Scorta Nebulon-B

Una nave con un segnalino comando  può spendere il segnalino dopo avere rivelato l'indicatore di comando per attivare uno squadrone, seguendo le regole soprastanti.

RIPARARE

Dopo che questa icona è stata rivelata su un indicatore di comando, la nave può spendere il suo indicatore di comando per ottenere un numero di punti ingegneria pari al suo valore di ingegneria. Può spendere questi punti sugli effetti seguenti, in qualsiasi numero e combinazione.



2	SQUADRONE
3	INGEGNERIA

Valore di Ingegneria

Carta Nave della Fregata di Scorta Nebulon-B

- **1 punto:** Spostare uno scudo da una zona scafo a un'altra zona scafo della nave (senza superare il valore massimo di scudi della zona scafo in questione).
- **2 punti:** Rigenerare uno scudo in una qualsiasi zona scafo della nave.
- **3 punti:** Scartare una qualsiasi carta danni a faccia in su o a faccia in giù della nave.

Una nave con un segnalino comando  può spendere il segnalino dopo avere rivelato il suo indicatore di comando. La nave riceve un numero di punti ingegneria pari alla metà del suo valore di ingegneria, arrotondato per eccesso, che può spendere per gli effetti sopraelencati.

CONCENTRARE IL FUOCO

Dopo che una nave ha tirato i dadi durante un attacco, può spendere il suo indicatore di comando  per tirare un dado di attacco aggiuntivo. Quel dado deve essere di un colore che è già stato tirato.

Una nave con un segnalino comando  può spendere il segnalino dopo avere tirato i dadi durante un attacco per ripetere il tiro di un dado di attacco.

SEGNALINI COMANDO

Quando un giocatore rivela l'indicatore di comando di una nave, può spendere l'indicatore per collocare il corrispondente segnalino comando accanto a quella nave. Il numero massimo di segnalini comando che una nave può avere è pari al suo valore di comando, e una nave non può avere più di una copia per ogni tipo di segnalino comando.



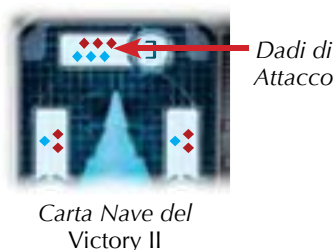
Segnalino Comando

ATTACCARE

Le regole sottostanti descrivono in che modo una nave attacca una nave nemica. Gli squadroni usano la maggior parte delle stesse regole delle navi quando attaccano e quando si difendono; le poche eccezioni sono descritte nelle sezioni "Attacchi degli Squadroni" e "Difese degli Squadroni".

Per effettuare un attacco, il giocatore sceglie per prima cosa una delle zone scafo della sua nave da cui attaccare. Poi dichiara la zona scafo difendente della nave che desidera attaccare. La zona scafo difendente deve trovarsi entro l'arco di fuoco e la **GITTATA DI ATTACCO** (vedi la sezione "Bersagli", più avanti).

Dopo avere dichiarato la zona scafo difendente, l'attaccante determina i suoi dadi di attacco. Questi dadi sono stampati sulla zona scafo attaccante.



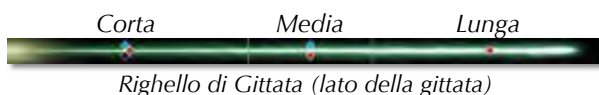
Poi l'attaccante tira i suoi dadi di attacco. Per ogni icona accuratezza (♣) ottenuta, può scegliere uno dei segnalini difesa del difensore; il segnalino scelto non potrà essere speso durante questo attacco. Poi il difensore può spendere i suoi segnalini di difesa, che gli consentono di negare i danni in vari modi (vedi "Segnalini Difesa" a pagina 14).

Infine, il difensore subisce danni pari al numero di icone colpito (★) e catastrofico (⚡) che rimangono (vedi "Danni alle Navi" a pagina 15).

BERSAGLI

La zona scafo difendente deve trovarsi entro l'arco di fuoco della zona scafo attaccante (vedi "Archi di Fuoco e Zone Scafo" a pagina 9).

Inoltre, la zona scafo difendente deve trovarsi a gittata di attacco. L'attaccante usa il lato della gittata del righello di gittata per determinare la gittata della zona scafo scelta (vedi "Misurare l'Arco di Fuoco e la Gittata" a pagina 14). Ogni banda di gittata sul righello indica i dadi di attacco di quali colori è consentito tirare.



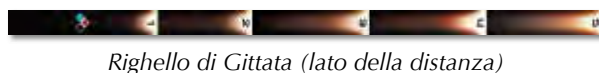
Per esempio, a lunga gittata una nave può tirare solo i suoi dadi di attacco rossi. Se la zona scafo attaccante non possiede nessun dado rosso, non può effettuare questo attacco.

ATTACCHI DEGLI SQUADRONI

Gli squadroni non hanno zone scafo e quindi non hanno bisogno di dichiarare una zona scafo attaccante.

I dadi di attacco che uno squadrone usa quando attacca le navi sono indicati sulla sua carta squadrone.

Quando uno squadrone effettua un attacco, può bersagliare solo una nave nemica a distanza 1 usando il **lato della distanza del righello di gittata**. Gli squadroni possono usare tutti i colori dei dadi a distanza 1, ma ignorano le icone ⚡ quando attaccano.



DADI DI ATTACCO

Esistono tre colori diversi di dadi di attacco: i rossi, i blu e i neri. Ogni zona scafo di una nave elenca una combinazione diversa di dadi di attacco.

I colori dei dadi di attacco hanno due funzioni:

1. Quando si attacca una nave da una certa distanza, i dadi di alcuni colori non possono essere tirati in quell'attacco (vedi "Bersagli", più sopra).
2. Ogni colore ha una distribuzione diversa di icone.

Su questi dadi compaiono tre icone diverse:



Accuratezza: Per ogni icona ♣ ottenuta, l'attaccante sceglie un segnalino difesa del difensore. Il segnalino scelto non può essere usato durante questo attacco.

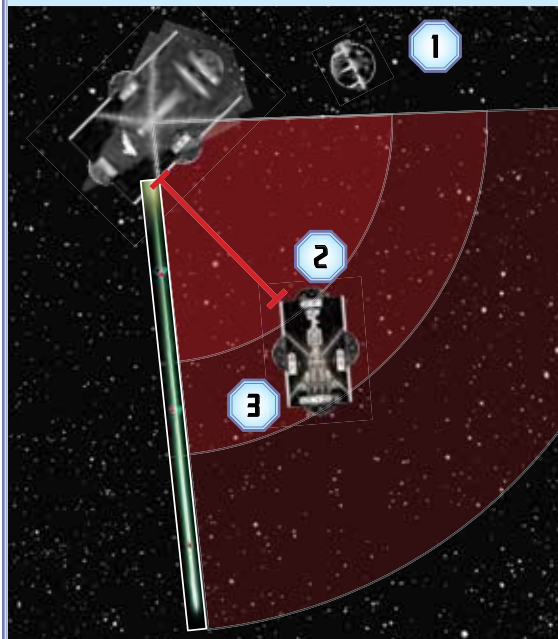


Colpito: Per ogni icona ★ ottenuta, il difensore subisce un danno.



Catastrofico: Per ogni icona ⚡ ottenuta, **se sia l'attaccante che il difensore sono delle navi**, il difensore subisce un danno e la prima carta danni da assegnare viene assegnata a faccia in su.

MISURARE L'ARCO DI FUOCO E LA GITTATA



1. L'ala-X si trova a corta gittata, ma è fuori dall'arco di fuoco del Victory II.
2. La zona scafo frontale della Corvetta CR90 A si trova a corta gittata e all'interno dell'arco di fuoco sinistro del Victory II.
3. La zona scafo sinistra della Corvetta CR90 A si trova a media gittata e all'interno dell'arco di fuoco sinistro del Victory II.

SEGNALINI DIFESA

Ogni nave possiede un determinato numero di segnalini difesa che possono essere usati per difendersi da un attacco e mitigare i danni subiti.

Dopo che i dadi di attacco sono stati tirati e l'attaccante ha speso le sue icone accuratezza (A), il difensore può spendere uno o più dei suoi segnalini difesa come descritto di seguito.

Deviare: Il difensore sceglie una zona scafo adiacente alla zona scafo difendente. Quando il difensore subisce danni, può subire un qualsiasi ammontare di danni sugli scudi rimanenti nella zona scelta prima di subire i danni rimanenti sulla zona scafo difendente.

Eludere: Se l'attacco è stato effettuato a lunga gittata, il difensore sceglie e annulla un dado di attacco. A media gittata, sceglie un dado di attacco di cui va ripetuto il tiro. A corta gittata e a distanza 1, il segnalino non ha nessun effetto.

Rinforzare: Dopo che i danni sono stati totalizzati, il difensore riduce il totale della metà, arrotondando per eccesso.

Disperdere: Il difensore annulla tutti i dadi di attacco.

Quando il difensore spende un segnalino difesa approntato, lo gira sul suo lato esaurito. Quando spende un segnalino difesa esaurito, lo scarta e lo rimette nelle scorte. Tutti i segnalini difesa esauriti vengono approntati durante la Fase di Status.



Segnalino Difesa
(approntato)



Segnalino Difesa
(esaurito)

Il difensore non può spendere nessun singolo segnalino difesa più di una volta per attacco e non può spendere più di un segnalino difesa di ogni tipo per attacco. Se il difensore ha velocità "0", non può spendere nessun segnalino difesa.

DANNI ALLE NAVI

Ogni volta che una nave subisce dei danni, subisce ogni danno separatamente. Per ogni danno subito, il giocatore riduce gli scudi della zona scafo difendente di uno ruotando l'indicatore di scudi fino al numero immediatamente inferiore. Se non gli rimangono più scudi, pesca invece una carta dal mazzo dei danni e la colloca a faccia in giù accanto alla sua carta nave.



Indicatore di Scudi della Nave classe Victory II



Carta Nave del Victory II

Valore di Scafo

Se una nave accumula un numero di carte danni pari al suo valore di scafo, è distrutta; il modello viene rimosso dall'area di gioco assieme a ogni suo segnalino e altra componente ad esso associata.

Effetto Catastrofico

Prima che il difensore determini l'ammontare totale dei danni di un attacco, l'attaccante può risolvere un effetto catastrofico. Se l'attaccante ha ottenuto almeno un'icona catastrofica (☠), la prima carta danni che il difensore riceve viene assegnata a faccia in su.

Le carte danni a faccia in su contano come danni da applicare allo scafo della nave e infliggono anche l'effetto descritto sulla carta. Rimangono a faccia in su finché un effetto non le gira di nuovo a faccia in giù o le fa scartare.

DIFESE DEGLI SQUADRONI

Gli attacchi agli squadroni seguono tutte le regole relative agli attacchi alle navi, ad eccezione di quanto descritto di seguito.

Gli squadroni non hanno zone scafo, quindi l'attaccante non deve dichiarare una zona scafo difendente.

Quando attacca uno squadrone, l'attaccante usa la sezione **ANTI-SQUADRONE** della sua carta per determinare i suoi dadi di attacco, che è la stessa per tutte le zone scafo.



Carta Nave del Victory II

Dadi di Attacco Anti-Squadrone



Carta Squadrone di ala-X

Dadi di Attacco Anti-Squadrone

Danni agli Squadroni

Quando uno squadrone subisce danni, il giocatore riduce i punti scafo rimanenti a quello squadrone dell'ammontare di danni subito. Ruota il disco dello squadrone in modo che il puntatore sulla base dello squadrone indichi i punti scafo rimanenti.



Ruotare il Disco Squadrone

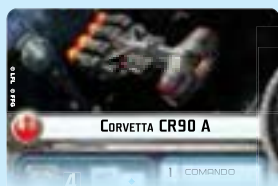
Se uno squadrone scende a zero o meno punti scafo, è distrutto; il modello viene rimosso dall'area di gioco assieme a ogni suo segnalino e altra componente ad esso associata.

Gli squadroni subiscono solo i danni corrispondenti al numero di icone colpito (★); ignorano le icone catastrofiche (☠).

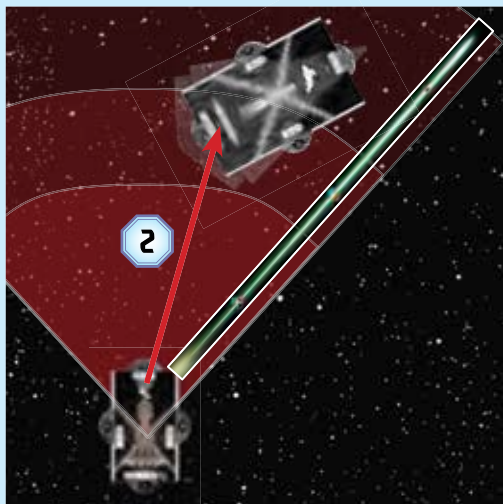
Attaccare gli Squadroni con una Nave

Quando una nave attacca uno squadrone, può effettuare un attacco contro ogni squadrone all'interno dell'arco di fuoco ed entro gittata di attacco dalla zona scafo attaccante. Ogni attacco viene risolto separatamente.

ESEMPIO DI ATTACCO



1. Il giocatore Ribelle attiva la sua Corvetta CR90 A, rivela un comando e decide di attaccare lo Star Destroyer classe Victory II.



2. Il giocatore Ribelle dichiara che la CR90 attaccherà dalla sua zona scafo frontale e bersaglierà la zona scafo posteriore del Victory II. Il giocatore Ribelle misura l'arco di fioco e la gittata, confermando che la zona scafo posteriore del Victory II si trova entro l'arco di fuoco della sua zona frontale e che l'attacco va effettuato a media gittata.



Carta Nave della
Corvetta CR90 A



Media Gittata

3. La CR90 ha 2 dadi rossi e 1 dado blu nella sua zona scafo frontale. L'attacco viene effettuato a media gittata, quindi il giocatore Ribelle usa tutti e 3 i dadi.



4. Il giocatore Ribelle tira i dadi e ottiene 4 e 1 . Spende il comando per tirare un dado blu aggiuntivo e ottiene 1 .



5. Il giocatore Ribelle decide di spendere la sua icona per impedire al Victory II di spendere il suo segnalino deviare. Il giocatore Imperiale decide di spendere solo il suo segnalino difesa rinforzare. I danni totali, pari a 5 ($4 + 1 + 1 + 1 + 1$) vengono ridotti a 3 (la metà di 5 arrotondata per eccesso).



6. Il Victory II subisce il primo danno e riduce gli scudi della sua zona scafo posteriore a 0.



7. Il Victory II subisce i 2 danni rimanenti sullo scafo della nave. Il giocatore Imperiale pesca una carta danni a faccia in su per il primo danno, in quanto il giocatore Ribelle ha ottenuto almeno 1 icona ; l'effetto di quella carta viene immediatamente risolto. Poi pesca una carta danni a faccia in giù per il secondo danno. Entrambe le carte vanno collocate accanto alla carta nave del Victory II.

SOVRAPPORSI

Gli squadroni non possono essere collocati in modo che si sovrappongano ad altre navi o squadroni. Se una nave si sovrappone a un'altra nave o squadrone, si usano le regole seguenti in base al tipo di modello in plastica a cui la nave si sovrappone.

SOVRAPPOSIZIONE CON GLI SQUADRONI

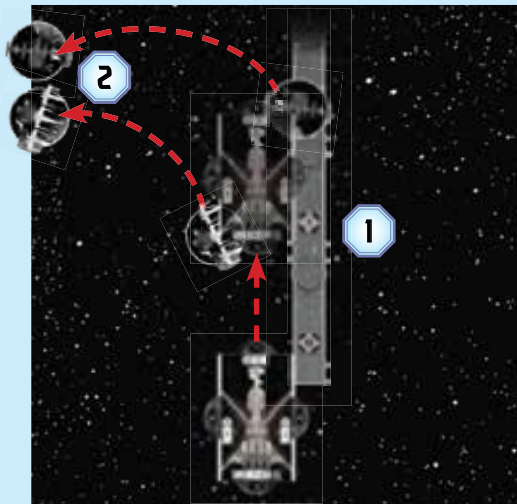
Se la posizione finale della nave in movimento la porterebbe a sovrapporsi con uno o più squadroni, la nave in movimento completa il suo movimento normalmente e i giocatori spostano gli squadroni sovrapposti dalla sua posizione. Poi, il giocatore che **non** muove la nave colloca **tutti** gli squadroni sovrapposti, a prescindere da chi sia il loro proprietario, accanto alla nave in modo che le loro basi tocchino la base della nave.

SOVRAPPOSIZIONE CON LE NAVI

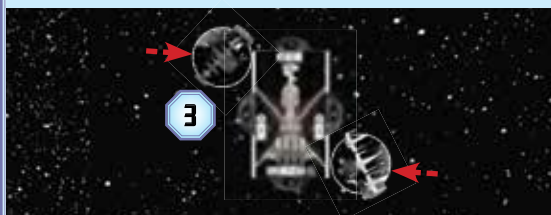
Se la posizione finale della nave in movimento la porterebbe a sovrapporsi con un'altra nave, la nave in movimento **non può** completare il suo movimento normalmente. La sua velocità viene invece temporaneamente ridotta di uno e la nave tenta di muoversi a quella velocità. Questo processo si ripete finché la nave in movimento non riesce a completare il suo movimento o finché la sua velocità non è temporaneamente ridotta a "0", nel qual caso rimane nella sua posizione attuale.

Dopo essersi mossa, sia la nave in movimento che la nave più vicina ad essa sovrapposta ricevono una carta danni a faccia in giù (una a testa).

SOVRAPPOSIZIONI CON GLI SQUADRONI



1. La CR90 del giocatore Ribelle tenta di completare un movimento a velocità 2, ma uno squadrone di caccia TIE e uno di ala-X si troverebbero sulla sua posizione finale.
2. Il giocatore Imperiale rimuove quegli squadroni in modo che la CR90 possa essere collocata.



3. Il giocatore Imperiale colloca gli squadroni dei caccia TIE e degli ala-X come preferisce, purché tocchino la CR90.

CLASSI DI TAGLIA

Ogni nave appartiene a una classe di taglia specifica, come descritto di seguito:

- **Corvetta CR90:** Piccola
- **Nebulon-B:** Piccola
- **Star Destroyer classe Victory:** Media

La classe di taglia non ha nessun effetto intrinseco, ma gli effetti di alcune carte potrebbero farvi riferimento. In futuro potrebbero uscire nuovi pack di espansione contenenti navi grandi.

SOVRAPPOSIZIONI CON LE NAVI



1. La Corvetta CR90 A del giocatore Ribelle tenta di completare un movimento a velocità 2, ma un *Victory II* si trova sulla posizione finale della nave. La CR90 deve temporaneamente ridurre la sua velocità di 1.
2. La CR90 completa un movimento a velocità 1.
3. Poi, sia la CR90 che il *Victory II* ricevono 1 carta danni a faccia in giù.

PAROLE CHIAVE DEGLI SQUADRONI

Ogni squadrone beneficia di una o più parole chiave. Le regole di ogni parola chiave sono stampate sulla carta squadrone. Come riferimento aggiuntivo, ogni disco



Parola chiave su una Carta di Squadrone ala-X

squadrone mostra un'icona che corrisponde a ognuna delle sue parole chiave. Gli squadroni unici, come quello di Luke Skywalker, possiedono delle capacità speciali uniche descritte sulle loro carte squadrone.

STOP!

Ora conoscete tutte le regole necessarie per giocare lo scenario introduttivo. Se avete qualche domanda nel corso della partita, consultate il Compendio delle Regole.

Una volta completata la vostra prima partita, siete pronti a imparare le regole per costruire le flotte, giocare con gli obiettivi e altro ancora (vedi "Regole Ampliate" da pagina 19 a pagina 24).

REGOLE AMPIATE

Una volta giocato lo scenario introduttivo, i giocatori sono pronti per imparare il resto delle regole base richieste per svolgere una partita completa di **Star Wars: Armada**. Questo include usare gli ostacoli, costruire le flotte e usare gli obiettivi.

LINEA DI VISTA E OSTRUZIONE

Quando una nave o uno squadrone attacca, deve tracciare una **LINEA DI VISTA** da sé al bersaglio. Gli squadroni e le navi usano punti diversi da cui determinare la linea di vista, e sono descritti qui di seguito:

Squadrone: Quando si traccia una linea di vista da o fino a uno squadrone, si traccia quella linea partendo dal punto della base dello squadrone più vicino allo squadrone o alla zona scafo avversaria.

Nave: Quando si traccia una linea di vista da o fino a una zona scafo, si usa il punto bersaglio giallo stampato su quella zona scafo.



Punto
Bersaglio

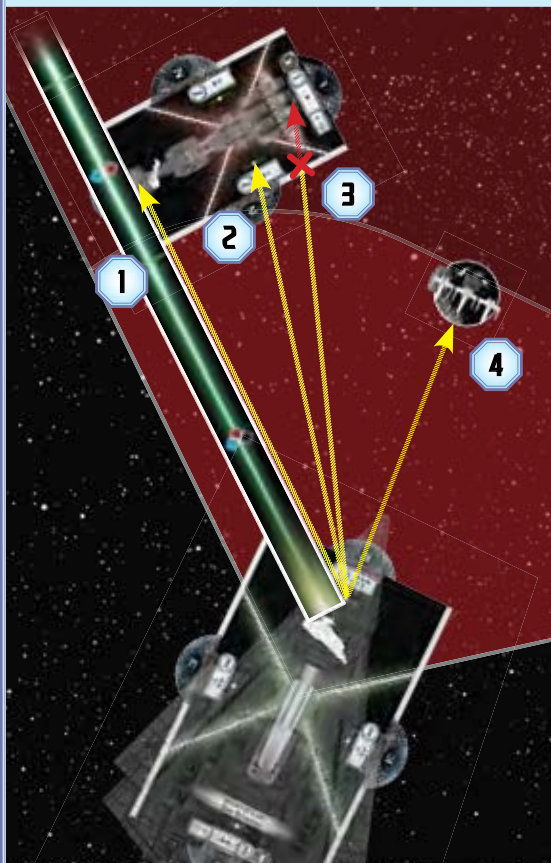
Segnalino Nave
del Victory II

Se la linea di vista tracciata passa attraverso una qualsiasi zona scafo della nave difendente che non sia la zona scafo difendente, l'attaccante non dispone di linea di vista e **deve dichiarare un altro bersaglio**. Se non esiste un bersaglio valido, non può effettuare un attacco.

Se la linea di vista tracciata passa attraverso navi od ostacoli che non sono l'attaccante o il difensore, l'attacco è **OSTRUITO**. Quando un attacco è ostruito, l'attaccante tira un dado in meno a sua scelta.

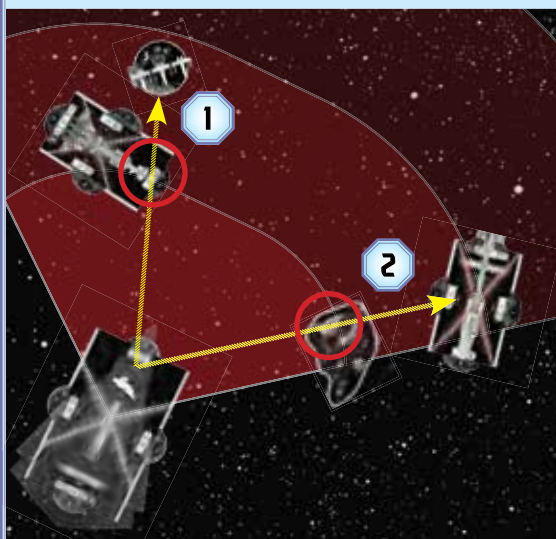
ESEMPIO DI LINEA DI VISTA

Usando il righello di gittata, il giocatore Imperiale traccia una linea di vista dalla zona scafo frontale del *Victory II* a tre diverse zone scafo della Corvetta CR90 A e allo squadrone di ala-X.



1. Il giocatore usa il righello di gittata per collegare il punto bersaglio della zona scafo frontale del *Victory II* alla zona scafo frontale della CR90. Questa linea non passa attraverso un'altra zona scafo della CR90, quindi il *Victory II* può attaccare quella zona.
2. Ripetendo questa procedura, il giocatore determina che il *Victory II* dispone anche di linea di vista fino alla zona scafo sinistra della CR90.
3. Scopre inoltre che il *Victory II* non dispone di linea di vista fino alla zona scafo posteriore della CR90, in quanto quella linea passa attraverso la zona scafo sinistra della CR90.
4. Traccia una linea di vista fino al punto più vicino della base dello squadrone di ala-X. Lo squadrone di ala-X può essere bersagliato dall'attacco.

ESEMPIO DI OSTRUZIONE



1. Il giocatore Imperiale traccia una linea di vista fino al punto più vicino della base dello squadrone di ala-X. La linea passa attraverso la Corvetta CR90 A, quindi l'attacco è ostruito.
2. Il giocatore Imperiale traccia una linea di vista fino alla zona scafo destra della Nebulon-B. La linea passa attraverso un campo di asteroidi, quindi l'attacco è ostruito.

OSTACOLI

Gli ostacoli rappresentano pericoli e altri elementi spaziali che possono avere un impatto sulla battaglia. Ogni ostacolo è rappresentato da un segnalino che viene collocato nell'area di gioco. Ogni tipo di ostacolo influenza gli squadroni e le navi nel modo descritto di seguito.



Campo di Asteroidi: Una nave che si sovrappone a questo ostacolo riceve 1 carta danni a faccia in su. Gli squadroni non ne sono influenzati.



Campo di Detriti: Una nave che si sovrappone a questo ostacolo subisce 2 danni a una qualsiasi zona scafo. Gli squadroni non ne sono influenzati.



Stazione: Una nave che si sovrappone a questo ostacolo può scartare una delle sue carte danni a faccia in su o a faccia in giù. Uno squadrone che si sovrappone a questo ostacolo può recuperare un punto scafo.

Le navi e gli squadroni possono muoversi attraverso gli ostacoli senza problemi; solo la posizione finale della nave o dello squadrone ha importanza.

REGOLE SULLA FORMAZIONE DELLE FLOTTE

Per giocare una partita completa di **Star Wars: Armada**, ogni giocatore sceglie le navi, gli squadroni e le migliori che desidera usare.

Tutte le carte nave, squadroni e migliori sono dotate di un numero nell'angolo in basso a destra. Quello è il **COSTO IN PUNTI FLOTTA** della nave o della migliore, o di ogni squadrone di quel tipo.



Costo in
Punti Flotta

Carta Nave della Corvetta CR90 A

Prima di iniziare una partita, entrambi i giocatori devono formare una flotta. Lo fanno scegliendo un qualsiasi numero di carte nave, carte squadrone e carte migliore il cui costo totale in punti flotta non superi i 300 punti flotta.

Ogni giocatore assembla la sua flotta senza sapere in anticipo quale sarà la flotta del suo avversario. Durante il passo "Radunare le Componenti" del setup, entrambi i giocatori rivelano simultaneamente le carte, le navi e gli squadroni della loro flotta (vedi "Setup Completo" a pagina 23).

NOMI UNICI

Questo gioco include molti personaggi e navi famose dell'universo di **Star Wars**. Ognuna di queste figure famose è rappresentata da una carta con un nome unico, identificato da un pallino (•) che precede il nome. Un giocatore non può schierare due o più carte che condividono lo stesso nome unico.

CARTE SQUADRONE

Gli squadroni dello stesso tipo condividono una singola carta squadrone. Il costo in punti flotta sulle carte squadrone indica il costo di uno squadrone di quel tipo; il giocatore deve pagare il costo in punti flotta di ogni squadrone di quel tipo che intende schierare.

Alcune carte squadrone hanno dei nomi unici; queste carte corrispondono ai piloti più famosi dell'universo di **Star Wars**. Questi piloti conducono in battaglia potenti squadroni dotati di capacità e segnalini difesa extra che li distinguono dagli squadroni comuni. Uno squadrone unico usa la sua carta squadrone personale anziché la carta condivisa di quel tipo.

Un giocatore può schierare solo una copia di ogni squadrone unico. Gli squadroni unici usano il lato opposto del disco squadrone del loro tipo, che riproduce la stessa illustrazione mostrata sulla carta squadrone unica.

FORMARE LE FLOTTE USANDO SOLO LA SCATOLA BASE

In una normale partita di *Star Wars: Armada*, ogni giocatore forma una flotta usando la propria collezione di navi e componenti prima di iniziare la partita.

Se i giocatori possiedono solo una scatola base, possono scegliere di condividere le componenti. Date le limitazioni delle componenti, un giocatore dovrà ricevere tutte le carte Ribelli e l'altro giocatore riceverà tutte le carte Imperiali. Poi tutte le carte migloria rimanenti vanno mescolate e distribuite a caso ai giocatori.

Ogni giocatore assembla quindi segretamente e simultaneamente una flotta da 180 punti prima di iniziare con il setup del gioco.

CARTE MIGLORIA

I giocatori possono dotare le loro navi di miglorie come i cannoni a ioni e ammiragli famosi. La barra delle miglorie che compare sulla parte bassa di ogni carta nave mostra le icone relative alle miglorie di cui quella nave può dotarsi. Per ogni icona mostrata nella barra delle miglorie la nave può dotarsi di una carta migloria con l'icona corrispondente.



Icone
Miglioria

Carta Nave della Corvetta CR90 A

Migliorie Specifiche di Fazione

Le carte migloria possono essere usate dalle navi di qualsiasi fazione, a meno che non riportino un simbolo di fazione accanto al loro costo in punti flotta. Soltanto le navi di una flotta Ribelle possono dotarsi di una carta con il simbolo Ribelle e soltanto le navi di una flotta Imperiale possono dotarsi di una carta con il simbolo Imperiale.



Carta Migloria
Ribelle



Carta Migloria
Imperiale

Migliorie Modifica

Alcune carte migloria possiedono il tratto "**Modifica**". Una nave non può dotarsi di più di una migloria che abbia il tratto "**Modifica**".

Titoli

Le carte migloria titolo mostrano un'icona nave specifica nell'angolo in basso a sinistra. Soltanto una nave che abbia l'icona nave corrispondente può dotarsi della carta titolo in questione. Una nave non può dotarsi di più di una carta titolo.



Carta Migloria
con Icona Nave



Icona sulla Carta Nave
della Corvetta CR90 A

Comandanti

Le carte migloria comandante mostrano l'icona  sul retro e nessuna icona nell'angolo in basso a sinistra. Qualsiasi nave può dotarsi di una carta comandante, a prescindere dalle icone presenti sulla sua barra delle miglorie, ma nessuna nave può dotarsi di più di una carta comandante. Una nave dotata di una carta comandante è considerata una **NAVE AMMIRAGLIA**.



Carta Migloria
Comandante

Usare le Carte Migloria

Molti effetti delle carte migloria si verificano in momenti specifici della partita, descritti sulla carta. Alcune carte usano un'intestazione per indicare quando la carta può essere usata, come descritto di seguito:

- Gli effetti che modificano i dadi di attacco, per esempio aggiungendo, cambiando o ripetendo un tiro del dado possono essere risolti dopo che i dadi di attacco sono stati tirati.
- Gli effetti "❌" sono effetti catastrofici; vedi la sezione "Effetti Catastrofici" a pagina 22 per ulteriori dettagli.
- Gli effetti "👤" e gli altri effetti con un'icona di comando come intestazione possono essere risolti quando la nave sta risolvendo il comando corrispondente.

Alcuni effetti delle carte richiedono che il giocatore esaurisca la carta. Per esaurire una carta, il giocatore la ruota di 90° in senso orario. Una carta esaurita non può essere esaurita una seconda volta, cosa che impedisce alla nave di usare qualsiasi effetto che richieda di esaurire la carta. Durante la Fase di Status, tutte le carte migloria vengono approntate ruotando le carte di 90° in senso antiorario. Le carte approntate possono essere di nuovo esaurite.

Punteggi delle Carte Migloria

Quando i giocatori devono determinare i loro punteggi alla fine della partita, il costo totale in punti flotta di tutte le carte migloria di cui una nave è dotata vanno sommati al costo in punti flotta di quella nave.

RESTRIZIONI DI COSTRUZIONE DELLE FLOTTE

Oltre alle regole descritte in precedenza in queste sezioni, una flotta deve rispettare queste restrizioni:

- La flotta deve essere di allineamento Ribelle o Imperiale. Non può contenere nessuna nave, squadrone o migliona allineata alla fazione opposta, come indicato dalla presenza del simbolo di quella fazione su quelle carte.
- La flotta deve avere una nave ammiraglia (una nave dotata di una carta comandante). Non può avere più di una nave ammiraglia.
- La flotta non può spendere più di un terzo dei suoi punti flotta in squadroni.
- Una flotta deve includere tre carte obiettivo, una per ogni categoria (vedi "Obiettivi" più avanti).

EFFETTI CATASTROFICI

Gli effetti catastrofici sono effetti devastanti che l'attaccante può risolvere durante un attacco **prima** di calcolare l'ammontare totale dei danni. L'attaccante deve avere almeno un'icona  nella sua riserva di attacco e può risolvere **soltanto un** effetto catastrofico per attacco.

Gli effetti catastrofici sulle carte migliona sono indicate dall'intestazione "❖:". Alcuni effetti catastrofici sulle carte migliona specificano inoltre un colore; per risolvere un effetto catastrofico con un requisito di colore, l'icona  deve comparire su un dado di quel colore.



Effetto Catastrofico su una Carta Migliona

L'effetto catastrofico standard è:

❖: Se il difensore ha ricevuto almeno una carta danni per questo attacco, la prima carta danni che il difensore riceve viene assegnata a faccia in su.

Gli squadroni non possono risolvere o subire effetti catastrofici, a meno che non sia specificato altrimenti.

SEGNALINI ID

I giocatori devono usare i segnalini ID per identificare le loro navi ammiraglie e per distinguere più copie della stessa nave. Questo è importante per tenere il conto di quali carte migliona, carte danni e indicatori di comando vengono assegnati a ogni nave.

Per assegnare un ID si inserisce il segnalino ID di una nave nello slot situato dietro il supporto verticale o il supporto curvo della nave. Poi si colloca il segnalino ID principale corrispondente della nave sulla carta di quella nave.



Base della Nave con un Segnalino ID Nave Ammiraglia

OBIETTIVI

Le carte obiettivo aggiungono varietà a ogni battaglia, fornendo una motivazione narrativa agli scontri tra le forze Imperiali e Ribelli e cambiando il modo in cui i giocatori guadagnano punti. Esistono tre categorie di obiettivi:



Assalto: Gli obiettivi di assalto solitamente identificano una o più navi che valgono punti flotta extra quando vengono danneggiati o distrutti.



Difesa: Gli obiettivi di difesa alterano l'area di gioco per fornire un vantaggio significativo a uno dei giocatori.



Navigazione: Gli obiettivi di navigazione ricompensano i giocatori che manovrano con aggressività e precisione.

Le carte obiettivo possono descrivere delle regole speciali di setup da seguire durante le procedure di setup. Possono anche includere delle regole speciali da utilizzare quando si gioca con quell'obiettivo. Alcuni obiettivi consentono ai giocatori di guadagnare dei segnalini vittoria per incrementare il loro punteggio; alla fine della partita, ogni segnalino vittoria ha un valore in punti flotta pari a quello riportato nell'angolo in basso a destra della carta obiettivo.

USARE LE CARTE OBIETTIVO

Come parte della procedura di formazione della flotta, ogni giocatore sceglie tre carte obiettivo. Ogni carta obiettivo deve appartenere a una categoria diversa. Questo significa che ogni giocatore porta tre carte obiettivo nella partita.

Durante il passo "Scegliere l'Obiettivo" del setup, il **PRIMO GIOCATORE** (quello con l'iniziativa) guarda tutte e tre le carte obiettivo del **SECONDO GIOCATORE** e sceglie una di quelle carte da usare come obiettivo della partita. Le rimanenti carte obiettivo del secondo giocatore e le carte obiettivo del primo giocatore non vengono usate in quella partita.



CARTA OBIETTIVO CASUALE

Se si gioca usando solo la scatola base, i giocatori dovrebbero determinare casualmente l'obiettivo della partita. Durante il passo "Scegliere l'Obiettivo" del setup, il secondo giocatore raduna tutte le carte obiettivo in un unico mazzo e le mescola. Poi ne pesca due e ne sceglie una da usare per la partita.

SETUP COMPLETO

Quando i giocatori avranno preso dimestichezza con le regole del gioco, dovranno usare le regole di setup completo. Per farlo è sufficiente svolgere i passi seguenti in quest'ordine (vedi il "Diagramma di Setup Completo" a pagina 24).

1. **Stabilire l'Area di Gioco e l'Area di Setup:** Sgombrare un'area di gioco di 90 x 180 cm. Poi definire un'area di setup di 90 x 120 cm usando la lunghezza del righello di gittata per collocare gli angoli dell'area di setup a 30 cm dai margini più corti dell'area di gioco. I giocatori si disporranno l'uno di fronte all'altro lungo i margini di 180 cm dell'area di gioco.

Se si gioca soltanto con le navi e gli squadroni della scatola base, i giocatori potranno invece usare un'area di gioco di 90 x 90 cm che fungerà anche da area di setup.

2. **Radunare le Componenti:** Ogni giocatore colloca le sue navi, i suoi squadroni e le sue carte accanto all'area di gioco, lungo il suo margine. Ogni indicatore degli scudi e ogni disco squadrone va regolato al valore massimo di scudi o di scafo. Poi lo slider di attivazione di ogni squadrone deve essere regolato per mostrare l'estremità blu dello slider con l'icona . Si assegnano i segnalini di difesa appropriati a ogni nave e squadrone unico e si radunano indicatori di comando e di velocità a sufficienza per tutta la flotta. Si assegnano i segnalini ID alle navi e agli squadroni se necessario.
3. **Determinare l'Iniziativa:** Il giocatore la cui flotta ha il costo totale inferiore in punti flotta sceglie quale giocatore sarà il primo giocatore. Il primo giocatore colloca il segnalino iniziativa accanto al suo margine, con il lato  a faccia in su. Se le flotte dei due giocatori hanno lo stesso costo in punti flotta, si determina quale giocatore sceglierà con un tiro di testa o croce.
4. **Scegliere l'Obiettivo:** Il primo giocatore guarda tutte e tre le carte obiettivo del suo avversario e ne sceglie una che sarà l'obiettivo della partita (vedi "Obiettivi" a pagina 22).

5. **Collocare gli Ostacoli:** A partire dal secondo giocatore e alternandosi, i giocatori scelgono e collocano sei ostacoli nell'area di gioco. Gli ostacoli devono essere collocati nell'area di setup, oltre distanza 3 dai margini dell'area di gioco e oltre distanza 1 l'uno dall'altro.

Se si usano solo le navi e gli squadroni contenuti in questa scatola, i giocatori collocano solo quattro ostacoli.

6. **Schierare le Navi:** A partire dal primo giocatore e alternandosi, i giocatori schierano le loro forze nell'area di setup. Un singolo turno di schieramento consiste nel collocare una nave o due squadroni.

- Le navi devono essere collocate nella zona di schieramento del rispettivo giocatore. La zona di schieramento di un giocatore è quella parte dell'area di setup che si trova a distanza 1-3 dal suo margine dell'area di gioco.
 - Quando un giocatore colloca una nave, deve regolare il suo indicatore di velocità a una velocità disponibile sulla sua tabella della velocità.
 - Gli squadroni devono essere collocati entro distanza 1-2 da una nave amica.
 - Se a un giocatore rimane solo uno squadrone quando dovrebbe invece collocarne due, non può collocarlo finché non ha collocato tutte le sue navi.
7. **Preparare le Altre Componenti:** Mescolare il mazzo dei danni e collocarlo accanto all'area di gioco assieme ai segnalini comando, lo strumento di manovra, il righello di gittata e il segnalino round contrassegnato con il numero "1."

8. **Sgombrare:** Rimuovere gli angoli dell'area di setup dall'area di gioco.

Una volta completato il setup, i giocatori iniziano il primo round della partita.

E ORA?

Ora conoscete le regole necessarie per giocare una partita completa di **Star Wars: Armada**. Se avete delle domande nel corso della partita, consultate il Compendio delle Regole. Quel libretto contiene le regole complete relative a ogni argomento e molte eccezioni alle regole che non sono state spiegate in questo Manuale di Gioco.

Per formare delle flotte standard da 300 punti avrete bisogno di navi, squadroni e migliorie aggiuntive con cui ampliare le vostre opzioni di personalizzazione. Queste componenti aggiuntive saranno vendute separatamente nei pack di espansione.

© & TM Lucasfilm Ltd. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono ™ o ® di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha la sua sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere raggiunta telefonicamente al 651-639-1905.

Star Wars: Armada è un gioco distribuito in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Fabbricato in Cina. **SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI.**

