

STAR WARS™

I ASSALTO IMPERIALE



FAQ

VERSIONE 3.0 / VALIDE DAL 12.03.18



Cambiamenti:

- 3-4 - Aggiunta - Errata
- 5-7 - Aggiornamento - Regole
- 9-12 - Chiarimento - Domande Ricorrenti



Questo documento contiene le domande ricorrenti, le chiarificazioni relative alle regole più complesse e gli errata di *Assalto Imperiale*. **Le ultime aggiunte rispetto alle versioni precedenti sono scritte in rosso.** All'interno di questo documento, ogni prodotto è espresso mediante il suo codice prodotto, elencato a seguire per un facile riconoscimento:





SWI01	Assalto Imperiale
SWI03	Generale Weiss, Comandante sul Campo
SWI04	Campione della Guardia Reale
SWI05	IG-88, Droide Assassino
SWI06	Han Solo, Canaglia
SWI07	Chewbacca, Wookiee Fedele
SWI08	Soldati Ribelli
SWI09	Sabotatori Ribelli
SWI10	Ombre Gemelle
SWI11	Boba Fett, Famigerato Cacciatore di Taglie
SWI12	R2-D2, Fedele Astromeccanico, e C-3PO, Relazioni Umane-Cyborg
SWI13	Kayn Somos, Assaltatore Comandante
SWI14	Assaltatori
SWI15	Guerrieri Wookiee
SWI16	Mercenari Rodiani
SWI17	Contrabbandiere Ribelle
SWI18	Cavaliere di Bantha
SWI19	Ritorno su Hoth
SWI20	Generale Sorin, Tattico Spietato
SWI21	Dengar, Assassino Implacabile
SWI22	Leia Organa, Comandante Ribelle
SWI23	Soldati della Base Echo
SWI24	L'Azzardo di Bespin
SWI25	Bossk, Cacciatore Nato
SWI26	Agente Blaise, Indagatore dell'ISB
SWI27	Lando Calrissian, Giocatore d'Azzardo
SWI28	Infiltratori dell'ISB
SWI29	Obi-Wan Kenobi, Cavaliere Jedi
SWI30	Il Grande Inquisitore, Lealista Sith
SWI31	Greedo, Mercenario Ambizioso
SWI32	Il Dominio di Jabba
SWI33	Luke Skywalker, Cavaliere Jedi
SWI34	Ranger dell'Alleanza
SWI35	Capitano Terro, Sentinella della Desolazione
SWI36	Jabba the Hutt, Malvagio Bandito
SWI37	BT-1, Assassino Devastante, e 0-0-0, Specialista del Dolore
SWI38	Java Saccheggiatore
SWI39	Hera Syndulla, Spectre-2, e C1-10P, "Chopper"
SWI41	BT-1, Assassino Devastante, e 0-0-0, Specialista del Dolore
SWI42	Java Saccheggiatore
SWI43	Hera Syndulla, Spectre-2, e C1-10P, "Chopper"
SWI46	Il Cuore dell'Impero
SWI47	Maul, Portatore di Vendetta
SWI48	Imperatore Palpatine, Maestro Sith
SWI49	Ahsoka Tano, Istigatrice Ribelle

ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. A meno che non compaia un errata a seguire, la stampa è considerata accurata e sovrascrive ogni altra stampa (come carte promozionali o contenute nei kit OP). È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto di *Assalto Imperiale* in qualsiasi momento.

CARTE SCHIERAMENTO

SWI01 - GUARDIA REALE







- La capacità “ +2” della Guardia Reale regolare diventa “: Perforante 1”.
- La capacità “Protettore” della Guardia Reale regolare ed elite diventa: “**Sentinella:** Quando una miniatura non *GUARDIANO* amica si difende e e sei adiacente alla casella bersagliata, applica +1 al risultato della difesa. Limite di 1 utilizzo delle capacità “Sentinella” o “Protettore” per attacco.”
- La capacità “Vendetta” della Guardia Reale regolare diventa: “**Vendetta:** Quando una miniatura non *GUARDIANO* amica adiacente è sconfitta, diventa Concentrato.”
- La capacità “Vendetta Irruente” della Guardia Reale elite diventa: “**Vendetta:** Quando una miniatura non *GUARDIANO* amica adiacente è sconfitta, diventa Concentrato e puoi muoverti di 1 casella.”

SWI01 - UFFICIALE IMPERIALE

La capacità “Ordine” dell'Ufficiale Imperiale regolare diventa:


“**► Ordine:** Scegli un'altra miniatura amica entro 2 caselle. Se stai giocando una campagna, quella miniatura può interrompere per effettuare un'azione di movimento; se stai giocando uno scontro diretto, quella miniatura ottiene 2 punti movimento.”

SWI01 - SABOTATORE RIBELLE

- La capacità “: Perforante 2” del Sabotatore Ribelle regolare diventa “: Perforante 1”.
- Il valore di Velocità del Sabotatore Ribelle regolare diventa 4.
- La capacità “: Esplosione 2” del Sabotatore Ribelle elite diventa “: Esplosione 1.

SWI16 - MERCENARIO RODIANO

La capacità “Ultimo Colpo” del Mercenario Rodiano regolare ed elite diventa:

“**Ultimo Colpo:** Quando hai subito  pari alla tua Salute, prima di essere sconfitto, puoi interrompere per effettuare un attacco. Poi sei sconfitto.”

SWI19 - LEIA ORGANA

La capacità “Autorità in Battaglia” di Leia Organa diventa:



“**► Autorità in Battaglia:** Effettua un attacco, poi scegli un'altra miniatura amica entro 3 caselle. Quella miniatura può interrompere per effettuare un attacco che bersaglia la stessa miniatura.”

SWI24 - RIPARATORE UGNAUGHT

- La capacità “Saldatura di Fortuna” del Riparatore Ugnaught regolare ed elite diventa:
“**Saldatura di Fortuna:** Metti in gioco il compagno Droide di Scarto in una casella adiacente.”
- La capacità “Battaglione di Rottami” del Riparatore Ugnaught regolare ed elite diventa:
“**Battaglione di Rottami:** Il Droide di Scarto si ripristina all’inizio dell’attivazione del tuo gruppo, si attiva come se facesse parte del tuo gruppo e può usare le tue capacità a impulso.”

SWI32 - CAPITANO TERRO

La capacità “Lanciafiamme” del Capitano Terro diventa:

“**► Lanciafiamme:** Scegli una casella entro 2 caselle. Ogni altra miniatura in quella casella o adiacente ad essa subisce 1  e 1 , poi diventa Indebolita.”

CARTE COMANDO

SWI16 - NESSUNO DI IMPORTANTE


La capacità diventa:

“Dopo che l’ultima miniatura di uno dei tuoi gruppi non unici è stata sconfitta, gioca questa carta per diminuire di 2 il valore in PV di quella miniatura (minimo 0).”

SCHEDE EROE



SWI19 - LOKU KANOLOA

La capacità “Puntare il Mirino” di Loku Kanoloa diventa:

“**2**: All’inizio o alla fine della tua attivazione, usa questa capacità per collocare 1 segnalino ricognizione su una miniatura ostile entro la tua linea di vista.”

SWI46 - DROKKATTA

La capacità “Demolizione” di Drokkatta diventa:

“**2**: Durante la tua attivazione, scegli una casella entro 3 caselle. Ogni miniatura e oggetto in quella casella o adiacente ad essa subisce 1 . Colloca 1 segnalino detriti sulla casella scelta. Limite di una volta per attivazione.”

SWI46 - KO-TUN FERALE




La capacità “Riserve Fornite” di Ko-Tun Feralo diventa:

“Quando una miniatura amica entro 3 caselle interagisce con un contenitore, invece di pescare 1 carta Rifornimento, può pescare 5 carte Rifornimento, scegliere 1 carta non Valore da tenere e rimescolare le altre nel mazzo.”

CARTE CLASSE IMPERIALE

SWI01 - DISPOSITIVO DI SICUREZZA



La capacità diventa:

“**2**: Quando una miniatura Imperiale ha subito  pari alla sua Salute, esaurisci questa carta. Invece di essere sconfitta, quella miniatura recupera 1  e ottiene 3 punti movimento.”

CARTE OBIETTIVO

SWI01 - SCORTE RIGENERANTI



La capacità diventa:

“Alla fine di un round durante una qualsiasi missione, consuma questa carta per scegliere una miniatura Imperiale e tirare 2 dadi rossi. Quella miniatura recupera  pari ai risultati  ottenuti.”

CARTE RIFORMIMENTO

SWI32 - BOMBA ABBAGLIANTE

La capacità diventa:

“**2**: Durante la tua attivazione, scegli una casella entro 3 caselle. Ogni miniatura nella casella scelta o adiacente ad essa subisce 1  e diventa Indebolita. Poi scarta questa carta.”

CARTE MISSIONE SCONTRO DIRETTO

SWI22 - RICICLAGGIO DI TECNOLOGIE

Il primo paragrafo diventa:

“Qualsiasi miniatura può attaccare una porta (Salute: 10, Difesa: nessuna). Le porte della Sala Comando sono chiuse a chiave.”

TESSERE DELLA MAPPA

SWI46 - TESSERA 02

Il lato “Camera del Consiglio” delle tessera della mappa 02 diventa “02A”.

MANUALE DI GIOCO

TERMINARE UNA MISSIONE

L’ultima frase del secondo paragrafo diventa:

“L’obiettivo del giocatore Imperiale può essere far interagire le sue miniature con entrambi i terminali oppure sconfiggere un eroe.”

COMPENDIO DELLE REGOLE

ATTACCARE UN OGGETTO

Il penultimo paragrafo diventa:

“Quando si attacca una porta, si usa una capacità che influenza una porta o si contano le caselle fino a una porta, si considera che la porta occupi ogni casella vuota con cui condivide un lato.”

FASE DI ATTIVAZIONE

Aggiungere alla descrizione della “Fase di Attivazione” il seguente paragrafo:

“Quando una miniatura è sconfitta, l’avversario ottiene un ammontare di punti vittoria pari al costo di miniatura di quella miniatura (vedi “Costo di Miniatura” negli Aggiornamenti alle Regole delle FAQ). Quando l’ultima miniatura di un gruppo con un’aggiunta viene sconfitta, l’avversario ottiene un ammontare di punti vittoria pari al costo di quella aggiunta.”

VINCERE LA PARTITA

Il paragrafo “Vincere una Missione Scontro Diretto - Miniature Sconfitte” diventa:

“Durante uno scontro diretto, se un giocatore ha meno carte Schieramento ripristinate del suo avversario, può scegliere di non attivare un gruppo di miniature e passare la mano al suo avversario.”

MISSIONI

SWI01 - CATTURATI

Il secondo paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“Quando un eroe si ritira, è considerato invece tramortito e riceve solo 1 azione di movimento oppure di interazione con il deposito dell'equipaggiamento quando si attiva.”

SWI01 - TENTAZIONE

Il secondo paragrafo di “Odio” diventa:

“Quando Darth Vader ha subito \times pari al doppio del livello di minaccia, è sconfitto e la missione termina (☹).”

SWI01 - UN DEBITO DA RIPAGARE

Il secondo paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“I segnalini missione Imperiali rappresentano i cannoni a impulsivi; alla fine di ogni round, ogni cannone spara su una miniatura Ribelle. Quando questo accade, il giocatore Imperiale sceglie una miniatura Ribelle entro linea di vista di quel cannone e tira 1 dado rosso e 1 dado giallo: quella miniatura subisce \times pari ai risultati \times . Se quella miniatura è Gaarkhan, diventa Concentrato.”

SWI01 - CROCIERA DI LUSSO

Il primo paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“Le porte sono chiuse a chiave per le miniature Ribelli, che possono interagire con esse (☹ o ☹) per aprirle.”

SWI01 - SOTTO ASSEDIO

Il primo paragrafo di “Assalto” diventa:

“Rimuovi 1 porta dalla mappa e tira 1 dado rosso: ogni miniatura Ribelle entro 3 caselle da quella porta subisce \times pari ai risultati \times .”

SWI01 - CATENA DI COMANDO

Il terzo paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“La porta è chiusa a chiave per le miniature Ribelli, che possono interagire con essa (2 ☹ o ☹) per aprirla.”

SWI08 - PRONTI ALL'IMPATTO

Il terzo paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“I segnalini missione neutrali rappresentano i rinforzi: quando un Soldato Ribelle è sconfitto, scarta 1 segnalino missione neutrale. Alla fine di ogni round, i Ribelli schierano un Soldato Ribelle nella Barricata Ribelle per ogni segnalino missione neutrale scartato in quel round.”

SWI19 - FUGA DA CLOUD CITY

Il terzo paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“La missione prosegue quando la porta della Cella si apre (☹). La missione termina alla fine del Round 6 o quando tutti gli eroi sono feriti.”

SWI19 - RITORNO ALLA BASE ECHO

- Sostituire “Droide Sonda” nei Gruppi di Riserva con “Droide Sonda”.
- Il terzo paragrafo di “Armato e Operativo” diventa:

“Una volta per attivazione, un eroe può interagire con il terminale rosso per sparare con il cannone a ioni. Quando lo fa, effettua una prova di \odot e una di \odot . Prima dei tiri, il giocatore Imperiale può scegliere di spendere 2 \odot per applicare -1 \surd ai risultati delle prove. Per ogni successo, il giocatore Imperiale reclama 1 segnalino danno. Dopo aver risolto le prove, l'eroe effettua una prova di \odot . Se fallisce, subisce 2 \odot .”

SWI19 - VIGILANZA COSTANTE

Il quinto paragrafo della “Presentazione della Missione” diventa:

“I muri e le miniature non bloccano la linea di vista o il conteggio delle caselle per le miniature nell'avamposto o verso le caselle dell'avamposto.”

SWI19 - OPERAZIONE DI SALVATAGGIO

La descrizione della tessera “25A - Sala” diventa “29A - Corridoio”.

SWI19 - EPILOGHI

Il primo paragrafo di “Tentativo Disperato” diventa:

“Ogni eroe riceve 2 PE. Il giocatore Imperiale riceve 3 PE. Ogni eroe riceve 300 crediti. Il giocatore Imperiale riceve 1 Influenza.”

SWI32 - ASSALTO AL PALAZZO

Il settimo paragrafo di “Ritirata dell'Hutt” diventa:

“Il segnalino missione neutrale rappresenta Malakili. Malakili è una miniatura Imperiale (Salute: 8, Difesa: nessuna) che non può attivarsi. Fintanto che Malakili è sulla mappa, il Rancor ottiene 5 punti movimento all'inizio di ogni sua attivazione.”

AGGIORNAMENTI ALLE REGOLE

Questa sezione descrive le nuove regole disponibili nei componenti delle espansioni di *Assalto Imperiale*, nonché alcuni chiarimenti su quelle già esistenti.

AGGIUNTA NEGLI SCONTRI DIRETTI

Alcune carte Schieramento “Miglioria Scontro Diretto” presentano la dicitura “Aggiunta” sopra le loro capacità e possono essere aggiunte alle altre carte Schieramento nel modo seguente:

- Quando si schierano delle unità durante la preparazione di uno scontro diretto, se un giocatore ha incluso una o più carte “Aggiunta” nel suo esercito colloca ognuna di queste carte su una carta Schieramento che non sia una migliona.
- Ogni carta Schieramento può avere una sola “Aggiunta”.
- Le capacità sulle carte “Aggiunta” si applicano a tutte le miniature del gruppo corrispondente.
- Molte aggiunte richiedono che il gruppo possieda un tratto specifico, come per esempio “SOLDATO”: le aggiunte con queste restrizioni non possono essere giocate su un gruppo privo di quel tratto.

Quando un gruppo con una carta “Aggiunta” viene sconfitto, il giocatore avversario guadagna un ammontare di PV pari al costo di schieramento della carta “Aggiunta” oltre a quelli che guadagna per la carta Schieramento del gruppo sconfitto.

ATTACCO

- Alcune capacità consentono a una miniatura di effettuare un attacco con un tipo e una riserva di attacco diversi dal suo normale attacco.
- Quando un eroe effettua un attacco usando una riserva di attacco non collegata alle sue armi (come l'attacco di "Scontro Ravvicinato" sulla scheda Eroe di Verena Talos), non può usare nessuna capacità delle sue armi durante questo attacco.
- Quando una miniatura relativa a una carta Schieramento effettua un attacco usando una riserva di attacco alternativa (come l'attacco di "Scontro Ravvicinato" sulla carta Schieramento di Verena Talos) può ancora innescare le sue capacità di impulso, a meno che la capacità che innesca l'attacco non specifichi diversamente.
- Una miniatura deve terminare il suo movimento per poter effettuare un attacco.
- Ogni effetto che si innesca dopo la risoluzione di un attacco usa l'ordine di risoluzione "durante un attacco".
- Gli ordini di risoluzione "dopo aver effettuato" e "dopo aver risolto" si riferiscono alla stessa finestra di tempistica.
- Durante un'azione di attacco, tutte le capacità "dopo aver risolto un attacco" devono essere risolte prima che le capacità "dopo aver risolto un'azione" possano essere innescate.
- Durante un attacco, se la linea di vista fino al bersaglio cambia o se il difensore si muove, l'attaccante deve dichiarare nuovamente una casella bersaglio. Se nessuna casella del bersaglio è valida l'attacco manca, non esiste alcuna casella del bersaglio e tutte le capacità che si riferiscono a una casella del bersaglio non hanno alcun effetto.

SITUAZIONI SPECIALI DEGLI ATTACCHI

- Alcune capacità consentono ai giocatori di effettuare un attacco con una miniatura ostile. Per risolvere un tale attacco, il giocatore che risolve la capacità controlla la miniatura ostile per la durata di quell'attacco.
- Il giocatore che risolve la capacità sceglie il bersaglio da attaccare. Tutte le miniature non neutrali sono considerate ostili e nessuna miniatura è considerata amica quando questo attacco viene effettuato. La miniatura non può bersagliare se stessa.
- Durante una campagna, quando un giocatore Ribelle attacca con una miniatura Imperiale o il giocatore Imperiale attacca con una miniatura Ribelle, quella miniatura è considerata sia Ribelle che Imperiale agli effetti delle regole della missione.
- L'attacco effettuato usando una capacità del genere non conta come attacco effettuato da quella miniatura al fine di determinare i relativi limiti.

CAPACITÀ

- A meno che non sia specificato diversamente, le capacità che possono essere usate "durante la tua attivazione" non sono capacità di interruzione.
- Le abilità con dei limiti per attivazione (per esempio, "limite di una volta per attivazione") non possono essere usate al di fuori di un'attivazione.

CARTA CLASSE

Alcuni eroi possiedono un mazzo di Classe contenente carte Oggetto che hanno un costo in PE. Queste carte possono essere acquistate tramite PE come ogni altra carta Classe e vengono usate come altri oggetti dello stesso tipo. Se un giocatore desidera vendere uno qualsiasi di questi oggetti dopo averli acquistati può farlo per 50 crediti, come ogni altra carta Oggetto senza un costo in crediti specificato.

CARTA FORMA

Le carte Forma sono un nuovo tipo di carta usato per rappresentare aspetti, stili o forme diverse che una miniatura può assumere. Una carta Forma aggiunge il suo riquadro di testo e il suo riquadro delle capacità a una carta Schieramento.

Quando si ottiene una carta Forma, essa va collocata orientata orizzontalmente sotto la carta Schieramento corrispondente: tutto il testo sulla carta Forma è considerato come se fosse testo appartenente a quella carta Schieramento. Una carta Schieramento può ottenere solo una carta Forma con un nome secondario corrispondente al nome di quella carta Schieramento.



CARTA SCHIERAMENTO NEUTRALE

Le carte Schieramento con un'icona e un dorso della carta neutrale non appartengono a nessuna affiliazione. Al momento di creare un esercito per uno scontro diretto, un giocatore può scegliere di includere le carte Schieramento neutrali come se appartenessero alla sua affiliazione. Non è consentito usare le carte Schieramento neutrali in una campagna.



Icona Neutrale

COMPAGNO

Un **COMPAGNO** è un nuovo tipo di miniatura di supporto che può essere messo in gioco attraverso vari effetti di gioco associato a un eroe o a un gruppo. Il compagno condivide l'affiliazione di quell'eroe o di quel gruppo e si attiva prima o dopo l'attivazione corrispondente.

Quando un compagno viene messo in gioco, la sua carta Compagno va collocata a faccia in su in posizione **ripristinata** accanto alla carta Schieramento o alla scheda Eroe a cui è associato. Poi si colloca il suo segnalino sulla mappa, come indicato dall'effetto che lo ha messo in gioco.

Un compagno segue tutte le normali regole relative alle miniature, tranne le seguenti eccezioni:

- Un compagno non blocca le linee di vista e le miniature ostili non spendono punti movimento aggiuntivi per entrare nelle caselle che contengono un compagno.
- Un compagno può terminare il suo movimento in una casella che contiene un'altra miniatura e un'altra miniatura può terminare il suo movimento in una casella che contiene un compagno.
- Un compagno è considerato adiacente a ogni miniatura e oggetto nella sua casella e ognuno di quegli oggetti o miniature è considerato adiacente al compagno.
- **Un compagno non può interagire.**
- Un compagno ha un costo di miniatura pari a 0 (vedi "Costo di Miniatura" a seguire).
- Se un compagno effettua una prova di attributo, la fallisce automaticamente.
- Quando un gruppo associato a un compagno esce dal gioco, il compagno rimane in gioco ma non può più essere attivato, a meno che un effetto di gioco non gli consenta di attivarsi come parte di un gruppo diverso.
- Durante una campagna è possibile avere in gioco un solo compagno di ogni tipo. Durante uno scontro diretto, ogni giocatore può avere in gioco un solo compagno di ogni tipo.
- Quando un compagno viene messo in gioco sotto il controllo di un giocatore, se quel compagno era già in gioco sotto il controllo di quel giocatore, viene prima rimosso dalla mappa.
- Durante uno scontro diretto, le capacità di un giocatore che influenzano specificamente un compagno possono influenzare soltanto un compagno di quel giocatore.
- **Un compagno non è considerato un membro del gruppo a cui è associato.**

CONSUMARE

Quando una carta è consumata, le capacità su quella carta non hanno più nessun effetto. Per esempio, se MHD-19 usa la capacità di "Miglioria ai Sistemi" che richiede di consumare quella carta, quella carta Ricompensa non fornisce più la capacità "+2 Salute" e il valore di Salute di MHD-19 viene immediatamente ridotto di 2.

CONTROLLARE

Alcune missioni scontro diretto richiedono ai giocatori di controllare delle zone di schieramento, in aggiunta alle tessere o ai segnalini.

- Un giocatore controlla una zona di schieramento se c'è almeno una miniatura amica in una qualsiasi casella di quella zona di schieramento e nessuna miniatura ostile nelle caselle di quella zona di schieramento.

COSTO DI MINIATURA

Ogni miniatura di *Assalto Imperiale* ha un costo di miniatura a cui le capacità e gli effetti di gioco potrebbero fare riferimento. Un costo di miniatura può essere uno dei due valori seguenti:

- Se un gruppo di schieramento ha un limite di gruppo pari a 1, il costo di miniatura di quella miniatura è pari al costo di schieramento del gruppo.
- Se un gruppo di schieramento ha un limite di gruppo pari o superiore a 2, ogni miniatura di quel gruppo ha un costo di miniatura pari al costo di rinforzi del gruppo.
- Se una miniatura non possiede alcuno dei valori precedentemente elencati, come nel caso del prigioniero in "Ospitalità Imperiale" (SWI01), quella miniatura ha un costo di miniatura pari a 0.

COSTO DI SCHIERAMENTO NEGATIVO

Alcune carte Miglioria Scontro Diretto prevedono un costo di schieramento negativo. Quando un giocatore include nel suo esercito una carta con un costo di schieramento negativo, modifica il costo di schieramento totale del resto delle carte Schieramento selezionate: se un giocatore include una carta con un costo di -4, per esempio, può includere carte Schieramento aggiuntive per un costo totale pari o inferiore a 44.

Se una carta con un costo di schieramento negativo è un'aggiunta, le altre carte Schieramento selezionate per l'esercito devono includere 1 o più carte valide a cui poterla aggiungere. Quando un gruppo con un'aggiunta che ha un costo di schieramento negativo viene sconfitto, i PV guadagnati sono modificati del costo negativo di quella carta.

DETRITO

Una casella con dei detriti è considerata terreno difficile, in aggiunta agli altri suoi tipi di terreno. L'effetto del segnalino detriti non è cumulativo con l'eventuale effetto di terreno difficile preesistente.



Segnalino
Detriti

DISTRIBUIRE

Alcuni effetti consentono a un giocatore di distribuire un numero di elementi identici tra varie figure. In questi casi, il giocatore fornisce un certo ammontare di quegli elementi a ognuna di quelle miniature in modo che il numero totale assegnato sia pari o inferiore all'ammontare da distribuire indicato. Ogni miniatura tra quelle a cui vanno distribuiti gli elementi può riceverne un ammontare minimo pari a 0 e un ammontare massimo pari al totale degli elementi da distribuire.

ESPLOSIONE



- Esplosione si applica dopo che l'attacco è stato risolto e non influenza il bersaglio dell'attacco.

HABITAT

HABITAT è una parola chiave che compare su alcune carte Schieramento. Durante una campagna, quando il giocatore Imperiale deve selezionare i gruppi aperti della missione, può scegliere una carta Schieramento con la parola chiave Habitat solo se c'è almeno una tessera nella mappa di quella missione il cui tipo corrisponde all'Habitat elencato.

Nota: L'Habitat non ha alcun effetto negli scontri diretti.

INCALZARE

- Incalzare si applica dopo che l'attacco è stato risolto.
- Quando una miniatura usa la parola chiave Incalzare durante un attacco , la miniatura ostile scelta per subire  da Incalzare deve essere in linea di vista dell'attaccante ed entro un numero di caselle da esso pari o inferiore al risultato di Precisione dell'attacco.

MASSICCIO

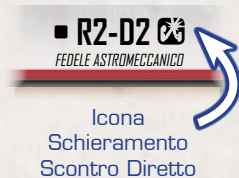
- All'inizio di un round, alla fine di un round o durante un'attivazione, dopo che una miniatura con Massiccio ha terminato il suo movimento su caselle contenenti almeno un'altra miniatura, quella miniatura con Massiccio non può muoversi ulteriormente durante quell'inizio del round, quella fine del round o quell'attivazione.

PROVA DI ATTRIBUTO

- Alcune capacità concedono a una miniatura l'opzione di effettuare o meno una prova di attributo. Se quella miniatura sceglie di non effettuare la prova, si considera come se non avesse superato quella prova.

RESTRIZIONI DELLE CARTE SCHIERAMENTO

Alcune carte Schieramento possono essere usate soltanto in uno stile di gioco di *Assalto Imperiale*. Una carta Schieramento contrassegnata con un'icona Schieramento Campagna può essere usata solo in una campagna, mentre una carta Schieramento contrassegnata con un'icona Schieramento Scontro Diretto può essere usata solo in uno scontro diretto.



RIPESCARE

Il testo delle capacità di alcune carte Comando consente a un giocatore di ripescare quelle carte. Le capacità che permettono di farlo sono attive fintanto che la loro carta si trova nella pila degli scarti. Quando un giocatore ripescava una carta Comando, prende quella carta dalla sua pila degli scarti e la aggiunge alla sua mano: quella carta può essere giocata di nuovo normalmente.

RIVELARE

Quando una regola o una capacità richiede a un giocatore di rivelare una carta, quel giocatore prende quella carta dalla sua posizione attuale (come la sua mano o la cima di un mazzo) e la mostra a tutti i giocatori.

Dopo che la regola o la capacità è stata risolta, quella carta viene rimessa nella sua posizione originale, a meno che non sia stata influenzata dalla capacità in altri modi.

SCHIERAMENTO

- Durante una campagna, quando un gruppo è schierato, tutte le miniature di quel gruppo sono schierate sullo stesso punto di schieramento a meno che le regole della missione non specifichino diversamente.

SCUDO ENERGETICO



Una casella con uno scudo energetico blocca la linea di vista ma non il movimento, l'adiacenza o il conteggio delle caselle. Anche l'intersezione diagonale di una casella che contiene uno scudo energetico con un muro, un terreno bloccante o un altro scudo energetico blocca la linea di vista. È possibile tracciare la linea di vista fino a una miniatura o un oggetto che occupa una casella con uno scudo energetico.



Segnalino Scudo Energetico


SEGNALINO POTERE

Alcune carte e capacità consentono alle miniature di ottenere **SEGNALINI POTERE**. Questi segnalini possono rappresentare vari fattori in grado di aumentare l'efficacia di un'unità in battaglia, da armamenti potenziati a una maggiore sintonia con la Forza.

Quando una miniatura con un segnalino potere dichiara un attacco o è dichiarata come bersaglio di un attacco, quella miniatura può scartare 1 suo segnalino potere per applicare un +1 relativo al simbolo raffigurato su quel segnalino: per esempio, se una miniatura spende 1 , applica +1  alla difesa.



Segnalino Potere con Simbolo Danno

Quando una capacità fornisce 1 segnalino potere a una miniatura, il giocatore di quella miniatura reclama dalla riserva 1 segnalino corrispondente al simbolo del segnalino potere indicato sulla capacità e lo colloca accanto a quella miniatura sul tabellone, sulla carta Schieramento di quella miniatura o sulla sua scheda Eroo. Quando una capacità richiede a un giocatore di ottenere un certo ammontare di , quel giocatore ottiene il numero indicato di segnalini potere a sua scelta.

Una miniatura non può avere più di 2 segnalini potere in totale. Se una miniatura ne ottiene più di 2, deve immediatamente scegliere quali scartare fino a tornare ad averne 2.

Una miniatura non può spendere più di 1 segnalino potere per attacco.

SEZIONE MIGLIORIE RIBELLI

Quando in una campagna sono incluse 1 o più espansioni di Assalto Imperiale, i giocatori Ribelli non pescano più 6 carte Oggetto da ogni mazzo degli Oggetti indicato sul diario della campagna. I giocatori dovrebbero invece annotarsi il numero di carte in ogni mazzo degli Oggetti all'inizio della campagna, poi, durante ogni sezione Migliorie Ribelli, i giocatori Ribelli pescano un ammontare di carte da ogni mazzo degli Oggetti indicato pari alla metà del numero (arrotondato per eccesso) relativo al mazzo in questione.

SOSTITUIRE UNA TESSERA

Alcune missioni richiedono al giocatore Imperiale di sostituire 1 o più tessere della mappa con altre tessere messe da parte in precedenza. Quando questo accade, il giocatore Imperiale rimuove dalla mappa la tessera o le tessere indicate, poi collega le tessere elencate e messe da parte al margine a incastro della mappa appena rimasto scoperto.

Se una miniatura o un segnalino occupa una casella in una tessera da rimuovere, quel componente viene collocato nella casella corrispondente della tessera sostitutiva; se non esiste una casella del genere, viene invece collocato nella casella più vicina possibile.

STORDITO

- Una miniatura Stordita non può dichiarare un attacco, ma può risolvere un attacco che aveva già dichiarato prima di diventare Stordita.

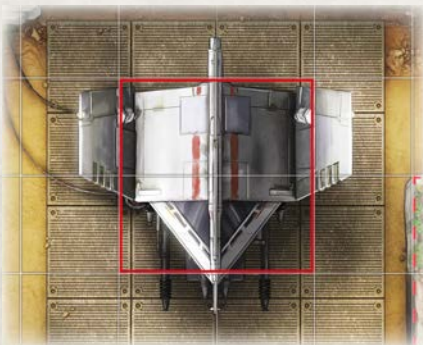
TERRENO

Se un gruppo di caselle è completamente circondato da un singolo bordo di terreno o da una combinazione di muri e un singolo bordo di terreno, ciascuna di quelle caselle è considerata di quel tipo di terreno.

Per esempio, ciascuna delle 4 caselle circondate dal bordo di terreno bloccante della tessera della mappa 01B (SWI01) è considerata di terreno bloccante; di conseguenza, queste caselle non sono considerate adiacenti tra loro.

TERRENO BLOCCANTE

- Se una miniatura o un oggetto senza Mobilità occupa una casella di terreno bloccante, a quella miniatura od oggetto vengono applicate le regole di Mobilità.



Tessera della Mappa 01B (SWI01)

TIPO DI DADO

Alcune capacità fanno riferimento al tipo di dado. Un dado può essere di tipo “attacco” o “difesa”.

- I dadi rossi, gialli, verdi e blu sono dadi di attacco.
- I dadi bianchi e neri sono dadi di difesa.

TIPO DI TESSERA

Ogni tessera della mappa di *Assalto Imperiale* appartiene a uno o più **TIPI DI TESSERA** corrispondenti all'ambiente che rappresenta: questi tipi non hanno effetti di gioco diretti, ma altri componenti di gioco potrebbero farvi riferimento.

La distinzione principale tra i tipi di tessera è tra interni (vedi “Casella Interna” a pagina 8 del Compendio delle Regole del gioco base) ed esterni, che a loro volta includono le tessere deserto, le tessere foresta e le tessere neve. I tipi delle tessere contenute nel gioco base e quelli introdotti nelle espansioni sono i seguenti:

- **Foresta:**
 - Tessere del gioco base 01A-18A, 37A, 38B e 39A
 - Tessere di *Ritorno su Hoth* 05A e 24A
 - Tessera de *L'Azzardo di Bepin* 011A
 - Tessere de *Il Dominio di Jabba* 01A, 03A-06A, 08A-09A, 11A-12A, 14A e 16A
- **Deserto:**
 - Tessere del gioco base 01B-18B, 37A, 38A e 39B
 - Tessere di *Ombre Gemelle* 04B-07B
 - Tessera de *L'Azzardo di Bepin* 012A
 - Tessere de *Il Dominio di Jabba* 03B-04B, 06B, 08B, 14B e 16B
- **Neve:**
 - Tessere di *Ritorno su Hoth* 01-24A e 21B
- **Interni:**
 - Tessere del gioco base 19A-36A e 19B-36B
 - Tessere di *Ombre Gemelle* 01A-07A e 01B-03B
 - Tessere di *Ritorno su Hoth* 01B-20B e 22B-24B
 - Tessere de *L'Azzardo di Bepin* 01A-10A e 01B-12B
 - Tessere de *Il Dominio di Jabba* 02A, 07A, 10A, 13A, 15A, 17A, 01B-02B, 05B, 07B, 09B-13B, 15B e 17B.
 - Tessere de *Il Cuore dell'Impero* 01A-12A

“TU”

Se un effetto di una miniatura usa la seconda persona per reclamare un segnalino, ottenere PV o manipolare le carte, o fa riferimento al “tuo” esercito o alle “tue” miniature, si riferisce al giocatore di quella miniatura.

DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative ad *Assalto Imperiale*. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono.

GENERALI

D: Le carte Oggetto di un mazzo di Classe o quelle ottenute come ricompensa possono essere scambiate o cedute agli altri eroi?

R: No.

D: Le carte Oggetto, Classe e Ricompensa che forniscono un bonus alla Salute dell'eroe continuano a farlo anche se l'eroe è ferito?

R: Sì.

D: “Muoviti di un massimo di caselle pari alla tua Velocità” segue le stesse regole di “Muoviti di X caselle?”

R: Sì.

D: Quando una miniatura grande si muove, esce da tutte le caselle che occupava e poi entra in tutte le sue nuove caselle anche se alcune di esse coincidono?

R: Sì.

D: In uno scontro diretto, se il mio avversario gioca “Prendere l'Iniziativa”, posso giocare la mia copia di “Prendere l'Iniziativa” per contrastarla?

R: No. La tua finestra di tempistica “all'inizio di un round” per giocare le carte sarebbe già passata (vedi “Conflitto in uno Scontro Diretto” nel Compendio delle Regole).

D: Quando le regole di una missione schierano una miniatura in un punto di schieramento, quel punto di schieramento diventa attivo?

R: No. Con l'eccezione dei punti di schieramento verdi, sempre attivi dall'inizio della missione, un punto di schieramento diventa attivo solo quando specificato direttamente dalle regole di una missione.

D: Una miniatura può effettuare un'azione mentre occupa una casella contenente un'altra miniatura, a patto che abbia abbastanza punti movimento da abbandonare quella casella dopo averla effettuata?

R: No. Una miniatura deve terminare il suo movimento per poter effettuare altre azioni e non può terminare il suo movimento in una casella contenente un'altra miniatura (a meno che non sia dotata della parola chiave Massiccio).

D: Quando l'effetto di una capacità dura “fino” a una certa finestra di tempistica (per esempio “fino alla fine del round”), termina alla fine di quella finestra di tempistica?

R: No. Effetti del genere terminano immediatamente all'inizio della finestra di tempistica specificata, prima che gli altri effetti in quella finestra di tempistica possano essere innescati. Nell'esempio precedente, un effetto che dura “fino alla fine del round” terminerebbe immediatamente prima del verificarsi di un qualsiasi effetto che si innesca “alla fine del round”.

D: Una miniatura con Massiccio può terminare il suo movimento in caselle contenenti altre miniature più volte durante il passo “fine del round”?

R: No. Può farlo solo una volta durante il passo “fine del round”.

D: Quando un effetto colloca una miniatura con Massiccio, tale effetto è considerato come se la miniatura avesse “terminato il suo movimento”?

R: Sì.

D: In una campagna, posso schierare una miniatura con Massiccio se ci sono caselle esterne ma prive di punti schieramento?

R: Sì. La miniatura con Massiccio sarà schierata nella casella esterna più vicina al punto di schieramento scelto.

D: Quando una miniatura con Massiccio viene schierata, spinge le miniature allontanandole dal punto di schieramento?

R: Sì. Quando viene collocata durante uno schieramento, la miniatura con Massiccio è considerata aver terminato il suo movimento. Ciò significa che, a meno che un'altra miniatura con Massiccio non si trovi già sul punto di schieramento, una miniatura con Massiccio sarà schierata direttamente su quel punto di schieramento spingendo via tutte le altre miniature.

D: Se una miniatura con Massiccio termina il suo movimento su una miniatura grande, come viene spinta quella miniatura grande?

R: Viene spinta in una posizione valida che richiede il minor movimento di spinta. Una miniatura grande non può ruotare o muoversi diagonalmente quando viene spinta. Se la miniatura spinta non può raggiungere una posizione valida, viene collocata in una posizione valida al minor numero di caselle di distanza dalla sua posizione precedente.

D: Se possiedo un attacco ϕ con Portata, posso attaccare una miniatura con Mobilità nel terreno bloccante a 2 caselle di distanza?

R: Sì. Possiedi linea di vista fino a quella miniatura.

D: Il Droide Sonda è in linea di vista di Luke Skywalker?



R: No, nessuna miniatura ha linea di vista fino all'altra. La linea di vista è bloccata dalla casella di terreno bloccante non occupata dal Droide Sonda.

D: Quando effettuo un attacco con una miniatura ostile, posso usare le abilità delle aggiunte?

R: Sì. Ottieni il controllo di tutte le capacità disponibili per quella miniatura, sebbene tu debba essere in grado di pagarne il costo. Per esempio, puoi far subire fatica a quella miniatura come costo di una capacità (poiché quella scelta è considerata sotto il controllo della miniatura stessa), ma non puoi spendere la € del giocatore Imperiale (poiché quella risorsa è sotto il controllo del tuo avversario e non della miniatura stessa).

D: Gli angoli neri come quelli della tessera della mappa 05A (SWI24) bloccano la linea di vista?

R: No. Sono considerati differenti da qualsiasi altro angolo o muro.

EROI E CARTE CLASSE

D: Quando Gaarkhan (SWI01) subisce 3 o più danni e diventa Ferito a causa di essi, diventa comunque Concentrato?

R: No. I danni sono subiti durante l'attacco vero e proprio, mentre "Furia" consente a Gaarkhan di diventare Concentrato solo dopo che l'attacco è stato risolto.

D: Mak (SWI01) è obbligato a usare "Disimpegnarsi" immediatamente quando una miniatura ostile entra in una casella entro 3 caselle?

R: Sì. La finestra di tempistica di quella capacità si limita esclusivamente al momento in cui la miniatura ostile entra nella casella in questione.

D: Se Jyn (SWI01) possiede "Fortuna della Canaglia" e gli eroi pescano carte Oggetto da più di un mazzo degli Oggetti, da quale mazzo si pesca la carta extra?

R: Dopo aver rivelato le carte da tutti i mazzi disponibili, è il giocatore di Jyn a scegliere il mazzo da cui pescare la carta extra.

D: Saska Teft (SWI10) può usare la carta "Esperto di Congegni" (SWI10) per aggiungere una modifica a un'arma che non ha barre delle modifiche?

R: Sì.

D: I segnalini congegno di Saska Teft (SWI10) devono essere scartati alla fine di ogni missione?

R: Sì.

D: Se Saska Teft (SWI10) è incapacitata, le altre miniature Ribelli possono usare i suoi segnalini congegno?

R: No. Le capacità delle miniature incapacitate o fuggite non possono essere utilizzate, anche se non influenzano quelle miniature.

D: Biv Bodhrik (SWI10) può scegliere un oggetto come bersaglio di un attacco di "Motivazioni Personali"?

R: No. Gli attacchi di "Motivazioni Personali" devono bersagliare una miniatura.

D: Biv Bodhrik (SWI10) può usare sia "Motivazioni Personali" che "Ultimo Baluardo" (SWI10) durante la stessa attivazione?

R: Sì. Anche se "Ultimo Baluardo" richiede di utilizzare "Motivazioni Personali", si tratta di un'azione speciale diversa e di conseguenza possono essere usate entrambi durante la stessa attivazione.

D: Se a un Ufficiale Imperiale elite (SWI01) è assegnata la carta Generale di Campo (SWI10), può usare "Ordine Esecutivo" due volte per azione?

R: Sì. Non starebbe usando due volte la stessa capacità di azione speciale, poiché ha a disposizione due copie di tale capacità.

D: Quando gioco la classe Imperiale "Mercenari degli Hutt" e l'ultimo eroe è sconfitto, anche gli eroi incapacitati ottengono segnalini taglia grazie a Ricercati: Morti (SWI32)?

R: Sì. Ogni eroe dovrebbe reclamare 1 segnalino taglia, anche se in quel momento è incapacitato o fuggito.

IMPERO E CARTE CLASSE

D: "Oppressione" (SWI01) applica +1♣ ai risultati se Diala (SWI01) ha subito 1♣ e poi usa "Colpo Preciso" quando attacca?

R: No. L'effetto di "Oppressione" si innesca "quando un eroe che ha subito 2 o più ♣ dichiara un attacco. Quando l'attacco è dichiarato Diala non soddisfa la condizione, di conseguenza l'abilità non si innesca.

D: Posso scegliere un Droide di Scarto (SWI24) come miniatura Imperiale ai fini degli effetti della carta "Detonatori Nascosti" (SWI01)?

R: Sì.

D: Una miniatura con "Armi Sperimentali" subisce 1♣ dopo aver attaccato anche se sceglie di non applicare +1♣?

R: No. Subisce ♣ solo dopo aver risolto un attacco in cui ha scelto di applicare +1♣.

CARTE COMPAGNO E SCHIERAMENTO

D: Quando Kayn Somos (SWI10) usa "Comandante della Squadra", il bersaglio dell'attacco deve aver subito ♣ affinché la miniatura amica possa diventare Concentrata?

R: No.

D: Quando una miniatura usa "Ordine Esecutivo" e ottiene un'azione di attacco grazie a "Guidare con l'Esempio" (SWI10), può comunque usare l'altra sua azione per effettuare un attacco?

R: Sì.

D: Se una miniatura con la capacità "Astuzia" è anche Indebolita e quando difende ottiene un ♣, applica il +1♣ prima di applicare il -1♣?

R: No. Le condizioni sono considerate come regole delle missioni per quanto riguarda i conflitti di tempistica, quindi il -1♣ viene applicato prima che la miniatura possa usare "Astuzia".

D: Una carta Miglioria Scontro Diretto "Aggiunta" cambia il costo di schieramento della carta Schieramento a cui è assegnata?

R: R: No. Il punteggio della carta Miglioria Scontro Diretto viene solo calcolato simultaneamente a quando il gruppo a cui è assegnata viene sconfitto. Ogni altro effetto che si riferisce al costo di schieramento di un gruppo non considera alcuna carta Miglioria Scontro Diretto assegnata ad esso.

D: Chi pesca la carta Rifornimento concessa dalla capacità "Foraggiatore" dell'Astromeccanico R5 (SWI24)?

R: L'eroe a cui è associato l'Astromeccanico R5 pesca tutte le carte Rifornimento concesse dalla capacità "Foraggiatore".

D: Dopo che un Riparatore Ugnought (SWI24) ha collocato un compagno Droide di Scarto (SWI24), quest'ultimo può essere ripristinato e attivato assieme a un qualsiasi Riparatore Ugnought di quel giocatore oppure solo assieme a quello che l'ha creato?

R: Il Droide di Scarto può essere ripristinato e attivato assieme a un qualsiasi Riparatore Ugnought di quel giocatore.

D: Il Droide di Scarto (SWI24) è considerato parte del gruppo del Riparatore Ugnought (SWI24) che lo ha collocato?

R: No. Le capacità che influenzano o sono usate da un gruppo (come le Aggiunte) non influenzano né possono essere usate dal Droide di Scarto.

D: Il Droide di Scarto (SWI24) può essere attivato prima del Riparatore Ugnought (SWI24) con cui si sta attivando?

R: Sì.

D: In uno scontro diretto, quando posso usare Tecnica Zillo (SWI26) per applicare Perforante -2 all'attacco?

R: Tecnica Zillo può essere usata per applicare Perforante -2 in qualsiasi momento prima del passo 7 dell'attacco, dove Perforante viene applicato per ridurre il numero di risultati ♣. In linea generale, questo significa che può essere usata dopo che gli impulsi sono stati spesi.

D: In uno scontro diretto, cosa succede quando Greedo (SWI31) attacca Greedo?

R. Quando Greedo A attacca Greedo B, la capacità "Estrazione Lenta" di A si innesca e permette a B di attaccare A. Questo innesca la capacità "Estrazione Lenta" di B, che permette ad A di attaccare B. In questo caso, entrambe le capacità vengono risolte una sola volta, di conseguenza si verificheranno tre attacchi in quest'ordine: A attacca B, B attacca A, A attacca B.

D: Luke Skywalker (Cavaliere Jedi) (SWI32) può attaccare due volte durante la sua attivazione?

R. Sì. "Eroismo" non richiede di spendere un'azione per effettuare quell'attacco, quindi Luke è libero di spendere una delle sue due azioni per effettuare un attacco diverso nella stessa attivazione.

D: Luke Skywalker (Cavaliere Jedi) (SWI32) può usare "Eroismo" per attaccare mentre si trova nella casella di un'altra miniatura?

R. No. Per effettuare un attacco, una miniatura deve aver prima terminato il suo movimento, cosa che non si verifica in questo caso a meno che la miniatura non sia un compagno.

D: Quando uso "Tiratore Provetto" con un Ranger dell'Alleanza (SWI32), devo ripetere il tiro di entrambi i dadi contemporaneamente oppure posso ripetere il tiro del secondo dado dopo aver visto il risultato del primo?

R. Se scegli di ripetere il tiro di 2 dadi, devi farlo simultaneamente.

D: Posso usare la capacità "Ordinare Aggressione" di Jabba the Hutt (SWI32) per effettuare un attacco con una miniatura del mio avversario?

R. No. Puoi scegliere una miniatura dell'avversario, ma quella miniatura prenderà comunque tutte le decisioni relative al suo movimento e al suo attacco. Jabba non ti permette di effettuare un attacco "con quella miniatura".

D: Se un Assaltatore Volante elite (SWI32) attacca da più di 3 caselle di distanza, ottiene i 2 punti movimento grazie alla capacità "Attacco in Volo"?

R. No. L'Assaltatore Volante ottiene i punti movimento solo se attacca un bersaglio entro 2 caselle.

D: Posso scegliere un Droide di Scarto (SWI24) come miniatura Imperiale ai fini degli effetti della carta "Detonatori Nascosti" (SWI01)?

R. Sì.


D: Quando un Ranger dell'Alleanza (SWI32) usa la capacità "Guerriglia" e attacca e distrugge un oggetto, diventa Nascosto?

R. No. Gli oggetti sono distrutti, che non equivale a essere sconfitto.


D: Se uno scontro diretto termina in pareggio, i punti ottenuti dalla capacità "Proventi Illeciti" di Jabba the Hutt (SWI32) sono considerati derivanti dalla sconfitta di miniature ostili?



R. No.

D: Se Chewbacca (SWI01) possiede "Vendicatore Wookiee" (SWI46), può usare la capacità "Schianto" due volte per attivazione?

R. No. "Schianto" è un'azione speciale, come evidenziato dall'icona , anche se effettuarla non costa azioni. Una miniatura può effettuare la stessa azione speciale soltanto una volta per attivazione.

CARTE OGGETTO E RIFORNIMENTO

D: Posso convertire due  tirati usando la capacità delle Lame Ryyk (SWI32) prima di usare la capacità del Vibrogeneratore (SWI19)?

R. No. Il Vibrogeneratore specifica che il -2  è applicato quando l'attacco è dichiarato, cosa che annulla immediatamente i primi 2 risultati  tirati o aggiunti prima che possano essere convertiti.

D: Jarrod Kelvin (SWI46) possiede la carta Granata a Frammentazione C22 (SWI01). J4X-7 può usare quella carta e subire danni da essa?


R. J4X-7 non può usare quella carta, poiché non specifica che possa essere usata da qualsiasi altra miniatura oltre all'eroe che la possiede. Tuttavia, J4X-7 può subire i danni da essa come qualsiasi altra miniatura.

CARTE COMANDO

D: Se il mio avversario gioca "Prendere l'Iniziativa" (SWI01), posso giocare la mia copia di "Prendere l'Iniziativa" per contrastarla?

R. No. La tua finestra di tempistica "all'inizio di un round" per giocare le carte sarebbe già passata (vedi "Conflitto in uno Scontro Diretto" nel Compendio delle Regole).

D: È possibile utilizzare "Oltre il Limite" (SWI01) dopo aver effettuato una qualsiasi azione?

R. No. "Oltre il Limite" può essere utilizzata solo dopo aver effettuato un'azione speciale (un'azione con l'icona .

D: Se un mio Ufficiale Imperiale elite (SWI01) usa "Ordine Esecutivo" per far attaccare un Assaltatore, posso giocare "Elemento Sorpresa" (SWI01)?

R. Sì. Puoi giocarla anche se non si tratta dell'attivazione dell'attaccante. In questo caso, "Elemento Sorpresa" verifica se la miniatura bersaglio possedeva linea di vista fino all'attaccante all'inizio dell'attivazione corrente, e non dell'ultima attivazione dell'attaccante.

D: Se gioco Rinforzi (SWI08), il mio avversario perde i PV ottenuti dalla miniatura sconfitta?

R. No. Rinforzi crea una nuova miniatura, che può essere sconfitta per ottenere ulteriori PV.

D: Quando una miniatura utilizza "Oltre il Limite" (SWI01), deve effettuare l'azione aggiuntiva immediatamente e diventa Stordita immediatamente dopo averla effettuata?

R. Sì e sì. Non esistono finestre in cui effettuare azioni aggiuntive o spendere punti movimento tra giocare "Oltre il Limite" e risolvere l'azione appena ottenuta. Poi, immediatamente dopo aver effettuato quell'azione, la miniatura diventa Stordita.

D: È possibile utilizzare "Unico Obiettivo" (SWI12) per usare due volte la stessa azione speciale se quell'azione contiene un attacco?

R. No.

D: Se il mio avversario gioca "Prendere l'Iniziativa" (SWI01) e io la contrasto con "Diniego" (SWI19), il mio avversario deve comunque esaurire una carta Schieramento?

R. No. "Diniego" cancella tutti gli effetti della carta scelta, compreso ogni costo presente su di essa. Ciò si applica anche alle carte che richiedono a chi le gioca di spendere un'azione: se tali carte vengono contrastate, le miniature che stavano per giocarle non devono spendere alcuna azione.

D: Se gioco "Terrore dello Jundland" (SWI18), devo ottenere i 2 punti movimento prima di risolvere l'attacco o l'azione speciale?

R. No. I due effetti possono essere risolti in qualsiasi ordine.

D: Posso giocare “Elemento Sorpresa” (SWI01) durante un attacco durante la fine di un round?

R: No. “Elemento Sorpresa” può essere giocata solo durante un’attivazione e non durante gli effetti che si verificano all’inizio o alla fine di un round.

D: Se l’attaccante gioca “Elemento Sorpresa” (SWI01) e poi il bersaglio viene cambiato con “Guardia del Corpo” (SWI04), l’attaccante rimuove comunque 1 dado di difesa?

R: No. “Elemento Sorpresa” rimuove il dado dalla riserva del difensore originale prima del cambio di bersaglio. Il nuovo bersaglio ha ancora tutti i suoi dadi di difesa nella sua riserva.

D: Darth Vader può effettuare un’azione aggiuntiva grazie a “Signore dei Sith” (SWI01) se sconfigge una miniatura dopo aver giocato la carta?

R: Sì. “Signore dei Sith” fornisce un effetto passivo per l’intera durata dell’attivazione.

D: Se al mio avversario non rimangono attivazioni in questo round, posso giocare “Provocare” (SWI08) per obbligare il gruppo bersaglio ad attivarsi per primo nel round successivo?

R: No. La capacità “deve essere il prossimo ad attivarsi, se possibile” si applica solo al round in corso.

D: Darth Vader sconfigge Greedo durante l’attivazione di Darth Vader. Posso giocare “Cercare lo Scontro” (SWI47) per schivare la capacità “Ultimo Colpo” di Greedo (SWI31)?

R: No. “Cercare lo Scontro” può essere usata “durante la tua attivazione”, ma non può interrompere altre azioni o capacità.

D: “Protezione Aggiuntiva” (SWI32) è giocata come interruzione?

R: Sì. Molte abilità che si innescano “quando” accade qualcosa sono giocate come interruzione.

REGOLE DELLE MISSIONI

D: Cosa significa quando una porta “non è più chiusa a chiave”? Si apre?

R: No. Quando una porta chiusa a chiave non è più chiusa a chiave a seguito di un effetto della missione, la porta rimane chiusa ma può essere aperta con un’azione di interazione, seguendo le normali regole per l’apertura delle porte.

D: Quando un giocatore Ribelle gioca con più eroi e le regole dichiarano che “ogni giocatore riceve 1 PE”, ogni eroe riceve comunque 1 PE?

R: Sì.

D: Ai giocatori Ribelli deve essere letto ad alta voce solo il testo narrativo di una missione oppure anche quello delle regole?

R: Tutto il testo di regole relativo a un evento, compresa la Presentazione della Missione, deve essere letto ai Ribelli non appena quell’evento viene innescato (con l’eccezione delle possibili alternative tra le quali deve scegliere il giocatore Imperiale).

D: Se l’innescò dell’evento di una missione richiede che una miniatura si trovi in una determinata casella o adiacente ad essa, può soddisfare questo requisito anche mentre si muove attraverso un’altra miniatura?

R: Sì, visto che tale requisito non richiede che quella miniatura termini il suo movimento in quella casella. L’evento della missione si innescò non appena il requisito viene soddisfatto, dopodiché la miniatura può terminare il suo movimento.

D: Nella missione “Catturati” (SWI01), le miniature Imperiali grandi possono terminare il loro movimento occupando le caselle su entrambi i lati di una porta chiusa?

R: No. Se una regola stabilisce che una porta chiusa non blocca il movimento di una miniatura grande, quella miniatura può muoversi attraverso la porta ma non terminare il suo movimento occupando le caselle su entrambi i suoi lati.

D: Nella missione scontro diretto “Evasione” (SWI07) il giocatore che libera il prigioniero continua a ottenere PV per averlo fatto anche dopo che il prigioniero è stato sconfitto?

R: No.

D: Nella missione “Sotto Assedio” (SWI01), se gli Imperiali mettono in sicurezza la 4ª area di cattura alla fine del Round 8, quale delle due condizioni di “Fine della Missione” si attiva, essendo entrambe soddisfatte?

R: Dal momento che accadono simultaneamente, è il giocatore Imperiale a decidere (vedi “Conflitti in una Campagna” nel Compendio delle Regole).

D: Nella missione “Ritorno alla Base Echo” (SWI19), un eroe può interagire con il terminale rosso per sparare con il cannone a ioni. Quando lo fa, “effettua una prova di Ⓞ e una di Ⓞ”. In questo caso risolve due prove (una per ogni attributo), oppure una sola prova in cui combina insieme le due riserve di attributo?

R: Una sola prova in cui combina insieme le due riserve di attributo.

D: Nella missione “Movimento Costante” (SWI22), i giocatori continuano a effettuare turni finché tutti e 3 i droidi di pattuglia non si sono mossi oppure ogni giocatore muove 1 solo droide di pattuglia?

R: Ogni giocatore muove 1 solo droide di pattuglia.

D: Nella missione scontro diretto “Ricognizione”, posso collocare un’olocamera nel terreno bloccante?

R: No. Il terreno bloccante blocca l’adiacenza, di conseguenza le caselle di terreno bloccante non sono considerate adiacenti a una miniatura che può collocare un’olocamera.

D: Quando sono tirati i dadi relativi agli effetti di “inizio del round” delle missioni scontro diretto relative alle Terre di Confine di Nal Hutta (SWI32)?

R: All’inizio del round, il giocatore o la squadra con l’iniziativa sceglie una casella, poi tira 1 dado verde e si annota i Ⓞ relativi a quella casella. Quel giocatore o quella squadra ripete questo procedimento per ogni torretta, e può scegliere la stessa casella più di una volta. Dopo che ogni giocatore o squadra ha completato questo procedimento per ogni torretta che controlla, ogni miniatura nelle caselle scelte subisce simultaneamente i danni relativi a quella casella. Anche i PV ottenuti dalla sconfitta di queste miniature sono ottenuti simultaneamente.