

STAR WARS

L'ASSALTO IMPERIALE

GUIDA AGLI SCONTRI DIRETTI



INTRODUZIONE

Han Solo spara contro l'AT-ST e il suo colpo sfiora la fiancata dell'abitacolo. "Da questa parte, grosso ammasso di ferraglia!" grida prima di tuffarsi al riparo dietro a un cumulo di detriti.

I cannoni dell'AT-ST fanno fuoco con un boato e Han viene investito da una pioggia di terriccio e detriti. L'AT-ST si volta laboriosamente, facendo tremare il terreno e orientando i suoi blaster pesanti sul bersaglio.

Han fa un gesto con la mano al Duros che si nasconde sull'albero sovrastante, poi si rannicchia. "5, 4, 3..." conta mormorando tra i denti e tappandosi le orecchie.

Due secondi dopo, un'esplosione gli risucchia l'aria dai polmoni. Quando il mondo smette di turbinare attorno a lui, Han si sforza di alzarsi in piedi per valutare i danni. L'AT-ST barcolla pericolosamente su una gamba, mentre l'altra è ora un cumulo contorto di metallo che giace a terra. "Dovevi prendertela con qualcuno della tua stessa taglia", commenta Han mentre il resto dell'AT-ST perde definitivamente l'equilibrio e crolla a terra con un tonfo assordante.

STOP!

Prima di consultare questo documento, leggete le pagine 1-9 del Manuale di Gioco: apprenderete i concetti base richiesti per giocare in tutte le modalità di *Assalto Imperiale*.

PANORAMICA

La modalità scontro diretto di *Assalto Imperiale* è un'esperienza emozionante in cui due giocatori compongono i loro eserciti usando i personaggi di *Star Wars* che preferiscono: i due eserciti si affrontano poi sul campo di battaglia in una missione scontro diretto da cui uscirà un solo vincitore.

La modalità scontro diretto usa le stesse regole base descritte nel Manuale di Gioco. Molte delle strategie scoperte giocando la partita dimostrativa possono essere sfruttate anche in una missione scontro diretto per schiacciare l'avversario.

Un aspetto unico della modalità scontro diretto consiste nel fatto che i giocatori possono costruirsi i loro eserciti personalizzati; questo consente loro di mettere in pratica la loro esperienza e scoprire quanto sono efficaci le loro idee e le loro strategie contro avversari diversi.

La formazione degli eserciti prevede non solo che i giocatori scelgano quali miniature includere nei loro eserciti, ma anche quali carte Comando usare: le carte Comando includono una vasta gamma di capacità speciali e aggiungono maggiore tensione e tattiche inaspettate al gioco.

Le varie combinazioni di miniature e carte Comando offrono esperienze estremamente diverse e rendono disponibili strategie uniche. I giocatori possono scoprire sinergie inaspettate, pianificare mosse audaci e investire la loro creatività nella formazione degli eserciti.

In uno scontro diretto prendere parte a una storia non è essenziale: l'obiettivo è superare in ingegno l'avversario ed esercitare la propria influenza sul campo di battaglia.



LA MODALITÀ SCONTRO DIRETTO

Uno scontro diretto è una modalità di gioco speciale esclusivamente per due giocatori, che tenderanno di acquisire punti sconfiggendo le miniature ostili e completando gli obiettivi della missione.

Per giocare uno scontro diretto, entrambi i giocatori devono per prima cosa creare un esercito composto dalle miniature e dalle carte Comando di loro scelta. Questa procedura è descritta in dettaglio in “Comporre un Esercito” a pagina 6.

PREPARAZIONE DI UNO SCONTRO DIRETTO

Prima di giocare uno scontro diretto si svolgono i passi seguenti:

1. **Radunare gli Eserciti e le Carte Comando:** Per giocare una missione scontro diretto, ogni giocatore ha bisogno di un esercito composto da un massimo di 40 punti di carte Schieramento e da un mazzo di esattamente 15 carte Comando. Ogni giocatore colloca le sue carte Schieramento a faccia in su davanti a sé e mescola il suo mazzo di carte Comando.

ESERCITI PER IL VOSTRO PRIMO SCONTRO DIRETTO

Per la vostra prima missione scontro diretto, ogni giocatore controllerà uno degli eserciti elencati di seguito, ricevendo tutte le carte Schieramento e le carte Comando elencate in quell'esercito:

ESERCITO IMPERIALE

- **Carte Schieramento:** Darth Vader, Guardia Reale, Assaltatore (2)
- **Carte Comando:** Fulmini di Forza, Richiamo del Lato Oscuro e 1 copia di ogni carta a costo 0

ESERCITO RIBELLE

- **Carte Schieramento:** Luke Skywalker, Diala Passil, Jyn Odan, Gaarkhan, Fenn Signis
- **Carte Comando:** Deviazione, Figlio di Skywalker e 1 copia di ogni carta a costo 0

Nota: In uno scontro diretto non si usano le schede Eroe. I giocatori usano invece le carte Schieramento degli eroi partecipanti.

2. **Determinare l'Iniziativa:** Il giocatore che ha il costo totale di carte Schieramento **inferiore** sceglie quale giocatore inizia la partita con il segnalino iniziativa: in caso di pareggio, i giocatori determinano l'iniziativa casualmente.

Il giocatore con l'iniziativa sceglie le zone di schieramento e risolve la prima attivazione nel corso del primo round.

3. **Determinare e Preparare la Missione Scontro Diretto:** Il giocatore con l'iniziativa mescola il suo mazzo delle Missioni Scontro Diretto (vedi “Comporre un Mazzo delle Missioni Scontro Diretto” a pagina 6) e pesca una carta: questa carta indica il nome della missione, su quale mappa sarà giocata e le regole speciali previste per quella missione.

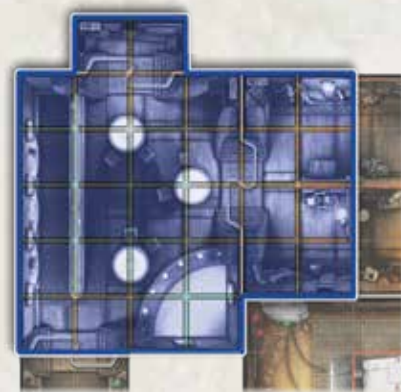
Dopo avere pescato questa carta, i giocatori consultano il relativo diagramma della missione scontro diretto per comporre la mappa (vedi “Mappe degli Scontri Diretti” a pagina 8).

4. **Schierare le Unità:** Il giocatore con l'iniziativa sceglie una **zona di schieramento** (i gruppi di caselle colorate) tra quelle rossa o blu indicate sul diagramma della missione scontro diretto e vi schiera tutte le sue miniature.

Poi il suo avversario schiera tutte le sue miniature nell'altra zona di schieramento.

5. **Pescare le Carte Comando:** Ogni giocatore pesca tre carte dal suo mazzo di Comando (vedi “Carte Comando” a pagina 5).

I giocatori sono ora pronti a iniziare la partita.



Tutte le caselle blu fanno parte di un'unica zona di schieramento.

GIOCARE UNO SCONTRO DIRETTO

In uno scontro diretto i giocatori applicano tutte le regole base previste per giocare una missione. Ogni round è composto da una **FASE DI ATTIVAZIONE** seguita da una **FASE DI STATUS**. È importante ricordare che le regole specifiche di queste fasi sono leggermente diverse dalle regole delle missioni di una campagna.

1. **Fase di Attivazione:** I giocatori risolvono per prima cosa quelle capacità che vengono innescate all'inizio di un round (per esempio, a causa della carta Missione Scontro Diretto).

Poi, a partire dal giocatore con l'iniziativa, i giocatori a turno attivano i gruppi di schieramento ed effettuano le azioni con le miniature corrispondenti. 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. Una volta esaurite tutte le carte Schieramento, i giocatori passano alla Fase di Status.

2. **Fase di Status:** Dopo che tutte le miniature sono state attivate, i giocatori risolvono i passi di ripristino in preparazione del round di gioco successivo. È importante ricordare che questi passi sono leggermente diversi da quelli della Fase di Status di una campagna (vedi a seguire).

Queste fasi vengono ripetute finché la missione non termina (vedi “Vincere uno Scontro Diretto” a pagina 5).

FASE DI STATUS DI UNO SCONTRO DIRETTO

Per risolvere la Fase di Status durante uno scontro diretto si svolgono i passi seguenti:

1. **Ripristinare le Carte:** Entrambi i giocatori ripristinano tutte le loro carte Schieramento.
2. **Pescare le Carte Comando:** Ogni giocatore pesca una carta Comando dal suo mazzo, più una carta aggiuntiva per ogni terminale che controlla.
3. **Effetti di Fine Round:** Risolvete ogni capacità o regola della missione che viene innescata alla fine del round.
4. **Passare l'Iniziativa:** Il giocatore che possiede il segnalino iniziativa lo passa al suo avversario, poi i giocatori iniziano un nuovo round a partire da una nuova Fase di Attivazione.

CARTE COMANDO

Le carte Comando sono usate unicamente negli scontri diretti e forniscono ai giocatori una vasta gamma di capacità. Ogni giocatore possiede un mazzo personale di 15 carte Comando: durante l'ultimo passo della preparazione, ogni giocatore pesca tre carte dal suo mazzo e le mantiene segrete.

Un giocatore può giocare ogni carta Comando nel momento specificato su quella carta, rivelandola al suo avversario e risolvendo la sua capacità per poi scartarla.

Non c'è limite al numero di carte Comando che un giocatore può giocare ogni turno, e non c'è limite nemmeno al numero di carte che può tenere in mano: se nel suo mazzo non rimangono più carte, il giocatore non può più pescare carte Comando.



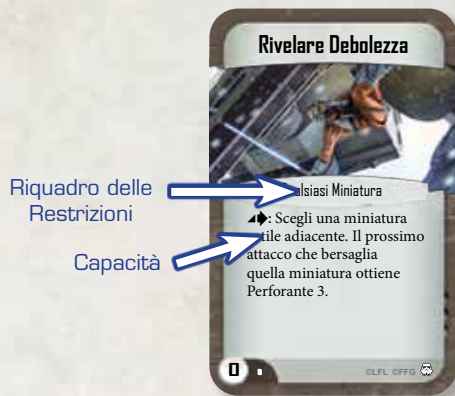
Il Segnalino Iniziativa

Durante la Fase di Status di ogni round, ogni giocatore pesca una carta Comando, più una carta aggiuntiva per ogni terminale che **CONTROLLA** sulla mappa. Un giocatore controlla un terminale se è l'unico giocatore ad avere una miniatura su quel terminale o in posizione a esso adiacente.

MINIATURE CHE USANO CARTE COMANDO

Molte carte Comando includono un riquadro delle restrizioni al di sopra delle capacità: queste carte dovranno essere giocate su **una singola miniatura amica** che rispetti le restrizioni elencate (spesso un tratto o il nome di una miniatura). Se il giocatore non ha nessuna miniatura selezionabile sulla mappa, allora non potrà giocare quella carta. Le carte Comando con un riquadro delle restrizioni usano la formula "tu" per riferirsi alla miniatura che utilizza tale capacità.

Se la carta contiene l'icona , quella miniatura deve usare una delle sue azioni per risolvere la capacità sulla carta.



La carta "Rivelare Debolezza" può essere usata da qualsiasi miniatura; dato che contiene l'icona di azione speciale () la miniatura userà una delle sue azioni per risolvere la capacità di questa carta.

CAMBIAMENTI RISPETTO ALLA CAMPAGNA

Questa sezione elenca le principali differenze tra le regole delle missioni delle campagne e quelle degli scontri diretti.

- **Subire Fatica:** Se una miniatura subisce  in uno scontro diretto, quella miniatura subisce invece ; per ogni  subita da una miniatura, il giocatore che la controlla può scegliere di scartare una carta Comando dalla cima del suo mazzo per evitare che la miniatura subisca quel singolo . Le miniature non possono recuperare  in uno scontro diretto.
 - **Riposo:** Le miniature non possono riposare.
 - **Attacco:** Le miniature possono usare solo un'azione di attacco per attivazione: questo include le azioni speciali che prevedono di effettuare uno o più attacchi (come per esempio "Balzo" del Nexu o "Brutalità" di Darth Vader).
 - **Eroi:** Negli scontri diretti non si usano le schede Eroe, ma le carte Schieramento corrispondenti: queste carte hanno statistiche e capacità simili, ma non del tutto identiche, a quelle usate in una campagna.
- Dato che gli eroi usano le carte Schieramento, non seguono le regole degli eroi previste per la campagna ma funzionano invece come tutte le altre miniature: tengono il conto delle loro attivazioni esaurendo le carte Schieramento, possono usare un'azione di attacco per attivazione e vengono rimossi dalla mappa quando sono sconfitti.
- **Carte Rifornimento:** Le miniature non possono interagire con i segnalini contenitore per pescare carte Rifornimento. Gli effetti dei segnalini contenitore sono descritti nelle regole della missione.

VINCERE UNO SCONTRO DIRETTO

La partita termina **non appena** un giocatore ha accumulato 40 punti vittoria (PV): il giocatore che ha il maggior numero di PV vince la partita. I PV sono forniti da due fonti principali:

- **Miniature Sconfitte:** Quando l'ultima miniatura di un gruppo viene sconfitta, il giocatore avversario guadagna un ammontare di PV pari al costo di schieramento di quel gruppo: per tenerne traccia, il controllore della carta colloca tale carta Schieramento accanto al suo avversario.
- **Carte ed Effetti della Missione:** Ogni missione scontro diretto elenca dei modi speciali in cui i giocatori possono guadagnare PV. Inoltre, anche alcune carte Comando o Schieramento possono specificare modalità aggiuntive in cui i giocatori guadagnano PV.

Quando un giocatore ottiene PV in uno qualsiasi di questi modi, deve annotarne il numero e tenerlo accanto alle miniature che ha sconfitto: consigliamo di usare l'indicatore di minaccia per tenere il conto di questi PV, ma i giocatori possono usare anche dei segnalini, dei dadi o un pezzo di carta.

Se tutte le miniature di un giocatore sono state sconfitte, quel giocatore perde la partita immediatamente, a prescindere dal numero di punti vittoria.

COMPORRE UN ESERCITO

Per giocare uno scontro diretto, ogni giocatore dovrà comporre un esercito costituito da carte Schieramento e carte Comando senza conoscere niente in anticipo dell'esercito avversario o della missione scontro diretto che andrà giocata.

Questa sezione descrive i requisiti e le restrizioni di composizione degli eserciti.

SCEGLIERE LE CARTE SCHIERAMENTO

Le carte Schieramento dell'esercito di un giocatore determinano le miniature con cui egli partecipa allo scontro diretto e devono rispettare le restrizioni seguenti:

- **Costo di Schieramento:** Il costo totale delle carte Schieramento di un esercito deve essere di 40 o meno punti schieramento (mostrati nell'angolo in alto a sinistra della carta).
- **Restrizioni di Affiliazione:** Tutte le carte Schieramento di un esercito devono possedere la stessa icona di affiliazione (che compare nell'angolo in alto a destra della carta).
- **Restrizioni di Nome:** Ogni esercito ha i seguenti limiti di carte Schieramento che portano lo stesso nome:
 - Massimo 1 copia di ogni carta Schieramento unica: queste carte sono identificate da un quadratino prima del nome (per esempio, "■ Darth Vader").
 - Massimo 2 copie di ogni carta Schieramento elite (rossa).
 - Massimo 4 copie di ogni carta Schieramento regolare (grigia).
- **Carte Miglioria Scontro Diretto:** Alcune carte Schieramento possiedono il tratto "Miglioria Scontro Diretto". Queste carte forniscono delle capacità speciali ma, a differenza delle normali carte Schieramento, non hanno una miniatura corrispondente; prevedono un costo in punti schieramento e spesso forniscono una capacità rivoluzionaria (per esempio consentendo a un esercito di includere carte Schieramento di più affiliazioni).

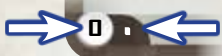
SCEGLIERE LE CARTE COMANDO

Le carte Comando dell'esercito di un giocatore rappresentano i trucchi e le sorprese che sarà in grado di attuare nel corso dello scontro diretto (vedi "Carte Comando" a pagina 5).

Il mazzo di Comando di ogni giocatore deve rispettare le restrizioni seguenti:

- **Dimensioni del Mazzo:** Il mazzo di Comando di un esercito deve includere esattamente 15 carte Comando.
- **Costo di Comando:** Il costo totale delle carte Comando di un esercito deve essere pari o inferiore a 15 (vedi il diagramma sottostante).
- **Restrizioni ai Duplicati:** Ogni carta Comando riporta alcune icone di limite della carta a destra del costo della carta: il numero di tali icone rappresenta il numero di copie di quella carta che è consentito includere nel mazzo. Molte carte Comando hanno una sola icona di questo tipo, il che significa che un giocatore potrà avere solo una copia di quella carta nel suo mazzo di Comando.

Costo
della Carta



Icona di Limite
della Carta

REGOLE AGGIUNTIVE DEGLI SCONTRI DIRETTI

IDENTIFICARE LE MINIATURE

Dato che un giocatore può avere più carte Schieramento identiche all'interno del suo esercito, è importante identificare l'appartenenza di ogni miniatura al gruppo e al giocatore giusto.

I giocatori sono liberi di utilizzare qualsiasi metodo per distinguere queste miniature, per esempio dipingendole o numerandole; possono anche usare i segnalini e gli adesivi ID inclusi, applicando gli adesivi corrispondenti a ogni miniatura di un gruppo e poi collocando il segnalino corrispondente sulla carta Schieramento di quel gruppo.

Non ci sono restrizioni ai tipi di eserciti che possono essere usati gli uni contro gli altri: per esempio, in uno scontro diretto entrambi i giocatori potrebbero controllare un esercito Imperiale. In questi casi, ogni giocatore dovrà contrassegnare le eventuali miniature identiche in modo da poterle distinguere da quelle del suo avversario.

COMPORRE UN MAZZO DELLE MISSIONI SCONTRO DIRETTO

Durante la preparazione della partita, il giocatore con l'iniziativa mescola il suo mazzo degli Scontri Diretti e pesca una carta per determinare quale missione sarà giocata. Il mazzo degli Scontri Diretti di un giocatore è composto da **una copia** di ogni carta Missione Scontro Diretto che possiede. I giocatori non possono personalizzare le carte dei loro mazzi degli Scontri Diretti.

ZONE DI SCHIERAMENTO SOVRACCARICHE

Se un giocatore non può collocare tutte le sue miniature all'interno della sua zona di schieramento, dovrà occupare il maggior numero di caselle possibile: questo potrebbe obbligare il giocatore a rimuovere alcune miniature e a schierarle di nuovo in un ordine diverso.

Dopo avere occupato il maggior numero di caselle possibile, il giocatore potrà schierare le miniature rimanenti nelle caselle più vicine alla sua zona di schieramento.

PROBLEMI DI MEMORIZZAZIONE

Alcune carte Comando prevedono delle capacità che andranno applicate solo in un determinato momento, come per esempio alla fine del round di gioco. Per aiutarsi a ricordare che una carta ha un effetto da applicare, i giocatori possono collocarla accanto al componente su cui la carta avrà effetto; per esempio, se una carta Comando fornisce a una miniatura un bonus ogni volta che si difende in questo round, i giocatori potranno decidere di tenere quella carta accanto alla miniatura o alla sua carta Schieramento fino alla fine del round.

E ORA?

La quarta di copertina di questa Guida agli Scontri Diretti contiene la mappa scontro diretto "Periferia di Mos Eisley" e le regole per consultare le mappe degli scontri diretti. Dopo avere letto queste pagine, conoscerete tutto ciò che vi serve per giocare il vostro primo scontro diretto. Se avete dei dubbi nel corso del gioco, consultate il Compendio delle Regole.

Una volta giocato il vostro primo scontro diretto, sarete pronti a comporre il vostro esercito personale e a misurare le vostre abilità contro i vostri avversari.

© & TM Lucasfilm Ltd. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza esplicito permesso. Fantasy Flight Games e il logo FFG logo sono © di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM/® e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. *Star Wars: Assalto Imperiale* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. È consentito fotocopiare o stampare questo documento esclusivamente per uso personale.



MAPPE DEGLI SCONTRI DIRETTI

Le informazioni di ogni missione scontro diretto sono suddivise in due componenti: le regole della missione sono riportate sulla carta Missione Scontro Diretto, mentre le istruzioni di preparazione della mappa e il testo descrittivo sono indicate nel rispettivo diagramma di preparazione della missione, come quello mostrato di seguito.

Ogni mappa di uno scontro diretto prevede due diverse missioni scontro diretto giocabili su di essa, contrassegnate con “A” o “B”: per esempio, la mappa scontro diretto sottostante è utilizzabile sia per la missione “Raggiungere la Nave” che per “Merce di Contrabbando”. Questi nomi sono riportati a sinistra, seguiti dal testo descrittivo che illustra ai giocatori le motivazioni alla base della missione.

A destra è riprodotta la mappa vera e propria, che include le tessere della mappa, le zone di schieramento e gli eventuali segnalini da collocare. I segnalini indicati con “A” o “B” vengono collocati sulla mappa solo quando si gioca la missione corrispondente.

RIASSUNTO DEGLI SCONTRI DIRETTI

Quello che segue è un rapido riassunto delle fasi e dei passi da seguire quando si gioca una missione scontro diretto.

1. **Fase di Attivazione**
 - a. Capacità di Inizio Round
 - b. Attivare i Gruppi di Miniature
2. **Fase di Status**
 - a. Ripristinare le Carte
 - b. Pescare le Carte Comando
 - c. Effetti di Fine Round
 - d. Passare l'Iniziativa

A Raggiungere la Nave

Nelle mani giuste, uno Skyhopper T-16 può rivelarsi un trasporto versatile ed efficace. Quando avete sentito che uno di questi veicoli è stato abbandonato ai margini dello spazioporto di Mos Eisley, avete mobilitato la vostra squadra per impossessarvi di questa utile attrezzatura.

L'incursione rapida non vi ha impedito di portare con voi le vostre armi e il vostro equipaggiamento da combattimento: una nave come quella probabilmente attirerà l'attenzione di saccheggiatori, pirati e altri gruppi poco raccomandabili, e sarà meglio non essere gli unici privi di blaster.

B Merce di Contrabbando

Se pensavate che Mos Eisley fosse malfamata non avete ancora visto la sua periferia, piena di taverne (spesso senza il minimo avventore) circondate da depositi corrosi dalla sabbia e vicoli abbandonati. Cosa che, naturalmente, ne fa un rifugio perfetto per i contrabbandieri.

Cercando di entrare nelle grazie degli Hutt locali, avete accettato l'incarico di recuperare della merce di contrabbando nascosta in quest'area desolata. Dovrete fare attenzione, e non solo alle forze della legge: si dice in giro che gli Hutt di Tatooine abbiano l'abitudine di inviare più di una squadra a svolgere lo stesso incarico, per scoprire chi è pronto a combattere fino in fondo in nome del suo datore di lavoro.

PANNELLO
DI LANCIO



MERCE DI
CONTRABBANDO

