

STAR WARS

L'ASSALTO IMPERIALE

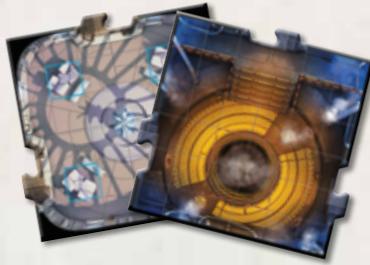
A Gungan warrior, likely from the planet Bespin, is the central figure. He is wearing yellow and grey tactical armor and holding a black blaster rifle. The background shows a cityscape with large, rounded orange domes under a hazy, orange sky. The overall tone is dramatic and action-oriented.

L'AZZARDO DI BESPIN
REGOLAMENTO

ELENCO DEI COMPONENTI



11 Miniature di Plastica
(2 Eroi, 3 Riparatori Ugnaught,
6 Guardie di Sicurezza)



12 Tessere della Mappa



2 Schede Eroe



14 Carte Schieramento
(4 mazzi)



6 Carte Obiettivo



6 Carte Missione Secondaria



6 Carte Oggetto
(3 mazzi da 2)



18 Carte Classe Eroe
(2 mazzi da 9)



9 Carte Classe
Imperiale



5 Carte
Ricompensa



2 Carte
Rifornimento



4 Carte Comando



4 Carte Condizione



10 Segnalini
Condizione



3 Segnalini
Alleato e Nemico



3 Segnalini
Compagno



3 Carte Compagno



1 Foglio degli Scontri Diretti



2 Carte Missione
Scontro Diretto



3 Segnalini Danno
9 Segnalini Fatica



8 Segnalini ID con
24 Adesivi ID

IN QUESTA ESPANSIONE

L'espansione *L'Azzardo di Bepin* include nuovo materiale da aggiungere alla vostra esperienza di gioco di *Assalto Imperiale*, offrendovi nuovi eroi, classi, oggetti, miniature e altro ancora con cui ampliare le vostre campagne e i vostri scontri diretti. Inoltre, questa espansione contiene sei nuove missioni secondarie, le quali possono essere incorporate in una qualsiasi campagna completa o giocate in sequenza nella mini-campagna *L'Azzardo di Bepin*.

PRIMA DI GIOCARE

I nuovi giocatori di *Assalto Imperiale* dovranno leggere il Manuale di Gioco disponibile nel gioco base, che contiene una partita dimostrativa e tutte le informazioni necessarie per iniziare a giocare sia ad *Assalto Imperiale* che a *L'Azzardo di Bepin*.

PREPARAZIONE DELL'ESPANSIONE

Ogni espansione di *Assalto Imperiale* è concepita per integrarsi senza difficoltà nella vostra collezione. Prima di usare questa espansione per la prima volta, estraete e rimuovete tutti i segnalini e le tessere della mappa dalle cornici in cartoncino. Poi svolgete i passi seguenti:

- Aggiungete le carte Obiettivo, Comando, Missione Secondaria e Missione Scontro Diretto alle loro rispettive riserve. I giocatori possono scegliere queste carte al momento di comporre i rispettivi mazzi prima di giocare una campagna o uno scontro diretto.
- Aggiungete le carte Condizione, Classe, Schieramento, Oggetto, Ricompensa e Rifornimento ai loro rispettivi mazzi. Mettete da parte le carte Compagno per creare un mazzo dei Compagni.
- Aggiungete le schede Eroe, le miniature di plastica, i segnalini e le tessere della mappa di questa espansione alle loro rispettive riserve.

I giocatori dovrebbero terminare ogni campagna attiva prima di includere i componenti de *L'Azzardo di Bepin* nel gioco base.

Nota: In una campagna, i giocatori sono limitati al numero di miniature incluse in questa espansione. Per esempio, il giocatore Imperiale deve rispettare il limite di due Riparatori Ugnought regolari e uno elite, anche se possiede più copie di questa espansione.

ICONA DELL'ESPANSIONE

Tutte le carte, le schede e le tessere della mappa contenute in questa espansione sono indicate con l'icona dell'espansione *L'Azzardo di Bepin* per distinguere questi componenti da quelli contenuti nel gioco base e nelle altre espansioni.



MISSIONI

L'Azzardo di Bepin contiene sei nuove missioni campagna e due nuove missioni scontro diretto per *Assalto Imperiale*.

MISSIONI CAMPAGNA

Le nuove missioni campagna possono essere usate in due modi diversi:

- Ogni missione corrisponde a una carta Missione Secondaria e può essere incorporata in una campagna completa.
- Le missioni possono essere giocate in un ordine specifico per formare la mini-campagna *L'Azzardo di Bepin* (vedi "La Mini-Campagna" a pagina 6).

MISSIONI SCONTRO DIRETTO

L'Azzardo di Bepin contiene due nuove missioni scontro diretto da inserire nel vostro mazzo delle Missioni Scontro Diretto. Queste missioni usano la mappa "Raffineria di Tibann di Bepin", riportata nel Foglio degli Scontri Diretti incluso nell'espansione.



REGOLE DELL'ESPANSIONE

Le sezioni seguenti descrivono le nuove regole disponibili nei componenti de *L'Azzardo di Bespin*.

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.



Fronte e Dorso di una
Carta Schieramento 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 e non può usare le capacità delle carte Classe, Oggetto o Rifornamento.
- 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.

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.

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.



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.

AGGIUNTE AL COMPENDIO DELLE REGOLE

“Beh era tanto tempo fa, se ne sarà dimenticato.”

–Han Solo, L'Impero Colpisce Ancora

Questa sezione introduce nuove combinazioni e chiarimenti delle regole esistenti non inclusi nel Compendio delle Regole del gioco base, specialmente riguardo ai nuovi componenti contenuti ne *L'Azzardo di Bespin*.

Se una voce in questa sezione presenta lo stesso titolo di una voce contenuta nel Compendio delle Regole, le informazioni contenute in questa sezione vanno considerate aggiuntive a quella sezione nel Compendio delle Regole.

Come nel gioco base, se una regola in questa sezione contraddice una regola del Manuale di Gioco o nella Guida agli Scontri Diretti, la regola in questa sezione ha la precedenza.

Inoltre, se una regola di questa sezione dovesse contraddire una regola contenuta nel Compendio delle Regole del gioco base, la regola in questa sezione ha la precedenza.

ATTACCO

- 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.

CARTA CLASSE

Alcuni eroi, come Davith Elso, 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.

PAROLA CHIAVE

- *L'Azzardo di Bespin* contiene la seguente parola chiave in aggiunta a quelle contenute nel gioco base: Nascosto.
- La condizione Nascosto è usata come parola chiave per applicare la condizione corrispondente.

PORTA

- Alcune missioni consentono agli eroi di collocare delle porte. Le porte devono essere collocate esattamente su due lati. Una porta non può sovrapporsi a una parete o a un'altra porta.

TIPO DI TESSERA

Le regole di altre espansioni di *Assalto Imperiale* potrebbero fare riferimento al tipo di una tessera della mappa. La tessera 11A de *L'Azzardo di Bespin* appartiene al tipo Foresta, la tessera 12A al tipo Deserto e tutte le altre tessere al tipo Interno.

“TU”

Molte carte usano la seconda persona per riferirsi a una miniatura anziché a un giocatore. Per esempio, se una carta Schieramento recita “Quando attacchi, puoi ripetere il tiro di 1 dado di attacco”, ogni miniatura appartenente al gruppo di quella carta può ripetere il tiro di un dado quando attacca.

- 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.



LA MINI-CAMPAGNA

Oltre a essere utilizzabili in una campagna completa, le missioni incluse ne *L'Azzardo di Bepin* possono essere giocate in sequenza per comporre una mini-campagna narrativa che richiede solo 6-8 ore per essere completata.

PREPARAZIONE DELLA MINI-CAMPAGNA

Prima di iniziare una nuova mini-campagna, effettuate soltanto i passi 1-3 della "Preparazione della Campagna" descritti a pagina 18 del Compendio delle Regole del gioco base. Poi effettuate i passi seguenti:

1. **Comporre il Mazzo degli Obiettivi:** Il giocatore Imperiale compone il suo mazzo di carte Obiettivo seguendo le indicazioni fornite in "Comporre il Mazzo degli Obiettivi" a pagina 7 del Compendio delle Regole del gioco base. Poi rimette nella scatola del gioco tutte le carte del suo mazzo degli Obiettivi giocabili come missioni secondarie od obbligatorie.
2. **Migliorie degli Eroi:** Ogni eroe riceve 3 PE e 400 crediti, poi viene risolta una sezione Migliorie Ribelli. Quando acquisiscono carte Oggetto durante questa sezione, i giocatori Ribelli pescano 10 carte (anziché 6) dal mazzo degli Oggetti di Rango 1.
3. **Migliorie del Giocatore Imperiale:** Il giocatore Imperiale riceve 3 PE, poi viene risolta una sezione Migliorie Imperiali priva dell'acquisto delle carte Obiettivo.
4. **Preparare la Missione Introduttiva:** I giocatori sono ora pronti per preparare e giocare la missione introduttiva della mini-campagna, che ne *L'Azzardo di Bepin* è "Oggetti Smarriti" (vedi pagina 8).

GIOCARE LA MINI-CAMPAGNA

La mini-campagna va giocata in modo analogo a una campagna completa (vedi "Giocare una Campagna" a pagina 10 del Manuale di Gioco del gioco base).

A differenza di una campagna completa, le missioni della mini-campagna sono tutte considerate missioni storia e vanno giocate secondo un ordine specifico. Non si giocano missioni secondarie nel corso della mini-campagna.

Durante la sezione Missione, i giocatori Ribelli non scelgono la prossima missione da risolvere in base alle carte Missione Storia o Missione Secondaria attive: è invece l'epilogo di ogni missione a determinare la prossima missione attiva da risolvere.

EPILOGHI

Nel giocare la mini-campagna, il testo "Fine della Missione" di ogni missione richiede che i giocatori risolvano un evento aggiuntivo: questi eventi sono denominati epiloghi (vedi "Gli Epiloghi" a pagina 20) e forniscono sia ulteriore testo narrativo che ricompense specifiche per i progressi fatti nella mini-campagna.

Inoltre, l'epilogo indica la prossima missione attiva che i giocatori risolveranno. Quando questo accade, i giocatori devono annotare il nome e il numero di pagina di quella missione alla voce della missione successiva sul diario della campagna (vedi "Diario della Campagna" a seguire).

Dopo avere risolto l'epilogo, i giocatori passano all'Avanzamento Post-Missione della sezione Missione.

DIARIO DELLA CAMPAGNA

Come in una campagna completa, i giocatori utilizzano un diario della campagna per annotare e tenere il conto delle informazioni relative ai progressi della mini-campagna.

Il diario della mini-campagna *L'Azzardo di Bepin* è riportato sulla quarta di copertina di questo regolamento e viene usato in modo analogo al diario della campagna del gioco base.

I giocatori possono stampare ulteriori diari della campagna, disponibili online su:

www.asterionpress.com

STOP!

Soltanto il giocatore Imperiale è autorizzato a leggere le informazioni contenute nella parte della campagna di questo regolamento. I giocatori Ribelli possono chiedere al giocatore Imperiale di ripetere qualsiasi regola letta in precedenza, ma non sono autorizzati a leggere o esaminare nessuna delle informazioni delle missioni contenute oltre questa pagina.

