

REGOLAMENTO



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
S O L I D

IL GIOCO DA TAVOLO



©Konami Digital Entertainment



INDICE

INTRODUZIONE	2
► Il Codec	2
► Moduli	2
► Tipi di Scenario	2
CONTENUTO	3
PREPARAZIONE DELLO SCENARIO	5
Numero di Giocatori/Selezione del Personaggio	5
Obiettivo	5
Fallimento	5
Regole Speciali	5
Segnalini Evento	5
Scenario Completato	5
Memory Box	5
► Mappa dello Scenario	6
► Preparazione dell'Area Giocatore	6
► Equipaggiamento Iniziale	7
► Preparazione di uno Scenario Infiltrazione	7
► Preparazione di uno Scenario Boss	7
CONCETTI BASE	8
► Adiacenza	8
► Effettuare Azioni	8
► Azioni Giocatore Standard	8
► Movimento	8
► Segnalino Attenzione	9
► Attirare l'Attenzione	9
► Linea di Vista (LdV)	9
► Linea di Vista (LdV) di Nemici e Segnalini	9
► Attaccare	10
Danni	10
Danni KO	10
► Capacità Speciali	10
► Segnalini Concentrazione	10
► Capacità ed Equipaggiamento Specifici dei Personaggi	10
Snake	10
Meryl	11
Otacon	11
Gray Fox	11
► Esempio di Turno di un Giocatore	12
STRUTTURA DEL ROUND	13
► Inizio del Round	13
► Fase dei Giocatori	13
► Fase dei Nemici	13
Scenario Boss	13
Scenario Infiltrazione	13
► Risolvere una Carta Ordini delle Guardie	13
Sezione 1: Azione delle Guardie	13
Sezione 2: Telecamere	14
Sezione 3: Attivare le Guardie	14
► Attivazione delle Guardie	14
Verificare la LdV e le Reazioni	14
Determinare la Modalità delle Guardie	14
► Attaccare un Giocatore	17
► Reazioni delle Guardie	17
► Fine della Fase dei Nemici	17
RIEPILOGO DELLE REGOLE	20

INTRODUZIONE

METAL GEAR SOLID: IL GIOCO DA TAVOLO vi dà il benvenuto. È consigliato iniziare a giocare partendo dai primi due scenari della campagna Shadow Moses, che permettono di apprendere le basi senza leggere questo regolamento! Sebbene sia possibile scegliere solo Snake per questi scenari, i giocatori possono controllarlo insieme al fine di imparare a giocare prima di affrontare missioni più complesse con più personaggi. Una volta completati i primi due scenari, fare riferimento a questo regolamento per una spiegazione più approfondita delle regole e per trovare utili esempi.



► IL CODEC

I giocatori possono usare il Codec per scoprire informazioni durante le missioni. Quando un giocatore trova una frequenza Codec su un componente del gioco, può usare quel numero per cercare la voce Codec corrispondente e leggerla. Meglio aguzzare la vista, perché alcune frequenze nascondono dei segreti di **METAL GEAR SOLID: IL GIOCO DA TAVOLO**!

► MODULI

- **Modulo Campagna Shadow Moses:** La storia originale di Metal Gear Solid.
- **Modulo Missioni VR:** Queste missioni possono essere affrontate in qualsiasi momento per sbloccare carte equipaggiamento. Sono ottime per i giocatori che vogliono affrontare una partita singola senza doversi imbarcare in una campagna.
- **Modulo Codec:** Il modulo che contiene le voci corrispondenti alle frequenze Codec trovate durante le missioni.

► TIPI DI SCENARIO

- **Scenario Infiltrazione:** I giocatori eludono le guardie mentre cercano di completare degli obiettivi. Sono scenari incentrati sulla furtività, in cui i combattimenti vanno limitati al minimo indispensabile.
- **Scenario Boss:** I giocatori devono affrontare un boss unico!



CONTENUTO



4 Plance Giocatore



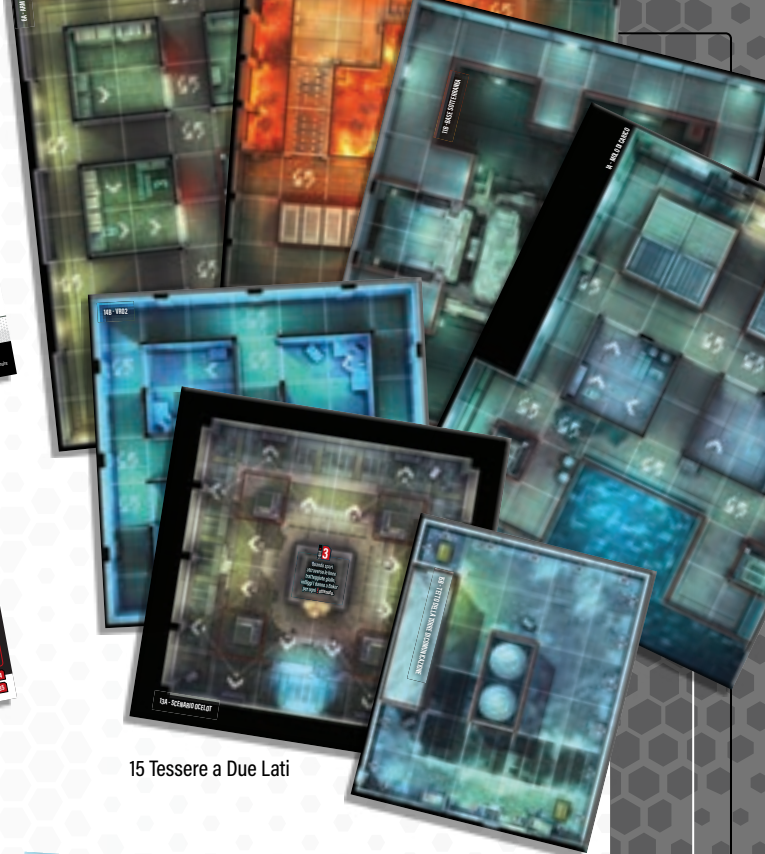
6 Plance Boss



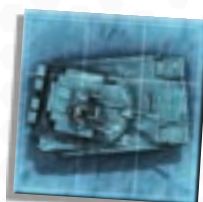
Plancia Guardie



Memory Box



15 Tessere a Due Lati



Tessera Boss Carro Armato



Tessera Boss Metal Gear REX



SNAKE



Meryl



Meryl in Incognito



Otacon



Regolamento



Modulo Campagna
Shadow Moses



Gray Fox



Ocelot



Wolf



Mantis



Modulo Codec



Liquid



Raven



x6

12 Guardie



x6



2 Scatole di Cartone



Modulo Missioni VR

REGOLE



7 Carte Equipaggiamento Iniziale



32 Carte Equipaggiamento Sbloccabili



Carta di Consultazione Meryl in Incognito



Carta di Consultazione Terminale di Otacon



8 Carte Sistema di Otacon



27 Carte Ordini delle Guardie (20 Blu, 7 Rosse)



6 Carte Reazioni delle Guardie



21 Carte Sistema Boss di Otacon



15 Carte di Consultazione dei Boss



52 Carte Boss



6 Tessere Ascensore/Vano dell'Ascensore/Caserna/Terminale



Segnalino Priorità delle Guardie



Segnalino Orientamento Telecamere



3 Segnalini Telecamera



10 Segnalini Porta



4 Segnalini Terminale



4 Segnalini Evento (A-D)



5 Segnalini Trappola



12 Segnalini Obiettivo



4 Segnalini Mirino



7 Segnalini Sniper Wolf



16 Segnalini Azione (4 per Personaggio)



16 Segnalini Concentrazione (4 per Personaggio)



4 Segnalini Attenzione (1 per Personaggio)



42 Segnalini Danno (12 Danno KO, 20 da 1 Danno, 10 da 5/10 Danni)



9 Segnalini Guardia Morta



9 Segnalini Guardia KO



12 Segnalini Carica



21 Segnalini Munizioni



2 Segnalini C-4



Segnalino Bomba a Tempo



4 Segnalini Granata



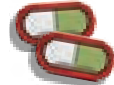
2 Segnalini Claymore



3 Segnalini Missile (2 Rossi, 1 Blu)



5 Segnalini Corda



2 Segnalini Pentazemin



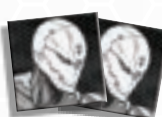
2 Segnalini Torretta/Parete



2 Segnalini Uscita



11 Segnalini Nodo



4 Segnalini Ombra



Indicatore del Boss



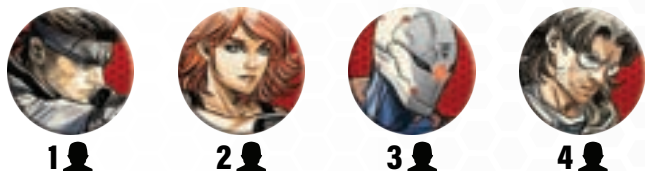
15 Dadi (7 Bianchi, 8 Neri)



PREPARAZIONE DELLO SCENARIO

Ogni scenario può essere completato in una singola partita, ed è accompagnato dal numero di giocatori supportati e da una stima della durata. Ogni scenario presenta inoltre specifiche istruzioni di preparazione, insieme a eventuali regole speciali.

NUMERO DI GIOCATORI/SELEZIONE DEL PERSONAGGIO



In questo esempio, una partita con 1 giocatore deve essere giocata usando Snake; in una con 2 giocatori devono essere usati sia Snake che Meryl; in una con 3 giocatori devono essere usati tutti tranne Otacon; in una con 4 giocatori si usano tutti i personaggi. Questo è il formato che ogni scenario utilizza per indicare quali personaggi possono, o devono, essere utilizzati in base al numero di giocatori.

OBIETTIVO

Lo scopo dei giocatori è completare gli obiettivi dello scenario. Alcuni scenari potrebbero includere degli obiettivi secondari, che offrono ricompense aggiuntive dopo essere stati completati.

FALLIMENTO

I giocatori falliscono uno scenario se si verifica una qualsiasi delle condizioni seguenti (anche durante un'azione che permetterebbe di completare l'obiettivo finale):

- Un qualsiasi giocatore è Ucciso in Azione (KIA)
- Il tempo scade perché i giocatori rivelano la carta Game Over
- Si verifica una condizione di fallimento dello scenario

REGOLE SPECIALI

Alcuni scenari elencano delle regole speciali, che si applicano solo a quello scenario e che i giocatori devono assicurarsi di leggere prima di iniziare la partita. Se una regola speciale contraddice il normale regolamento, la regola speciale ha la precedenza.

SEGNALINI EVENTO

Alcuni scenari collocano sulla mappa segnalini evento con una lettera. Quando la miniatura di un giocatore si muove su un segnalino evento, risolvere immediatamente la sezione corrispondente del Modulo Campagna. Se l'evento si attiva durante una sua azione (come Scatto), il giocatore continua a risolvere l'azione dopo aver risolto l'evento.



SCENARIO COMPLETATO

Quando uno scenario è stato completato con successo, seguire le istruzioni nella sezione Scenario Completato. In genere, i giocatori ricevono carte equipaggiamento aggiuntive da riporre nella Memory Box.

MEMORY BOX

La Memory Box serve a conservare le carte equipaggiamento sbloccate durante le partite (incluse le Missioni VR). Alla fine di ogni partita, collocare tutte le carte equipaggiamento sbloccate nella Memory Box. Potranno essere utilizzate in qualsiasi scenario giocato in seguito.



► MAPPA DELLO SCENARIO



Mappa: L'intera area di gioco dello scenario, composta dalle tessere e dai segnalini necessari.

Zone: Aree di gioco contrassegnate, a cui fanno riferimento diverse meccaniche di gioco. Ogni zona è evidenziata nella preparazione dello scenario con un bordo arancione. Le tessere vano dell'ascensore, ascensore e caserma fanno parte della zona a cui sono collegate. Una zona è considerata attiva se ci sono miniature o dei giocatori al suo interno.

► PREPARAZIONE DELL'AREA GIOCATORE



Ogni scenario richiede che i giocatori preparino la loro area di gioco nel modo seguente:

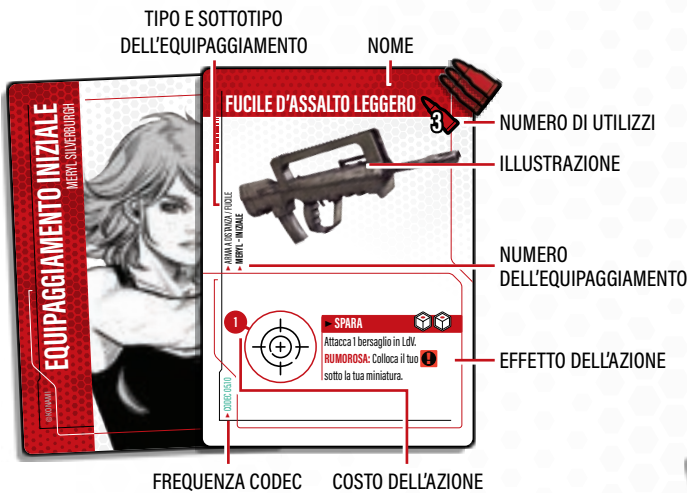
- Scegliere i Personaggi:** Ogni giocatore sceglie 1 personaggio tra quelli disponibili e ne colloca la plancia davanti a sé.
- Radunare i Segnalini Giocatore:** Ogni giocatore prende i 4 segnalini azione, i 4 segnalini concentrazione e il segnalino attenzione a due lati del suo personaggio e li colloca accanto alla propria plancia.
- Preparare l'Equipaggiamento:** Ogni giocatore prende le carte equipaggiamento iniziale del suo personaggio e le carte equipaggiamento dalla Memory Box (fino al suo limite di equipaggiamento). Prende inoltre eventuali segnalini munizioni, carica o speciali indicati nell'angolo in alto a destra delle sue carte equipaggiamento e li colloca sulle carte corrispondenti.
- Preparare i Dadi e i Segnalini Aggiuntivi:** Collocare tutti i dadi e i segnalini e in una riserva a portata di mano di tutti i giocatori.

EQUIPAGGIAMENTO NELLA MEMORY BOX

Le carte equipaggiamento sbloccate possono essere tolte dalla Memory Box ed equipaggiate durante la preparazione. I giocatori decidono collettivamente come suddividerle e, purché rispettino il limite di equipaggiamento, possono scambiare un qualsiasi numero di carte equipaggiamento iniziale con le carte equipaggiamento dalla Memory Box.



► EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE



Alcuni personaggi hanno delle carte equipaggiamento iniziale che non possono essere utilizzate da nessun altro, come indicato dall'illustrazione del personaggio sul retro. Quando un giocatore sceglie le carte equipaggiamento dalla Memory Box, può sostituire le carte equipaggiamento iniziale. Il limite di equipaggiamento di ogni personaggio è indicato sulla sua plancia.

- **Snake:** Nessuno (Approvvigionamento in Loco)
- **Meryl:** Pistola (Calibro .50) e Fucile d'Assalto Leggero
- **Otacon:** Mimetica Ottica Avanzata e Razioni
- **Gray Fox:** Mimetica Ottica, Spada ad Alta Frequenza e Cannone da Braccio

Alcuni equipaggiamenti hanno un numero limitato di utilizzi. Se un giocatore vede quei simboli nell'angolo in alto a destra di una carta equipaggiamento, deve collocare su di essa l'ammontare indicato di segnalini del tipo corrispondente durante la preparazione. Talvolta i giocatori potranno ottenere munizioni o cariche aggiuntive, ma il numero di segnalini su una carta non può mai eccedere il valore di utilizzi stampato su di essa; altre carte equipaggiamento invece vanno scartate dopo l'uso. Quando una carta equipaggiamento con dei segnalini azione su di essa viene scartata, collocare i segnalini sulla plancia giocatore (non potrà spenderli fino al suo prossimo turno).

► PREPARAZIONE DI UNO SCENARIO INFILTRAZIONE



Tutti gli scenari Infiltrazione richiedono di preparare la plancia guardie:

- Collocare la plancia guardie vicino alla mappa.
- Mescolare separatamente le carte ordini delle guardie blu e rosse, seguendo le istruzioni della preparazione di ogni scenario. Impilare le carte blu sopra le carte rosse per comporre il mazzo degli ordini, e collocarlo accanto allo slot corrispondente della plancia guardie.
- Mescolare il mazzo delle reazioni e collocarlo accanto allo slot indicato della plancia guardie.

► PREPARAZIONE DI UNO SCENARIO BOSS

Negli scenari Boss non si utilizzano la plancia guardie, i mazzi degli ordini e delle reazioni né le miniature delle guardie. Piuttosto, si utilizzano le plance, i mazzi e le miniature dei boss, che vanno collocati accanto alla mappa. Per preparare uno scenario Boss, leggere attentamente le istruzioni di preparazione dello scenario e la plancia boss.



Carta di Consultazione del Boss: Alcuni scenari Boss utilizzano delle carte azione speciale, che permettono ai giocatori di effettuare azioni speciali nel corso dello scenario. Collocare la carta di consultazione del boss indicata nella preparazione dello scenario sullo slot evidenziato di ogni plancia giocatore, coprendo le azioni giocatore che non vengono utilizzate nel corso degli scenari Boss.



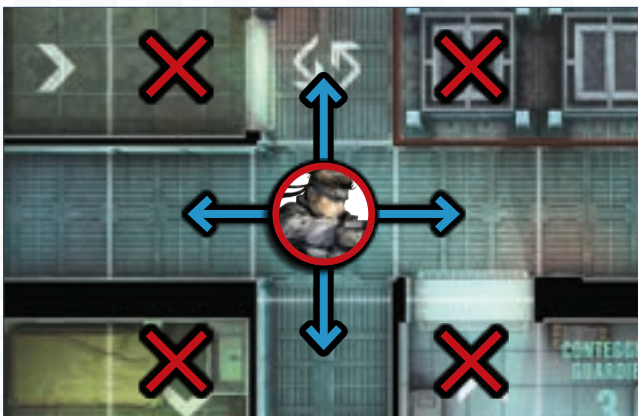
Mazzo del Boss: Ogni boss ha il suo mazzo del boss, da mescolare e collocare accanto alla mappa. Salvo dove indicato diversamente, le carte boss vanno collocate in fondo al mazzo del boss dopo che sono state risolte. I mazzi dei boss non vanno mai rimescolati nel corso delle partite.



CONCETTI BASE

► ADIACENZA

Spesso le regole fanno riferimento a caselle o componenti adiacenti. In tutti questi casi, si fa riferimento ai componenti che si trovano all'interno di caselle adiacenti ortogonalmente (non diagonalmente) e che non sono separate da ostacoli quali pareti o porte bloccate.



► EFFETTUARE AZIONI

Il modo principale che ha un giocatore per influire sul gioco è effettuare azioni. Ogni giocatore ha 4 azioni in ogni turno, che effettua collocando i segnalini azione richiesti sugli slot corrispondenti. Quali azioni siano disponibili a un giocatore è indicato sui vari componenti di gioco come la sua plancia, le carte equipaggiamento e le carte azione speciale.

Alcune azioni indicate dall'icona sono considerate Rumorose.

NOTA: I giocatori possono effettuare più volte la stessa azione.

COSTO DELLE AZIONI

Alcune azioni possono costare più di 1 segnalino azione per essere effettuate, come indicato accanto all'azione stessa (che sia su una plancia giocatore, una carta equipaggiamento o una carta azione speciale).



COSTO DELL'AZIONE

► AZIONI GIOCATORE STANDARD



Movimento Furtivo: 1 Azione
Muovere 1.



Scatto: 1 Azione
Muovere 2.



Attacco Corpo a Corpo: 1 Azione
Attaccare 1 miniatura adiacente. Tirare . Infligge .



Attacco Combo: 2 Azioni
Attaccare 1 miniatura adiacente. Tirare . Infligge .



Concentrazione: X Azioni
Collocare X segnalini azione per ripristinare 1 segnalino concentrazione inattivo, dove X è pari al suo costo di ripristino (vedi pagina 10).



Trascinamento: 1 Azione

Raccogliere 1 o nella casella del giocatore o in una casella adiacente. Poi muovere 1 e collocare quel segnalino in una casella adiacente vuota.



Interazione: 1 Azione

Interagire con un elemento della mappa che abbia il simbolo all'interno o sul bordo della casella del giocatore, come un ascensore o una porta bloccata.

NOTA: Se un giocatore effettua un'azione Interazione che gli richiede di tirare i dadi, come nel caso degli oggetti bloccati, deve tirare il numero e il tipo di dadi indicato sulla sua plancia giocatore.

INTERAGIRE CON GLI OGGETTI BLOCCATI

Alcuni oggetti sono bloccati e mostrano una combinazione di dadi. Un giocatore può sbloccarli effettuando un'azione Interazione e tirando i dadi indicati, con la possibilità di effettuare nuovamente questa azione durante il medesimo turno per ripetere il tiro di un qualsiasi numero di quei dadi. Una volta che il risultato dei dadi corrisponde alla combinazione, scartare il segnalino oggetto bloccato.

NOTA: Gli oggetti bloccati vanno dal livello 2 al livello 5, a indicare quanto siano difficili da sbloccare. Ogni oggetto bloccato va sbloccato in un singolo turno. Se un giocatore si allontana da un oggetto bloccato o se il suo turno termina, tutti i progressi fatti per sbloccarlo vanno perduti.



Bussata: 1 Azione

Attirare l'attenzione nella casella del giocatore. Quest'azione fa sì che il giocatore collochi il suo segnalino attenzione nella casella in cui si trova (vedi Attirare l'Attenzione, pagina 9). Se il segnalino si trova già sulla mappa, il giocatore lo sposta nella sua casella attuale senza cambiarne il lato; altrimenti, lo colloca sotto la sua miniatura con il lato a faccia in su.

► MOVIMENTO

Ogni movimento va effettuato ortogonalmente, mai diagonalmente. Due miniature non possono mai occupare la stessa casella. Durante un movimento in una casella occupata da un'altra miniatura, la miniatura che si muove "salta" quella miniatura. Saltare un qualsiasi numero di miniature adiacenti tra loro è considerato un movimento di 1 casella.

Quando un giocatore salta un qualsiasi numero di miniature nemiche, colloca il suo sotto la propria miniatura dopo aver completato il movimento. Ogni nemico che è stato saltato attacca il giocatore (vedi Attaccare un Giocatore, pagina 17). Dato che gli attacchi si considerano effettuati nel momento in cui il nemico viene saltato, quel nemico non ha bisogno di LdV per attaccare in questo modo.



► SEGNALINO ATTENZIONE

Ogni personaggio ha un segnalino attenzione con un lato Indagine  e un lato Allerta . Quando un giocatore fa rumore o viene visto da una guardia o da una telecamera, colloca questo segnalino sulla mappa. Il lato del segnalino influisce sul comportamento delle guardie.

► ATTIRARE L'ATTENZIONE

Esistono diversi effetti che possono attirare l'attenzione sulla casella di un giocatore. Se un giocatore attira l'attenzione, verificare il suo segnalino attenzione e risolvere 1 degli effetti seguenti:

- Se il segnalino attenzione del giocatore non si trova sulla mappa, collocarlo sotto la sua miniatura con il lato  a faccia in su;
- Se il segnalino attenzione del giocatore si trova già sulla mappa, spostarlo sulla sua casella senza cambiarne il lato.

Dadi Bianchi: Ogni volta che un giocatore tira i dadi bianchi e ottiene 1 o più , attira l'attenzione sulla sua casella.

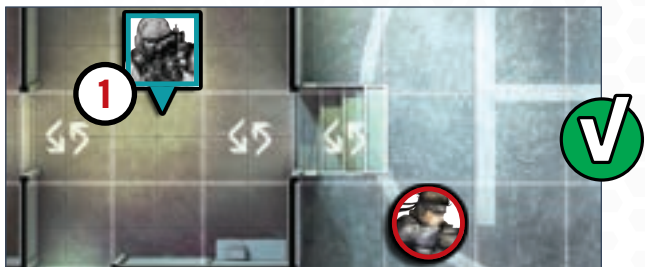
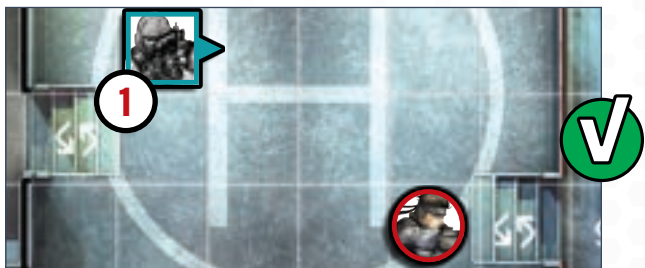
Verifica del Rumore: Durante uno scenario, i giocatori possono fare rumore (intenzionalmente o meno) e attirare le guardie verso la fonte di quel rumore. Alla fine del suo turno, se ci sono delle guardie nella sua zona, il giocatore tira  per ogni segnalino azione sulle sue azioni Rumorose . Se ottiene 1 o più , il giocatore attira l'attenzione sulla sua casella attuale.

Azioni Equipaggiamento Rumorose: Le azioni su alcuni equipaggiamenti, come pistole, fucili, granate e lanciarazzi, sono azioni **RUMOROSE** e richiedono che il giocatore attivo collochi il suo  sotto la propria miniatura dopo averle effettuate.

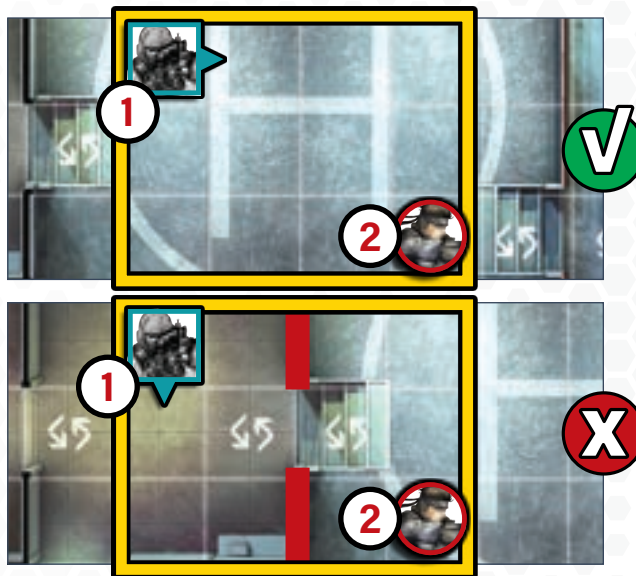
► LINEA DI VISTA (LdV)

Nella maggior parte dei casi, giocatori, nemici e altri elementi di gioco hanno bisogno di Linea di Vista (LdV) quando bersagliano un altro elemento. Per determinare se un elemento ha LdV, deve soddisfare le 2 condizioni seguenti:

1. Se la miniatura o il segnalino ha un orientamento, verificare che sia orientato/a verso la riga o la colonna in cui si trova il bersaglio (i componenti che non hanno un orientamento, come le miniature dei giocatori o i sensori laser, sono considerati orientati verso ogni direzione).



2. Tracciare un riquadro immaginario lungo i bordi esterni delle caselle in cui si trovano entrambe le miniature e/o i segnalini. Non possono esserci ostacoli all'interno del riquadro (come pareti o porte bloccate).



Se entrambe le condizioni sono soddisfatte, l'elemento ha LdV sul suo bersaglio.

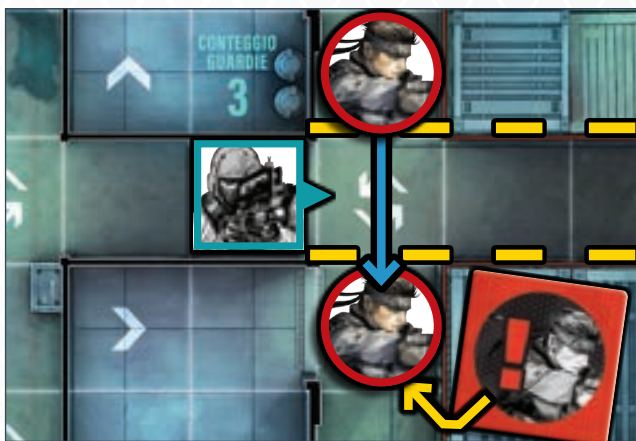
NOTA: Una telecamera non ha LdV sulla propria casella.

Ostacoli: Gli ostacoli sono elementi di gioco che bloccano LdV e movimento. Possono includere, ma non sono limitati a, porte bloccate (A), alberi (B), illustrazioni all'interno di caselle delimitate da una linea rossa (C) e pareti indicate da una linea rossa o da una linea nera spessa (D).



► LINEA DI VISTA (LdV) DI NEMICI E SEGNALINI

Se un giocatore si trova nella LdV di una telecamera o di una guardia, in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo (anche in caso di guardie appena generate o risvegliate), essa viene allertata e il giocatore deve collocare il suo  sotto la propria miniatura. Se un giocatore inizia un movimento nella LdV di una telecamera/guardia, o si muove attraverso la LdV di una di esse come parte del suo movimento, colloca il suo  sotto la propria miniatura alla fine del movimento.



Nemici: I nemici includono le guardie e i boss che cercano di impedire ai giocatori di completare la loro missione. Sono sempre attenti a eventuali segni di intrusione e, durante uno scenario Infiltrazione, diventano allertati non appena un giocatore entra nella loro LdV (vedi Linea di Vista, pagina 9).

Orientamento dei Nemici: Un nemico è orientato nella direzione indicata dalla freccia sulla basetta della sua miniatura.

Telecamere: Le telecamere sono sempre in cerca di intrusi nella direzione verso cui sono orientate. Se una telecamera individua un giocatore, una  o una  nella sua LdV, le guardie vengono allertate o si avvicinano per indagare (vedi Telecamere, pagina 14).



Orientamento delle Telecamere: Le telecamere sono orientate in 1 direzione alla volta. L'orientamento è indicato dal cono di vista ARANCIONE o VERDE lungo i bordi del segnalino, corrispondente al colore del lato a faccia in su del segnalino orientamento telecamere. Ogni carta ordini delle guardie indica ai giocatori se girare il segnalino orientamento telecamere, cambiando la direzione della Linea di Vista di ogni telecamera.



Segnalini Trappola: I segnalini trappola a faccia in giù sono considerati orientati in tutte le direzioni. Quando un giocatore entra nella LdV di un segnalino trappola, girarlo a faccia in su.

NOTA: Se l'altro lato di un segnalino trappola è una telecamera, orientarlo in modo che nessuno dei suoi coni di vista sia orientato verso una parete.



Sensori Laser: Quando un giocatore entra nella LdV di un segnalino sensori laser, colloca il suo  sotto la propria miniatura.

► ATTACCARE

Tutti gli attacchi vengono risolti usando i dadi. Per prima cosa, l'attaccante deve assicurarsi che il suo bersaglio sia in Linea di Vista (LdV).

- **Attacchi dei Giocatori:** Il giocatore tira il numero di dadi indicato dall'azione o dalla carta equipaggiamento che sta usando.
- **Attacchi delle Guardie:** Il giocatore attaccato tira , come indicato sulla plancia guardie. Una guardia attacca i giocatori solo durante la Fase dei Nemici o quando un giocatore ne salta la miniatura.
- **Attacchi dei Boss:** Il giocatore attaccato tira il numero di dadi indicato sulla plancia boss, più eventuali dadi aggiuntivi derivanti da regole speciali o effetti unici di quel boss.
- **Difesa:** Confrontare il risultato dei dadi dell'attacco con la difesa del bersaglio. Ogni risultato pari o superiore alla difesa infligge 1 danno.

NOTA: Alcuni effetti che non sono attacchi possono danneggiare sia i giocatori che i nemici (esplosivi, effetti ambientali, ecc.). Dato che non si tirano dadi, non c'è un attaccante.

DANNI

Quando una miniatura subisce danni, collocare un pari ammontare di segnalini danno sulla sua plancia (per giocatori e boss) o accanto alla sua miniatura (per le guardie). Se una miniatura subisce danni pari o superiori alla sua salute, quella miniatura è sconfitta.

Se una guardia viene sconfitta, sostituire la sua miniatura sulla mappa con un .

Se un giocatore viene sconfitto, è Ucciso in Azione (KIA) e lo scenario fallisce.

DANNI KO

Un tipo di danno speciale inflitto da alcune azioni o attacchi. Quando una miniatura subisce danni KO, collocare un pari ammontare di  accanto ad essa. Se una guardia subisce danni KO pari o superiori alla sua salute , viene messa KO.

Se una guardia viene messa KO, sostituire la sua miniatura sulla mappa con una  con il lato  a faccia in su.

Quando un giocatore infligge danni ma non sconfigge né mette KO una guardia entro la fine del suo turno, il nemico è allertato e il giocatore deve collocare il suo  sotto la propria miniatura alla fine del turno.

NOTA: I nemici possono essere allertati anche se non hanno LdV sui giocatori.

Se un boss subisce danni KO, li considera invece come se fossero danni normali.

NOTA: Una guardia KO ignora i danni delle carte equipaggiamento e non può essere attaccata dai giocatori.

► CAPACITÀ SPECIALI

Gli effetti delle capacità speciali sono descritti sulle plance giocatore, su alcune carte equipaggiamento e sulle plance boss. Come sempre, è possibile trovare ulteriori informazioni nelle rispettive voci del Codec.

► SEGNALINI CONCENTRAZIONE



Lato Attivo



Lato Inattivo

Ogni personaggio ha un set di segnalini concentrazione unici. I giocatori possono usare un qualsiasi numero di segnalini concentrazione, senza pagare alcun costo, girandoli dal lato attivo al lato inattivo (il lato grigio). Un giocatore può usare i segnalini concentrazione che influiscono sui dadi in qualsiasi momento in cui stia tirando dei dadi, che sia per un suo tiro o per un nemico che sta bersagliando la sua miniatura. Per ripristinare e girare un segnalino concentrazione sul lato attivo, un giocatore deve effettuare l'azione Concentrazione e pagare il costo in azioni mostrato sul lato inattivo del segnalino.

NOTA: I giocatori possono usare i segnalini concentrazione che muovono le miniature dei giocatori solo durante il turno di un giocatore.

► CAPACITÀ ED EQUIPAGGIAMENTO SPECIFICI DEI PERSONAGGI



Alcune carte equipaggiamento sbloccate completando gli scenari possono essere usate solo da specifici personaggi. Se una di queste carte equipaggiamento mostra il ritratto di un personaggio sul fronte, può essere equipaggiata solo da quel personaggio.

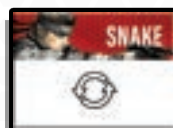
SNAKE

AZIONI



Atterramento Silenzioso: 2 Azioni
Se Snake si trova alle spalle di una guardia adiacente, sostituire la guardia con una .

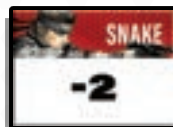
SEGNALINI CONCENTRAZIONE



Ripetere il tiro di 1 dado.



+2 al risultato di 1 dado.



-2 al risultato di 1 dado.



Tirare -1  oppure muovere 1.

NOTA:  non è un numero e non può essere modificato dai segnalini concentrazione con effetti +/- . Tuttavia, è possibile ripetere il tiro di quel dado grazie agli effetti dei segnalini concentrazione.

MERYL

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Meryl può iniziare ogni scenario con il **Fucile d'Assalto Leggero** e la **Pistola (Calibro .50)**. Inizia ogni scenario Infiltrazione con la carta di consultazione Meryl in Incognito. Collocare la miniatura di Meryl in Incognito accanto alla sua plancia.

AZIONI



Ottenere Travestimento: 2 Azioni

Se Meryl è adiacente a una o una e il suo non si trova sulla mappa, sostituire la sua miniatura con la miniatura di Meryl in Incognito.

SEGNALINI CONCENTRAZIONE



+2 al risultato di 1 dado.



+/-1 al risultato di 1 dado.



Ottenere 1 azione aggiuntiva in questo turno.



Tirare +1 . Può essere usato prima o dopo un qualsiasi tiro.

OTACON

Sebbene a Otacon manchi l'abilità in combattimento degli altri personaggi, è un mago dei computer ed è l'unico personaggio in grado di hackerare terminali, ottenere carte sistema e impiegare le sue capacità uniche per manipolare l'ambiente e i nemici.

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Otacon può iniziare ogni scenario con la **Mimetica Ottica Avanzata** e le **Razioni**. A seconda dello scenario, se un giocatore sta giocando Otacon, la preparazione può richiedere di mescolare e collocare uno dei mazzi di sistema accanto alla sua plancia. Gli scenari Infiltrazione usano tutti lo stesso mazzo di sistema, mentre gli scenari Boss hanno ognuno il proprio mazzo di carte specifiche.

AZIONI



Hackeraggio del Terminale : 1 Azione

Il giocatore tenta di hackerare un terminale nella sua casella o in una casella adiacente tirando 4 più eventuali dadi aggiuntivi forniti da altri effetti. Otacon può effettuare nuovamente questa azione per ripetere il tiro di un qualsiasi numero di quei dadi. Una volta che i risultati dei dadi corrispondono alla combinazione sul terminale, l'hackeraggio ha successo. Girare il terminale sul lato hackerato.



NOTA: I terminali che non sono stati hackerati presentano una combinazione di dadi su di essi. I terminali vanno dal livello 2 al livello 5, in base a quanto siano difficili da hackerare. Tutti i terminali vanno hackerati in un singolo turno. Se Otacon si allontana da un terminale, o se il suo turno termina, tutti i progressi per hackerare quel terminale vanno perduti.

Ricerca di un Sistema: 1 Azione

Mentre si trova sulla casella di un terminale hackerato o in una casella adiacente a esso, il giocatore pesca 1 carta sistema. Otacon può avere un massimo di 3 carte sistema alla volta accanto alla sua plancia, e deve rimetterne 1 in cima o in fondo al mazzo di sistema quando pesca la 4ª.

Accesso al Sistema + 1 Azione

Mentre si trova sulla casella di un terminale hackerato o in una casella adiacente a esso e ha 1 o più carte sistema a faccia in su accanto alla tua plancia, il giocatore tira fino a 4 . Ogni dado tirato può essere allocato su uno slot dado vuoto, di valore corrispondente al risultato del dado, di una qualsiasi carta sistema a faccia in su. I dadi allocati restano sulle carte sistema tra un round

e l'altro, ma possono essere rimossi in qualsiasi momento, anche per essere tirati come parte di un'altra azione Accesso al Sistema.

NOTA: Normalmente, il totale di sulle carte sistema e di dadi da tirare non può essere maggiore di 4. Tuttavia, questo totale può essere aumentato temporaneamente con capacità che forniscono dadi aggiuntivi.



Una volta che tutti gli slot di una carta sistema sono coperti, Otacon può risolverne un effetto in qualsiasi momento del suo turno o quando viene soddisfatta una delle condizioni sulla carta sistema. Questo effetto può essere pari o inferiore al livello del terminale hackerato nella casella di Otacon o in una adiacente. Dopo aver risolto l'effetto, rimuovere tutti i dadi dalla carta sistema e rimetterla in fondo al mazzo di sistema.

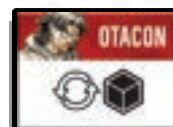
SCOLLEGARSI DA UN TERMINALE HACKERATO

Se la miniatura di Otacon si allontana da un terminale hackerato, o se un effetto fa sì che si scolleghi da esso, scartare tutti i dadi dalle carte sistema. Poi rimettere le carte sistema in cima o in fondo al mazzo, a scelta del giocatore, in qualsiasi ordine.

SEGNALINI CONCENTRAZIONE



+/-1 al risultato di 1 dado.



Ripetere il tiro di 1 .



+/-2 al risultato di 1 dado.



Tirare +1 . Può essere usato prima o dopo un qualsiasi tiro.

GRAY FOX

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Gray Fox può iniziare ogni scenario con la **Mimetica Ottica**, la **Spada ad Alta Frequenza** e il **Cannone da Braccio**.

SEGNALINI CONCENTRAZIONE



+2 al risultato di 1 dado.



+/-2 al risultato di 1 dado.



Tirare -1 .



Muoversi di +2 caselle durante uno Scatto.

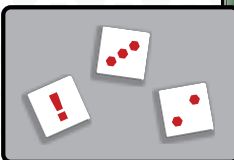
► ESEMPIO DI TURNO DI UN GIOCATORE

TURNO DI MERYL

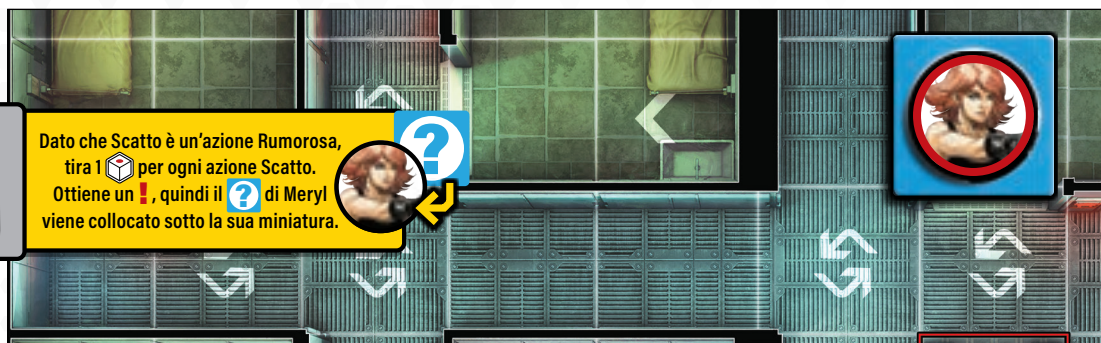
Meryl spende 3 azioni per Scatto e 1 azione per Movimento Furtivo ed entra nella stanza.

MOVIMENTO FURTIVO
Muovi 1.

SCATTO
Muovi 2.



Dato che Scatto è un'azione Rumorosa, tira 1 per ogni azione Scatto. Ottiene un 1, quindi il di Meryl viene collocato sotto la sua miniatura.

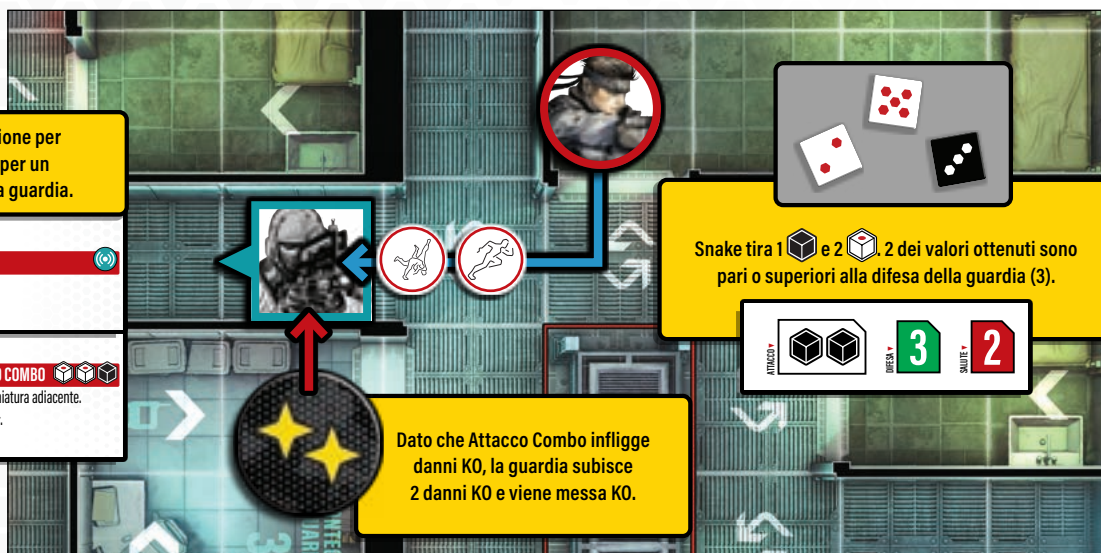


TURNO DI SNAKE

Snake spende 1 azione per Scatto e 2 azioni per un Attacco Combo sulla guardia.

SCATTO
Muovi 2.

ATTACCO COMBO
Attacca 1 miniatura adiacente. Infliggi .



Dato che Attacco Combo infligge danni KO, la guardia subisce 2 danni KO e viene messa KO.

Snake tira 1 e 2 . 2 dei valori ottenuti sono pari o superiori alla difesa della guardia (3).

ATTACCO

DIFESA

3

SAUTE

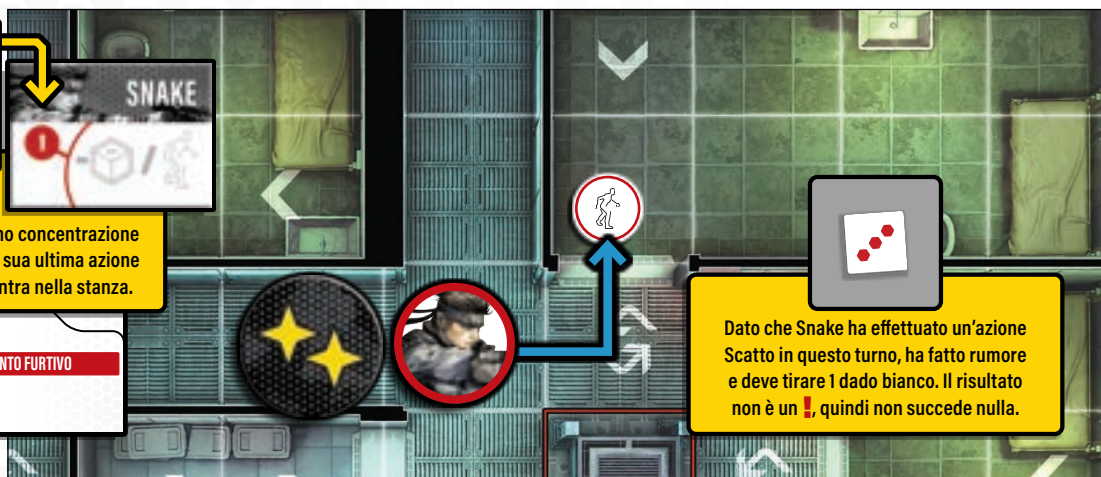
2

SNAKE

SNAKE

Snake spende il suo segnalino concentrazione per muovere 1. Poi spende la sua ultima azione per Movimento Furtivo ed entra nella stanza.

MOVIMENTO FURTIVO
Muovi 1.



Dato che Snake ha effettuato un'azione Scatto in questo turno, ha fatto rumore e deve tirare 1 dado bianco. Il risultato non è un 1, quindi non succede nulla.

STRUTTURA DEL ROUND

Ogni scenario si svolge in una serie di round. Ogni round comincia con la Fase dei Giocatori, durante la quale i giocatori svolgono i loro turni, seguita dalla Fase dei Nemici.

► INIZIO DEL ROUND

Ogni giocatore rimette tutti i suoi segnalini azione nella riserva, rendendoli di nuovo disponibili.

► FASE DEI GIOCATORI

I giocatori possono svolgere i loro turni in qualsiasi ordine. Tuttavia, un giocatore deve completare il suo turno effettuando tutte le sue azioni prima che possa iniziare il turno del giocatore successivo.

EFFETTUARE LE AZIONI - I giocatori effettuano le azioni assegnando i segnalini azione alle azioni presenti sulle proprie plance giocatore, carte equipaggiamento e carte azione speciale. Un giocatore può effettuare più volte la stessa azione, ma deve pagarne ogni volta il costo. Per poter effettuare alcune azioni occorre spendere più di 1 segnalino azione.

NOTA: Un giocatore non deve necessariamente spendere tutti i suoi segnalini azione durante il suo turno.

VERIFICA DEL RUMORE - Se un giocatore ha effettuato un qualsiasi numero di azioni Rumorose (🔊), deve effettuare una verifica del rumore alla fine del suo turno (vedi Attirare l'Attenzione, pagina 9).

► FASE DEI NEMICI

La Fase dei Nemici ha inizio dopo che ogni giocatore ha svolto il suo turno. La Fase dei Nemici si svolge in modo diverso a seconda del tipo di scenario.

SCENARIO BOSS

Negli scenari Boss, i giocatori affrontano i leggendari boss di Metal Gear Solid. Durante la Fase dei Nemici di uno scenario Boss, risolvere il turno del boss nel modo seguente:

1. **Pescare:** Pescare 1 carta dalla cima del mazzo del boss e risolverla come indicato, seguendo le eventuali regole aggiuntive dello scenario e quelle descritte sulla plancia boss.
2. **Terminare:** Dopo che il boss ha risolto completamente la sua carta e ogni effetto aggiuntivo indicato sulla sua plancia, il suo turno termina. Se né i giocatori né il boss sono stati sconfitti, cominciare un nuovo round ripartendo dalla Fase dei Giocatori.

SCENARIO INFILTRAZIONE

Negli scenari Infiltrazione, i giocatori devono impiegare il loro acume tattico per completare furtivamente gli obiettivi e portare a termine la missione. Durante la Fase dei Nemici di uno scenario Infiltrazione, risolvere il turno dei nemici pescando 1 carta ordini delle guardie dalla cima del mazzo corrispondente e risolvendola.

Se viene rivelata la carta Game Over, la partita termina immediatamente: i giocatori hanno esaurito il tempo a loro disposizione e fallito lo scenario.

Altrimenti, risolvere ogni sezione della carta ordini delle guardie come indicato.

NOTA: Durante la Fase dei Nemici di uno scenario Infiltrazione, molte regole ed effetti fanno riferimento a una zona attiva. Una zona è attiva se al suo interno si trovano le miniature o i 🚩 di 1 o più giocatori.



► RISOLVERE UNA CARTA ORDINI DELLE GUARDIE

SEZIONE 1: AZIONE DELLE GUARDIE

Risolvere le azioni delle guardie come segue:

Risveglio delle Guardie (Zone Attive)



Rimuovere ogni 🌟 e generare 1 guardia al posto del segnalino. Poi girare ogni 🌟 sul lato 🌟.

NOTA: Sono i giocatori a decidere l'orientamento delle guardie quando le collocano, ma non possono collocare una guardia orientata verso un ostacolo (come una parete o una porta bloccata).

Radio (Zone Attive):



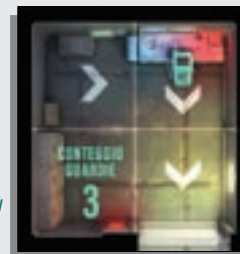
Le guardie fanno rapporto. Il Conteggio Guardie nella caserma di ogni zona rappresenta il numero di guardie che dovrebbe pattugliarla. Per ogni zona attiva, contare le miniature delle guardie: se il numero di guardie è inferiore al Conteggio Guardie, generare le guardie sulla 📁 della caserma, 1 alla volta, fino a raggiungere il Conteggio Guardie.

NOTA: 🏠 e 🌟 non contano al fine del Conteggio Guardie.

GENERARE UNA GUARDIA

Alcuni effetti possono generare una guardia in una casella specifica: se non ci sono miniature nella casella indicata, collocarvi 1 miniatura di una guardia. Se non è possibile collocarla in quella casella, collocarla in una casella adiacente in cui non ci siano miniature. Se ci sono più caselle adiacenti prive di miniature, i giocatori decidono in quale collocarla. Se non ci sono caselle valide in cui possa essere collocata la miniatura di una guardia, o se non rimangono miniature delle guardie nella riserva, prendere invece 1 carta dalla cima del mazzo degli ordini, rivelarla e collocarla in fondo al mazzo.

NOTA: Se i giocatori devono generare 2 o più guardie, generarle 1 alla volta.



ORIENTAMENTO DELLE GUARDIE GENERATE

Quando una guardia presa dalla riserva viene collocata su un'icona ➤ della mappa, l'icona ➤ indica l'orientamento della guardia. In caso contrario, i giocatori possono orientare la guardia in qualsiasi direzione, purché non sia orientata verso un ostacolo (come una parete o una porta bloccata).

Contatto Perso (Tutte le Zone):



Per ogni 3 🏠 sulla mappa, prendere 1 carta dalla cima del mazzo degli ordini, rivelarla e collocarla in fondo al mazzo.

Occhi Aperti (Zone Attive):



Ogni giocatore entro 2 caselle da una guardia, senza ostacoli in mezzo, deve collocare o spostare il suo 🚩 sotto la propria miniatura. Se il suo 🚩 è già sulla mappa, non succede nulla.

II SEZIONE 2: TELECAMERE

Se non ci sono telecamere sulla mappa, ignorare questa sezione. Se ci sono telecamere sulla mappa, questa icona indica se il segnalino orientamento telecamere va girato o meno durante questa Fase dei Nemici.

NOTA: Le telecamere controllano sempre la loro LdV, quindi è importante non dimenticare di verificare la LdV di tutte le telecamere quando viene girato il segnalino orientamento telecamere.



III SEZIONE 3: ATTIVARE LE GUARDIE

Attivare le guardie in tutte le zone attive, a cominciare dalla zona più vicina al segnalino priorità delle guardie. Quando una guardia si attiva, diventa la guardia attiva e risolve una serie di effetti durante la sua attivazione (in base al fatto che abbia o meno LdV su un giocatore o entri in una casella con un segnalino, e la modalità in cui si trova). Il segnalino priorità delle guardie rappresenta l'angolo in alto a sinistra della mappa. Le guardie in quella zona si attivano dall'alto verso il basso e da sinistra a destra, a cominciare dalla guardia più vicina al segnalino priorità delle guardie nella riga più in alto. Se ci sono 2 o più guardie in quella riga, si attivano da sinistra a destra.

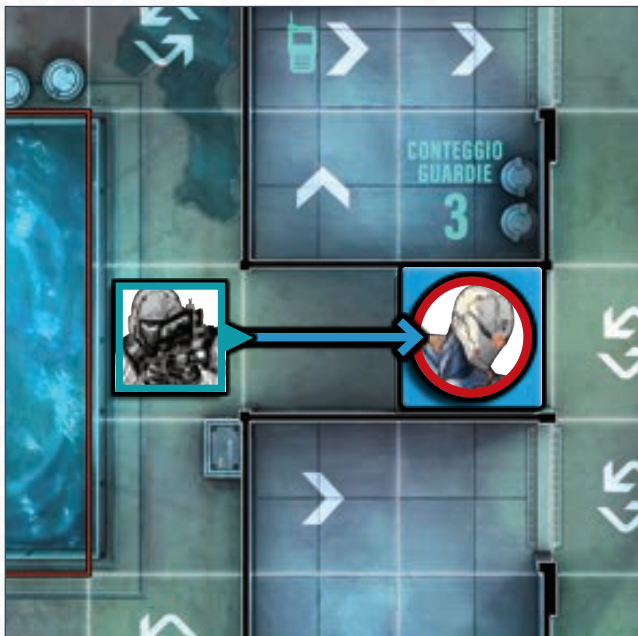
► ATTIVAZIONE DELLE GUARDIE

VERIFICARE LA LDV E LE REAZIONI

IMPORTANTE! La guardia attiva termina il suo movimento (vedi Terminare il Movimento, pagina 15) dopo che ha attaccato un giocatore, dopo che ha risolto una qualsiasi reazione delle guardie oppure se non può continuare a muoversi.

- **Verificare la LdV su un Giocatore:** Ogni volta che la guardia attiva ha o ottiene LdV su un giocatore, collocare il di quel giocatore sotto la sua miniatura (se non è già lì). Poi la guardia attacca quel giocatore (o il giocatore più vicino nel caso di 2 o più giocatori in LdV).
- **Verificare le Reazioni delle Guardie:** Ogni volta che la guardia attiva si trova su un segnalino attenzione / o guardia / o / , risolve una reazione delle guardie (vedi Reazioni delle Guardie, pagina 17).

NOTA: Una guardia attiva può trovarsi in una situazione in cui deve risolvere un attacco e una reazione delle guardie nello stesso momento. In questo caso, risolvere sempre l'attacco per primo.



DETERMINARE LA MODALITÀ DELLE GUARDIE

Verificare le condizioni seguenti per determinare la modalità della guardia attiva:

MODALITÀ ALLERTA: Ci sono 1 o più nella zona della guardia attiva.

MODALITÀ INDAGINE: La guardia attiva non è in modalità Allerta ed è la più vicina, da sola o a pari merito con altre guardie, a un qualsiasi o ci sono / nella sua LdV o nella LdV di una telecamera nella sua zona.

MODALITÀ PATTUGLIA: La guardia attiva non è né in modalità Allerta né in modalità Indagine.

La porzione inferiore di ogni carta ordini delle guardie mostra il numero massimo di caselle di cui la guardia si muove, a meno che non si debba fermare anticipatamente; ciò può succedere se ottiene LdV su un giocatore, se si muove in una casella con un segnalino attenzione / o guardia / o se esaurisce le caselle disponibili lungo il percorso più breve.

Se la guardia attiva è in modalità Allerta, usare il numero **ROSSO**.

In ogni altro caso, usare il numero **BLU**.



RUOTARE UNA GUARDIA ORIENTATA VERSO UN OSTACOLO

Se la miniatura di una guardia è bloccata (è orientata verso un ostacolo, come una parete o una porta bloccata), ruotarla affinché sia orientata verso la casella più vicina non bloccata rispetto alla sua direzione attuale. Se ci sono 2 o più caselle valide, ruotarla nella direzione della freccia sulla carta ordini delle guardie finché non è più bloccata.

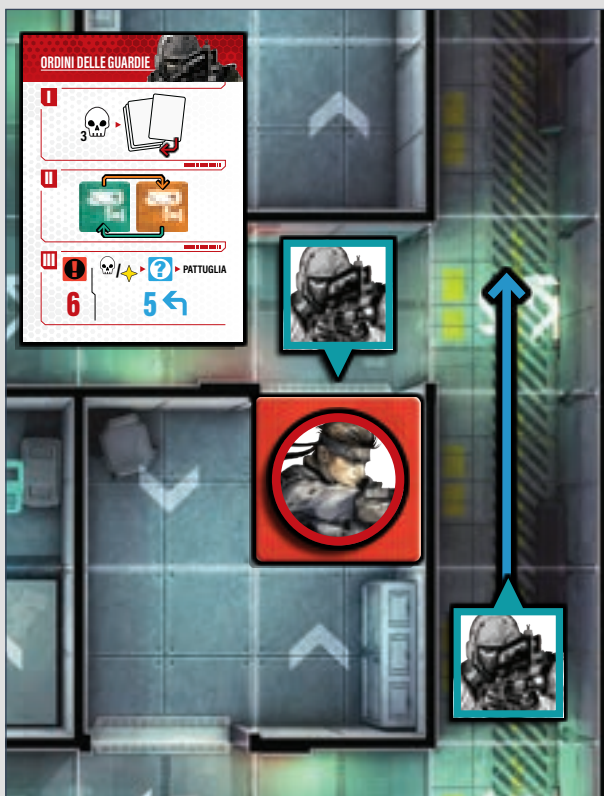
PERCORSO PIÙ BREVE

Saper trovare il percorso più breve è essenziale. Ogni volta che i giocatori devono determinare il percorso che una guardia deve seguire per raggiungere una casella, o devono calcolare una distanza, usare sempre il percorso più breve.

Il percorso più breve è quello che presenta il minor numero di caselle tra due caselle della mappa e che non attraversa ostacoli (come pareti o porte bloccate). Le guardie possono anche saltare le altre guardie.

Può capitare che ci siano più percorsi con il minor numero di caselle. In questo caso, il percorso più breve è quello che richiede meno rotazioni. Se ci sono più percorsi con il minor numero di caselle e di rotazioni, i giocatori decidono quale percorso usare.

Ogni volta che la guardia attiva **sta per** muoversi nella casella successiva lungo il percorso più breve verso la sua casella bersaglio, ruota per orientarsi nella direzione di quest'ultima casella. La guardia si muove **SOLO** lungo questo percorso, anche quando salta. Se non ci sono caselle valide lungo questo percorso, la guardia **DEVE** terminare il suo movimento.



ESEMPIO: La guardia si attiva e, dato che c'è un **!** nella sua zona, va in modalità Allerta. La guardia attiva tenta di muoversi verso quella casella lungo il percorso più breve, avanzando di 2 caselle e poi girandosi a sinistra. La prossima casella in cui sta per entrare è una casella con un'altra guardia, e la guardia attiva verifica se ci sia una casella lungo il percorso più breve che può raggiungere saltandola. Dato che la miniatura di Snake occupa l'unica casella alla fine del salto che si troverebbe lungo il percorso più breve verso il **!**, e che 2 miniature non possono occupare la stessa casella, la guardia non può saltare e termina il movimento.

SALTO DELLE GUARDIE

Le guardie possono saltare le altre guardie, ma non le miniature dei giocatori. Quando incontra la miniatura di un'altra guardia, la guardia attiva deve prima verificare se ci sia una casella in cui possa muoversi dopo aver saltato, rispettando tutte le regole per il movimento della modalità in cui si trova.

Quando salta altre guardie, la guardia attiva va orientata nella direzione opposta a quella dell'ultima casella saltata. Sebbene una guardia possa ottenere LdV su un giocatore durante un salto, deve sempre completare il salto prima di fare altro.

NOTA: Questo può far sì che la guardia non abbia più LdV sul giocatore. La guardia termina comunque il suo movimento (per contattare via radio i suoi commilitoni).

TERMINARE IL MOVIMENTO

Quando la guardia attiva termina il movimento, a meno che non abbia LdV su un giocatore, è sempre orientata verso la casella successiva lungo il percorso più breve. Se una guardia è orientata verso un ostacolo, come una parete o una porta bloccata, troverà un nuovo percorso. Dopo aver terminato il movimento, se non ha ottenuto LdV su un giocatore, la guardia termina la sua attivazione.

TROVARE UN NUOVO PERCORSO

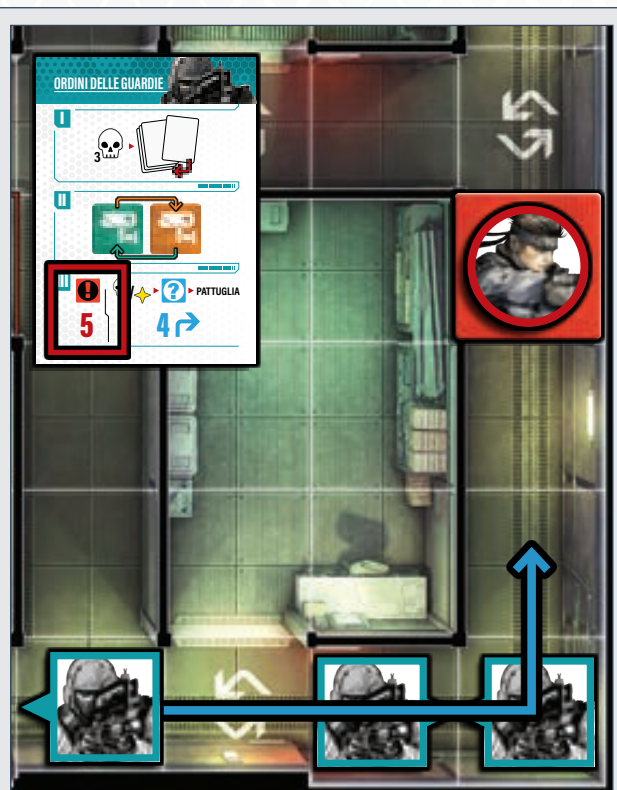
La guardia attiva potrebbe dover trovare un nuovo percorso quando non può muoversi ulteriormente nella direzione attuale, o quando termina il movimento su un **!**. Per farlo, ruota verso sinistra o destra per orientarsi in una direzione in cui ci siano 1 o più caselle non occupate in cui possa potenzialmente muoversi (per esempio attorno a un angolo). Se ci sono percorsi validi da ambo le parti, la guardia attiva ruota nella direzione **↶ / ↷** mostrata sulla carta ordini delle guardie. Se non ci sono percorsi a sinistra o a destra, la guardia attiva ruota nella direzione **↶ / ↷** indicata sulla carta ordini delle guardie finché non è orientata verso un percorso che possa percorrere. Se ha ruotato di 360° senza trovare un percorso, termina la sua attivazione.



MODALITÀ ALLERTA

Quando ci sono 1 o più  nella zona della guardia attiva.

La guardia attiva è in modalità Allerta. Cerca di muoversi nella casella del  più vicino nella sua zona, muovendosi di un numero massimo di caselle pari al numero **ROSSO** sulla carta ordini delle guardie lungo il percorso più breve (vedi Percorso Più Breve, pagina 15).



ESEMPIO: La guardia si attiva e va in modalità Allerta per via del  nella zona. Dato che il  di Snake è quello più vicino, la guardia attiva si muove verso di esso di un massimo di 5 caselle (il numero rosso sulla carta ordini delle guardie) lungo il percorso più breve.

Per prima cosa, la guardia ruota di 180° e avanza di 1 casella. Poi, dato che ci sono diverse guardie lungo il suo percorso, verifica se ci sia una casella raggiungibile saltando. Individuata la casella, attraversa ogni casella occupata da una guardia e gira l'angolo orientandosi verso la casella successiva. Una volta raggiunta la casella vuota ottiene LdV su Snake, e termina il movimento attaccando il giocatore.



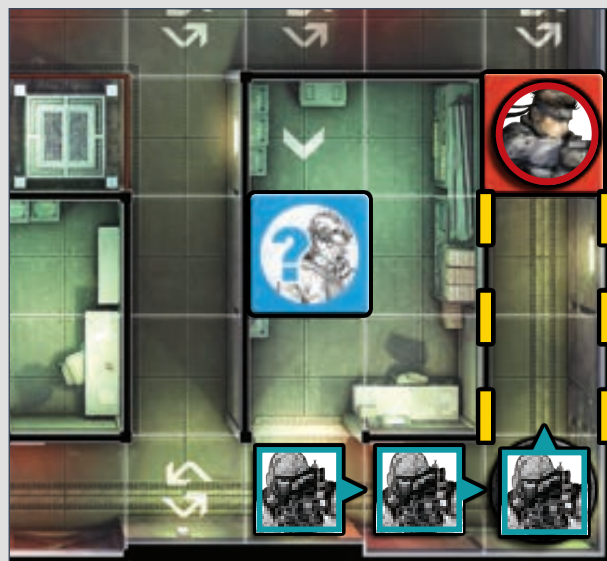
MODALITÀ INDAGINE

Quando la guardia attiva è la più vicina, da sola o a pari merito con altre guardie, a un qualsiasi  o ci sono 1 o più  /  in LdV o in LdV di una telecamera nella zona.

La guardia attiva è in modalità Indagine. Se è la più vicina, da sola o a pari merito con altre guardie, a un  nella sua zona, cerca di muoversi nella casella di quel , muovendosi di un numero massimo di caselle pari al numero **BLU** sulla carta ordini delle guardie lungo il percorso più breve. Se in qualsiasi momento ci sono  /  nella sua LdV o nella LdV di una telecamera nella sua zona, cerca invece di muoversi nello stesso modo verso la  /  più vicina.



ESEMPIO: La guardia si attiva e va in modalità Indagine. Anche se sia il  di Snake che quello di Otacon si trovano nella zona, la guardia attiva non è quella più vicina ad alcuno dei due. Ha però LdV su una , e, seguendo il numero blu sulla carta ordini delle guardie, si muove di un massimo di 4 caselle verso quella casella lungo il percorso più breve. La guardia avanza di 1 casella e raggiunge una serie di 2 caselle occupate da altre guardie. Verifica quale casella raggiungerebbe dopo averle saltate, e raggiunge la casella con la .



Sebbene la guardia attiva abbia percorso 2 delle 4 caselle del suo movimento, termina immediatamente il movimento quando raggiunge la casella con la  e risolve una reazione delle guardie.

Dato che ha terminato il movimento orientata verso una parete, deve trovare un nuovo percorso. Per farlo ruota verso sinistra e ottiene LdV su Snake. Il giocatore di Snake colloca il suo  sotto la propria miniatura, poi la guardia lo attacca e termina la sua attivazione.

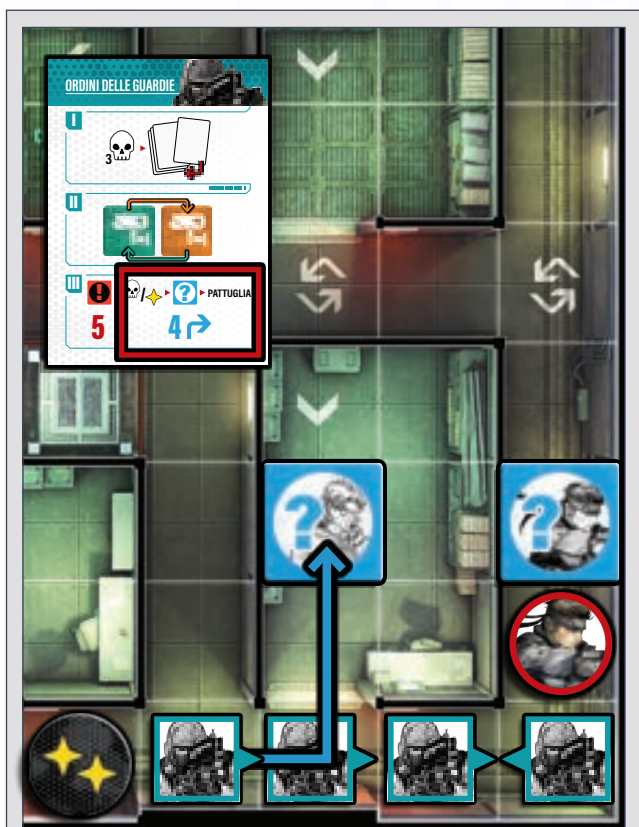
MODALITÀ PATTUGLIA

La guardia attiva è in modalità Pattuglia. Una guardia in modalità Pattuglia non ha una casella bersaglio verso cui muoversi. Essa pattuglia invece la sua zona in cerca di segni di intrusione, muovendosi di un numero di caselle pari al numero **BLU** indicato sulla carta ordini delle guardie rispettando le regole seguenti:

La guardia percorre il maggior numero possibile di caselle nella direzione in cui è orientata. Se **sta per** muoversi contro un ostacolo, come una parete o una porta bloccata, o se non ci sono più caselle disponibili nella direzione in cui si sta muovendo, la guardia trova un nuovo percorso (vedi Trovare un Nuovo Percorso, pagina 15).

- **Su un'icona ➤, a prescindere dal movimento rimanente:** Ruotare la guardia affinché sia orientata nella direzione indicata e continuare il movimento, se ne ha di rimanente.
- **Su un 5 visibile* con movimento rimanente:** Ignorare l'icona e non ruotare la guardia.
- **Su un 5 visibile* dopo aver esaurito il movimento disponibile e senza LdV su alcun giocatore:** La guardia trova un nuovo percorso (vedi Trovare un Nuovo Percorso, pagina 15).

**NOTA: I segnalini porta bloccata coprono le icone 5 sulla casella che occupano, facendo sì che le guardie le ignorino.*



ESEMPIO: Questa guardia si attiva in modalità Pattuglia, nonostante i 2 ? nella zona (perché non è la guardia più vicina ad alcuno dei due) o la ✨ adiacente (perché non è nella sua LdV). Di conseguenza, la guardia tenta di muoversi in avanti usando il numero blu sulla carta ordini delle guardie.

Dato che sta per muoversi in una serie di caselle occupate da altre guardie, verifica se possa saltare. Normalmente salterebbe tutte le caselle e ruoterebbe verso sinistra raggiunto l'angolo ma, dato che la miniatura di Snake blocca il percorso e non ci sono altre caselle che possa raggiungere, non può farlo.

Ora la guardia deve verificare se ci sia un punto, lungo il salto, in cui possa trovare un nuovo percorso con una casella raggiungibile e continuare il movimento in modalità Pattuglia. C'è una casella valida, e la guardia ruota verso sinistra nella casella della prima guardia saltata come se ruotasse attorno a un angolo. La guardia continua a muoversi in modalità Pattuglia e incontra il ? di Otacon, terminando il movimento e risolvendo una reazione delle guardie.

► ATTACCARE UN GIOCATORE

La guardia attacca il giocatore più vicino nella sua LdV, secondo il percorso più breve. Quel giocatore tira (come indicato sulla plancia guardie e subisce 1 danno per ogni risultato pari o superiore alla sua difesa. Per tenere traccia dei danni, il giocatore colloca un pari ammontare di segnalini danno sulla sua plancia.

Quando un giocatore subisce un ammontare di danni pari o superiore alla sua salute, è Ucciso in Azione (KIA) e i giocatori falliscono lo scenario. Dopo aver risolto l'attacco, verificare se la guardia si trova su un segnalino attenzione ! / ? o guardia ✨ / ☠. Se sì, procedere con le reazioni della guardia (sotto).

Altrimenti, la guardia ha completato la sua attivazione.



► REAZIONI DELLE GUARDIE

Pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle reazioni. Risolvere ogni segnalino attenzione ! / ? o guardia ✨ / ☠ nella casella come indicato sulla carta reazioni delle guardie, 1 alla volta e dall'alto verso il basso, fino al momento in cui non ci sono segnalini rimanenti nella casella della guardia o la guardia si muove in un'altra casella per effetto della carta reazioni delle guardie.

Dopo aver risolto le reazioni della guardia attiva, essa termina il movimento (vedi Terminare il Movimento, pagina 15).

NOTA: Una guardia reagisce solo ai segnalini che si trovano nella sua casella durante la sua attivazione.

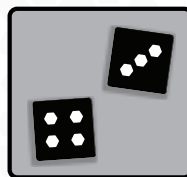
► FINE DELLA FASE DEI NEMICI

Dopo che tutte le guardie in una zona attiva si sono attivate, proseguire con la zona attiva successiva finché tutte le guardie in tutte le zone attive non si sono attivate.

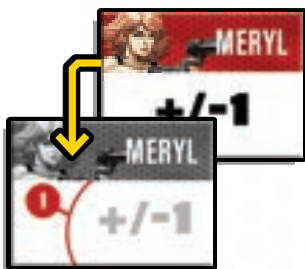
Una volta che tutte le guardie di tutte le zone attive si sono attivate, la Fase dei Nemici termina e ha inizio una nuova Fase dei Giocatori.

► ESEMPIO

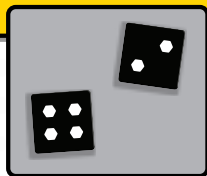




La guardia termina il movimento e attacca Meryl, tirando 2. Confrontando il risultato con la difesa 3 di Meryl, entrambi i dadi le infliggerebbero danni.



Meryl usa 1 dei suoi segnalini concentrazione per ridurre il valore di uno dei dadi da 3 a 2.



MERYL
MERYL SILVERBURGH

Turno del Giocatore: M. Restano tutti i segnalini azione: 02. (Meryl tira a 4 azioni).

1. MOVIMENTO FUORTI
Meryl 1.

2. SCATTO
Meryl 2.

3. ATTACCO CORPO A CORPO
Meryl 3.

4. ATTACCO COMBO
Meryl 4.

5. CONCENTRAZIONE
Meryl 5.

6. TRACCIAMENTO
Meryl 6.

7. INTERAZIONE
Meryl 7.

8. RUSCIA
Meryl 8.

9. ATTENDERE TRACCIAMENTO
Meryl 9.

VERIFICA DEL NUMERO: Alla fine del turno, se la guardia nella tua zona, tira per ogni segnalino azione.

Dato che ora solo 1 dado è pari o superiore alla sua difesa, Meryl subisce 1 danno.

ORDINI DELLE GUARDIE

I

II

III

6

5

PATTUGLIA

Ora che il 1 di Meryl si trova sulla mappa, ogni guardia nella zona attiva che non si è già attivata muove 6 lungo il percorso più breve verso quel segnalino 1 (quando si attiva), seguendo il numero ROSSO sulla carta ordini delle guardie.

La guardia avanza di 2 caselle, salta la guardia nel corridoio e termina il movimento orientata verso Meryl. Attenzione: la guardia ha iniziato l'attivazione con LdV sul segnalino guardia KO ma, dato che è in modalità Allerta, lo ignora.

La guardia attacca Meryl.

La guardia infligge 1 danno a Meryl. Meryl ha 2 salute rimanente.

MERYL
MERYL SILVERBURGH

Turno del Giocatore: M. Restano tutti i segnalini azione: 02. (Meryl tira a 4 azioni).

1. MOVIMENTO FUORTI
Meryl 1.

2. SCATTO
Meryl 2.

3. ATTACCO CORPO A CORPO
Meryl 3.

4. ATTACCO COMBO
Meryl 4.

5. CONCENTRAZIONE
Meryl 5.

6. TRACCIAMENTO
Meryl 6.

7. INTERAZIONE
Meryl 7.

8. RUSCIA
Meryl 8.

9. ATTENDERE TRACCIAMENTO
Meryl 9.

VERIFICA DEL NUMERO: Alla fine del turno, se la guardia nella tua zona, tira per ogni segnalino azione.

NON SONO UNA NOVELLA: 1 volta per round, quando attacchi e se ottieni un 6 non modificato, puoi infliggere +1 danno della stessa tip.

POSSO ESSERE PUNITO: 1 giocatore entro 2 caselle dalla tua miniterra possono usare i tuoi segnalini concentrazione, e prescinde dalla LdV.

RIEPILOGO DELLE REGOLE

► FASE DEI GIOCATORI

EFFETTUARE LE AZIONI - Spendere i segnalini azione per effettuare azioni. Effettuare alcune azioni può costare più di 1 segnalino azione, e la stessa azione può essere effettuata più volte.

VERIFICA DEL RUMORE - Tirare un numero di  pari alle azioni Rumorose  effettuate.

► FASE DEI NEMICI

SCENARIO BOSS

PESCARRE - Pescare e risolvere 1 carta dalla cima del mazzo del boss, seguendo eventuali regole aggiuntive indicate nello scenario e sulla plancia boss.

TERMINARE - Se né i giocatori né il boss sono stati sconfitti, iniziare un nuovo round ripartendo dalla Fase dei Giocatori.

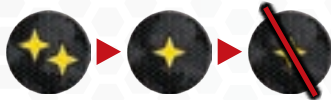
SCENARIO INFILTRAZIONE

Pescare e risolvere 1 carta dalla cima del mazzo degli ordini. Se viene rivelata la carta Game Over, la partita finisce con il fallimento dei giocatori.

CARTE ORDINI DELLE GUARDIE

I SEZIONE 1: AZIONE DELLE GUARDIE

Risveglio delle Guardie (Zone Attive)



- Rimuovere ogni  e generare una guardia al suo posto.
- Girare ogni  sul lato .

Radio (Zone Attive)



- Se il numero di guardie è inferiore al Conteggio Guardie, generare le guardie sulla  della caserma, 1 alla volta, fino a raggiungere il Conteggio Guardie.

Contatto Perso (Zone Attive)



- Per ogni 3  sulla mappa, rivelare 1 carta dalla cima del mazzo degli ordini e collocarla in fondo al mazzo.

Occhi Aperti (Zone Attive)



- Ogni giocatore che si trova entro 2 caselle da una guardia deve collocare o spostare il suo  sotto la propria miniatura.
- Se il suo  si trova già sulla mappa, non succede nulla.

II SEZIONE 2: TELECAMERE



Se è presente questa istruzione, girare il segnalino orientamento telecamere e verificare la LdV di ogni telecamera.

III SEZIONE 3: ATTIVARE LE GUARDIE

Attivare le guardie in tutte le zone attive, dall'alto in basso e da sinistra a destra, iniziando dalla guardia nella riga più in alto e più vicina al segnalino priorità delle guardie.

IMPORTANTE! La guardia attiva termina il suo movimento dopo che ha attaccato un giocatore, ha risolto una qualsiasi reazione delle guardie o è impossibilitata a muoversi ulteriormente.

Verificare le condizioni seguenti per determinare la modalità della guardia attiva:

- **MODALITÀ ALLERTA:** Quando ci sono 1 o più  nella zona della guardia attiva.
La guardia attiva è in modalità Allerta. Cerca di muoversi nella casella del  più vicino nella sua zona, muovendosi di un numero massimo di caselle pari al numero ROSSO sulla carta ordini delle guardie lungo il percorso più breve.
- **MODALITÀ INDAGINE:** La guardia attiva non è in modalità Allerta ed è la più vicina, da sola o a pari merito con altre guardie, a un qualsiasi  o ci sono 1 o più  /  nella sua LdV o nella LdV di una telecamera nella sua zona.
La guardia attiva è in modalità indagine. Se è la più vicina, da sola o a pari merito con altre guardie, a un  nella sua zona, cerca di muoversi nella casella di quel , muovendosi di un numero massimo di caselle pari al numero BLU sulla carta ordini delle guardie lungo il percorso più breve.
Se in qualsiasi momento ci sono  /  nella sua LdV o nella LdV di una telecamera nella sua zona, cerca invece di muoversi nello stesso modo verso la  /  più vicina.
- **MODALITÀ PATTUGLIA:** La guardia attiva non è né in modalità Allerta né in modalità Indagine.
La guardia si muove nella direzione in cui è orientata di un numero di caselle pari al numero BLU sulla carta ordini delle guardie. Se **sta per** muoversi contro un ostacolo (come una parete o una porta bloccata), o se non ci sono più caselle disponibili nella direzione in cui si sta muovendo, la guardia trova un nuovo percorso.
 - Su un'icona , a prescindere dal movimento rimanente: Ruotare la guardia affinché sia orientata nella direzione indicata e continuare il movimento, se ne ha di rimanente.
 - Su un  visibile con movimento rimanente: Ignorare l'icona e non ruotare la guardia.
 - Su un  visibile dopo aver esaurito il movimento disponibile e senza LdV su alcun giocatore: La guardia trova un nuovo percorso.

ATTACCARE UN GIOCATORE

Attaccare il giocatore più vicino in LdV con . Poi verificare le reazioni delle guardie. Altrimenti, la guardia ha completato la sua attivazione.

REAZIONI DELLE GUARDIE

Pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle reazioni e risolvere ogni segnalino attenzione  /  o guardia  /  nella casella della guardia attiva. Dopo aver risolto le reazioni della guardia attiva, essa termina il movimento.

FINE DELLA FASE DEI NEMICI

Una volta che tutte le guardie in tutte le zone attive si sono attivate, la Fase dei Nemici termina e la partita continua con una nuova Fase dei Giocatori.