

STAR WARS

BATTAGLIA DI HOTH

MODULO SCENARI



**DAYS OF
WONDER**

ESPLORATORI IMPERIALI



Alcuni soldati ribelli stanno svolgendo una missione di ricognizione ordinaria, quando i loro sensori rilevano una fonte di codice imperiale trasmesso dalle distese innevate di Hoth. Il panorama spoglio del pianeta ghiacciato, già di per sé spietato e ostile, ora è anche invaso dalle forze imperiali.

Non appena il piccolo battaglione di soldati artici inizia la ricerca della base ribelle, una raffica di blaster si abbatte su di loro dalle dune antistanti. Mentre le truppe dell'Alleanza avanzano per ingaggiare i soldati dell'Impero, decise a impedire loro di trasmettere informazioni alla flotta, le forze imperiali sembrano determinate a schiacciare la loro offensiva e a individuare dove si nasconda la generale Organa.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 4 medaglie

• Se elimini un'unità di droidi sonda imperiali, conquisti 2 medaglie vittoria.

4



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 3 carte ordini
- Vittoria: 4 medaglie

3



2

IL CONTRATTACCO DEGLI SNOWSPEEDER

0
0
2

x5



1

x3



2

Dopo il primo contatto con le forze imperiali, per i Ribelli è il momento di organizzare le difese al fine di contrastare l'imminente atterraggio imperiale su Hoth. E il tempo non è dalla loro parte, perché alcune truppe di ricognitori sono già entrate in contatto con dei veicoli corazzati dell'Impero.

L'alto comando della Base Echo schiera rapidamente alcuni dei suoi preziosi T-47 modificati, sperando in questo modo di contrastare le schiacciante forze imperiali. L'obiettivo dei Ribelli è eliminare il maggior numero possibile di soldati artici, rallentare la loro avanzata e, nella migliore delle ipotesi, eliminare un AT-AT.

Per le forze imperiali, gli insignificanti Ribelli non sono che un piccolo fastidio che il camminatore corazzato sarà in grado di schiacciare senza fatica.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 4 medaglie

4



4x



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 4 medaglie

4



4x



NEMICI ALL'ORIZZONTE!



Al termine del giro di pattuglia, le truppe ribelli individuano qualcosa muoversi in lontananza tra le formazioni rocciose. Non passa molto prima che vengano informate della presenza di soldati imperiali nella zona, e le loro paure prendono immediatamente forma: il nemico è davvero lì sul pianeta e sarà presto a portata di fuoco.

Le forze imperiali, impegnate a localizzare la base ribelle, sono determinate a eliminare questa minuscola minaccia e riprendere il prima possibile la missione di ricognizione. Tuttavia, i sensori dei soldati artici hanno rilevato l'arrivo di rinforzi aerei che potrebbero richiedere un certo grado di cautela: nessuno vorrebbe assumersi la responsabilità di comunicare a Lord Vader la perdita di un prezioso AT-AT, specialmente prima ancora che l'invasione vera e propria abbia avuto inizio.



ALLEANZA RIBELLE

● Inizia con 4 carte ordini

● Vittoria: 5 medaglie

• Se elimini l'unità di AT-AT, conquisti 2 medaglie vittoria.

4



IMPERO GALATTICO

● Inizia con 4 carte ordini

● Sei il primo giocatore

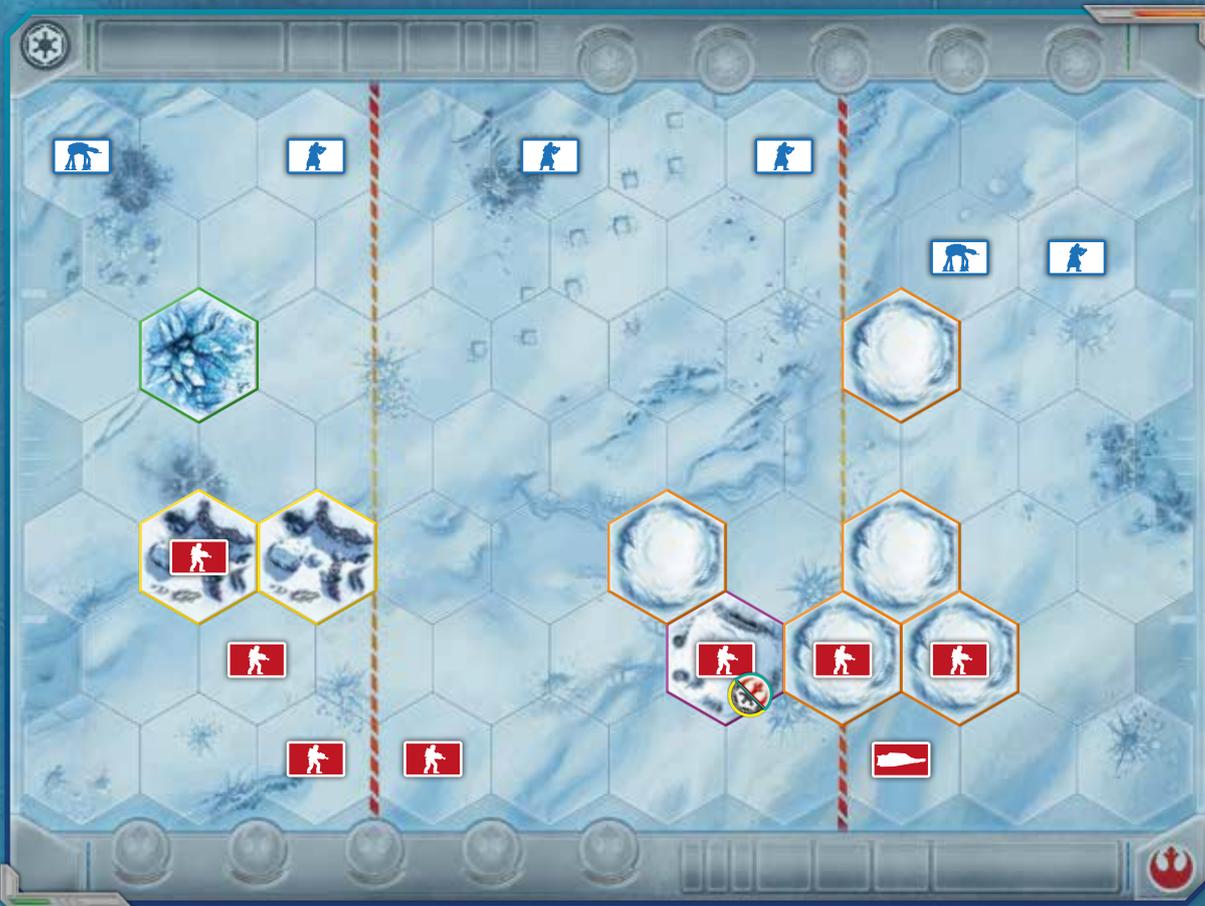
● Vittoria: 5 medaglie

4



4

ATTERRAGGIO RIUSCITO

0
0
4

Nonostante l'opposizione dei Ribelli, il gruppo d'assalto Blizzard 1 viene schierato con successo e riceve l'incarico di spianare la strada al resto delle forze d'invasione. L'avanguardia si prepara a eliminare la postazione difensiva in cui è incappata e individuare l'esatta ubicazione della base ribelle.

Molteplici AT-AT compaiono all'orizzonte, ma i veterani ribelli sono pronti a sacrificare tutto pur di rallentare l'avanzata e difendere il loro avamposto. Ogni soldato conosce il proprio obiettivo: fornire alla Base Echo tempo sufficiente a organizzare le forze e prepararsi all'assalto principale.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 4 medaglie

4



4x



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 4 medaglie

4



4x



• Occupare l'esagono edificio con il simbolo  fornisce 1 medaglia vittoria temporanea (l'Alleanza Ribelle inizia la partita con questa medaglia).



LA DIFESA DEL COLLE ALFA



I ricognitori imperiali scoprono una postazione ben difesa nel mezzo della vallata, protetta da cannoni di artiglieria ribelle interconnessi. Schierare i veicoli corazzati per un assalto frontale sarebbe troppo rischioso, pertanto l'Impero incarica una piccola squadra di spianare la strada e conquistare l'altopiano centrale.

Il Colle Alfa rappresenta una postazione difensiva chiave per il controllo della vallata che conduce alla Base Echo. I cannoni di artiglieria sono supportati da truppe terrestri che ne coprono i fianchi e da un'unità di snowspeeder schierata per supportare i soldati di terra. I Ribelli sanno che, se questo avamposto dovesse cadere, le forze imperiali di invasione avrebbero via libera per raggiungere la base da molteplici direzioni.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 5 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie

5



5x



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 5 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie

5



5x



• Occupare l'esagono rottame con i simboli   fornisce 2 medaglie vittoria temporanee (l'Alleanza Ribelle inizia la partita con queste 2 medaglie).



6

RECUPERARE I DATI IMPERIALI

0
0
6

Quando una navetta imperiale si schianta nei pressi di alcune trincee avanzate, i Ribelli inviano delle unità da ricognizione per esaminare l'accaduto. Il mezzo è ancora intatto e potrebbe contenere informazioni essenziali sui movimenti delle truppe imperiali e sull'allocazione delle forze per lo sbarco. L'obiettivo dei Ribelli è prendere il controllo della navetta e mantenerlo abbastanza a lungo per permettere la trasmissione dei dati alla Base Echo.

Al momento dello schianto, la navetta ha però inviato un segnale di emergenza e l'Impero schiera immediatamente una forza d'assalto nel punto dell'impatto. Gli ordini dei soldati imperiali? Schiacciare le truppe nemiche che tentano di avvicinarsi alla navetta e continuare a inviare soldati artici finché l'incarico non sarà portato a termine.



ALLEANZA RIBELLE



- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie

• Raccolta Dati:

All'inizio del tuo turno, se un'unità di fanteria ribelle occupa l'esagono rottame con , conquisti 1 medaglia vittoria permanente. Conquisti 1 medaglia in questo modo per ogni turno in cui occupi l'esagono.



IMPERO GALATTICO



- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie

• Arsenale Bellico Imperiale:

Quando una delle tue unità di fanteria viene eliminata, colloca 1 miniatura lungo il bordo del tabellone come promemoria. Alla fine del tuo turno successivo, rimuovi queste miniature e per ognuna di esse aggiungi 1 nuova unità di fanteria su un qualsiasi esagono della tua base.



ATTACCO ALL'AVAMPOSTO



Mentre il gruppo d'assalto Blizzard 1 continua la sua spietata avanzata verso la base dei Ribelli, un'unità di ricognizione imperiale scopre una minaccia al proprio fianco: quelle che inizialmente sembravano truppe ribelli isolate si rivelano in realtà un avamposto nascosto tra le dune ghiacciate di Hoth, difeso da un cannone di artiglieria.

L'alto comando della Base Eco ordina alle truppe di ingaggiare le forze imperiali da ogni direzione: devono fermarne l'avanzata e infliggere più danni possibili. Gli snowspeeder sono stati inviati e le forze di terra dovranno resistere il più a lungo possibile contro lo schiacciante arsenale bellico imperiale in attesa del loro arrivo.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie

• Rinforzi Aerei:

All'inizio della partita, prendi 5 segnalini medaglie vittoria ribelli e collocalle davanti a te. Alla fine di ogni tuo turno, scartane 1. Una volta scartato l'ultimo segnalino, durante un qualsiasi tuo turno e solo una volta per partita, invece di giocare 1 carta ordini puoi schierare 2 unità di snowspeeder su due esagoni qualsiasi della tua base. Queste 2 unità sono considerate comandate immediatamente e possono muoversi e attaccare normalmente durante questo turno.



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie

• L'esagono edificio (Avamposto Ribelle) è un tuo obiettivo medaglia permanente.





Durante un'ispezione, un esperto ufficiale dei Ribelli si ritrova sotto una pioggia di fuoco imperiale da cui esce gravemente ferito. Gli uomini di Vader sono determinati a catturarlo, al fine di minare lo sforzo difensivo dell'Alleanza e ottenere preziose informazioni militari.

I Ribelli capiscono la criticità della situazione e ordinano l'evacuazione dell'ufficiale ferito per metterlo in salvo oltre le linee di difesa. Non lontano, alcuni snowspeeder vengono inviati per fornire assistenza alla ritirata.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie o Vittoria Improvvisa ⚡

• **Obiettivo Vittoria Improvvisa: Evacuazione dell'Ufficiale.**

L'ufficiale ribelle è rappresentato dalla medaglia . Quando muovi un'unità che si trova nello stesso esagono dell'ufficiale, puoi muovere anch'esso insieme all'unità. Quando un'unità con l'ufficiale si muove fuori dal campo di battaglia attraverso uno degli esagoni di uscita , riesci a mettere in salvo l'ufficiale e vinci immediatamente la partita.



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie o Vittoria Improvvisa ⚡

• **Obiettivo Vittoria Improvvisa: Catturare l'Ufficiale Ribelle.**

Se, in qualsiasi momento, una delle tue unità occupa lo stesso esagono della medaglia  hai catturato l'ufficiale ribelle e vinci immediatamente la partita.



• **Regole di Ritirata Speciali:** Per ogni simbolo ritirata ottenuto contro un'unità, essa deve ritirarsi di 1 esagono allontanandosi dall'unità attaccante, in modo da aumentare di 1 la distanza dall'unità attaccante. Questa regola sostituisce le normali regole per la ritirata in questo scenario.



Dalla loro posizione di vantaggio, gli AT-AT possono finalmente vedere i generatori dello scudo che proteggono la Base Echo. L'Impero ha ordinato il totale annientamento dei Ribelli e il prossimo obiettivo è la distruzione di quei generatori.

Grazie alle tattiche di stallo impiegate dai Ribelli, i cannoni sono pronti a fare fuoco, le trincee brulicano di truppe e due squadriglie di snowspeeder sono pronte a intervenire. Per sperare di evacuare la Base Echo, occorre proteggere i generatori dello scudo a ogni costo per guadagnare più tempo possibile.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie

4



5x



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: **Vittoria Improvvisa** ⚡

4



• Obiettivo Vittoria Improvvisa:

Se entrambi i generatori dello scudo vengono distrutti, vinci immediatamente la partita. Le unità sul tabellone possono attaccare i generatori dello scudo seguendo le normali regole; essi vengono distrutti ottenendo un simbolo esplosione.

- Eliminare le unità ribelli non ti fornisce medaglie vittoria.

LA FUGA DEI RIBELLI



Mentre l'Impero continua la sua avanzata implacabile verso la Base Echo, le forze ribelli ricevono l'ordine di ritirarsi e abbandonare le postazioni difensive oramai sopraffatte. Nella confusione, un piccolo gruppo composto da esploratori veterani e forze speciali si ritrova isolato dietro le linee nemiche.

Prima che l'Impero possa circondarle del tutto, le truppe ribelli si lanciano in una fuga disperata verso le dune innevate. Dovranno affrontare un E-Web e sfondare le linee nemiche per raggiungere la salvezza.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 3 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie

- Ogni unità ribelle che esce dal campo di battaglia attraverso uno degli esagoni della base dell'Impero ti fornisce 1 medaglia vittoria.
- Se elimini un'unità di droidi sonda imperiali, conquisti 1 medaglia vittoria.

3



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie

4



- Tutti i crinali sono scoscesi. Muoversi in un crinale scosceso è un movimento di 2 esagoni, a meno che l'unità non si muova da un altro esagono crinale scosceso.





Mentre l'AT-AT manovra per mettersi in posizione, i soldati artici imbracciano i blaster e si preparano all'assalto. Le colline innevate agevolano le torrette della Base Echo e rendono difficile l'approccio imperiale, ma l'obiettivo dell'Impero è raggiungere la base a ogni costo.

L'Alleanza incarica alcuni dei suoi piloti di snowspeeder più esperti di lanciarsi in una missione disperata, nel tentativo di fermare l'attacco imperiale al limitare della base. È l'occasione perfetta per sferrare un attacco mirato contro le forze dell'Imperatore e impedire ai soldati artici di accedere alla struttura.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 5 carte ordini
- Vittoria: 4 medaglie



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 5 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 4 medaglie



• Occupare con un'unità di fanteria un qualsiasi esagono con ti fornisce 1 medaglia vittoria temporanea. Puoi conquistare 1 sola medaglia in questo modo.

• **Regole di Ritirata Speciali:** Per ogni simbolo ritirata ottenuto contro un'unità, essa deve ritirarsi di 1 esagono allontanandosi dall'unità attaccante, in modo da aumentare di 1 la distanza dall'unità attaccante. Questa regola sostituisce le normali regole per la ritirata in questo scenario.

• **Guerra di Attrito:** Un giocatore può saltare il suo turno per scartare tutte le sue carte ordini e pescarne un pari ammontare -1.

PENETRARE NELLA BASE ECHO



Le forze imperiali hanno infine fatto breccia nella struttura dei Ribelli, ma non sono ancora riuscite a conquistare la Base Echo. Tuttavia, gli imponenti mezzi di trasporto sono pronti a rovesciare ondate su ondate di truppe dell'Impero nel tentativo di portare a termine l'assalto alla base. È tempo di schiacciare la feccia ribelle nel nome di Lord Vader.

I Ribelli riescono a mettere in piedi un'ultima linea di difesa, imperniata sull'artiglieria e supportata dagli snowspeeder e dai veterani sopravvissuti, che riescono eroicamente a riconquistare le trincee. L'alto comando dei Ribelli invia gli ordini: eliminare gli AT-AT, e in fretta; con le forze imperiali dentro la base, ogni secondo conta.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie o Vittoria Improvvisa ⚡

• Obiettivo Vittoria Improvvisa:

Se elimini tutte e 3 le unità di AT-AT, vinci immediatamente la partita.



IMPERO GALATTICO

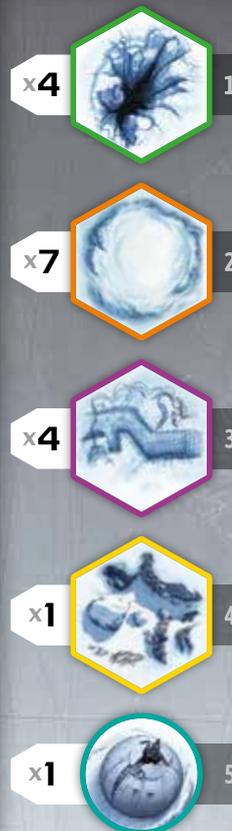
- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: Vittoria Improvvisa ⚡

• Obiettivo Vittoria Improvvisa:

Se fai uscire dal tabellone 3 unità di fanteria dagli esagoni di uscita vinci immediatamente la partita.

- Eliminare le unità ribelli non ti fornisce medaglie vittoria.
- Alla fine del tuo turno, puoi schierare 1 unità di fanteria in un qualsiasi esagono adiacente a una tua unità di AT-AT.





Un AT-AT e un'infinita schiera di soldati artici hanno l'ordine di eliminare il cannone a ioni che sta garantendo ai mezzi di trasporto ribelli la possibilità di portare a termine l'evacuazione. Le vittime ribelli sono un piacevole contorno, ma non l'obiettivo principale.

L'evacuazione della Base Echo procede mentre le forze imperiali si riversano all'interno della struttura: tutto dipende dalla capacità del cannone a ioni di proteggere i mezzi di trasporto e i caccia che li scortano. Le forze terrestri dei Ribelli devono proteggerlo abbastanza a lungo da permettere alle navi di abbandonare il pianeta, così che l'Alleanza Ribelle possa riorganizzarsi e continuare la sua lotta.



ALLEANZA RIBELLE

4



● Inizia con 4 carte ordini

● Vittoria: 3 medaglie



• Eliminare le unità imperiali non ti fornisce medaglie vittoria.

• Sparare con il Cannone a Ioni:

Alla fine di ognuno dei tuoi turni, colloca 1 medaglia vittoria davanti a te come gettone carica. Quando hai 3 gettoni, puoi saltare un turno per sparare con il cannone a ioni e proteggere uno dei mezzi di trasporto: colloca 1 gettone carica come medaglia vittoria su un tuo slot medaglia e scarta gli altri 2. Se decidi di non sparare con il cannone a ioni, non collocare alcun gettone in quel turno.



IMPERO GALATTICO

4



● Inizia con 4 carte ordini

● Sei il primo giocatore

● Vittoria: Vittoria Improvvisa ⚡



• Obiettivo Vittoria Improvvisa :

Se il cannone a ioni viene distrutto, vinci immediatamente la partita. Le unità sul tabellone possono attaccare il cannone a ioni seguendo le normali regole; esso viene distrutto ottenendo un simbolo esplosione.

• Eliminare le unità ribelli non ti fornisce medaglie vittoria.

RITIRATA A SUD



L'alto comando ribelle ordina a tutti i soldati sopravvissuti di ritirarsi lungo i percorsi di evacuazione designati. Per permettere al maggior numero possibile di truppe di mettersi in salvo, una squadra di artiglieri e un gruppo di snowspeeder organizza un diversivo nel tentativo di tenere impegnate le forze dell'Impero.

Vedendo i difensori battere in ritirata, le truppe imperiali avanzano per schiacciare gli ultimi scampoli di resistenza e impedire ai pochi rimasti di fuggire dalle distese gelate di Hoth e riunirsi al resto dei ribelli. Anche se il terreno impervio rallenta la fuga del nemico, rappresenta anche una protezione contro il fuoco imperiale. Occorre sferrare il colpo decisivo.



ALLEANZA RIBELLE

5



- Inizia con 5 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie



- Eliminare le unità dell'Impero non ti fornisce medaglie vittoria.
- Le unità di fanteria ribelli possono uscire dal tabellone attraverso gli esagoni di uscita . Colloca come medaglia su uno slot medaglia vuoto 1 miniatura di ogni unità di fanteria che esce in questo modo.



IMPERO GALATTICO

4



- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: **Vittoria Improvvisa** ⚡



- Obiettivo Vittoria Improvvisa:
Se elimini 4 unità di fanteria ribelli, vinci immediatamente la partita.



Le forze imperiali sono riuscite a prendere il totale controllo della Base Echo e l'ultima nave da trasporto è ormai riuscita a fuggire. Le truppe ribelli rimaste sono circondate dal nemico e il loro obiettivo è diventato quello di mettersi in salvo.

Gli imperiali bloccano ogni accesso e, per quanto non siano riusciti a impedire l'evacuazione della base, la loro nuova priorità è catturare ed eliminare ogni membro ribelle sopravvissuto. L'AT-AT schierato in questo settore apre il fuoco sulle truppe dell'Alleanza mentre queste ultime cercano disperatamente di mettersi in salvo. Nel frattempo, i soldati artici avanzano per guadagnare una posizione sopraelevata, da dove poter sorvegliare il campo di battaglia e assicurarsi di eliminare definitivamente l'orrida feccia.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 4 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: 5 medaglie

• Le unità ribelli possono uscire dal campo di battaglia attraverso qualsiasi esagono della base dell'Impero. Colloca come medaglia su uno slot medaglia vuoto 1 miniatura di ogni unità che esce in questo modo.



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 4 carte ordini
- Vittoria: 5 medaglie



• Se un'unità occupa il crinale con il simbolo , il giocatore che la controlla pesca 1 carta aggiuntiva alla fine del suo turno. Se perde il controllo di questo crinale, quel giocatore deve immediatamente scartare 1 carta a sua scelta.



Scenario Epico: Se possiedi 2 copie del gioco base o hai la possibilità di unire la tua scatola a quella di un amico, puoi giocare uno scenario Epico su un campo di battaglia più grande, in cui entrambi gli schieramenti possono utilizzare un numero maggiore di unità. Per farlo, affiancare il retro di entrambi i tabelloni. Le regole sono identiche a quelle di un normale scenario.



Dopo essere riuscite ad atterrare su Hoth, le forze imperiali hanno preso di mira i generatori dello scudo che proteggono la Base Echo. Lord Vader ha ordinato il totale annientamento dei Ribelli e, per quanto la distruzione dello scudo sia fondamentale, il plotone Blizzard deve eliminare anche il cannone a ioni che sta permettendo alle navi trasporto di evacuare dal pianeta ghiacciato.

Grazie alle tattiche di stallo impiegate dai Ribelli, le postazioni difensive sono pronte, le trincee brulicano di truppe ribelli e le squadriglie di snowspeeder sono pronte a intervenire. Per sperare di evacuare la Base Echo, occorre proteggere i generatori dello scudo e il cannone a ioni a ogni costo per guadagnare più tempo possibile.



ALLEANZA RIBELLE

- Inizia con 6 carte ordini
- Vittoria: **10 medaglie**

• Sparare con il Cannone a Ioni:

Alla fine di ognuno dei tuoi turni, colloca 1 medaglia vittoria davanti a te come gettone carica. Quando hai 4 gettoni, puoi saltare un turno per sparare con il cannone a ioni e proteggere uno dei mezzi di trasporto: colloca 1 gettone carica come medaglia vittoria su un tuo slot medaglia e scarta gli altri 3. Se decidi di non sparare con il cannone a ioni, non collocare alcun gettone in quel turno.

- Le 2 unità di snowspeeder elite non possono attaccare finché non si sono mosse fuori dagli esagoni edificio.



IMPERO GALATTICO

- Inizia con 6 carte ordini
- Sei il primo giocatore
- Vittoria: **10 medaglie**

• Le unità sul tabellone possono attaccare il cannone a ioni e i generatori dello scudo seguendo le normali regole; essi vengono distrutti ottenendo un simbolo esplosione. Ognuno di essi ti fornisce immediatamente 2 medaglie vittoria quando viene distrutto.



INDICE

| | |
|-----------------------------------|----|
| Esploratori Imperiali | 2 |
| Il Contrattacco degli Snowspeeder | 3 |
| Nemici all'Orizzonte! | 4 |
| Atterraggio Riuscito | 5 |
| La Difesa del Colle Alfa | 6 |
| Recuperare i Dati Imperiali | 7 |
| Attacco all'Avamposto | 8 |
| Evacuazione Medica! | 9 |
| Postazioni Difensive | 10 |
| Abbatere lo Scudo | 11 |
| La Fuga dei Ribelli | 12 |
| Sotto Assedio | 13 |
| Penetrare nella Base Echo | 14 |
| Proteggere i Trasporti Ribelli | 15 |
| Ritirata a Sud | 16 |
| Evacuare la Base Echo | 17 |
| Ultima Possibilità | 18 |
| L'Assalto di Hoth - <i>Epico</i> | 19 |



CREATORE DI SCENARI

- **CREA** i tuoi personali scenari di battaglia
- **CONDIVIDI** le tue creazioni con gli altri giocatori
- **GIOCA** i nuovi scenari creati dalla community

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

RICONOSCIMENTI

Design del gioco • Richard Borg, Adrien Martinot

Illustrazioni • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti, Clément Masson

Progetto Grafico • Cyrille Deaujan

Progetto Produttivo • Adrien Martinot

Scultura delle Miniature • Yannick Hennebo,
Adrien Martinot

Testi • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Revisione • Jesse Rasmussen

Ricerca Grafica • Caroline Sebayhi

Sviluppo Aggiuntivo • Sébastien Rio

Scenari • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Traduzione • Bertrand Fucas - **Revisione** • Luca Baboni e Fabio Severino - **Direzione Editoriale** • Massimo Bianchini

Grazie a tutti i nostri playtester e ai loro compagni di gioco per il loro aiuto: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi e Lydie.

Un ringraziamento speciale a Ewan, senza il quale questa idea non sarebbe mai nata.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder e il logo Days of Wonder sono marchi registrati di Asmodee North America e Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Tutti i diritti riservati.