

B.P.=Boiler Pressure Box

FASE	Azione	Stazione	B.P.	Riserva	Scartati	Opt	Note
Sempre	Muovere un Bianco	Tutte	Rossi				Ogni Cubo Bianco mosso in una casella Rossa aggiunge un cubo Rosso al Boiler Pressure
1-Movimento	Muovere 0/1/2	Mobility Leg	SI				Scartare carta Terreno (no se titano non spende cubi e non si muove)
						OPT	giocare 1 Carta Terreno anche se non cambia settore
						OPT	Muovere 1 Fanteria 1 casella
						OPT	Muovere 1 Cannone 2 caselle
2-Combat	Attacco Ranged/CC	weapon	SI			OPT	Attacchi alternati 1 per volta (ROF=1 attacco / giocare carte di turno =1 attacco)
	Close Combat	Mobility Leg	SI				Ignora gli Scudi avversari (consumare cubi per usare il valore tra parentesi)
	Close Combat	Mosso in fase 1					Ignora gli Scudi avversari (consumare cubi per usare il valore tra parentesi)
	Evadere	Mobility Leg	SI			OPT	.+ X dadi in difesa a questo attacco completo (Prima che attaccante tiri i dadi)
	Re-Roll Hit Loc.	Commad		SI		OPT	Ritirare il settore colpito (Attaccante)
	Danno	Tutte			SI		Danno su un cubo che non può spostarsi
	Danno agli Scudi	1 o + Scudi	1	SI-1			Si rimuovo prima i bianchi (il 1° di ogni scudo va nel "boiler pressure") poi i BLU
	Volatile Square	Weapon+				1D6	>= X o danni pari al danno max arma
	Weak Square	Titan+				1D6	>= X o Distrutto
	Critico in Attacco	Terreno					Ogni critico fa 1 danno (NO fanteria/cannoni) il bonus terreno vale per l'attacco completo
3-Steam mov.	Movere Cubi Bianchi	Tutte					anche uno cubo che rimane su un rosso aggiunge 1 rosso al Boiler pressure
	Abassare gli scudi	1 o + Scudi		SI		OPT	Bianchi nella Riserva Scartare i Blu
	da Riserva -->	Boiler(Torso)					
	Riparare	Repair Station	SI			OPT	Ripara x danni ovunque sul Titan
4-Battle Card	Acquisto carte	Command		SI		OPT	Ad ogni acquisto spostare le carte e pescare per ri-fillare l'ultima posizione
	Fillare con Evento						Se 1 Evento viene pescato per fillare, viene applicato, poi tutti i giocatori pescano 1 carta
							MAX 1 Evento a turno se nel fillare vengono pescati altri eventi si eliminano dal gioco
							Se un giocatore Pesca un Evento lo tiene anche se inutile (potrebbe farselo rubare)
5-Iniziativa	più cubi bianchi	Command				OPT	Spostare 2 cubi da ovunque per ovunque
							NO da Boiler Pressure o Riserva
6-Pressione	Overload	Boiler Pressure				1D6	>=X o la differenza in danni al Boiler(Torso)
	Da Boiler Pressure-->	Riserva					
	Rilassio pressione	Steam Vents		SI		OPT	Per ogni cubo rimosso dallo Steam Vent
				SI		OPT	Spostare anche un cubo dal Boiler Pressure