

GEARS OF WAR

SETUP

- 1_ Ogni giocatore sceglie un COG e riceve Armi speciali (quelle a doppia faccia) elencate sulla carta ,riceve gettoni munizioni pari alle icone proiettile e gettoni granata come indicato sulle carte
- 2_ Preparare Mazzi Ordine e Mazzi Arma
- 3_ Scegliere missione, prendere tutte le carte Missione e creare Mazzo Missione in ordine.
- 4_ Guardare carta Preparazione Missione e trovare le carte Nemico e piazzarle insieme alle Locuste relative e i loro gettoni ferita sul lato sx del tabellone.
- 5_ Creare Mazzo AI LOCUSTE
- 6_ Preparare mazzo Locazione come specificato sul retro della carta Preparazione Missione
- 7_ Preparare 1 livello:
Pescare carta dal mazzo lv11
piazzare tessera corrispondente,generare locuste come indicato sulla carta locazione in base al numero dei giocatori
ripetere le fasi 7 fino a quando si piazza l' ultima carta Locazione del lvl.
- 8_ Ogni giocatore pesca tante Carte Ordine quanto indicato per il suo personaggio

FASI TURNO DI GIOCO

1. FASE DI CURA

Puoi pescare fino a 2 Carte Ordine senza eccedere il limite massimo (6, Marcus Fenix 7)
se il mazzo finisce,mischia gli scarti e crea un nuovo mazzo

2. FASE DEGLI ORDINI COG

il giocatore attivo **deve giocare 1 Carta Ordine** per eseguire , scartandola ,una delle seguenti azioni:
- **Risolvere la o le azioni indicate sulla carta.** Il primo punto dell'elenco delle azioni deve essere risolto prima del secondo e così via. Non è necessario effettuare tutte le azioni indicate sulla carta Ordine, ma qualunque azione scelta deve essere effettuata nell'ordine indicato.
-**Muovere fino a due aree**, ignorando tutte le azioni riportate sulla carta Ordine.
-**Effettuare un attacco** ignorando tutte le azioni riportate sulla carta Ordine

Le carte Ordine che permettono di scegliere un COG nell'area possono essere usate sul proprio personaggio.

Azioni Speciali

Prima o dopo aver risolto ogni azione riportata sulla carta Ordine, il giocatore può scartare un'ulteriore carta Ordine per effettuare una delle seguenti azioni speciali:

- Rianimare un personaggio COG abbattuto presente nella propria area (vedi pag. 21).
- Raccogliere un arma abbandonata presente nella propria area (vedi pag. 20).
- Attivare l'equipaggiamento presente nella propria area (se un'icona equipaggiamento è presente). Dopo il giocatore segue le abilità dell'equipaggiamento elencate sulla carta Locazione relativa alla tessera Terreno.

Il giocatore attivo può risolvere ognuna di queste azioni speciali una volta per turno, scartando una carta per ogni azione speciale che effettua.

I giocatori non possono effettuare azioni speciali nel mezzo di una risoluzione di una azione

3. FASE DI ATTIVAZIONE DELLE LOCUSTE

Pescare un Carta AI e risolverla.

Se più di una Locusta si attiva, il giocatore Attivo decide l'ordine.

Se c'è più di un'opzione valida, il giocatore attivo decide quale attivare.

Le locuste non possono attaccare COG a terra.

EVENTO: Queste carte causano dei chiari effetti che non sono sottoposti ad alcuna condizione e sono sempre risolti interamente.

PER OGNI: Le carte di questo tipo sono risolte una volta per ogni figura in gioco del tipo indicato

GRUPPO : Le carte di questo tipo sono risolte una volta, e spesso hanno condizioni che si applicano allo stato del gioco. Se più figure sono disponibili per muovere e/o attaccare, il giocatore attivo risolve una figura alla volta scegliendo l'ordine.

Se le carte AI finiscono, mescolare la pila degli scarti e formare nuovo mazzo

DETTAGLIO

ATTACCARE

1 Dichiarare bersaglio in LOS

2 Determinare Dadi Attacco : il COG sceglie un arma ,scegli modalità d'attacco NORMALE o DISTRUTTIVA (utilizzando una munizione) e prende numero di dadi. Se attaccante LOCUSTA usare Dadi indicato sulla carta Nemico.

3 Determinare Dadi Difesa : Dadi indicati sulla Carta COG o LOCUSTA + dadi bonus copertura

4 Lanciare Dadi:lanciare Dadi Attacco e Difesa. Differenza tra FERITE e SCUDI sono ferite inflitte. OMEN non contano come ferite ma attivano Abilità Attivabile Arma

5 Se locusta ferita ,mettere gettone ferita

Se Locusta uccisa ,rimuoverla dal gioco e mettere un gettone Arma Abbandonata nell' area (è il retro del gettone ferita)

Se COG ferito,il giocatore scarta una Carta Ordine per ogni ferita, Se COG non può scartare Carte Ordine è considerato ABBATTUTO.

Un giocatore può restare con 0 carte in mano ma il personaggio non è abbattuto fino a quando non riceve un'ulteriore ferita

LOCUSTE FERITE

SANA : non ha alcun gettone ferita e il suo valore di Salute è indicato sulla sua carta

FERITA : ha un gettone ferita

Se una Locusta riceve un numero di ferite inferiore al suo valore di salute attuale è ferita, posizionare gettone ferita sotto la sua base e questo è il suo nuovo valore di salute.

Se una Locusta riceve una serie di ferite pari o superiore al suo valore di salute viene uccisa

Se una Locusta Ferita riceve meno ferite del suo valore di salute non è uccisa e nono riceve un altro segnalino ferita.

LOS Linea Di Vista

Una Locusta o un COG può attaccare solo nemici verso i quali possono tracciare una linea di vista senza che questa attraversi un muro

tracciare LOS:

Se una figura non è in una zona di copertura la linea può essere tracciata da una parte qualunque dell'area

Se una figura è in una zona di copertura la linea DEVE essere tracciata da almeno 1 delle frecce bianche di copertura

Le zone di Copertura non bloccano LOS ma offrono bonus di difesa

ZONE DI COPERTURA

Offre Bonus difensivo (+1 o +2 dadi di difesa)

Solo 1 figura può stare in ogni zona di copertura

Le figure possono entrare in zona di copertura solo quando vengono spostate o generate

Tracciare linea immaginaria che attraversa i centri delle frecce delle zone di copertura:

Se LOS attaccante attraversa questa linea DIFENSORE è in copertura totale (+2 dadi difesa)

Se LOS attaccante non attraversa questa linea DIFENSORE è in copertura parziale (+1 dado fisea)
Se ATTACCANTE è nella stessa area DIFENSORE non riceve nessun bonus
Se zona di copertura offre più frecce di copertura, si usa la freccia che fornisce maggior bonus.

GITTATA

La gittata è misurata contando quante aree la figura dovrebbe attraversare per raggiungere il bersaglio
es 2 figure nella stessa area hanno distanza=0
es 2 figure in aree adiacenti hanno distanza=1
Se un COG attacca una LOCUSTA fuori dalla gittata dell' arma che sta usando, la locusta riceve 1 dado di difesa aggiuntivo per ogni area oltre l' arma

PERSONAGGI ABBATTUTI

Se un giocatore rimane con 0 Carte Ordine e riceve un'ulteriore ferita, viene ABBATTUTO.
Girare la figura sul fianco e toglierla dalla zona di copertura.
All' inizio del proprio turno, un personaggio abbattuto può strisciare di un'area, salta la fase di cura e la fase ordini ma esegue la fase di attivazione delle locuste.
Le Locuste non possono attaccare COG abbattuti.
Se la Carta Locuste riporta la dicitura "you" il giocatore attivo sceglie un altro COG.

Se tutti i COG sono abbattuti la missione è fallita.

RIANIMARE COG

se nella stessa area di un COG abbattuto, un giocatore può scartare una Carta Ordine, prima o dopo aver effettuato un'azione, per rianimare un COG
Il CoG rianimato può venir attaccato dalle locuste. il giocatore avrà in mano 0 carte Ordine fino alla successiva fase di cura, a meno che una carta o un'abilità gli permetta di pescare carte.

ARMI ABBANDONATE

Se un giocatore si trova nella stessa area di un Arma Abbandonata, prima o dopo aver risolto l' azione di una Carta Ordine, può scartare una Carta Ordine per raccogliere l' arma.

Raccogliere Arma: prendere Carta Arma relativa al gettone e 2 munizioni, se questo tipo di arma non è più disponibile riceve la prima carta del mazzo Carte Arma

Raccogliere munizioni: se il giocatore possiede già questo tipo di arma riceve al suo posto 2 gettoni munizioni per quest' arma

ARMI

Valore Attacco Normale - Val Attacco Distruttivo - Gittata

Testo corsivo: abilità Costante sempre attiva

Omen: attiva abilità Attivabili e possono essere usate una per ogni Omen a meno che non sia specificato diversamente

Si può scartare carta arma in qualsiasi momento togliendola dal gioco

Ogni COG può portare fino a 4 armi (1 sola Granata Bolo)

Un' Arma senza munizioni non può essere utilizzata né in modalità NORMALE né in modalità DISTRUTTIVA

ABILITA' DI REAZIONE

Un giocatore può scartare una Carta Ordine per usare la reazione associata alla carta:



FUOCO DI GUARDIA:

in qualsiasi momento durante l' attivazione delle Locuste per **attaccare un nemico prima che questo muova o attacchi.**

il giocatore può interrompere un movimento della locusta.

Non può attaccare una locusta che non muove.

Si può usare un FUOCO DI GUARDIA solo una volta per turno di Attivazione delle Locuste, indipendentemente dal numero di COG



SCHIVARE:

quando un COG viene attaccato può scartare una Carta Ordine per **ricevere 2 dadi di difesa aggiuntivi**
Un giocatore può usare solo uno SCHIVARE per ogni attacco di cui è oggetto



SEGUIRE:

Quando un COG inizia il movimento o attraversa l'area dove si trova un altro COG, quest'ultimo può scartare una Carta Ordine per **muovere al seguito del personaggio che è appena uscito dall'area.**

Se un COG può muovere + volte durante il suo turno, ogni figura che lo segue verrà spostata insieme.

I personaggi che seguono possono entrare nelle zone di copertura al termine del movimento se disponibile

LIMITAZIONI DEI COMPONENTI

Gettoni: se finiscono usare parti sostitutive

Figure: se tutte le LOCUSTE di un tipo sono già presenti sulla mappa, generare un tipo di Locusta più potente

Carte: se termina un mazzo, mischiare la pila degli scarti

VINCERE

I giocatori devono completare tutti gli obiettivi delle carte missione

AUTORE rockrob74