

BLOCK MANIA Quick reference, by The Goblin 2002

TURNO DI GIOCO

1. Fase di Comando

- (Solo nella fase finale del gioco) Giocare una carta Giustizia obbligatoriamente.
- Tirare 2D6 Punti Comando (PC)
- Attivazione e movimento dei Blocker
- Giocare carte Mania di tipo "CP" o "H"

2. Fase di Fuoco Difensivo

- Sparare a Blocker di turno da adiacenti
- Giocare carte Mania di tipo "H" o "A"

3. Fase di Combattimento

- Risolvere attacchi uno per Blocker anche se ha più armi, nell'ordine:
 1. Sparare
 2. Combattimento Ravvicinato
 3. Saccheggio
 4. Scritte sui muri
 5. Appiccare incendi
 6. Combattere incendi
- Giocare carte Mania di tipo "H" o "A"

4. Fase Finale

- Propagazione e danni dei fuochi
- Pescare una carta (obbligatorio)
- Controllo Danni Catastrofici edifici

ATTACCHI

- **Sparare e Fuoco Difensivo contro Blocker.** Solo il Blocker che spara o fa Fuoco Difensivo, elimina se: **1D6 + (Valore Danno di 1 sola arma) (+1 se Square Civic o Open Air) - (Forza bersaglio) = 6**
- **Sparare contro i Block.** Solo il Blocker che spara, provoca 1 *Structural Damage* nello Square bersaglio, se: **1D6 + (Valore Danno di 1 sola arma) - (Forza dello Square)* = 6**
* Forza dello Square: in genere 6, tranne: *Armoury*: 8 e *Sky Rail*: 4 (solo se si usa *Missile Defence Laser*).
- **Combattimento Ravvicinato.** Tirano entrambi i Blocker, vince chi fa di più considerando: **1D6 + (Forza) + (Valore Danno di tutte le armi) (+ 2 se Fatties in carica)**
In caso di parità nessuno può entrare o uscire dallo Square, continua ogni turno fino a eliminazione di uno dei due.
- **Saccheggio, Appiccare incendi, Controllo antincendio.** Un Blocker riesce se: **1D6 + (Forza) = 6**
Saccheggio solo in *Bank*, *Shopping Mall* o *Armoury* (negli ultimi due casi si prendono 3 pedine). *Appiccare incendi* ovunque, mette 1 Fuoco. *Antincendio* su casella adiacente anche diagonale, da Square con simbolo "Fire Control".

FUOCO: PROPAGAZIONE/DANNI (Fase Finale)

5	6	7	8	9
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Propagazione. Si aggiunge un fuoco dove ce ne sono altri. Il quarto fuoco in uno Square si propaga tirando 2D6 come da tabella a fianco. Se va in Square crollato, si ignora.

Danni ai Blocker: ogni Square con fuoco prende uno *Structural Damage* se **1D6 + (segnalini Fire) = 7**. Se però il dado fa 1 o 2 (e il Water Tank non è stato distrutto) si leva un fuoco dallo Square.

Danni ai Blocker: una pedina nello Square con il fuoco è eliminata, se **1D6 + (segnalini Fire) = 7**.

PUNTI COMANDO (PC)

Attivare un Blockervedi unità
Mettere un nuovo Blocker in campo.....4 PC
Movimento extra (per ogni PM).....1 PC
Sparare e fare altri attacchi.....0 PC

PUNTI MOVIMENTO (PM)

Normale, orizzontale1 PM
Normale, 1 Square in basso1 PM
Normale, 1 Square in alto2 PM
Square Civic e Piazza0 PM
Square crollati (entrare/uscire)+1 PM
Ascensori (a qualsiasi distanza)1 PM
Discensori (in verticale, a livello 0)1 PM
Pedway (da un Terminus all'altro)1 PM
Treno Sky Rail (da Stazione ad altra)1 PM
Veicoli (da un Vehicle Park all'altro)1 PM
Volare (qualsiasi numero di Square)Tutti
Posizionare armi pesanti+2 PM
Lasciare o innescare armi (vedi retro)+1 PM
Pescare *Armoury* o *Hardware*restanti

LINEA DI FUOCO

Da uno Square qualsiasi **verso o attraverso** qualsiasi Square Open Air e **verso, ma non attraverso** Square Window o Interior.

BLOCK MANIA Quick reference, by The Goblin 2002

PEDINE BLOCKER (solo quelli con abilità speciali)

- Fatties.** Non usano *Mega Way* o *Sky Rail* e non volano (se pescano *Power Board* o *Bat Suit* scartano e ripescano). Non possono combattere incendi. Si attaccano in Combattimento Ravvicinato hanno bonus di carica +2.
- Futsie.** Tutti possono controllarlo. Può attaccare il suo stesso Block. Deve essere attivato anche per il combattimento.
- Jaeger.** Si considerano sempre attivati. Muovono sempre come se avessero una *Sucker Gun* (vedi).
- Mob.** Non usano *Mega Way* e non volano (se pescano *Power Board* o *Bat Suit* scartano e ripescano).
- Superhero.** Volano. Non pescano mai *Hardware* o *Armoury*. Non fanno mai Saccheggio o Appiccare incendi. Possono sempre impalarsi con un Blocker amico anche se bloccato in Combattimento Ravvicinato.

PEDINE ARMOURY (solo armi con regole speciali)

- Demo Charge.** Attivate con 1PM, scoppiano all'inizio della Fase di Combattimento. Valore di Danno +4 per i Blocker nello Square e mettono 1D6/2 *Structural Damage*. Se il Blocker viene attaccato, esplose accidentalmente con 6 su 1D6.
- Flamer.** Oltre all'uso normale, può mettere nello Square 1 segnalino *Fire* oppure 3 segnalini se l'arma viene scartata.
- Missile Defence Laser.** Arma pesante da posizionare con 2PM. Se piazzata in Square tipo Window gli attacchi di *Missile Launcher* sono nulli contro il Block. E' la sola arma che può sparare contro *Sky Rail* (che ha allora Forza 4).
- Missile Launcher.** Arma pesante da posizionare con 2PM. Se usa missili teleguidati spara solo in Square Window o Open Air, ma senza linea di fuoco e ovunque in mappa. **Missili esplosivi normali [teleguidati]:** Valore Danno +3 [+2] e 1D6/2 [1] *Structural Damage*. **Missili incendiari normali [teleguidati]:** Valore Danno +1 [+0] e 2 [1] segnalini *Fire*.
- Nerve Gas.** Attivare nella Power House con 1PM, agisce all'inizio della Fase di Combattimento. Tirare 1D6 per ogni Blocker nel palazzo: negli Square Interior muoiono con 5 o 6, negli Square Window solo con 6. Square Balcony immuni.
- Plascrete Virus.** Attivare con 1PM, resta nello Square. Ogni turno il proprietario del Block con il virus tira 1D6. Se 4 o più il virus mette uno *Structural Damage* e si sposta con 2D6: sopra (1-2), stesso livello (3-4) o sotto (5-6), e sinistra (1-2), verticale (3-4) o destra (5-6). Se viene stesso Square ritirare. Se viene Square crollato va bene, ma non vi fa danno.
- Spit Cannon.** Arma pesante, posizionare con 2PM. Può usare proiettili incendiari: Valore Danno +5 e 1 segnalino *Fire*.
- Thermo Bomb.** Attivare con 1PM e il Blocker deve andare via. Esplose all'inizio della Fase di Combattimento, lo Square Crolla automaticamente. Nei tre superiori che non dovessero crollare, si mette anche 1 segnalino *Fire*.
- Trip Mine.** Attivare con 1PM (solo interno e non *Sky Rail*, *Mega Way* o *Pedway*) e il Blocker deve andare via, capovolte (trappole possibili). Esplocono durante movimento con Valore Danno +4 e mettono anche 1 *Structural Damage*.

PEDINE HARDWARE (solo equipaggiamento con regole speciali)

- Fire Bombs.** Oltre all'uso normale, possono essere lanciate da Square Window a livello 3 o superiore, in un settore *Plaza*. Ogni volta che si usano, oltre agli effetti normali possono mettere 1 indicatore *Fire* oppure 3 scartando la pedina.
- Robo Dog.** Possono anche essere scartati per lanciarsi contro il nemico più vicino, che attaccano con Valore Danno +3.
- Sucker Gun.** Con 1 solo PM muove da uno Square Window ad altro del palazzo adiacente, che deve essere 3 livelli inferiore (morte da livello 3 o meno). Lanciare 1D6: con 1 subisce prima attacco con Valore Danno +2. Chi muove così è immune a Fuoco Difensivo e ha +1 al primo round di Combattimento Ravvicinato, se vi entra in tale modo.
- Vibro-Drill.** Arma pesante, posizionare con 2PM. Ogni volta che si usa mette 1 *Structural Damage* nello stesso Square.

SQUARE DEI BLOCK (solo settori con regole speciali)

- Armoury.** Forza 8. Se crolla o prende *Fire* o *Structural Damage*, tirare 1D6: con 5 o 6 esplose, e attacca con Valore Danno +3 tutti i Blocker adiacenti anche in diagonale. Può essere saccheggiato (prendere 3 pedine).
- Civic e Plaza.** Movimento gratis. Bonus +1 per sparare. Le scritte valgono Punti Sconfitta in questi Square.
- Mega Way e Tunnel.** Se crollato, non ci si passa con movimento veicolare. Chi vola può entrare Square *Mega Way* per andare a *Vehicle Park*. Sparare a Square *Mega Way*: 1° colpo *Structural Damage*, 2° colpo *Collapse*.
- Pedway.** 1° colpo *Structural Damage* e non funziona più, 2° colpo *Collapse*, 3° colpo *Severed* (intransitabile).
- Pedway Terminus.** Se *Pedway* funzionante, si può andare da *Terminus* ad altro adiacente con 1PM.
- Power House.** Interrompere corrente con 1PM: no ascensori, *Pedway* e *Civic*, nell'edificio si spara con *malus* -1.
- Sky Rail e Tubeway.** *Sky Rail* ha Forza 4 (solo *Missile Defence Laser*) e 1° colpo *Collapse*. Il treno non passa per *Sky Rail* e *Tubeway* crollati. Chi vola può entrare *Sky Rail* se *Tubeway* non crollato e andare direttamente alla stazione.
- Sky Rail Station.** Se c'è un treno, si può muovere direttamente ad altra stazione *Sky Rail* con 1PM.
- Vehicle Park.** Movimento ad altro *Vehicle Park* con 1PM. Se prende segnalini *Fire* tirare 1D6: con 5 o 6 crolla e colpisce con Valore Danno +3 tutti i Blocker adiacenti anche in diagonale, come se sparasse un'unità nemica.
- Water Tank.** 1° *Structural Damage*: distrutto, spegne 3 Square sotto. Non spegne più incendi con 1 e 2 (Fase Finale).

BLOCK MANIA Quick reference, by The Goblin 2002

TURNO DI GIOCO

5. Fase di Comando

- (Solo nella fase finale del gioco) Giocare una carta Giustizia obbligatoriamente.
- Tirare 2D6 Punti Comando (PC)
- Attivazione e movimento dei Blocker
- Giocare carte Mania di tipo "CP" o "H"

6. Fase di Fuoco Difensivo

- Sparare a Blocker di turno da adiacenti
- Giocare carte Mania di tipo "H" o "A"

7. Fase di Combattimento

- Risolvere attacchi uno per Blocker anche se ha più armi, nell'ordine:
 7. Sparare
 8. Combattimento Ravvicinato
 9. Saccheggio
 10. Scritte sui muri
 11. Appiccare incendi
 12. Combattere incendi
- Giocare carte Mania di tipo "H" o "A"

8. Fase Finale

- Propagazione e danni dei fuochi
- Pescare una carta (obbligatorio)
- Controllo Danni Catastrofici edifici

ATTACCHI

- **Sparare e Fuoco Difensivo contro Blocker.** Solo il Blocker che spara o fa Fuoco Difensivo, elimina se: **1D6 + (Valore Danno di 1 sola arma) (+1 se Square Civic o Open Air) - (Forza bersaglio) = 6**
- **Sparare contro i Block.** Solo il Blocker che spara, provoca 1 *Structural Damage* nello Square bersaglio, se: **1D6 + (Valore Danno di 1 sola arma) - (Forza dello Square)* = 6**
* Forza dello Square: in genere 6, tranne: *Armoury*: 8 e *Sky Rail*: 4 (solo se si usa *Missile Defence Laser*).
- **Combattimento Ravvicinato.** Tirano entrambi i Blocker, vince chi fa di più considerando: **1D6 + (Forza) + (Valore Danno di tutte le armi) (+ 2 se Fatties in carica)**
In caso di parità nessuno può entrare o uscire dallo Square, continua ogni turno fino a eliminazione di uno dei due.
- **Saccheggio, Appiccare incendi, Controllo antincendio.** Un Blocker riesce se: **1D6 + (Forza) = 6**
Saccheggio solo in *Bank*, *Shopping Mall* o *Armoury* (negli ultimi due casi si prendono 3 pedine). *Appiccare incendi* ovunque, mette 1 Fuoco. *Antincendio* su casella adiacente anche diagonale, da Square con simbolo "Fire Control".

FUOCO: PROPAGAZIONE/DANNI (Fase Finale)

5	6	7	8	9
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Propagazione. Si aggiunge un fuoco dove ce ne sono altri. Il quarto fuoco in uno Square si propaga tirando 2D6 come da tabella a fianco. Se va in Square crollato, si ignora.

Danni ai Blocker: ogni Square con fuoco prende uno *Structural Damage* se **1D6 + (segnalini Fire) = 7**. Se però il dado fa 1 o 2 (e il Water Tank non è stato distrutto) si leva un fuoco dallo Square.

Danni ai Blocker: una pedina nello Square con il fuoco è eliminata, se **1D6 + (segnalini Fire) = 7**.

PUNTI COMANDO (PC)

Attivare un Blockervedi unità
Mettere un nuovo Blocker in campo.....4 PC
Movimento extra (per ogni PM).....1 PC
Sparare e fare altri attacchi.....0 PC

PUNTI MOVIMENTO (PM)

Normale, orizzontale1 PM
Normale, 1 Square in basso1 PM
Normale, 1 Square in alto2 PM
Square Civic e Piazza0 PM
Square crollati (entrare/uscire)+1 PM
Ascensori (a qualsiasi distanza)1 PM
Discensori (in verticale, a livello 0)1 PM
Pedway (da un Terminus all'altro)1 PM
Treno Sky Rail (da Stazione ad altra)1 PM
Veicoli (da un Vehicle Park all'altro)1 PM
Volare (qualsiasi numero di Square)Tutti
Posizionare armi pesanti+2 PM
Lasciare o innescare armi (vedi retro)+1 PM
Pescare *Armoury* o *Hardware*restanti

LINEA DI FUOCO

Da uno Square qualsiasi **verso o attraverso** qualsiasi Square Open Air e **verso, ma non attraverso** Square Window o Interior.

BLOCK MANIA Quick reference, by The Goblin 2002

PEDINE BLOCKER (solo quelli con abilità speciali)

- Fatties.** Non usano *Mega Way* o *Sky Rail* e non volano (se pescano *Power Board* o *Bat Suit* scartano e ripescano). Non possono combattere incendi. Si attaccano in Combattimento Ravvicinato hanno bonus di carica +2.
- Futsie.** Tutti possono controllarlo. Può attaccare il suo stesso Block. Deve essere attivato anche per il combattimento.
- Jaeger.** Si considerano sempre attivati. Muovono sempre come se avessero una *Sucker Gun* (vedi).
- Mob.** Non usano *Mega Way* e non volano (se pescano *Power Board* o *Bat Suit* scartano e ripescano).
- Superhero.** Volano. Non pescano mai *Hardware* o *Armoury*. Non fanno mai Saccheggio o Appiccare incendi. Possono sempre impalarsi con un Blocker amico anche se bloccato in Combattimento Ravvicinato.

PEDINE ARMOURY (solo armi con regole speciali)

- Demo Charge.** Attivate con 1PM, scoppiano all'inizio della Fase di Combattimento. Valore di Danno +4 per i Blocker nello Square e mettono 1D6/2 *Structural Damage*. Se il Blocker viene attaccato, esplose accidentalmente con 6 su 1D6.
- Flamer.** Oltre all'uso normale, può mettere nello Square 1 segnalino *Fire* oppure 3 segnalini se l'arma viene scartata.
- Missile Defence Laser.** Arma pesante da posizionare con 2PM. Se piazzata in Square tipo Window gli attacchi di *Missile Launcher* sono nulli contro il Block. E' la sola arma che può sparare contro *Sky Rail* (che ha allora Forza 4).
- Missile Launcher.** Arma pesante da posizionare con 2PM. Se usa missili teleguidati spara solo in Square Window o Open Air, ma senza linea di fuoco e ovunque in mappa. **Missili esplosivi normali [teleguidati]:** Valore Danno +3 [+2] e 1D6/2 [1] *Structural Damage*. **Missili incendiari normali [teleguidati]:** Valore Danno +1 [+0] e 2 [1] segnalini *Fire*.
- Nerve Gas.** Attivare nella Power House con 1PM, agisce all'inizio della Fase di Combattimento. Tirare 1D6 per ogni Blocker nel palazzo: negli Square Interior muoiono con 5 o 6, negli Square Window solo con 6. Square Balcony immuni.
- Plascrete Virus.** Attivare con 1PM, resta nello Square. Ogni turno il proprietario del Block con il virus tira 1D6. Se 4 o più il virus mette uno *Structural Damage* e si sposta con 2D6: sopra (1-2), stesso livello (3-4) o sotto (5-6), e sinistra (1-2), verticale (3-4) o destra (5-6). Se viene stesso Square ritirare. Se viene Square crollato va bene, ma non vi fa danno.
- Spit Cannon.** Arma pesante, posizionare con 2PM. Può usare proiettili incendiari: Valore Danno +5 e 1 segnalino *Fire*.
- Thermo Bomb.** Attivare con 1PM e il Blocker deve andare via. Esplose all'inizio della Fase di Combattimento, lo Square Crolla automaticamente. Nei tre superiori che non dovessero crollare, si mette anche 1 segnalino *Fire*.
- Trip Mine.** Attivare con 1PM (solo interno e non *Sky Rail*, *Mega Way* o *Pedway*) e il Blocker deve andare via, capovolte (trappole possibili). Esplocono durante movimento con Valore Danno +4 e mettono anche 1 *Structural Damage*.

PEDINE HARDWARE (solo equipaggiamento con regole speciali)

- Fire Bombs.** Oltre all'uso normale, possono essere lanciate da Square Window a livello 3 o superiore, in un settore *Plaza*. Ogni volta che si usano, oltre agli effetti normali possono mettere 1 indicatore *Fire* oppure 3 scartando la pedina.
- Robo Dog.** Possono anche essere scartati per lanciarsi contro il nemico più vicino, che attaccano con Valore Danno +3.
- Sucker Gun.** Con 1 solo PM muove da uno Square Window ad altro del palazzo adiacente, che deve essere 3 livelli inferiore (morte da livello 3 o meno). Lanciare 1D6: con 1 subisce prima attacco con Valore Danno +2. Chi muove così è immune a Fuoco Difensivo e ha +1 al primo round di Combattimento Ravvicinato, se vi entra in tale modo.
- Vibro-Drill.** Arma pesante, posizionare con 2PM. Ogni volta che si usa mette 1 *Structural Damage* nello stesso Square.

SQUARE DEI BLOCK (solo settori con regole speciali)

- Armoury.** Forza 8. Se crolla o prende *Fire* o *Structural Damage*, tirare 1D6: con 5 o 6 esplose, e attacca con Valore Danno +3 tutti i Blocker adiacenti anche in diagonale. Può essere saccheggiato (prendere 3 pedine).
- Civic e Plaza.** Movimento gratis. Bonus +1 per sparare. Le scritte valgono Punti Sconfitta in questi Square.
- Mega Way e Tunnel.** Se crollato, non ci si passa con movimento veicolare. Chi vola può entrare Square *Mega Way* per andare a *Vehicle Park*. Sparare a Square *Mega Way*: 1° colpo *Structural Damage*, 2° colpo *Collapse*.
- Pedway.** 1° colpo *Structural Damage* e non funziona più, 2° colpo *Collapse*, 3° colpo *Severed* (intransitabile).
- Pedway Terminus.** Se *Pedway* funzionante, si può andare da *Terminus* ad altro adiacente con 1PM.
- Power House.** Interrompere corrente con 1PM: no ascensori, *Pedway* e *Civic*, nell'edificio si spara con *malus* -1.
- Sky Rail e Tubeway.** *Sky Rail* ha Forza 4 (solo *Missile Defence Laser*) e 1° colpo *Collapse*. Il treno non passa per *Sky Rail* e *Tubeway* crollati. Chi vola può entrare *Sky Rail* se *Tubeway* non crollato e andare direttamente alla stazione.
- Sky Rail Station.** Se c'è un treno, si può muovere direttamente ad altra stazione *Sky Rail* con 1PM.
- Vehicle Park.** Movimento ad altro *Vehicle Park* con 1PM. Se prende segnalini *Fire* tirare 1D6: con 5 o 6 crolla e colpisce con Valore Danno +3 tutti i Blocker adiacenti anche in diagonale, come se sparasse un'unità nemica.
- Water Tank.** 1° *Structural Damage*: distrutto, spegne 3 Square sotto. Non spegne più incendi con 1 e 2 (Fase Finale).