

Traduzione dei regolamenti di Block Mania e Mega Mania in italiano by The Goblin 2002

Il presente documento non è a fine di lucro e non può essere venduto, tutti i diritti sono proprietà esclusiva della casa produttrice.



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>
<http://www.goblinslair.com>

INTRODUZIONE

Benvenuti nell'America del 22° secolo e a Mega City One, la più grande città che il mondo abbia mai conosciuto. La città è un ambiente affollato e claustrofobico dove la popolazione vive ammassata in enormi torri, dette **Block**, che ospitano decine di migliaia di individui, detti **Blocker**. Ogni Block dispone delle proprie strutture come scuole, uffici, negozi, ospedali, parchi e tutti i posti in cui la gente vive un'intera vita senza mai uscirne. Per queste ragioni gli abitanti di un Block sviluppano un forte senso di appartenenza alla comunità del proprio edificio, che è paradossalmente rinforzata dalle stesse condizioni di isolamento in cui vivono. La disoccupazione è il destino del 95% degli abitanti, che conducono un'esistenza noiosa, frustrante e priva di senso. Essi sono imprigionati nei loro appartamenti in una città composta di centinaia di milioni di sconosciuti ed i pochi amici e parenti fanno solitamente parte dello stesso Block.

Questa situazione porta ad una condizione di piccole città-stato i cui cittadini hanno una singola identità condivisa ed un senso comune di noia e stress, senza che vi siano praticamente valvole di sfogo per queste tensioni. La gente tenta di risolvere i problemi da sé, ricorrendo a hobby e passatempo normali come collezionare francobolli e spiare i vicini, fino a pratiche ben più bizzarre come il tiro a canestro con le uova. In alcuni casi sono stati dati alla cittadinanza gli strumenti per scatenare l'aggressività su oggetti inanimati, come gli aneroidei, ma questo si è rivelato insufficiente quando le tensioni di massa sono esplose in fenomeni di violenza a tutto campo.

La popolazione non ha neanche un governo con cui prendersela, di conseguenza non esiste un bersaglio per le loro frustrazioni, ad eccezione dei più ovvi antagonisti: i vicini. I sentimenti nei confronti dei Block confinanti sono normalmente di profondo disaccordo e rifiuto, i vicini sono invariabilmente visti come troppo ricchi o troppo poveri, troppo rumorosi o arroganti, nemici ed ostili, cose che in realtà sono effettivamente! Così, basta il più piccolo incidente per trasformare il risentimento in aggressione, causando violenti scontri fra Block: da una semplice scaramuccia nella "Twin Block Plaza", agli insulti reali o immaginari fino alle azioni preventive da parte delle guardie armate di uno degli edifici. Una volta che le cose prendono questa via, la situazione scappa facilmente di mano. Il gioco inizia quando uno di questi incidenti si è appena verificato, dando il via ad una guerra fra Block. Cosa accadrà?

1. COMPONENTI DEL GIOCO

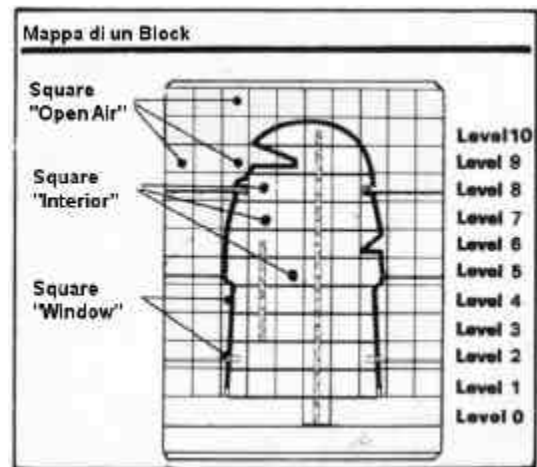
i. Elenco delle parti

La scatola base del gioco contiene le componenti di seguito elencate. I numeri fra parentesi sono nel caso in cui si possieda anche l'espansione Mega Mania.

- 2 (4) mappe di gioco rappresentanti i diversi Block;
- 2 (4) fogli di pedine di cartone;
- un mazzo di 55 carte stampate su due lati;
- due dadi a sei facce;
- il manuale dei Blocker e 1 (2) regolamento.

ii. Le mappe

Ciascuna mappa rappresenta la vista in sezione di uno dei Block di Mega City. Sono grandi palazzi generalmente composti di centinaia di piani, in cui abitano decine di migliaia di persone. Poiché è praticamente impossibile riprodurre ogni singolo piano ed appartamento di un Block, per comodità questi sono stati suddivisi in livelli e ciascun livello è stato diviso in settori, detti **Square**.



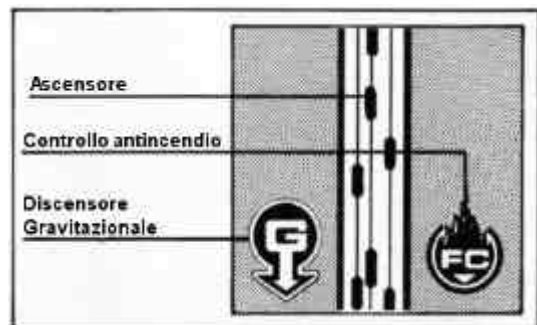
Gli Square sono di tre diversi tipi: *Open Air*, *Window* e *Interior*. I primi sono i settori che si trovano completamente al di fuori del Block, mentre gli Interior sono quelli che si trovano interamente dentro i palazzi; i settori Window sono invece quelli che sono in parte interni e in parte esterni al Block.

Square di tipo Window e Interior

Questi Square hanno un colore identificativo: Blu per le zone residenziali (appartamenti), Verde per le zone comuni (*Civic*) e Giallo per le aree speciali. Gli Square residenziali contengono un numero, che ne rappresenta l'indirizzo, utilizzato per il piazzamento delle unità nel corso del gioco (vedi 5.ii). Gli Square Civic hanno particolare influenza sui movimenti e sul combattimento (vedi 6.v e 8.iv).

Gli Square Speciali hanno un nome identificativo (come *Bank* o *Vehicle Park*) ed hanno regole particolari dettagliate più avanti in questo regolamento e nel manuale dei Blocker.

Gli Square Window e Interior possono anche contenere simboli di Ascensori, Discensori Gravitazionali o Dispositivi Antincendio: i primi due influenzano le regole sul movimento (vedi 6.iii e 6.iv), mentre il terzo consente ai Blocker di tentare di arrestare il propagarsi degli incendi nel proprio Block.



Square di tipo Open Air.

Questi settori possono contenere anch'essi simboli di vario tipo (ad esempio: "Sky Rail", "Pedway", "Mega Way", "Tween Block Plaza"), nel qual caso vi sono regole particolari che saranno dettagliate più avanti e nel manuale dei Blocker.

NOTA: gli Square sono sempre Open Air o Interior o Window, ma in aggiunta, possono anche essere Speciali. In tali casi, allo Square si applicano tutte le regole sia per il tipo che per la locazione speciale.

Movimento fra le mappe.

Durante una guerra fra Block, si considera che i palazzi siano disposti in riga e che i pezzi di gioco non possano mai uscire dal campo di battaglia dalle estremità destra o sinistra. Pertanto, la mappa ha una forma circolare, in cui gli Square raffigurati a metà che si trovano ad una delle estremità si completano con quelli all'altra estremità. In pratica, uscendo dal bordo destro della mappa, si rientra da quello sinistro, anche quando si spara da una parte all'altra...

iii. Pedine

Le pedine di gioco sono divise in quattro categorie principali: Blocker, Hardware, Armoury e Indicatori o Segnalini. Sulle pedine possono essere riportati dei simboli che hanno il seguente significato:

- * Regole speciali (vedi manuale dei Blocker)
- A Unità armate (vedi 5.ii)
- H Unità equipaggiate (vedi 5.ii)
- HW Armi pesanti (vedi 6.i e 8.iii)

Di seguito sono descritte le caratteristiche generali dei vari tipi di pedine. Per i dettagli, si veda il manuale dei Blocker.

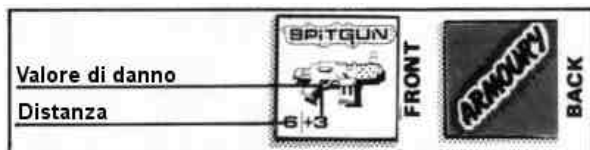
Blocker

Queste pedine rappresentano gli abitanti di ogni Block e sono stampati in colori diversi per indicare il palazzo cui appartengono (e quindi il giocatore che li controlla). Ogni pedina riporta tre numeri nella parte inferiore, che indicano, rispettivamente, il Costo di Attivazione, la Forza ed il Movimento dell'unità, che saranno dettagliati in seguito.



Armoury

Queste pedine rappresentano le armi che possono essere utilizzate dai Blocker e che sono in dotazione alle varie armerie. Ogni pedina riporta due numeri, che indicano rispettivamente la distanza ed il valore di combattimento, che saranno dettagliati più avanti.



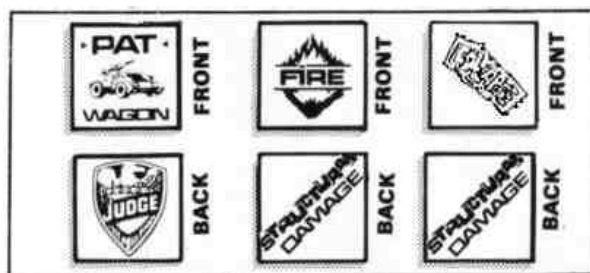
Hardware

Rappresentano una selezione fra i più utili oggetti che possono essere trovati nei centri commerciali di un Block e che si possono usare per la guerra in corso. Si può trattare tanto di armi vere e proprie quanto di equipaggiamenti di vario tipo.



Indicatori o Segnalini

Ogni altra pedina che non sia del tipo sopra descritto, ricade in questa categoria ed è normalmente usata per indicare cose che accadono nel corso del gioco: fuochi, danni strutturali, crolli, treni della Sky Rail e unità della Giustizia.



iv. Carte Mania e Giustizia

Le carte del gioco sono stampate da entrambi i lati: il dorso, a sfondo blu, è il lato Giustizia, mentre il fronte delle carte, a sfondo bianco, è il lato Mania. Inizialmente le carte vengono sempre usate dal lato Mania, mentre le carte Giustizia verranno usate solo nella Fase Finale (vedi 12).



2. SOMMARIO DI GIOCO

La partita inizia allo scoppio di una guerra fra Block: si assume che qualcuno abbia assunto il comando delle operazioni all'interno dei palazzi e abbia effettuato una serie di preparativi per lo scontro. Fin dai primi turni i giocatori avranno un obiettivo: causare quanto più danno possibile al Block vicino. Anche la protezione del proprio edificio è una cosa importante, ma un giocatore che si rispetti tratta questa considerazione come un particolare assolutamente secondario.

Dopo aver disposto la mappa e le prime pedine, il gioco inizia con il suo ritmo veloce. I giocatori possono mettere in campo nuovi Blocker, alcuni già armati, altri che dovranno trovare il necessario per difendersi e aggredire il nemico, presumibilmente nelle armerie e nei centri commerciali.

I Blocker possono essere usati tanto per difendere il proprio palazzo quanto per muoversi, magari raggiungendo una finestra dalla quale possano aprire il fuoco contro il Block vicino. E' anche possibile invadere il palazzo nemico servendosi delle Entrance Plaza o dei mezzi di trasporto, per andare sul luogo a causare danni.

I giocatori possono anche attaccare direttamente il palazzo anziché le unità nemiche. Gli Square possono infatti essere indeboliti da cariche esplosive, armi pesanti e fuoco, ed i danni progressivamente possono portare al crollo dei settori ed eventualmente al crollo dell'intero Block!

Tuttavia, questa escalation di violenza e distruzione non passerà a lungo inosservata dalle forze dell'ordine. Ad un certo punto arriveranno i Giudici e metteranno una fine a tutto questo caos. In termini di gioco, questo accade quando si esaurisce il mazzo di carte; a quel punto, le carte si rimescolano e potranno essere usate solo dal lato Giustizia, portando il gioco verso una rapida fine attraverso l'eliminazione progressiva dei facinosi.

3. PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende uno dei Block, scelto a caso. I giocatori lanceranno un dado per determinare l'ordine in cui piazzare le mappe, che dovranno comunque essere contigue e senza spazi di separazione.

Si dividano i vari tipi di indicatori e li si disponga in una posizione conveniente per usarli nel corso del gioco. Ogni giocatore prenderà quindi i Blocker del proprio colore e li disporrà in una pila, a faccia in giù, dopo averli mescolati.

Mettere le pedine Hardware ed Armoury in due diversi contenitori da cui saranno pescate a caso nel corso del gioco.

Ogni giocatore pesca quindi a caso i suoi primi 4 Blocker dalla propria pila e li dispone nel proprio Block, ove desidera, dopo aver eventualmente consultato il manuale dei Blocker per eventuali regole speciali. I giocatori dispongono questi pezzi

4. SEQUENZA DI GIOCO

nello stesso ordine in cui hanno piazzato i palazzi. Se un Blocker entra in campo già armato o equipaggiato, il giocatore pescherà a caso anche una pedina Armoury o Hardware che sarà piazzata assieme al Blocker, sotto la pedina stessa.

NOTA. I giocatori non possono scegliere (devono pescare a caso dalle loro pile) i Blocker da mettere in gioco, ma possono scegliere liberamente dove posizionarli all'interno del proprio Block. Quando, nel corso del gioco, nuovi Blocker saranno messi in campo, questi dovranno sempre essere scelti a caso, ma non si potrà più scegliere dove metterli e occorrerà seguire le regole sul piazzamento (vedi 5.ii).

Si dispongano le carte in modo che siano tutte rivolte dallo stesso lato e si mescoli il mazzo, quindi si rimuova un numero di carte variabile a secondo del numero di giocatori:

- 2 giocatori: rimuovere 16 carte;
- 3 giocatori: rimuovere 12 carte;
- 4 giocatori: rimuovere 6 carte.

Le carte così rimosse dal mazzo non saranno usate fino alla Fase Finale della partita (vedi 12). Si mescoli il mazzo ponendolo sul tavolo in modo che sia visibile la parte Giustizia, con lo sfondo blu, che per ora rappresenta il dorso delle carte. Ogni giocatore prende 3 carte dal mazzo, e a questo punto tutto è pronto per giocare.

4. SEQUENZA DI GIOCO

I turni di gioco si susseguono nello stesso ordine in cui sono stati messi in gioco i palazzi e le pedine. Ogni turno di gioco è composto di quattro fasi, ognuna delle quali deve essere completata prima di passare alla seguente.

Fase Comando

Il giocatore lancia 2D6 e determina i Punti Comando a disposizione per il turno, che usa per mettere in campo, attivare e/o muovere i propri Blocker.

Fase di Fuoco Difensivo

I Blocker dei giocatori non di turno possono attaccare i Blocker del giocatore di turno che si trovino in uno Square adiacente. Le unità che fanno fuoco difensivo devono essere capovolte per indicare che hanno agito in questa fase.

Fase di Combattimento

Il giocatore di turno risolve i suoi attacchi nell'ordine seguente:

- Sparare;
- Combattimento Ravvicinato;
- Saccheggio;
- Fare scritte sui muri;
- Appiccare gli incendi;
- Controllo antincendio.

Solo i Blocker del giocatore di turno possono attaccare in questa fase.

Fase Finale

Il giocatore di turno effettua i lanci di dado per determinare l'esito degli eventuali incendi nel proprio Block e poi per gli eventuali danni subiti dalle unità nei settori con il fuoco. Successivamente, il giocatore deve effettuare un lancio per determinare se si verifica un Danno Catastrofico. Deve poi obbligatoriamente pescare una carta dal mazzo: se si trova ad avere quattro carte in mano, deve immediatamente scartarne una. Infine, il giocatore rigira le proprie unità che erano state capovolte e passa il turno al giocatore seguente.

NOTA: Tutte le azioni della sequenza di gioco devono avvenire nella fase corretta ed ogni fase deve essere conclusa prima di poter iniziare la seguente. Ad esempio, non è possibile muovere un Blocker, farlo sparare e poi muovere un altro Blocker, poiché i movimenti ed i combattimenti avvengono in fasi diverse.

5. FASE COMANDO

i. Punti Comando

All'inizio della fase, il giocatore lancia 2D6, somma i risultati ed ottiene in questo modo i Punti Comando a disposizione per il turno, che indicherà con l'apposito indicatore nella parte bassa della mappa del suo Block (il segnalino può essere voltato dal lato +10 per indicare totali maggiori di 12 Punti Comando). Mano a mano che il giocatore spende i Punti Comando, il segnalino verrà spostato per indicare i punti residui.

I Punti Comando vengono usati per numerosi scopi, ma il loro impiego più comune è per mettere in campo nuovi Blocker e per attivare quelli già in gioco. La Fase Comando termina quando il giocatore di turno non ha più Punti Comando da spendere o decide di non spenderne altri.

ii. Piazzamento di nuovi Blocker

Nella Fase Comando, il giocatore di turno può mettere in campo nuovi Blocker al costo di **4 Punti Comando ciascuno**. In tal caso, il giocatore pesca a caso i Blocker dalla propria pila e pesca eventualmente le pedine Armoury o Hardware se necessario (se hanno il simbolo A o H), che saranno messe in mappa assieme al Blocker. I nuovi Blocker messi in gioco hanno diritto alle pedine Armoury e Hardware, se indicato, anche qualora il settore Armoury o Shopping Mall del Block sia stato saccheggiato o distrutto.

NOTA: il giocatore deve pescare la pedina in cima alla propria pila, non può guardare le pedine prima di scegliere: i giocatori non possono mai ispezionare le proprie pile per vedere cosa contengono e in che ordine.

I nuovi Blocker entrano in gioco in una posizione casuale, determinata dall'indirizzo del settore (che può essere uno Square residenziale o una Entrance Plaza): si lanciano i dadi e si determina l'indirizzo leggendoli uno di seguito all'altro anziché sommando i risultati. Il primo dado lanciato determina il primo digito dell'indirizzo, mentre il secondo determina la parte finale, così, se ad esempio i dadi danno 3 e poi 4, il Blocker entrerà nel settore 34.

iii Attivazione dei Blocker

Perché il giocatore di turno possa muovere un Blocker occorre attivarlo, pagando i Punti Comando indicati sulla pedina (il primo numero a sinistra). Un giocatore può attivare solo i Blocker del proprio colore e non può usare quelli degli altri giocatori (ad eccezione del Futsie, vedi manuale dei Blocker).

Ogni Blocker può essere attivato una sola volta per turno. Una volta che il Blocker sia stato attivato ed abbia completato il proprio movimento, dovrà restare in quella posizione, ed il giocatore non potrà cambiare movimento o muovere maggiormente quella stessa pedina dopo che ne abbia attivata un'altra. I Blocker possono essere immediatamente attivati anche se sono appena stati messi in gioco.

Solo le pedine Blocker possono essere attivate, non è mai possibile attivare, ad esempio, le pedine Armoury o Hardware.

iv. Movimento

Ogni Blocker ha una capacità di movimento indicata sulla pedina (il numero a destra), che può utilizzare quando sia stato precedentemente attivato. Poiché esistono numerosi tipi di movimento in Block Mania, le regole su questo argomento saranno trattate più avanti (vedi 6).

NOTA. Si faccia attenzione a non confondere i Punti Movimento con i Punti Comando, anche se questi ultimi possono essere usati per aumentare le capacità di movimento dei Blocker (vedi 5.v, di seguito).

Le pedine Armoury e Hardware non possono mai muovere da sole, esse devono sempre essere trasportate da un Blocker durante il suo movimento (vedi 6).

v. Movimenti extra

E' possibile incentivare i Blocker in modo da aumentarne le capacità di movimento, ricorrendo ad un misto di incoraggiamento, persuasione e intimidazione. Se un Blocker è stato attivato ed ha mosso consumando tutti i suoi Punti Movimento, il giocatore di turno può continuare a muovere la pedina, spendendo **1 Punto Comando per ogni Punto Movimento extra** che vuole usare. Non c'è limite al numero di Punti Movimento extra che si possono guadagnare in questo modo, se non quello costituito dai Punti Comando a disposizione.

vi. Punti Comando non utilizzati

Talvolta, può capitare che un giocatore resti con pochi Punti Comando residui, che non può spendere in alcun modo. Questo accade, ad esempio, se restano 1 o 2 Punti Comando e non si possiedono Blocker con costo di attivazione inferiore ai 3 punti. In questi casi, i punti in eccesso sono perduti e non possono essere conservati per il turno successivo.

6. MOVIMENTO

i. Movimento standard

Solo i Blocker del giocatore di turno possono essere attivati per muovere. Nel corso del suo movimento, **ogni Blocker può trasportare un numero di pedine Armoury e/o Hardware pari al suo valore di Forza**, indicato sulla pedina stessa (il numero centrale).

La capacità di movimento di un Blocker è il numero di Punti Movimento che ha a disposizione in ogni turno, riportato sulla pedina (il numero a destra). Per ogni Blocker, **il movimento di 1 Square in orizzontale o verso il basso (scendendo di un livello) costa 1 Punto Movimento, mentre muovere di 1 Square verso l'alto (salire un livello) costa 2 Punti Movimento**, indipendentemente dalla Forza del Blocker.

Non è possibile muovere in diagonale. I Blocker possono muovere in Square di tipo Open Air solo se possono volare (vedi 6.ix) o se si tratta di un settore *Tween Block Plaza* o *Pedway* oppure se usano il movimento tramite *Sky Rail* o *Mega Way*.

Ogni volta che un Blocker entra in un nuovo Square, si contano i Punti Movimento spesi, fino ad esaurimento o fino a che il giocatore decide di fermarsi. I Punti Movimento non utilizzati di una pedina non possono essere conservati per un turno successivo, né ceduti ad altri Blocker.

ii. Blocker nella stessa casella

Un Blocker non può mai entrare nello Square occupato da un altro Blocker, ad esclusione dei seguenti casi:

- l'altro Blocker è un nemico e si entra nel settore usando *Pedway*, *Mega Way*, *Ascensori*, *Discensori Gravitazionali* o *Sky Rail*;
- il settore è di tipo Window e i due Blocker si trovano uno all'interno e l'altro all'esterno del Block;
- l'ingresso nello Square avviene nella Fase di Combattimento a seguito di una carica (vedi 8.vi).

Quando un Blocker entra nello stesso settore di un'unità nemica, si verifica automaticamente un Combattimento Ravvicinato nella Fase di Combattimento successiva (vedi 8.vi). Una volta iniziato in questo modo un Combattimento Ravvicinato, nessuna delle due parti può abbandonare il settore prima che una venga eliminata e nessun altro Blocker potrà entrare in alcun modo nello stesso Square.

In alcune circostanze, i Blocker possono muovere attraverso settori occupati da altre unità, come ad esempio quando si muova tramite gli *Ascensori*, i *Discensori Gravitazionali*, la *Mega Way* o *Sky Rail*.

iii. Ascensori

I Blocker possono usare un ascensore da qualsiasi settore da esso attraversato, e **possono raggiungere un qualsiasi altro Square del percorso dell'ascensore al costo di 1 Punto Movimento**.

Movendo con gli ascensori, un Blocker può entrare in un settore occupato da un Blocker nemico e decidere se passarvi attraverso o fermarsi in quello Square, nel qual caso dovrà affrontare l'avversario in Combattimento Ravvicinato nella prossima Fase di Combattimento (vedi 8.vi).

Un Blocker di un altro giocatore che si trovi in uno Square sul percorso di un ascensore può decidere, se vuole, di fermare i Blocker del giocatore di turno che passino in ascensore per quel settore. In tal caso, il Blocker del giocatore di turno dovrà affrontare l'avversario in Combattimento Ravvicinato nella seguente Fase di Combattimento (vedi 8.vi).

iv. Discensori Gravitazionali

Questi dispositivi sono simili agli ascensori, ma consentono solo un rapido movimento verso il basso. Un Blocker che si trovi in uno Square con questo simbolo può **muovere direttamente in verticale fino al livello più basso del Block al costo di 1 Punto Movimento**, indipendentemente da quanto si trovasse in alto. Come esempio estremo, un'intera folla (unità Mob) potrebbe catapultarsi dai piani più alti al livello terra con un solo punto movimento!

Le pedine che usano questo tipo di movimento si spostano nello Square al livello terra che si trova esattamente in verticale rispetto alla posizione del discensore gravitazionale di partenza. Non si può decidere di fermarsi ad un livello intermedio neanche se si attraversano altri settori dotati di discensori, i Blocker vanno obbligatoriamente al livello terra. I Blocker avversari non possono interferire in alcun modo con questo tipo di movimento, anche se posizionati sulla verticale.

La sola cosa che può ostacolare il movimento con i discensori gravitazionali sono i crolli, che distruggono i percorsi di caduta necessari per il movimento di questo tipo. Se in verticale sotto un discensore gravitazionale vi sono uno o più Square crollati (Collapsed), un eventuale Blocker che ne faccia uso sarà automaticamente distrutto.

Movendo con i discensori gravitazionali, un Blocker può entrare in uno Square occupato da un'unità nemica; in tal caso sarà obbligato a terminare il proprio movimento e ingaggerà l'avversario in Combattimento Ravvicinato nella seguente Fase di Combattimento (vedi 8.vi).

v. Square CIVIC

Questi Square rappresentano i centri pubblici ricreativi e di assemblea all'interno di un Block, che si considerano essere grandi aree con prevalenza di ampi spazi aperti, serviti da scale mobili e pavimenti mobili. Pertanto, **il movimento attraverso uno Square Civic è gratuito**, nel senso che un qualsiasi Blocker attivato non spende Punti Movimento quando entra in un settore di questo tipo.

vi. Sky Rail

Si tratta di una sorta di metropolitana, i cui binari corrono a qualche centinaio di metri dal suolo, all'interno di robusti tunnel corazzati che vanno da un Block all'altro.

Gli indicatori del treno Sky Rail possono essere piazzati in gioco solo usando le relative carte Mania. In tal caso, il giocatore prende l'indicatore e lo posiziona in una delle stazioni *Sky Rail* a sua scelta, dove resterà fino a che non sarà usato per il movimento da un Blocker.

Se un Blocker entra in una stazione Sky Rail in cui è presente l'indicatore del treno, può **muovere direttamente ad una qualsiasi altra stazione Sky Rail al costo di 1 Punto Movimento**, purché il percorso non passi per un tratto crollato di *Sky Rail* o di *Tubeway* e non arrivi in una stazione crollata.

6. MOVIMENTO

Questo tipo di movimento va da stazione a stazione ed è sempre orizzontale, non consente di cambiare livello.

Poiché la *Sky Rail* muove all'interno di un tunnel corazzato, il Blocker che usa questo movimento può passare attraverso Square occupati da altre unità. La corazza del tunnel è molto robusta e consente di mantenere in funzione la *Sky Rail* anche quando passi per Square che sono crollati. La sola cosa che può impedire questo movimento è il crollo della stazione, o del tunnel (*Tubeway*) stesso.

Un Blocker che usi questo tipo di movimento può entrare in una stazione occupata da un'unità nemica, nel qual caso deve terminare il proprio movimento ed affrontare l'avversario in Combattimento Ravvicinato nella seguente Fase di Combattimento (vedi 8.vi).

vii. Pedway

Sono pavimenti mobili che corrono all'interno di gallerie sospese fra un palazzo e l'altro all'altezza del sesto livello. Un Blocker può usare questi dispositivi per **muovere da uno Square Pedway Terminus all'altro al costo di 1 Punto Movimento**. Trattandosi di nastri trasportatori, i Blocker che ne fanno uso non possono decidere di fermarsi in un punto intermedio del *Pedway*, ma devono andare necessariamente da un *Terminus* all'altro.

Se un *Pedway* non funziona più (vedi 9.iv), tuttavia, i Blocker possono comunque utilizzare il percorso con il normale movimento, al costo di 1 Punto Movimento per settore (più malus per eventuali crolli), e possono ovviamente fermarsi in un qualsiasi punto del percorso.

Movendo con un *Pedway* funzionante, un Blocker può entrare in un *Terminus* occupato da un'altra unità nemica, nel qual caso deve terminare il proprio movimento ed affrontarla in Combattimento Ravvicinato nella seguente Fase di Combattimento (vedi 8.vi).

viii. Mega Way

La *Mega Way* è il complesso di strade cittadine per il movimento veicolare, collegate ai vari Block grazie ad una serie di vie di servizio che vi passano attraverso, all'interno di tunnel corazzati. Il solo modo per entrare ed uscire dalla *Mega Way* è tramite le vie di servizio che sono accessibili solo dagli Square *Vehicle Park* dei vari Block.

Un Blocker che si trovi in un *Vehicle Park* può ricorrere al movimento veicolare e **spostarsi in qualsiasi altro Vehicle Park al costo di 1 Punto Movimento**, purché non attraversi una porzione crollata di *Mega Way*, o uno Square crollato di *Vehicle Park* o *Tunnel*. Con questo tipo di movimento non è possibile cambiare livello.

Le sole cose che possono ostacolare il movimento veicolare sono i crolli di tratti della *Mega Way* stessa o dei *Tunnel* o dei *Vehicle Park*. Un Blocker che usi la *Mega Way* può passare attraverso qualsiasi altro settore crollato e anche attraverso Square occupati da altre unità.

Un Blocker che si muove usando la *Mega Way* può entrare in uno Square occupato da un'unità nemica, nel qual caso deve terminare il proprio movimento ed affrontarla in Combattimento Ravvicinato nella seguente Fase di Combattimento (vedi 8.vi).

ix. Volare

Solo il Blocker Superhero e quelli equipaggiati appositamente (con *Bat Suit* o *Power Board*) possono volare. I Blocker Fatty e Mob non possono mai volare neanche con l'equipaggiamento apposito, che non possono avere (vedi manuale dei Blocker). Blocker volanti possono attaccare normalmente in combattimento, ma **non possono trasportare armi pesanti**.

Come per ogni tipo di movimento, un Blocker deve essere attivato dal giocatore di turno per volare, e **può prendere il volo solo da uno Square Balcony o da uno Entrance Plaza**. I Blocker volanti **possono muovere in un qualsiasi Square**

di tipo Open Air, Balcony e Tween Block Plaza della stessa mappa o di una adiacente a quella in cui si trovano. Se un Block adiacente ha uno Square di *Tubeway* non crollato, allora un Blocker volante può **muovere direttamente alla stazione della Sky Rail**; analogamente, se un Block adiacente ha uno Square di *Tunnel* non crollato, allora il Blocker volante può **muovere direttamente al suo Vehicle Park**. Un Blocker che muova in questo modo, volando ad uno Square, **consuma tutti i suoi Punti Movimento** e non può muovere ulteriormente neanche spendendo Punti Comando aggiuntivi; tuttavia, un Blocker volante può muovere normalmente prima di prendere il volo.

Un Blocker volante che non viene attivato si considera che stia fluttuando sul posto e resta nello Square in cui si trova. Queste pedine possono entrare in un Block solo atterrando in uno Square *Balcony* o *Tween Block Plaza*, proseguendo poi il movimento all'interno, oppure volando direttamente alla stazione *Sky Rail* o al *Vehicle Park* come sopra descritto.

I Blocker volanti dotati di *Spray Can* possono entrare in Square di tipo Window non occupati da avversari per fare le scritte sui muri (*Scrawl*, vedi 8.viii). Se in seguito una pedina nemica entra nel settore, può sparare al Blocker volante ma non ingaggiarlo in un Combattimento Ravvicinato (vedi 8.vi). In tal caso, se una qualsiasi altra unità spara contro quello Square, potrà decidere quale dei due sarà il suo bersaglio. In ogni caso, il Blocker volante può lasciare lo Square liberamente (come eccezione alla regola per cui non si può abbandonare un settore se in presenza di nemici, 6.i).

x. Prendere pedine equipaggiamento

Gli Square *Armoury* e *Shopping Mall* dei Block sono dotati di ogni tipo di equipaggiamento utile per la Guerra fra Block, al fine di causare danno agli edifici ed ai loro abitanti.

Un Blocker che inizia la Fase Comando o entra in uno Square Armoury o Shopping Mall può pescare una pedina del tipo corrispondente e termina il proprio movimento. La pedina deve essere pescata a caso dal contenitore (non si può scegliere!) e il Blocker non può muovere ulteriormente nella stessa Fase Comando. Non è necessario attivare un Blocker che si trovi in questi settori per poter pescare le pedine *Armoury* o *Hardware*. Se nello Square *Armoury* o *Shopping Mall* sono presenti Blocker nemici, le unità saranno troppo impegnate nel Combattimento Ravvicinato per poter pescare pedine di equipaggiamento.

Ogni Blocker può trasportare al massimo un numero di pedine pari al suo valore di Forza (quello centrale): **se pescando viene ad avere più pedine di equipaggiamento del suo valore di Forza deve immediatamente scartare quelle in eccesso**, ma può scegliere quali riporre nei contenitori.

Un Blocker può passare pedine Hardware o Armoury ad uno adiacente al costo di 1 Punto Movimento del Blocker che riceve, che deve pertanto essere necessariamente attivato. Il Blocker che riceve può essere adiacente orizzontalmente o verticalmente, ma mai in diagonale.

xi. Armi Pesanti

Alcune pedine *Armoury* e *Hardware* riportano il simbolo "HW" delle armi pesanti, che devono essere posizionate per poter essere usate. Quando un Blocker prende un'arma di questo tipo, la pedina viene posta capovolta sotto di lui, ad indicare che non è attualmente posizionata e pronta all'uso. **Il posizionamento di un'arma pesante costa 2 Punti Movimento**, e in tal caso al pedina si pone a faccia in su per indicarne lo stato. Per potersi spostare in seguito trasportando l'arma pesante, il Blocker dovrà nuovamente capovolgerla e riposizionarla quando la vorrà utilizzare in un altro posto.

7. FASE DI FUOCO DIFENSIVO

i. Sommario

In questa fase, i Blocker appartenenti agli altri giocatori hanno la possibilità di sparare a quelli del giocatore di turno. Le pedine che fanno Fuoco Difensivo devono essere capovolte e non potranno fare nient'altro, a parte difendersi in caso di Combattimento Ravvicinato, fino al termine del loro turno successivo, quando il giocatore potrà girarle a faccia in su.

Il Fuoco Difensivo può essere effettuato **solo contro le pedine del giocatore di turno, e solo se queste si trovano ad uno Square di distanza** dall'unità che intende sparare. Il bersaglio del Fuoco Difensivo può trovarsi ad un settore di distanza sia orizzontalmente che verticalmente, mentre può essere in diagonale solo se entrambi i Blocker sono in Square di tipo Open Air oppure uno si trova in uno Square Open Air e l'altro in uno Square Window.

Per poter effettuare il Fuoco Difensivo, il Blocker deve avere un'arma capace di sparare a distanza 1 o superiore. **Se il Blocker possiede più di un'arma utile, deve sceglierne una sola con la quale farà il Fuoco Difensivo** e comunque potrà sparare una sola volta in un solo Square. Non è possibile sparare in settori diversi usando armi differenti.

ii. Attacchi di Fuoco Difensivo

Per ogni Blocker che fa Fuoco Difensivo si lancia 1D6 e:

- si aggiunge il Valore di Danno dell'arma usata;
- si aggiunge +1 se si spara in Square *Civic* o *Open Air*;
- si sottrae la Forza del Blocker bersaglio.

Se il totale finale è **6 o più**, la pedina attaccata viene eliminata, altrimenti non si ha alcun effetto.

Qualunque sia il risultato del Fuoco Difensivo, il Blocker che ha così sparato deve essere capovolto a faccia in giù. I Blocker capovolti non potranno essere attivati nella Fase Comando del turno successivo di quel giocatore, né possono essere usati per fare ancora Fuoco Difensivo o per Sparare, Saccheggiano, Incendiare o controllare gli incendi. Se un altro Blocker entra nel loro Square, queste pedine possono solo partecipare al Combattimento Ravvicinato che si verifica in tal caso (vedi 8.vi). I Blocker capovolti tornano al loro stato normale al termine del turno seguente del giocatore che li controlla.

iii. Pedine eliminate

I Blocker possono essere eliminati a seguito di: attacchi di Fuoco normale e Difensivo, Combattimento Ravvicinato, crollo degli Square o dei Block, incendi.

Quando un Blocker viene eliminato per qualsiasi motivo, il giocatore che lo controllava deve rimuoverlo immediatamente dalla mappa riponendo nei relativi contenitori eventuali pedine *Armoury* o *Hardware* possedute dall'unità. **I Blocker eliminati devono essere tenuti dai giocatori in pile separate**, poiché questi vengono considerati nella fase finale del gioco per il calcolo dei Punti Sconfitta (vedi 12.iii). Solo i Blocker eliminati dalle forze della giustizia nella Fase Finale del gioco (vedi 12) non vanno considerati ai fini dei Punti Sconfitta.

8. FASE DI COMBATTIMENTO

i. Sommario

La parola "combattimento" viene qui usata nel suo senso più ampio, include infatti il far fuoco contro gli avversari, come anche il Combattimento Ravvicinato, il saccheggio, l'incendio, l'apporre scritte sui muri e i tentativi di combattere gli incendi. Ognuna di queste attività viene considerata un tipo di attacco. **Ogni Blocker può effettuare un solo attacco nella Fase di Combattimento e non deve necessariamente essere stato**

attivato per poter attaccare. Un Blocker che si trovi capovolto potrà attaccare solo in Combattimento Ravvicinato e solo se un Blocker nemico entra nel suo Square.

In genere, le sole pedine che possono fare attacchi in questa fase sono quelle del giocatore di turno, con la sola eccezione del Combattimento Ravvicinato, in cui entrambi i Blocker si attaccano contemporaneamente l'un l'altro (vedi 8.vi).

Le regole per la maggior parte degli attacchi sono essenzialmente le stesse: il giocatore attaccante lancia 1D6, aggiunge alcuni modificatori e deve ottenere almeno 6 per distruggere il bersaglio.

ii. Sequenza dei combattimenti

Nella Fase di Combattimento, ogni Blocker del giocatore di turno può effettuare un attacco. Dopo aver effettuato l'attacco, il Blocker deve essere capovolto come nel caso del Fuoco Difensivo (per indicare che ha già agito al fine di non confondersi e rischiare di usare la stessa pedina più volte). Il giocatore di turno potrà quindi effettuare alcuni o tutti gli attacchi possibili nell'ordine seguente:

1. Sparare
2. Combattimento Ravvicinato
3. Saccheggio
4. Fare scritte sui muri
5. Appiccare incendi
6. Combattere gli incendi

La sequenza descritta deve essere rispettata rigidamente: una volta che un Blocker abbia iniziato un Combattimento Ravvicinato, ad esempio, non sarà più possibile sparare, analogamente, se si inizia a saccheggiano non si possono più fare Combattimenti Ravvicinati e così via.

Se il giocatore di turno ha un Blocker nello stesso Square di un avversario, è obbligato a dichiarare un Combattimento Ravvicinato con quell'unità. In ogni caso, non deve risolvere quello scontro fino a che non ha prima finito di sparare con tutte le pedine che desidera.

iii. Armi ed equipaggiamento

La maggior parte delle armi riporta una distanza ed un valore di danno, che possono essere usati sia quando si spara che nei Combattimenti Ravvicinati. Le armi con distanza 0 sono ovviamente utili solo nel Combattimento Ravvicinato, mentre negli altri casi la distanza massima viene contata includendo il settore in cui si trova il bersaglio, ma non quello del Blocker che spara. Nel contare le distanze quando si spara attraverso Square di Open Air si può andare in diagonale e comunque in ogni caso di dubbio si prenda la distanza minore possibile, per improbabile che possa sembrare.

Le armi pesanti devono essere posizionate prima di poter essere usate e possono essere usate negli attacchi solo per sparare: **nel Combattimento Ravvicinato non si possono usare armi pesanti.** Se un Blocker con un'arma pesante viene coinvolto in un Combattimento Ravvicinato, non potrà usarla fino a che non avrà sconfitto l'avversario.

Alcune armi sulla cui pedina è riportato il simbolo * hanno regole particolari che sono descritte nel manuale dei Blocker.

iv. Linea di fuoco

I Blocker possono sparare solo a bersagli che possono vedere, quindi solo se l'attaccante può tracciare una linea di fuoco ininterrotta verso lo Square del bersaglio. Nel gioco è raro che si verifichino discussioni sulle linee di fuoco, che possono essere facilmente risolte ricorrendo all'uso di righelli, penne, matite o fogli di carta. Le linee di fuoco possono essere tracciate da un qualsiasi punto dello Square dell'attaccante a qualsiasi punto dello Square bersaglio.

Una linea di fuoco può essere tracciata:

**DA qualsiasi Square VERSO O ATTRAVERSO
qualsiasi Square *Open Air*
E VERSO, MA NON ATTRAVERSO
qualsiasi Square *Window* o *Interior*.**

In aggiunta, una linea di fuoco tracciata verso uno Square Interior deve sempre essere in orizzontale o verticale, ma mai in diagonale.

v. Sparare

Questo tipo di attacchi può essere effettuato solo da Blocker che abbiano almeno un'arma capace di sparare almeno a distanza 1. Tutti i Blocker del giocatore di turno possono sparare una volta, purché non si trovino nello stesso Square di un avversario e non siano capovolti.

I Blocker non devono essere attivati per sparare. **Se un Blocker trasporta più di un'arma, deve usarne una sola** per sparare e non può usare le altre per sparare allo stesso né ad altri Square: ogni Blocker può sparare una sola volta e con una sola arma, indipendentemente da quante ne trasporta.

Un Blocker può sparare ad un qualsiasi bersaglio che si trovi entro la distanza dell'arma scelta e verso il quale possa tracciare una linea di fuoco.

Per ogni attacco di questo tipo, **si lancia 1D6, si aggiunge il valore di danno dell'arma usata, si somma +1 se il bersaglio si trova in uno Square *Open Air* o *Civic* e si sottrae il valore di Forza del Blocker bersaglio: se il totale è 6 o più, la pedina è eliminata**, altrimenti non si ha alcun effetto.

Dopo che ha sparato, indipendentemente dal risultato, il Blocker deve essere capovolto.

vi. Combattimento Ravvicinato

Questi combattimenti sono obbligatori se due Blocker si trovano nello stesso Square e uno dei due appartiene al giocatore di turno, e devono essere risolti anche se uno o entrambi i Blocker si trovano capovolti.

Il Combattimento Ravvicinato può anche essere dichiarato dal giocatore di turno con i **Blocker che si trovano adiacenti orizzontalmente o verticalmente ad un avversario**, ma mai in diagonale. In questi casi, il Blocker attaccante, senza spendere Punti Movimento e anche se li ha già usati tutti, si muove nello Square del bersaglio e si verifica così una **Carica**.

Per risolvere un Combattimento Ravvicinato, **entrambi i giocatori lanciano 1D6 e sommano il valore di Forza del proprio Blocker, il valore di danno di tutte le armi trasportate ad eccezione di quelle pesanti, e l'eventuale bonus se si tratta di Blocker di tipo *Fatty*** (vedi il manuale dei Blocker). Il giocatore che ottiene il risultato più basso è sconfitto ed il suo Blocker viene eliminato. In caso di parità, si ha uno stallo ed i Blocker restano sul posto, bloccati in Combattimento Ravvicinato.

Blocker che si trovino bloccati in un Combattimento Ravvicinato a causa di un risultato di parità non potranno lasciare lo Square che occupano e dovranno continuare a combattere fino all'eliminazione di uno dei due. Inoltre, nessun altro Blocker potrà entrare nello stesso Square. Infine, se un altro Blocker spara scegliendo come bersaglio quello Square, entrambe le unità subiranno il fuoco e si effettueranno lanci di dado separati per ciascuna per determinarne gli effetti.

Si noti che in questo tipo di combattimento, diversamente da quando si spara, **i Blocker possono usare tutte le armi che trasportano e non solo una**, con la sola eccezione delle armi pesanti che non possono essere usate nei Combattimenti Ravvicinati.

Dopo che un Blocker ha effettuato un attacco in Combattimento Ravvicinato deve essere capovolto. Solo i Blocker del giocatore di turno devono essere capovolti, quelli degli altri giocatori rimangono come si trovano.

vii. Saccheggio

E' una forma particolare di attacco che può essere effettuato solo da **Blocker non capovolti che si trovino in uno Square *Bank*, *Armoury* o *Shopping Mall***. Il giocatore deve solo annunciare l'attacco e **lanciare 1D6 sommando il valore di Forza del proprio Blocker**: se ottiene 6 o più ha successo e si pone un indicatore *Looted* nello Square.

Se un Blocker saccheggia con successo uno Square *Armoury* o *Shopping Mall*, può pescare dal rispettivo contenitore 3 pedine *Armoury* o *Hardware*.

Ogni Square può essere saccheggiato una sola volta, pertanto non si può effettuare questo tipo di attacco in settori che abbiano già il segnalino *Looted*. Gli Square *Armoury* e *Shopping Mall* saccheggianti non possono più essere utilizzati per pescare pedine *Armoury* e *Hardware*. Inoltre, gli Square saccheggianti causano Punti Sconfitta per il giocatore che controlla il Block in cui si trovano (vedi 12.iii). Non esiste alcuna limitazione al fatto che un Blocker possa decidere di saccheggiare la propria *Armoury* o *Shopping Mall*.

Dopo aver effettuato un attacco di questo tipo, il Blocker deve essere capovolto.

viii. Appiccare incendi

Un Blocker che effettui un attacco di questo tipo tenta di appiccare il fuoco da qualche parte in un Block, nello Square in cui si trova. Non occorre avere armi o equipaggiamenti particolari, dato che solitamente una scatola di fiammiferi e un po'di giornali sono più che sufficienti ad accendere un fuoco. In ogni caso, Blocker che si trovino capovolti non possono attaccare e dunque neanche appiccare incendi.

Il giocatore dichiara l'attacco e **lancia 1D6 aggiungendo il valore di Forza del proprio Blocker**, se ottiene almeno 6 l'attacco ha successo e pone un indicatore *Fire* nello Square. In genere, è bene sapere che appiccare il fuoco in un Block non è un'azione del tutto sicura e priva di pericoli... (vedi 10.i).

Dopo che un Blocker ha effettuato un attacco di questo tipo, indipendentemente dal risultato, deve essere capovolto.

ix. Fare scritte sui muri

Vandalizzare un Block avversario con scritte oscene ed offensive sulle pareti non causa danno, ma certamente ferisce l'orgoglio del nemico, per questo viene considerato una forma di attacco. Solo i **Blocker non capovolti ed equipaggiati con *Spray Can*** possono effettuare scritte sui muri e solo quelli volanti possono fare le scritte negli Square di tipo *Window*.

Il giocatore deve solo **annunciare l'attacco e porre un indicatore *Scrawl* nello Square** in cui si trova il suo Blocker con lo *Spray Can*, senza bisogno di lanciare i dadi. Ogni Square può avere un solo indicatore *Scrawl*.

Le scritte sui muri, e quindi gli indicatori *Scrawl* posti in un Block, causano Punti Sconfitta se si trovano in Square di tipo *Window* o *Civic* (vedi 12.iii). In effetti, i giocatori possono fare scritte anche negli altri tipi di Square, ma questo non li aiuta a vincere la partita, dato che in tal caso non comportano Punti Sconfitta per il proprietario del palazzo.

Dopo che un Blocker ha effettuato una scritta sui muri, deve essere capovolto.

x. Combattere gli incendi

I **Blocker non capovolti che si trovino in Square con il simbolo dell'antincendio** possono tentare di combattere il propagarsi degli incendi all'interno del Block. Il giocatore di turno deve indicare uno Square adiacente, anche in diagonale, nel quale siano presenti indicatori *Fire*, e **lanciare 1D6 per ogni indicatore, aggiungendo il valore di forza del Blocker** che opera all'antincendio. Se il risultato è 6 o più, l'indicatore *Fire* viene rimosso.

I Blocker di tipo Fatties non possono mai essere usati per combattere gli incendi, come specificato nel manuale dei Blocker.

Dopo che un Blocker ha tentato di combattere gli incendi, indipendentemente dal risultato ottenuto, deve essere capovolto.

9. DEMOLIZIONI

i. Attacchi contro i Block

Le regole di combattimento fin qui esposte riguardano prevalentemente gli attacchi rivolti contro i vicini, intesi a ferirne l'orgoglio o anche alla loro eliminazione fisica. I Blocker più ambiziosi, tuttavia, possono tentare di attaccare gli stessi Block in cui abitano i loro avversari. Si tratta di un lavoro pesante, che richiede l'impiego di laser, cariche esplosive e strumenti particolari, oppure degli incendi più vasti.

Quando si desidera colpire uno Square anziché un Blocker, occorre necessariamente **sparare**: non si può danneggiare un settore in Combattimento Ravvicinato. Questi attacchi si risolvono secondo il normale combattimento: l'attaccante lancia 1D6, somma il valore di danno dell'arma usata e sottrae infine la forza dello Square stesso. Se ottiene almeno 6 il colpo va a segno, altrimenti non si ha alcun effetto. Si noti che in questo caso non si considera mai il bonus di +1 per chi spara in Square Civic o Open Air.

Il valore di Forza degli Square è normalmente 6, pertanto un attacco di questo tipo può essere efficace solo se si utilizza un'arma che abbia un valore di danno non inferiore a +6. **Gli Square Armoury hanno un valore di Forza 8**, essendo più corazzati del normale, pertanto risultano molto più difficili da danneggiare.

Le armi e gli equipaggiamenti in grado di causare danno ai Block sono: Missile Defence Laser, Missile Launcher, Demo Charge e Vibro Drill. Il Missile Defence Laser può sparare ad uno Square per colpire il settore stesso o il Blocker al suo interno, ma non entrambi. Il Missile Launcher e le Demo Charge invece colpiscono contemporaneamente gli Square ed i Blocker al loro interno (possono certamente essere usati contro settori vuoti). I Vibro-Drill possono invece essere usati esclusivamente contro lo stesso Square occupato dal Blocker attaccante.

ii. Danni Strutturali

Quando un Blocker viene colpito in combattimento, esso è automaticamente eliminato, ma questo non accade quando si causano danni agli Square di un Block, che raramente crollano a seguito di un singolo colpo. I settori dei palazzi, invece, si indeboliscono progressivamente e mano a mano che subiscono danni il crollo diventa più probabile. Questo processo è rappresentato in gioco mediante l'uso degli indicatori **Structural Damage**.

Quando uno Square subisce un colpo messo a segno, il giocatore che ha sparato mette in quel settore un indicatore **Structural Damage**. Questi indicatori verranno rimossi solo se si verifica un crollo.

Ogni volta che viene piazzato un segnalino Structural Damage in uno Square, occorre effettuare un lancio di dadi per verificare se si ha un crollo. Si **lancia 1D6 e si somma il numero di indicatori Structural Damage presenti nello Square: se il risultato è 6 o più, si ha un crollo**. Se un danno causa più segnalini Structural Damage nello stesso Square, occorre effettuare più lanci successivi, come se gli indicatori fossero stati messi uno di seguito all'altro.

Ad esempio, una Demo Charge esplose in uno Square senza danni precedenti e causa 3 Structural Damage. Al primo segnalino, il giocatore lancia il dado e si ha il crollo solo se ottiene 5 o più; poi si mette il secondo indicatore e il crollo avviene con 4 o più; infine, quando si mette il terzo Structural Damage, il crollo si verifica se il dado dà come risultato 3 o più!

iii. Crolli nei Block

Quando uno Square crolla, tutto ciò che esso contiene viene rimosso dal gioco, inclusi i Blocker, le pedine Armoury e Hardware, i treni della *Sky Rail*, gli indicatori *Scrawl*, *Fire* e *Structural Damage*. Le locazioni speciali come *Bank*, *Armoury* e *Vehicle Park* sono automaticamente distrutte. Per indicare il crollo, si pone nello Square un indicatore **Collapse**.

Quando si verifica un crollo, gli Square superiori vengono fortemente indeboliti e rischiano di crollare anch'essi. Nel momento in cui si ha il crollo, si deve **piazzare un indicatore Structural Damage in ciascuno degli Square del livello superiore** (tre settori, quello in verticale ed i due in diagonale) non crollati, ad esclusione dei soli Square di tipo Open Air.

Il primo *Structural Damage* deve essere messo nello Square in verticale al di sopra di quello crollato e immediatamente occorre lanciare il dado per verificare se crolla anche questo. Quindi, si mette un indicatore *Structural Damage* nei due Square superiori in diagonale, prima quello a destra e poi a sinistra, anche in questo caso lanciando immediatamente il dado per verificare eventuali ulteriori crolli. Se gli indicatori *Structural Damage* così messi causano a loro volta altri crolli, occorrerà metterne altri ai livelli superiori e verificare se crollano anch'essi ripetendo il processo eventualmente più volte fino a quando tutti i lanci sono stati risolti.

iv. Effetti degli Square di Block crollati

Quando uno Square è crollato ed ha il segnalino *Collapse*, si applicano alcune regole speciali:

- il movimento per **entrare in uno Square crollato costa 1 Punto Movimento in più**;
- il movimento per **uscire da uno Square crollato costa 1 Punto Movimento in più**;
- nello Square crollato non saranno più piazzati segnalini *Fire*, *Scrawl* e *Structural Damage*;
- I percorsi degli Ascensori eventualmente passanti per lo Square crollato sono bloccati dai detriti. I Blocker non possono più usare tali ascensori nel loro movimento.
- I Discensori Gravitazionali sono interrotti. Se un Blocker usa un discensore che ha in verticale uno o più Square crollati, viene automaticamente eliminato (vedi 6.iv).

v. Crolli della Sky Rail

La *Sky Rail* viaggia su rotaie ipercozzate all'interno di un percorso sospeso che **può essere danneggiato solo con un Missile Defence Laser, nel qual caso gli Square di Sky Rail si considerano avere Forza 4**. Un singolo colpo di quest'arma comporta il piazzamento di un segnalino *Collapse*. I Blocker che muovono con un treno *Sky Rail* non possono entrare in uno Square crollato di *Sky Rail*.

vi. Crolli dei Pedway

Gli Square di *Pedway* che vanno da un Block all'altro possono essere attaccati come un qualsiasi settore, avendo Forza 6. Al primo colpo messo a segno contro uno Square di questo tipo, il *Pedway* smette di funzionare (vedi 6.vi) e si mette un indicatore *Structural Damage* nel settore, ma non si effettua il lancio per verificare se ci sono crolli.

Al secondo colpo messo a segno contro uno Square di *Pedway* si ha un crollo e si mette un indicatore *Collapse* nel settore.

Il terzo colpo a segno interrompe completamente i *Pedway* e in tal caso si mette un segnalino *Severed*. Eventuali Blocker presenti nel settore che viene così colpito sono eliminati. Nessun Blocker può mai entrare in uno Square di *Pedway* con l'indicatore *Severed*.

vii. Crolli della *Mega Way*

Gli Square della Mega-Way possono essere attaccati come qualsiasi altro settore, avendo Forza 6. Al primo colpo messo a segno contro uno Square di questo tipo si mette un segnalino *Structural Damage* ma non occorre lanciare il dado per verificare i crolli.

Il secondo colpo messo a segno contro uno Square della *Mega Way* causa un crollo e si piazza un indicatore *Collapse* nel settore. I Blocker che usano il movimento veicolare non possono mai entrare in uno Square di *Mega Way* con il segnalino *Collapse*.

10. FASE FINALE

i. Fuochi

Se il giocatore di turno ha degli indicatori *Fire* nel suo Block, occorre a questo punto verificare se gli incendi si propagano o se causano danni.

Per prima cosa, il giocatore deve **aggiungere un nuovo indicatore *Fire*** ovunque ve ne sia già almeno uno. Poiché uno Square può contenere al massimo 3 segnalini di questo tipo, **un eventuale quarto indicatore *Fire* si propaga ad un settore adiacente determinato consultando il diagramma seguente** dopo aver lanciato 2D6:

5	678 12	9
4		10
3	2	11

Se in questo modo si determina uno Square che a sua volta contiene già tre segnalini *Fire* o un indicatore *Collapse* o si tratta di uno Square Open Air, l'indicatore non viene messo.

Successivamente, occorre determinare se si verificano danni causati dal fuoco, pertanto il giocatore deve **lanciare 1D6 per ogni Square contenente uno o più segnalini *Fire***:

- **se il risultato è 1 o 2 si rimuove un segnalino *Fire*** dal settore, poiché entra in funzione il sistema automatico di controllo degli incendi (se funziona, vedi *Water Tank* nel manuale dei Blocker);
- **altrimenti si somma al risultato il numero di segnalini *Fire* presenti e se il risultato è 7 o più si mette un indicatore *Structural Damage***; in questi casi, il sistema automatico non entra in funzione e il fuoco causa danni al Block: come di consueto, occorre determinare se si verifica un crollo, altrimenti l'indicatore *Structural Damage* resta nel settore con i segnalini *Fire*.

Infine, il giocatore di turno deve verificare se i Blocker che si trovano negli Square con il fuoco subiscono danni. Per ogni settore contenente sia Blocker che indicatori *Fire* si **lancia 1D6 aggiungendo il numero di indicatori *Fire* presenti: se il totale è 7 o più le unità sono eliminate**.

ii. Carte Mania

Il giocatore di turno deve obbligatoriamente pescare una nuova carta dal mazzo. Se in questo modo viene ad avere quattro carte in mano, deve immediatamente scartarne una.

Se il giocatore pesca l'ultima carta del mazzo, inizia la Fase Finale del gioco (vedi 12).

iii. Danno Catastrofico

Può succedere che un Block sia tanto danneggiato da crollare completamente: questo evento in Block Mania viene chiamato Danno Catastrofico. Qualsiasi Block può subire il Danno Catastrofico se durante un turno di gioco viene piazzato un indicatore *Collapse* in un suo qualsiasi Square di tipo Window o Interior. Durante il turno di ogni giocatore, per ricordare se un Block può subire Danno Catastrofico, si mette un indicatore *Collapse* sulla scala per la registrazione dei Punti Comando, che sarà rimosso dopo aver effettuato il lancio di dadi di seguito descritto.

Indipendentemente dal numero di indicatori *Collapse* che sono stati messi durante il proprio turno, **per ogni Block che può subire Danno Catastrofico, il giocatore di turno lancia 5D6: se il risultato è minore o uguale al numero di segnalini *Collapse* nel Block, l'intero palazzo crolla!**

Quando si verifica tale disastro, accade quanto segue:

- tutti gli indicatori e le pedine nel Block crollato sono rimossi;
- tutti gli Square della mappa del Block crollato si considerano ora Open Air per quanto riguarda le linee di fuoco;
- tutti gli Square di *Pedway*, *Sky Rail* e *Mega Way* si considerano crollati;
- il giocatore che controllava il Block crollato non può più mettere in gioco nuovi Blocker nel suo turno, può solo usare quelli che gli restano, determinando i Punti Comando e usando le sue carte normalmente;
- nessun Blocker può entrare in uno Square della mappa del Block crollato;
- il giocatore che controllava il Block crollato subisce 200 Punti Sconfitta...

Se tutti i Block in gioco crollano in questo modo, il gioco termina e si calcolano i Punti Sconfitta per dichiarare il vincitore (vedi 12).

11. CARTE MANIA

i. Sommario

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve tre carte Mania e deve obbligatoriamente pescarne un'altra alla fine di ogni suo turno di gioco. I giocatori non possono avere più di tre carte in mano e devono scartarne una se eccedono tale limite.

Fino a quando non inizia la Fase Finale del gioco, le carte vengono usate solo dal lato Mania, considerando dorso il lato stampato a sfondo blu. Chiunque può sapere quante carte ha in mano un giocatore, ma l'identità delle carte non deve essere rivelata agli avversari.

Un giocatore può usare quante carte desidera in ogni turno, ma comunque ne pescherà sempre e solo una al termine del proprio turno.

Le carte Mania possono essere giocate tanto dal giocatore di turno che dagli avversari, e possono essere di tre tipi diversi: *Command* (simbolo CP), *Hazard* (simbolo H) e *Attack* (simbolo A). Gli effetti dettagliati delle carte Mania sono descritti nel Manuale dei Blocker.

ii. Carte Mania di tipo *Command* (CP)

Possono essere giocate in qualsiasi momento della Fase Comando, ed hanno effetto immediato. Possono influenzare solo le pedine del giocatore di turno. Le carte di questo tipo che consentono ad un giocatore di lanciare una seconda volta i dadi per determinare i Punti Comando non permettono comunque di attivare due volte la stessa unità.

iii. Carte Mania di tipo *Hazard* (H)

Queste carte riportano sempre in neretto uno specifico tipo di Square e possono essere usate solo contro Blocker che si trovino o stiano passando in un settore di quel tipo durante la Fase Comando, di Fuoco Difensivo o quella di Combattimento.

Quando si vuole usare una carta di questo tipo contro un Blocker che stia muovendo (quindi durante la Fase Comando), occorre giocarla prima che il giocatore di turno inizi a muovere un altro Blocker o termini la sua Fase Comando. Considerate queste restrizioni, le carte *Hazard* possono essere giocate poco dopo che il giocatore di turno abbia mosso attraverso la locazione indicata, costringendolo a tornare indietro.

Un giocatore che attivi un Blocker che viene in seguito costretto a rimanere fermo per effetto di una carta di questo tipo non può fare nulla, e i Punti Comando spesi sono effettivamente perduti.

Le carte Mania di tipo *Hazard* che causano un attacco contro i Blocker devono essere risolte con un combattimento immediato in cui l'avversario descritto dalla carta spara all'unità (non è un Combattimento Ravvicinato). L'attacco viene risolto secondo le normali regole, usando il bonus riportato sulla carta come se fosse il valore di danno dell'arma usata per sparare. Se il Blocker viene attaccato dalla carta durante la Fase Comando e sopravvive al combattimento, potrà continuare a muovere normalmente.

iv. Carte Mania di tipo *Attack*

Possono essere giocate in qualsiasi momento durante la Fase di Fuoco Difensivo o la Fase di Combattimento. Le carte che influenzano il lancio dei dadi devono essere giocate prima che i lanci abbiano luogo. Se una carta di questo tipo viene usata per influenzare il lancio dei dadi in un Combattimento Ravvicinato, il giocatore può scegliere quale unità viene influenzata dall'effetto della carta.

12. FASE FINALE

i. Fine del gioco

Quando un giocatore pesca l'ultima carta Mania del mazzo, lo scontro ha attirato l'attenzione delle forze dell'ordine: arrivano i Giudici e la fase finale ha inizio. A questo punto si rimescolano le carte nella pila degli scarti, aggiungendo quelle rimosse all'inizio del gioco, e si costituisce un nuovo mazzo che sarà usato stavolta al contrario, dal lato Giustizia, considerando come dorso il lato delle carte Mania finora usate.

Nella Fase Finale il gioco prosegue normalmente, ad eccezione del fatto che **i giocatori non possono più mettere in campo nuovi Blocker e le carte devono essere usate dal lato a sfondo blu. Il gioco termina quando l'ultimo Blocker viene eliminato e rimosso dal gioco.**

ii. Carte Giustizia

Dal momento in cui inizia la Fase Finale, i giocatori useranno le carte solo dal lato Giustizia, quello con lo sfondo blu, che è il lato opposto di quello usato fino a questo momento.

Ogni giocatore deve obbligatoriamente giocare una ed una sola carta Giustizia all'inizio della Fase Comando del suo turno, e deve comunque pescarne una alla fine del turno, come di norma.

Le carte giustizia comportano normalmente l'eliminazione dei Blocker dal gioco, a seguito di vari tipi di effetti; in ogni caso, le pedine così rimosse non si considerano distrutte come nel combattimento fra giocatori e non devono pertanto essere mescolate con le altre perdite, dal momento che queste non contano ai fini dei Punti Sconfitta (vedi 12.iii). Gli effetti dettagliati delle carte Giustizia sono descritti nel manuale dei Blocker.

iii. Punti Sconfitta

Quando l'ultimo Blocker in gioco è stato eliminato, o non appena tutti i Block sono crollati a seguito di Danno Catastrofico, il gioco termina. A questo punto occorre determinare chi è il vincitore.

Per determinare l'ordine di vittoria dei giocatori, Block Mania usa una variante al tradizionale sistema basato sul conteggio dei Punti Vittoria, preferendo calcolare i Punti Sconfitta che ogni Block ha accumulato nel corso della partita.

Come prima cosa i giocatori devono contare le perdite che hanno subito durante la partita a causa degli altri giocatori: **ogni Blocker eliminato vale 1 Punto Sconfitta**. I Blocker che sono stati eliminati a causa delle carte Giustizia non si considerano distrutti e quindi non devono essere considerati in questo conteggio.

Al totale così determinato, ogni giocatore dovrà quindi aggiungere i seguenti Punti Sconfitta (PS):

- 6 PS per ogni indicatore *Collapse* nel proprio Block ;
- 1 PS per ogni *Structural Damage* nel proprio Block;
- 1 PS per ogni Square del proprio Block che contenga uno o più segnalini *Fire*;
- 4 PS per ogni Square di tipo *Bank* o *Armoury* del proprio Block con l'indicatore *Looted*;
- 2 PS per ogni Square di tipo *Shopping Mall* nel proprio Block con l'indicatore *Looted*;
- 4 PS per ogni Square di tipo *Window* del proprio Block con il segnalino *Scrawt*;
- 2 PS per ogni Square di tipo *Civic* del proprio Block con il segnalino *Scrawt*;
- 200 PS se il proprio Block ha subito Danno Catastrofico (crollo totale dell'edificio).

Il giocatore che avrà così il minor numero totale di Punti Sconfitta sarà dichiarato vincitore ed avrà diritto di schernire e fare commenti ingiuriosi nei confronti degli avversari sconfitti. Il giocatore con il totale più alto sarà il vero perdente della partita, che potrà immancabilmente appellarsi alla sfortuna ed ai tiri di dado truccati. Ma se avete perso, non perdetevi tempo e non rimanete fermi a compiangervi, chiamate le unità cittadine di ricostruzione, rimettete in piedi il vostro Block e preparatevi per la rivincita!

MEGA MEGA-MANIA

Quanto segue sono suggerimenti per giocare Block Mania e Mega Mania con più di quattro giocatori. Si tratta di indicazioni non completamente collaudate e i giocatori sono comunque liberi di modificare le regole seguenti come meglio ritengono, purché tutti siano d'accordo, ovviamente.

Preparazione

Per ogni giocatore oltre il quarto, avrete bisogno di un'altra mappa di Block e delle pedine Blocker che dovranno essere modificate in modo da renderle distinguibili dalle altre (potete usare un pennarello). Avrete bisogno inoltre di un altro set di pedine *Hardware* e *Armoury*. Che saranno aggiunte alle altre.

Fase Finale

La sola modifica al regolamento necessaria in questi casi riguarda la Fase Finale, che non inizia più appena viene pescata l'ultima carta Mania. A questo punto, invece, il mazzo viene rimescolato e si costituisce un nuovo mazzo di carte Mania (ancora con il lato Giustizia come dorso) composto di 12 carte per ogni giocatore oltre il quarto (ad esempio, in 6 giocatori si ha un nuovo mazzo di 24 carte). Le carte restanti si mettono da parte.

Il gioco continuerà normalmente fino a quando anche questo mazzo non sarà esaurito, momento in cui inizierà la Fase Finale come di norma.