

Sergeants Miniatures Game™

Contenuti

Introduzione a SMG	2
Componenti	4
Soldati	4
Semplici	4
Personaggi	5
Specialisti	5
Mappa di gioco	5
Quadrati di mappa	5
Punti di Riferimento	6
Modificatori di Terreno	6
Modificatori di Area	6
Misurazione delle Distanze	6
Mazzo Storia	8
Carte Azione	9
Tipi di Azione	10
Carte Singola Azione	10
Carte Azioni Multiple	10
Piastrina di Riconoscimento	11
Risultati Danno	11
Setup dello Scenario	11
Selezione dello Scenario	12
Descrizione e Selezione dei Soldati	12
Medaglie e Distintivi	13
Acquisto Carte Equipaggiamento	13
Plance di Gioco	14
Ordini	14
Pesca delle Carte Azione	15
Iniziativa	16
Sequenza di Gioco	16
Il Gioco	17
GUARDARE	17
NASCONDERSI	18
MUOVERE	19
SPARARE	22
Vittoria	24
Regole Avanzate	25
Specialisti	25
Moduli Tattici	29
Marcatori ed Equipaggiamento	32
Glossario	33
Crediti	36

Introduzione a SMG:

Gioco Card-Driven ed Action Oriented

Sergeants Miniatures Game (SMG) è un gioco strategico di schermaglie ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Come giocatore in SMG guiderai gruppi di soldati, dalla piccola pattuglia (5 soldati) fino ad una squadra rafforzata (15 soldati), che porterai in combattimento contro l'avversario. SMG è un'esperienza di gioco unica che contiene elementi ricchi di storia, personaggi memorabili e soldati davvero unici. La combinazione degli eventi è fatta in modo che poche cose potranno accadere due volte allo stesso modo.

Due importanti concetti: Gioco “Card-Driven” ed “Action Oriented.”

“Card-Driven” significa cose diverse per persone diverse. Le carte saranno la principale forza che spinge le meccaniche del gioco. Ci sono differenti tipi di carte e tutte sono importanti perché fanno cose differenti.



In primo luogo, vi è un "Mazzo Storia" che contiene le "Carte Fase", che regolano l'azione e controllano la possibilità che accadano eventi casuali. Per ora ci limiteremo a concentrarci sull'Azione.

Ogni soldato è dotato di Carte Azione che contengono le sue capacità, abilità e personalità. Quando si scelgono i soldati per uno scenario, si metteranno insieme tutte le loro rispettive carte Azione per creare un "Mazzo Azione"

Che cosa significa “Action Oriented”? Per prima cosa, guarda alcune delle Carte Azione. Tu vedrai che in alto a sinistra c'è una barra orizzontale di un colore con una sola parola scritta all'interno. SMG ha 4 principali “categorie” di Azioni. Esse sono:



Nota che ogni Carta Azione del Soldato contiene almeno UNO di questi termini.

Ora prendi il Mazzo Storia. Noterai che ci sono DUE di questi termini e barre a colori nella parte superiore di ogni carta con la frase “e poi” tra di loro. Così, una carta potrebbe dire, “MUOVERE (e poi) SPARARE,” o “GUARDARE” (e poi) “MUOVERE”. Le quattro Azioni possono trovarsi in qualsiasi tipo di combinazione.

All'inizio di ogni turno, si girano TRE di queste Carte Fase e si piazzano scoperte in ordine—1, 2, 3—sulla plancia del Mazzo Azione nello spazio previsto. Ogni giocatore esamina la propria mano di carte Azione e per ciascuna delle tre Carte Fase gioca UNA carta che corrisponde ad una delle due scelte.



Quindi se le tre Carte Fase sono: MUOVERE (e poi) NASCONDERSI, MUOVERE (e poi) SPARARE, GUARDARE (e poi) NASCONDERSI, potresti giocare UNA Carta Azione che ha un'azione di MUOVERE o di NASCONDERSI, una seconda Carta che ha MUOVERE o SPARARE ed una terza che ha l'azione di GUARDARE o l'azione NASCONDERSI. Ogni giocatore mette queste carte a faccia in giù contemporaneamente e senza sapere quali azioni hanno scelto gli altri giocatori.

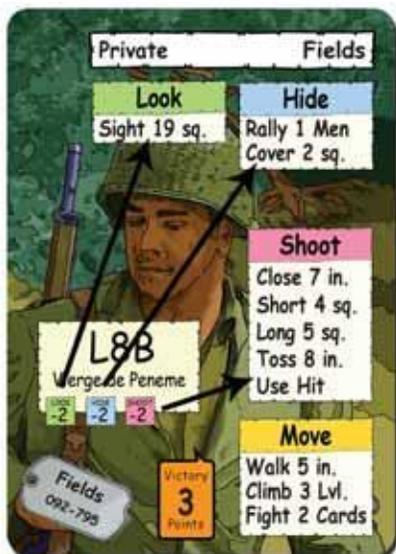
Se dai un'occhiata ad alcuni dei Quadrati di Mappa (da 5 pollici) e Punti di Riferimento/Landmark (da 10 pollici) vedrai su ciascuno una varietà di tipi di terreno ed anche un numero identificativo.

Ogni Quadrato di Mappa e Punto di Riferimento ha un numero unico, usato per il set up dello scenario. Attorno a questo numero, piccoli quadrati connettono il terreno con le quattro Azioni.



Questi numeri collegano il terreno con l'Azione. Se una persona sta cercando di guardare attraverso o in un certo quadrato di mappa, il numero verde (che corrisponde all'azione GUARDARE) influenzerà la capacità visiva del Soldato. Se un Soldato sta cercando di sparare attraverso o in un certo tipo di terreno, il numero nella casella rosa modificherà la sua capacità di tiro, non la distanza calcolata. Allo stesso modo la casella blu modificherà un tentativo di occultamento in quella porzione di mappa e una casella gialla

un movimento da quel quadrato di mappa. Alcuni dei quadrati di mappa non hanno modificatori, con la conseguenza che non avranno effetti sull'azione. Quando si spara a Lungo o Corto Raggio questi numeri modificano la capacità di tiro del soldato calcolata in quadrati di mappa. Quando si spara a distanza ravvicinata i numeri modificano la capacità di tiro calcolata in pollici. Così a Lungo o Corto Raggio, sparando attraverso o in L2B la capacità di tiro del soldato aumenta di "+1 quadrato", mentre sparando a distanza ravvicinata di "+1 pollice". (Nota che la maggior parte dei modificatori si sottrae, più che sommare). Misurare la Distanza è sempre semplice, contando i quadrati di mappa come 1 spazio e i Punti di Riferimento come 2. Tutti i modificatori vengono applicati alle capacità/caratteristiche del Soldato.



Componenti

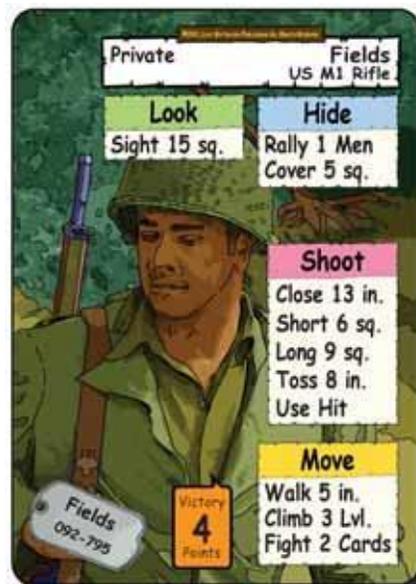
Sergeants Miniatures Game “Day of Days” viene fornito completo di tutto il necessario per iniziare a giocare.

- Soldati – Carte e Basi
- Mappa componibile
- Regolamento
- Libro degli Scenari
- Mazzo Carte Storia
- Plance di gioco per i Soldati, Carte Azione e Carte Storia
- Righelli
- Guida Rapida al gioco

Nota del Designer: Potrà capitare di trovare qualche residuo dovuto al processo di taglio effettuato sui pezzi di mappa e sulle basi dei Soldati. Con un semplice pezzo di carta o panno in microfibra si potrà facilmente rimuovere il residuo dai bordi (Non usare panni bagnati per pulire i bordi in quanto l'umidità assorbita potrebbe causare deformazioni). Le superfici dei pezzi sono comunque appositamente rivestite al fine di prolungarne la durata per anni di divertimento.

Soldati

I Soldati sono l'essenza di ogni esercito. Ogni Soldato in SMG comprende Carte, una miniatura dipinta ed una base sulla quale è indicato il nome del soldato ed il numero di identificazione. I Soldati in SMG sono Soldati Semplici, Leaders, Personaggi e Specialisti.



Nota del Designer: I soldati vengono reclutati in servizio e portano con loro i pregi ed i difetti propri di ciascun individuo. Non ce ne sono due esattamente uguali. L'addestramento e l'esperienza a combattere acquisita durante il servizio militare aggiunge abilità e difetti al soldato.

Soldati Semplici

Questi soldati costituiranno la maggior parte delle tue Forze. Ogni Soldato Semplice ha una singola Carta soldato, quattro “Principali” Carte Azione e tre Carte Azione Soldato Semplice.

IMPORTANTE:
I Soldati che sono Feriti usano il lato rosso della Carta Soldato

Leaders

SMG parte dall'idea che ogni Leader inizia come Soldato Semplice.

Nel gioco ogni Leader può rivestire il ruolo di Soldato Semplice, Giovane Sergente e Sergente anziano. I Leaders sono anche classificati come quei soldati che hanno l'abilità Pesca delle Carte (Draw). Durante la selezione della propria squadra, un giocatore può scegliere uno qualsiasi dei tre gradi per la propria forza – rispettando il limite dei Punti Vittoria (VP) previsti per lo scenario. Una volta effettuata la selezione, aggiungere al mazzo Azione le Quattro Carte Azione Principali e le tre Carte Azione corrispondenti al grado del Soldato scelto (vedi selezione del Soldato a pag. 12).

Personaggi

I Personaggi sono simili ai Soldati in tutto tranne per una cosa. La differenza

è che i Personaggi all'interno di ogni scatola del gioco sono gli stessi.

Se tu ed il tuo amico avete una scatola di Day of Days, gli altri Soldati saranno differenti, ma i vostri Personaggi saranno uguali (questi sono gli unici Soldati in SMG che non sono unici). I Personaggi hanno alcune Carte integrate nel mazzo Storia per determinati scenari. Se stai giocando uno scenario che non prevede il “nome” del Personaggio, puoi usarlo come un normale Soldato in tutto e per tutto (incluse le uccisioni).

Specialisti

Gli Specialisti sono Soldati che hanno sostenuto uno speciale addestramento che li ha preparati per specifici ruoli, missioni o lavori come Scouts, Genieri, Cecchini, etc.

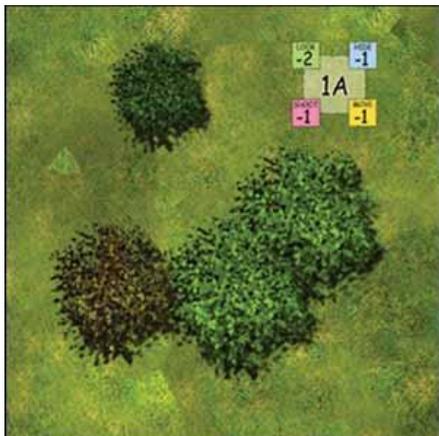
L'avanzato addestramento degli Specialisti ha incrementato le abilità e capacità in determinati settori.

Le abilità degli Specialisti fanno parte delle regole avanzate, esposte a pag. 25

Mappa di Gioco

Il gioco si svolge su una mappa costituita da quadrati da 5 pollici di lato e da quadrati da 10 pollici detti Punti di Riferimento (Landmarks).

Tutti i quadrati della mappa sono identificati da un numero: i Landmarks sono identificati da una lettera “L” seguita da un numero – ad es. L2A è un Landmark, dove 2A è il quadrato di Mappa. Attorno alla targa identificativa ci sono gli effetti del terreno. Per facilitare il montaggio della mappa, ogni pezzo ha lo stesso numero ed A/B sui lati opposti. Ogni numero di mappa è unico. Future espansioni continueranno i numeri di serie, per facilitare il set up.

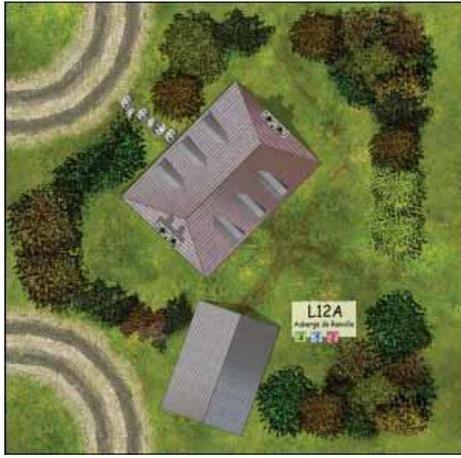


Quadrati di Mappa

I quadrati più piccoli misurano 5 pollici di lato.

Questi pezzi consentono la costruzione della mappa riempiendo le aree tra i Punti di Riferimento.

Le Carte Storia possono avere degli Eventi che interessano vari quadrati di mappa.



Landmarks

I Punti di Riferimento (Landmarks) contano come due quadrati ed hanno Speciali Eventi. Associato a ciascun Landmark ci sono da 2 a 5 Carte Storia che aggiungono eventi casuali al mazzo Storia. Se un Landmark è in gioco allora le relative carte Storia devono essere aggiunte al Mazzo Storia e rimosse quando quel Landmark non è in gioco. Alcuni Landmarks hanno anche Carte Ordini associate. Quando si allestisce lo scenario, assicurati di togliere gli ordini per i Landmarks che non sono in gioco.

IMPORTANTE:

Quadrati di Mappa contano come (1) quadrato. I Landmarks contano come (2) quadrati quando si determina la distanza.

Modificatori Terreno



Ogni quadrato di mappa o Landmarks contiene dei modificatori che tengono conto del tipo di terreno presente sulla mappa. Questo per dire quanto sia difficile o facile per i Soldati Sparare, Nascondersi, Guardare e Muoversi attraverso. Alcuni Landmarks o Quadrati di Mappa possono avere dei modificatori situati sulle costruzioni. Quando si utilizzano questi ultimi per la copertura o per determinare la Distanza, questi annullano i modificatori presenti sulla targa identificativa.

Modificatori di Area



Alcuni Quadrati di mappa e Landmarks possono avere anche dei Modificatori di Area. Questi Modificatori si applicano solo quando i Soldati muovono attraverso o quando la linea di vista per Guardare o Sparare ci passa sopra. Il valore indicato andrà a modificare il valore dell'abilità con il colore corrispondente.

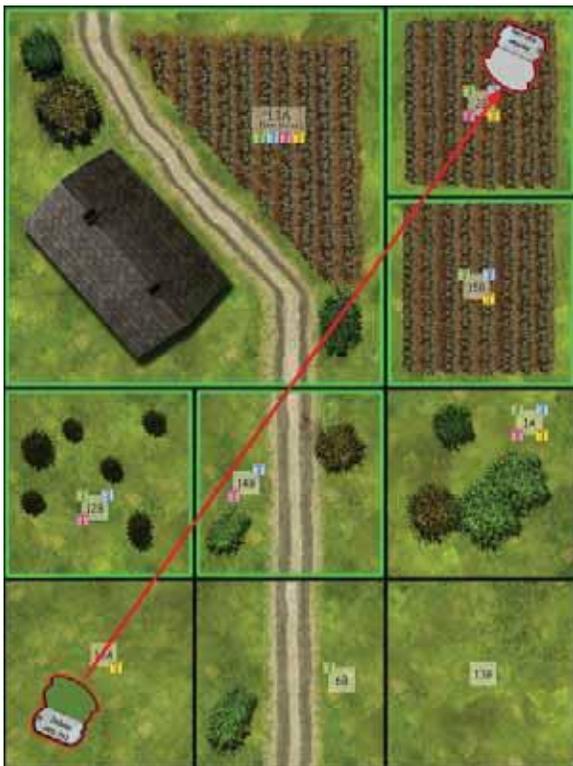
Misurazione delle Distanze

I Soldati che effettuano un'azione che richiede il calcolo della Distanza, non devono includere nel conteggio il Landmark o il quadrato di mappa che occupano.

Per effettuare le azioni di Sparare, Avvistare e Nascondersi, si deve verificare la "Distanza" tra 2 Soldati sulla mappa.

I quadrati che compongono la mappa sono utilizzati per il calcolo delle distanze nell'azione di Avvistamento e per l'azione di Sparare a Lungo e Corto Raggio; per le azioni a distanza ravvicinata le distanze vengono calcolate in pollici invece che in quadrati di mappa, come per la capacità "Lancio". I Landmarks contano come due quadrati quando si calcola la distanza sulla mappa.

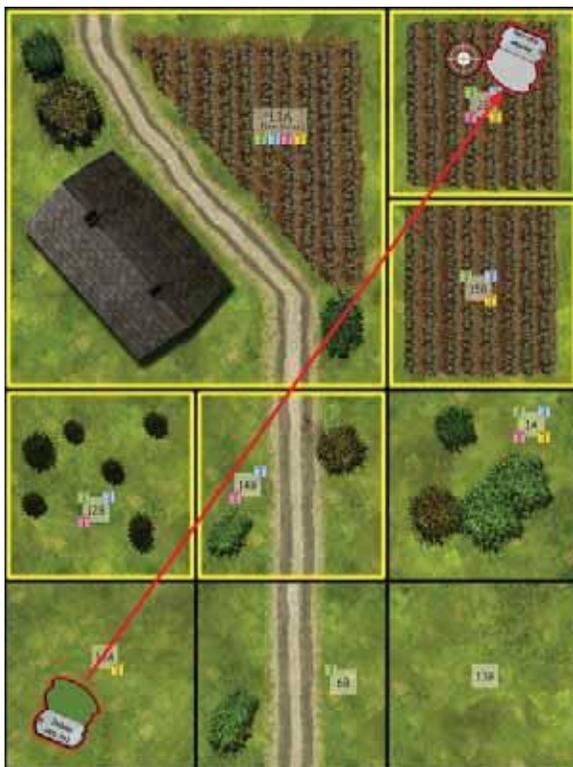
Per determinare la distanza, disporre il righello in linea retta tra i due Soldati coinvolti nel calcolo (nei rari casi in cui la linea passi esattamente sugli angoli usa il quadrato o Landmark con il modificatore più basso). Si contano i quadrati (o i pollici) tra i due Soldati e poi si calcola l'appropriato modificatore. Quando si sta Sparando, si sommano tutti i modificatori (rosa) dell'azione SPARARE presenti nei quadrati attraversati, escluso il quadrato di chi Spara. Per l'azione Avvistamento, si sommano i modificatori Verdi dell'Azione GUARDARE.



Ecco un esempio di Avvistamento dove il Soldato semplice Jackson sta tentando di avvistare il Soldato Tedesco Gersten. Tracciamo una linea di vista verso Gersten, calcoliamo i modificatori dell'azione GUARDARE presenti in tutti i quadrati attraversati dalla linea, esclusi quelli nel quadrato occupato da Jackson. Il numero modificatore ottenuto è -8. Jackson ha una capacità visiva di 15 quadrati. Sottraiamo il modificatore -8 dalla sua capacità visiva di 15 ottenendo così una capacità ridotta a 7 quadrati. Contando ora gli effettivi quadrati, evidenziati dal riquadro verde, otteniamo una distanza di 6 quadrati tra Jackson ed il bersaglio. 6 è MENO di (o uguale a) 7 e pertanto Jackson individua con successo Gersten.

IMPORTANTE:
I Soldati utilizzano il terreno a proprio vantaggio.

IMPORTANTE:
I modificatori nel quadrato del Soldato non interferiscono con le azioni di GUARDARE e SPARARE fatte dallo stesso. L'azione NASCONDERSI consente al Soldato di sfruttare i vantaggi del terreno sul quale di trova. In tal caso si applicano anche i modificatori del proprio quadrato.



Le azioni di Avvistare e Sparare (a Lungo e Corto Raggio) sono molto simili. Qui stiamo determinando se il Soldato Jackson può sparare al Soldato Tedesco Gersten, ora che questi è stato individuato. Jackson ha una capacità di tiro a Lungo Raggio di 13 quadrati ed a Corto raggio di 7 Quadrati. Tracciando una linea di vista e calcolando i modificatori dell'azione SPARARE presenti in tutti i quadrati attraversati dalla linea, esclusi quelli nel quadrato di Jackson, otteniamo un totale di -6. Verificando per primo il Tiro a Corto Raggio, sottraiamo il modificatore -6 dalla capacità di tiro a Corto, pari a 7 quadrati, ed otteniamo una capacità ridotta ad 1. Obiettivamente Gersten si trova a più di 1 quadrato di distanza da Jackson, e pertanto non è a Corto Raggio. Verificando invece il tiro a Lungo Raggio, sottraiamo il modificatore -6 dalla capacità di tiro a Lungo, pari a 13 quadrati, ed otteniamo una capacità ridotta a 7 quadrati. Contando gli effettivi quadrati, evidenziati in giallo, otteniamo una distanza di 6 quadrati. 6 è MENO di (o uguale a) 7 e pertanto Jackson spara a Lungo Raggio a Gersten. Il giocatore che controlla Jackson può pescare una Carta Azione dal suo mazzo e verificare l'effetto del colpo a Lungo Raggio.

Il Mazzo Storia

Il Mazzo Storia controlla la sequenza di Azioni tramite le Carte Fase. All'inizio di ogni turno di gioco, tre Carte Fase sono girate a faccia in su a rivelare l'ordine delle Azioni consentite durante il turno (vedi l'illustrazione in basso). Tali Azioni potrebbero essere "Muovere" (e poi) "Sparare" o "Guardare (e poi) "Muovere." I giocatori devono giocare una Carta Azione che corrisponda ad una delle Azioni indicate sulla Carta Fase per ciascuna delle tre Carte Fase in gioco in quel turno. L'azione posta sopra verrà risolta prima dell'azione posta in basso (nota infatti la parola "poi", che ti ricorda proprio questo). Se i giocatori scelgono entrambi la stessa Azione durante una Fase, il giocatore con l'Iniziativa giocherà per primo (vedi le regole dell'Iniziativa a pag. 16). Oltre a regolare l'Azione, le Carte Fase possono produrre Eventi Casuali.

IMPORTANTE:

Le normali regole si applicano a tutti gli eventi. Anche se obbligate, le Azioni non possono accadere se violano le regole.

IMPORTANTE:

Gli Eventi hanno effetto solo nel turno in cui accadono, a meno che l'Evento rimandi ad un'altra fase del gioco, come l'uscita dei soldati o alterazione del gioco causa agenti atmosferici.

Eventi Casuali (Causa ed Effetto)

Ad ogni turno, sono messe in gioco tre Carte Fase. Mentre la parte superiore delle Carte contenente la sequenza delle Azioni è sempre usata, la parte inferiore include i Riquadri degli Eventi che a volte possono scatenare un Evento Casuale che si verifica nello scenario. Poiché ciò richiede la combinazione di due parti, viene chiamato "Causa ed Effetto", o Fase degli Eventi. Se guardi i Riquadri degli Eventi delle Carte Fase, noterai un largo riquadro di testo colorato (Effetto), seguito da un piccolo riquadro di testo colorato (Causa). Entrambi contengono termini come "Weather" o "Landmark". Nell'esempio in basso noterai che la causa "Weird" della prima carta non corrisponde all'effetto "Ordinance" della seconda Carta. Ma noterai anche che la Causa "Landmark" della seconda Carta corrisponde all'effetto "Landmark" della terza carta. Quando due carte corrispondono in questo modo, con i riquadri corrispondenti della 1^a e 2^a carta o della 2^a e 3^a, allora l'effetto indicato viene svolto prima che i giocatori inizino il Turno (vedi passo 3 della sequenza del Turno). Nel raro caso in cui si generino DUE Eventi Casuali, si esegue quello della 2^a carta, seguito da quello della 3^a carta.



Gli Eventi Casuali incidono sull'andamento della storia. Poiché queste combinazioni sono del tutto casuali, non c'è modo di sapere se in uno scenario accadranno singoli o molteplici eventi.

Carte Azione



Tutte le Carte Azione hanno molti elementi che sono usati per differenti effetti di gioco.

1. Questo indica il tipo di azione che può essere applicata alla carta e che può essere svolta dal Soldato indicato nella Piastrina in aggiunta alle altre azioni dei punti 5 e 6.

2. La piastrina di riconoscimento indica il soldato che “possiede” questa Carta Azione. Quando viene giocata, durante una Fase, il soldato che possiede la carta può compiere qualsiasi sub-azione che appartiene a quel tipo di azione (Azione Piastrina).

3. Qui si trova il simbolo che indica il Grado o le Carte Principali appartenenti al Soldato.

4. Questo è il risultato di un danno, usato per determinare il tipo di danno dopo un colpo inflitto.

5. Questo è il “Team Bubble” (fumetto) che contiene la descrizione dell’Azione di gruppo.

6. Lo spazio tra Controllo dei Colpi e Team Bubble a volte può includere il “Box Narratore”.

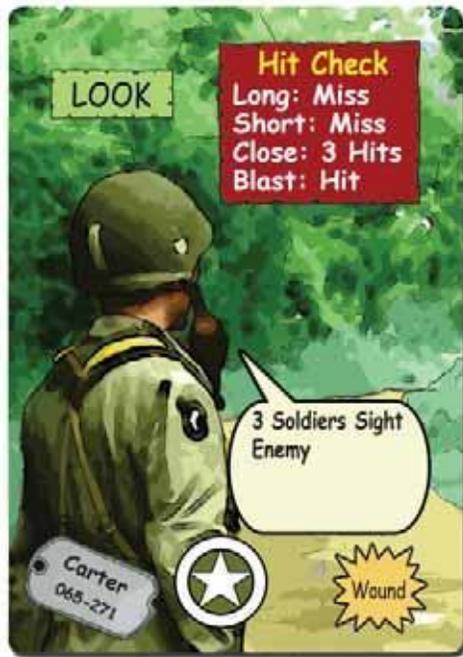
Un Box Narratore bianco indica un’azione ammissibile” che il Soldato NOMINATO può fare. Il Box Narratore blu, indica un’azione o effetto obbligatorio” che il Soldato NOMINATO deve fare se questa carta è giocata. Ad entrambe queste Azioni si applicano le normali regole. Un Box Narratore rosso indica un costo che deve essere pagato o una condizione che deve essere soddisfatta, altrimenti la Carta è **cancellata**.

7. Questo è usato per il “Controllo dei Colpi” al fine di determinare i risultati di una Sparatoria, un Lancio di Granate, altre esplosioni o Eventi. Questi risultati sono pescati dalla cima del Mazzo Azioni e NON dalla mano del giocatore.

Le Azioni indicate dal “Team Bubble” possono essere applicate a qualsiasi Soldato sotto il tuo comando, incluso il Soldato nominato nella Piastrina di riconoscimento. I Soldati possono agire solo una volta per “Team Bubble”. Le Azioni sulla carta possono essere eseguite in qualsiasi ordine. Una volta che l’Azione è cominciata (Piastrina, Team Bubble, Box Narratore), tutte le azioni devono essere completate prima di iniziare una delle altre.

Nota del Designer: L’Azione Piastrina svolta dal Soldato nominato si aggiunge a qualunque altra azione del “Team Bubble”. Ciò, quindi, non esclude il Soldato dall’essere uno di quelli scelti per eseguire l’Azione indicata dal “Team Bubble”. Consentendo al Soldato di svolgere ulteriori Azioni rispetto a quelle consentite, quando viene giocata la sua carta, noi diamo l’opportunità di compiere Azioni eroiche. Attraverso l’uso delle Carte Azioni, SMG dà la possibilità di compiere sul campo di battaglia atti eroici, così come gaffes. Ogni Soldato ha un momento, nella battaglia, che può cambiare le sorti della stessa.

IMPORTANTE:
Quando peschi la tua ultima Carta Azione, rimescola il Mazzo Azione e continua a giocare.



Tipi di Carte Azione

Carte Azione Singola

La maggior parte dei Soldati ha Carte con una singola Azione (NASCONDERSI, GUARDARE, SPARARE o MUOVERE). Queste Azioni indicano a quale tipo di Azione i tuoi Soldati possono partecipare. Tuttavia, le Azioni elencate sulla carta (Team Bubble, Box Narratore e Azione Piastrina) possono essere eseguite in qualsiasi ordine; però le azioni multiple elencate all'interno di un fumetto o di un riquadro devono essere eseguite nello stesso ordine indicato (es. se una Carta Azione contiene un Team Bubble che dice "2 soldati sparano, 2 soldati avvistano", il tiro deve avvenire prima dell'avvistamento).

Carte Azioni Multiple

Alcuni Soldati (ad es. quelli con la medaglia) possono avere Carte Azione che permettono una scelta tra diverse Azioni. Queste Carte Azione possono essere giocate in qualsiasi Fase nella quale o l'una o l'altra delle azioni elencate corrisponda all'azione indicata dalla Carta Fase. Inoltre, il giocatore deve decidere quale azione intraprendere:



Per questo esempio, immaginate che Carter è stato individuato, e l'attuale Carta Fase è "SPARARE (e poi) MUOVERE". La Carta Azione di Carter deve essere usata come "MUOVERE" in quanto è l'unica scelta che corrisponde all'attuale Carta Fase ed alla carta Azione di Carter. (Nota: se la Carta Azione del Soldato corrisponde ad entrambe le Azioni della Carta Fase, il giocatore deve dichiarare quale delle Azioni verrà usata non appena la Carta Azione è rivelata). La prima Azione che il giocatore sceglie è l'azione del Box Narratore con Carter che cerca di avvistare il nemico nascosto più vicino. La seconda azione che il giocatore sceglie è quella del Team Bubble, dove 3 soldati prendono copertura e dopo 3 differenti soldati muovono. Come azione finale Carter usa l'Azione Piastrina NASCONDERSI per cercare di radunare un soldato bloccato (il giocatore può scegliere o l'una o l'altra delle due azioni indicate dalla carta, sia che corrisponda o meno alla corrente Carta Fase – in questo esempio usa l'Azione Piastrina per eseguire un'azione di Nascondersi).

Piastrina di Riconoscimento

La Piastrina di Riconoscimento è molto più di un'etichetta sulle carte ed una base per la figura. Al fine di trarre vantaggio da una copertura, la Piastrina (la base della figura) deve trovarsi su un pezzo di terreno. Inoltre, quando viene giocata una Carta Azione durante una Fase, la carta "appartiene" ad un singolo Soldato. Quel Soldato, la cui Piastrina è sulla Carta Azione, può fare il tipo di azione indicato sulla carta. Nota: questo aggiungerà un'ulteriore azione di NASCONDERSI, GUARDARE, SPARARE, o MUOVERE, a quelle indicate sulla carta. Il Soldato può fare la stessa azione del "Team Bubble", o qualsiasi altro compito che l'Azione consente (come Radunare durante un'azione Nascondersi).

Risultati Danno



Zip – non succede niente, il colpo non ha effetto.



Pin – Piazzare un segnalino Pin; mentre il Soldato è bloccato, TUTTE le sue abilità sono dimezzate ed arrotondate per difetto.



Ferita – Girare la Carta Soldato sul lato "Ferito". Usa le abilità che si trovano su questo lato della Carta. (Se è già ferito, il Soldato viene ucciso.)



Uccisione – Dai la Carta Soldato all'avversario che lo ha ucciso per l'attribuzione dei PV e rimuovi la miniatura dalla Mappa (vedi regole Personaggi). *Tutte le carte azione del Soldato ucciso rimangono nel mazzo azione.*

IMPORTANTE:
I Soldati feriti usano il lato rosso della Carta Soldato.

Setup dello Scenario

SMG è giocato usando gli scenari. Ogni scenario contiene un rapporto che descrive chi sta combattendo e perchè, gli ordini, il livello delle forze in campo ed il numero dei turni di gioco. Il rapporto contiene anche istruzioni speciali sull'Equipaggiamento, sui Personaggi, la costruzione del mazzo storia e la disposizione della mappa. Il set up dovrebbe seguire i passi di seguito elencati:

1. Scegli uno scenario e assembla la mappa come da istruzioni.
2. Scegli un livello di forza per giocare. Gli scenari suggeriscono "livelli di forza" basati su un limite di PV per un differente numero di giocatori.
3. Seleziona casualmente i tuoi Ordini fra le opzioni disponibili nella sezione "Ordini" dello scenario.
4. Seleziona le tue forze. Forma un singolo Mazzo Azione per ogni giocatore, composto da tutte le carte azione dei soldati scelti per lo scenario.
5. Rimuovi dal Mazzo Storia tutte le carte dei Landmark che non sono parte della Mappa ed inserisci quelle che lo sono.
6. Rimuovi od aggiungi le carte Storia come indicato nella sezione "Istruzioni Speciali" dello scenario.
7. A seconda delle istruzioni dello scenario, schierare sulla mappa o al di fuori della Mappa i Soldati.
8. Mescola tutti i mazzi e procedi alla sequenza di gioco.

Selezione Scenario

Tutti gli scenari possono essere giocati con un minimo di 5 figure per parte. Tuttavia, è meglio poter organizzare la propria squadra spendendo PV in soldati ed equipaggiamento. Gli scenari prevedono livelli di forza per un numero che va dai 2 ai 6 giocatori. Le munizioni di base si presumono sufficienti per lo scenario. Munizioni aggiuntive, equipaggiamento opzionale, requisiti e limitazioni sono inclusi nelle istruzioni speciali. Il costo di attrezzature speciali come radio, dispositivi AT, cariche di esplosivo etc. è specificato sulle carte equipaggiamento contenute nelle espansioni. Lo scenario indica il numero iniziale delle Granate ed il costo in PV delle Granate aggiuntive. Inoltre le Mappe dello scenario indicano zone come A, B, C, o X, Y, Z, che possono essere importanti per il set up e per l'entrata delle truppe. Ogni scenario avrà alcune Carte Storia rimosse per riflettere il numero di Turni nel gioco. Inoltre, inclusa nella descrizione dello scenario, c'è una guida rapida che indica il numero dei turni ed il numero (*indicativo*) delle forze in gioco per quello scenario.



SCENARIO 37

Race to the Bridge!

TURNS
12

Situation Report
Time is of the essence. Paratroopers from different commands have met up in Normandy and have to secure La Fièvre Bridge. The German forces have troops on the other side of the river and must keep the Americans from taking the position.

Characters
None

2 Player Forces
US - 36 VP of Soldiers and Equipment with up to 2 Leaders.
German - 36 VP of Soldiers and Equipment with up to 2 Leaders.

Orders
US - *La Fièvre Bridge*: 50
German - *La Fièvre Bridge*: 49

Story
Use the *La Fièvre Bridge* Story deck with the following adjustments:
• *La Fièvre Bridge* - Remove cards 9-16 and 23-28.
• *from Day of Days* - Add cards 17-20

Equipment
Players may purchase 3 grenades per 1 VP spent. Equipment Cards up to 4 VP are allowed.

Special Instructions
All soldiers that have not entered by the end of Turn 4 are removed from play.

Descrizione e Selezione del Soldato



Ogni Soldato ha delle carte che vengono aggiunte al Mazzo Azione per la pesca ed alla plancia di gioco del Soldato.

Queste carte consistono di: una Carta Soldato, contenente informazioni dettagliate sul Soldato.

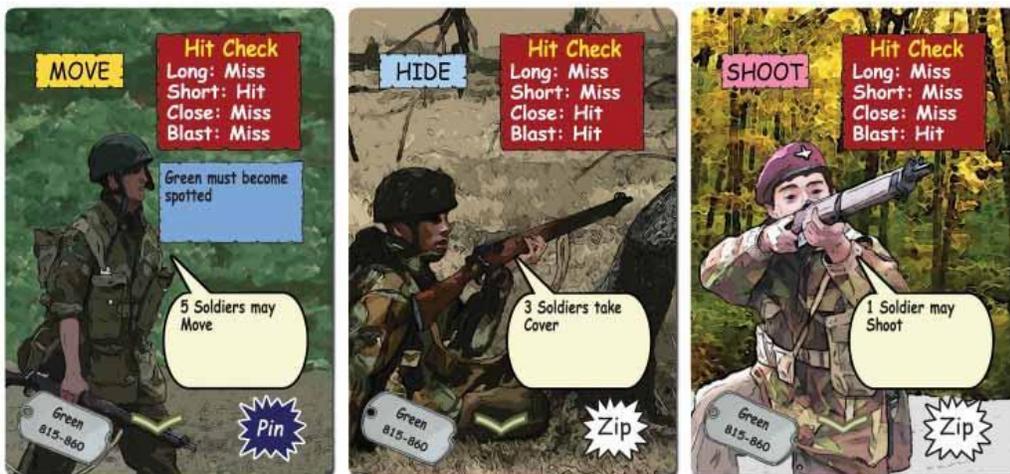
La Carta Soldato a sinistra può essere collocata su un Pannello di Squadra di un Modulo Tattica. Vedere le regole avanzate per la spiegazione dei pannelli di squadra.

Quattro (4) Carte Azione “Principali” le quali hanno un simbolo nella parte inferiore indicante la nazionalità.



IMPORTANTE:
Le Carte Grado che non hanno un simbolo appartengono ai Soldati semplici.

Tre (3) Carte Azione “Grado” anch’esse con un simbolo nella parte inferiore.



Quando si sceglie un Leader, prendere la Carta Soldato del Grado che si desidera giocare, le sue quattro Carte Azione Principali e le tre Carte Azione con il Grado corrispondente.

Al momento di scegliere le vostre Forze, selezionare i Soldati in base ai PV resi disponibili dallo scenario. Sulla parte inferiore di ogni Carta Soldato c’è un numero che indica quanto il Soldato costerà in PV.

Medaglie e Distintivi

I giocatori possono guadagnare Medaglie e Distintivi per i loro Soldati, sia attraverso competizioni, speciali offerte (un futuro sistema di campagna), etc.. Avere una o più medaglie o un distintivo fornirà maggiori Carte Azioni con abilità più flessibili. I Soldati possono avere sempre e solo tre (3) medaglie per volta assegnate ad un Grado. I Soldati possono sempre e solo avere un (1) Distintivo per volta assegnato ad un Grado.

Acquisto Carte Equipaggiamento

Le Carte Equipaggiamento si possono trovare nelle carte del Mazzo Storia, in dotazione al set base, espansioni o Specialisti. Queste Carte sono disponibili per l’acquisto e l’uso con i tuoi soldati. Quando si selezionano le forze, invece di scegliere altri soldati, un giocatore

può aggiungere ulteriore equipaggiamento ed assegnarlo al proprio soldato per l'uso. Per questo, si pagherà con i PV stabiliti dallo scenario. Per indicare il Soldato che sta trasportando la nuova attrezzatura, posizionare la Carta Equipaggiamento sotto alla Carta del Soldato prescelto. L'equipaggiamento tipico può includere granate, pala per trincee, razzi, granate da fucile. Attrezzature più costose possono comprendere radio, esplosivi, panzerfaust, fucili senza rinculo e telefoni da campo.

Tre granate possono essere acquistate per un (1) PV, a meno che lo scenario indichi un diverso costo. Utilizza i marcatori granata per rappresentare il numero di granate acquistate e piazzali sulle tue Carte Soldato. Alcuni scenari richiedono carte equipaggiamento extra che possono acquistare solo determinate forze.

Uso delle Plance di Gioco

I giocatori allineano i propri Soldati sull'apposita plancia, piazzando ogni ulteriore equipaggiamento che trasportano sotto alla Carta Soldato e i segnalini granata sopra. I Punti Vittoria e le abilità del Soldato non dovrebbero essere condivise con gli avversari, ed i giocatori non devono cercare di vedere le carte degli altri. I giocatori inoltre, **NON** devono chiedere il valore in PV di un Soldato o quale soldato è un Leader o un mitragliere. Mentre stanno imparando, i giocatori possono condividere ogni informazione a loro utile, ma una volta che la sfida inizia, queste notizie dovrebbero essere tenute segrete. Siete liberi di mettere un segnalino Pin invertito a coprire il valore in PV del Soldato. Ovviamente, le informazioni su chi ha una mitragliatrice o un panzerfaust possono essere visibili direttamente sulla figura (e gli MG si fanno certamente notare quando sparano), ma il gioco è più interessante se i giocatori scoprono da soli i dettagli.

Ordini

In una partita ogni giocatore pesca a caso una Carta Ordine all'inizio dello scenario. Queste carte forniscono PV aggiuntivi per determinate Azioni o danno specifiche istruzioni che guidano il giocatore in quello scenario. Solitamente ci sarà molta scelta di Carte Ordini a disposizione di ogni giocatore. E' possibile quindi che i giocatori, nel rigiocare lo stesso scenario, ottengano Carte Ordini diverse; ciò garantisce una certa varietà di gioco in quanto le condizioni necessarie per raggiungere la vittoria cambieranno.

Promemoria- Alcune carte ordini fanno riferimento a specifici Landmarks e non dovrebbero essere incluse nel mazzo Ordini se quel Landmark non è previsto nel set up dello scenario.

Alcune carte Ordini hanno un valore bonus in PV che mostra anche un simbolo della nazione (stella per gli Usa, croce per i Tedeschi). Queste carte possono essere utilizzate solo dalle rispettive nazioni. Gli ordini non indicanti Aree di Entrata permettono alle truppe di entrare da un'area di ingresso inutilizzata. Tutti i Soldati di un giocatore devono entrare usando una sola zona di entrata, a meno che diversamente indicato dallo scenario. Entrare sulla mappa richiede un'azione di MUOVERE. Ogni Landmark ha una "L" nel numero di identificazione (ID). L'evento delle Carte Storia usa l'ID per associare le carte ed il quadrato di mappa.

I giocatori devono mantenere segreta la loro Carta Ordini, anche ai giocatori della stessa fazione. Negli scenari con più giocatori, ogni giocatore avrà una carta Ordini. Le carte possono spingere i giocatori a guardare al proprio tornaconto, rendendo il gioco ancora più interessante!

- **Hold** – Le condizioni sono soddisfatte quando il Landmark è privo di Soldati nemici ed occupato dai Soldati di un giocatore alla fine dell'ultimo Turno di gioco (i Soldati alleati non contano contro).
- **Search** – Le condizioni sono soddisfatte quando il Soldato di un giocatore entra nel Landmark indicato e muove in copertura.
- **Capture** – Le condizioni sono soddisfatte quando i Soldati di un giocatore sono gli unici a rimanere nel Landmark per un completo Turno di gioco (i Soldati alleati non contano contro).
- **General Attack** – I giocatori guadagnano un ulteriore PV per ogni Soldato nemico ucciso o catturato.
- **Patrol** – I giocatori devono entrare dall'Area di Entrata prevista. Le condizioni sono soddisfatte quando uno dei Soldati del giocatore esce dall'Area prefissata.
- **Registered Fire** – Le condizioni sono soddisfatte quando l'operatore radio è vivo nel Turno indicato. L'artiglieria poi cade all'inizio del Turno indicato.
- **Demolition** – Le condizioni sono soddisfatte quando il giocatore ha tenuto il Landmark per tre (3) Turni consecutivi con il soldato che sta trasportando la carta equipaggiamento "esplosivi". Il giocatore deve quindi uscire dal Landmark per far esplodere la bomba.
- **Attack** – Le condizioni sono soddisfatte quando un giocatore ha catturato oltre la metà dei Landmarks in gioco.
- **Skirmish** – Le condizioni sono soddisfatte quando un giocatore o i giocatori hanno ucciso più della metà della forza dell'avversario. Nelle partite multigiocatore, si segna il punteggio per ogni forza avversaria uccisa oltre la metà
- **Recon** – I giocatori devono far entrare i Soldati dall'Area di Entrata prefissata. Il giocatore deve avere due (2) Soldati nel Landmark obiettivo. Questi soldati possono entrare in separate Fasi o Turni, ma devono essere vivi contemporaneamente per soddisfare le condizioni dell'ordine.

NOTA SMG

Anche se non si è spinti a condividere gli Ordini con i propri compagni di squadra, ci si aiuta in altri modi. Avvistare un pericoloso nemico o radunare un Soldato amico può davvero aiutare. Lavora insieme come una squadra!

Pesca della Carte

Durante ogni Turno di uno scenario, i giocatori pescano un numero base di Carte Azione prima di pescare eventuali carte supplementari dovute alle abilità dei Soldati. Lo scenario prevede una pesca base di **3** carte, se non diversamente specificato.

Iniziativa

L'iniziativa determina l'ordine in cui i Soldati possono eseguire le Azioni o utilizzare le Carte Combattimento nel corpo a corpo. L'iniziativa si basa sul numero di carte che un giocatore ha in mano dopo aver piazzato le proprie Carte Azione sull'apposita plancia per quel Turno. Ogni giocatore conta e dichiara il numero delle carte rimaste nella propria mano. Questo determinerà l'ordine di iniziativa. Se i giocatori hanno un uguale numero di carte nella propria mano, avrà l'iniziativa il giocatore che controlla il più alto numero in PV di Soldati. In caso di ulteriore parità, l'iniziativa andrà al giocatore del Soldato con il più basso numero di serie.

Sequenza di Gioco

SMG è giocato a Turni, ognuno composto da tre Fasi, come descritto qui nella sequenza di gioco. Una volta completati tutti i passaggi, un nuovo turno inizia dal punto 1.

NOTA SMG

La maggior parte dei giocatori preferisce tenere segrete le Azioni scelte in ogni fase (Nebbia di guerra). Però, se si desidera, si possono piazzare le Carte Azione a faccia in sù, per velocizzare il gioco ed aiutarsi a capirne le meccaniche.

1. I giocatori pescano un uguale numero di Carte Azione previste dallo scenario ed ulteriori Carte Azione in numero pari al valore indicato nel riquadro LOOK delle Carte Soldato. (Le carte messe da parte e tenute sotto ai soldati, **possono** ora essere aggiunte alla mano del giocatore).
2. Si rivelano le prime tre Carte Fase del Mazzo Storia e si piazzano in ordine di pesca 1,2,3 sul Pannello Fase. (Se sono rimaste meno di tre Carte Fase, il gioco finisce. Determina la vittoria).
3. Si risolvono i possibili eventi attivati dai riquadri Causa-Effetto delle Carte Fase nell'ordine in cui si sono verificati. A tali Eventi Casuali si applicano le normali regole.
4. Si determina quale giocatore ha l'iniziativa. In una partita con più di 2 giocatori, si determina la sequenza di gioco da un giocatore all'altro, non da una parte all'altra.
5. I giocatori piazzano le Carte Azione sulla loro apposita plancia, a faccia in giù, in modo che ciascuna Azione corrisponda a quella contenuta nelle Carte Fase. Tutti *i tre* spazi Fase vuoti devono essere riempiti, giocando più carte possibili dalla propria mano. Se un giocatore non è in grado di riempire tutte le fasi con le Carte Azioni della propria mano, si giocano più carte possibili a faccia in sù: mostra tutte le carte rimanenti all'avversario per dimostrare di aver giocato quante più carte possibili. Scarta tutte le rimanenti carte dalla tua mano e pesca una Carta Azione alla volta fino a quando ne può essere giocata una su uno spazio vuoto, a faccia in sù, scartando tutte quelle non giocabili. (Così se la fase "saltata" dice "MUOVERE" e poi "SPARARE", dovrai pescare fino a quando non sarà uscita una carta con "MUOVERE" o "SPARARE"; questa carta andrà posta immediatamente nello spazio vuoto a faccia in sù). Continuare fino al riempimento di tutte le fasi.
6. Inizia la Fase 1 con ogni giocatore che rivela la propria Carta Azione (*si esegue prima l'azione posta in alto sulla Carta Fase*). Se i giocatori scelgono la stessa azione nella stessa Fase, le Azioni si eseguono in ordine di iniziativa. Alla fine di ogni Fase, i Soldati in contatto col nemico, risolvono il combattimento corpo a corpo (Vedi pag. 20 per le regole sul combattimento corpo a corpo).

7. Ripeti dal punto 6 per la Fase 2 e 3.

8. Scarta dalla tua mano tutte le rimanenti carte (Le Carte Azione piazzate sotto a un Soldato, come parte dell’Azione “TRATTENERE” (*Hold*), non vengono scartate).

Vedi “Esempio di Gioco” sulla separata Guida Veloce.

Il Gioco

UTILIZZO DELLE CARTE AZIONE

Ciascuna delle quattro Azioni principali in Sergeants Miniatures Game è più di una sola semplice Azione. Ognuna ha differenti Azioni-secondarie che possono essere eseguite. L’abilità del giocatore di capitalizzare le varie scelte che le Azioni di NASCONDERSI, GUARDARE, SPARARE e MUOVERE forniscono, mette in evidenza la vera natura “Action-Oriented” del gioco. Le seguenti sezioni descrivono in modo approfondito come eseguire tali diverse Azioni.

GUARDARE

Le Azioni di GUARDARE servono per osservare il campo di battaglia e mantenere l’Iniziativa. Esse sono **Pescare** e **Avvistare**

Pescare le Carte

All’inizio di un turno, tutti i Soldati concorrono con il loro valore di “Pesca” al numero di di Carte Azione che si possono pescare dal relativo mazzo. I Soldati possono anche usare la propria “Azione Piastrina” per pescare ulteriori Carte Azione durante il Turno. Se queste carte sono pescate, si dovrà ricalcolare l’iniziativa.

Avvistare

Quando si cerca di avvistare dei bersagli, si deve avvistare il nemico nascosto “più vicino”. Per “più vicino” si intende il nemico a meno quadrati di distanza. Se più di un nemico è nello stesso quadrato, il giocatore può scegliere il bersaglio. Se due o più Soldati sono ad un eguale numero di quadrati, il bersaglio dovrà essere il Soldato che si trova nel quadrato con il più basso modificatore GUARDARE. Se i modificatori GUARDARE sono uguali, il giocatore può scegliere. Se un soldato non può essere avvistato a causa dei modificatori GUARDARE, ma un soldato più lontano potrebbe esserlo (grazie a un terreno aperto), allora si può avvistare quest’ultimo.

Si può misurare dal bordo della base verso il bersaglio o, in modo più semplice, dalla testa alla testa dei soldati. Quando il tentativo di avvistamento è riuscito, si piazza un segnalino “avvistato” vicino alla figura. Il Soldato è ora considerato “avvistato” per tutti i nemici e avrà sempre con sé il relativo segnalino fino a quando non riuscirà a trovare copertura. (vedi la sezione sotto).

I Soldati che hanno un Box Narratore a volte possono avvistare soldati nemici. Se il nemico più vicino è già avvistato, passa al successivo non avvistato. Se il box dice “avvistare” (*spot*), non è automatico, ma è richiesta comunque una misurazione per l’avvistamento (vedi sopra).

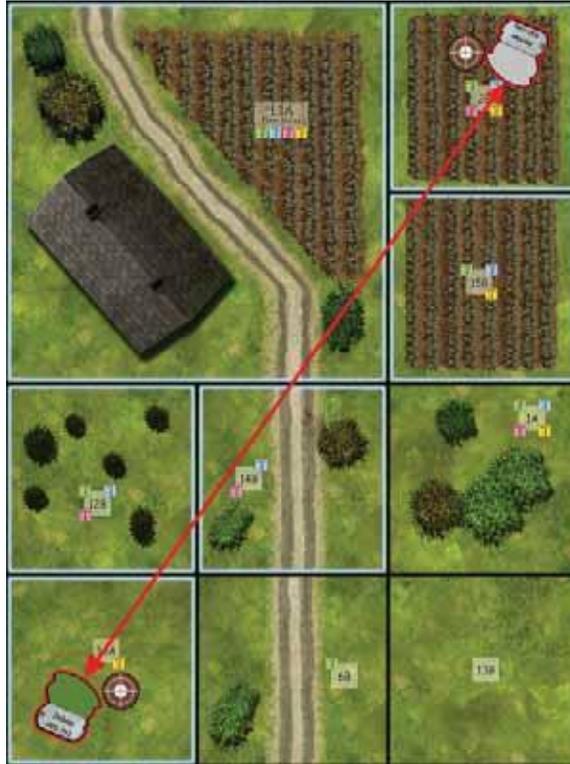
IMPORTANTE:
I Soldati che sono stati avvistati dovrebbero avere la figura marcata con un “avvistato” che si trova sul retro del segnalino granata.

IMPORTANTE:
I Soldati che usano un’arma balistica diventano visibili.

NASCONDERSI

L’Azione NASCONDERSI consente ad un Soldato di **Mettersi al Riparo**, **Radunare** i suoi compagni e **Trattenere Carte**.

IMPORTANTE:
Soldati “bloccati” che hanno valori positivi di Copertura dimezzano quei numeri, arrotondando per difetto verso zero. Anche quelli con Valori Copertura negativi dimezzano verso zero. Quindi un soldato Bloccato con valore di copertura di -2 avrà un valore di -1. Sì, questo significa che i Soldati con valore Copertura basso si mettono al riparo più facilmente di quelli con valore di Copertura più alto.



quella di Avvistamento e Tiro in due cose. La prima è che non si contano i quadrati di mappa ma solo i modificatori. La seconda è che questa volta si contano i modificatori a partire dal tuo quadrato fino ed incluso il quadrato del bersaglio dal quale si sta cercando di nascondersi. In questo esempio il soldato Tedesco Gersten, sta cercando di ripararsi dal soldato US Jackson. Gersten è in copertura essendo la sua Piastrina interamente dentro il campo. Gersten ha un valore Copertura di 6 quadrati. Per mettersi al riparo con successo ci devono essere abbastanza modificatori negativi tali da portare il suo valore copertura di 6 ad almeno -1. Contando i modificatori di tutti i quadrati uniti dalla linea di Vista, otteniamo un totale di -9. Sottraendo -9 da 6 otteniamo -3 quadrati. Il valore di Copertura di Gersten diventa così un numero negativo permettendo al soldato di ripararsi da Jackson. Gersten può ora rimuovere il segnalino “avvistato”.

IMPORTANTE:
Un Soldato in un Terreno può usare NASCONDERSI per mettersi in copertura.



Mettersi al Riparo

I Soldati possono rimuovere i marcatori “avvistato” quando sono riusciti a mettersi al riparo. Solo i soldati che sono in copertura (vedi sotto) possono tentare di mettersi al riparo. La seconda condizione per mettersi al riparo è di essere lontano abbastanza da tutti i soldati nemici. Usando il valore di copertura (*cover*) del tuo Soldato, somma i modificatori NASCONDERSI di tutti i quadrati di mappa e Landmarks che si trovano lungo la linea che va dal tuo Soldato fino al nemico (vedi la sezione Misurazione delle Distanze a pag. 4).

Se il valore di copertura modificato è negativo (meno di zero), il tuo Soldato è in grado di mettersi al riparo – rimuovi il marcatore “avvistato”.

L’azione di mettersi al riparo differisce da

In Copertura

I Soldati sono in copertura se la loro Piastrina è per gran parte su un tipo di terreno della mappa che non sia terreno aperto: un albero, un muro, un edificio o addirittura una siepe con la dicitura “No Move” (un soldato, per andare in copertura, può “appoggiarsi” sulla siepe senza muovere attraverso). Le strade e ogni terreno aperto non valgono ai fini della copertura. Se la base del Soldato copre completamente un pezzo del terreno (ad es.: cespuglio o lapide), si è in copertura. Se il pezzo di terreno è più sottile della Piastrina, ma questa lo ricopre in qualche modo, il soldato viene considerato in Copertura.

L'esempio mostra quattro Tedeschi in La Fiere Manor. Gersten in basso è in copertura perchè la sua Piastrina è completamente dentro all'albero. Furst è considerato in copertura perchè la sua Piastrina occupa la maggior parte dei cespugli. Abendroth è in copertura perchè la sua Piastrina copre quanto più possibile la siepe (questa è troppo sottile e lo costringe a posizionarsi in una certa direzione). Adler, tuttavia, non è in copertura perché la sua Piastrina è al di fuori dell'edificio; la Piastrina dovrebbe essere interamente all'interno della casa, ma non lo è.

Radunare

L'azione Radunare rimuove i marcatori “Bloccato” (Pin) dai Soldati. Ci sono due modi per radunare le truppe: il primo è attraverso il Box Narratore o il Team Bubble che ci dice il numero di Soldati da Radunare. Il secondo è quando viene giocata un'Azione Piastrina di NASCONDERSI: il Soldato che la possiede può Radunare fino al numero di Soldati indicati nella sua Carta Soldato. La distanza di chiamata a Raccolta di ogni Soldato è 10 pollici (la lunghezza del righello). Quando si tenta di Radunare un Soldato bloccato distendi il righello verso il bersaglio. Sottrai dalla distanza di chiamata a Raccolta (10 inch), in pollici, qualsiasi modificatore NASCONDERSI presente sui quadrati che vanno dal Soldato che sta tentando di Radunare fino al Soldato Bloccato. Se il risultato è uguale o maggiore all'attuale distanza dal Soldato bloccato misurata sul righello, allora il Soldato bloccato è stato Radunato con successo e il segnalino Bloccato è rimosso. I Soldati devono sempre Radunare se stessi prima di poter chiamare a Raccolta qualunque Soldato amico.

IMPORTANTE:
La rimozione del segnalino Pin non cambia lo Status di Avvistato

Trattenere Carte

Se un Soldato ha un valore “Hold” sulla sua Carta Soldato e gioca un'Azione Piastrina NASCONDERSI, ogni Carta Azione fino a quel valore può essere spostata dalla mano del giocatore e posta sotto alla Carta Soldato (ciò potrebbe cambiare l'iniziativa). Le carte sotto a un Soldato non fanno parte della mano del giocatore. Le carte possono essere spostate dal Soldato alla mano del giocatore dopo che il giocatore ha pescato le carte all'inizio del turno, o all'inizio di ogni Fase, dopo che le Carte Azione sono state rivelate, ma prima che i giocatori hanno iniziato a muovere (entrambi i casi possono cambiare l'iniziativa). Se un Soldato viene ucciso mentre tiene le carte, quelle carte vengono scartate (a meno che la carta non dica diversamente). Un Soldato non può mai tenere carte oltre al proprio valore “Hold”, però un Soldato che sta trattenendo carte e diventa “Bloccato”, non le scarta.

IMPORTANTE:
Alla fine di un combattimento, i Soldati che sono sulle linee di taglio dei quadrati mappa o Landmarks sono mossi verso la linea dell'avversario.

MUOVERE

L'Azione di MUOVERE consente ai Soldati di cambiare la loro posizione ed ingaggiare combattimenti corpo a corpo.

Camminare

Camminare è il movimento base del Soldato. Un Soldato che cammina può muovere fino alla distanza massima consentita dalla sua abilità “Camminare”, meno i modificatori di MUOVERE presenti dal quadrato di mappa o Landmark di partenza in poi, esclusi quelli

presenti sul terreno nel quale si entra. Quando si misura il movimento, misurare dal bordo più vicino della base verso la destinazione (eccetto quando si va in Corpo a Corpo: vedi la sezione sotto). Inoltre, la base di un Soldato non può mai superare la distanza misurata durante lo spostamento. I giocatori possono muovere i Soldati in qualsiasi direzione (senza tener conto del fronte mentre muovono) e poi posizionarsi nella direzione scelta alla fine del movimento. Durante lo spostamento, non può attraversare qualsiasi tipo di terreno che contiene la dicitura NO MOVE e deve pagare per ogni Modificatore di Area (*Move Area*). Un Soldato deve terminare il suo movimento completamente all'interno di un quadrato di mappa o Landmark (eccetto quando si va in Corpo a Corpo: vedi sezione sotto).

Nota del Designer: La capacità di muoversi più volte in una Fase simula la corsa, lo sprint del Soldato.

Salire

Alcuni terreni hanno un costo “Salita”, che deve essere pagato per entrare in quell’area. Finché il numero “Salita” del Soldato è uguale o maggiore del numero di Livello del Terreno (vedi il capitolo delle espansioni che utilizzano il Livello del Terreno), il Soldato può entrare in quell’area. Tutti i livelli di Terreno vengono considerati 1 (livello del suolo), se non diversamente specificato (Non sono previste le regole per i Livelli di Terreno nei giochi base Day of Days e Red Devil).

Combattimento in contatto

Quando i Soldati sono in contatto di base con un Soldato nemico ed almeno UNO ha il suo Arco di Tiro in questo contatto, entrambi si dicono essere in combattimento corpo a corpo e combatteranno fino alla fine di quella Fase. Quando si muove in corpo a corpo, ci si deve spostare in linea retta verso il bersaglio. Il tuo Soldato non può prendere differenti angolazioni (a meno che non si ha più di un Movimento in quella Fase: come “Muovi e Muovi ancora” o un “Movimento” ed anche un’ “Azione Piastrina di Movimento”). I Soldati in corpo a corpo possono solo cambiare il loro fronte se giocano un’Azione di MUOVERE. Nessun’altra Azione è permessa mentre si combatte in corpo a corpo. I Soldati impegnati in corpo a corpo sono immediatamente Individuati.

Corpo a Corpo

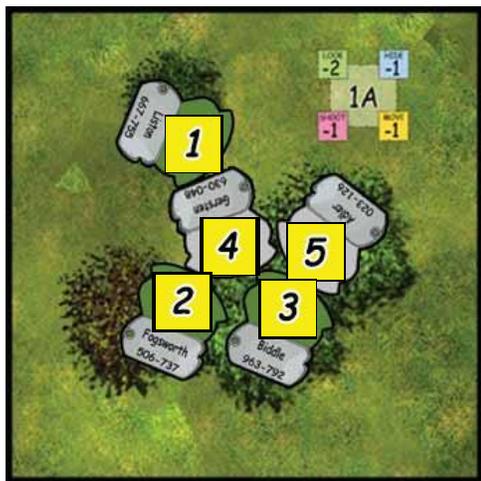
Il corpo a corpo consiste in un combattimento ravvicinato con uso di pistole, baionette, bastoni o pugni. I Soldati devono combattere alla conclusione di ogni Fase se sono in contatto. Se ci sono più casi di combattimento in corpo a corpo, si risolvono per primi quelli con il maggior numero di Soldati coinvolti e si continua con quelli che ne hanno meno. In caso di parità si risolve per primo il combattimento con il gruppo che ha il numero Piastrina Soldato più basso.

Per risolvere un combattimento corpo a corpo, prima controlla l’Iniziativa (per vedere chi colpisce per primo), quindi metti da parte la tua corrente mano di carte Azione.

Per ogni Soldato coinvolto nel combattimento ed in contatto (vedi la sezione sopra), pesca un numero di Carte Azione pari al valore di combattimento che trovi nel riquadro MUOVERE della Carta Soldato. I Soldati che sono stati attaccati da dietro (il nemico tocca la parte piatta della loro Piastrina), pescheranno la metà (arrotondata per difetto) delle carte che potrebbero normalmente prendere.

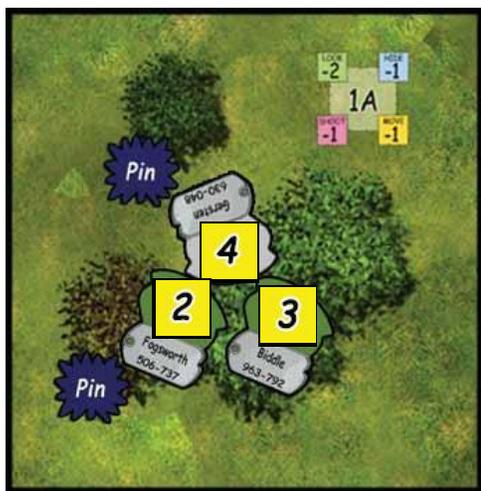
IMPORTANTE:
Nel corpo a corpo, i Soldati pescano le carte dal mazzo Azione per risolvere il combattimento e non le carte della mano corrente pescate per lo Scenario.

Dopo aver pescato ed esaminato le proprie Carte Combattimento, il giocatore con l'Iniziativa sceglie una carta e applica i Danni a un qualsiasi Soldato nemico che sta in contatto con uno dei propri Soldati in questo combattimento. La carta ha effetto immediato. Il successivo giocatore in ordine di Iniziativa può ora scegliere una Carta Azione contro qualsiasi Soldato nemico in contatto con uno dei propri Soldati. Il gioco continua fino a quando i Soldati non sono più in contatto. A causa dell'Iniziativa e dei feriti, i Soldati che potevano pescare carte Combattimento all'inizio di una Mischia possono non essere più in grado di giocare se non sono più in contatto di base con il nemico.



In questo esempio di mischia, abbiamo più Soldati in contatto. Ammettiamo che il Tedesco abbia l'iniziativa avendo più carte in mano. I giocatori mettono ora da parte le loro carte ed iniziano a pescare le carte Combattimento per risolvere la Mischia. Tutti i Soldati hanno un valore di Mischia di 2 carte nel loro riquadro MUOVERE. Il giocatore Tedesco pesca 3 carte, perché ha il Soldato 1 che lo sta attaccando alle spalle dal lato piatto della Piastrina, riducendo così a metà le sue carte Mischia. Il giocatore US pesca 6 Carte per i suoi 3 soldati. Il giocatore Tedesco ha estratto tre risultati: Kill, Pin e Zip. Il giocatore US ha estratto sei risultati: Kill, Wound, Pin e 3 Zip. Il giocatore Tedesco gioca

per primo una delle sue carte Combattimento, decidendo così di uccidere (Kill) il Soldato 1 che viene rimosso. Il giocatore US ora gioca la sua carta Kill contro il Soldato 5 che viene anch'esso rimosso dalla mischia. Il giocatore Tedesco gioca la sua successiva carta, un Pin, contro il Soldato US 2 e piazza un marcatore Pin al suo fianco. Il giocatore US gioca poi un Wound contro il Soldato Tedesco 4 che gira la propria Carta Soldato dal lato rosso ad indicare il suo status di ferito. Il giocatore Tedesco gioca la sua ultima carta Zip, che non ha effetti. Il giocatore US gioca poi un Pin contro il Soldato Tedesco 4 che è ora bloccato. Le ultime 3 carte del giocatore US sono Zips, che non hanno alcun effetto.



Se ci sono Soldati sopravvissuti da entrambe le parti che sono ancora in contatto dopo che tutte le carte Mischia sono state usate, allora questi rimangono bloccati in corpo a corpo fino alla prossima Fase e, dopo che entrambe le Azioni sulla carta Storia sono state completate, il corpo a corpo riprende nella stessa sequenza di prima (determina l'Iniziativa).

I risultati di Pin e Wound rimangono anche oltre il combattimento. Un Soldato ferito che riceve una seconda ferita è ucciso e viene rimosso dal gioco. Quando è giocato un risultato di Kill, il Soldato sopravvissuto alla mischia può scegliere di uccidere o catturare il Soldato perdente e farlo Prigioniero (vedi paragrafo Seguento). Non si possono mai fare Prigionieri durante una mischia, ma solo alla sua conclusione.

Nota del Designer: Avere carte Combattimento supplementari aumenta la possibilità di ottenere un risultato letale, ma non garantisce il successo. Il controllo dell'Iniziativa può accorciare di molto il combattimento!

Prigionieri

IMPORTANTE:
I Soldati in Corpo a Corpo possono solo Lottare o MUOVERE per girarsi ed affrontare il nemico.

Quando un risultato di Ucciso/Kill (non un consecutivo risultato di Wound) è giocato in una mischia, il giocatore può scegliere di prendere il Soldato come Prigioniero. Il giocatore il cui Soldato è preso Prigioniero consegnerà la relativa Carta Soldato al suo avversario. Il giocatore che scorta il Prigioniero ha ora il suo controllo trattandolo come avversario del proprio Soldato. I Prigionieri possono anche essere assegnati da un evento o da una speciale regola dello scenario. Tutti i Prigionieri devono avere un Soldato di “scorta” a contatto di base in ogni momento. I Prigionieri tenuti fino alla fine del gioco valgono il doppio dei PV e possono anche ricevere un bonus dalla Carta Ordini del giocatore. I Prigionieri sono sempre considerati essere in corpo a corpo, indipendentemente dal loro fronte. Se il Soldato che scorta è costretto a combattere da un altro Soldato non catturato (che sta a contatto con la scorta o con il Prigioniero), il Prigioniero diventa prima di tutto Bloccato; e la sua carta ritorna al proprietario originale; poi egli affronterà il suo ex carceriere; ed anche combatterà.

Una scorta ed il Prigioniero possono essere colpiti solo dai Soldati della fazione del Prigioniero che si trovano a distanza ravvicinata. Eventuali colpi causati dal fuoco alternato verso il bersaglio (la Scorta) ed il Prigioniero, colpiscono per prima la Scorta. Mentre scorta un Prigioniero, un Soldato non può sparare o tentare di avvistare nemici. La Scorta ed il suo Prigioniero(i) muovono alla velocità propria del Soldato che scorta (ma non possono fare più di un Movimento per carta Azione), il quale si porta il Prigioniero ovunque egli vada, senza tener conto delle condizioni del Prigioniero (ferito o bloccato). La scorta può scegliere di uscire dalla mappa da un'appropriate area di entrata e non da un'area di entrata nemica, per garantirsi il suo Prigioniero. La scorta può anche tentare di prendere riparo e, se ci riesce, il Prigioniero(i) non è più visibile, essendo considerati entrambi in copertura.

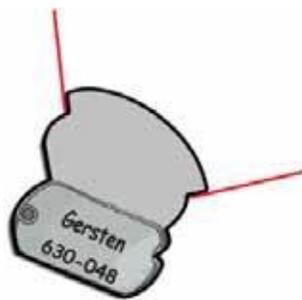
Se un giocatore cattura più di un Prigioniero, può utilizzare come scorta lo stesso Soldato il quale può scortare fino a due Prigionieri. I Prigionieri aggiuntivi avranno bisogno della propria scorta. Le scorte possono anche “scambiare” i Prigionieri con un altro Soldato alleato. Per fare ciò occorre muovere un Soldato alleato in contatto di base con una scorta o con i Prigionieri. Il Soldato alleato diventa così la Scorta e pone il Prigioniero in contatto con il suo arco di tiro. Una Scorta può “liberare” i suoi Prigionieri semplicemente staccandosi dalle loro basi. L'ex Prigioniero può fare un immediato movimento in qualsiasi direzione e diventa immediatamente Non Visibile e Bloccato. Egli torna a giocare normalmente dalla successiva Fase, come un normale membro della sua unità iniziale.

Nota del Designer: I Prigionieri possono valere molti PV, ma vincolano i tuoi Soldati. Probabilmente la cosa migliore da fare, se puoi, è scortarli fuori dalla mappa per mettere al sicuro i tuoi PV. E' incredibile come i Prigionieri possano cambiare la natura del gioco e generare frequenti combattimenti corpo a corpo.

SPARARE

L'Azione SPARARE è utilizzata per attaccare i Soldati nemici, sia con piccole armi o esplosivi. Solo i Soldati Avvistati possono essere colpiti. Quando si calcola la distanza, misura dal punto più vicino entro l'arco di tiro verso il bersaglio, o in modo più semplice, puoi misurare dalla testa alla testa delle figure. Un Soldato che compie un'azione di SPARARE seleziona come bersaglio un Soldato che è stato Avvistato, calcola la distanza fino al bersaglio (vedi Misurazione delle Distanze a pag. 4), verifica i Colpi e, se i colpi vanno a segno, il giocatore del Soldato colpito determina il tipo di ferite subite usando il suo Mazzo Azione. Una volta che un Soldato spara con la sua arma verificando i colpi a Lunga, a Corta o a distanza Ravvicinata, diventa Avvistato.

Arco di Tiro



I Soldati possono sparare solo in direzione frontale. Per essere un bersaglio valido, il Soldato nemico deve essere nell'arco di Tiro dell'avversario. Tutti i tiri ed i lanci avvengono solo attraverso questo arco. Quando il Soldato si muove, è importante posizionare il suo arco di tiro nella direzione desiderata, visto che non è possibile cambiare questa direzione fino a che non si verifica un'altra azione di Movimento.

IMPORTANTE:
Più ci si avvicina al bersaglio e più le gittate dell'Hit Check sono usate per determinare i colpi.

Verifica dei Colpi

“Come la distanza diminuisce la precisione aumenta” – La verifica dei Colpi è utilizzata per determinare se un colpo è andato a segno. Tutte le piccole armi – fucili, pistole, fucili automatici, fucili mitragliatori, mitragliatrici – verificano i colpi applicando la Distanza alle gittate indicate nella Carta Soldato di chi spara. Le granate e gli ordigni usano il “Blast Check”. Pesca dal mazzo Azione e cerca nel riquadro “Hit Check”, utilizzando tutti i risultati che sono uguali o superiori alla Distanza da te determinata.

Ad esempio, se la distanza dal bersaglio è di 4 pollici e le gittate del Soldato che spara sono a Lungo 8 quadrati, a Corto 5 quadrati e Ravvicinato 10 pollici, allora si applicano al tiro tutti e tre i risultati dell'Hit Check. Pesca una Carta Azione e controlla TUTTI e TRE i risultati dell'Hit Check. Sì, è possibile colpire più di una volta con una singola carta! Se la distanza dal bersaglio (modificata) fosse di 7 quadrati, devi pescare una Carta Azione e guardare solo la gittata a Lungo nel riquadro dell'Hit Check. Tutti i colpi andati a segno sull'Hit Check vengono applicati al bersaglio. Per ogni colpo su un Soldato, il possessore estrae una carta dal suo mazzo Azione per controllare il tipo di danno subito. Se sull'Hit Check il risultato è un “Hit+” vedi sotto.

IMPORTANTE:
I Soldati che Sparano sono considerati Avvistati.

Uso Hit+

(Se il Soldato che spara non possiede l'Uso del colpo aggiuntivo “Hit+”, un risultato di Hit+ è trattato come un normale singolo colpo)

L'”Uso di Hit+” appare sulle Carte dei Soldati equipaggiati con armi ad alto volume di fuoco, come fucili automatici, fucili mitragliatori e mitragliatrici. Quando uno di questi Soldati ottiene un risultato di Hit+ sull'Hit Check, c'è la possibilità che i colpi sparati colpiscano vari bersagli. Se si ottiene un Hit+, il giocatore che spara DEVE indicare un bersaglio per il successivo Colpo. Si può scegliere di sparare allo stesso bersaglio (per ottenere colpi aggiuntivi) o di spostare il fuoco su un differente nemico avvistato che si trova entro 3 pollici (ed ancora nel proprio arco di fuoco). Una volta che il tiratore ha deciso, il bersaglio verifica il danno per il primo colpo, poi il giocatore che spara effettua una nuova verifica per il secondo proiettile. Non c'è limite al numero di Hit+ che si possono ottenere con una singola Azione di SPARARE (purchè Hit+ sia uno dei risultati applicabili sull'Hit Check). I colpi su altri Soldati utilizzano gli stessi risultati del calcolo della Distanza fatto precedentemente – così se (ad esempio) al primo colpo si sono applicate le gittate Ravvicinata, Corta e Lunga, ai colpi aggiuntivi si continuano ad applicare questi risultati, anche se il nuovo bersaglio è ad una distanza maggiore rispetto al bersaglio originale

IMPORTANTE:
Il giocatore del Soldato che spara usa il suo Mazzo Azione per la verifica dei colpi e il giocatore del bersaglio usa il suo Mazzo Azione per verificare il tipo di danno subito.

Granate

Durante ogni Azione SPARARE, i Soldati con un segnalino granata sulla propria carta possono lanciarne una. Lanciare una granata non fa diventare Visibile il Soldato che la lancia. La granata può essere lanciata verso qualsiasi Soldato Avvistato che si trova entro l'arco ed

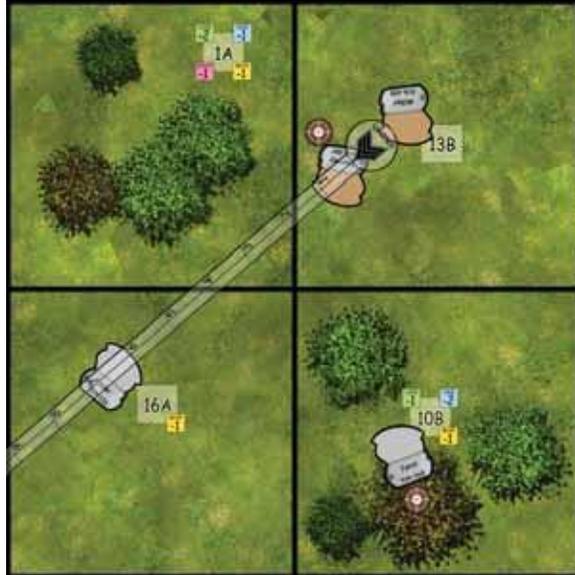
IMPORTANTE:

Alcune granate ad alta carica esplosiva, razzi ed artiglieria possono causare più di una esplosione sull'Hit Check. Controllare la Carta Equipaggiamento o lo scenario per l'ammontare dei Colpi da tirare.

IMPORTANTE:

I Soldati che tirano sull'Hit Check diventano Visibili.

il raggio di tiro del lanciatore. La gittata di lancio è influenzata dai modificatori di terreno SPARARE calcolati in pollici, proprio come il fuoco a distanza ravvicinata. Le granate utilizzano la parte tonda posta alla base del righello. Questa sagoma tonda non conta come distanza misurata ma come bonus. Tutti i Soldati, inclusi Alleati, Prigionieri, Feriti e Soldati non visibili, che hanno qualsiasi parte della loro base sotto al cerchio sono colpiti dalla granata. Per ogni Soldato nell'area di esplosione, il lanciatore estrae una carta dal suo Mazzo Azione per la verifica del colpo, mentre il Soldato intrappolato nell'area dell'esplosione estrae una carta dal proprio Mazzo Azione per stabilire il tipo di danno.



In questo esempio abbiamo il Soldato Tedesco Adler che lancia una granata al Soldato inglese Harvey che è stato avvistato. Quando piazzati la sagoma puoi spostare parte della stessa per connetterla ad un'adiacente Soldato (in questo caso Miller) senza eccedere la tua gittata di lancio modificata, così da colpire più di un Soldato con una singola granata! Qualsiasi ulteriore soldato non deve essere Avvistato per essere attaccato con una granata – Solo il Primo nemico ha bisogno di essere Individuato.

Nota del Designer: Altri ordigni sono previsti dagli Eventi Casuali o dalle carte Ordini che si potranno trovare nei futuri prodotti.

Vittoria

Alcuni scenari richiedono un determinato numero di turni. Se non c'è un termine prefissato gli scenari terminano quando non è possibile posizionare le tre Carte Fase del mazzo Storia sulla relativa plancia. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) alla fine dello scenario è il vincitore.

I Punti Vittoria possono essere guadagnati in vari modi:

PV dai Soldati

Tutti i Soldati che vengono uccisi da un giocatore durante la partita fanno guadagnare Punti Vittoria. I Soldati catturati contano il doppio dei Punti Vittoria indicati sulla carta del Soldato. Le vittime di fuoco amico assegnano Punti Vittoria all'avversario. In partite multigiocatore, le vittime di fuoco amico contano come Punti Vittoria negativi per i giocatori alleati che li hanno uccisi. I Soldati uccisi da Eventi Casuali o che non hanno mai giocato, non contano ai fini dei PV.

PV dagli Ordini

Ogni Carta Ordine ha dei requisiti che devono essere soddisfatti. Quando il giocatore ha ultimato il suo ordine, lo annuncia ad alta voce e mette la Carta Ordine nella sua pila dei PV.

PV dagli Eventi

Alcuni Eventi Casuali fanno subito guadagnare Punti Vittoria al giocatore. Quando un Evento assegna dei PV, prendi nota dell'ammontare su un pezzo di carta (o usa i gettoni PV disponibili nel Game Master's Kit).

PV dall'Equipaggiamento

Le Carte Equipaggiamento hanno dei valori in PV. Se non diversamente specificato il valore in PV è guadagnato solo dal giocatore avversario che cattura l'Equipaggiamento.

PV dalle Azioni

Le Carte Tattica possono offrire ai giocatori un significativo vantaggio di gioco ma ad un costo. Quando sono USATE, queste Carte Azione dovrebbero essere rimosse dal gioco e messe nella pila dei PV, segnando punti negativi.

Vittoria Istantanea

Se tutti i Soldati di uno schieramento sono eliminati, quelli dell'altro si aggiudicano una Vittoria immediata (a meno che le condizioni dello scenario stabiliscano diversamente).

Fermati e gioca con le regole base del gioco prima di passare alle regole avanzate.

REGOLE AVANZATE

I seguenti paragrafi spiegano il “come” e il “perché” di determinati aspetti del gioco avanzato di SMG. Le seguenti sezioni si focalizzano sulle regole di nuovi elementi introdotti, come gli Specialisti ed i Moduli Tattici. Queste nuove aggiunte, migliorano l'esperienza di gioco; tuttavia, è bene ricordare, che non sono necessarie per giocare.

Specialisti

Gli Specialisti sono Soldati che hanno frequentato con successo uno specifico addestramento che li ha preparati per rivestire specifici ruoli, come Scouts, Genieri, Cecchini, etc. I risultati di questo avanzato addestramento hanno aumentato le abilità e concentrato le nuove capacità in determinati campi specializzati.

Ogni Specialista è corredato di 1 Carta Soldato e 3 Carte Azione, ciascuna con un distintivo di addestramento; e di altri tipi di Carte come - Carte Equipaggiamento, Carte Storia, Carte Anticipo, Carte Comando o Carte Reazione. Ogni Carta dello Specialista ha un distintivo correlato al tipo di specializzazione che differenzia queste carte dalle normali Carte Soldato e Carte Azione. Le Carte “Specialista” sono utilizzate insieme alle altre 4 Carte “Principali” (*quelle con il simbolo della nazione*) sempre appartenenti allo Specialista.

L'uso delle Carte Storia, Equipaggiamento, Anticipo, Reazione e Comando, è opzionale - il giocatore può usarle tutte, alcune o nessuna. Non tutti gli Specialisti hanno ogni tipo di carta.

NOTA SMG

Il gioco base come Day of Days può non avere queste carte



Vediamo l'esempio di un Soldato Skirmisher. Sopra ci sono la sua Carta Soldato, le tre Carte Grado e le sue quattro Carte Principali. Sotto ci sono le sue Carte Comando, Equipaggiamento, Storia e Reazione. Nota come ogni carta contiene un distintivo Skirmisher appena sopra la Piastrina di Riconoscimento del Soldato.



Carte Storia

Se il giocatore decide di utilizzare la Carta Storia allora la aggiunge al mazzo Storia prima dell'inizio di qualsiasi partita alla quale prende parte.

Carte Equipaggiamento

Queste Carte dello Specialista sono simili alle normali Carte Equipaggiamento, ma sono usate solo dallo Specialista o da altri Soldati che soddisfano una data richiesta (es. coltello usato dallo Specialista o da altro Soldato con valore di copertura di 2 o meno).

Carte Reazione



Le Carte Reazione permettono al giocatore di reagire all’Azione di un avversario. Possono essere giocate solo durante un turno avversario, dopo che un avversario ha completato una delle sue Azioni. L’uso di una Carta Reazione costa Punti Vittoria che sono posti definitivamente a carico di chi usa la Carta Reazione. Dopo che un avversario ha completato un’azione, il possessore della Carta può annunciare la sua “reazione” e giocare così la carta stessa.

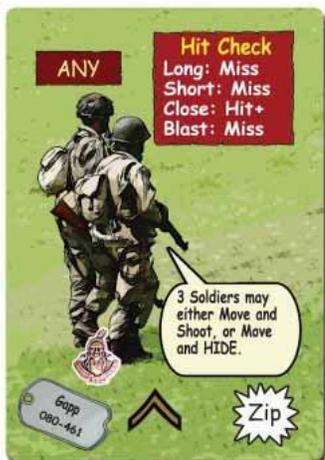
Se più giocatori dichiarano un Reazione, si risolve in ordine di Iniziativa. I giocatori senza iniziativa devono aspettare che gli altri alleati completino le loro Reazioni e poi decidere se giocare

la propria Carta Reazione o scartarla, senza così compiere una qualsiasi delle Azioni permesse dalla loro Carta.

Se un giocatore fa una qualsiasi delle Azioni permesse dalla Carta Reazione, piazza la Carta nella propria pila dei PV (a meno che diversamente specificato sulla carta).

IMPORTANTE:
Le Azioni Piastrina **NON** sono permesse con l’uso delle Carte Reazione e **NON** si può reagire ad una Reazione avversaria.

Carte Comando



C’è un solo tipo di Carta Comando per gli Specialisti: la Carta Azione ANY. Quando la Carta viene rivelata all’inizio di una Fase il giocatore annuncia quale Azione sulla carta sarà usata (l’Azione deve corrispondere ad una delle due Azioni presenti sulla Carta Storia). Tuttavia, indipendentemente dall’Azione scelta dal Giocatore, l’Azione “Piastrina di Riconoscimento” può essere una qualsiasi delle 4 Azioni. Diamo un’occhiata alla Carta ANY di Gapp (a fianco) e leggiamo l’esempio.

Esempio: La Carta ANY di Gapp è giocata in una Fase dove la Carta Storia dice Sparare (poi) Muovere. All’inizio della Fase il giocatore rivela la carta ANY e dichiara di usarla durante

l’Azione di sparare. Quando è il suo turno, durante l’azione Sparare, egli ha 3 Soldati che possono sia Muovere e Sparare, o Muovere e Nascondersi. Poi il giocatore può usare l’Azione “Piastrina” di Gapp per eseguire una qualsiasi delle 4 Azioni, dal momento che egli ha ANY sulla Carta; in questo caso sceglie un’Azione di Nascondersi per tenersi una Carta Azione.

IMPORTANTE:
Le Carte Reazione, Comando, e gli “Eventi Casuali” elencati su una Carta Storia di uno Specialista sono giocate solo se lo Specialista è vivo ed è sulla mappa. Una volta che lo Specialista è ucciso o esce dalla mappa allora le Carte Reazione e Comando diventano non-giocabili, carte “morte”. Quando pescate all’inizio di un turno, le carte “morte” restano nella mano del giocatore fino alla fine del turno e poi vengono scartate.

Carte Interruzione



Un giocatore può giocare solo una Carta “Preempt” all’inizio di una Fase, dopo che è rivelata la Carta Azione avversaria per quella Fase, ma prima che l’avversario tenti una qualsiasi sua Azione. Il giocatore dice “sto interrompendo” e segue lo stesso processo usato con le Carte Reazione. In caso di più azioni di interruzione, l’iniziativa dei giocatori che Interrompono è usata per risolvere la Carta Azione del giocatore avversario.

La Carta Azione dell’avversario che è stato interrotto deve soddisfare ogni requisito riportato nella carta Preempt, come “l’avversario deve giocare un Muovere”. Le Carte Comando sono immuni dall’essere Interrotte perché nessuna Azione della Fase è

IMPORTANTE:

Le Azioni Piastrina NON sono permesse con l'uso delle Carte Preempt. Ancora, i giocatori non possono giocare una Carta Preempt contro una Carta Preempt avversaria.

specificata sulla Carta. Se l'avversario gioca una Carta Azione con più azioni possibili, si può interromperla se quella carta ha l'Azione richiesta. La scelta avversaria dell'Azione non è considerata, ciò che importa è solo l'Azione richiesta sulla Carta Azione.

Molte Carte “Preempt” permettono al giocatore di scegliere per l'avversario – come “Scegli fino a 2 Soldati nemici per Muovere, Spara ad ognuno”. Ciò significa che fino a 2 Soldati nemici sono scelti dal giocatore che Interrompe e si devono fare le Azioni del Team Bubble (*fumetto*) sulla Carta Azione. Qualsiasi Azione assunta da un Soldato viene eseguita dall'avversario. Il giocatore che Interrompe non esegue l'Azione, egli decide solo quale Soldato agirà, prima che il giocatore avversario completi le rimanenti Azioni della sua Carta Azione.

Le Carte Preempt si applicano solo alle Azioni del Team Bubble e permettono al giocatore che Interrompe di scegliere i Soldati che l'avversario dovrà far agire. Se la Carta Preempt indica più Interruzioni di Azioni permesse sulla Carta Azione, si usano le Azioni con il numero più basso specificate sulla Carta Azione. Ad esempio, se una Carta Azione dice “2 Soldati possono muovere e il Preempt dice “Muovi 3 Soldati nemici e dopo Sparagli” si muovono solo i 2 Soldati. Dopo che l'avversario muove i suoi Soldati, il giocatore che Interrompe sceglie uno dei suoi Soldati per sparare ai Soldati nemici che hanno appena mosso.

Nota del Designer: Le Carte Interruzione hanno lo scopo di controllare il comando di un avversario, non di negargli la possibilità di giocare o di far eseguire alle sue forze azioni suicide. Non interpretare l'Interruzione come un modo di giocare per l'avversario, ma un modo per interrompere il suo controllo.

Medici

I Medici si concentrano su come salvare la vita ai membri della propria squadra, più che combattere. Se un Soldato, che si trova da un Medico entro la distanza di marcia (*Walk*), viene ucciso (sia da una seconda ferita che da un risultato Kill), il Medico reagisce immediatamente entrando in contatto di base con il Soldato “morto”. Questa reazione è gratuita ed automatica. Il Medico poi compie per il Soldato “morto” un numero di Controlli di Identità (Identity Checks) pari al valore indicato sulla Carta Soldato del Medico (nella sezione Hide). Se pesca con successo un Identity Check per il Soldato “morto”, allora il Medico riesce a dare un primo soccorso e salva la vita del Soldato – il Soldato è ora Ferito invece che Ucciso. Se il Controllo di Identità non ha successo, allora il Medico non riesce a salvare il Soldato, che rimane morto.

Anche se i Medici **possono** essere fatti bersaglio ed uccisi dagli avversari, ciò ha un effetto molto negativo. Infatti, se un Medico è ucciso da fuoco diretto (piccolo armi, panzerfaust, fucili e granate), allora i suoi PV (e la sua Carta Soldato) vanno al giocatore che non ha ucciso il Medico, cioè: al giocatore cui appartiene il Medico se viene ucciso da un avversario e all'avversario preso di mira se il Medico viene ucciso dal suo possessore con fuoco amico (es. Medico ucciso mentre è in corpo a corpo o mentre è scortato da un avversario come Prigioniero). In caso di uccisione da fuoco indiretto (mortai e artiglieria), nessuno si aggiudica i suoi PV.

Ufficiali

SMG tratta gli Ufficiali come Specialisti ed essi si distinguono dagli altri Soldati per una supplementare Azione di GUARDARE chiamata “Command” sulla loro Carta Soldato. Il valore di Comando di un Ufficiale va da 1-3 di raggio. L'Azione di Comando consente

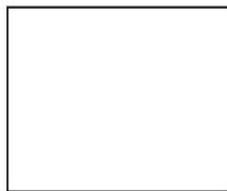
di giocare un'ulteriore Carta Azione dalla mano del giocatore in una Fase. Non può essere eseguita più di **una** Azione Comando per Fase e l'Azione supplementare deve corrispondere ad una di quelle indicate sulla Carta Storia per quella Fase.

L'Azione Comando viene eseguita durante la fase 4 della sequenza di gioco. Il giocatore piazza la sua Carta Azione addizionale, insieme all'altra Carta Azione, a faccia in giù sulla fase scelta dal giocatore (purchè corrisponda ad una delle azioni del Mazzo Storia per quella fase); ciò si tradurrà nell'avere due Carte Azione a faccia in giù in una delle Fasi (o più fasi se l'Ufficiale ha un valore Comando di 2 o 3). Quando si devono rivelare le Carte Azione per quella fase, allora il giocatore rivela entrambe le carte. Se entrambe le carte sono per la stessa Azione (es. entrambe sono carte Sparare), allora il giocatore gioca due carte di seguito quando è il suo turno. Se le carte sono per due Azioni diverse, allora il giocatore giocherà ogni carta durante la rispettiva Azione nel normale ordine di Iniziativa. Solo una ulteriore Carta Azione può essere giocata in qualsiasi Fase; ciò significa che il numero massimo di Carte Azione giocabili in ogni singola Fase è di 2 per giocatore. Il numero massimo di Azioni Comando che possono essere condotte durante il turno è uguale al valore di Comando dell'Ufficiale. Un giocatore può usare solo un Ufficiale a partita.

Moduli Tattici

Un Modulo Tattico consente a una parte di una squadra di formare teams che riflettono un maggior lavoro di squadra e affiatamento. I Teams combinano le capacità individuali dei Soldati e le carte extra Teamwork in una singola forza di combattimento. Essi muovono e combattono come una forza organizzata con un insieme definito di tattiche. In SMG ci sono vari tipi di Moduli Tattici (es. Infiltrazione, Assalto, Ricognizione etc.). Ogni Modulo Tattico consiste di Pannelli Team (il numero di pannelli varia in base ai vari Tipi di Moduli), marcatori (smoke, over watch, fallback points etc. – che variano a seconda della missione), e carte Team. Come esempio: il Modulo Tattico della fanteria tedesca include marcatori, 5 pannelli Team e 16 carte Team. Ogni tipo di Modulo Tattico è diverso ed avrà vari tipi e quantità di pannelli e carte Team.

NON c'è nessun obbligo di assegnare tutti i membri di una squadra ai pannelli Team; i giocatori possono scegliere di usare quanti pannelli desiderano e possono “mischiare od unire pannelli da differenti moduli tattici all'interno della loro squadra. Non si possono usare più copie dello stesso pannello entro la stessa squadra. I giocatori non devono riempire tutti gli slot di un pannello Team per usarlo; ma se un pannello Team è usato, allora tutte le carte di quel pannello DEVONO essere aggiunte al Mazzo Azione del giocatore. Una volta iniziato il gioco tutti i Soldati sono bloccati nei loro rispettivi Pannelli Team; non si può scambiare Soldati da un Pannello ad un altro (se non espressamente consentito da una Carta Azione). Tuttavia è permesso spostare i Soldati da uno slot all'altro all'interno del stesso Pannello, purchè il Soldato abbia tutti i requisiti per lo slot appena assegnato.



Questo è il numero di carte Team che accompagna questo Pannello Team.

IMPORTANTE:

Il simbolo del Team sulle Carte Equipaggiamento dovrà corrispondere anche al simbolo Team sul Pannello.

NOTA SMG

I Pannelli Team sostituiscono le Plance Soldato. Ogni Pannello ha da 2 a 8 slot Soldato e aggiunge da 2 a 16 Carte Team al tuo Mazzo.

IMPORTANTE:

Se si usa un Pannello Team allora le relative carte DEVONO essere aggiunte al mazzo Azione del giocatore

I Pannelli Team variano nel formato da 2 a 8 Slot Soldato per Pannello. Gli slot Soldato sul Pannello sono o “non-marcati” (utilizzabili da qualsiasi Soldato) o hanno i requisiti che un Soldato deve avere per occupare quello slot sul Team.

Ogni Pannello ha degli slot (o posizioni) “liberi” che potrai riempire con i Soldati della tua Squadra. Nel Pannello mostrato sopra, gli slot a sinistra ed al centro richiedono carte Soldato con un distintivo di Jager, Gebirgsjager o Deutsches Afrikakorps o qualsiasi Soldato con sei Granate (i simboli o i distintivi devono essere riportati sulle Carte Soldato di questi tipi di Soldato). Lo slot di destra non richiede alcuna formazione speciale o attrezzatura, ma richiede un Soldato esperto (distintivo d’assalto), un sottufficiale o un qualunque Soldato con un valore di Avvistamento di 18 o più.

Se uno slot con un ruolo richiesto non è occupato, le carte che richiedono quel ruolo non sono utilizzabili dal Team; diventano carte “morte”. Al Team manca semplicemente la capacità di intraprendere l’azione(i).

Le carte Team dei Moduli Tattici sono simili alle carte degli Specialisti, ma si concentrano sui vizi del Team come dei singoli. I tipi di carte che si possono utilizzare con i Pannelli Team sono carte: Equipaggiamento, Reazione e Comando che sono usate nello stesso modo descritto nella sezione degli Specialisti del regolamento. Le carte Teamwork specificano le azioni del team. Alcune carte team stabiliranno certi “costi” o restrizioni che devono essere soddisfatti per poterle usare. Un esempio di “costo” potrebbe essere “scarta una carta azione”. Un esempio di restrizione “I membri del Team devono essere in 1 quadrato di mappa” (devono solo essere nello stesso quadrato prima di iniziare le azioni sulla carta - non durante o dopo le azioni). Ogni Carta e Pannello Team ha un simbolo Team e dei numeri in giallo variabili usati per correlare le Carte Team al corretto Pannello Team.

IMPORTANTE:

Il simbolo Team sulla Carta Equipaggiamento deve corrispondere al Simbolo Team sul Pannello.

Le tre carte TEAM sono collegate al Pannello di squadra mostrato. La carta Team più a sinistra ha su di essa un requisito rappresentato dal numero romano II nel cerchio giallo, corrispondente allo slot NCO a destra sul Pannello Team. Se lo slot sul Pannello è occupato (da un Soldato qualificato), allora la Carta Reazione soddisfa i requisiti richiesti ed è giocabile. Quando una carta Team dice: “TEAM può Radunare..”, allora possono radunarsi tutti i Soldati sul Pannello, i membri del Team e gli altri Soldati entro il raggio di chiamata a raccolta.

Carte Equipaggiamento



Sia la immagine di fondo che il simbolo Team corrispondono alle carte azione e al Pannello Team.

Se il fumetto non specifica “Team” allora le azioni possono essere eseguite da qualsiasi soldato della squadra.

NOTA SMG

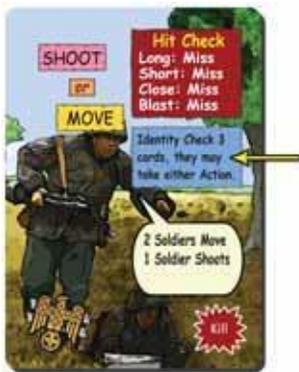
Le sezioni Carte Equipaggiamento, Reazione e Comando si rifanno alle regole degli Specialisti. Le seguenti sezioni ampliano e rivedono le precedenti regole.

Ci sono alcune uniche e potenti Carte equipaggiamento con i Moduli Tattici. Come per le altre Carte Equipaggiamento, il loro uso è spiegato sulla carta. Ad esempio, se la carta Equipaggiamento munizioni per un team MG42 è assegnata ad un assistente del mitragliere che è in contatto di base con quest'ultimo, allora l'MG spara liberamente ad ogni fase.

Carte Reazione

Le Carte Reazione si usano allo stesso modo delle Carte Reazione per gli Specialisti, tuttavia, se le Carte Reazione recitano “Il Team può...” allora l'intero Team può partecipare alle azioni descritte sulla Carta Reazione.

Carte Comando



Ci sono due tipi di Carte Comando con i Moduli Tattici. La carta azione “ANY” e le Carte Azione che non sono specifiche del Team. La carta ANY è usata allo stesso modo della carta ANY di alcuni Specialisti, tranne per il fatto che l'intero Team può eseguire l'azione scelta.

Questa Carta Comando ha un unico Box Narratore obbligatorio.

Oltre alle Azioni del Team Bubble questa carta permette al giocatore di pescare tre carte per un Controllo di Identità. Per ogni Carta Azione pescata (non carte dei Moduli in quanto queste NON valgono per l'Identity Checks) lo specifico Soldato può eseguire

una delle due Azioni elencate (nel caso di questa carta o un'azione di Sparare o un'azione di Muovere). Se durante l'Identity Check sono pescate più Carte Azione appartenenti allo stesso Soldato, allora quel Soldato può compiere tante azioni corrispondenti al numero di Carte Azioni pescate.

Carte Teamwork

In poche parole, le Carte Teamwork sono quelle carte Azione dei Moduli Tattici che prevedono azioni per l'intero Team; facilmente riconoscibili per il riquadro che contiene la parola “Team” invece di uno specifico numero di Soldati.



Questa unica carta Teamwork, permette a tutti i Team di uno stesso giocatore (sia che facciano parte dello stesso Modulo Tattico o no) di compiere Azioni di Nascondersi (purchè siano soddisfatti i requisiti per il team, ossia che il Pannello abbia uno slot con il numero I occupato). Ciò significa che ogni Soldato che il giocatore ha assegnato ad un Pannello Team può svolgere qualsiasi ammissibile azione “Nascondersi” – incluso trattenere carte per tutti i membri del Team che hanno questa capacità e radunare tutti i Soldati entro il raggio di chiamata a raccolta.

Se le restrizioni per l'uso di una carta non possono essere soddisfatte, allora la carta non è giocabile – e nessuna azione può essere compiuta in quella fase. Ad esempio, se questa carta è stata giocata nella fase 3 e nella fase 2 l'ultimo Soldato assegnato al numero Romano “I” è stato ucciso, allora questa carta non sarà giocabile.

Marcatori ed Equipaggiamento

Marcatori Fuoco

Il Fuoco è causato da un Evento Casuale o da un Equipaggiamento. Quando un incendio divampa, metti un marcatore fuoco nel quadrato di mappa interessato, nel Landmark, o nel Terreno-X evidenziato. Nessun Hit Check è fatto ora – i controlli per i colpi Esplosione (*Blast Hit checks*) sono fatti all’inizio di ogni Fase, prima di adottare qualunque Azione. Un “Blast Hit check” è fatto in ogni Fase per ogni Soldato che si trova nell’area interessata dal fuoco. Il Fuoco non si spegne – continua a bruciare per il resto della partita. Se un edificio è interessato dal fuoco l’intero edificio brucia, indipendentemente dal numero dei piani.

Mine

I Soldati effettuano i controlli per le mine (usando il Blast Hit Check) quando iniziano a muoversi in un quadrato contenente delle mine (non quando essi entrano nel quadrato). Questo segue lo stesso principio che si applica ai modificatori MUOVERE.



Ottiche

Binocoli e cannocchiali sono Ottiche che procurano dei modificatori ai Soldati che le usano. Ci sono 2 livelli di Ottiche: Ottiche 3x e 6x. Le Ottiche 3x consentono al Soldato di ignorare completamente tutti i modificatori Guardare da 3 in giù e tutti i modificatori Sparare da 2 in giù in tutti i quadrati tra il Soldato ed il suo bersaglio (incluso il quadrato del bersaglio). Le Ottiche 6x consentono invece di ignorare completamente tutti i modificatori Guardare da 4 o 5 in giù (dipende dalla qualità) e tutti i modificatori Sparare da 3 in giù in tutti i quadrati tra il Soldato ed il suo bersaglio (incluso il quadrato bersaglio).

Fumo

Il Fumo consente ai Soldati di celarsi alla vista ed è rappresentato dall’uso di marcatori Fumo. Il Fumo influisce sulla capacità di avvistare e sparare ai Soldati. Ci sono 2 livelli di densità di Fumo; 2x è un fumo leggero (ad es. il fumo di una granata fumogena) e 3x è un fumo più denso (ad es. il fumo provocato dall’artiglieria). L’effetto del fumo è determinato nel modo seguente: per tutti i Soldati che stanno cercando di avvistare e sparare attraverso il quadrato fumo, sono raddoppiati (per fumo 2x) o triplicati (per fumo 3x) i modificatori Guardare e Sparare del quadrato fumo e di ogni quadrato tra il fumo ed il bersaglio (incluso il quadrato bersaglio). Il Fumo tra un Soldato che cerca di andare in copertura ed il nemico più vicino raddoppia o triplica anche i modificatori Nascondersi. Il Fumo può essere usato in uno dei due modi – può essere originato da qualsiasi artiglieria che ha un Blast Check di 3 o più, o con carte equipaggiamento che specificano l’abilità fumo. Per originare fumo dall’artiglieria un giocatore che ha acquistato l’artiglieria indica semplicemente un round di artiglieria nel quale ci sarà del fumo invece che un’esplosione e poi mette il marcatore Fumo 3x nel quadrato avvistato. Quando le Ottiche (binocoli e cannocchiali) sono usate nel gioco, tutti i modificatori Fumo sono applicati prima dei modificatori Ottiche. La durata del fumo è minimo di un turno. Dopo un turno i giocatori determinano quando il fumo viene rimosso nel seguente modo: all’inizio del turno rivelano le Carte Storia per il turno e confrontano il colore che circonda il numero di ogni carta Storia nell’angolo in alto a sinistra. La carta per la prima fase

IMPORTANTE:

Alcuni Equipaggiamenti e marcatori indicati potrebbero non essere ancora disponibili per l’uso. Tuttavia sono indicati per un futuro riferimento. Per nuovi prodotti visita il nostro sito Web.

IMPORTANTE:

Fai riferimento all’attuale Carta Equipaggiamento per i modificatori Look e Shoot.

IMPORTANTE:

Se il fumo è nel percorso tra il Soldato ed il bersaglio, allora tutti i modificatori Fumo sono applicati prima dei modificatori Ottiche.

stabilisce il colore per il turno e se la carta per la seconda fase è diversa dalla prima carta allora il marcatore Fumo viene rimosso dopo la seconda fase. Se i colori sono gli stessi allora il fumo rimane per la seconda fase ed i giocatori confrontano il colore della carta per la terza fase. Se il colore della terza carta è diverso dalla prima carta allora il fumo è rimosso dopo la terza fase. Se tutte e tre le carte hanno lo stesso colore allora il fumo rimane per l'intero turno e viene di nuovo eseguito un controllo nei turni successivi fino a che non viene rimosso.

Glossario

Questa sezione aiuta a comprendere meglio le regole del gioco. Altri prodotti SMG possono includere ulteriori sezioni Glossario e possono anche prevedere Regole aggiuntive. Ciò permette a SMG di crescere e di ridurre le regole che un giocatore deve imparare per poter iniziare a giocare.

AZIONE – Un'Azione è il cuore del gioco. Ogni Azione è distinta e separata per ogni Soldato.

Una singola Carta Azione consente al giocatore di intraprendere più Azioni. Quando la Carta Azione di un giocatore è in gioco (determinata dalle carte Fase e dall'Iniziativa), qualsiasi Azione permessa dalla carta può essere svolta dai vari Soldati che egli controlla, nell'ordine desiderato. Le Azioni sono il cuore di SMG e sono di 4 tipi: **GUARDARE**, **NASCONDERSI**, **SPARARE** e **MUOVERE**.

MAZZO AZIONE – Un mazzo composto da tutte le Carte Azione appartenenti ad ogni Soldato in forza al giocatore. Queste carte sono combinate, mischiate e pescate durante tutta la partita.

PERSONAGGI – La trama in SMG è legata ai Personaggi ed agli eventi. I Personaggi sono gli stessi Soldati presenti in tutti i Capitoli delle varie storie. Ad esempio, Day of Days è corredato di sei Personaggi. Questi Personaggi hanno delle carte nel mazzo Storia che possono attivare degli eventi durante le battaglie. Altri Soldati non hanno eventi che li richiamano, ma possono essere coinvolti in eventi casuali.

CONTROLLI – Tutti i controlli sono fatti estraendo una Carte Azione dalla cima del mazzo Azione. L'Hit Check viene usato per determinare se un colpo è andato a segno. Il controllo dei Danni determina il tipo di danno. Alcuni controlli supplementari usano la Piastrina di Riconoscimento.

COMBATTIMENTO IN CONTATTO – I Soldati in contatto di base con il nemico, e con almeno uno di loro che ha il proprio Arco di Tiro in questo contatto. Quando ci si sposta per entrare in mischia devi muovere in linea retta verso il bersaglio.

CONTROLLO DANNI – Quando si controllano i Danni, utilizza il risultato in basso a destra sulla Carta Azione.

DISTANZA – La Distanza sulla mappa viene calcolata in sq. (quadrati) o in. (pollici). Questo numero è un numero intero positivo. Viene misurato contando i quadrati lungo una linea retta, o usando il righello incluso nel gioco. Tutte le misure sono eseguite in linea retta ed utilizzando numeri interi.

PIASTRINA DI RICONOSCIMENTO – Ha due usi in SMG. C'è una Piastrina alla base di ogni figura, che è usata per identificare il Soldato e come meccanismo di piazzamento. C'è anche una Piastrina in basso a sinistra di ogni Carta Soldato e Carta Azione che identifica il possessore della carta.

AREE DI ENTRATA – Indicano i punti dove le truppe, che iniziano uno scenario fuori mappa, possono entrare. Salvo diversa indicazione, sono considerate essere larghe un quadrato, e tutti i Soldati di un giocatore devono usare la stessa Area di Entrata, ma non necessariamente nello stesso turno. I Soldati entrano in mappa usando un'Azione di Movimento, muovendo regolarmente come se stessero lasciando uno spazio senza modificatori di terreno.

FASE EVENTO – Durante la sequenza di gioco, il momento in cui si controlla se accade un Evento casuale (Vedi Pagina 8).

LOTTA – Una lotta in SMG comprende tutte le forme di combattimento corpo a corpo. In una lotta il Soldato può rimanere stordito, disorientato ed in preda al panico, con la conseguente possibilità di venire catturato. Questo è il risultato di un corpo a corpo.

FUOCO AMICO – Mentre sono a distanza ravvicinata, i Soldati possono sparare a Soldati coinvolti in un corpo a corpo o alla scorta di un Prigioniero. In entrambi i casi, il primo colpo deve essere applicato al soldato nemico, il successivo a un alleato, etc. I colpi dispari si applicano ai nemici. Anche i colpi vengono applicati agli alleati. Eventuali Soldati uccisi dai loro alleati fanno guadagnare PV al nemico, come una normale uccisione (Vergognatevi!).

TURNO DI GIOCO – SMG si gioca a Turni. Ogni turno è composto da tre Fasi che regolano l'uso delle Carte Fase pescate dal mazzo Storia. Un Turno di gioco completo va dalla Fase uno alla Fase tre di un singolo Turno.

NASCONDERSI – Una delle quattro Azioni principali, incentrata sull'occultamento dei Soldati, inclusa la chiamata a raccolta.

PLACCA DI IDENTIFICAZIONE – Riquadro situato su ogni quadrato di mappa o Landmark contenente i modificatori del terreno.

IDENTITY CHECK – Un controllo di identità è eseguito estraendo una carta Azione dal mazzo del giocatore per vedere se esce la sua Piastrina. Ciò può accadere ad un Soldato che sta cercando di fare qualche azione a causa di un evento o risultato.

IDENTITY HIT CHECK – Funziona come un normale Hit Check, ad eccezione che le Carte Azione sono pescate fino a quando una Piastrina di Riconoscimento corrisponde al Soldato che prende il colpo. Se più di un giocatore prende un colpo, il giocatore con l'iniziativa fa il primo Identity Hit Check seguito dal successivo giocatore con l'iniziativa più alta.

INIZIATIVA – Viene usata per determinare i Soldati che possono agire per primi quando due o più giocatori hanno scelto la stessa Azione o quando inizia un corpo a corpo. L'iniziativa è determinata in primo luogo dal numero delle carte in mano ad ogni giocatore. In caso di parità, vedere la regola a pagina 16. Il giocatore che ha l'iniziativa può cambiare di turno in turno e da fase a fase, in quanto può cambiare il numero di carte che ogni giocatore ha in mano, o i Soldati possono essere feriti, catturati od uccisi. In partite multigiocatore l'Iniziativa è per giocatore, non per schieramento.

LANDMARK – I quadrati più grandi che misurano 10 pollici per lato sono detti Punti di Riferimento. Rappresentano importanti luoghi nel gioco. Ogni Landmark ha delle Carte Storia (ed eventualmente Ordini) da inserire nel relativo mazzo e che aggiungono eventi che possono accadere in quei luoghi.

BLOCCATO IN COMBATTIMENTO – Quando due o più Soldati nemici attraversano una intera sequenza in corpo a corpo ed usano tutte le loro carte. Essi rimangono nella loro posizione attuale. Finché ci sono Soldati nemici in vita ed in contatto. Nessun giocatore può muovere i Soldati coinvolti fuori dalla mischia (ma può aggiungere altri Soldati alla lotta e sparare alla mischia). La sola azione permessa in corpo a corpo è Muovere, per ruotare la base del Soldato e cambiare così il suo Arco di Tiro.

GUARDARE – Una delle quattro Azioni principali, incentrata sull'individuazione dei nemici, posizioni ed equipaggiamento, ed anche pesca di Carte Azione supplementari.

QUADRATI DI MAPPA – I quadrati più piccoli che misurano 5 pollici per lato sono detti quadrati di mappa. Consentono la costruzione della piano di gioco, riempiendo gli spazi tra i Landmark. Le Carte Storia possono contenere degli eventi che hanno effetto sui quadrati di mappa.

MUOVERE – Qualsiasi Azione che ha a che fare con l'esercizio fisico è inclusa nell'Azione MUOVERE. Include Azioni di Lotta (che possono coinvolgere uomini a distanza ravvicinata), arrampicate e camminate. Per consentire a un Soldato di correre, alcune carte Azione avranno

scritto “muovere e muovere ancora”, per consentire ad un Soldato di muovere, in una sola Fase, due, tre, o anche quattro volte.

ORDINI – All’inizio di uno scenario, ogni giocatore sceglie a caso una carta Ordine da una lista inclusa nello scenario. Gli ordini fissano gli obiettivi di un giocatore e di solito offrono dei punti bonus per il raggiungimento degli obiettivi stessi. Gli ordini creano delle interessanti situazioni di combattimento. Avere una gamma di possibili obiettivi all’interno dello scenario mantiene gli avversari nel dubbio. Quando c’è più di un giocatore per parte, ogni giocatore avrà la propria carta Ordine, che non dovrebbe essere mostrata a nessuno (neanche al proprio alleato!).

POSSEDERE – Ogni Soldato “possiede” qualsiasi Carta Azione che ha il suo nome stampato sulla Piastrina o qualsiasi carta posta sotto al Soldato come parte di un’azione “Trattenere”/Hold. Il Soldato possiede anche ogni segnalino posizionato sulla sua Carta Soldato o messo a fianco della Figura sulla mappa. Un Soldato possiede le carte Equipaggiamento poste sotto alla Carta Soldato.

FASE – In SMG ogni turno è diviso in tre Fasi. I giocatori piazzano tre Carte Azione corrispondenti alle Azioni dettate dalle Carte Fase. All’inizio di ogni turno, tre carte Fase sono pescate dal relativo mazzo, per definire le possibili azioni per le tre fasi di quel turno.

BLOCCATO (PIN) – Un Pin è uno dei possibili risultati di un “colpo” o di un combattimento ravvicinato. Un Soldato rimasto bloccato, ha un segnalino PIN piazzato al fianco della miniatura. I Soldati bloccati sono esitanti, distratti ed eseguono male gli ordini. Tutte le abilità sulla Carta Soldato sono dimezzate, ed arrotondate per difetto; ad es. WALK 3 diventa WALK 1. Il Soldato rimane bloccato fino a che non è chiamato a raccolta (Rally) o rimosso dal gioco.

EVENTO CASUALE – Quando i riquadri Causa ed Effetto corrispondono sulle Carte Storia (vedi Pag. 8). Questi eventi accadono prima dell’inizio del turno di gioco.

RIMUOVERE – Una carta che dice Rimuovi è tolta dal gioco e non assegna PV a nessun giocatore.

SCENARI – SMG è giocato con scenari. Ogni scenario spiega la situazione, fornisce una mappa, e definisce le carte Ordini e le Carte Fase usate durante il gioco.

CONDIVIDERE – I Soldati possono “condividere” Tattiche, Organizzazione o Armi come parte di teams o di equipaggi. In caso di un’arma con equipaggio, questi deve avere l’abilità “Assistente” che si trova sulla Carta del Soldato sotto al grado nella parte superiore, o una miniatura che trasporta un treppiede o le munizioni extra di un MG.

SOLDATO – I Soldati sono figure singole. Ogni Soldato aggiunge al gioco 1 Carta Soldato e 7 Carte Azione che hanno una Piastrina di Riconoscimento che corrisponde alla base del relativo Soldato. Delle 7 carte Azione, 4 sono Carte che sono utilizzate sempre dal Soldato e 3 che si basano sul suo grado militare. Alcuni Soldati (Leaders) possono ricoprire 3 gradi – Soldato Semplice, Giovane Sergente e Sergente Anziano. I giocatori sono liberi di scegliere il grado che desiderano (pagando il relativo costo). Assicurati di usare solo le tre Carte Azione del grado scelto per la partita.

AVVISTATO – Un Soldato che è stato individuato con successo a causa di un’azione di Avvistamento, o perchè ha sparato.

FERITA – Una possibile conseguenza di un colpo è una “ferita”. Un soldato ferito che viene ferito per la seconda volta, muore. Un Soldato ferito usa il lato rosso della propria Carta Soldato. La maggior parte dei Soldati feriti ha le capacità ridotte ma alcuni Soldati possono diventare più forti in alcune abilità, quando rimangono feriti.

Crediti

Design - Jeff Billings

Development – Mike Billings, Rob Belli

Editing – Jeff Billings, Rob Belli, Kevin Collins, Kevin Duke, Todd Trahan

Rules Contributors – Jim Antell, Rob Belli, Kevin Collins, Kevin Duke, Andrew Palmer, Brian Sinke, Todd Trahan, Jerry Tresman, Curtis Thornock

Artwork – Jeff Billings, Liz Belli, Mike Billings, Sandy Kline, Pierre Scott, Becky Siebe, Mike Vares

Marketing and Product Management – Kevin Duke

Production Director – Becky Siebe

Traduzione in Italiano: Massimo68

Nota: La presente traduzione non vuole sostituire in alcun modo il regolamento originale, ma è da intendersi quale aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

V
e
r
s
i
o
n
e

2
.
0