

BATMAN

The animated series *SHADOW OF THE BAT*

Nella modalità competitiva il turno di gioco si alterna tra un eroe e il cattivo, eroe e cattivo, eroe e cattivo e così via. In questa modalità un giocatore controlla i cattivi e i loro tirapiedi.

Nella modalità cooperativa invece si combinano le carte iniziativa. In questa modalità tutti giocano contro il gioco.

Gli eroi in gioco devono essere sempre 4, non importa quanti giocatori sono al tavolo. Eventualmente ognuno giocherà più eroi.

Fa eccezione la modalità che fa giocare Batman come eroe solitario e non come membro di una squadra.

Setup:

Ogni eroe all'inizio del gioco ottiene:

1)La propria scheda 2)i propri dadi azione 3)la figura dell'eroe 4)una base da agganciare 5)i gettoni focus nel numero indicato nella scheda eroe 6)tutte le carte abilità

N.B. Se nessuno gioca Batman, allora gli eroi ricevono la carta alleato verde di Batman.

Il numero delle abilità che ogni eroe può possedere è indicato nella scheda eroe e il giocatore che lo controlla può scegliere quelle che gli interessano tra quelle disponibili e riporre le altre non scelte, se non vuole seguire quelle suggerite dal gioco.

Gli eroi che hanno il tratto "utilità cintura" possono sostituire un'abilità con 4 carte gadget a loro scelta.

Se viene scelta un'abilità "costante" (con il segno dell'infinito), questa deve essere piazzata vicino alla scheda eroe con la faccia in su a vista degli altri giocatori, a differenza di tutte le altre carte abilità scelte che restano in mano all'eroe nascoste ai cattivi ma non necessariamente agli altri eroi.

Le miniature degli eroi vengono piazzate negli spazi verdi a piacimento del giocatore. Vengono posti in gioco i dadi, i gettoni KO, i gettoni rimpiazza dadi, ferite e focus.

Quindi vengono assegnate al cattivo le carte a seconda della modalità di gioco scelta.

Modalità Competitiva:

Il cattivo usa il mazzo delle carte abilità per controllare i cattivi e sconfiggere gli eroi.

In questa modalità il cattivo riceve: le figure dei cattivi, le schede di ciascun cattivo in gioco, dal lato in cui non compaiono l'obiettivo e la gittata, che invece valgono solo nella modalità cooperativa; i gettoni focus indicati in ciascuna scheda cattivo; infine la scheda riferimento con cui tenere traccia delle carte giocate.

Costruzione del mazzo:

La costruzione del mazzo dipende dalle singole battaglie. Di base ciascun cattivo deve prendere le 10 carte abilità grigie di ciascun cattivo. Poi lo stesso aggiunge un gruppo di 3 carte dello stesso colore delle lettere colorate rappresentate accanto ciascun cattivo per ciascuna battaglia.

Poi, dopo avere mescolato le carte base grigie e le carte colorate aggiunte il cattivo prende in mano il numero di carte indicate nella descrizione della battaglia.

LE REGOLE PRINCIPALI

Valgono sia per gli eroi che per i cattivi.

Le azioni

servono al movimento, attacco e a realizzare altre imprese nel gioco.

Nella modalità competitiva gli eroi svolgono le azioni spendendo le icone dei loro dadi azione, mentre i cattivi spendono le loro carte azione.

Nella modalità cooperativa cambia la regolamentazione delle azioni dei cattivi che sono giocate secondo regole dell'IA.

Focus (non per la modalità cooperativa)

Vale sia per gli eroi che per i cattivi.

Può essere speso per ritirare tutti i dadi o alcuni (eccetto i dadi risveglio), ciascun dado una sola volta.

Cattivi	Eroi
Iniziano la partita con tanti focus quanti quelli indicati nella descrizione della battaglia	Iniziano la partita con tanti focus quanti quelli indicati nella loro scheda
Guadagnano un focus ad ogni fine round	Guadagno un focus ogni volta che ottengono un risultato dado azione con il pipistrello grazie alle loro abilità
Non possono mai superare il numero di focus di inizio partita	Non possono mai superare il numero di focus di inizio partita

Sia gli eroi che i cattivi hanno delle abilità indicate nella loro scheda e tale abilità è valida sino a che il personaggio non viene rimosso dal tabellone, riacquistando la propria validità nel momento in cui il personaggio viene nuovamente posto in gioco (a meno che non sia stabilito diversamente).

Ferite

I personaggi soffrono tante ferite quanti sono i colpi loro inferti che non vengono bloccati. Per gli aiutanti i token ferita vengono posti accanto la miniatura, mentre per i personaggi principali sulle loro schede. Più sono i token ferita sulla scheda meno è la salute residua. Quando le ferite sono uguali o maggiori al limite massimo della vita, il personaggio viene "steso" e non può prendere più ferite di quanto non sia il suo valore di vita. I personaggi possono curarsi in diversi modi, come ad esempio girare dadi con le icone del pipistrello all'inizio del loro round o per mezzo di carte abilità. Una volta curato, il personaggio rimuove le sue ferite.

Atterramento, risveglio e gettoni KO

Quando è il leader cattivo a prendere ferite pari al suo massimo limite di vita, la miniatura viene coricata su di un lato nel posto dovessi trova; quando è l'eroe, il giocatore riprende tutte le carte attive in mano.

Nella modalità competitiva le condizioni di KO spesso vengono specificate a determinate condizioni dalla descrizione della battaglia. Mettere a tappeto un personaggio in questa modalità quindi non determina automaticamente un KO.

Diversamente dai personaggi principali, se ad essere abbattuti sono gli aiutanti o tirapiedi, essi vanno KO e devono essere rimossi dalla mappa, esattamente come avviene nella modalità cooperativa per i cattivi controllati dall'IA.

I personaggi abbattuti non possono essere bersagliati da colpi o abilità e gli altri personaggi possono passarci sopra ma non sostarvi.

I personaggi abbattuti non fanno azioni, non usano gadget o abilità né vengono contati per il calcolo del risveglio o per prevenire un'azione speciale di un'altra personaggio.

Il risveglio degli eroi

Se un eroe è “steso”, al prossimo suo turno tira tanti dadi quanti gliene indica la sua caratteristica difensiva, modificando il relativo risultato come segue:

+1 dado	Per ogni icona difesa sui propri dadi azione
+1 dado	Per ogni amico di supporto per gli eroi
+2 dadi	Per ogni eroe adiacente non abbattuto
-3 dadi	Per ogni leader cattivo non abbattuto
-1 dado	Per ogni tirapiedi adiacente

Il Focus non può essere speso per ritirare i dadi risveglio.

Gli eroi rimuovono tante ferite quanti sono i successi tirati e si rialzano se le loro ferite rimanenti dopo il tiro dei dadi con i risultati “pipistrelli” sono ancora pari o maggiore al loro valore di risveglio (il valore è segnato sotto l’attributo della vita nella scheda del personaggio). Il personaggio può proseguire nel suo turno senza alcuna ulteriore penalità. Se invece non ottiene alcun successo (pipistrello) per rialzarsi ancora, piazza un gettone KO sulla sua scheda personaggio. Il personaggio salterà il suo turno e dovrà ritentare al prossimo.

Se, indipendentemente dalle condizioni di vittoria o sconfitta, tutti gli eroi sono stesi nello stesso momento, il cattivo vince.

Risveglio dei Leaders cattivi

Il leader dei cattivi salta sempre un turno dopo il suo abbattimento ricevendo automaticamente un gettone KO e al turno successivo tira i propri dadi battaglia pari al suo attributo di difesa, modificato da:

+1 dado	Per ogni icona difesa sulle sue carte abilità attive
+1 dado	Per ogni tirapiedi vicino
+3 dadi	Per ogni leader cattivo adiacente non abbattuto
-2 dadi	Per ogni eroe vicino non abbattuto
-1 dado	Per ogni supporto degli eroi adiacente

Il Focus non può essere speso per ritirare i dadi rivitalizzazione.

A differenza degli eroi, se il leader cattivo cattivo non raggiunge il valore per rialzarsi ed agire (anche se per caso ha comunque ottenuto un qualche pipistrello ma non abbastanza per rialzarsi), e quindi resta inattivo per quel turno, indipendentemente dal risultato, prende sempre un token KO (ricordiamo che gli eroi, anche nel caso in cui con il loro tiro rivitalizzante non superassero il valore minimo di risveglio, avrebbero comunque un risultato positivo perchè in questo caso, pur non rialzandosi, non prenderebbero alcun penalità e, quindi, neanche un gettone KO).

COME SI GIOCA:

Ogni round, come detto alternato tra un eroe e il cattivo, un eroe e il cattivo, un eroe e il cattivo, ecc. si svolge attraverso 3 fasi:

- Fase dei dadi: i giocatori eroi tirano i dadi
- Fase azione: i giocatori muovo e attaccano l’altra fazione
- Fase ripristino: si attivano tutti gli effetti di fine round, si muove il segna round e finisce il round.

N.B. Il turno finisce per ciascun eroe alla fine di ciascun loro turno, mentre per il cattivo il turno finisce solo quando ha finito tutti i turni successivi a quelli di ciascun eroe.

Il segnalino vittoria si muove di uno spazio durante ogni fase di ripristino.

Fase dei dadi:

All'inizio di ogni turno il giocatore eroe tira i suoi dadi. Al costo di un focus può ritirare tutti o alcuni dadi, prima che il primo giocatore inizi ad agire. Dopo avere accettato i risultati dei dadi questi vengono posizionati in una linea a piacimento davanti al giocatore, e non si possono cambiare di posizione o ritirare una volta che il primo giocatore inizia ad agire. Ciascun giocatore può spendere i propri 3 dadi per agire, oltre a quello più vicino a lui di ciascuno dei due giocatori rispettivamente alla sua sinistra e alla sua destra, così da totalizzare fino a 5 azioni. Dopo che i giocatori hanno posizionato i propri dadi tutti piazzano i gettoni dadi al posto dei dadi condivisi.

Un risultato pipistrello, prima di essere condiviso, deve essere ruotato.

Fase azione:

E' differente a seconda della modalità.

Modalità competitiva	Modalità cooperativa
Si alternano gli eroi e i cattivi come detto (un eroe - cattivo – un eroe – cattivo – ecc). Gli eroi scelgono liberamente l'ordine dei loro turni	Si gira una nuova carta iniziativa. Se c'è un cattivo tutte le miniature di quel tipo agiscono. Quando tutti hanno agito il mazzo dell'iniziativa di rimescola.
Turno dell'eroe: <ul style="list-style-type: none">• Azioni dei dadi: L'eroe svolge l'azione dei dadi nell'ordine che preferisce e finisce l'azione quando ha usato tutti i dadi o non vuole più utilizzarne alcuni rimasti, facendo attenzione a spostare in avanti quelli utilizzati per averne sempre immediata contezza.• Durante il suo turno l'eroe può utilizzare anche 1 (sola) delle sue carte abilità che deve scegliere all'inizio della battaglia. L'utilizzo delle carte abilità richiede pagare il focus, vita e/o i suoi dadi azione per quel turno. La carta abilità rimane attiva sino all'inizio del prossimo turno dell'eroe (a meno che l'eroe viene abbattuto, nel qual caso la carta viene immediatamente riconsegnata). Non si può rimettere nella mano la carta abilità attiva durante la fase di ripristino.	Turno dell'eroe: In base alle carte iniziativa che vengono estratte
Turno del cattivo: Il cattivo sceglie una singola carta abilità dei cattivi e aziona tutte le miniature di quel tipo di cattivo. Dopo che tutte le miniature si attivano un altro eroe si attiva. La carta abilità giocata deve essere presa dalla propria mano e poi piazzata in uno spazio della propria scheda. Alla fine il cattivo pesca tante carte dal mazzo quante ne servono a reintegrare il numero indicato dalla descrizione della battaglia. Se il mazzo di esaurisce rimescola le carte scartate. In ogni carta abilità dei cattivi, in basso, viene indicato il tipo di cattivi attivati, quante miniature si attivano, quali icone riceve ciascuna figura attivata e se può essere attivata una figura addizionale. Se la carta permette	Turno del cattivo: Si attivano tutte le miniature di quello specifico tipo di cattivo di cui viene estratta la carta iniziativa. Il movimento e le azioni delle miniature vengono stabilite secondo le regole della modalità cooperativa.

<p>di attivare multiple figure, il cattivo sceglie l'ordine di attivazione come vuole, ma prima di attivarne un tipo deve finire l'attivazione del primo.</p> <p>N.B. Il cattivo può attivare una data figura una sola volta per turno. Se ad esempio una carta "fai attenzione" attiva uno strike a distanza di un "mercenario" (gun hired), quest'ultimo non può nuovamente essere attivato con un'altra figura di attivazione addizionale.</p>	
<p>Azioni Speciali: Alcuni episodi prevedono azioni speciali che permettono di interagire con le altre figure nella mappa in diversi modi.</p>	
<p>Mosse del terreno: Entrambe la parti possono compiere mosse di terreno per attraversare il campo di battaglia e interagire con i vari tipi di terreno.</p>	

Attivazioni di Figure addizionali:

Alcune carte abilità dei cattivi consentono anche l'opzione di attivare figure di nemici addizionali. Queste carte, in basso, contengono due Sets di attivazioni anziché una specifica di un personaggio specifico. Per ciascuna opzione sono indicati il numero di miniature che possono essere attivate e il numero di icone azioni, spesso indicate con il punto interrogativo (?).

Carte attive dei cattivi e coda

Le carte abilità cattivi vengono giocate sulla scheda del cattivo davanti al giocatore. I Cattivi possono avere attive nello stesso momento solo 4 carte al massimo – questa viene definita "coda". Ogni volta che una nuova carta viene giocata, tutte le carte nella coda si spostano di 1 spazio a destra, lasciando lo spazio per la nuova. Se nella coda ci sono già quattro carte la quarta carta da sinistra a destra viene scartata nella pila degli scarti e cessa di essere attiva.

Abilità speciali:

Le carte abilità dei cattivi possono elencare anche una o più abilità speciali, che sono separate dalla figura che esse attivano e che vengono intitolate come segue:

- *"Quando giocate"*: si attiva subito quando viene messa in gioco prima che venga spesa una qualsiasi icona azione.
- *"Quando scartate"*: si attiva immediatamente quando viene scartata.
- *"Questo turno"*: dopo che viene giocata resta attiva fino alla fine del turno del cattivo.
- *"Mentre sono attive"*: dal momento in cui sono giocate sino a quando vengono scartate.
- *"Istantanee"*: Vengono giocate dalla mano del cattivo ad un determinato momento – spesso durante il turno dell'eroe. Generalmente non vengono piazzate nella coda.

Nota: se una carta viene giocata per il suo effetto istantaneo e riporta sopra un'icona azione, questa non può essere spesa se la carta non viene piazzata nella coda e viceversa (a meno che non sia specificata diversamente).

Le carte istantanee con icone azione possono essere giocate nella coda nel corso del turno del cattivo ma l'effetto istantaneo non si attiverà.

Icone difesa:

Alcune carte abilità dei cattivi hanno l'icona difesa su di loro. Mentre sono attive aggiungono un bonus all'attribuzione della difesa di quel cattivo pari al numero di icone di difesa sulla carta.

Es: se una carta mercenari (gun hired) attiva due mercenari e ritrae un'icona difesa, tutti i mercenari in gioco ricevono un bonus +1 all'attribuzione difesa mentre la carta è attiva.

Attivazione disperazione:

Se un cattivo ha un disperato bisogno di attivare uno specifico tipo di miniature, può giocare una carta abilità dei cattivi a faccia in giù nella disperazione. Ciò consente al cattivo di attivare 1 figura che controlla con due icone azioni e scartare tante carte quante ne vuole dalla sua mano.

Fase di ripristino:

Si attivano gli effetti di fine turno di status, abilità dei personaggi, abilità o regole di battaglia. I cattivi guadagnano 1 focus. Il segnalino vittoria si muove sul tracciato turni e inizia un nuovo turno.

Azioni ed icone controllate dal giocatore:

Gli eroi realizzano le azioni tramite le icone dei loro dadi azione, mentre i cattivi realizzano le azioni spendendo le icone delle loro carte abilità giocate.

Comunque sia le icone, venendo spese, permettono di realizzare quelle azioni.

Movimento	<p>Ogni icona spesa permette un movimento del personaggio del valore indicato sulla sua scheda. Se il personaggio compie una diversa azione prima di finire di utilizzare interamente il valore del suo movimento, i punti movimento non spesi sono persi. Può però spendere altri punti movimento facendo un'altra azione movimento dopo.</p> <p>Per ogni punto movimento il personaggio si muove di uno spazio. Si può muovere anche diagonalmente e, in questo caso, passare attraverso due ostacoli. Esistono alcuni effetti movimento dovuti al terreno che possono modificare i limiti al movimento e che non costano alcun punto movimento.</p> <p>Il movimento costa un punto in più per ogni nemico adiacente anche diagonalmente.</p> <p><u>Mosse terreno:</u> che servono per attraversare la mappa o difendersi, i personaggi pagano 2 icone movimento senza però muoversi. Le mosse terreno non equivalgono ad un'azione movimento e se ne possono performare quante se ne vogliono nei limiti delle icone movimento possedute:</p> <ul style="list-style-type: none">• Salti: muovono la figura fino a 3 spazi in linea retta finendo su uno spazio libero. Mentre si salta si ignorano tutte le altre figure, le adiacenze dei nemici, terreni, con l'eccezione dei terreni bloccanti o del movimento da un terreno più basso ad uno più alto (e non anche il contrario). Chi salta non è nella linea di vista degli altri personaggi.• Arrampicarsi: da un terreno più basso ad uno più alto e viceversa, salvo in questo
-----------	--

	<p>caso che non si creano ferite. Vengono ignorati i nemici adiacenti ai fini del costo dell'arrampicata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accucciarsi: si perfeziona quando si è vicini ad un'auto, ad un cassonetto ad una panca o ad una scrivania. Piazza un token accucciarsi vicino alla figura. Fino a che la miniatura non inizi un'altra azione gli oggetti accanto ai quali il personaggio è accucciato interrompono la linea di vista. • Nascondersi: si perfeziona quando la miniatura è accanto ad un terreno coperto, viene accostato un token nascosto, dura fino al compimento di una nuova diversa azione e conferisce un +2 alla difesa che si cumula con il bonus +1 conferito da un terreno coperto.
Mischia	<p>Per ogni icona il personaggio bersaglia con una azione di combattimento in mischia un nemico adiacente (anche in diagonale).</p> <p>Strike in mischia: Il personaggio sceglie un obiettivo adiacente, anche diagonalmente, purchè non sia su un terreno sopraelevato, e aggiunge ai dadi battaglia dell'attributo attacco in mischia del personaggio anche tanti dadi battaglia quante sono le icone strike (cioè le stesse icone dell'attacco che sono in surplus rispetto al suo attributo di attacco) spese.</p> <p>Focus: per lo strike si possono usare i token focus per ritirare uno o più dadi. Si possono ritirare solo una volta, anche se un'abilità consente di ritirare i dadi gratis. Anche In questo caso il ritiro è permesso solo per una volta.</p>
A distanza	<p>Per ogni icona può svolgere un attacco a distanza entro linea di vista.</p> <p>Per uno strike a distanza il giocatore deve spendere una o più icone a distanza per colpire un nemico che non sia adiacente. Funziona allo stesso modo di uno strike in mischia ma può essere effettuato solo se c'è la linea di vista e in linea retta e la sua forza si riduce man mano che il nemico è più lontano. Oltre 2 spazi di istanza l'attacco diminuisce un colpo per ogni spazio di ulteriore lontananza del bersaglio.</p> <p>N.B. Un bersaglio in un terreno sopraelevato diminuisce di 2 colpi l'attacco contro di lui prima ancora di tirare per la difesa.</p>
Difesa	<p>A differenza delle altre, l'azione difesa conferisce un bonus +1 all'attribuzione difesa di quel</p>

	<p>personaggio finchè l'icona difesa non viene ritirata o la carta abilità non viene scartata</p> <p>Strike in difesa: funziona allo stesso modo più o meno della mischia, ma i dadi battaglia devono mostrare le icone difesa (Batman che alza il mantello), bloccando 1 colpo per ogni icona di queste.</p> <p>Mettersi in difesa: ogni volta che un eroe viene ferito (sopporta almeno una ferita, non un colpo, si badi bene) e non viene abbattuto, può decidere di girare uno o più dadi suoi in difesa girandoli sulla faccia con l'icona difesa senza altre icone diverse. Indiretto di dadi con icone difesa, si possono usare i token in sostituzione dei dadi. L'eroe colpito non può mutare i dadi degli altri eroi. Ma il dado cambiato condiviso cambia anche per chi lo condivide.</p> <p>Focus: per la difesa si possono usare i token focus per ritirare uno o più dadi. Si possono ritirare una volta sola, anche se un'abilità consente di ritirare i dadi gratis. Anche In questo caso il ritiro è permesso solo per una volta. La decisione di utilizzare il focus deve essere presa prima di tirare i dadi di difesa</p>
Mix	<p>Attribuisce sempre un bonus +1 alla difesa, anche quando le altre icone vengono spese, mentre possono essere realizzate le altre mosse o un mix delle stesse.</p>
Emblema del pipistrello	<ul style="list-style-type: none"> • Tira un dado battaglia e rimuovi una ferita per ciascun successo • Riguadagna un focus (che non ecceda il valore massimo per la battaglia) • Gira il dado su un'altra faccia a suo piacimento <p>Tutte queste azioni vengono performate solo dopo avere effettuato tutti gli altri rilanci degli altri dadi.</p>
Azione selvaggia (?)	<p>Viene ricevuta da un supporto degli eroi e si trova su una carta abilità dei cattivi. Le icone delle azioni selvagge possono essere usate per una singola azione movimento, mischia o attacco a distanza. Non possono essere usate mai per la difesa.</p>

Il giocatore può combinare le icone dello stesso tipo in una volta per migliorare la singola azione oppure le doppie icone su un singolo dado per due diverse azioni, ma non possono essere usate come singola azione. Le icone non usate sono perse.

Carte abilità e Gadget degli eroi:

L'eroe ne sceglie un certo numero all'inizio della partita e ne usa una per turno. Per farlo deve spendere le icone azione, focus, e/o vita indicate in cima alla carta abilità (alcune abilità non hanno costo) e poi le realizza.

La carta abilità rimane a faccia in su sulla scheda del personaggio per l'intero turno, e ciò ricorda che per quel turno il personaggio non può più giocare altre carte abilità e gli effetti si producono sino al prossimo turno di quello stesso personaggio. All'inizio del prossimo turno di quel personaggio la carta abilità torna nella mano del giocatore, ameno che non venga indicato diversamente.

Se il personaggio è abbattuto la carta abilità ritorna subito nella sua mano. Il personaggio non può usare carte non selezionate all'inizio della partita, a meno che non venga disposti diversamente.

Attacco/colpo +X:

Alcune abilità (da carte o da scheda del personaggio) permettono di fare un attacco in mischia o a distanza aggiungendo un numero X di dadi da lanciare (o un numero X di colpi nel caso di cattivi controllati dall'IA). Se l'abilità richiede un costo in icone azione per ricevere il bonus, l'icona sul dado usata per pagare il costo dell'abilità deve corrispondere al bonus stesso.

Abilità costanti (con il segno dell'infinito):

Sono sempre attive e non contano come 1 abilità per turno.

Abilità di uso singolo (con il segno X):

All'inizio del turno del giocatore successivo a quello in cui l'abilità è stata usata, la carta ritorna nella mano del giocatore

Abilità istantanee (con l'icona lampo):

Gli eroi possono giocare queste carte nello specifico momento indicato nelle stesse – spesso durante il turno del cattivo. Queste carte non contano nel limite di una abilità per turno.

Gadget:

Gli eroi che hanno il tratto dell'utilità della cintura possono portare con loro carte gadget, scambiando all'inizio della partita una carta abilità con 4 carte gadget. Poi possono giocare un qualsiasi numero di gadget in aggiunta ad una carta abilità per turno. Una volta giocata, la carta gadget viene rimossa dalla battaglia.

Linea di vista:

La linea retta, senza limiti di distanza, dallo spazio di uno personaggio a quello del suo bersaglio, non interrotta da terreni bloccanti. Le altre figure non interrompono la linea di vista a meno che non siano giganti.

La linea di vista condivisa, e cioè una linea di vista che corre attraverso la medesima linea di vista di un proprio alleato verso un comune possibile bersaglio, non è interrotta, vale solo nella modalità cooperativa per l'attivazione dei cattivi.

Una linea di vista esiste tra terreni della stessa elevazione, tra terreni elevati verso terreni sottoposti, tra terreni sottoposti e terreni elevati fino al primo spazio del terreno elevato e non oltre, così come il terreno oscurato (solo fino al primo spazio e non oltre), sempre che non esistano terreni o bloccanti, terreni elevati, figure giganti, terreni oscuranti in mezzo.

NELLA MODALITÀ' COOPERATIVA:

I giocatori combattono contro il gioco stesso e i cattivi muovono ed attaccano in base alle regole di IA. L'iniziativa differisce dalla modalità competitiva, e viene stabilita in base a un mazzo di carte iniziativa. In questo modo quando viene pescata una carta attivazione dei cattivi, questi si attivano a meno che non abbiamo alcuna linea di vista nei confronti degli eroi.

Se tutte le miniature o tutte le miniature di un certo tipo di personaggi sono stati messe KO non si tolgono le relative carte iniziativa. Invece, semplicemente, quel tipo di miniature salta il turno.

Leaders e accoliti

I Leaders ricevono 3 azioni quando viene pesata la loro carta e vengono attivati, mentre gli accoliti ricevono solo 2 azioni per attivazione.

Quando i personaggi cattivi raggiungono lo zero sul tracciato della salute vengono rimossi dal gioco e le regole sul risveglio non si applicano.

Priorità di bersaglio

Ogni cattivo ha una priorità di bersaglio indicato dalle icone poste in basso alla loro scheda. Il bersaglio preferito è quello verso il quale quei cattivi si dirigono e che attaccano per primi.

Quando valuti gli attributi degli eroi per determinare la priorità di bersaglio dei cattivi, prendi per il calcolo gli attributi modificati e non quelli base. In caso di pareggio degli liberamente il bersaglio.

Se un personaggio non ha specifici attributi per la determinazione della priorità di bersaglio, il loro valore a tale fine è pari a 0.

I tipi di preferenza di bersaglio sono:



Il bersaglio con più/meno vita rimanente



Il bersaglio con maggiore/minore focus



Il bersaglio con l'attributo di abilità più alto/basso

I cattivi non attaccano mai gli eroi distesi e attaccano solo se ci sono eroi in linea di vista.

Abilità dei personaggi

Ogni cattivo, come per gli eroi gestiti dai giocatori, nella modalità cooperativa hanno almeno 1 abilità specifica del personaggio.

Attributo di gittata e tipo di attacco a distanza

Il tipo di attacco (in mischia/a distanza) e la massima distanza percorribile da un attacco prima di soffrire penalità sono indicati nella parte in basso della scheda del personaggio cattivo. Vale sempre la necessità di avere una linea di vista.

Attacco a distanza Strike

E' importante per determinare la priorità di attacco.

Distanza ottimale per lo strike: quando il bersaglio è in linea di vista ed entro la distanza minima per non soffrire penalità.

Distanza per lo strike: In linea di vista ma oltre la distanza minima per non soffrire le penalità all'attacco.

In Mischia: Le miniature adiacenti attaccate con attacco in mischia sono sempre a distanza ottimale.

1. ORDINE DI ATTIVAZIONE DEI CATTIVI:

Ogni miniatore deve finire tutte le sue azioni prima che inizi l'attivazione di un'altra miniatore. Queste attaccano gli eroi che costituiscono il loro bersaglio preferito se sono a distanza ottimale, altrimenti attaccano ogni altro tipo di bersaglio (anche se non preferito) che si trovi dal cattivo a distanza ottimale.

1. Tra le figure che possono attaccare gli eroi a distanza ottimale si attivano quelle adiacenti agli eroi e, in caso di più di un eroe adiacente, scegli il giocatore.
2. Cominciano ad attivarsi le miniature dei cattivi in distanza ottimale più vicini agli eroi.
3. In difetto di eroi bersagli preferiti o vicini, raggiungibili da un attacco a distanza ottimale, le miniature dei cattivi che si attivano si muovono verso quegli eroi bersaglio preferiti per averli a portata di distanza ottimale e, in ulteriore difetto di questi, verso quelli più vicini anche se non preferiti.

2. VALUTAZIONE DEGLI STATUS DELL'AI DEI CATTIVI

Prima di attivare le miniature dei cattivi, bisogna sempre risolvere gli status e i terreni che richiedono come costo un certo numero di icone sui dadi azione:

- Storditi: spendi un'azione per togliere un gettone stordito. Ripeti sino a che la figura non è più stordita.
- Bloccato: spendi un'azione per provare a liberarsi dall'impedimento: si tirano i dadi combattimento nel numero massimo dei dadi attacco in mischia o in difesa che si possiedono. Ogni colpo andato a segno elimina un gettone "bloccato". Le miniature amiche possono provare a liberare la miniatura bloccata. Lo stesso vale per le miniature dei cattivi gestite dall'IA.
- Terreno dannoso: Spendì un'azione aggiuntiva rispetto a quella necessaria per muoversi pretendo da una casella di terreno dannoso, oppure die azioni aggiuntive se dopo il salto là miniature si trova ancora all'interno di quel terreno.

3. ATTACCO

Quando un cattivo gestito dall'IA attacca con distanza ottimale (anche in mischia quindi) svolge sempre un attacco Strike.

Se invece il cattivo gestito dall'AI si è mosso e non si trova a distanza ottimale dal suo bersaglio, fa comunque un attacco Strike contro il nemico più vicino che può subire penalità dovute alla distanza.

L'effetto dello Strike effettuato dai cattivi dell'IA è lo stesso degli eroi, con la differenza che i primi non tirano dadi battaglia. I cattivi gestiti dall'IA infliggono agli eroi tanti colpi a segno quanti sono gli attributi dell'attacco indicati dalla loro tabella diminuiti dall'eventuale penalità di distanza non ottimale.

Dopo un'azione Strike il cattivo gestito dall'IA può attaccare nuovamente (se è ancora all'interno della distanza ottimale) o si muove verso il suo bersaglio preferito (se ha ancora azioni movimento non spese).

Nel corso dell'azione il bersaglio riferito può cambiare in base ad es. all'esito del primo attacco del cattivo contro uno degli eroi a lui adiacenti.

4. MOVIMENTO

Ogni miniatore cattivo può effettuare il movimento una sola volta per attivazione di tanti spazi quanto è il valore del suo attributo movimento. Il movimento è il massimo permesso e che rechi la massima efficienza a quel cattivo:

- Si viene a trovare a distanza ottimale del suo bersaglio preferito
- Non si può escludere che altre figure giungano all'interno della distanza ottimale per uno strike.

Se una linea di vista viene spezzata durante un'azione di movimento il cattivo IA si considera ricordare dove si trovava l'eroe in linea di vista fino a che quella figura non ha terminato il suo turno.

5. FINE ATTIVAZIONE

Quando una figura ha speso tutta la sua attivazione, o si è mosso una volta ed ha attaccato ogni bersaglio che sia possibile attaccare, la sua attivazione finisce e si passa all'attivazione della prossima miniatura. Tutti gli effetti che si concludono alla fine dell'attivazione di una figura si perfezionano qui, come ad esempio la caduta nel vuoto degli eroi.

Arrampicarsi:

La miniatura del cattivo gestito dall'IA spende un'azione per arrampicarsi da un terreno più basso ad uno più alto. La stessa non potrebbe mai scendere da un terreno più alto ad uno più basso che gli causerebbe un danno da caduta. Tale azione, che non conta come un'azione movimento vera e propria, è usata solo se un eroe è dentro la linea di vista ma su un livello di terreno diverso da quello del cattivo.

Saltare:

Per effettuare un'azione terreno di salto il cattivo IA spende due azioni, non è considerata un'azione di movimento propriamente detta ed è possibile usarla solo quando il cattivo si trova in un terreno dannoso, o per muoversi deve attraversare un terreno dannoso come unica azione possibile o se l'eroe bersaglio si trova su un terreno dannoso.

SCEGLIERE QUALE MINIATURA ATTIVARE

PRIMO:

Se un nemico è dentro la distanza ottimale considerato un bersaglio preferito

PROSSIMO:

Tutti i nemici dentro la distanza ottimale che non sono bersagli preferiti

ULTIMO:

Tutte le altre miniature

2. VERIFICA STATUS (FARE SEMPRE, POI EFFETTUARE LE AZIONI)

Is the figure...



STORDITO (?):

Per ogni azione spesa rimuovi un token. Ripetibile



BLOCCATO (?)

Ogni colpo dei dadi combattimento a segno toglie un token

Su un terreno dannoso(?)

Se sì

1 azione: movi su una casella libera
2 azioni: salta su una casella libera



INCONSAPEVOLE O IN CADUTA?

Vai alla fine dell'attivazione

3. PERFEZIONARE LE AZIONI (ATTACCARE E MUOVERE, RIPETERE FINO A TERMINARE LE AZIONI)

TUTTI I PAREGGI NELLA PRIORITA' DI BERSAGLIO SONO DECIS DAGLI EROI

Le miniature hanno azioni rimanenti da fare?

NO

Vai alla fine dell'attivazione

I Leaders dei cattivi hanno 3 azioni

Gli accoliti cattivi hanno 2 azioni

YES

C'è un bersaglio preferito dentro la distanza ottimale?

NO

C'è un altro bersaglio dentro la distanza ottimale?

NO

Può includere la miniatura più vicina nella distanza ottimale se si arrampica?

NO

La miniatura si è già mossa?

NO

YES

Spendi 1 azione: attacca il bersaglio

YES

Spendi 1 azione: arrampicati verso il bers.

YES

Bersaglio il nemico più vicino (con penalità su distanze oltre il valore)

YES

La miniatura ha linea di vista e distanza ottimale verso un nemico?

NO

Va alla fine dell'attivazione

YES

RICORDA: UNA MINIATURA CATTIVA PUO' MUOVERSI UNA VOLTA SOLA PER ATTIVAZIONE

Se c'è un bersaglio preferito, questo è dentro la distanza ottimale per uno strike?

NO

C'è un altro bersaglio dentro la distanza ottimale per lo strike?

NO

Spendi 1 azione: muovi verso il bersaglio preferito che sia in linea di vista

YES

YES

Spendi 1 azione: muovi verso il bersaglio

5. FINE DELL'ATTIVAZIONE (QUANDO NON CI SONO PIU' AZIONI DA SPENDERE)

Se una figura afflitta da uno status come bruciato, avvelenato o in caduta libera, risolvi tutti gli effetti alla fine dell'attivazione.

Resolve all end-of-activation effects.



End figure's turn. Go to Next Figure

NELLA MODALITÀ' CAVALIERE OSCURO:

Il giocatore può giocare da solo contro i cattivi gestiti come nella modalità cooperativa oppure in un confronto diretto con un giocatore che impersona un cattivo.

SETUP DELL'EROE:

Invece di disporre le schede di quattro eroi piazza solo i gettoni di estensione sulla scheda base eroe di Batman.

I bonus elencati nei gettoni valgono solo per gli attributi di base (escluso il risveglio).

Inoltre Batman aggiunge alle sue abilità di base quella denominata "Io sono Batman", grazie alla quale l'eroe può effettuare un'azione speciale su se stesso e all'inizio di ogni turno guadagnare 1 focus.

Come si gioca l'eroe:

All'inizio di ogni round l'eroe lancia tre da direzioni ed assegna i relativi risultati ai tre spazi della scheda "Dark Knight".

Slot 1: La funzione del dado piazzato in questo slot è duplice e prende un token corrispondente con il quale appaiarsi dalla riserva.

Slot2: In questo slot Batman piazza il proprio dado se sceglie di usare l'abilità preparata.

Slot 3: questo slot non ha speciali effetti e serve per piazzare i dadi azioni rimanenti.

In aggiunta a ma in precedenti dadi per ogni turno l'eroe riceve un'icona azione selvaggia. A differenza delle altre icone azioni selvagge, l'eroe può usare questa icone anche come difesa.

Modalità competitiva:	Modalità cooperativa
<p>Usa la sequenza del round che segue:</p> <ul style="list-style-type: none">• Il giocatore eroe può spendere tutte le sue icone azioni• Il giocatore Cattivo gioca 1 carta• Il giocatore Eroe esaurisce tutte le azioni dei suoi dadi, riprende in mano ogni sua carta abilità a svolge un altro turno. Può scegliere un'icona azione selvaggia differente• Il giocatore cattivo gioca 1 carta• Il round finisce <p>Nota: anche se ci sono meno turni per round la coda delle carte del cattivo rimane di 4.</p>	<p>La struttura e il Setup rimangono sostanzialmente gli stessi con alcune variazioni:</p> <p>In aggiunta alla normale carta iniziativa di Batman, mescola nel mazzo iniziativa altre 2 carte iniziativa di "Batman: The Dark Nigh".</p> <p>All'inizio di ciascun turno oltre il primo, l'eroe esaurisce tutte le sue azioni indicate nei dadi, riprende in mano tutte le carte abilità, e svolge un'altra turno. Per ogni turno può scegliere un'icona azione selvaggia differente.</p>