

# RULEBOOK

# DEATH ROADS

ALL STARS



THE KNIGHTS OF UNITY



Jasiek Łuszczki



Mariusz Szulc

*Quando i motori si accendono, non si torna indietro. Fate scorrere il carburante nelle vene e superate i vostri avversari o fate a pezzi i loro veicoli! Ci può essere un solo vincitore e la fama immortale degli Stati Uniti d'America Divisi attende soltanto colui che taglierà il traguardo per primo!*



*Death Roads: All Stars è un gioco di corse con tante sparatorie ed esplosioni. I giocatori sono piloti che gareggiano e si scontrano con gli altri concorrenti giocando carte azione. Devono affrontare vari eventi stradali e sopravvivere, perché si vince restando l'ultimo in vita, oppure, più semplicemente, tagliando il traguardo per primi!*

# COMPONENTI



10 Schede Pilota



8 Schede Veicolo



Plancia Principale & 2 Copertura Corsia



4 Carte Corsia



8 Carte Sbandata



60 carte Arma  
53 carte Veicolo  
8 carte Arma Signature



9 Miniature Veicolo



9 Token Iniziativa



10 Marce, 13 Condizione,  
12 Manovrabilità  
e 30 token Armatura



26 Carte Evento Stradale



6 Carte Tratto Finale



5 Carte di Riferimento



30 Token Stato



4 Token Evento Stradale



3 Token Barriera con supporti



4 Token Drone & 4 Token Iniziativa Drone

## COOP/SOLO



6 Tipi di Personaggio IA



7 Carte Azione IA



4 Schede Drone

# PRIMA PARTITA

## PRIMA PARTITA

Sei nuovo qui, eh? Vieni con me, novellino, conosco una scorciatoia!



Per la vostra prima partita, utilizzate semplicemente questi pre-set, ignorando la sezione Preparazione Giocatori a pagina 7.

Tornate al setup completo dopo la prima partita, quando avrete familiarizzato con i concetti di base di Death Roads.

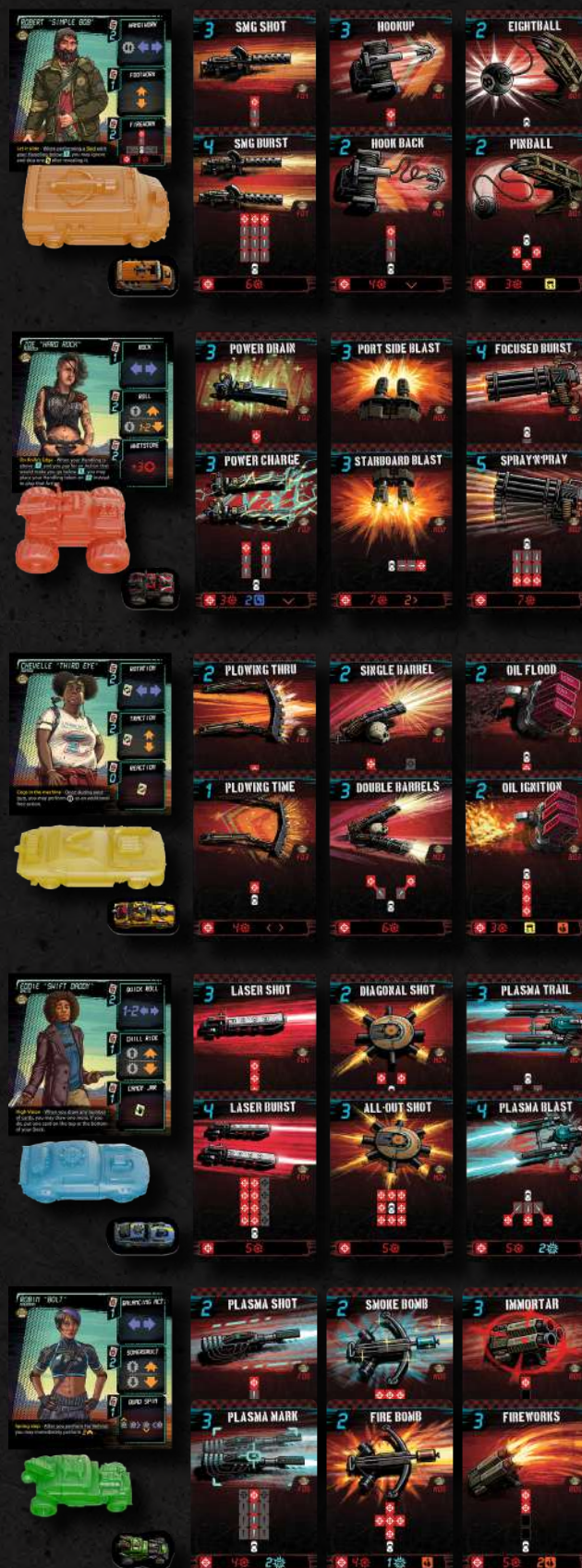
Per le prime partite vi consigliamo di utilizzare questi set già pronti. Sperimentate con le vostre conformazioni e aggiungete altri contenuti al gioco utilizzando le regole standard quando vi sentite a vostro agio con le meccaniche di base!

## POSIZIONI DI PARTENZA



## 1 SET PREDEFINITI

2



Seguite le istruzioni standard per impostare la partita, ma usate questa sezione **Preparazione Giocatori** invece di quella standard.

## Preparazione Giocatori

1. Preparate uno dei set predefiniti per ciascuno dei giocatori.

2. Ogni giocatore prende uno dei set predefinito.


Potete scegliere a caso, oppure in base al nome o al suono del motore di un'auto: a voi la scelta! Non preoccupatevi delle abilità o dei valori, almeno per ora.



3. Prendete il tabellone dei Veicoli, il mazzo, la miniatura e il token Iniziativa corrispondente al vostro veicolo.


4. Mettete la miniatura del vostro veicolo sulla posizione del tabellone principale contrassegnata dalle Posizioni di Partenza. Se utilizzate l'auto blu con meno di 4 giocatori (quindi la posizione di partenza è coperta dalla copertura della corsia), usare invece la posizione della prima auto non utilizzata.

5. Mettete i token Iniziativa sul tracciato Iniziativa nell'ordine indicato dalle Posizioni di Partenza.

6. Prendete un token Condizione  e mettetela sul valore massimo del tracciato Condizione sulla vostra Scheda Veicolo.

7. Ogni giocatore prende e posiziona i token Armatura sulla propria Scheda Veicolo a destra del tracciato Condizione, sul simbolo teschio . Dall'alto verso il basso: verde, giallo, rosso.

8. Prendete un token Manovrabilità  e  e mettetelo sul valore massimo del tracciato Manovrabilità sulla propria Scheda Veicolo.

9. Prendete un token Marcia  e mettetelo sulla Marcia contrassegnata con "2" del tracciato Marcia sulla Scheda Veicolo.

10. Scegliete tutte le carte azione in modo da formare un mazzo azione personale. Questo include le carte assegnate al proprio Veicolo (tra 5 e 8) e 6 carte Arma indicate dal Set Predefinito. Mettete il mazzo vicino alla Scheda Veicolo a faccia in giù.

11. Pescate 5 carte per formare la propria mano. Non mostrate mai le carte agli altri giocatori.

12. Ora potete iniziare la gara: buona fortuna!



# SETUP

## Preparare Plancia Principale

1. Posizionate la Plancia Principale al centro del tavolo.
2. Tutte le Schede Veicolo vengono disposte accanto, tutte le carte Veicolo ordinate in mazzi veicolo in base al logo del veicolo che si trova nell'angolo in basso a destra della sua immagine.
3. Mettete su una pila le carte Pilota pari al numero di giocatori + 2. Rimettere il resto nella scatola.
4. Separate le carte Arma in base al loro simbolo e formate 3 pile separate (F#, M#, B#).



5. Unite tutte le carte Sbandata per creare il mazzo Sbandata.
6. Posizionate i token Stato vicino alla plancia.

7. Posizionate 2 Coperture Corsia vicino alla plancia. Utilizzare il lato corrispondente a quello del tabellone.
8. Mescolate e posizionate 5\* carte Evento Stradale a faccia in giù per formare la fila Eventi vicino alla plancia. Rimettete il resto delle carte Evento Stradale nella scatola.
9. Posizionate una carta Tratto Finale a caso sopra la 3°\* carta Evento Stradale nella fila Eventi. Rimettete il resto delle carte Tratto Finale nella scatola.
10. Gioco a 2-3 giocatori: Mettete la Copertura Corsia di Destra sulla plancia riducendo di 1 il numero di corsie.
11. Rimettete nella scatola le Carte Corsia con numeri superiori al numero delle corsie asfaltate. Il resto viene mescolato per creare il mazzo Corsie e posizionatelo vicino alla plancia.



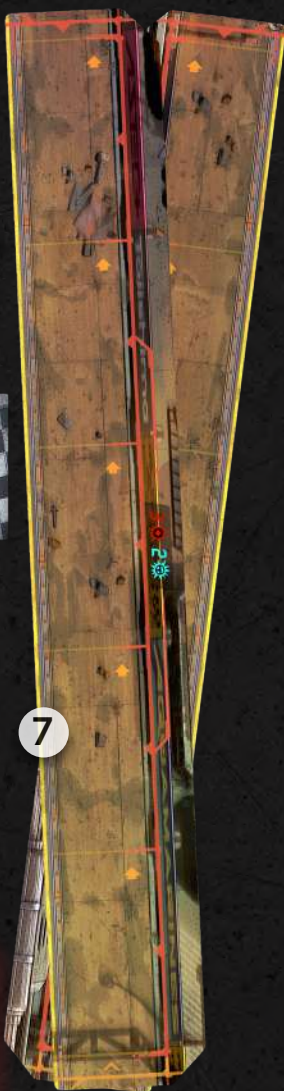
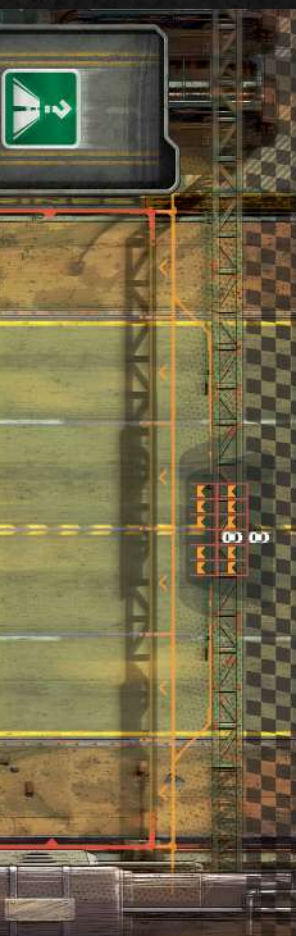
# Preparazione Giocatori

1. Determinare il primo giocatore a scegliere il proprio set. Il primo a partire è il giocatore che ha esaurito il carburante più di recente.




2. A partire da quel Giocatore, in ordine orario, scegliete uno dei veicoli disponibili, prendendo la Scheda Veicolo, il mazzo Veicolo e la miniatura corrispondenti e un set di token armatura. Posizionate il vostro token Iniziativa sul primo punto disponibile del tracciato Iniziativa (riquadro rosso nell'immagine).

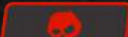
3. Quindi, partendo dall'ultimo in ordine antiorario, scegliete un Pilota dal pool disponibile, prendendo la scheda Pilota corrispondente.

4. Partendo di nuovo dal primo giocatore e in ordine orario, scegliete uno dei mazzi Armi disponibili (anteriore, centrale, posteriore) - in una partita a 4/5 giocatori, gli ultimi giocatori non hanno inizialmente alcun mazzo, in una partita a 2 giocatori, il primo giocatore ha inizialmente 2 mazzi. Scegliete un set Armi di 2 carte (i set sono contrassegnati dalla stessa designazione lettera-numero, ad esempio B02) dal mazzo e date il resto del mazzo al giocatore alla vostra sinistra. Una volta che ogni giocatore ha un set di armi di 2 carte da ogni mazzo Armi (6 carte in totale), ognuno mescola le carte scelte con i propri mazzi di carte Veicolo, creando così i mazzi giocatore. Rimettete tutte le armi non utilizzate nella scatola.

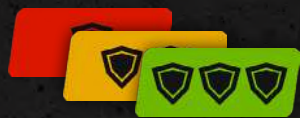


\*Eventi Stradali e Tratto Finale  
Gioco a 5 giocatori: utilizzare  
solo 4 carte Evento Stradale e  
posizionare la carta Tratto  
Finale sopra la seconda carta.

5. Impostare il livello Marcia a 2 e le Condizioni e la Manovrabilità ai valori massimi su tutte le Schede Veicolo scelte, utilizzando i token Condizione , Manvrabilità  e Marcia .

6. Ogni giocatore posiziona i token Armatura sulla propria Scheda Veicolo a destra del tracciato Condizione, sul simbolo Teschio. 

Dall'alto verso il basso -  
verde, giallo, rosso.



7. A partire dal primo a scegliere, in senso orario, ogni Giocatore posiziona la propria miniatura Veicolo su uno degli spazi segnati sulla plancia, all'interno della cornice gialla mostrata nelle pagine precedenti.

8. Una volta che tutti i giocatori hanno deciso la loro posizione di partenza, il gioco può iniziare!



## CONDIZIONI DI VITTORIA

Ci sono due modi per vincere la partita.

### Eliminazione

Se sei l'unico giocatore a non essere stato eliminato, sei immediatamente il vincitore!

#### Eliminazione Giocatore

Se in qualsiasi momento la Condizione del vostro Veicolo scende sul  e non avete più token Armatura sul campo, siete eliminati!

Togliete immediatamente il vostro Veicolo e il token Iniziativa dalla plancia. Non potete più fare alcuna azione. La prossima volta sarete più fortunati! Se è il turno di un altro giocatore, questi prende il vostro token Iniziativa come Trofeo.



### Primi al Traguardo

Se alla fine del round non c'è nessuna carta Evento Stradale a faccia in giù nella fila degli Eventi, il giocatore che ha la miniatura del proprio veicolo più vicina alla linea Molto Avanti è il vincitore!

Se c'è un pareggio, vince il Giocatore con la marcia più alta.

Se c'è ancora un pareggio, vince il Giocatore che si trova al primo posto sul tracciato Iniziativa.



# FLUSSO DI GIOCO

Il gioco di Death Roads è composto da alcuni round consecutivi. Ogni round di gioco segue questo schema, compresi il primo e l'ultimo (quindi non ci sono fasi da saltare).

## ORDINE DEL ROUND

### FASE INIZIATIVA

### FASE PREPARAZIONE

### FASE RIVELAZIONE EVENTO

### FASE GARA

#### ORDINE TURNO GIOCATORE:

1. Applicare token Stato.
2. Eseguire le Azioni\*, Concentrarsi, Passare, Sbandare.
3. Arretramento Corsia Sterrata.

\*Giocare UNA Carta Azione, UNA Azione Pilota o ENTRAMBE in qualsiasi ordine.

### FASE RISOLUZIONE EVENTO

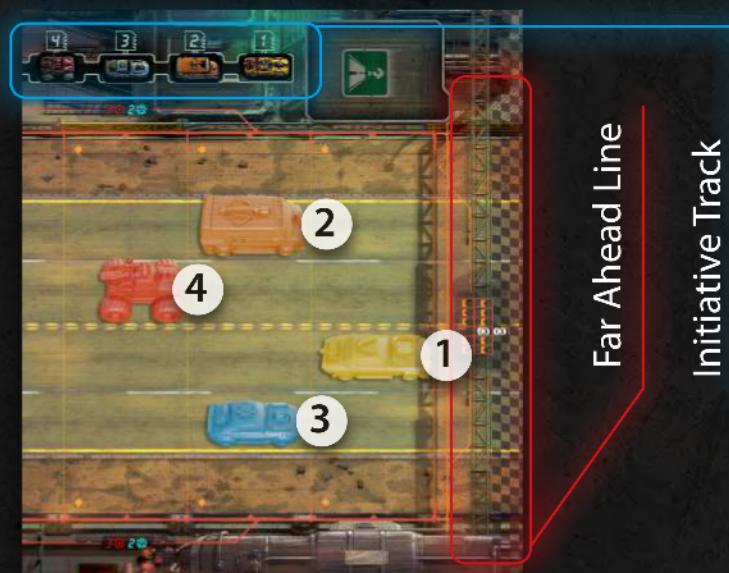
## Fase Iniziativa

In questa fase, i giocatori riorganizzano l'ordine dei veicoli sul Tracciato Iniziativa in base alla loro posizione attuale sulla plancia.

L'ordine sul Tracciato Iniziativa deve essere tale che il Veicolo più vicino alla linea Molto Avanti preceda i Veicoli più distanti dalla linea Molto Avanti.

In caso di parità, il Veicolo con marcia superiore precede quello con marcia inferiore.

Se c'è ancora un pareggio, il Veicolo che si trova prima sul Tracciato Iniziativa rimane prima del veicolo che si trova dietro sulla Tracciato Iniziativa.



**Esempio:** Il **Giallo** (1) è il più vicino alla Linea Molto Avanti, quindi mette il suo token Iniziativa sul primo spazio del Tracciato Iniziativa. L'**Arancione** (2) e il **Blu** (3) sono alla stessa distanza dalla linea, ma poiché il **Blu** è in quarta marcia e l'**Arancione** in terza, il **Blu** sarà secondo e l'**Arancione** terzo sul Tracciato Iniziativa e nel prossimo round. Anche se il **Rosso** (4) è in 5a marcia, è il più lontano dalla Linea Molto Avanti, quindi andrà per ultimo.

## Priorità Iniziativa

1. Posizione sulla Plancia (la più vicina alla linea Molto Avanti per prima)
2. Marcia (prima la marcia più alta)
3. Posizione del Tracciato iniziale (rimane uguale)

## Fase Preparazione

Prepararsi per il round.

### Ordine di Preparazione

1. Settare la Manovrabilità sul valore massimo
2. Pescare le Carte azione
  - 2a. Scartare un numero qualsiasi di carte azione dalla mano
  - 2b. Pescare nuove carte azione dal proprio Mazzo fino ad avere 5 carte in mano.

## Ottenere Manovrabilità

La Manovrabilità indica la capacità di controllare il Veicolo. Vi permette di eseguire delle azioni, ma fate molta attenzione: una scarsa Manovrabilità comporta pericolose Sbandate!



A questo punto, il token Manovrabilità dovrebbe essere fuori dal tracciato Manovrabilità.

In questa fase, basta rimettere il token Manovrabilità nel punto più a sinistra del tracciato sulla Scheda Veicolo.

## Pescare Carte Azione


Potete scartare un numero qualsiasi di carte azione dalla vostra mano, quindi potete pescare nuove carte azione dal vostro Mazzo fino ad averne 5.

Se avete già 5 o più carte azione in mano, non è necessario scartarne nessuna, ma non potrete pescare altre carte azione durante questa fase.

Se dovete pescare una carta, ma il vostro Mazzo è esaurito, è sufficiente rimescolare lo scarto e metterlo a faccia in giù, creando così un nuovo Mazzo.

## Fase Rivelazione Evento

In questa fase, i giocatori controllano cosa succede nella tappa successiva della strada.

Il Giocatore con il Veicolo primo sul Tracciato Iniziativa pesca la carta Evento Stradale più a sinistra sul Tracciato Evento a faccia in su, in modo che tutti possano leggerla. Il giocatore pesca una carta Corsia, se indicata sulla carta Evento Stradale  pescata, e piazza il token Evento stradale vicino alla carta Evento Stradale.

La corsia asfaltata più a sinistra è sempre considerata la corsia "1" e ogni corsia asfaltata successiva è indicata come "2", "3" eccetera (ignorare le corsie sterrate). Mettete il token Evento Stradale su quella corsia con il lato del colore dell'evento (rosso o verde). Riassegnate le Carte Corsia. Se non c'è una corsia con il numero estratto, rimuovete quella Carta Corsia dal gioco e pescate di nuovo.

Se c'è una carta Tratto Finale sopra l'attuale carta Evento Stradale, giratela a faccia in su.



**Nota:** in generale, dovrete evitare le corsie con la pedina Evento Stradale con il retro rosso in evidenza, invece il lato verde indica qualcosa di positivo. Alcuni eventi influenzano l'intera plancia.

## Fase Gara

Questa è la fase principale del gioco. Nella Fase Gara, i giocatori compiono azioni ed eseguono Sbandate.

Durante la Fase Gara, i giocatori si alternano fino a quando non c'è nessun giocatore con il proprio token Manovrabilità sul tracciato Manovrabilità. Il primo turno spetta al giocatore che ha il proprio token primo sul Tracciato Iniziativa. Poi, il giocatore con il token secondo sul Tracciato Iniziativa esegue il suo turno e così via. Quando non ci sono Giocatori con il loro token Manovrabilità sul Tracciato Manovrabilità, si procede alla Fase Risoluzione Evento.



1. Nome 2. Immagine 3. Effetto 4. Pesca una Carta Corsia



Quando dovete mettere una Copertura Corsia sulla plancia, posizionalatela in modo che riduca di 1 il numero di corsie giocabili.

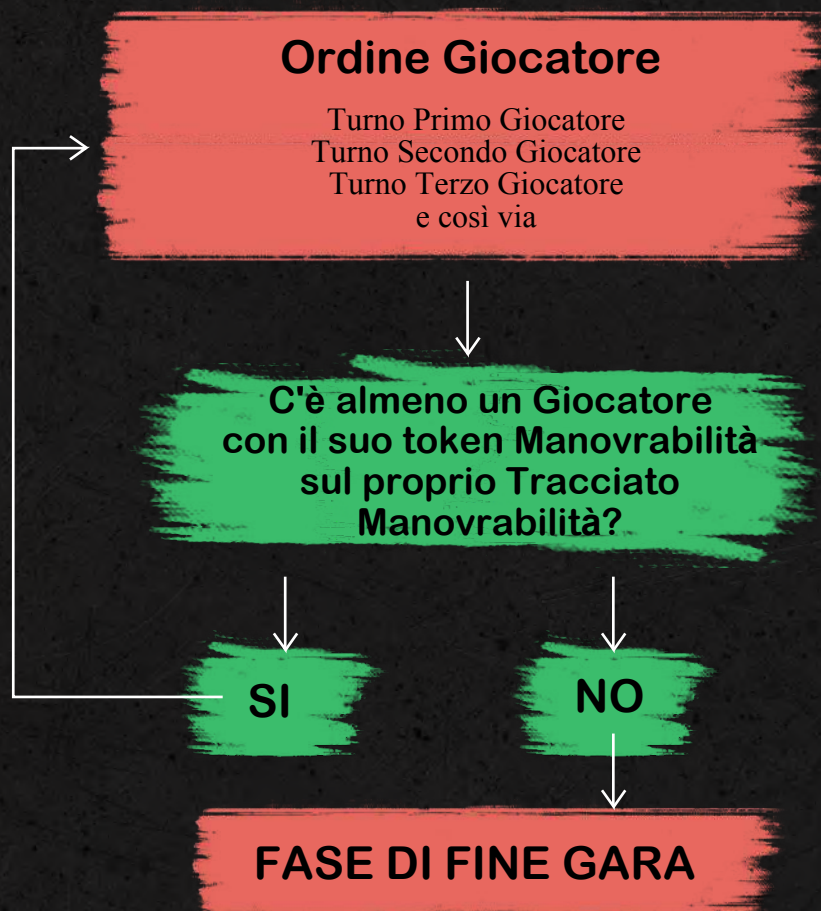
Quando vi viene chiesto di posizionare o spostare una Copertura Corsia già presente sulla plancia, fatela semplicemente scorrere di una corsia verso il lato opposto della plancia. Una volta piazzata, la Copertura Corsia rimane fino alla fine della partita.

**Nota:** se avete ancora il token Manovrabilità sul vostro Tracciato Manovrabilità, dovete comunque giocare un turno (ed eventualmente passare), anche se ci sono giocatori già fuori combattimento. Questo significa che in un round non giocherete necessariamente lo stesso numero di turni degli altri giocatori.



Se non ci sono più carte Evento Stradale e l'ultima carta rivelata ha questa icona, è sufficiente scartarla e pescarne una nuova in sostituzione!

## Fase Ordine di Gara



## Turno Giocatore

I giocatori possono usare le carte della loro mano solo durante il proprio turno, quindi questa è la parte più importante del gioco. Per eseguire il proprio turno, seguire i seguenti passaggi:

### Ordine Turno Giocatore

1. Applicare i token Stato
2. Sbandare, Passare, Concentrarsi o Giocare Azioni
3. Arretramento se nella Corsia Sterrata

## Applicare Token Stato

I token Stato mostrano cosa succede al vostro Veicolo. Di solito si preferisce evitarli, ma alcune azioni potenti possono costringere a prenderli. Se avete token Stato vicino alla Scheda Veicolo, dovete risolverli uno per uno in qualsiasi ordine.



**STORDIMENTO** - perdi 1 Manovrabilità o dichiara di non giocare alcuna Azione in questo turno, poi scarta questo token. Se dichiarate di non giocare alcuna Azione, dovete comunque Concentrarvi o Passare.

Se scendete al di sotto di 1 Manovrabilità come effetto di Stordimento, eseguite una Sbandata dopo aver risolto tutti i vostri token Stato rimanenti.

Se la Manovrabilità è inferiore a 1 prima della fase Applicazione Token Stato, scartate tutti i token Stordimento senza risolverli.

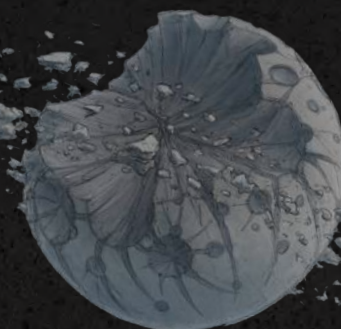


**BRUCIARE** - Scartate una carta azione a vostra scelta dalla mano, poi scartate questo token. Non ha effetto se non avete carte in mano. Siete stati fortunati!



**VIRARE** - Mettete tutte le carte Sbandata nel Mazzo Sbandate.

Pescate e risolvete 1 carta Sbandata per ogni token Virare che avete, poi scartate i token.



## Sbandare, Passare, Concentrarsi o Giocare Azioni

Se il vostro token Manovrabilità è a destra del vostro tracciato Manovrabilità **i** alla fine della fase Applicare Token Stato, dovete eseguire una Sbandata nella fase successiva.

Se avete una Manovrabilità positiva, potete Passare, Concentrarvi o Giocare Azioni.

### Sbandare



Eseguire una Sbandata è obbligatorio quando la propria Manovrabilità è inferiore a **i**. Ci significa che non potete più giocare azioni in questo round.

Per eseguire una Sbandata, seguite i passaggi indicati di seguito.

#### Ordine Sbandata

1. Prendete i token Stato corrispondenti alle icone sotto e a sinistra del vostro token Manovrabilità.
2. Rimuovete il token Manovrabilità dal tracciato Manovrabilità e mettetelo da parte.
3. Mettete il vostro token Iniziativa al suo posto, per segnare che avete terminato questo round.
4. Controllate la vostra marcia attuale: più alta è la Marcia, più pericolosa è la Sbandata.
5. Mettete tutte le carte Sbandata nel mazzo Sbandate.
6. Pescate le carte Sbandata: pescarne un numero pari al proprio livello di Marcia e metterle in una pila a faccia in giù.
7. Girate la carta Sbandata più a sinistra a faccia in giù.
8. Risolvete la carta Sbandata girata.
9. Se nella pila c'è una carta Sbandata a faccia in giù e non si è innescato Molto Indietro, passare al punto 6. e continuare.

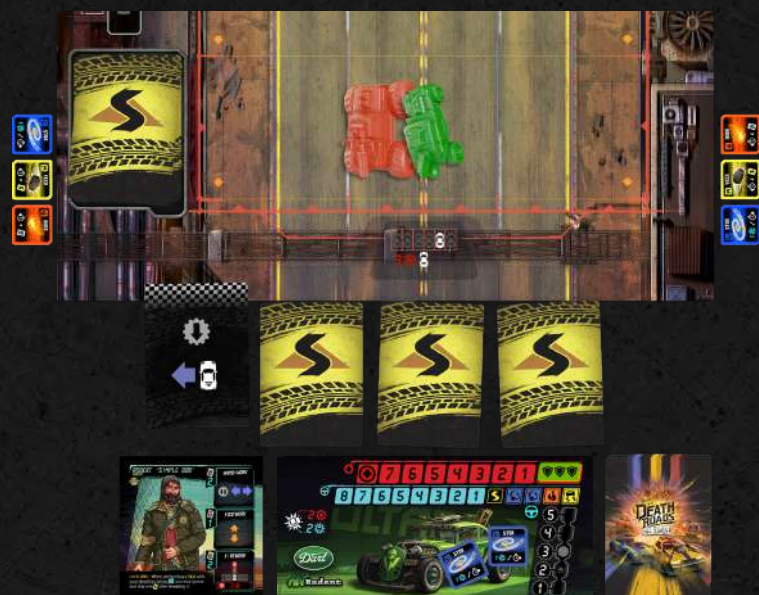
Dopo una Sbandata, non è più possibile effettuare turni durante il round in corso. Non preoccupatevi, riacquisterete la vostra Manovrabilità massima all'inizio del round successivo. Se si subisce una perdita di Manovrabilità in questo round dopo una Sbandata, è sufficiente ignorarla!

#### Esempio di Sbandata:

È il turno di Bob e sta per Sbandare!



Prendete due token Stordimento a causa della posizione del token Manovrabilità e mettetelo da parte il token Manovrabilità. Poi mescolate tutte le carte Sbandata. Bob è in 4a Marcia, quindi pesca 4 carte Sbandata e le mette in una pila girata a faccia in giù.



Scopre la prima carta: è "Muovi a sinistra con marcia ridotta", che Bob risolve. Significa che il suo veicolo colpisce l'avversario, infliggendogli danni!



Scopre la seconda carta: questa volta si tratta di "indietreggiare", che Bob decide di ignorare grazie alla sua abilità passiva.



Scopre la terza carta - "torna indietro" di nuovo! Ora Bob non ha scelta e deve risolvere l'effetto. Sfortunatamente, è andato Molto Indietro, subendo

3 ☀️




Come ultima decisione, Bob può tornare sul tabellone su qualsiasi spazio libero accanto alla linea Molto Indietro. Sceglie di posizionare la sua auto lontano dall'Auto Rossa. C'è ancora una carta Sbandata non risolta, ma viene semplicemente scartata senza risolverne l'effetto, dato che Bob è appena andato Molto Indietro.

## Passare

Rimuovete il token **Manovrabilità** dal vostro tracciato **Manovrabilità** e mettetelo da parte. Collocate il vostro token **Iniziativa** vicino al suo posto per indicare che avete terminato il turno. Da questo momento fino alla fine del turno, non si può compiere alcuna azione (compresa la **Sbandata**), ma non si può nemmeno subire alcuna perdita di **Manovrabilità**.


Questa è l'unica azione che si può fare se si ha ancora la **Manovrabilità** ma non si hanno più carte in mano.

## Concentrarsi

Scartate una carta dalla mano e non fate nulla. A volte può valere la pena aspettare che gli avversari agiscano per primi. Ricordate che potete evitare gli effetti dello stato di **STORDIMENTO**  Concentrandovi (vedi stato di **STORDIMENTO** a pag. 12).

## Giocare Azioni

Ora è il vostro turno di agire! In questa fase, i giocatori usano le carte in mano per guidare e sparare agli avversari. Durante il proprio turno, si può giocare una sola **Azione** carta dalla propria mano, utilizzare un'**Azione Pilota** o fare entrambe in qualsiasi ordine.

Se scendete sotto la soglia  di **Manovrabilità** dopo aver giocato la prima **Azione**, non potete giocare altre **Azioni**. Dovrete risolvere la vostra **Sbandata** al prossimo turno.

**Scarto:** Quando dovete scartare una carta, mettetela nel vostro **Scarto**.

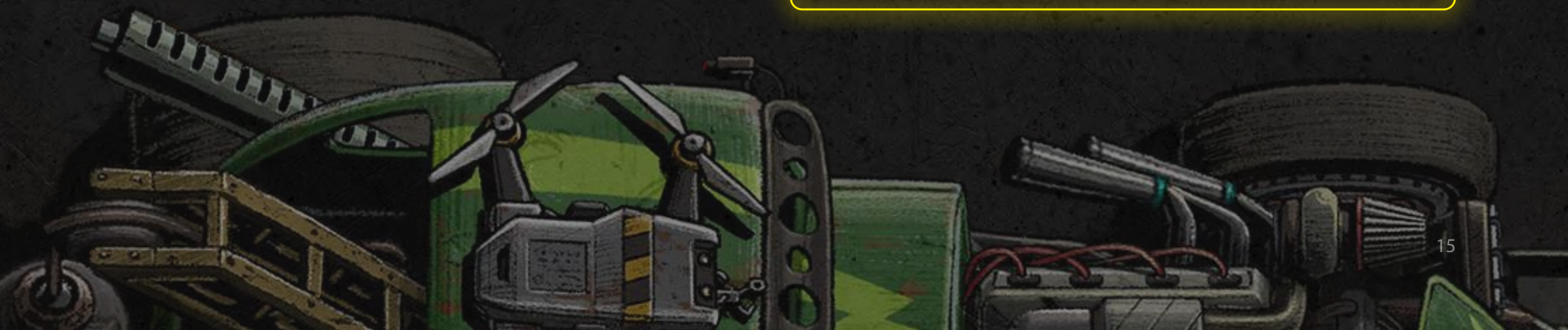


**Scarto:** La pila delle carte azione usate si chiama **Scarto**. Conservatelo a faccia in su vicino al vostro mazzo. All'inizio della partita, lo **Scarto** è vuoto.

**Pesca:** Ogni volta che dovete pescare una carta, pescatela dal vostro mazzo. Se dovete pescare una carta, ma il vostro mazzo è vuoto, è sufficiente mescolare gli scarti e metterli a faccia in giù, creando così un nuovo mazzo.



**Mano:** Durante la partita, tutte le carte azione pescate dal mazzo sono nascoste agli avversari. Sebbene non siate obbligati a tenere letteralmente le carte in mano, per comodità ci riferiamo alle vostre carte come alla vostra mano. È sempre possibile controllare la propria mano, ma non è consentito vedere quella degli avversari.





Ogni carta azione ha il suo costo di Manovrabilità nell'angolo in alto a sinistra. Non potete giocare altre azioni quando la vostra Manovrabilità è inferiore a 1 (il token Manovrabilità si trova su un'icona invece che su un numero).







Potete sempre giocare qualsiasi Azione se avete almeno 1 Manovrabilità, anche se il costo dell'Azione supera la Manovrabilità corrente. Per giocare una carta, procedere come segue.

### Giocare una carta azione

1. Mettete la carta azione a faccia in su vicino alla Scheda Veicolo, in modo che ogni giocatore possa vederne l'effetto.
2. Pagate il costo dell'Azione - il che significa che dovete muovere il vostro token Manovrabilità a destra di un numero di spazi pari al costo dell'azione. Se non ci sono più spazi, ignorate semplicemente il movimento in eccesso del vostro token Manovrabilità.
3. Risolvete ogni effetto sulla carta azione assegnata fino alla vostra Marcia corrente. Dall'alto al basso, da sinistra a destra. Non è possibile ignorare nessuno degli effetti elencati.
4. Scartate la carta azione.

È possibile scegliere tra diversi tipi di carte azione.

## Carte Veicolo

Ci sono carte Veicolo gialle e blu (sullo sfondo illustrato). Entrambe sono assegnate al vostro Veicolo, e ogni set di veicoli è leggermente diverso. Dal punto di vista meccanico, sono uguali, in quanto il colore dello sfondo suggerisce solo cosa aspettarsi dalle carte (le carte gialle tendono ad avere più movimenti  e  mentre le carte blu tendono ad averne di più  ).



1. Costo
2. Nome
3. Immagine
4. Simbolo del Mazzo Veicolo
5. Effetti della carta dipendenti dal Livello di Marcia



Ricordate! Potete sempre giocare qualsiasi Azione, purchè abbiate almeno 1 Manovrabilità. Fate cose epiche ora! Pensate alle conseguenze dopo!



## Carte Arma

Le Carte Arma sono rosse. Il set di Carte Arma viene creato all'inizio della partita.

1. Costo
2. Nome
3. Immagine
4. Codice Coppia di Armi
5. Range/Area effetto
6. Riquadro Effetto Bersaglio
7. (opzionale) Riquadro se Colpito




### Codice Coppia Armi

La lettera rappresenta il mazzo da cui proviene la carta ("F" sta per "Armi Anteriori", "M" sta per "Armi Centrali" e "B" per "Armi Posteriori").

I numeri rappresentano la coppia a cui appartiene la carta, poichè ogni numero è stampato esattamente su due carte che vanno insieme.



Notate il riquadro rosso in fondo alla carta: è l'effetto che applicate al Veicolo nemico immediatamente dopo averlo colpito. Eseguite l'effetto Riquadro Colpito  del proprio Veicolo solo quando colpite qualcuno.



La Carta Arma nella sua parte principale contiene il range effettivo dell'arma rappresentata.

Vengono utilizzati i seguenti simboli:



Rappresenta il vostro Veicolo ed è il vostro punto di riferimento.



Rappresenta il range massimo dell'attacco. Il numero di questi simboli bersaglio rossi e bianchi indica anche quanti bersagli possono essere colpiti con la carta Arma.



Rappresenta la linea di tiro predefinita dell'attacco. Se c'è un altro Veicolo su uno spazio corrispondente a questo simbolo, trattatelo come il simbolo range e ignorate tutti i simboli sugli spazi oltre esso (l'Attacco termina qui).

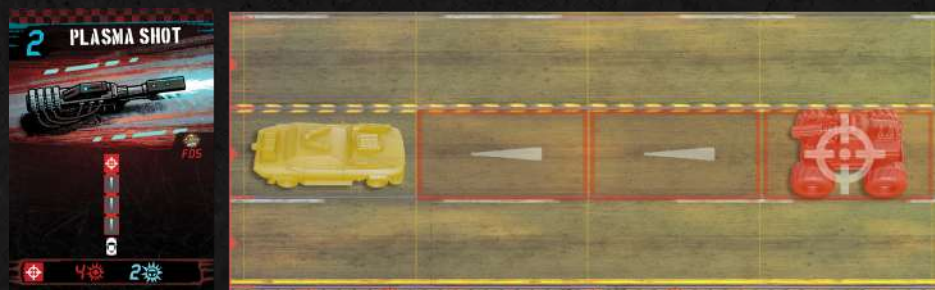


Rappresenta un range alternativo all'attacco. Potete ignorare uno dei simboli range sulla carta Arma per usare questo simbolo come un nuovo simbolo range.

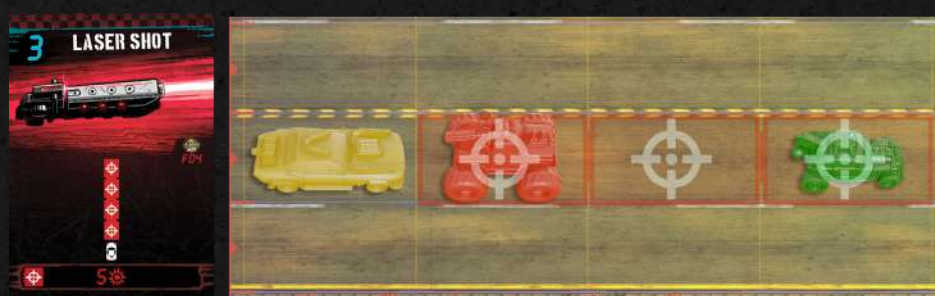


Rappresenta una linea di tiro alternativa all'attacco. Permette di cambiare la linea di tiro predefinita e di usare invece questa linea di tiro.

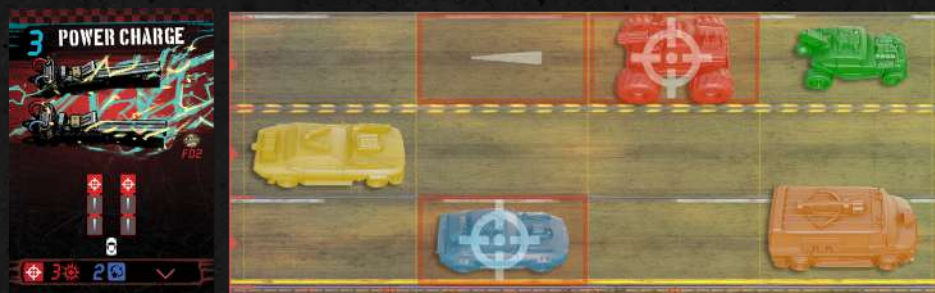
# ESEMPI



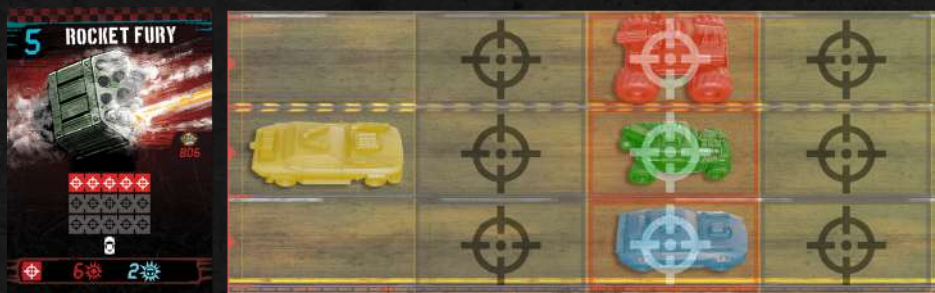
**Plasma Shot** spara in avanti solo fino a 4 spazi. Poiché i primi due spazi sono liberi, l'attacco raggiunge l'Auto **Rossa**. Il quarto spazio non viene considerato perché l'attacco termina al primo bersaglio.



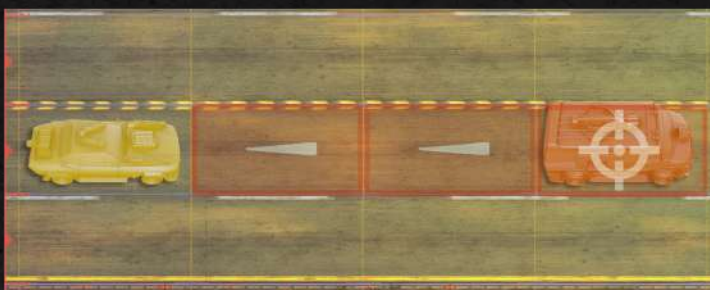
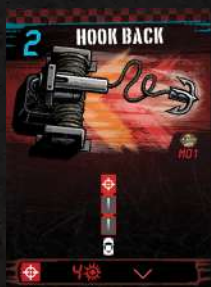
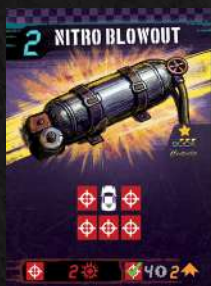
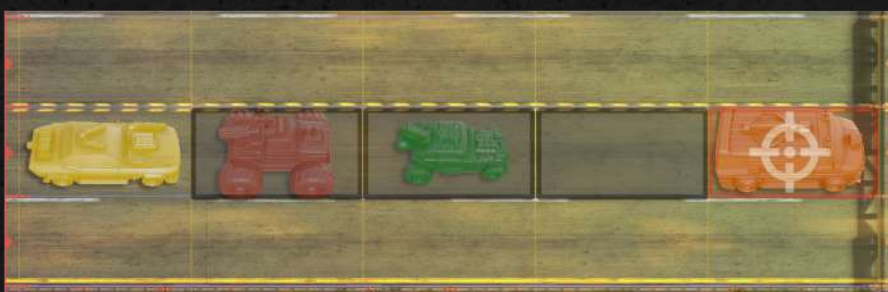
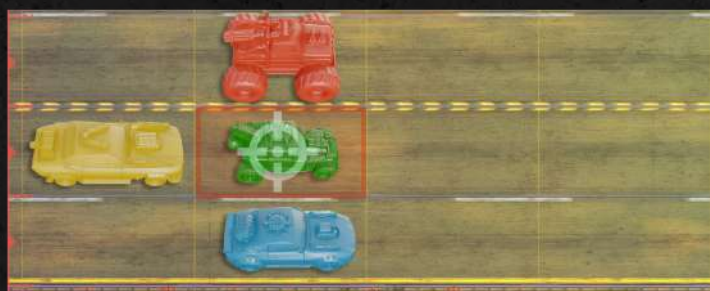
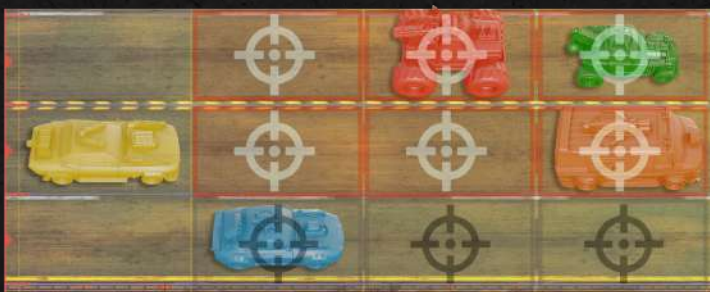
**Laser Shot** prende di mira tutti e 4 gli spazi davanti al Veicolo, colpendo sia l'Auto **Rossa** che l'Auto **Verde** (e colpendo anche uno spazio oltre essa, non visibile).



**Power Charge** spara in avanti su due corsie ai lati del Veicolo. Poiché ha una linea di tiro su entrambe le Corsie, si ferma sulla prima Auto incontrata (**Rossa** e **Blu**) lasciando illese **Verde** e **Arancione**.




I bersagli di **Rocket Fury** sono spazi nella stessa riga. Notare che le icone bersaglio sulla carta sono collegati tra loro, il che significa che è necessario mantenere la loro posizione in relazione l'uno all'altro. Si può comunque scegliere un'altra fila, ma non si possono bersagliare spazi in due file diverse.



**Laser Burst**, proprio come Laser Shot di cui sopra, colpisce tutti i bersagli sul suo percorso, ma in questo caso ci sono 2 dei 3 percorsi possibili tra cui scegliere. Può colpire **Rossa**, **Verde** e **Arancione**; **Rossa**, **Verde** e **Blu** o solo **Arancione** e **Blu** a seconda dei percorsi selezionati. Notare che le icone Bersaglio sulla carta sono collegati, quindi non si possono scegliere tutti e quattro gli spazi occupati.

**Vehiculum Dentatis** può colpire solo lo spazio davanti di un veicolo. Tenete presente che infligge danni 3 volte distinte invece che una sola. Ciò significa che potreste potenzialmente prendere un token Armatura come Trofeo e danneggiare ancora l'avversario.


**Immortar** è un'arma potente, ma colpisce solo uno spazio specifico, esattamente 4 posizioni avanti al suo proprietario. Notate gli spazi segnati in nero sulla carta: il loro scopo è quello di aiutarvi a individuare la posizione esatta. Non importa se lo spazio segnato in nero è occupato o meno.

**Nitro Blowout** è una potente Arma usata con il modulo Signature Weapons (vedi pag. 28), ma funziona come un'arma standard. Tenete presente che, indipendentemente dal numero di Veicoli colpiti contemporaneamente, l'effetto "Se colpito"  viene eseguito una sola volta.

**Hook Back** non solo danneggia il Veicolo dell'avversario, ma lo sposta anche indietro!

## Azioni Pilota

Anche se un'Azione Pilota non è esattamente una carta, il suo effetto è piuttosto simile a quello di una Carta Azione. La differenza principale sta nel modo in cui giocate un'azione di questo tipo.

Ogni Azione Pilota è disponibile per il suo proprietario in ogni turno, ma potete giocare solo un'Azione Pilota per turno. Per giocarla, dovete scartare una carta dalla vostra mano (come indicato nel suo costo da questa icona ) e pagare il costo di Manovrabilità, ad esempio **2**.

## Abilità Passiva Pilota



Come bonus aggiuntivo, ogni Pilota ha un'abilità unica che lo aiuta in alcuni aspetti del gioco.

## Condizione



Rappresenta i "punti salute" del Veicolo. Una volta che la Condizione del veicolo scende al di sotto di **1** - ignorate il resto del danno ricevuto in quel frangente. Se avete dei token Armatura sulla vostra Scheda Veicolo - girate il primo a faccia in su - potete usare immediatamente l'effetto rivelato, quindi impostate la vostra Condizione al valore massimo. Se è durante il turno di un altro giocatore, dategli il vostro token Armatura come Trofeo, altrimenti scartatelo. I Trofei non hanno un effetto definito, ma alcuni aspetti di gioco possono farvi riferimento. Se dovete perdere un token Armatura ma non ne avete più, il vostro Veicolo è

considerato distrutto e siete fuori dal gioco. Togliete la miniatura del vostro Veicolo dalla plancia di gioco. Se è il turno di un altro giocatore, dategli il vostro token Iniziativa come Trofeo. Non è più possibile effettuare azioni né vincere la partita.

## Manovrabilità




La Manovrabilità indica quanto potete fare e quanto possono fare gli altri fino a quando non perdetevi il controllo del Veicolo. All'inizio di ogni round riacquistate la Manovrabilità completa. Se la Manovrabilità scende al di sotto di tale valore **1**, è necessario eseguire una sbandata (vedere: Sbandata a pag. 13).

## Marce




Il livello di Marcia viene modificato con le Carte Azione e le Azioni Pilota. Una Marcia più alta comporta Sbandate più rischiose, ma la maggior parte delle Carte Azione traggono vantaggio da una Marcia più alta.

Non si può mai superare il valore massimo e/o minimo sui tracciati Condizione, Manovrabilità e o Marcia. Ignorate semplicemente il movimento in eccesso del vostro token e lasciatelo sul valore limite del tracciato corrispondente.

 Ciò significa che potete ancora scegliere di salire in 5a marcia o di scendere in 1a, ma il suo effetto sarà semplicemente ignorato.

## Movimento

L'effetto più comune è quello di movimento. Permette di spostare la miniatura del Veicolo nella direzione indicata. A volte è possibile scegliere dove muoversi, ad esempio .

## Tamponare



Quando state per muovere il Veicolo in uno spazio occupato da un altro Veicolo, annullate il movimento. Infliggete il vostro danno da scontro a quel veicolo. Se vi è un simbolo freccia rossa nell'icona dell'effetto movimento, spostate il veicolo colpito nella direzione indicata dalla freccia rossa (se ci sono più frecce rosse, siete voi a scegliere la direzione). Il vostro Veicolo rimane al suo posto.



## Molto Avanti



Quando state per muovere il Veicolo attraverso la linea Molto Avanti, annullate il movimento. Spostate invece simultaneamente ogni altro veicolo su ogni altra corsia di uno spazio indietro. I Veicoli sulla vostra Corsia non vengono spostati: sono nella vostra scia.

## Molto Indietro



Quando state per muovere il vostro Veicolo attraverso la linea Molto Indietro, rimuovetelo invece dalla plancia. Dopo aver risolto tutti gli effetti rimanenti dell'Azione in corso - subite il Danno da Condizione indicato e mettete il vostro Veicolo su qualsiasi spazio libero vicino alla linea Molto Indietro (in caso di più Veicoli rimossi dalla plancia, fatelo nell'ordine di Iniziativa). Vale anche per una Corsia Sterrata. Se oltrepassate la linea Molto Indietro mentre si eseguite una Sbandata, scartate il resto delle carte Sbandata senza risolverle.


## Barriera

Quando state per muovere verso una Barriera, annullate il movimento. Il veicolo subisce invece i danni da Condizione e da Manovrabilità indicati vicino alla Barriera.



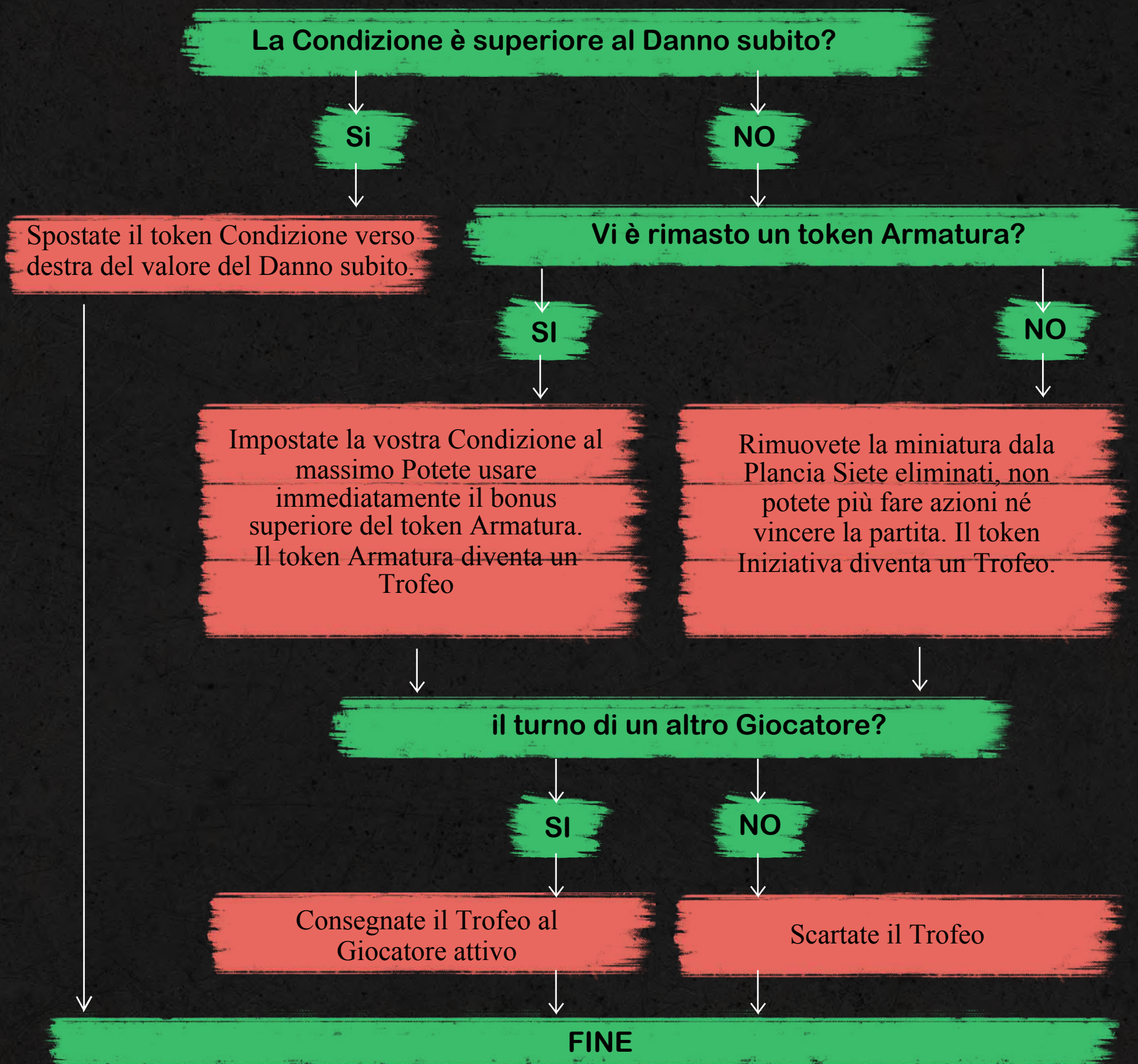
## Arretramento su Corsia Sterrata

È molto più difficile tenere il passo sulla ghiaia.

Se, dopo il vostro turno, il vostro Veicolo si trova su una Corsia Sterrata, eseguite uno spostamento indietro di 1 azione .

Nota: non è importante se effettuate una Sbandata, Passate, una Concentrazione o Giocate un'Azione, se vi trovate sulla Corsia Sterrata, dovete tornare indietro. Ma se avete già Passato o Sbandato in questo round, saltate questa fase e non tornate indietro.

# Tabella di Risoluzione Danni



## Risoluzione Fase Evento

---

Risolvete la carta Tratto Finale (se presente), ma non scartatela. La carta Tratto Finale rimane per il resto della partita. Risolvete la carta Evento Stradale corrente, poi scartatela.

## Siete pronti!

Con questo si conclude la spiegazione delle regole principali da conoscere per poter giocare.

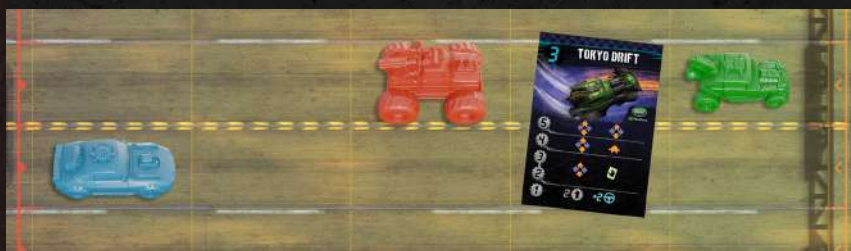
Nelle prossime pagine troverete altri esempi e regole speciali per le Moto di Yokomoto, le Armi Signature e la modalità di gioco Cooperativa/Solo.



## Esempio Movimento

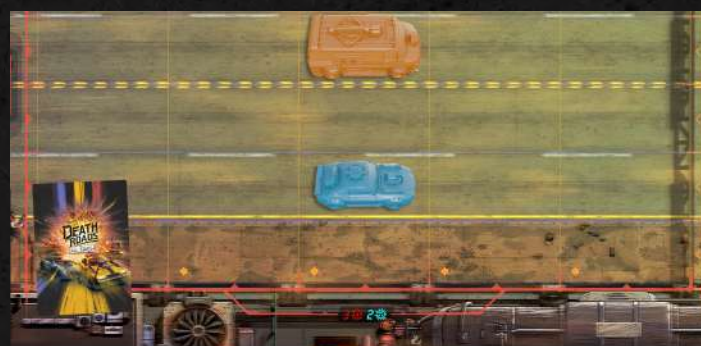


L'Auto Verde ha terreno per avanzare! È in 5a marcia e ha due carte in mano. Può scegliere di giocare Overload ed avanzare di 2, poi il movimento diviene Molto Avanti. Sebbene Overload permetta di muoversi di 2, si tratta di un solo simbolo movimento, il che significa che Molto Avanti si innescherebbe una volta sola. Per questo motivo l'Auto Verde decide di giocare Tokio Drift al suo posto! Ha due simboli distinti, quindi Hot Rodent si muove in avanti due volte e fa scattare due volte il simbolo Molto Avanti.



Notare che l'Auto Rossa si trova sulla stessa corsia asfaltata dell'Auto Verde, il che significa che non si sposta indietro. L'Auto Blu, invece, viene spostata due spazi indietro! Se la Verde usasse una volta il simbolo Molto Avanti, anche l'Auto Blu si sposterebbe indietro solo una volta.

## Esempio di Turno



È il turno dell'Auto Arancione



Sebbene gli rimangano solo 3 Manovrabilità, decide di cogliere l'opportunità di ottenere l'ultimo token Armatura del Blu. Come prima azione, Arancione gioca Starboard Volley! Riduce la sua Manovrabilità di 3 - ci significa che nel prossimo turno dovrà Sbandare, ma per ora risolviamo l'attacco. All'inizio, Starboard Volley infligge 7 danni. Poiché al Blu restano solo 4 Condizioni, deve perdere il suo ultimo token Armatura.







Il **Blu** imposta la sua Condizione al valore massimo, che è 9, mette a faccia in su il suo ultimo token Armatura, che gli permette di muoversi in qualsiasi direzione. Il **Blu** decide di muoversi in avanti. Potrebbe spostarsi a sinistra per evitare il contatto con una Barriera, ma ha troppa paura di rimanere indietro. Poiché è il turno di **Arancione**, il **Blu** dà il token Armatura ad **Arancione** come Trofeo. Tuttavia c'è ancora qualche effetto sulla carta Arma da risolvere.



Ora il **Blu** deve spostarsi a destra di 2. C'è una Barriera, quindi si muove solo una volta e il movimento in eccesso viene trasformato nel colpo alla Barriera. Il **Blu** perde altre 3 Condizione (dato che ne ha 9) e 2 Manovrabilità. Anche se il **Blu** non ha più token Armatura, è ancora in gioco e può vincere la partita. La Starboard Volley viene risolta.

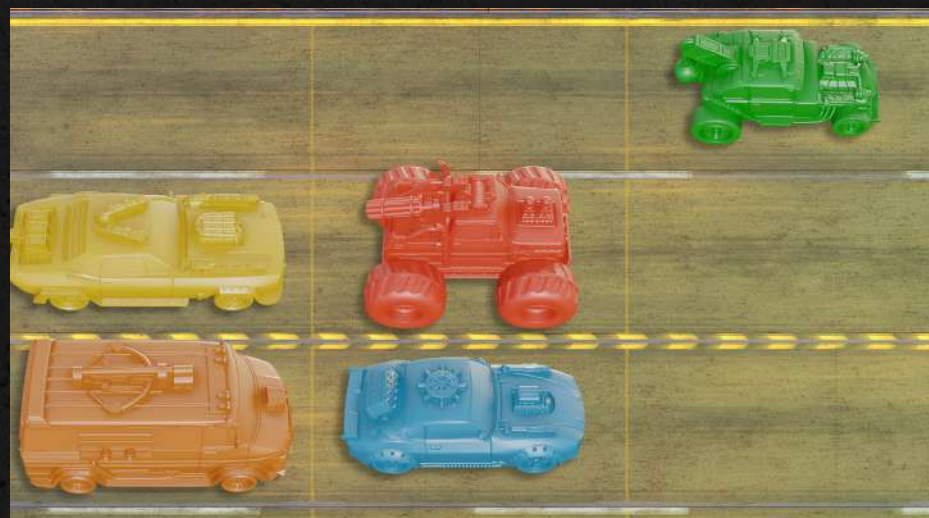
Sebbene l'**Arancione** abbia giocato una sola Carta Azione in questo turno, non può giocare un'Azione Pilota perché gli rimane meno di 1 Manovrabilità, il che significa che il suo turno è finito.

## Veicolo Adiacente

Il termine "adiacente" in Death Roads: All Stars si riferisce a qualsiasi Veicolo ad uno spazio di distanza dal Veicolo bersaglio, contando anche in diagonale.

Nell'esempio a destra, ogni veicolo è considerato adiacente al **Rosso**.

Il **Giallo** è adiacente al **Rosso**, all'**Arancione** ed al **Blu**, mentre il **Verde** è adiacente solo al **Rosso**.



# REGOLE PER MOTO



Vi è un Veicolo speciale in Death Roads: All Stars: una coppia di moto! Possono essere scelte come qualsiasi Veicolo, ma dato che controllerete due veicoli contemporaneamente, hanno regole proprie per renderlo possibile.

## Setup



1. Quando posizionate le moto sulla plancia, ne dovete piazzare due. È possibile posizzarle entrambe sullo stesso spazio, una accanto all'altra, oppure su due spazi liberi separati.
2. Posizionate entrambi i token Iniziativa sullo stesso spazio.
3. Impostate la Condizione di entrambe le moto sui rispettivi valori massimi.
4. Impostate le Marce di entrambe le moto su 2.
5. Preparate i token Armatura per entrambe le moto separatamente.
6. Impostate la Manovrabilità sul valore massimo. Le moto lo condividono, quindi c'è un solo tracciato.

## Fase Iniziativa

Durante la fase Iniziativa, viene presa in considerazione solo la moto più vicina alla linea Molto Avanti e la sua posizione sul tracciato Iniziativa è quella di entrambe le moto per quel round.

### Esempio

Wakizashi è in **3** contro la **Gialla** in **1**, quindi le moto andranno per prime. Il fatto che Katana sia ultima non conta.

## Fase Gara

1. Ogni volta che giocate una Carta Azione o Azione Pilota, potete scegliere di usarla per una o entrambe le moto in qualsiasi ordine. Il costo di Manovrabilità va pagato una sola volta.
2. Durante la partita, le moto possono muoversi dentro e fuori da uno spazio senza collisioni. Le moto non possono scatenare un Tamponamento tra di loro. Se una moto si sposta nello spazio occupato dall'altra moto o lo attraversa, questo movimento viene eseguito senza alcuna collisione (anche se, muovendo fisicamente una moto in quella direzione, esse si scontrerebbero nella vita reale).
3. Non c'è fuoco amico tra moto. Se l'effetto dell'arma di una moto colpisce un'altra moto, l'effetto sulla moto bersaglio viene ignorato, cioè le moto non possono colpirsi a vicenda con le loro armi.



4. Quando le moto condividono lo stesso spazio e usano una carta arma o quando l'effetto della carta arma usata da entrambe le moto colpisce lo stesso spazio, l'effetto dell'arma su tale spazio viene eseguito per ogni moto separatamente, cioè quello spazio viene colpito due volte

5. Se le moto occupano lo stesso spazio che viene bersagliato dalla carta arma o dal Tamponamento di un altro Veicolo, o se l'Effetto di una carta arma colpisce due spazi che sono occupati dalle moto, entrambe le

moto subiscono l'effetto di quell'attacco separatamente.

6. I token Stato vengono guadagnati, conservati e consumati da ogni moto separatamente. Gli Stati Virata, Acido\*, Intrappolato\* e Incremento\* si considerano influenzati solo dalla moto che li ha effettivamente ottenuti. Mettete questi token sul lato sinistro della Scheda Veicolo per Katana e sul lato destro della Scheda Veicolo per Wakizashi). Stordimento e Bruciatura, a causa del loro effetto, non è importante quale moto li abbia.

\* Token delle espansioni

- Prima di rivelare ogni carta, scegliete la moto che subirà l'effetto (solo una moto è influenzata da ogni carta).

## Eliminazione Moto

Le moto hanno due token Iniziativa impilati.

Se una delle moto viene eliminata, il giocatore che la controlla rimane in gioco. Da quel momento in poi, il giocatore controlla una sola moto. Rimuovere uno dei token Iniziativa moto e trattarlo come un normale Trofeo, lasciando l'altro token Iniziativa sul Tracciato Iniziativa.

Una volta eliminata la seconda moto, il Giocatore che le controlla è definitivamente eliminato dal gioco e la coppia di moto viene considerata distrutta come un Veicolo.

## Ordine Moto

Se c'è un effetto che richiede un ordine di risoluzione ed entrambe le moto sono interessate, il Giocatore attivo sceglie l'ordine tra le due.

## Sbandata e Passare

1. L'azione Passare ha effetto su entrambe le moto. Esse non svolgono il loro turno fino al Round successivo.
2. Se la Manovrabilità delle moto scende al di sotto di **1**, entrambe devono eseguire una Sbandata nel loro turno successivo. Ecco come fare: • Pescate un numero di carte pari alla Marcia più alta delle due moto.



# SIGNATURE WEAPON

Questo è un piccolo modulo che potete aggiungere al gioco, se volete. È completamente opzionale. Funziona sia in modalità VS che in Coop/Solo, anche se in Coop/Solo abbassa il livello di difficoltà.




Le Signature Weapon hanno un retro viola e un simbolo stella vicino al logo del veicolo, come mostrato nell'immagine.

## Setup

Prendete la carta Signature Weapon assegnata al vostro Veicolo. Mettete quella carta a faccia in su vicino alla Scheda Veicolo.

## Ottenere e utilizzare Signature Weapon

Quando il vostro veicolo perde il token Armatura giallo , aggiungete semplicemente la vostra Signature Weapon alla vostra mano. D'ora in poi, usatela come una normale carta azione.

Moto: Aggiungete la Signature Weapon alla vostra mano, non quando sacartate il token Armatura giallo, ma quando la prima delle vostre Moto viene eliminata. Inoltre, potete anche rimuovere dal gioco un set di Armi a vostra scelta.

Per farlo, cercate le due carte del set dalla vostra mano, dal mazzo o dallo scarto. Successivamente, rimescolate il vostro mazzo.



# COOP/SOLO

Oggi i gruppi di piloti devianti iniziano a coalizzarsi. Sarebbe molto più sicuro restare uniti, almeno finché non ci liberiamo di loro!

In questa modalità si lavora in squadra per eliminare i nemici automi. È possibile regolare il livello di difficoltà in base alle proprie esigenze. Potete anche giocare in solo!

## Setup

Seguite il normale setup di gioco con due eccezioni:

- Ignorate il punto 9. della sezione Preparare la plancia principale
- non si usano carte Tratto Finale in Coop/Solo.
- Durante il passo 7 della sezione Prepara i Giocatori potete mettere le miniature dei veicoli

solo sugli spazi della seconda fila a partire dalla linea Molto Indietro (vedi immagine a destra).

Procedete quindi alla preparazione dell'IA.

## Preparare IA

Dovreste usare almeno un boss, ma potete usare più boss e persino alcuni droni per aumentare il livello di difficoltà! Sugeriamo di utilizzare un boss per giocatore.

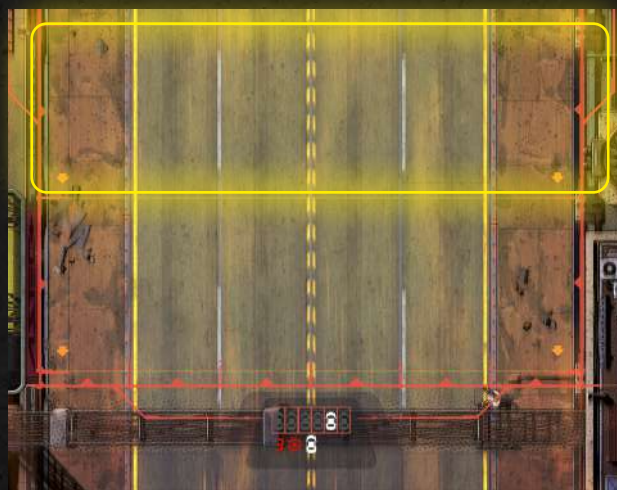
## Boss

1. Scegliete a caso uno dei veicoli non utilizzati (tranne le moto) per rappresentare il boss.
2. Prendete la Scheda Veicolo, la miniatura corrispondente e il token Iniziativa per il Boss. Preparate i token Armatura, Condizione, Marcia e Manovrabilità.
3. Posizionate il token Iniziativa sul primo spazio libero del tracciato Iniziativa. Se gli spazi sono esauriti, basta metterlo dietro l'ultimo token del tracciato.
4. Impostate i token Armatura come per un Giocatore. Impostate i token Condizione e Manovrabilità sui valori massimi dei tracciati corrispondenti. Impostare il token IMarcia sul 3, invece che sul 2 come per i giocatori. Ai fini della meccanica di gioco, le Auto Boss sono considerate sempre in Marcia 3 e non possono cambiare
5. Scegliete a caso una delle carte Personaggio IA Tipo e mettetela accanto al Veicolo del Boss.
6. Scegliete a caso due carte Arma e mettetele a faccia in su accanto alla Scheda Veicolo del boss. Nota: solo due carte singole, non due coppie di carte uguali. Si

consiglia di scegliere una carta Arma "M" e una carta Arma "B", anche se potete sperimentare composizioni diverse!

7. Mettete la miniatura del Boss sulla plancia nella fila più vicina alla linea Molto Avanti, il più vicino possibile alla corsia centrale.
8. Mettete tutte e 7 le carte Azione dell'IA per creare il mazzo Azione dell'IA e posizionatele nelle vicinanze. Questo

mazzo è condiviso da ogni veicolo IA.






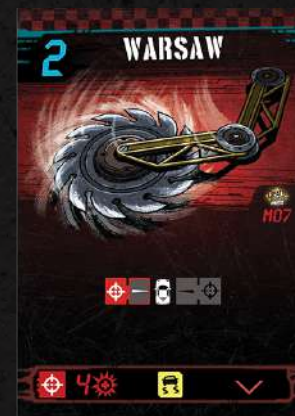
## Un Esempio di setup del Veicolo Boss

Little Monster con 3 token Armatura, pilota IA di tipo Berserker e due carte Arma, una posteriore - Spray'n'Pray e una centrale - Warsaw.

## Droni

Sebbene sia facoltativo, è possibile aggiungere uno o più Droni per aumentare il livello di difficoltà. Potete anche decidere quanto siano impegnativi!

1. Scegliete a caso una delle Schede Droni.
2. Prendete i token Drone e Iniziativa corrispondenti. Preparate i token Condizione e Tracciato Manovrabilità. Se volete una sfida maggiore, potete preparare anche da 1 a 3 token Armatura.
3. Posizionare il token Iniziativa sul primo spazio libero del tracciato Iniziativa. Se gli spazi sono esauriti, basta metterlo dietro l'ultimo token di quel tracciato.
4. Se ne avete presi, mettete i token Armatura su . Impostate i token Condizione e Manovrabilità sui valori massimi dei tracciati corrispondenti. I Droni non usano i token sul Tracciato Marcia: semplicemente non tengono affatto le Marce e sono considerati sempre in Marcia 1 ai fini delle meccaniche di gioco.



5. Scegliete a caso una delle carte Personaggio Tipo di Pilota IA e mettetela accanto alla scheda Drone.
6. Scegliete a caso una carta Arma e mettetela a faccia in su accanto alla scheda Drone. Nota: una sola carta, non una coppia di carte uguali. Si consiglia di scegliere una carta Arma "M", anche se potete sperimentare composizioni diverse!
7. Mettete il token Drone su uno spazio della plancia accanto alla miniatura del Boss, il più vicino possibile alla corsia centrale.



## Un Esempio di setup di un Drone

Heavy Drone con 1 token Armatura, Pilota IA di tipo Brutal e 1 carta Arma - Diagonal Shot.

## Adeguamento Difficoltà

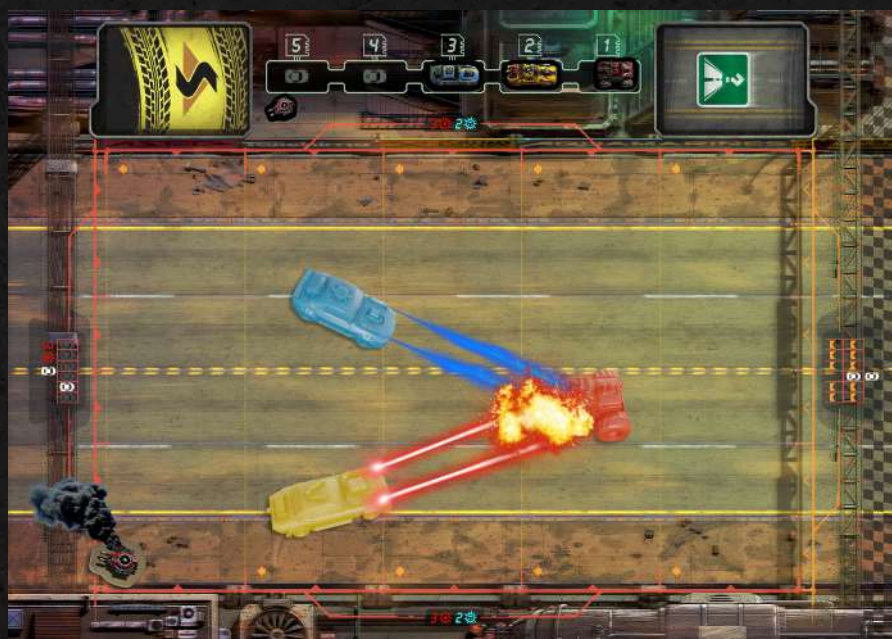
Se desiderate una sfida maggiore, potete combattere

con più boss e droni. Basta fare il setup di ogni nuovo Boss o Drone. Tenete presente che tutti i Boss e i Droni condividono il mazzo Azione IA, quindi preparatelo solo una volta (Setup Boss 8.).

Setup finale per 2 giocatori contro 1 Boss Rosso e 1 Drone.



## Condizioni di Vittoria



**I GIOCATORI VINCONO QUANDO** Tutti i Boss sono eliminati. I Droni non contano.

**I GIOCATORI PERDONO QUANDO** uno di loro viene eliminato.

**I GIOCATORE PERDONO QUANDO** il gioco finisce e vi è ancora un Boss in gioco.

## IA

### Flusso di Gioco

In Coop/Solo, la maggior parte dei concetti della modalità base rimane invariata, compreso il gioco complessivo.

Le novità riguardano la risoluzione dei turni dell'IA e l'utilizzo di alcuni componenti dell'IA.

### IA Tipi di Personaggi

Queste carte indicano cosa è importante per un determinato tipo di Pilota IA e che tipo di mosse è in grado di fare.

1. Nome
2. Immagine
3. Tratti
4. Azione Predefinita
5. Movimento Signature



### Tratti



**Aggressive** – Se un pilota è Aggressive, ha la priorità di danneggiare i veicoli dei giocatori

piuttosto che avanzare. Se il pilota non può danneggiare un Giocatore, si dirige verso il veicolo del Giocatore più vicino (Tamponamento incluso).



**Runner** - Se un pilota è un Runner, ha la priorità di avanzare piuttosto che danneggiare i Veicoli dei giocatori.

Questo non significa che un Runner sia innocuo!



**Friendly Fire** - Se un pilota ha questo tratto, non ha problemi a danneggiare altre IA o se stesso, se questo significa che può ottenere qualche risultato.

Senza questo tratto, il pilota non compie alcuna azione che possa danneggiare un'altra IA o se stesso.



**Reckless** - Se un pilota ha questo tratto, non ha problemi a usare un'azione con gli ultimi punti di Manovrabilità (con conseguente futuro Sbandamento) se questo significa che se può ottenere un risultato. Senza questo tratto, il pilota preferisce Passare piuttosto che scendere sotto 1 di Manovrabilità.

## Azioni Pilotae IA




**Azione Predefinita** - l'azione pi comune che questo Pilota tenterà di eseguire, ma solo se non è in grado di eseguire l'azione dalla carta Azione IA.

Questa azione ha spesso delle regole aggiuntive che devono essere seguite.




**Mossa Caratteristica** - un'azione speciale che il Pilota tenterà di tanto in tanto. Questa azione ha spesso delle regole aggiuntive che devono essere seguite.

"X" nel posto del costo dell'Azione Signature significa che il costo è uguale al costo della Carta Arma  (vedi: Armi Shooting p.34).

## Carte Azione IA





1. Costo Azione Speciale Boss
2. Azione Speciale Boss
3. Costo Carta Azione
4. Effetto Carta Azione
5. Icona Drone (opzionale)


**Costo Azione Speciale Boss** - il costo in Manovrabilità per il Veicolo Boss che utilizza l'Azione Speciale Boss. "X" significa che il costo è uguale al costo della Carta Arma  (vedi: Armi Shooting p.34).


**Azione Speciale Boss** - un'azione potente, unica per ogni Veicolo Boss ed eseguita solo dall'Auto indicato dal simbolo Veicolo, se è in gioco come Boss.

**Costo Carta Azione** - il costo in Manovrabilità che il Veicolo IA corrente deve pagare per eseguire la Carta Azione.

"X" significa che il costo è pari a quello della Carta Arma  (vedi: Armi Shooting a pag. 34) o della Mossa Caratteristica .

Nota: il costo di qualsiasi Azione per i Droni è sempre 1, indipendentemente dal costo stampato (vedi: Regole Speciali IA p.34).

 **Effetto Carta** - L'IA cercherà sempre di eseguire questa azione prima di considerare la sua Azione Predefinita. Se ciò non è possibile a causa delle restrizioni del Tipo di Personaggio dell'IA, sceglierà l'Azione Predefinita del suo Tipo di Personaggio IA.

 **Icona Generazione Drone** - se è presente sulla carta pescata da un Boss, il Boss eseguirà Generazione Drone (vedi: Turno IA).



# Turno IA



## Quando è il turno dell'IA, seguire le regole:

1. Risolvete i token Stato dell'IA attiva.
2. Quando l'IA attiva ha meno di 1 Manovrabilità, eseguite una Sbandata e passate al punto 9. Arretramento Corsia Sterrata.
3. Pescate e prendete una carta Azione IA dal Mazzo Azione IA.

4. Se l'Indicatore Boss corrisponde al Boss in gioco, quel Boss tenta di eseguire l'Azione Speciale Boss invece del turno normale. Nota: non importa se il Boss ha già effettuato il proprio turno o se è il turno di chiunque altro: il Boss tenta di eseguire l'Azione Speciale Boss utilizzando le regole standard del turno dell'IA. Trattate l'Azione Speciale Boss come Carta Azione e quel Boss come l'IA attiva.
5. Se l'IA potrebbe Sbandare eseguendo la Carta Azione e il Tipo di Personaggio IA non ha il tratto Reckless **S**, Passa. Passare alla fase Arretramento Corsia Sterrata. Se l'IA attiva ha il tratto **S**, provare a eseguire l'azione.
6. Se la Carta Azione non è proibita a causa dei tratti del Personaggio IA, eseguirla e andare al passo 9. Arretramento Corsia Sterrata. Se sparare senza colpire alcun veicolo del giocatore è l'unica azione possibile, considerare anche questa come proibita. Se l'IA non è in grado di eseguire la Carta Azione, prova ad eseguire invece la sua Azione Predefinita.
7. Se l'Azione Predefinita non è proibita a causa delle caratteristiche del Pilota IA, eseguirla e passare al punto 9. Arretramento Corsia Sterrata.
8. Cercare di Concentrarsi perdendo 1 Manovrabilità. Se la perdita di 1 Manovrabilità porta ad una Sbandata, Passa. Se l'IA attiva ha più di 1 Manovrabilità, perde 1 Manovrabilità ed esegue Concentrazione.
9. Arretramento Corsia Sterrata (solo per i boss) - se l'IA si trova sulla Corsia Sterrata, eseguire il movimento indietro come di consueto.
10. Generazione di un Drone (solo per i Boss) - se la carta Azione dell'IA ha un'icona Drone, quel Boss genera il primo Drone mancante su uno spazio adiacente a se stesso e più vicino ad un Giocatore (il più in alto sul tracciato Iniziativa se ci sono più Giocatori possibili). Mettere il suo token Iniziativa dietro l'ultimo gettone Iniziativa già presente sul tracciato.

Se non ci sono più Droni da generare, tutti i Veicoli dei giocatori subiscono danni pari al numero di Droni presenti sulla plancia. Questa azione si attiva indipendentemente da ciò che ha fatto il Boss. Anche se Sbanda o Passa, il Drone viene comunque rilasciato!

**Azioni Opzionali** - alcune icone delle azioni dell'IA sono opzionali. Sono rappresentate da icone all'interno di una cornice. L'IA eseguirà tali azioni solo se ciò le consentirà di soddisfare meglio i suoi obiettivi.



Esempio di icona opzionale "Muovi 1 in qualsiasi direzione".

## Priorità IA

**Quando si muove**, l'IA cercherà di soddisfare la priorità più alta possibile:

1. (Solo Aggressivo) colpire un Veicolo di un giocatore o almeno muoversi verso il Veicolo del giocatore più vicino.
2. Uscire dalla corsia Sterrata.
3. Avanzare.
4. (Solo Corridore) Colpire un Veicolo di un giocatore.
5. Spostarsi lateralmente, verso la corsia centrale della plancia. In caso di dubbio, verso la linea gialla tratteggiata.
6. Tornare indietro.

Se ci sono più spazi corrispondenti, l'IA si attiene a quello più vicino alla linea Molto Avanti, poi più vicino al centro della plancia.

## Veicolo del Giocatore più Vicino

Il Veicolo del Giocatore che si trova alla distanza minore dall'IA attiva. Contare gli spazi solo in orizzontale-verticale, non in diagonale. Se due o più Veicoli di Giocatori si trovano alla stessa distanza, quello più alto sul tracciato Iniziativa è considerato il giocatore più vicino.

## Spingere il Veicolo del Giocatore

Quando l'IA deve spostare un Veicolo di un Giocatore, cercherà di soddisfare la priorità più alta possibile:

1. (Solo Aggressivo) Infliggere il maggior numero di danni ai Veicoli dei Giocatori.
2. Spostarli sulla Corsia Sterrata.
3. Spostarli indietro.
4. (Solo per i Corridori) Infliggere il maggior numero di danni ai Veicoli dei Giocatori.
5. Allontanarli dal centro della plancia.

## IA Regole Speciali

### Marce

Tutti i Droni sono considerati sempre in Marcia 1 e tutti i Boss sono sempre in Marcia 3. Non c'è modo di cambiarla, né di aumentarla o diminuirla.

## Armi Shooting

Le IA utilizzano sempre le carte Arma preparate nel loro nel Setup.



Durante il Fuoco, il Boss può utilizzare contemporaneamente tutte le sue armi e paga solo il costo di Manovrabilità della carta più costosa utilizzata (indicata con una "X"). Il Boss può anche utilizzare una sola arma, se questa gli offre più vantaggio.

I droni utilizzano sempre l'arma collegata, ma pagano solo 1 Manovrabilità per essa, indipendentemente dal Costo dell'Arma.

## Effetti Stato

I droni ottengono solo 1 token Stato per azione, indipendentemente dal numero stampato sull'effetto Azione (ad esempio, se un'arma che colpisce un drone dà 2 token Bruciare, il drone otterrà solo 1 token Bruciare).

Effetti Stato:



1. Bruciare: nella Fase 3 del Turno IA, questa pesca una carta ma non la mette a faccia in su. Al contrario, questa IA può solo eseguire la sua Azione Predefinita (saltare le Fasi 4-6 del Turno IA).



2. Stordimento: se il numero di token Stordimento dell'IA è inferiore alla sua Manovrabilità, perde 1 Manovrabilità per ogni token Stordimento che possiede. Altrimenti, scarta tutti i token Stordimento e salta le fasi da 3 a 7.



3. Virata, Acido\*, Intrappolato\*: gli effetti sono gli stessi della partita normale. \* Acido e Intrappolato sono token Stato delle espansioni.

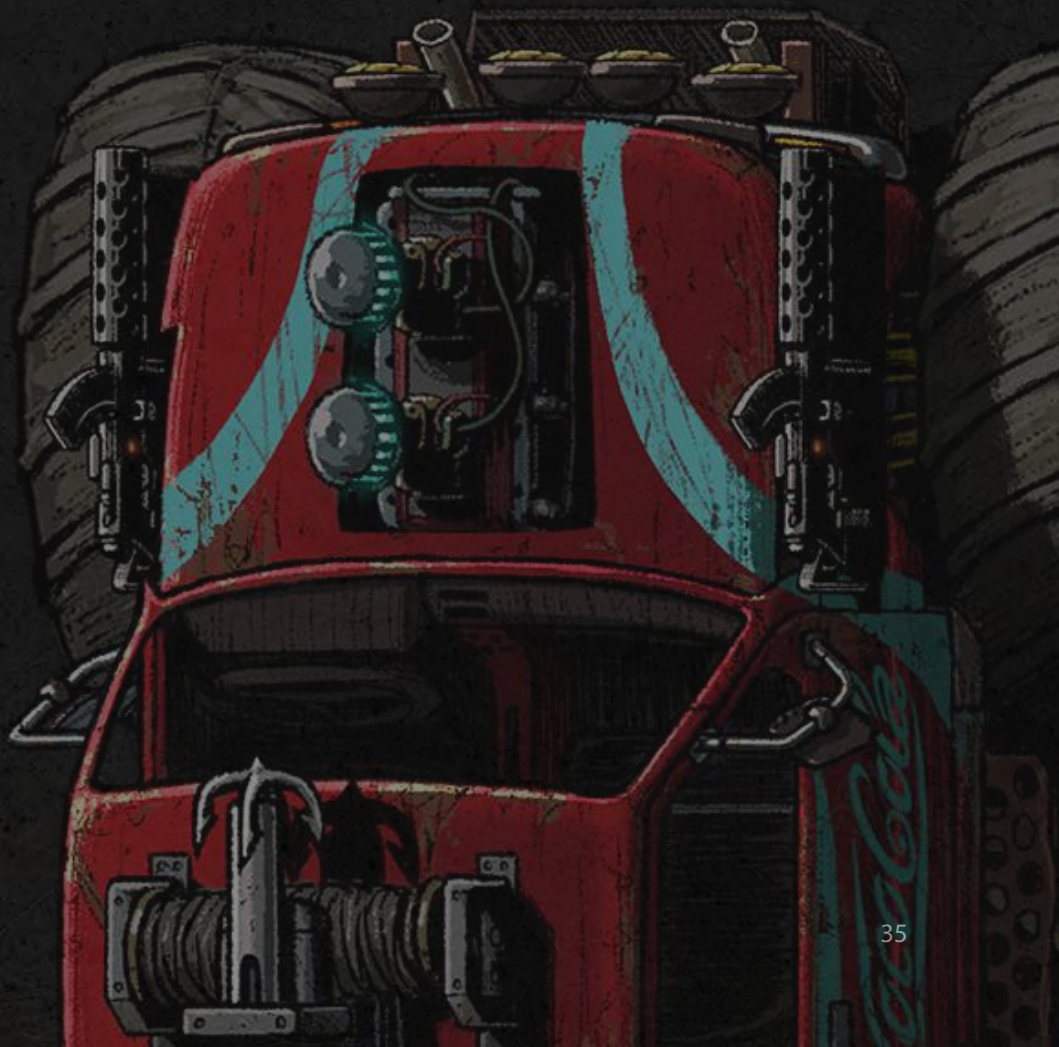
## Altre Regole

I Droni possono occupare lo stesso spazio di altri Droni e non scatenano mai attacchi Tamponamento contro altri Droni.

I Droni perdono solo 1 Manovrabilità per azione, indipendentemente dal numero stampato sull'Effetto Azione (ad esempio, se un'arma che colpisce un Drone rimuove 3 Manovrabilità, esso subirà solo la perdita di 1 Manovrabilità).

In Coop/Solo non si conservano i token Armatura come Trofeo: basta scartarli quando vengono distrutti.

I Boss e i Droni non tengono conto degli Eventi Stradali quando prendono decisioni, ma ne subiscono le conseguenze, se possibile.



## ORDINE DEL ROUND

### FASE INIZIATIVA

### FASE PREPARAZIONE

### FASE RIVELAZIONE EVENTO

### FASE GARA

#### ORDINE TURNO GIOCATORE:

1. Applicare token Stato.
2. Eseguire le Azioni\*, Concentrarsi, Passare, Sbandare.
3. Arretramento Corsia Sterrata.

\*Giocare UNA Carta Azione, UNA Azione Pilota o ENTRAMBE in qualsiasi ordine.

### FASE RISOLUZIONE EVENTO



HA UN TOKEN STATO ?

1 RISOLVERE I TOKEN STATO

MANOVRABILITA' SOTTO 1 ?

2 ESEGUIRE SBANDATA S. ANDARE AL PUNTO 9

3 PESCARE UNA CARTA AZIONE IA

IL LOGO DEL BOSS SULLA CARTA AZIONE IN CORRISPONDE A UN BOSS PRESENTE SULLA PLANCIA?

SI

4 QUEL BOSS DIVENTA L'IA ATTIVO E L'AZIONE SPECIALE BOSS È L'AZIONE DA ESEGUIRE

NO  
CERCARE DI ESEGUIRE L'AZIONE DELLA CARTA.

ESEGUIRE L'AZIONE SBANDATA S IL PROSSIMO TURNO E NON È SCONSIDERATO S ?

SI

5 PASSARE. ANDARE AL PASSO 9

NO  
PROVARE A ESEGUIRE L'AZIONE.

I TRATTI CONSENTONO LA CARTA AZIONE E NON SONO SCONSIDERATI S ?

SI

6 ESEGUIRE L'AZIONE. ANDARE AL PASSO 9

NO  
PROVARE A ESEGUIRE UN'AZIONE PREDEFINITA.

I TRATTI CONSENTONO L'AZIONE PREDEFINITA ?

SI

7 ESEGUIRE L'AZIONE PREDEFINITA ANDARE AL PASSO 9

NO  
CERCARE DI ESEGUIRE IL FUOCUS

SUBENDO 1 SBANDEREBBE S AL PROSSIMO TURNO ?

SI

8 PASSARE

NO  
ESEGUIRE IL FOCUS SOFFRIRE

SOLO BOSS - È ATTUALMENTE SU UNA CORSIA STERRATA ?

SI

9 APPLICARE L'EFFETTO CORSIA STERRATA

NO

SOLO BOSS - C'È IL SIMBOLO DRONE SULLA CARTA AZIONE IA ?

NO

SI  
LINO O PIÙ DRONI VENGONO DISTRUTTI TUTTI I DRONI PARTECIPANTI SONO IN GIOCO

10 GENERARE UN NUOVO DRONE

NO  
INFLIGGERE DANNI PARI AL NUMERO DI DRONI PARTECIPANTI

FINIRE IL TURNO

## Credits

Game Produced by THE KNIGHTS OF UNITY 2022

Design: Jasiak Łuszczki

Development: Łukasz Włodarczyk

Art Direction & Initial Game Concept: Mariusz Szulc

Art: Mariusz Szulc, Patrycja Boś, Anna Martseniuk, Tyma Sobala, Dawid Malik, Marcin Szewczyk, Marcin Topolski, Jędrzej Walczyszyn

DTP: Klaudia Korcz

Testers: Ali Kołodziejczyk, Kinga Rusinek, Szymon Baliński, Aleksander Biela, Jimmy Durden, Jacek Dymalski, Bartek Kier, Marcel Kiszka, Aleksander Malecki, Adam Małek, Robert Plesowicz and many, many, many others!

Special thanks to the great community of our KS backers and Awaria Prądu game pub in Wrocław. Your ideas and positive energy keep us going!

Many, many thanks also for Kasia Gruszczyńska, Magdalena Ponarad, Patryk Manelski, Hubert Matuszewski, Bartek Nowakowski, Mateusz Rychlik, Damian Seweryński, Wojtek Wiśniewski, Janko Walski