

PACIFIC RIM EXTINCTION




RIVER
HORSE



REGOLAMENTO




LEGENDARY

TRADOTTO ED IMPAGINATO DA IVANO DI SOTTO - MAGGIO 2023 / NON COMMERCIALIZZABILE

COMPONENTI

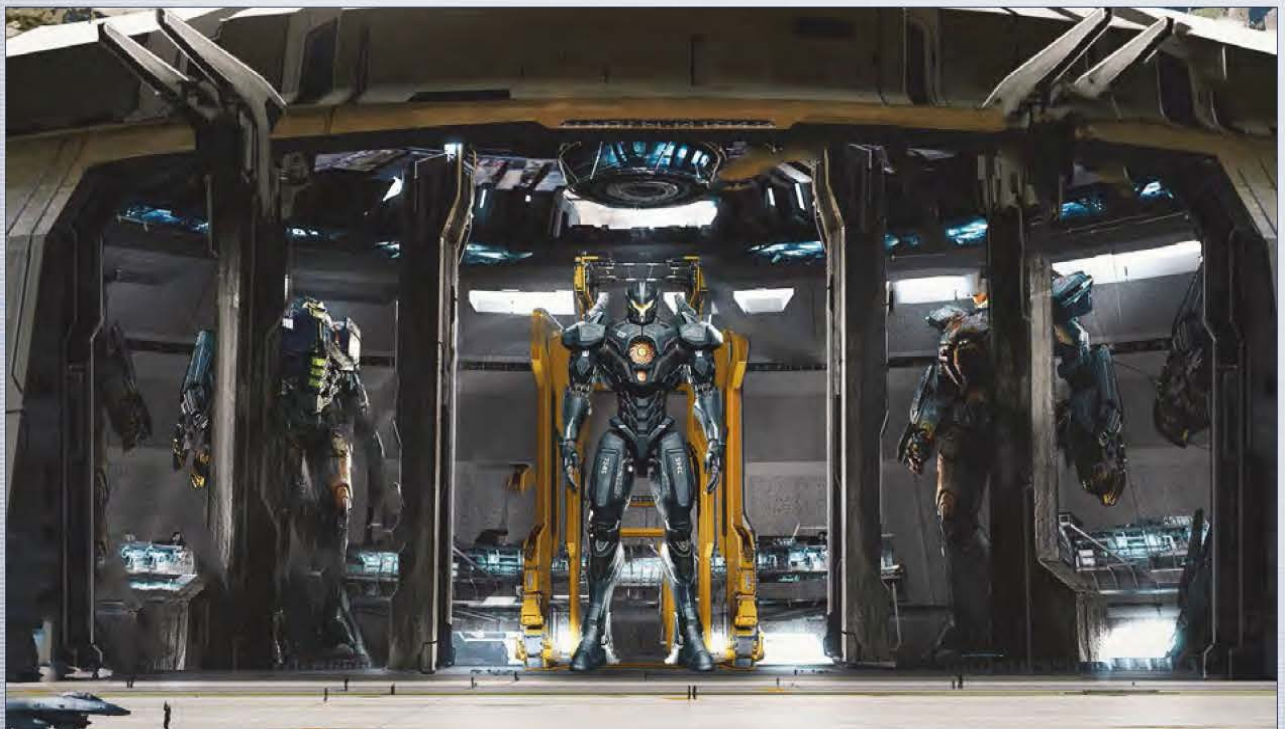
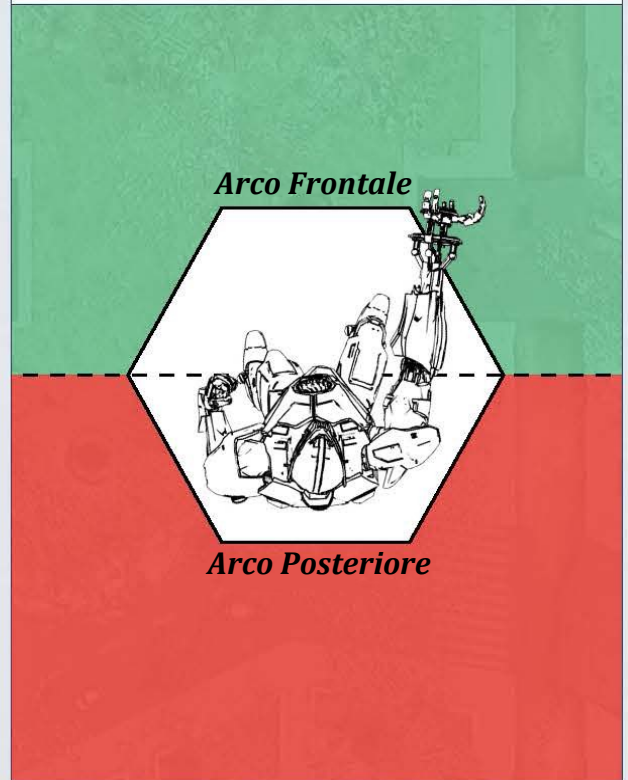
MINIATURE / MODELLI

Pacific Rim Extinction viene giocato usando dei modelli di grandezza 80-100mm montati su base esagonale. Ogni modello ha un arco frontale ed un arco posteriore.

Salvo diversa indicazione, i modelli possono eseguire gli attacchi solo contro bersagli presenti nel loro arco frontale. La faccia centrale della parte anteriore di un modello, è indicata da un intaglio sulla base esagonale.



Le basi hanno tre facce nell'arco anteriore e tre in quello posteriore. Ogni base esagonale ha una diagonale di 74 mm ed ogni faccia misura 37 mm. Gli Edifici usano esagoni delle stesse dimensioni ma non hanno un fronte



PLANCE JAEGER E KAIJU

Ogni Jaeger ed ogni Kaiju ha una sua plancia dedicata in cui sono indicate le statistiche e le caratteristiche speciali di quel particolare modello. Nella parte alta del modello sono presenti i valori delle statistiche.

STATISTICHE



Velocità (VEL)

Il numero di esagoni che può percorrere il modello durante la sua azione di movimento.



Abilità (ABI)

L'abilità di un modello, corrisponde al numero base di dadi combattimento che un modello usa quando attacca o quando difende.



Energia (ENE)

L'energia corrisponde al numero di dadi combattimento aggiuntivi che utilizza il modello quando esegue un attacco.



Armatura (ARM)

Questo valore indica quanto è difficile danneggiare un modello o un edificio. Il valore di armatura corrisponde al numero di dadi combattimento aggiuntivi che utilizza un modello quando si difende da un attacco.

PLANCE JAEGER

Le plance degli Jaeger mostrano anche il costo in punti del modello, i suoi slot per le carte piloti, nonché livello munizioni e livello di carica.

1

Slot Piloti

I piloti selezionati vengono messi in questa parte della plancia.

2

Slot Potenziamento

Qui è dove viene messa la carta potenziamento.

3

Costo in Punti

Valore in punti per la costruzione della squadra da inviare contro i Kaiju.

4

Carica

Indica il livello di carica dello Jaeger. L'esagono ombreggiato indica il livello di carica iniziale.

5

Munizioni

Indica il livello delle munizioni dello Jaeger. L'esagono ombreggiato indica il livello di partenza. (Solitamente è il massimo per tutti).

6

Punti Struttura

I punti struttura rappresentano la quantità di danno che può subire lo Jaeger prima di essere distrutto. Quando un modello perde il suo ultimo punto struttura, viene rimosso dal gioco.

Plancia JAEGER

In questo esempio si vede la plancia di Gipsy Avenger, pilotato da Jake Pentecost e Nathan Lambert.





PLANCE KAIJU

Le plance dei Kaiju comprendono le informazioni sulla categoria del Kaiju, gli slot per le carte mutazione nonché il livello di Ferocia e di Kaiju Blu.

- 1 Slot Mutazioni**
In questi spazi vengono messe le carte mutazioni. Solitamente, ogni Kaiju ha una mutazione offensiva (slot sinistro) ed una difensiva (slot destro).
- 2 Categoria**
Indica il livello di potenziale minaccia del Kaiju. Tramite questo valore, il giocatore della fazione PPDC sa quanti punti può spendere per gli Jaeger da inviare in battaglia.
- 3 Ferocia**
Indica il livello di ferocia del Kaiju. L'esagono ombreggiato indica il livello iniziale, solitamente 1.
- 4 Kaiju Blu**
Indica il livello del Kaiju Blu del modello. L'esagono ombreggiato indica il livello iniziale (solitamente è il massimo).
- 5 Punti Struttura**
I punti struttura rappresentano la quantità di danno che può subire il Kaiju prima di essere ucciso. Quando un modello perde il suo ultimo punto struttura, viene rimosso dal gioco.

Plancia KAIJU

In questo esempio si vede la plancia di Shrikethorn, un potente Categoria 4.



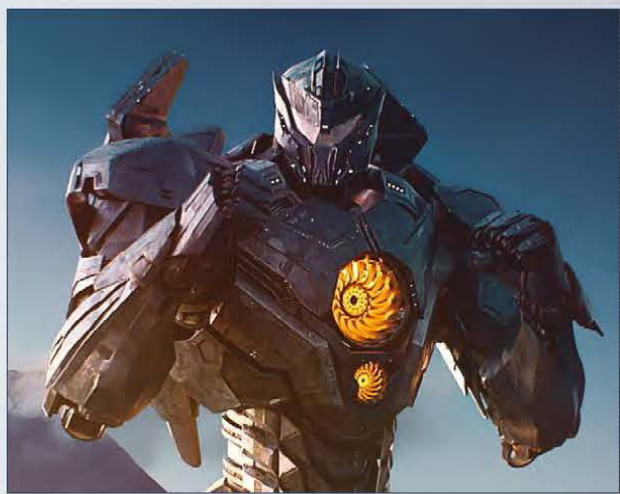
CARTE

Pacific Rim Extinction utilizza sette tipi di carte: carte azione, carte pilota, carte potenziamento, carte mutazione, carte scenario, carte missione e carte "inizio rapido".

CARTE INIZIO RAPIDO

Le carte "inizio rapido" ti portano direttamente nell'azione. In queste carte è già predeterminato come verrà sistemato il campo di battaglia, quali Jaeger combatteranno, chi i piloti e quali potenziamenti. Quali Kaiju affronteranno con relative mutazioni. Le uniche scelte dei giocatori saranno durante la battaglia!

- 1 Nome**
- 2 Campo di Battaglia**
Playmat da utilizzare, terreno, edifici e punti di partenza di Jaeger e Kaiju.
- 3 Jaeger (PPDC)**
Dettagli sugli Jaeger e quale carte piloti utilizzare.
- 4 Kaiju**
Dettagli sui Kaiju e quali carte mutazioni utilizzare.



CARTE AZIONE

Ogni modello ha un set dedicato di 6 carte azione. Le carte azione sono utilizzate per pianificare e completare le azioni/attacchi durante in round. Vengono anche utilizzate per tenere traccia dei danni subiti dal modello. Le carte azione permettono di eseguire diverse azioni, come correre, fare un attacco con un'arma specifica o prepararsi per un assalto imminente. Le carte azione possono anche avere abilità passive che saranno scritte con testo in corsivo. Tali abilità sono sempre attive quando la carta è in gioco, anche se non è il round di attivazione di quel modello.

Carte Inizio Rapido



1 RAMPAGE

2 Buildings: 3 Stryker rapero
Objects: 3

3 Jaeger: Gray Avenger Pilot: Hoban Lambert Upgrade: One of a Kind

4 Kaiju: Shikethorn Mutation: Pursue Armor Plated Skin

Terrain: 2 water

FIRE PLASMA CANNON
Cost: 1 charge
Pivot then Ranged attack

SHRIKETHORN
Gain full rage OR Run

DAMAGE
Lose all rage
Punctured lung

Carte Azione

CARTE PILOTA

Ogni Jaeger deve iniziare il gioco con un equipaggio di 2 carte pilota. Ci sono piloti di diversi livelli, ciascuno con il proprio livello di abilità e delle capacità uniche che forniranno a qualsiasi Jaeger saranno ai comandi.

- 1 Compatibilità al Drift Mentale**
Quando le carte pilota sono allineate una accanto all'altra, sarai in grado di vedere quanto sono compatibili i piloti con il Drift. Maggiore è la compatibilità al drift e migliore è la loro capacità di combattimento. Più connessioni si hanno, maggiore sarà il bonus abilità che forniranno allo Jaeger

CONNESSIONI	BONUS ABILITÀ
0	+0
1	+1
2	+2
3	+3

- 2 Capacità Speciali**
Alcuni piloti hanno degli attacchi e capacità speciali che potranno usare durante la partita.
- 3 Costo dei Piloti**
Il costo dei piloti deve essere aggiunto al totale speso per gli Jaeger quando si prepara una squadra di combattimento.

The diagram illustrates the compatibility between two Jaeger cards. On the left is Jake Pentecost (Ranger) with a cost of 1. He has three special abilities: Unbreakable (A), Focus (D), and Activate Gravity Sling (C). On the right is Nathan Lambert (Ranger) with a cost of 1. He has two special abilities: Accurate (B) and Dynamo (C). The diagram shows that the 'A' ability of Jake and the 'B' ability of Nathan are connected, as are the 'D' and 'C' abilities. This alignment results in a +2 bonus to the Jaeger's ability, as indicated by the '2' in the yellow circle next to the connection lines.

Compatibilità al Drift

Come potete vedere in questo esempio, Jake Pentecoste e Nathan Lambert hanno 2 connessioni corrispondenti per il Drift (D e C). Le Connessioni devono essere nella stessa fila per garantire il bonus.

Ciò si traduce in +2 Abilità su qualsiasi Jaeger piloteranno insieme. Per ricordarti del bonus, puoi usare un segnalino pilota e metterlo sulla plancia.

Quando una carta azione attiva le capacità speciali dei piloti, sarà possibile utilizzare tutte le capacità speciali di entrambi i piloti. Le capacità speciali sono descritte all'ultima pagina di questo Manuale

CARTE POTENZIAMENTO

[SOLO JAEGER/PPDC]

Ogni Jaeger può iniziare il gioco con una carta potenziamento. Alcuni potenziamenti possono essere utilizzati da qualsiasi Jaeger mentre altri possono essere usati solo da uno specifico Jaeger.

Le carte potenziamento migliorano gli Jaeger tramite statistiche migliorate o regole speciali che possono essere utilizzate durante il gioco.

UNICO
GIPSY AVENGER
Se lanci 3 o più Triggers quando difendi, Gipsy Avenger non subisce danni dall'attacco.

Carta Potenziamento

CARTE MUTAZIONE

La maggior parte dei Kaiju inizia il gioco con una carta mutazione offensiva ed una difensiva. Ci sono una varietà di mutazioni disponibili per i Kaiju che forniscono abilità speciali sia per migliorare gli attacchi che per potenziare la difesa.

FORZA DEL KAIJU
If you roll +1 success.

PELLE CORAZZATA
Se lanci 1 o più Triggers quando difendi, guadagni +1 successo.

Carte Mutazione Offensive e Difensive

CARTE SCENARIO

Le carte Scenario preparano la scena per l'imminente battaglia e forniscono i dettagli e tutte le regole speciali che dovrebbero essere utilizzate durante il gioco.

- 1 Nome Scenario**
- 2 Regole Speciali**
- 3 Terreno**
Indica il numero di elementi scenici da posizionare sul terreno ed ogni loro regola speciale.
- 4 Edifici**
Indica il numero di edifici da posizionare sul terreno ed ogni loro regola speciale.
- 5 Oggetti**
Indica il numero di segnalini oggetti che devono essere utilizzati durante il gioco ed ogni loro regola speciale.
- 6 Jaeger**
Regole per la dislocazione degli Jaeger.
- 7 Kaiju**
Regole per la dislocazione dei Kaiju.

CARTE MISSIONE

Le carte Missione vengono utilizzate all'inizio del gioco per impostare una missione da svolgere per entrambi i giocatori. Queste carte variano il modo in cui si guadagneranno punti vittoria aggiungendo punti bonus per specifici obiettivi, come ad esempio distruggere un edificio, danneggiare o distruggere Jaeger e Kaiju e qualsiasi altro bonus speciale.

- 1 Nome Missione**
- 2 Jaeger - Punti Vittoria Aggiuntivi**
Punti vittoria aggiuntivi che possono fare gli Jaeger con edifici, terreni o oggetti.
- 3 Kaiju - Punti Vittoria Aggiuntivi**
Punti vittoria aggiuntivi che possono fare i Kaiju con edifici, terreni o oggetti.



FERMARE L'APOCALISSE

REGOLE SPECIALI: Questo scontro avviene nel cuore di una metropoli.

TERRENI: 1 terreno popolato.
EDIFICI: 6 grattacieli, 1 ripari Kaiju e 1 base PPDC
OGGETTI: 6

Partendo dalla fazione Kaiju, ogni giocatore, alternatamente, posiziona oggetti, edifici e terreni. Tutti gli elementi del campo di gioco devono essere distanti almeno 1 esagono dai bordi del tavolo e non possono sovrapporsi tra loro.

Jaeger: La fazione Jaeger deve scegliere un lato del tavolo e schierare i propri Jaeger entro 4 esagoni dal bordo del tavolo. Tutti gli Jaeger non schierati sono considerati in riserva.

Kaiju: La fazione Kaiju schiera dal lato opposto del tavolo con le basette dei modelli a contatto con il bordo del tavolo. Tutti i modelli non schierati saranno considerati in riserva.

Carta Scenario



ANNIENTAMENTO

Gli Jaeger possono fare i seguenti punti bonus

- +1 per ogni grattacielo e rifugio anti Kaiju intatto.
- +3 per ogni Kaiju distrutto.

I Kaiju possono fare i seguenti punti bonus

- +3 per ogni base PPDC distrutta.
- +2 per ogni Jaeger distrutto.

Carta Missione

DADI

DADO IMPULSO

Il dado impulso viene utilizzato per determinare come si attiveranno i modelli durante il proprio turno. Il dado ad impulso è un dado a sei facce con due lati vuoti, tre lati "1" e un lato "2".



DADO COMBATTIMENTO

I dadi combattimento servono per attaccare, difendere e per molte altre situazioni particolari. I dadi da combattimento sono dadi a sei facce con due lati bianchi, un lato "azione", due lati "successo" e un lato "successo critico".



Bianco

Nessun effetto in combattimento o per regole speciali.



Azione

Quando si ha un risultato "azione", può essere utilizzato per attivare abilità speciali o effetti aggiuntivi. Solitamente sono sulle carte mutazione o potenziamento



Successo

Indica un successo in combattimento o per altri tiri di dado.

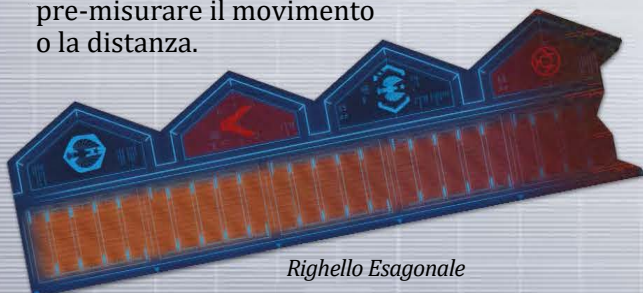


Successo Critico

Indica un successo in combattimento o per altri tiri di dado. Quando si ottiene un successo critico, tirare un ulteriore dado da combattimento e aggiungere eventuali risultati al precedente risultato. Se anche il tiro addizionale è un successo critico, lanciare di nuovo il dado da combattimento aggiuntivo. Continua in questo modo fino a quando non avrai più successi critici.

RIGHELLO ESAGONALE

Il righello esagonale è uno strumento lungo quattro esagoni, utilizzato per misurare il movimento, la portata, le rotazioni e le mezze rotazioni. Gli esagoni sono misurati da bordo a bordo anziché da un angolo all'altro. Non puoi pre-misurare il movimento o la distanza.



Righello Esagonale

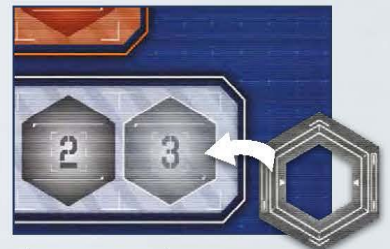
CONTATORI E SEGNALINI

CONTATORI MUNIZIONI E BLU

I contatori munizioni e Kaiju Blu sono utilizzati per tenere traccia di quante volte può essere fatto un attacco specifico. Solitamente, durante il gioco, questi valori non vengono mai ripristinati.



Contatori
Munizioni e Kaiju Blu



I Contatori partono sempre dall'esagono ombreggiato che si trova sulle plance Jaeger e Kaiju.

CONTATORE CARICA E FEROCIA

I contatori carica e ferocia sono utilizzati per tenere traccia del livello di carica e di ferocia del modello. Questi valori possono normalmente essere ripristinati durante il gioco



Contatori
carica e ferocia



I Contatori partono sempre dall'esagono ombreggiato che si trova sulle plance Jaeger e Kaiju.

SEGNALINO ABILITÀ

I segnalini abilità vengono utilizzati per tenere traccia del bonus al valore abilità che fornisce il Drift dei piloti utilizzati nello Jaeger. Mettere nella plancia dello Jaeger il segnalino abilità con il valore bonus raggiunto dal Drift.



Segnalino
Abilità

SEGNALINI LEADER

I segnalini Leader vengono posizionati durante la preparazione per indicare il comandante Jaeger e Kaiju. I Comandanti Jaeger e Kaiju possono usare le capacità speciali di comando descritte a pagina 12.



Segnalini Jaeger

Segnalini Kaiju

OGGETTI

I segnalini oggetto rappresentano grandi oggetti come container, navi mercantili ed altro che Jaeger e Kaiju possono raccogliere ed usare come arma improvvisata. Per maggiori dettagli vedi la sezione edifici a pag. 22.



Elicottero precipitato



Treno Distrutto

TERRENI

E' possibile posizionare sul campo da gioco ulteriori aree di terreno che hanno regole speciali dedicate e rendono il gioco ancora più eccitante.

AREE DI TERRENO

Terreno Difficile

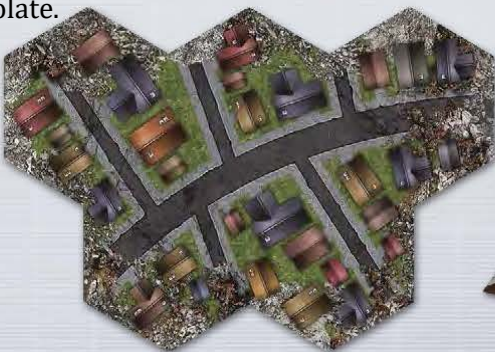
Le aree di terreno che vengono considerate "difficili", come grandi aree di acque profonde, influiscono sul movimento. I modelli non possono correre su queste aree.



Terreno Difficile

Area Popolata

Le aree di terreno che vengono considerate "popolate", come le aree residenziali intatte, influiscono sul movimento degli Jaeger. Questi non possono correre attraverso queste aree. I Kaiju, d'altra parte, non si preoccupano di chi ci vive e non vengono influenzati dalle zone popolate.



Area Popolata

EDIFICI

Gli edifici possono essere rappresentati da un semplice esagono 2D con un edificio stampato su di esso o da un edificio 3D posizionato su un esagono 2D. In termini di gioco non fa alcuna differenza. Nella figura sottostante si può vedere esagoni 2D ed edifici 3D.

Se non diversamente specificato, tutti gli edifici hanno *Armatura 5* e *1 Punto Struttura*. Alcuni edifici possono anche avere altre regole speciali (vedi la sezione edifici a pagina 22).



Esagoni Edifici 2D



Edificio 3D posizionato su un esagono edificio 2D

PLAYMAT

Il playmat di Pacific Rim Extinction è a doppia faccia, completamente a colori e pieno di dettagli che rappresentano diversi elementi visibili. Ai fini del regolamento, gli elementi rappresentati sul playmat, non hanno effetti in gioco.



Playmat Urbano

INIZIARE UNA PARTITA

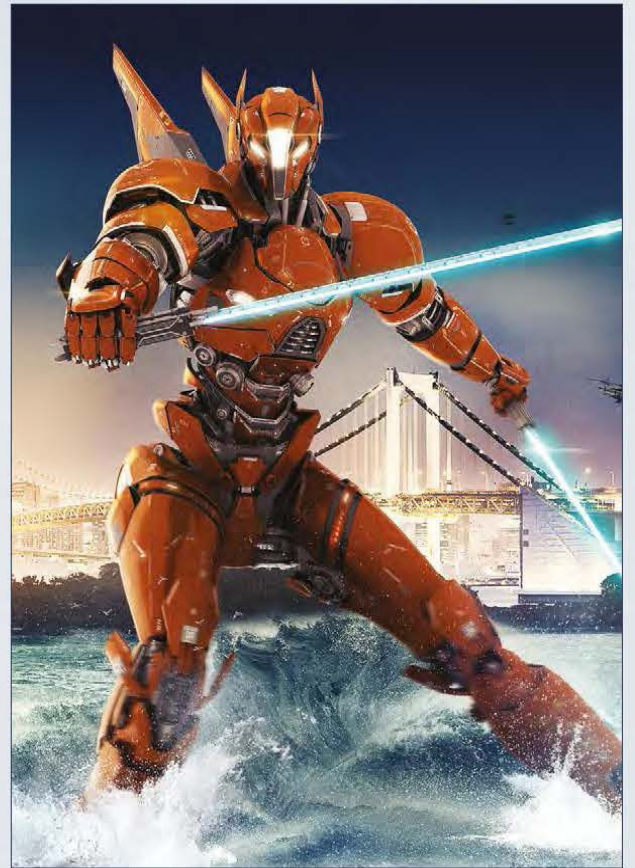
Pacific Rim Extinction può essere giocato da due o più giocatori. Se c'è un numero dispari di giocatori, assicurati che ogni giocatore possa controllare almeno uno Jaeger o un Kaiju.

I giocatori devono decidere se utilizzare una carta inizio rapido o effettuare una *partita costruita*. Ogni giocatore decide la fazione di cui vuole far parte. Se tutti i giocatori vogliono far parte della stessa fazione, ognuno lancia 3 dadi combattimento e chi avrà totalizzato il maggior numero di successi (rammentare che i critici vanno ritirati e sommati al risultato) deciderà la fazione per primo. Ci deve essere almeno 1 giocatore per ogni fazione.

INIZIO RAPIDO

In una partita a due giocatori, è possibile decidere di usare una carta inizio rapido. Pescarne una casualmente e seguire tutte le istruzioni per la preparazione dell'area di gioco.

Una volta completata la preparazione, saltare direttamente alla sezione "round di gioco".



BATTAGLIA COSTRUITA

Quando i giocatori hanno preso abbastanza dimestichezza con il gioco, possono decidere di passare alla modalità "Battaglia Costruita" e preparare da se la squadra di combattimento. In questa modalità sarà possibile sperimentare combinazioni uniche di Jaeger, Piloti e potenziamenti. La *Battaglia costruita* è la modalità di gioco perfetta.

Con le orde di Kaiju che sfondano la Breccia, la fazione Kaiju determina la dimensione della battaglia selezionando i Kaiju con cui attaccheranno. Per ogni Kaiju, è possibile aggiungere 1 o 2 mutazioni gratuitamente. Sommando il valore di categoria di tutti i Kaiju, si ottiene il **valore di minaccia**.

Una volta che è stato calcolato il valore di minaccia, la fazione Jaeger può spendere il doppio del valore di minaccia in punti per acquistare Jaeger e piloti. Al termine della scelta di Jaeger e piloti, ogni Jaeger può avere un potenziamento gratuito. Quando si scelgono i piloti, fare attenzione alla loro compatibilità al Drift.

Ad esempio, il giocatore Kaiju schiera un Categoria 3 e un Categoria 4 - per un livello di minaccia di 7. Questo significa il PPDC avrà 14 punti da spendere per i loro Jaeger e piloti.

I MODELLI SONO UNICI

In linea generale, nella stessa squadra non possono esserci 2 copie dello stesso Jaeger o degli stessi piloti. Per esempio non puoi avere 2 Gipsy Avenger, 2 Jake Pentecost o 2 Otachi. Questa regola vale anche per le carte potenziamento.

La sola eccezione è per i **Droni Kaiju**, di questa tipologia è possibile inserirne diverse copie ma ognuno di loro deve avere mutazioni differenti.

ACCURATEZZA STORICA

Quando prepari una forza da battaglia, non preoccuparti di mescolare insieme Jaeger, piloti e Kaiju di epoche (e film) diverse. Tali forze miste rendono più divertente sperimentare le combinazioni uniche. Esempio "e se Jake Pentecost e suo padre avessero potuto condividere la cabina di pilotaggio di uno Jaeger? E se Gipsy Avenger e Gipsy Danger avessero potuto combattere fianco a fianco?"

GUERRA CIVILE

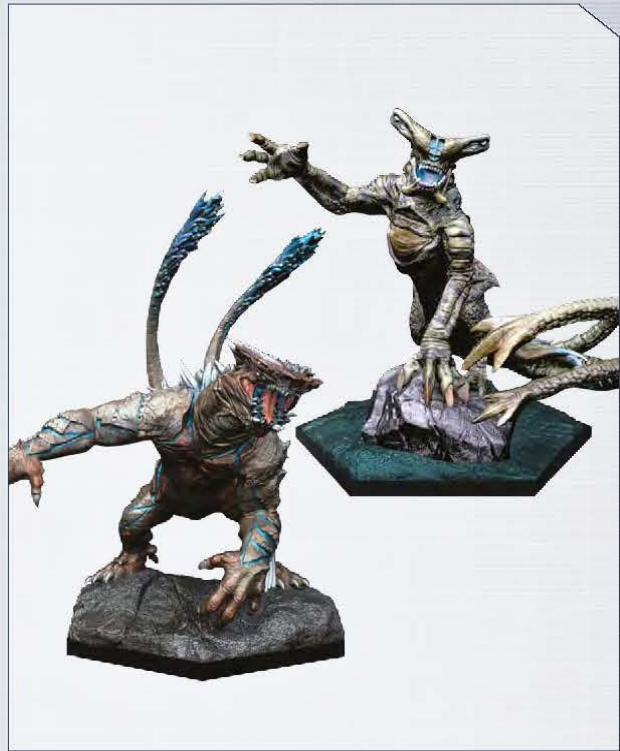
Di base, si parte dal presupposto che una battaglia verrà svolta da Kaiju contro Jaegers. D'altra parte, può essere divertente provare il gioco con strane battaglie dove gli Jaeger combattono altri Jaeger o dove i Kaiju combattono altri Kaiju.

Ai fini dell'ambientazione, questi scontri possono essere considerati come una esercitazione o simulazione di combattimento. Potrebbero essere battaglie scaturite da una motivazione politica della stessa fazione o addirittura una guerra civile tra i Kaiju.

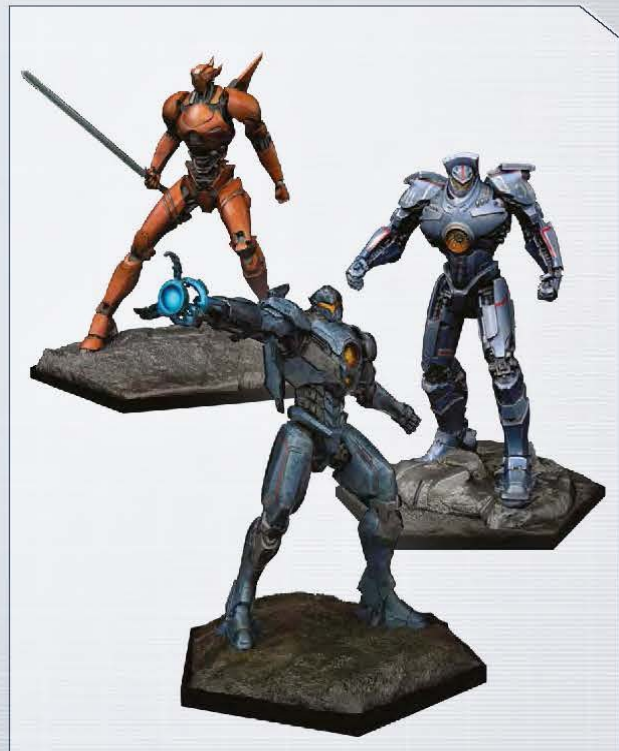
Ai fini delle regole, scegli semplicemente due forze opposte che hanno lo stesso livello di minaccia (per Kaiju) o lo stesso valore in punti (per Jaeger). Puoi persino avere delle forze che includono un mix di Kaiju e Jaeger che combattono fianco a fianco dallo stesso lato! Il valore in punti di una squadra mista è pari alla somma dei loro Jaeger e del valore in punti dei piloti a cui viene sommato il doppio del valore di categoria di ogni Kaiju.

In ogni caso, durante il gioco, una parte svolge il ruolo di l'attaccante (che sarebbe il ruolo del Kaiju in una partita normale). Questo schieramento utilizzerà le missioni Kaiju, totalizzerà i punti della fazione Kaiju oltre a iniziare per primo se entrambi gli schieramenti iniziano il round con un numero uguale di modelli.

Una volta che entrambe le forze sono state preparate, si può procedere preparazione della partita.



Esempio: Gioele decide che vuole giocare 2 Kaiju, seleziona Shikethorn (Categoria 4) e Slattern (Categoria 5) per un valore di minaccia totale di 9



Esempio: Con un valore di minaccia di 9 della fazione di Gioele, Ivano ora ha 18 punti da spendere per costruire la sua squadra di Jaeger.



PREPARAZIONE

Dopo che entrambi gli schieramenti sono stati selezionati, è il momento di determinare la missione e lo scenario del gioco.

La fazione Kaiju mescola le carte missione, ne pesca una casualmente e la rivela a tutti i giocatori. Questa carta assegna una missione speciale per entrambe le fazioni. Queste missioni speciali forniscono punti vittoria aggiuntivi alla fine della partita.

La fazione Jaeger mescola le carte scenario e ne pesca una casualmente. I giocatori di entrambe le fazioni quindi seguono le istruzioni sulla carta per preparare il campo di battaglia, inclusi tutti gli edifici, terreni, oggetti e la dislocazione dei modelli.

SCelta DEL LEADER

Dopo che la preparazione dello scenario è stata completata, la fazione Jaeger deve scegliere uno Jaeger e designarlo come leader della squadra posizionando il segnalino leader sulla sua plancia. Il lato Kaiju designa quindi il suo Kaiju principale nello stesso modo.

I leader selezionati, finché sono attivi e sul campo di battaglia, potranno usare una speciale abilità di **comando e controllo** una sola volta per partita. Tale abilità consiste nel poter ritirare un dado impulso che è stato appena lanciato. Questo secondo risultato non potrà essere di nuovo ritirato. Fatto ciò, girare il segnalino Leader sul lato ombreggiato per significare che l'abilità è stata utilizzata.

OBIETTIVI

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita o distruggere completamente il nemico. I punti vittoria si guadagnano distruggendo edifici, nemici e attraverso le carte missione. Maggiori informazioni sono a pagina 21.

MISSIONE SEGRETA

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, invece di pescare una sola carta missione valida per entrambe le fazioni, ogni fazione ne pesca una e la tiene segreta fino alla fine del gioco. Questa variante aggiunge un livello di difficoltà aggiuntiva nel cercare di determinare la missione nemica ed è consigliato per giocatori esperti.

BATTAGLIA SUBACQUEA

Il retro del playmat raffigura una vasta area subacquea. Se entrambe le fazioni sono d'accordo, invece di pescare una carta scenario ed una carta missione, si può fare riferimento, per preparazione e regole speciali, all'appendice B - "battaglia subacquea" che si trova a pagina 26



ROUND DI GIOCO

Ogni round di gioco si svolge in una serie di turni che si alternano tra le due fazioni fino a quando tutti i modelli in campo non avranno attivato 1 volta. Durante un round di gioco, segui i seguenti passaggi nell'ordine indicato.

- 1 Scegli una carta azione
- 2 Rivela la carta azione
- 3 Turni (dado impulso) & attivazione
- 4 Fine del round - Spostare il segnalino round

1: SCEGLIERE UNA CARTA AZIONE

All'inizio di ogni round, i giocatori selezionano una carta azione, tra quelle rimanenti, per ciascuno dei loro modelli attualmente in gioco e la posizionalo a faccia in giù accanto al modello appropriato. Quando tutti hanno posizionato una carta per ogni modello, vengono rivelate tutte.

2: RIVELARE LE CARTA AZIONE

Dopo che entrambe le fazioni sono pronte, tutte le carte azione coperte vengono girate a faccia in su e lette ad alta voce. Le carte scoperte sono considerate in gioco fino a quando non vengono riprese in mano o rimosse a causa di danni subiti dal modello.

3: TURNI

La fazione con il minor numero di modelli sul tavolo all'inizio del round decide chi svolgerà il primo turno. In caso di pareggio, decide la fazione Kaiju.

Chi svolge il primo turno, lancia un dado impulso ed il risultato indica quanti modelli potrà attivare prima di passare il turno all'avversario. Se il dado lanciato avrà come risultato la faccia vuota, quella fazione non potrà attivare alcun modello per quel turno e dovrà passare il dado alla fazione avversaria.

I Modelli vengono attivati uno alla volta. Possono essere attivati solo i modelli la cui carta azione sul tavolo è a faccia in su.

L'alternanza di questi turni continua fino a quando entrambe le fazioni non avranno attivato tutti i propri modelli sul campo.

Durante la propria attivazione, un modello può effettuare un movimento gratuito e poi può utilizzare la sua carta azione. Quando un modello ha completato la sua attivazione, rimuovi la sua carta azione, anche se non è stata utilizzata, e rimettila nel suo mazzo.

Può succedere che un modello perda la sua carta azione a faccia in su, in tal caso quel modello non potrà attivare per questo round. Ogni modello può essere attivato al massimo una volta per round.

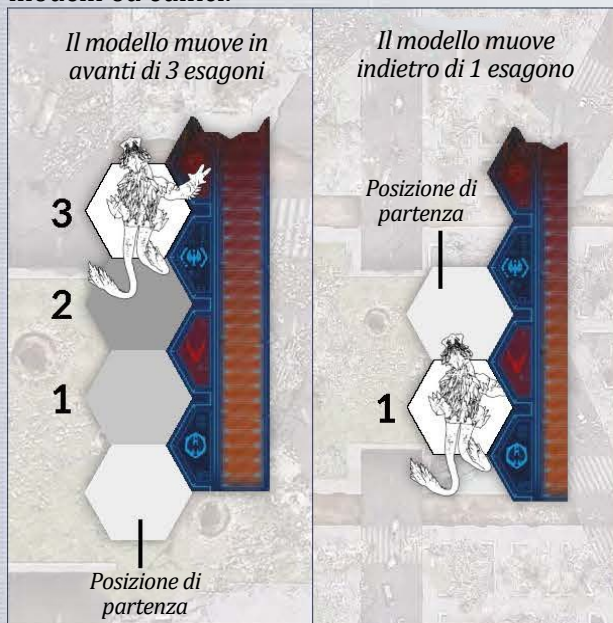
4: FINE DEL ROUND

Quando tutti i modelli sul campo sono stati attivati, il round termina. Seguire tutti i passi indicati a pagina 20



MOVIMENTO

Quando un modello attiva, prima di utilizzare la carta azione, ha una azione di movimento. Il movimento è misurato con il righello esagonale. I modelli possono muoversi in avanti per un numero di esagoni pari alla loro Velocità o, in alternativa, indietro di 1 esagono. Durante il movimento, fai ogni passo singolarmente per essere sicuri che il percorso sia libero da altri modelli od edifici.



CORRERE

Una delle carte azione disponibili per ogni modello è la carta che permette al modello di correre. Quando un modello usa questa carta, si muove normalmente, compreso di eventuale rotazione. Dopodiché effettua un secondo movimento ed una eventuale seconda rotazione. Quando corre, il modello non può muoversi in avanti ed indietro nello stesso turno.

Carica!

Se un modello in corsa arriva a contatto con un nemico durante il movimento, può immediatamente fare un attacco in mischia dopodiché la sua attivazione termina.

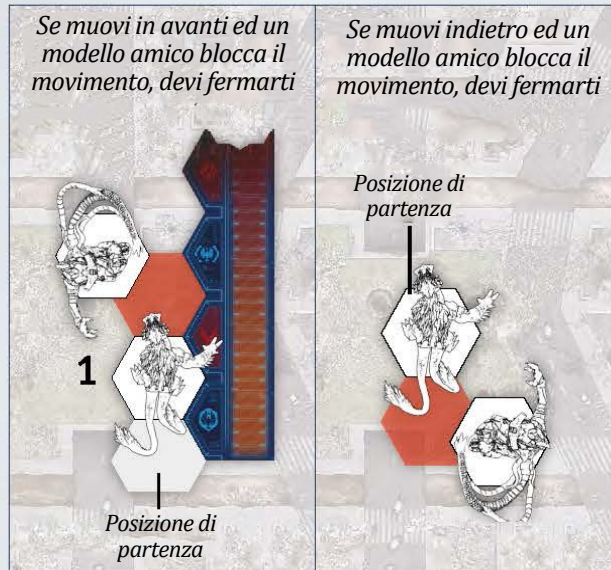
MOVIMENTO BLOCCATO

Modelli amici

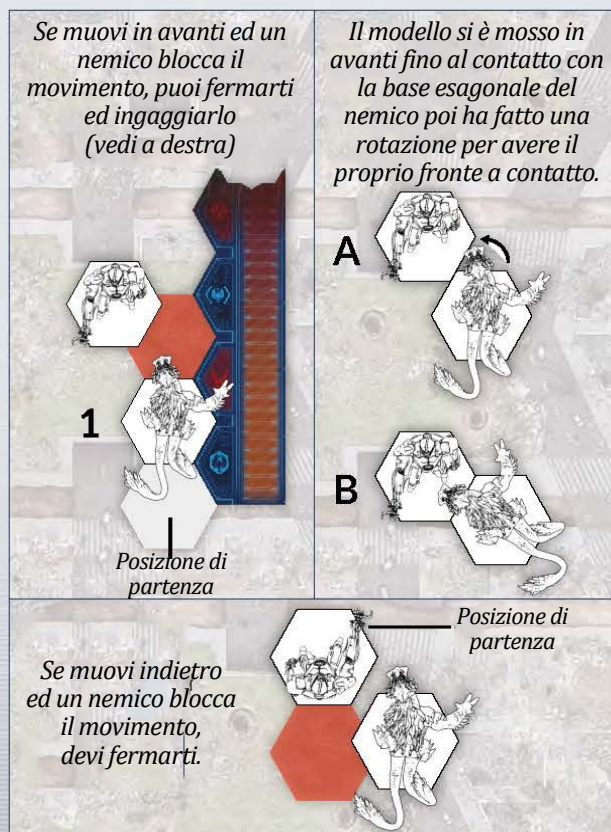
I modelli alleati (ed il bordo del tavolo) bloccano il movimento. Se la traiettoria del tuo movimento non è libera dalla base esagonale di un modello amico, ferma il modello attivo prima di muoverlo in quell'esagono.

Modelli nemici

I modelli nemici (e gli edifici) bloccano il movimento. Quando muovi all'indietro, se non puoi allontanarti completamente dalla base di un modello nemico o di un edificio, non fare il movimenti all'indietro.



Quando muovi in avanti, se il tuo movimento non è libero da basi esagonali di nemici o di edifici, puoi decidere di fermarti prima o muovere per ingaggiare la base esagonale del modello nemico o dell'edificio. Se scegli di ingaggiare il bersaglio, muovi direttamente in linea retta dopodiché fai una rotazione od uno spostamento laterale per fare in modo che la faccia frontale del modello sia a contatto completo con il modello nemico o edificio. Puoi ingaggiare un nemico o edificio solo se c'è abbastanza spazio libero per muovere nella posizione da raggiungere.

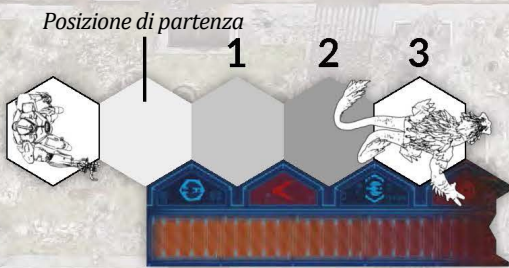


MOVIMENTO DA INGAGGIATO

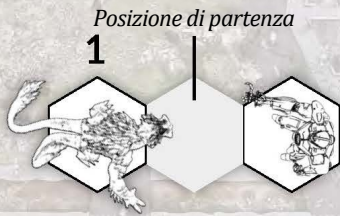
I modelli che sono ingaggiati in mischia e/o hanno il movimento bloccato nel loro arco frontale, non possono muovere in avanti ma possono muovere indietro.

I modelli che sono ingaggiati in mischia e/o hanno il movimento bloccato nel loro arco posteriore, non possono muovere indietro ma possono muovere in avanti.

Se sei ingaggiato con un modello nemico nel tuo arco posteriore, non puoi muovere indietro ma puoi ancora muovere in avanti del tuo valore di Velocità per allontanarti dal nemico, sempre se c'è spazio per raggiungere la nuova posizione.



Se sei ingaggiato con un modello nemico nel tuo arco frontale, non puoi muovere in avanti ma puoi ancora muovere indietro di 1 esagono allontanandoti dal nemico, sempre se c'è spazio per raggiungere la nuova posizione.



Immobilizzato

I modelli che sono ingaggiati e/o hanno entrambi i lati frontale e posteriore bloccati per il movimento, non possono muovere ma possono ruotare.

Se sei ingaggiato sia nell'arco frontale che in quello posteriore, sei immobilizzato e non puoi muoverti.



Azione tattica - girare intorno.

Ogni modello ha una carta azione che gli permette una azione tattica. Un modello può usare un'azione tattica per spostarsi di lato lungo la base del bersaglio ingaggiato, purché:

- 1) la sua faccia anteriore è, e rimane, direttamente a contatto con un'altra faccia adiacente della base esagonale del nemico;
- 2) c'è abbastanza spazio per spostarsi nella nuova posizione.

Quando giochi una carta con una "azione tattica", tu puoi spostarti a contatto di in un esagono adiacente della base esagonale del nemico con cui sei ingaggiato, sempre se c'è abbastanza spazio per raggiungere la nuova posizione.

Nell'esempio qui sotto, c'è abbastanza spazio per spostarsi nell'esagono adiacente in entrambi i lati.



Posizione di partenza

Nell'esempio qui sotto, c'è abbastanza spazio per spostarsi nell'esagono adiacente solamente sul lato sinistro in quando a destra il movimento è bloccato da un edificio.



Edificio

Posizione di partenza

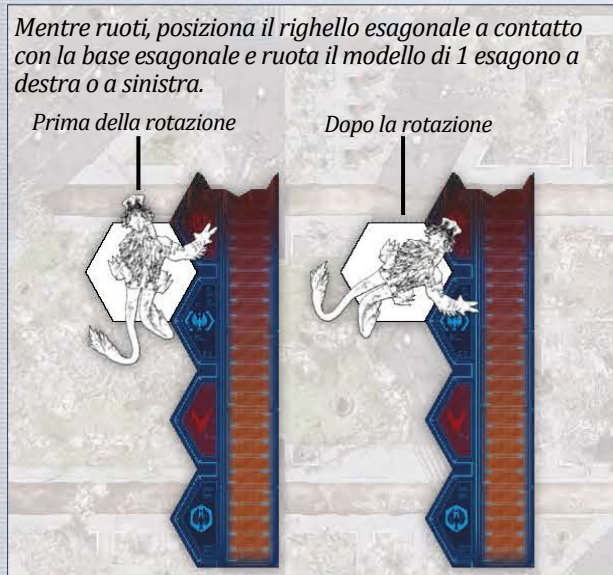
Ruotare da ingaggiati

I modelli che sono ingaggiati e sono impossibilitati a muoversi, possono effettuare una rotazione ma non possono eseguire una mezza rotazione. Le rotazioni sono spiegate nel prossimo paragrafo.



ROTAZIONI

Una rotazione consente ad un modello di ruotare, 1 volta per movimento, di un lato della propria base esagonale. La rotazione è gratuita e non costa punti movimento. Usa il righello esagonale per eseguire una corretta rotazione. E' anche possibile fare una mezza rotazione come spiegato a pagina 24.



Jaeger: Possono ruotare a destra o sinistra di un lato d'esagono, solo dopo aver effettuato il movimento.

Kaiju: Possono ruotare a destra o sinistra di un lato d'esagono prima di effettuare il movimento o dopo averlo effettuato.

Sia Jaeger che Kaiju, possono effettuare una sola rotazione per movimento.

Nota che i Kaiju possono usare le loro capacità di rotazione per ruotare gratuitamente prima del movimento nel loro arco frontale o posteriore dopodiché effettuare il movimento indietro o in avanti.

CORSA SUL TERRENO

Terreno difficile

I modelli che usano la loro carta azione per correre, per tutta la durata del doppio movimento, non possono farlo per entrare, attraversare o uscire da terreni difficili. Un modello che sta' correndo, se arriva a contatto con un esagono di terreno difficile, interromperà immediatamente il movimento per quel turno. Se un modello inizia l'attivazione in un terreno difficile, non può correre durante questa attivazione, ma può effettuare il suo movimento gratuito e utilizzare qualsiasi altra opzione sulla carta azione.

Area popolata

Gli Jaeger considerano le aree popolate esattamente come il terreno difficile (vedi sopra). I Kaiju ignorano ogni restrizione per le aree popolate.

CARTE AZIONE

Dopo aver effettuato il movimento, puoi risolvere la tua carta azione. Ci sono diverse carte azione, che permettono di fare movimenti, attacchi e persino attivare abilità speciali.

Se il testo di una carta azione va in contrasto con il regolamento, la carta azione ha la precedenza. Alcune carte azione hanno un costo da usare, come **carica** o **Kaiju blu**. Per usare quell'effetto devi pagare il costo e muovere il segnalino contatore sulla plancia. Inoltre, alcune carte azione, ti permettono di spendere di più per ottenere un vantaggio. Questa spesa è facoltativa e non è necessario utilizzarla.

MOVIMENTO

Alcune carte azione permettono di effettuare movimento aggiuntivo durante l'attivazione. Tale movimento è completato nello stesso modo del movimento gratuito.

AZIONE TATTICA

Alcune carte azione permettono di effettuare una azione tattica. Ci sono molti tipi di azioni tattiche come fare un attacco, raccogliere un oggetto, ruotare su un nemico e azioni specifiche di alcuni scenari.

COMBATTIMENTO

Alcune carte azione permettono di effettuare un attacco, esistono 2 distinti modi di attaccare, in mischia ed a distanza.



Carte azione per attacco in mischia ed a distanza

ATTACCHI IN MISCHIA

Per poter effettuare un attacco in mischia, un modello deve essere ingaggiato con il nemico (altro modello o edificio) che significa essere a contatto di base con esso ed averlo nell'arco frontale.

Quando si effettua un attacco in mischia, si seguono i seguenti passi:

1: DICHIARARE IL BERSAGLIO

Scegliere un bersaglio a contatto e nell'arco frontale

2: TIRO COMBATTIMENTO

Attaccante: L'attaccante lancia un numero di dadi combattimento pari al suo valore di ABI e ENE del modello, più eventuali modificatori derivanti da carte azione, armi, altre carte o bonus.

Difensore: Il difensore lancia un numero di dadi combattimento pari al suo valore di ABI e ARM del modello, più eventuali modificatori derivanti da altre carte o bonus. Se l'attaccante è completamente nell'arco posteriore del modello che difende, il difensore non somma il suo valore ABI al numero di dadi da lanciare.

Comparazione: Comparare il numero di successi fatti, inclusi i successi critici, dell'attaccante e del difensore. Se il difensore ha totalizzato un numero di successi uguale o superiore a quelli dell'attaccante, non subisce danni. Se invece l'attaccante ha fatto più successi del difensore, il difensore subisce danni pari alla differenza dei successi fatti, come indicato nello schema a pagina 18

3: APPLICARE I DANNI

Vedi la sezione nella prossima pagina.



ATTACCHI A DISTANZA

Per poter effettuare un attacco a distanza, il modello deve avere il bersaglio (modello o edificio) nel suo arco frontale ed in linea di vista.

Non è mai possibile effettuare un attacco a distanza mentre si è ingaggiati in una mischia.

Quando si effettua un attacco a distanza, si seguono i seguenti passi:

1: DICHIARARE IL BERSAGLIO

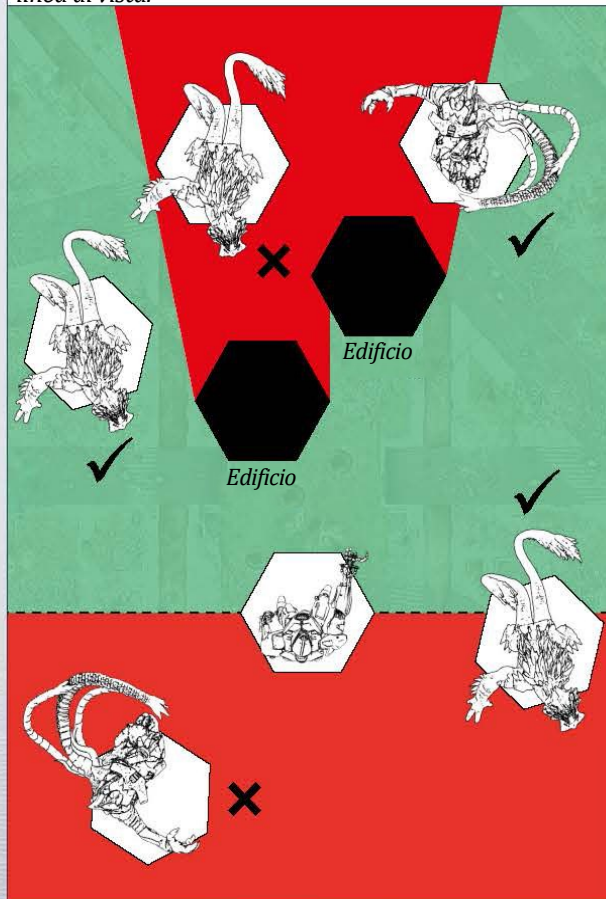
Scegliere un bersaglio nell'arco frontale ed in linea di vista.

2: LINEA DI VISTA (LDV)

Per determinare se c'è linea di vista, il modello attaccante deve poter tracciare una linea ininterrotta da un qualsiasi punto del suo arco frontale ad un qualsiasi punto della base esagonale del nemico.

E' possibile utilizzare la parte dritta del righello esagonale per verificare la presenza o meno della linea di vista.

Nel diagramma qui sotto, ogni bersaglio con una qualsiasi parte della sua base nell'area verde è in linea di vista e può essere bersaglio di un attacco a distanza. I bersagli nella zona rossa (X) non possono essere attaccati con attacchi a distanza in quanto non sono in linea di vista.



3: DISTANZA

Alcune armi a distanza forniscono dei bonus o delle penalità a seconda se il bersaglio è posizionato a corta gittata o a lunga gittata. Questi eventuali bonus o penalità saranno indicati nella relativa carta azione.

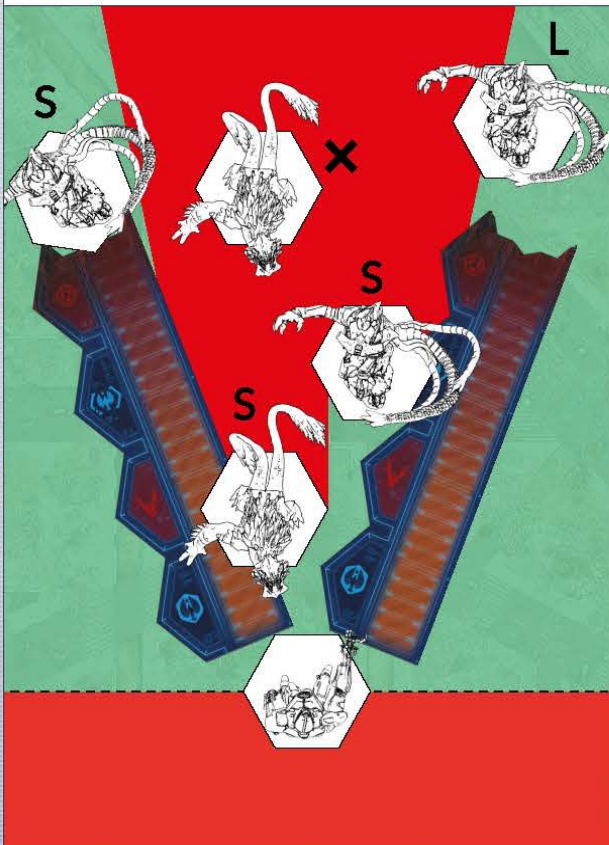
Se l'arma utilizzata richiede di determinare se il bersaglio è a corta o lunga gittata, puoi usare il righello esagonale per determinarlo.

Posiziona un'estremità del righello a contatto con la base del modello attaccante e poi indirizzalo verso il bersaglio.

Corta Gittata: Se la base esagonale del bersaglio viene toccata dal righello esagonale mentre è a contatto con la base dell'attaccante, il bersaglio è a corta gittata.

Lunga Gittata: Se la base esagonale del bersaglio non viene toccata dal righello esagonale mentre è a contatto con la base dell'attaccante, il bersaglio è a lunga gittata. Un bersaglio non può mai essere oltre la lunga gittata.

Nel diagramma qui sotto, tutti i modelli la cui base esagonale è sovrapposta o toccata dal righello esagonale, sono considerati a corta gittata. Ogni bersaglio in linea di vista la cui base non è sovrapposta o toccata dal righello esagonale, sono considerati a lunga gittata. Il modello X è fuori linea di vista (LDV).



4: TIRI COMBATTIMENTO

Il tiro combattimento per gli attacchi a distanza è identico a quello per gli attacchi in mischia. Si ricorda che il difensore non somma il valore ABI se l'attaccante lo sta attaccando nel suo arco posteriore.

5: APPLICARE I DANNI

Vedi la sezione DANNI qui sotto.

DANNI

Se l'attaccante fa un numero di successi superiore al difensore, l'attacco ha avuto successo ed il difensore subisce danni. La quantità è determinata dalla differenza dei successi fatti così come indicato nella tabella sottostante.

DIFFERENZA DI SUCCESSI	DANNI
1 - 3	1
4 - 6	2*
7 - 9	3*
10 - 12	4*
13 +	5*

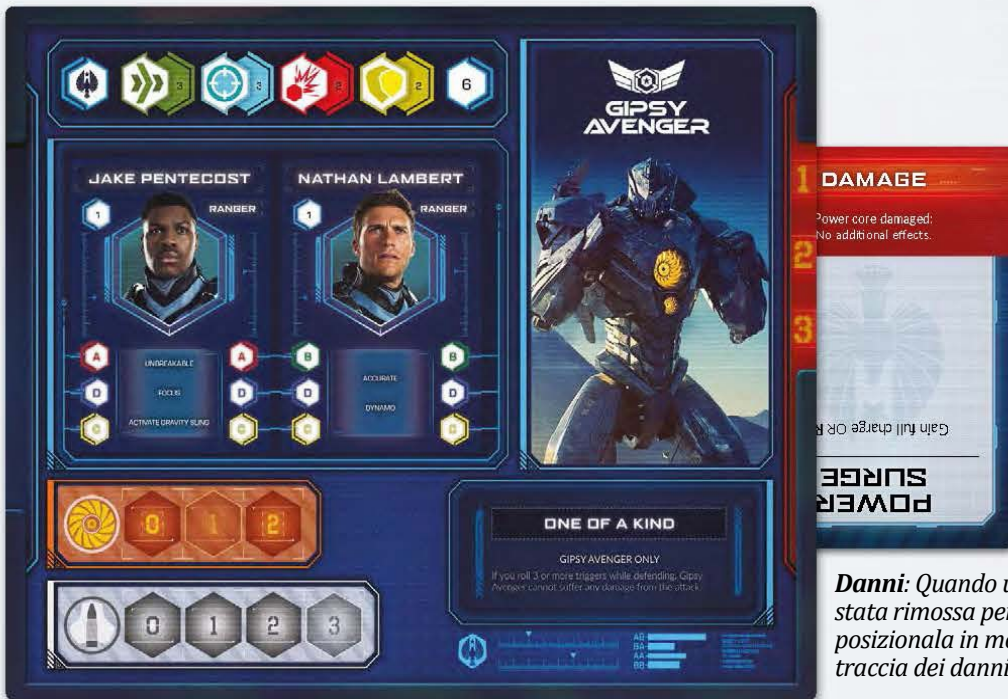
*o prendere la carta Azione a faccia in su

Per ogni danno causato al nemico, l'attaccante pesca casualmente una carta azione dal mazzo del difensore. Se è causato più di 1 danno, l'attaccante può decidere di sostituire tutti i danni prendendo la carta azione a faccia in su vicino al modello che ha attaccato. I danni vengono causati 1 alla volta. Controlla nella parte bassa della carta azione per gli effetti speciali dei danni e risolvili immediatamente.



Carte Azione e Danni

Dopo che i danni sono stati determinati, prendi la carta azione e posizionala con il lato danno in alto, parzialmente sotto la plancia del modello danneggiato. Allinea la carta in modo che sia possibile vedere i danni che sono stati subiti (vedi l'immagine qui sotto). Quando un modello subisce tanti danni quanti sono i suoi Punti Struttura, è distrutto e viene rimosso dal gioco. Se un modello od un edificio è distrutto da un attacco in mischia, l'attaccante può spostarsi nell'esagono che era occupato dal bersaglio distrutto, mantenendo però l'orientamento.



Danni: Quando una carta azione è stata rimossa per i danni subiti, posizionala in modo tale da tenere traccia dei danni subiti.

ALTRI EFFETTI

Le carte azione hanno una vasta quantità di effetti. Alcuni permettono al modello di attivare delle capacità speciali o anche di eseguire dei particolari attacchi normalmente non disponibili.

SPINTA

Alcune carte azione permettono di spingere un bersaglio che non sia un edificio. Se l'attacco originario ha successo ed il bersaglio sopravvive, subisce anche una spinta. Un bersaglio spinto, se non diversamente specificato, si sposta lontano dall'attaccante di un esagono.

Se il modello spinto non può posizionarsi nell'esagono di destinazione in quanto il suo movimento è bloccato da modelli, edifici od il bordo del tavolo, l'attaccante seleziona l'elemento che blocca il movimento del modello spinto e lancia 1 dado combattimento. Per ogni successo, il modello o edificio scelto subisce 1 danno.

Determinati i danni al modello o edificio che bloccava il movimento, l'attaccante tira di nuovo il dado combattimento e per ogni successo fatto, il modello spinto soffre 1 danno.

Se il modello che è stato spinto, viene spostato o distrutto a seguito del danno per aver sbattuto contro un altro modello o edificio, l'attaccante può spostarsi nell'esagono che occupava il difensore.

DRIFT PROFONDO

La carta azione "Drift profondo" attiva tutte le abilità speciali dei piloti. Quando le abilità speciali di un pilota sono attivate, lo Jaeger può utilizzare tutte quelle elencate nelle carte piloti.

Molte abilità dei piloti, sono attive sempre, anche prima che lo Jaeger esegua la sua attivazione nel round. Lo Jaeger è in Drift profondo finché la carta "drift profondo" è a faccia in su. Da notare che gli effetti sono attivi anche se il costo della carta non è ancora stato pagato. Tutti gli effetti di queste abilità sono elencati alla fine di questo manuale

FINE ROUND

Quando non è più possibile attivare alcun modello, il round finisce, seguire i seguenti passi:

RISERVE

In alcuni scenari, alcuni modelli non iniziano il gioco sul campo di battaglia ma sono nella riserva vengono schierati successivamente. Se non ci sono modelli in riserva, salta questo paragrafo e vai direttamente al "Controllo Fine Partita".

Ogni fazione che ha dei modelli in riserva, a partire da chi ne ha di meno, fa un "tiro riserva".

Tiro Riserva: Ogni fazione lancia un numero di dadi combattimento pari al round in corso. Per ogni successo ottenuto, può schierare un modello dalla riserva al campo di battaglia. I modelli possono essere posizionati su qualsiasi bordo del tavolo, ad eccezione di quello dove ha schierato il nemico dall'inizio della partita.

Se il nemico ha schierato su ogni bordo del tavolo, e non si ha modo di schierare i propri modelli, allora si potranno schierare su qualsiasi bordo del tavolo. I modelli schierati dalla riserva devono avere una faccia della base esagonale a contatto perfetto con il bordo del tavolo e devono essere schierati ad almeno 4 esagoni da qualsiasi modello nemico.

I modelli schierati dalla riserva si attivano normalmente a partire dal round successivo.

CONTROLLO FINE PARTITA

Al termine di un round di gioco, bisogna determinare se la partita termina o no. Il controllo di fine partita non viene effettuato nei round 1, 2 e 3.

A partire dalla fine del round 4, verifica se la partita termina come indicato qui sotto:

Ogni fazione lancia un dado combattimento e si sommano i successi fatti da entrambi. Se i successi totali sono meno di 4, il gioco continua normalmente.



Ricorda che i successi critici valgono come un successo normale ma permettono di ritirare il dado e potrebbero avere altri successi.

Alla fine di ogni round successivo, ogni fazione lancia un dado aggiuntivo fino a quando la partita non termina. Al 4° round si lancia 1 dado, al 5° round 2 dadi, al 6° round 3 dadi e così via.

Esempio:

Fine del Round 5: Ogni fazione lancia 2 dadi combattimento e si sommano tutti i successi ottenuti da entrambi i giocatori, Se il totale è meno di 4, la partita continua.

Fine del round 6: Ogni fazione lancia 3 dadi combattimento e si sommano tutti i successi ottenuti da entrambi i giocatori, Se il totale è meno di 4, la partita continua.

Quando il controllo di fine partita determina che la battaglia è terminata, andare alla sezione "calcolo punti vittoria".

In alternativa, se durante un qualsiasi round, tutti i modelli della stessa fazione vengono eliminati, la partita termina immediatamente e si va direttamente alla sezione "calcolo punti vittoria".

CONTATORE ROUND

Se la partita continua, muove il segnalino del round sul numero del round successivo. Se il round successivo era il 6°, girate il contatore del round dal lato opposto e posizionare il segnalino sul numero 6.



Contatore Round



Segnalino Round

PUNTEGGIO E VITTORIA

Quando il controllo termine partita determina che la battaglia è terminata, è il momento di determinare chi ha fatto più punti vittoria ed ha vinto la battaglia.

PUNTEGGIO BASE

PUNTI VITTORIA JAEGER

Per ogni Kaiju danneggiato	1 PV
Per ogni Kaiju distrutto	1 PV x Cat.
Per ogni edificio intatto	1 PV
Tutti gli edifici sono intatti	3 PV

PUNTI VITTORIA KAIJU

Per ogni Jaeger danneggiato	1 PV
Per ogni Jaeger distrutto	3 PV
Per ogni edificio distrutto	2 PV
Tutti gli edifici sono distrutti	3 PV

Un modello è considerato danneggiato se alla fine della partita ha 1 più danni struttura danneggiati.

PUNTEGGIO MISSIONE

Sulla carta missione sono indicati i Punti Vittoria aggiuntivi che possono guadagnare entrambe le fazioni.

VITTORIA

La fazione che ha totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, vince la fazione Jaeger.

WIPEOUT!

Se tutti i modelli di una fazione vengono distrutti prima della fine della partita, l'avversario vince automaticamente. Nel caso in cui tutti i modelli di entrambe le fazioni vengono distrutti durante lo stesso round, vince la fazione Jaeger.

REGOLE SPECIALI

ATTIVARE LE CAPACITÀ

Alcune capacità speciali o regole, hanno effetto solamente quando vengono lanciati un numero indicato di risultati "Azione".

Gli Jaeger hanno alcune carta potenziamento e d i Kaiju hanno carte mutazioni, offensive e difensive, con capacità speciali che si attivano quando vengono lanciati risultati "azione" sui dadi combattimento.

Se il numero di risultati azioni è sufficiente per attivare più di una carta potenziamento o mutazione, le attivano tutte.

MUTAZIONI KAIJU

Le carte mutazioni dei Kaiju si dividono in Offensive e Difensive. Tali carte sono riconoscibili dal simbolo sul retro e devono essere posizionate, in fase di preparazione della squadra, sugli slot appropriati che hanno lo stesso simbolo. Le mutazioni offensive hanno il simbolo di un mirino mentre le mutazione difensive il simbolo di una armatura.



Carta Mutazione Offensiva Kaiju



Carta Mutazione Difensiva Kaiju

OGGETTI

Alcune azioni tattiche dei modelli fanno sì che questi possano usare degli oggetti presenti sul terreno, sia per lanciaarli contro il nemico che utilizzarli come armi da mischia improvvisate.

Gli oggetti presenti sul campo di battaglia non influiscono con il movimento dei modelli. Quando un modello vuole raccogliere un oggetto, deve trovarsi entro 1 esagono dal segnalino oggetto ed usare una azione tattica. Quando l'oggetto viene raccolto, posizionarlo sulla base esagonale del modello o sulla sua plancia. Ogni modello può trasportare un solo oggetto alla volta.

Per utilizzare un oggetto trasportato, il modello deve usare un'altra azione tattica. Se lo fa, potrà effettuare un attacco a distanza a corta gittata o un attacco in mischia usando l'oggetto.

Quando l'oggetto è stato utilizzato per effettuare l'attacco, deve essere rimosso dal gioco.

Se il modello che trasporta un oggetto viene distrutto e rimosso dal tavolo, l'oggetto viene posizionato nell'esagono che occupava il modello distrutto.

Salvo diversamente indicato, un'attacco effettuato con un oggetto, fornisce un bonus di +3 ENE.

ATTACCO A DISTANZA

Se il bersaglio non è entro corta gittata, l'attacco fallisce automaticamente.

ATTACCO IN MISCHIA

Gli oggetti possono essere usati in mischia solo se il modello che lo trasporta è ingaggiato in mischia con il bersaglio.



Yacht



Vagone del Treno



Autotreno

MORTE DEL PILOTA

Quando muore uno dei piloti, sarà impossibile riuscire a mantenere il funzionamento della Jaeger a lungo. Quando una Jaeger non ha entrambi i piloti, alla fine di ogni sua attivazione, deve effettuare un test "carico neurale".

TEST "CARICO NEURALE"

Per ogni pilota rimasto nella Jaeger, lancia 1 dado combattimento. Se il tiro fallisce, a quel pilota non succede nulla, se il tiro ha successo, il pilota non mantiene il carico neurale e muore.

Se, al termine del test, non sono rimasti piloti a bordo, la Jaeger è considerata distrutta e viene rimossa dal campo di battaglia.

UNICO PILOTA

Alcuni piloti hanno la capacità speciale di poter pilotare, da soli, una Jaeger per più tempo.

Se uno di questi piloti deve effettuare il test "carico neurale" e fallisce, può ritentare una seconda volta. Il risultato del secondo tentativo non può essere ritentato.

JAEGER CON 3 PILOTI

Alcune Jaeger, come Crimson Typhoon e Bracer Phoenix, richiedono 3 piloti per funzionare correttamente. Il bonus massimo che ottengono per il Drift è sempre +3.

PARTITA CON PIÙ DI 2 GIOCATORI

È possibile giocare a Pacific Rim Extinction anche in più di 2 giocatori ma fino al numero di modelli presenti sul campo. Ad ogni giocatore viene assegnato uno o più modelli. La distribuzione dei modelli dovrebbe essere equa per non far annoiare i giocatori che ne hanno di meno.



EDIFICI

Gli edifici sono molto importanti per i Punti Vittoria. In alcuni scenari hanno anche degli effetti particolari.

Per tutte le dinamiche di gioco, gli edifici sono da considerare come modelli nemici.

Salvo che non sia indicato diversamente, tutti i gli edifici hanno 5 di ARM (Armatura), 1 PS (Punto Struttura) e non hanno alcun valore ABI (Abilità). Quando un edificio viene attaccato, il giocatore avversario effettua il suo tiro difensivo.

Se un edificio subisce danni per una qualsiasi ragione, è distrutto.

Quando un Kaiju distrugge un edificio, guadagna 1 punto ferocia fino al suo massimo ottenibile.

Gli edifici non possono essere mossi o spinti, ma possono essere danneggiati da una spinta come da regolamento.

Quando un edificio viene distrutto da un attacco in mischia, il modello attaccante può entrare nell'esagono che occupava l'edificio.

Gli edifici che non hanno alcuna regola speciale, sono normalmente chiamati "grattacieli".

Alcuni tipi di edifici hanno delle regole speciali aggiuntive. Di seguito vengono descritti alcuni edifici speciali:

RIFUGIO ANTI-KAIJU

I Rifugi anti-Kaiju sono molto più bassi di un grattacielo pertanto vengono ignorati quando c'è da determinare la linea di vista tra modelli.

I rifugi anti-Kaiju hanno Armatura 7 (ARM).



Rifugi Anti-Kaiju



Esagono Grattacielo 2D e Grattacielo 3D

BASI PPDC

Le basi della Pan Pacific Defence Corp (PPDC) sono molto più bassi di un grattacielo pertanto vengono ignorati quando c'è da determinare la linea di vista tra modelli.

Inoltre, uno Jaeger che si trova a meno di un esagono da una base PPDC, può usare una *azione tattica* per avere 1 punto munizione speso precedentemente in partita.

Le basi PPDC hanno Armatura 7 (ARM).



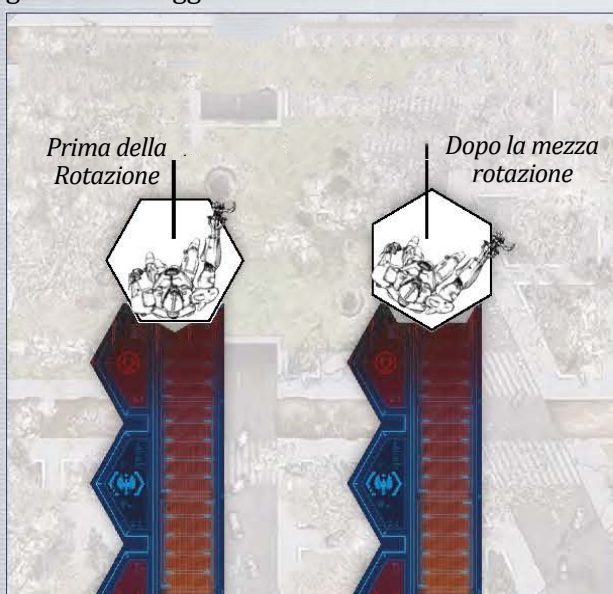
Basi PPDC (Pan Pacific Defence Corp)

APPENDICE A – NOTE

Questa sezione comprende una serie di note, regole speciali e chiarificazioni che vanno a coprire una serie di situazioni che possono accadere durante una partita. Sono state volutamente inserite a parte dal regolamento base in quanto potevano apparire complesse per i giocatori alle prime armi.

MEZZA ROTAZIONE

Quando un modello ingaggiato vuole fare una rotazione, può eseguire una mezza rotazione che gli da una maggiore manovrabilità.

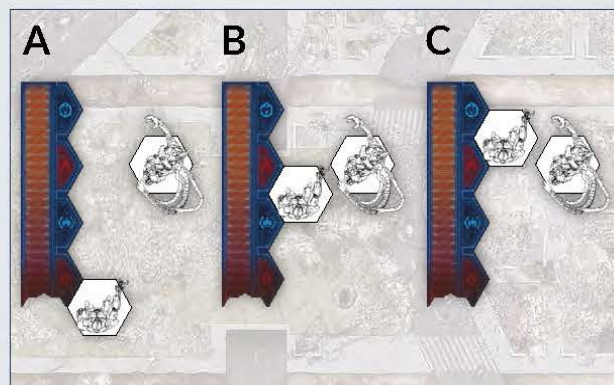


MOVIMENTO LIBERO?

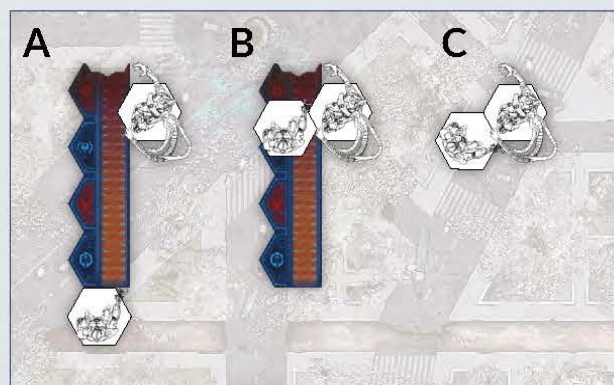
A volte, quando si sposta un modello in avanti, potrebbe essere difficile capire se un altro modello o area di terreno ostacola il movimento. Prendiamo ad esempio il caso mostrato qui sotto:



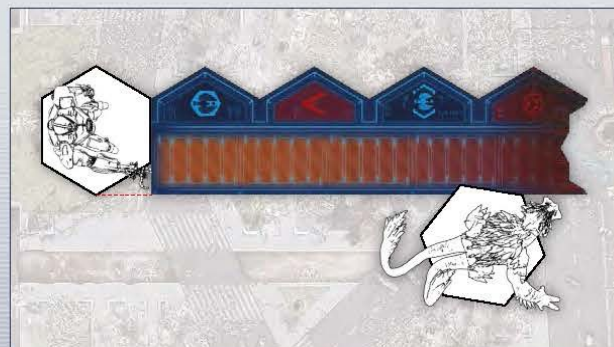
Per verificare quanto detto, puoi semplicemente usare il misuratore esagonale. Va sempre tenuto presente che i modelli si muovono in avanti e non saltano da un esagono all'altro. Per questo motivo, l'esempio seguente non è corretto:



In questo secondo esempio, viene indicato il modo corretto per eseguire il controllo. Il modello muove in avanti, arriva a contatto con il modello nemico e si avvicina per ingaggiarlo.



Il righello esagonale è stato disegnato apposta per rendere facile la verifica dei movimenti liberi o ostacolati. Posizionare il righello nel fronte del modello come indicato qui sotto. In questo modo potrai vedere esattamente il percorso che farà il modello in avanti e determinare se tale percorso è libero o ostacolato da modelli o edifici.



MISURARE LE DISTANZE

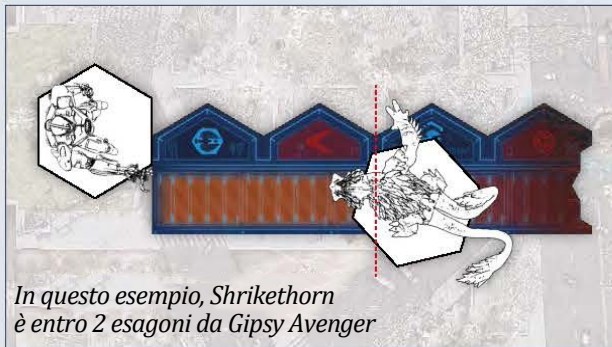
Alcune volte, durante la partita, ti verrà chiesto di misurare la distanza tra 2 elementi di gioco come 2 modelli, 2 aree di terreno e così via. Ricordati che **non si può mai misurare una distanza prima della scelta di una carta azione o di fare un movimento**.

Le distanze sono misurate in esagoni e viene utilizzato il righello esagonale. Le distanze sono sempre misurate da faccia a faccia e non da angolo ad angolo della base esagonale. Per semplicità, anche le carte azioni sono state fatte in modo che la loro larghezza sia pari ad un esagono.

Quando si misura la distanza tra modelli, si calcola sempre la distanza tra le basi e mai tra parti del modello.

Qui sotto ci sono alcuni esempi chiarificatori.

Se una regola richiede di verificare se 2 elementi sono entro 2 esagoni l'uno dall'altro, si può usare il righello esagonale per determinare se la base di un modello è distante 2 esagoni dalla base dell'altro modello. Vedi sotto:



In questo esempio, Shrikethorn è entro 2 esagoni da Gipsy Avenger



In questo esempio, Shrikethorn non è entro 2 esagoni da Gipsy Avenger, anche se la testa del modello lo è ma ai fini della misurazione viene ignorata.

Se una regola richiede di verificare se un modello/edificio **A** è completamente entro 2 esagoni da un modello/edificio **B**, si può usare il righello esagonale per determinare se la base del modello **A** è interamente entro la distanza di 2 esagoni dal modello **B**. Vedi l'esempio qui sotto:



*In questo esempio, Shrikethorn è **interamente** entro 2 esagoni da Gipsy Avenger mentre Slattern non è **interamente** entro 2 esagoni da Gipsy Avenger.*

INGAGGIO PERFETTO

Quando muovi un modello in avanti, può accadere che un modello nemico sia esattamente alla distanza giusta e che la faccia del modello nemico sia perfettamente allineato come nell'esempio qui sotto. Benché il modello nemico non stia intralciando l'azione del tuo modello, puoi ugualmente arrivare a contatto ed ingaggiarlo in una mischia.

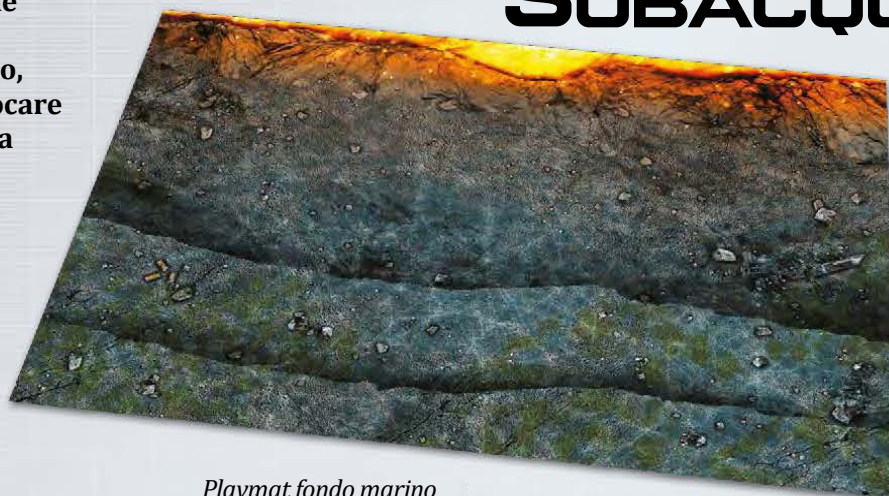


In questo esempio, Gipsy Avenger è esattamente a 3 esagoni di distanza da Shrikethorn. Gipsy Avenger può muovere di 3 esagoni e finire il movimento perfettamente a contatto con la base del Kaiju pertanto può ingaggiarlo in mischia.



APPENDICE B BATTAGLIA SUBACQUEA

Durante la preparazione iniziale, se entrambi i giocatori sono d'accordo, possono decidere di giocare una battaglia subacquea nello scenario speciale "Sigillare la Breccia"



Playmat fondo marino

SIGILLARE LA BRECCIA !

Gli Jaeger stanno tentando di sigillare la breccia lanciando una bomba nucleare al suo interno. I Kaiju stanno emergendo dalla breccia per proteggerla.

REGOLE SPECIALI

Nelle battaglie subacquee gli Jaeger non possono correre e tutti gli attacchi a distanza hanno solamente gittata corta.

AREA TERRENO: 0

EDIFICI: 12 (12 esagoni fondale marino)

OGGETTI: 5

A partire dal giocatore Kaiju, alternatamente, posizionare un oggetto od un edificio a turno. Continuare fino a quando tutti gli edifici ed oggetti sono stati posizionati.

- Gli edifici devono essere posizionati ad almeno 2 esagoni da altri edifici.
- Sia gli oggetti che gli edifici devono essere posizionati ad almeno 1 esagono di distanza dal bordo del tavolo o sovrapposti ad altri oggetti o edifici.

KAIJU: I Kaiju schierano prima sul lato lungo del tavolo rappresentante la breccia. I Kaiju non schierati sono nella riserva ma possono entrare solo dal lato lungo rappresentante la breccia.

JAEGER: Schiera un qualsiasi numero di Jaeger sul lato lungo opposto a quello della breccia. Tutti gli Jaeger non schierati ora sono in riserva. Gli Jaeger in riserva non possono essere schierati a meno di 4 esagoni dal bordo della breccia. Lo Jaeger Leader non può stare in riserva e sarà lo Jaeger che porta la bomba nucleare.

MISSIONE:

In questa missione, non vengono fatti Punti Vittoria e non si controlla mai il *Controllo fine partita*.

Il gioco continua fino a quando l'ordigno nucleare è distrutto dai Kaiju (Vittoria Kaiju) o uno Jaeger che trasporta l'ordigno muove a contatto con il bordo lungo del tavolo rappresentante la breccia (Vittoria PPDC).

Per poter distruggere l'ordigno nucleare, i Kaiju devono distruggere lo Jaeger che lo trasporta con un attacco in mischia. Se lo Jaeger viene distrutto con un attacco a distanza, l'ordigno viene lasciato nell'esagono della Jaeger e può essere raccolto da un altro Jaeger.

ESAGONI FONDO MARINO

Tutti gli esagoni "edifici" in una battaglia subacquea sono sempre esagoni di formazioni rocciose su fondale marino. Ogni formazione rocciosa ha Armatura 8 e 1 Punto Struttura.



INDICE

PAROLA	PAG.	PAROLA	PAG.
ABILITÀ (ABI)	3	MARK 1	28
ACCURATO	28	MEZZA ROTAZIONE	24
AREA POPOLATA	9	MINIATURE / MODELLI	2
AREE DI TERRENO	9	MISSIONE	7
ARMATURA (ARM)	3	MORTE DEL PILOTA	22
ATTACCHI A DISTANZA	17	MOVIMENTO	14
ATTACCHI IN MISCHIA	17	MOVIMENTO BLOCCATO	14
ATTIVAZIONE X	28	MOVIMENTO DA INGAGGIATO	15
AZIONE TATTICA	16	MOVIMENTO LIBERO	24
BASE PPDC	23	MUNIZIONI	8
BATTAGLIA COSTRUITA	10	MUTAZIONI KAIJU	6, 21
BATTAGLIA SUBACQUEA	26	OBIETTIVI	12
BRUTALE	28	OGGETTI	9, 22
CAPACITÀ SPECIALI DEI PILOTI	21, 28	PARTITA 3+ GIOCATORI	22
CARICA	8, 28	PILOTA	6
CARTE AZIONE	5, 16	PLANCIA JAEGER	3
COLPO IN MOVIMENTO	28	PLANCIA KAIJU	4
COMANDO / LEADER	8, 28	PLAYMAT	9
CONCENTRAZIONE	28	POTENZIAMENTO	6
CONTROLLO FINE PARTITA	20	PUNTEGGIO / VITTORIA	21
CORRERE	14	REGOLE SPECIALI	21
CORSA SUL TERRENO	16	RICARICA	28
DADO COMBATTIMENTO	8	RIFUGIO ANTI-KAIJU	23
DADO IMPULSO	8	RIGHELLO ESAGONALE	8
DANNI	18	RISERVE	20
DISINGAGGIARE	28	ROTAZIONE	16
DISTANZE	18, 25	ROUND DI GIOCO	13
DRIFT PROFONDO	19	SCENARIO	7
EDIFICI	9, 23	SEGNALINO ABILITÀ	8
ENERGIA (ENE)	3	SIGILLARE LA BRECCIA	26
FEROCIA	8	SPINTA	19, 28
INDISTRUTTIBILE	28	STRETTA DI MANO NEURALE (DRIFT)	28
INGAGGIO PERFETTO	25	TATTICO	28
INIZIO RAPIDO	5, 10	TERRENO DIFFICILE	9
ISPIRARE	28	TURNI	13
KAIJU BLU	8	UNICO PILOTA	28
LINEA DI VISTA	17	VELOCITÀ (VEL)	3

CAPACITÀ SPECIALI DEI PILOTI

ABILITA'

REGOLA SPECIALE

ACCURATO	Se il tuo attacco ha successo e causa danno, puoi rimuovere la carta azione a faccia in su del bersaglio.
ATTIVAZIONE X	Al termine della tua attivazione, puoi giocare la Carta Azione omonima pagandone tutti i costi previsti.
BRUTALE	Se il tuo prossimo attacco in mischia ha successo, puoi spendere 1 punto "Carica" per eseguire un ulteriore attacco in mischia.
CARICA	Muovi come per una normale corsa. Se muovi a contatto con un modello nemico, puoi effettuare un attacco in mischia.
COLPO IN MOVIMENTO	Al tuo prossimo attacco, guadagna +1 ENE per ogni esagono pieno di movimento che hai percorso.
COMANDO	Capovolgiti il segnalino Leader nel suo lato "non attivato".
CONCENTRAZIONE	Guadagna +1 ABI al prossimo attacco in mischia
DISINGAGGIARE	Al termine della tua attivazione, puoi muovere direttamente indietro di 1 esagono.
STRETTA DI MANO NEURALE	Mentre la Carta Azione "Stretta di mano neurale profonda" è in gioco, i tuoi piloti sono connessi.
INDISTRUTTIBILE	Mentre i tuoi piloti sono connessi, se non subisci danni da un attacco, torni al massimo di punti Carica.
ISPIRARE	Mentre i tuoi piloti sono connessi, tutti gli altri Jaeger a corta gittata guadagnano +1 ABI
MARK 1	Mentre i tuoi piloti sono connessi, puoi spendere 1 punto Carica per ritirare 1 dado combattimento.
RICARICA	Guadagna 1 punto Carica
SPINGERE	Se il tuo prossimo attacco in mischia in questa attivazione ha successo, puoi spendere 1 punto Carica per spingere il bersaglio di 1 esagono.
TATTICO	Puoi eseguire una azione tattica. Questa azione tattica non può essere utilizzata per effettuare un attacco.
UNICO PILOTA	Questo pilota, ogni round, se fallisce la prova di "carico neurale", può ritirare il dado.

