

STAR WARS

L'ASSALTO IMPERIALE

MANUALE DI GIOCO

COMINCIA DA QUI

INTRODUZIONE

Vittoria! Con la distruzione della Morte Nera, la Ribellione ha riportato la speranza in una galassia che viveva nella paura. Dopo la perdita della sua arma definitiva, l'Impero deve affrettarsi a riprendersi da questa sconfitta schiacciante.

Mentre i frammenti dispersi della stazione da battaglia piovono sulla base Ribelle di Yavin 4, l'Impero mette in moto un piano di rappresaglia contro le forze Ribelli stanziato sulla piccola luna.

Poco tempo dopo, quando una stazione di comunicazione Imperiale inizia a trasmettere da un avamposto a poca distanza dalla base Ribelle, una piccola squadra di agenti speciali viene inviata ad agire... La loro missione? Sopprimere il segnale a tutti i costi.

PANDRAMICA DEL GIOCO

In *Assalto Imperiale* un gruppo da due a cinque giocatori prende parte a un'epica avventura di *Star Wars*. Un giocatore controllerà le forze del possente Impero Galattico, a partire dagli squadroni di Assaltatori fino ai nemici più famigerati come Darth Vader.

Tutti gli altri giocatori agiranno in squadra, ciascuno di essi controllando un eroe dell'Alleanza Ribelle. Nel corso del gioco, questi eroi viaggeranno per la galassia partecipando a missioni audaci e temerarie, durante le quali le forze Ribelli e Imperiali si scontreranno in un combattimento tattico terrestre.

I giocatori possono giocare più missioni una dopo l'altra, accumulando potere ed esperienza fino ad affrontarsi in un'emozionante missione finale che determinerà il destino della galassia.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il cuore dell'azione di *Assalto Imperiale* è costituito dalle missioni: ogni missione è una partita di combattimenti tattici che si svolge su una mappa di gioco modulare. La preparazione della mappa e le regole speciali di ogni missione sono descritte nella Guida alla Campagna.

Questo Manuale di Gioco contiene una partita dimostrativa che insegna ai giocatori le regole base richieste per giocare una missione, come muovere le miniature sulla mappa, risolvere gli attacchi e vincere una missione. È importante che i giocatori familiarizzino con questi concetti prima di passare a quelli più complessi, come giocare delle missioni consecutivamente nel corso di una campagna.

Oltre alla modalità campagna è anche possibile giocare ad *Assalto Imperiale* in una modalità nota come scontro diretto, nella quale due giocatori si danno battaglia l'un l'altro. Una volta che i giocatori avranno appreso le regole base di *Assalto Imperiale* giocando la partita dimostrativa, potranno giocare uno scontro diretto o una campagna.

COME USARE QUESTO LIBRETTO

Questo Manuale di Gioco ha esclusivamente lo scopo di insegnare ai nuovi giocatori a giocare ad *Assalto Imperiale*. Per questo motivo, il libretto omette molte eccezioni alle regole e interazioni tra le carte.

In aggiunta a questo libretto, questo gioco include un Compendio delle Regole. Il Compendio delle Regole tratta tutte le domande e le eccezioni particolari a cui non viene risposto in questo libretto. I giocatori possono consultare il Compendio delle Regole qualora avessero dei dubbi nel corso del gioco.

ELENCO DEI COMPONENTI

Questo elenco indica le quantità di tutti i componenti contenuti nella scatola base. Non include i componenti delle espansioni contenuti nei pack di espansione Luke Skywalker e Darth Vader. Tutte le carte contenute nel gioco base sono indicate con l'icona .



1 Indicatore di Round e Minaccia
(da montare come indicato nell'illustrazione)



59 Tessere della Mappa



4 Segnalini Porta con
4 Piedistalli di Plastica

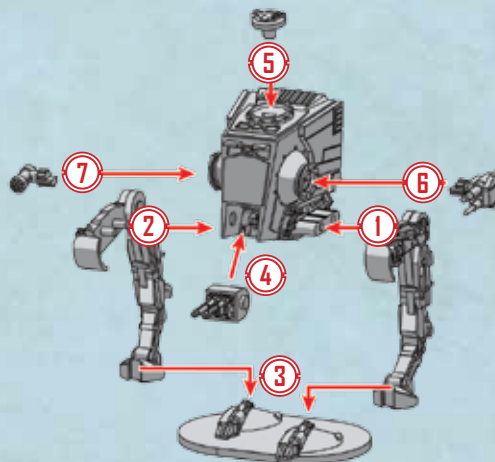


34 Miniature
(incluso un AT-ST, da montare
come indicato a seguire)



11 Dadi
(2 Blu, 2 Rossi, 2 Gialli,
2 Verdi, 2 Neri, 1 Bianco)

MONTAGGIO DELLA MINIATURA DELL'AT-ST



ELENCO DEI COMPONENTI (CONTINUA)



1 Compendio delle Regole



1 Guida alla Campagna



1 Guida agli Scontri Diretti



6 Schede Eroe



39 Carte Schieramento
(3 mazzi)



10 Carte
Missione Storia



14 Carte
Missione Secondaria



18 Carte Obiettivo



5 Carte di Consultazione



54 Carte Classe Eroe
(6 mazzi da 9)



27 Carte Classe Imperiale
(3 mazzi da 9)



36 Carte Oggetto
(3 mazzi da 12)



12 Carte Rifornimento



18 Carte Ricompensa



42 Carte Comando



12 Carte Condizione
(3 mazzi da 4)



1 Segnalino Iniziativa



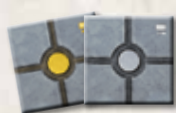
45 Segnalini Danno
(35 da 1 danno
e 10 da 5 danni)



2 Carte Missione
Scontro Diretto



8 Segnalini Terminale



8 Segnalini
Contenitore



1 Segnalino
Entrata



35 Segnalini
Fatica



20 Segnalini ID
con 60 Adesivi ID



20 Segnalini Missione
(8 Ribelli/Imperiali,
12 Neutrali)



15 Segnalini Condizione
(3 tipi, 5 ciascuno)



12 Segnalini Alleato e Nemico



4 Segnalini Attivazione

PARTITA DIMOSTRATIVA

Il modo migliore per imparare le regole di *Assalto Imperiale* è giocare una missione. Per iniziare, cominciate con la partita dimostrativa descritta alle pagine 4–8.

Una volta imparate le regole base del gioco, i giocatori saranno pronti ad apprendere le regole aggiuntive e a iniziare una campagna.

Per giocare la partita dimostrativa, seguite per prima cosa i passi della “Preparazione della Partita Dimostrativa” indicati a seguire: quel diagramma mostra come preparare la mappa, nonché dove collocare i segnalini, le miniature e le porte.

Le miniature degli eroi e i componenti che non sono stati scelti non vengono utilizzate. Se giocate con meno di quattro giocatori Ribelli, il giocatore Imperiale non userà la carta Schieramento e la miniatura dell'Artigliere E-Web. Se giocate con meno di tre giocatori Ribelli, il giocatore Imperiale non userà nemmeno la carta Schieramento e la miniatura del Droide Sonda.

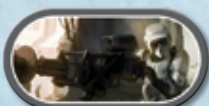
Una volta completata la preparazione, i giocatori saranno pronti a iniziare la partita seguendo le regole descritte in “Giocare una Missione” qui a destra.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA DIMOSTRATIVA

- Comporre la Mappa:** Componete la mappa usando le tessere della mappa, le porte, il segnalino contenitore e i segnalini terminale mostrati sulla destra.
- Assegnare i Ruoli:** Decidete chi svolgerà il ruolo del giocatore Imperiale: è consigliabile che sia il giocatore più esperto ad assumere questo ruolo. Tutti gli altri giocatori assumono i ruoli di eroi Ribelli.
- Preparare i Componenti degli Eroi:** Ogni giocatore Ribelle sceglie un eroe tra Fenn Signis, Diala Passil, Gaarkhan o Jyn Odan. Se state giocando con un solo giocatore Ribelle, quel giocatore sceglie due eroi. Ogni giocatore Ribelle prende la scheda Eroe, la miniatura e il mazzo Classe corrispondente al suo eroe. Poi trova l'arma (indicata con  o ) nel suo mazzo Classe e la colloca accanto alla sua scheda Eroe.
- Segnalini Attivazione:** Ogni eroe prende un segnalino attivazione e lo posiziona ripristinato (con il lato verde a faccia in su) sulla sua scheda Eroe.
- Preparare le Carte Schieramento:** Il giocatore Imperiale prende una copia delle quattro carte Schieramento seguenti e le colloca a faccia in su davanti a lui: Assaltatore (grigio), Artigliere E-Web (grigio), Droide Sonda (rosso) e Ufficiale Imperiale (grigio). Se giocate con meno di 4 eroi, utilizzerete soltanto alcune di queste carte e miniature (vedi “Partita Dimostrativa” più in alto).
- Schierare le Miniature:** Collocate tutte le miniature sulla mappa nelle caselle indicate sul diagramma a destra.



Miniatura
Assaltatore



Miniatura
Artigliere E-Web



Miniatura
Droide Sonda



Miniatura
Ufficiale Imperiale

- Preparare i Dadi, le Carte e gli Altri Segnalini:** Collocate tutti i dadi, i mazzi delle Condizioni e dei Riformimenti, i segnalini fatica e i segnalini condizione in modo che siano comodamente a portata di mano di tutti i giocatori.

GIOCARE UNA MISSIONE

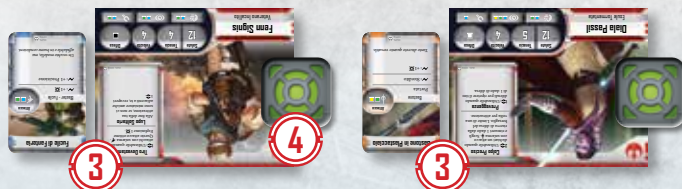
Le missioni di *Assalto Imperiale* vengono giocate nel corso di vari round di gioco. Ogni round consiste di due fasi da risolvere nell'ordine seguente:

- Fase di Attivazione:** Il gioco si svolge a turni alterni, partendo dal giocatore Ribelle, che attiva una delle sue miniature e risolve due azioni, come per esempio muoversi e attaccare. Poi il giocatore Imperiale attiva tutte le miniature corrispondenti a una carta Schieramento.

I giocatori continuano ad attivare miniature finché ogni miniatura non ha risolto un'attivazione (vedi “Attivare una Miniatura” a pagina 5).

- Fase di Status:** Una volta risolte tutte le attivazioni, i giocatori effettuano alcuni passi di ripristino (vedi “Fase di Status” a pagina 7).

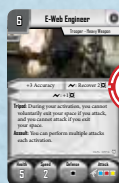
Una volta risolta la Fase di Status, il gioco procede con il round successivo ripartendo dalla Fase di Attivazione. Queste fasi si ripetono finché la missione non termina (vedi “Terminare una Missione” a pagina 7).



(Sono mostrate solo i componenti necessari per due eroi.)



TESSERE DELLA MAPPA:  02b, 07b, 25a, 27a, 32a, 33a, 36a, 38a(2)



ATTIVARE UNA MINIAURA

Quando si attiva una miniatura, si svolgono i passi seguenti:

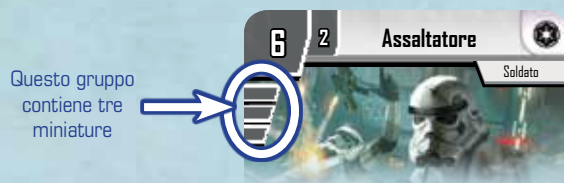
1. **Preattivazione:** Quando si attiva un eroe, si ripristinano tutte le sue carte Oggetto e carte Classe esaurite. La procedura per ripristinare le carte viene descritta in dettaglio successivamente.
2. **Effettuare le Azioni:** Il giocatore effettua una qualsiasi combinazione di due azioni con la miniatura. Le possibili azioni includono:
 - **Movimento:** Ottenere punti movimento per muoversi sulla mappa.
 - **Attacco:** Attaccare una miniatura ostile. Soltanto gli **eroi** possono usare più di un'azione per attaccare.
 - **Interazione:** Aprire una porta o un contenitore adiacente, oppure interagire con un altro segnalino previsto dalle regole della missione.
 - **Riposo:** Recuperare  (fatica) e forse anche  (danni).
 - **Speciale:** Risolvere una capacità  (azione) elencata su uno dei propri componenti.

Dopo che una miniatura Ribelle ha risolto due azioni, la sua attivazione termina e il giocatore Imperiale sceglie un gruppo di schieramento da attivare. Dopo che il giocatore Imperiale ha attivato tutte le miniature di un gruppo di schieramento, gli eroi scelgono un'altra miniatura Ribelle da attivare.

I giocatori continuano ad attivare le miniature in questo modo finché tutte le miniature non sono state attivate.

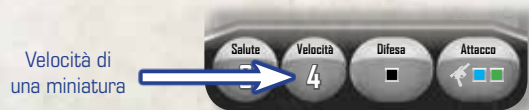
GRUPPI DI SCHIERAMENTO

Ogni carta Schieramento riporta una o più barre sotto il suo costo di schieramento: il numero di barre indica il numero di miniature che compongono il **GRUPPO DI SCHIERAMENTO** di questa carta. Quando si effettua un'attivazione usando una carta Schieramento, il giocatore che lo controlla effettua 2 azioni **con ogni miniatura del gruppo**, nell'ordine che preferisce. Deve risolvere entrambe le azioni di una miniatura prima di passare alla miniatura successiva.



MOVIMENTO

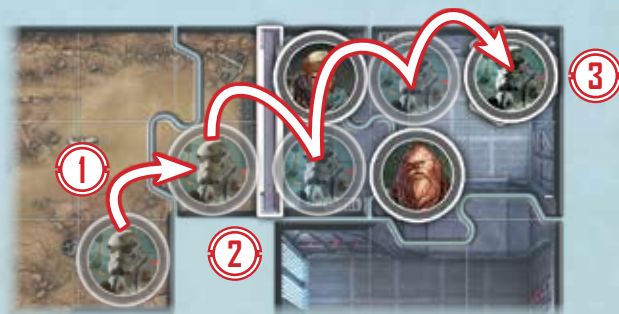
Quando una miniatura effettua un movimento, ottiene un ammontare di punti movimento pari alla sua Velocità (riportata sulla sua carta Schieramento o sulla sua scheda Eroe).



Una miniatura può muoversi su una casella adiacente spendendo un punto movimento. È consentito sia il movimento ortogonale che quello diagonale. I punti movimento di una miniatura possono essere spesi in qualsiasi momento della sua attivazione, prima o dopo che abbia effettuato un'azione.

Il terreno e le altre miniature possono porre delle restrizioni al movimento delle miniature (vedi "Restrizioni al Movimento" a pagina 8).

ESEMPIO DI MOVIMENTO



1. Un Assaltatore usa la sua prima azione per effettuare un movimento. Ottiene quattro punti movimento (pari alla sua Velocità). Il giocatore Imperiale poi spende un punto movimento per muovere la miniatura di una casella.
2. Dopo essersi mosso, sceglie di usare la sua seconda azione per interagire con la porta e aprirla.
3. Gli restano tre punti movimento, che spende per muoversi di altre tre caselle prima di terminare la sua attivazione.

INTERAZIONE

Le miniature possono cercare, esaminare o interagire in altri modi con gli oggetti sulla mappa nel corso di una missione. Una miniatura può interagire con un segnalino nella sua casella o in una casella adiacente nei modi seguenti:

- **Contenitori:** Un eroe può interagire con un contenitore per pescare una carta Rifornimento. Colloca la carta Rifornimento a faccia in su accanto alla sua scheda Eroe e può usare la capacità nel modo descritto sulla carta; poi reclama il segnalino contenitore rimuovendolo dalla mappa e collocandolo accanto alla sua scheda Eroe. Nel corso di una campagna, i contenitori valgono crediti alla fine della missione.
- **Porte:** Una miniatura può interagire con una porta per aprirla. La porta viene rimossa dalla mappa e rimessa nella scatola del gioco.
- **Speciale:** Una miniatura può interagire con altri segnalini sulla mappa, come un segnalino terminale o missione, nel modo indicato dalle regole della missione.



Segnalino Contenitore



Porta

RIPOSO

Durante le missioni di una campagna, gli eroi possono subire  (fatica) quando risolvono delle capacità particolarmente potenti (vedi "Fatica e Tenacia" a pagina 7).

Riposando, un eroe può recuperare un ammontare di  pari alla sua Tenacia. Se un eroe recupera  in aggiunta al numero di segnalini fatica che possiede, recupera un ammontare di  (danni) pari all'ammontare in eccesso (vedi "Subire e Recuperare" a pagina 8).

Soltanto gli eroi possono riposare.

AZIONE SPECIALE

Molte carte Classe, capacità e regole delle missioni consentono alle miniature di effettuare delle azioni particolari. Queste capacità sono indicate con un .

Ogni azione speciale può essere effettuata soltanto una volta per attivazione.

ATTACCO

Effettuare un attacco è il modo principale con cui una miniatura può danneggiare una miniatura ostile. Quando una miniatura ha subito ✖ (danni) pari alla sua Salute, è sconfitta (vedi “Sconfitto” a pagina 8).

Quando una miniatura dichiara un attacco, per prima cosa sceglie una miniatura ostile come bersaglio. Poi tira i dadi di attacco indicati sulla sua carta Schieramento (nel caso delle miniature Imperiali o degli alleati) o sulla carta Oggetto arma (nel caso degli eroi). Contemporaneamente, il difensore tira i dadi di difesa indicati sulla sua carta Schieramento o sulla sua scheda Eroe.



Una volta tirati i dadi, il bersaglio dell'attacco subisce ✖ pari al numero di icone ✖ ottenute con il tiro, meno il numero di icone ▼ (blocco) ottenute dal difensore.

Oltre alle icone ✖ e ▼, esistono altri quattro risultati che possono comparire sui dadi:

- **~ (impulso):** Dopo avere tirato i dadi, l'attaccante può spendere questi risultati per innescare certe capacità (vedi “Capacità” a pagina 7).
- **⌚ (eludere):** Ogni icona eludere annulla un'icona ~.
- **✂ (schivata):** Questa icona compare sul dado bianco e fa sì che l'intero attacco manchi il bersaglio (in altre parole, il bersaglio subisce zero danni).
- **Precisione:** I numeri sui dadi sono usati per determinare se un attacco a distanza (☞) manca il bersaglio (vedi “Precisione” a destra).

Importante: Gli Eroi sono le **uniche miniature** che possono usare entrambe le loro azioni per effettuare degli attacchi nel corso della stessa attivazione: se un'azione speciale (♣) prevede uno o più attacchi, quell'azione sarà considerata un'azione di attacco da parte della miniatura.

RESTRIZIONI AGLI ATTACCHI

Ogni attacco può essere un **ATTACCO IN MISCHIA** (♣) o un **ATTACCO A DISTANZA** (☞), come indicato dall'icona che precede le icone dei dadi.

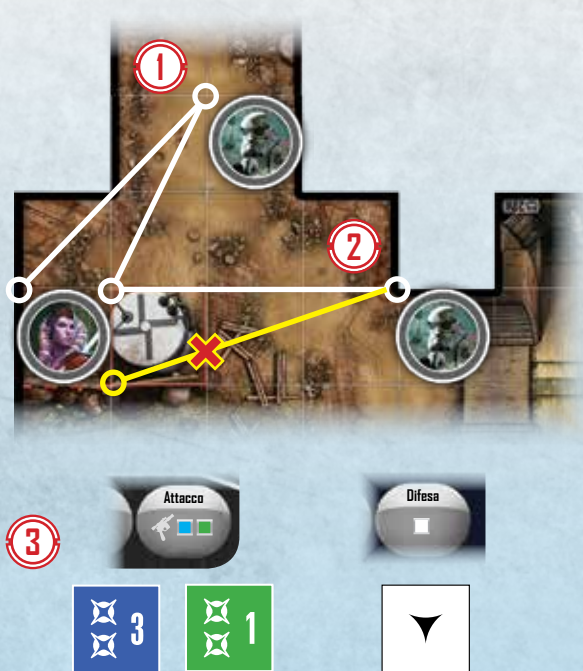
Gli attacchi in mischia possono bersagliare solo le miniature adiacenti all'attaccante. Gli attacchi a distanza, al contrario, possono bersagliare qualsiasi miniatura ostile che la miniatura sia in grado di vedere (spiegato in “Linea di Vista” a seguire): esiste anche una probabilità che un attacco a distanza manchi il bersaglio (vedi “Precisione” a seguire).



Quando si effettua un attacco a distanza, vanno applicate queste restrizioni:

- **Linea di Vista:** Per dichiarare l'attacco, la miniatura bersaglio deve trovarsi entro la linea di vista della miniatura attaccante.
Per determinare se un bersaglio si trova entro la linea di vista, il giocatore attaccante sceglie un angolo della casella della sua miniatura e traccia **due** linee rette fino a due angoli diversi della casella del bersaglio: queste linee non possono sovrapporsi e non possono essere tracciate attraverso le pareti (le linee nere spesse), il terreno bloccante (le linee rosse) o le caselle contenenti altre miniature (vedi “Esempio di un Attacco” a seguire per un esempio visivo).
- **Precisione:** Dopo avere tirato i dadi, l'ammontare di precisione (la somma dei numeri forniti dal tiro dei dadi) deve essere **pari o superiore** al numero di caselle di distanza tra il bersaglio e l'attaccante, che sarà indicato come distanza. Se la precisione è inferiore alla distanza del bersaglio, l'attacco manca il bersaglio che subisce zero danni. Maggiore è la distanza del bersaglio, minore è la probabilità che il tiro dell'attaccante disponga di una precisione sufficiente a garantire il successo del suo attacco.

ESEMPIO DI UN ATTACCO



1. Il primo Assaltatore possiede linea di vista fino a Diale, poiché può tracciare due linee rette che non si intersecano da un angolo della sua casella fino a due angoli diversi della casella di Diale.
2. Il secondo Assaltatore non possiede linea di vista fino a Diale, in quanto il terreno bloccante (una linea rossa sulla mappa) si interseca con la seconda linea tracciata dal suo angolo alla casella di Diale.
3. Il giocatore Imperiale effettua un attacco con il primo Assaltatore. Tira i dadi indicati dal valore di Attacco della sua miniatura e il suo avversario tira simultaneamente i dadi indicati dalla Difesa di Diale.
4. L'attaccante tira e ottiene un totale di Precisione pari a 4: Diale si trova solo a due caselle di distanza, quindi l'attacco va a segno.
5. Poi il difensore sottrae il numero di icone ▼ (blocco) da lui ottenute dai ✖ (danni) dell'attacco: il risultato totale è tre. Diale subisce 3 ✖ e colloca tre segnalini danno sulla sua scheda Eroe.

TENERE CONTO DELLE ATTIVAZIONI ED ESAURIRE LE CARTE

Quando un eroe viene attivato, volta il suo segnalino attivazione in modo che mostri il lato rosso per indicare che la sua attivazione è stata risolta.



Segnalino Attivazione
Ripristinato



Segnalino Attivazione
Esaurito

Quando l'ultima miniatura di una carta Schieramento è stata attivata, la sua carta viene esaurita (ruotata di 90 gradi). Le miniature corrispondenti a una carta Schieramento esaurita non possono essere attivate di nuovo durante questo round di gioco.



Carta Schieramento
Ripristinata



Carta Schieramento
Esaurita

La Fase di Attivazione avrà termine quando tutti i segnalini attivazione e le carte Schieramento saranno esauriti.

FASE DI STATUS

Dopo che tutte le miniature hanno risolto le loro attivazioni, i giocatori risolvono una serie di passi per prepararsi al round successivo.

Nel caso della partita dimostrativa, i giocatori dovranno semplicemente ripristinare tutte le carte Schieramento esaurite (ruotandole di nuovo in posizione dritta) e i segnalini attivazione (voltandoli con il lato verde a faccia in su).

Dopo avere risolto questa fase, i giocatori inizieranno il round di gioco successivo cominciando da una nuova Fase di Attivazione.

TERMINARE UNA MISSIONE

Le regole della missione specificano quando una missione si concluderà.

Nel caso della partita dimostrativa, l'obiettivo dei giocatori Ribelli è sconfiggere tutte le miniature Imperiali. L'obiettivo del giocatore Imperiale può essere far interagire una delle sue miniature con un terminale oppure sconfiggere un eroe.

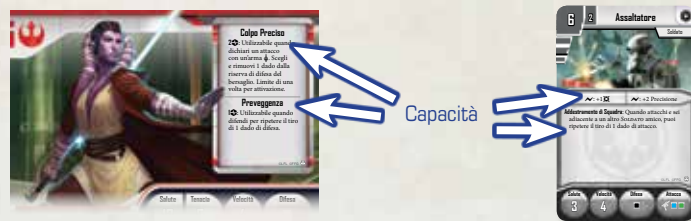
La missione terminerà non appena uno di questi obiettivi viene completato.

REGOLE DI BASE AGGIUNTIVE

Questa sezione contiene le regole aggiuntive necessarie per giocare la partita dimostrativa, come l'utilizzo delle capacità speciali, l'assegnazione dei danni e altro ancora.

CAPACITÀ

Le capacità possono comparire su schede Eroe, carte Schieramento, carte Classe e all'interno delle regole delle missioni.



Le capacità forniscono effetti speciali che possono essere applicati al di là delle normali regole del gioco. Per esempio, una capacità potrebbe consentire a una miniatura di effettuare un attacco aggiuntivo o di infrangere le regole in certe situazioni.

Alcune capacità sono precedute da varie icone che hanno le seguenti funzioni:

- : L'eroe deve subire l'ammontare di (fatica) indicato prima dell'icona per poter usare la capacità (vedi "Fatica e Tenacia" a seguire).
- : Il giocatore Imperiale deve spendere l'ammontare di (minaccia) indicato prima dell'icona per poter usare la capacità. La minaccia non viene usata nella partita dimostrativa e sarà descritta successivamente.
- : Queste capacità possono essere usate come un'azione (vedi "Azione Speciale" a pagina 5).
- : Queste capacità possono essere usate spendendo i risultati (impulso) durante un attacco. Il numero di che l'attaccante può spendere durante l'attacco è pari all'ammontare di ottenuti con il tiro meno il numero di (eludere) ottenuti.

Nota: Quando effettua un attacco, un eroe può spendere fino a 1 per recuperare 1 (vedi "Subire e Recuperare" a pagina 8).

FATICA E TENACIA

Tutti gli eroi possono compiere uno sforzo estremo subendo (fatica) per compiere atti straordinari. I due motivi più comuni per subire sono usare le capacità (vedi sopra) e muoversi di ulteriori caselle.

Un eroe può subire volontariamente un ammontare di non superiore alla sua Tenacia. Se un qualsiasi effetto di gioco costringe una miniatura a subire in quantità superiore alla sua Tenacia, la miniatura subisce pari all'ammontare di in eccesso.

MOVIMENTO AGGIUNTIVO

In un qualsiasi momento durante la sua attivazione, un eroe può subire per ottenere dei punti movimento in più: per ogni subita, l'eroe ottiene un punto movimento da aggiungere al totale di punti movimento in suo possesso. Soltanto gli eroi possono subire per ottenere punti movimento, e solo **fino a due volte** per attivazione.



Capacità di una
carta Classe
con un costo di



Tenacia di un Eroe

SUBIRE E RECUPERARE

Quando un eroe **SUBISCE** ✖ (danni) o ⚡ (fatica), colloca il numero appropriato di segnalini corrispondenti sulla sua scheda Eroe. Nel caso delle altre miniature, questo ammontare di segnalini viene collocato sulla mappa accanto alla miniatura in questione.

Molti effetti di gioco consentono a una miniatura di **RECUPERARE** ✖ o ⚡. In quei casi, scartate il numero appropriato di segnalini corrispondenti dalla miniatura (dalla scheda Eroe dell'eroe o da quelli accanto alla base della miniatura).

Nota: Se un eroe recupera ⚡ in aggiunta al numero di segnalini fatica che possiede, recupera un ammontare di ✖ pari all'ammontare in eccesso.

DANNO E SALUTE

Certi attacchi e capacità possono costringere una miniatura a subire ✖ (danno). Quando una miniatura ha subito ✖ pari alla sua Salute viene immediatamente sconfitta. Una miniatura non può subire ✖ in eccesso alla sua Salute (gli eventuali ✖ in eccesso vengono ignorati).



Segnalino Danno

SCONFITTO

Quando una miniatura ha subito danni pari alla sua Salute è sconfitta. Quando un eroe viene sconfitto, diventa ferito (vedi sotto). Quando una qualsiasi altra miniatura è sconfitta, viene rimossa dalla mappa.

Quando l'ultima miniatura di un gruppo è sconfitta, la carta Schieramento corrispondente torna in mano al giocatore Imperiale.

FERITO

Quando un eroe è sconfitto per la prima volta nel corso di una missione, scarta tutti i segnalini danno dalla sua scheda Eroe e gira la sua scheda Eroe sul lato ferito.



Lato illeso di una scheda Eroe



Lato ferito di una scheda Eroe

Il lato ferito di una scheda Eroe è simile al lato illeso, ma certe capacità potrebbero non essere presenti e i valori di varie statistiche e attributi potrebbero cambiare. Se su una scheda Eroe ci sono più segnalini fatica del suo valore di Tenacia, i segnalini fatica in eccesso vengono scartati.

Un eroe ferito segue tutte le normali regole di attivazione e può comunque subire ✖: se un eroe ferito viene sconfitto, si ritira.

RITIRATO

Quando un eroe si ritira, rimuove la sua miniatura dalla mappa: questa non può più attivarsi e l'eroe viene eliminato dalla missione.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO

Nella maggior parte delle situazioni, una miniatura può spendere un punto movimento per muoversi in una casella adiacente. Esistono tuttavia due elementi principali che possono porre delle restrizioni al movimento: il terreno e le miniature ostili.

MOVIMENTO ATTRAVERSO IL TERRENO

Alcune caselle sulla mappa contengono un tipo di terreno definito da una linea colorata che le delimita. Queste caselle hanno gli effetti seguenti sullo svolgimento del gioco.

- **Muro:** Indicato da una linea nera che spesso compare lungo i bordi delle tessere della mappa. Due caselle separate da un muro non sono considerate adiacenti. Le miniature non possono muoversi e non possono tracciare linee di vista attraverso i muri.



Muro

- **Invalicabile:** Indicato da una linea tratteggiata rossa che separa le caselle sulla mappa. Le miniature **non possono muoversi** attraverso le linee rosse tratteggiate. Due caselle separate da terreno invalicabile sono considerate adiacenti ed è consentito tracciare linee di vista attraverso di esse.



Terreno Invalicabile

- **Bloccante:** Indicato da uno spesso bordo rosso che circonda una casella. Le miniature non possono entrare o tracciare linee di vista attraverso le caselle di terreno bloccante.



Terreno Bloccante

- **Porte:** Indicata da un segnalino porta collocato tra le caselle della mappa. Due caselle separate da una porta non sono considerate adiacenti. Le miniature non possono muoversi e non possono tracciare linee di vista attraverso le porte.



Terreno Difficile

- **Difficile:** Indicato da uno spesso bordo blu che circonda una casella. Una miniatura deve spendere un punto movimento aggiuntivo per entrare in una casella di terreno difficile.

MOVIMENTO ATTRAVERSO LE MINIATURE

Una miniatura può muoversi in una casella occupata da una miniatura amica o neutrale senza costi aggiuntivi. Una miniatura può muoversi in una casella occupata da una miniatura ostile, ma deve spendere un punto movimento aggiuntivo per farlo.

Una miniatura non può terminare il suo movimento in una casella contenente un'altra miniatura.

PAROLE CHIAVE

Le parole chiave vengono usate per contraddistinguere certe capacità. Nella partita dimostrativa vengono usate le parole chiave "Esplosione," "Incalzare," "Perforante," "Portata" e "Recuperare". Per ulteriori informazioni, vedi il Compendio delle Regole o la carta di Consultazione inclusa. Altre parole chiave, "Sanguinante," "Stordito" e "Concentrato", si riferiscono alle condizioni: ai fini della partita dimostrativa, ignorate tutte le capacità che fanno uso delle condizioni e che saranno descritte in dettaglio successivamente.

STOP!

Ora sapete tutto ciò che vi serve per giocare la missione dimostrativa. Una volta giocata quella missione, conoscerete le regole base a sufficienza e sarete pronti ad apprendere le regole avanzate prima di iniziare a giocare una campagna (vedi pagina 9).

REGOLE AVANZATE

In questa pagina saranno descritte varie regole generali che si applicano a tutte le modalità di gioco ma che non sono utilizzate nella partita dimostrativa.

MINIATURE

Le miniature sulla mappa rappresentano i personaggi, i veicoli e le creature controllate dai giocatori: alcuni sono miniature di plastica, mentre altri sono rappresentati da segnalini in cartoncino.

MINIATURE AMICHE E OSTILI

Le miniature sulla mappa possono essere correlate le une alle altre in due modi: possono essere amiche o ostili. Un attacco può bersagliare soltanto una miniatura ostile. Numerosi effetti di gioco specificano se influenzano una miniatura amica o ostile.

In una campagna, tutte le miniature Ribelli sono amiche nei confronti l'una dell'altra e ostili nei confronti di tutte le miniature Imperiali. Analogamente, tutte le miniature Imperiali sono amiche nei confronti l'una dell'altra e ostili nei confronti delle miniature Ribelli.

TAGLIA DELLE MINIATURE

Una miniatura che occupa una sola casella sulla mappa è una miniatura piccola. Una miniatura che occupa più caselle sulla mappa è una miniatura grande. Alle miniature grandi si applicano le regole seguenti:

Quando una miniatura grande attacca, la linea di vista può essere tracciata da una qualsiasi delle caselle che occupa. Quando una miniatura grande viene attaccata, la miniatura che effettua l'attacco può bersagliare una qualsiasi casella occupata dalla miniatura grande.

Una miniatura grande non può muoversi diagonalmente. Quando si muove, una miniatura grande non può ruotare la sua base a meno che non spenda un punto movimento per farlo: se lo fa, la miniatura grande dovrà occupare almeno la metà delle caselle che occupava prima della rotazione.

GRUPPI DI MINIATURE DUPLICATE

È importante che i giocatori possano identificare con facilità quali miniature corrispondono a ogni carta Schieramento. Quando si schierano due o più carte Schieramento con lo stesso nome, i giocatori possono usare gli adesivi e i segnalini ID inclusi.

È sufficiente applicare gli adesivi a tutte le miniature che corrispondono a una carta Schieramento e collocare il segnalino ID corrispondente su quella carta. Non è necessario che un tipo di miniature abbia un colore o un numero specifico, purché lo stesso adesivo non venga usato su tipi diversi di miniature.



Se i giocatori lo desiderano, possono trovare altri modi per differenziare i loro gruppi di miniature, per esempio dipingendo le miniature o le basi di colori diversi.

CONDIZIONI

Quando un eroe acquisisce una condizione (come “Sanguinante”, “Stordito” o “Concentrato”), prende una carta Condizione con il nome indicato e la colloca accanto alla sua scheda Eroe. Quando una qualsiasi altra miniatura acquisisce una condizione, collocate un segnalino condizione accanto a quella miniatura. Finché a una miniatura sono assegnati un segnalino o una carta Condizione, quella miniatura deve rispettare le regole previste dalla corrispondente carta Condizione.

I nomi delle condizioni a volte sono usati come parole chiave sulle carte Schieramento, Oggetto o Classe. Per esempio, una miniatura con la capacità “: Sanguinante” può spendere un mentre attacca per innescare questa capacità: se la miniatura bersaglio subisce almeno 1 durante l'attacco, quella miniatura diventa Sanguinante.

RACCOGLIERE I SEGNALINI

Alcune missioni consentono alle miniature di raccogliere dei segnalini specifici sulla mappa. Al fine di raccogliere un segnalino, la miniatura deve effettuare un'azione di **interazione** quando si trova sul segnalino o in posizione a esso adiacente. Il giocatore colloca quindi il segnalino sulla base della miniatura per indicare che la miniatura lo sta trasportando: quando la miniatura si muove, il segnalino si muove assieme a lei.

Se la miniatura viene sconfitta, il segnalino viene lasciato cadere sulla casella della miniatura e può essere raccolto seguendo le regole sopra-stanti. Le miniature non possono decidere di lasciar cadere volontariamente i segnalini che stanno trasportando.

CONTROLLARE SEGNALINI E CASELLE

Alcune missioni richiedono che le miniature controllino certi segnalini o caselle sulla mappa. Per controllare un segnalino o una casella è necessario che una miniatura amica **si trovi sul segnalino o sulla casella in questione o in posizione adiacente** e che nessuna miniatura ostile si trovi sulla casella o sul segnalino in questione o in posizione adiacente.

TEMPISTICHE

Molti effetti di gioco consentono alle miniature di innescare delle capacità durante l'attivazione di un'altra miniatura. Queste capacità specificano che **INTERROMPONO** qualcosa, specificando poi l'effetto della capacità.

Quando questo accade, l'attivazione corrente entra in pausa e si risolve la capacità che interrompe. Poi l'attivazione riprende.

EFFETTI SIMULTANEI

Se due effetti si verificano esattamente allo stesso tempo, il giocatore che controlla la miniatura attivata sceglie in che ordine andranno risolti: se non ci sono miniature attivate, è il giocatore Imperiale a decidere (nel corso di una campagna) o quello che detiene l'iniziativa (nel corso di uno scontro diretto).

E ORA?

Ora conoscete tutte le regole generali e siete pronti a cominciare una partita completa in una delle due modalità diverse di questo gioco.

La **CAMPAGNA** è una serie di missioni collegate da una trama portante. Nel corso di una campagna, i giocatori risolvono varie missioni in cui acquisiscono nuove carte Oggetto, Obiettivo e Classe. Per iniziare a giocare una campagna, leggete le pagine 10–12 di questo Manuale di Gioco.

Uno **SCONTRO DIRETTO** è una partita competitiva a due giocatori. I giocatori possono costruire i loro eserciti usando le miniature che preferiscono e affrontarsi l'un l'altro nel corso di missioni speciali. Per giocare uno scontro diretto, iniziate a leggere la Guida agli Scontri Diretti.

GIOCARRE UNA CAMPAGNA

Una volta che i giocatori hanno imparato le regole base delle missioni giocando la partita dimostrativa, sono pronti a iniziare una campagna completa.

La campagna ha inizio con i giocatori coinvolti nello scenario introduttivo "Dopo la Battaglia". Questa missione pone le fondamenta dell'arco narrativo principale e aiuta i giocatori a prendere dimestichezza con le regole complete delle missioni.

Per iniziare a giocare una nuova campagna, i giocatori dovranno prima svolgere i passi di "Preparazione della Campagna" a seguire.

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

1. **Scegliere i Ruoli dei Giocatori:** I giocatori decidono chi svolgerà il ruolo del giocatore Imperiale. È consigliabile che sia il giocatore più esperto ad assumere questo ruolo. Tutti gli altri giocatori assumono i ruoli di eroi Ribelli.

Ogni giocatore conserva il suo ruolo per tutta la durata della campagna.

2. **Scegliere gli Eroi:** Ogni giocatore Ribelle sceglie una scheda Eroe e prende la miniatura e il mazzo Classe corrispondenti a quell'eroe. Poi ogni giocatore Ribelle recupera le carte Oggetto base (quelle senza un costo in PE) dal suo mazzo Classe e le colloca sul tavolo, a faccia in su davanti a sé.
3. **Scegliere la Classe Imperiale:** Il giocatore Imperiale sceglie un mazzo Classe Imperiale. Poi recupera la carta Classe base (quella senza un costo in PE) da quel mazzo e la colloca sul tavolo, a faccia in su davanti a sé.
4. **Comporre il Mazzo degli Obiettivi:** Il giocatore Imperiale prende tutte le carte Obiettivo e le ripartisce per serie (come indicato nell'angolo in alto a destra di ogni carta), poi sceglie sei serie e mescola quelle 18 carte per creare il mazzo degli Obiettivi.

Le carte Obiettivo vengono descritte in dettaglio a pagina 14 nella sezione "Spendere Influenza".

5. **Comporre il Mazzo delle Missioni Secondarie:** Dopo avere giocato la missione introduttiva, gli eroi usano le carte Missione per scegliere quale sarà la prossima missione da risolvere.

Durante questo passo di preparazione, i giocatori Ribelli compongono il mazzo delle Missioni Secondarie che useranno durante questa campagna. Prima suddividono le carte Missione Secondaria in base al colore sul loro lato frontale, poi compongono il mazzo delle Missioni Secondarie mescolando assieme le carte seguenti:

- Ogni carta Missione Secondaria rossa che corrisponde ai loro eroi
- Quattro carte verdi a scelta degli eroi
- Quattro carte grigie casuali (da non rivelare ad alcun giocatore)

6. **Preparare la Missione Introduttiva:** I giocatori sono pronti a giocare la missione introduttiva della campagna base. Per preparare questa missione si svolgono i passi "Preparazione della Missione" elencati a destra. Per risolverli, il giocatore Imperiale dovrà consultare la missione "Dopo la Battaglia" a pagina 4 della Guida alla Campagna.

Se questa è la vostra prima partita, il giocatore Imperiale dovrà prima leggere le regole generali delle missioni, riportate a pagina 2 della Guida alla Campagna.

MENO DI QUATTRO EROI?

Assalto Imperiale fornisce un'esperienza di gioco equilibrata per 2-5 giocatori. Se si gioca con meno di quattro eroi, i giocatori Ribelli ricevono delle carte speciali dal mazzo delle Ricompense durante la preparazione. Queste carte contribuiscono a equilibrare il gioco incrementando la Salute degli eroi e fornendo ulteriori segnalini attivazione.

Dopo avere completato la preparazione di una campagna con meno di quattro eroi, assegnate agli eroi i seguenti componenti:

- **Partita a 2 Eroi:** Ogni eroe riceve una carta Ricompensa "Leggendario".
- **Partita a 3 Eroi:** Ogni eroe riceve una carta Ricompensa "Eroico".

Se partecipa soltanto un giocatore Ribelle, si giocherà una partita a due eroi nella quale quel giocatore controllerà entrambi gli eroi separatamente.

Un eroe con due segnalini attivazione volta solo un segnalino a faccia in giù dopo avere risolto un'attivazione: questo significa che sarà in grado di attivarsi due volte ogni round. Un eroe non può effettuare la sua seconda attivazione finché ogni eroe non ha effettuato la sua prima attivazione.

PREPARAZIONE DELLA MISSIONE

Prima di giocare una missione, i giocatori devono svolgere i passi seguenti:

1. **Assemblare la Mappa:** Il giocatore Imperiale assembla la mappa di questa missione disponendo le tessere della mappa come mostrato nel diagramma della missione all'interno della Guida alla Campagna. Tutti i segnalini sulla mappa vanno collocati come indicato dal diagramma.
2. **Preparare l'Indicatore di Round e Minaccia:** Il giocatore Imperiale regola l'indicatore di minaccia a 0 e l'indicatore di round a 1.



3. **Schieramento e Preparazione:** Il giocatore Imperiale prende tutte le carte Schieramento e le suddivide in gruppi come elencato nel riquadro "Schieramento e Preparazione" delle regole della missione. Questo riquadro può contenere fino a quattro elementi diversi:

SCHIERAMENTO E PREPARAZIONE

Gruppi Iniziali: Assaltatore, Droide Sonda, Ufficiale Imperiale.

Gruppi di Riserva: Artigliere E-Web, Assaltatore, Ufficiale Imperiale.

Gruppi Aperti: Nessuno.

Esempio di un riquadro Schieramento e Preparazione.

- **Gruppi Iniziali:** Prendete le carte Schieramento elencate e collocatele a faccia in su sul tavolo. Le miniature corrispondenti andranno collocate sulla mappa durante il passo 4 "Schierare le Miniature Imperiali".

LA GUIDA ALLA CAMPAGNA

Nella Guida alla Campagna sono elencati il diagramma della mappa e le regole speciali di ogni missione. Per preparare una missione, il giocatore Imperiale consulta la missione scelta nella Guida alla Campagna.

Tali informazioni sono segrete e **possono essere lette soltanto dal giocatore Imperiale**. In alcuni punti durante ogni missione, il giocatore Imperiale leggerà alcune di queste informazioni ai giocatori Ribelli.

- **Gruppi di Riserva:** Il giocatore Imperiale prende in segreto le carte Schieramento elencate e le dispone in una pila a faccia in giù che mette da parte. Le miniature corrispondenti a queste carte saranno collocate sulla mappa quando le regole della missione lo specificheranno.
- **Gruppi Aperti:** Il giocatore Imperiale sceglie in segreto il numero di carte Schieramento indicato nella sezione "Gruppi Aperti". Queste carte formano una mano segreta di carte Schieramento e possono essere usate per schierare le miniature sulla mappa durante la Fase di Status (vedi "Minaccia e Schieramento" a destra).

Il giocatore Imperiale può scegliere qualsiasi carta Schieramento  o  **eccetto le carte uniche** (quelle con un  prima del nome): tali carte dovranno essere guadagnate come ricompense per la missione prima di poter essere usate come gruppi aperti (vedi "Alleati" a pagina 15).

Le carte Schieramento che non fanno parte dei gruppi iniziali, di riserva o aperti vengono rimesse nella scatola del gioco e non saranno usate nel corso di questa missione.

- **Preparazione Speciale:** Alcune missioni includono una sezione "Preparazione Speciale". Le eventuali istruzioni elencate in questa sezione vanno eseguite in questo momento.
4. **Schierare le Miniature Imperiali:** Il giocatore Imperiale schiera le miniature sulla mappa, come indicato sul diagramma.
 5. **Preparare i Dadi, le Carte e gli Altri Segnalini:** Collocate tutti i dadi, i mazzi delle Condizioni e dei Rifornimenti, i segnalini danno, i segnalini fatica e i segnalini condizione a portata di mano di tutti i giocatori.
 6. **Leggere la Presentazione della Missione:** Il giocatore Imperiale legge a voce alta la sezione "Presentazione della Missione" nelle regole della missione ai giocatori Ribelli. Se il diagramma contiene delle tessere della mappa dotate di un nome, dovrà indicare queste tessere e i loro nomi ai giocatori. Terrà il resto delle regole della missione per sé finché non riceverà l'istruzione di risolverle.
 7. **Schierare le Miniature Ribelli:** Ogni giocatore Ribelle colloca la miniatura del suo eroe in una casella vuota più vicina possibile al segnalino di entrata, **compresa** la casella contenente il segnalino entrata vero e proprio.

Se gli eroi si sono guadagnati un **ALLEATO**, ora possono scegliere di schierarlo. Gli alleati non vengono usati nella missione introduttiva e vengono descritti successivamente.
 8. **Preparare i Segnalini Attivazione:** Ogni eroe riceve un segnalino attivazione e lo colloca sul lato ripristinato (con il lato verde a faccia in su) della sua scheda Eroe. Se ci sono meno di quattro eroi i giocatori possono ricevere ulteriori segnalini attivazione, come specificato sulle loro carte Ricompensa "Leggendario" o "Eroico".

Dopo che i giocatori hanno completato la preparazione, sono pronti a iniziare la partita.

GIOCARRE LE MISSIONI DELLA CAMPAGNA

Le missioni di *Assalto Imperiale* vengono giocate nel corso di vari round di gioco. Ogni round consiste di una **FASE DI ATTIVAZIONE** (vedi pagina 5) seguita da una **FASE DI STATUS** (vedi a seguire).

Una volta risolta la Fase di Status, il gioco procede con il round successivo ripartendo dalla Fase di Attivazione. Queste fasi si ripetono finché la missione non termina (vedi "Fine della Missione" a pagina 12).

FASE DI STATUS DELLA CAMPAGNA

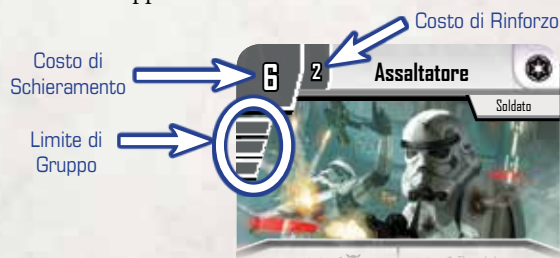
Dopo che ogni miniatura ha risolto la sua attivazione, i giocatori risolvono i passi seguenti prima che abbia inizio il round successivo:

1. **Incrementare la Minaccia:** Il giocatore Imperiale aumenta l'indicatore di minaccia del livello di minaccia **indicato sul diario della campagna** incluso nella quarta di copertina della Guida alla Campagna. Nel caso della missione introduttiva, il livello di minaccia è pari a 2.
2. **Ripristinare:** Il giocatore Imperiale ripristina tutte le sue carte Classe e carte Schieramento esaurite. Ogni eroe ripristina tutti i suoi segnalini attivazione voltandoli sul lato verde a faccia in su.
3. **Schierare e Rinforzare:** Il giocatore Imperiale può spendere  (minaccia) per collocare ulteriori miniature sulla mappa.
4. **Effetti di Fine Round:** Se è previsto l'innesco di una capacità o regola della missione alla fine di questo round di gioco, risolvetele in questo momento (vedi "Eventi della Missione" a pagina 12).
5. **Avanzare l'Indicatore di Round:** L'indicatore di round viene fatto avanzare di un punto, dopodiché ha inizio un nuovo round a partire dalla Fase di Attivazione.

MINACCIA E SCHIERAMENTO

Durante la Fase di Status di ogni round, il giocatore Imperiale incrementa la  (minaccia) che può spendere per schierare ulteriori miniature.

Ogni carta Schieramento ha un costo di schieramento, un costo di rinforzo e un limite di gruppo. Durante ogni Fase di Status, il giocatore Imperiale può schierare gruppi di miniature e/o rinforzare le singole miniature sulla mappa.



Per schierare un gruppo, il giocatore Imperiale sceglie una carta Schieramento tra quelle della sua mano e spende  pari al costo di schieramento della carta. Poi mette la carta a faccia in su sul tavolo e colloca sulla mappa un numero di miniature corrispondenti al limite di gruppo della carta: queste miniature vanno collocate più vicino possibile a un punto di schieramento verde indicato sul diagramma della missione, **compresa** la casella contenente il punto di schieramento vero e proprio.


Per rinforzare una miniatura, il giocatore Imperiale sceglie una carta Schieramento già sul tavolo e spende  pari al costo di rinforzo della carta. Poi colloca **una miniatura** di quel gruppo su una casella più vicina possibile a un punto di schieramento verde.

Ogni volta che il giocatore Imperiale spende  riduce l'indicatore di minaccia di un pari ammontare.

ESEMPIO DI SCHIERAMENTO



1. All'inizio della Fase di Status, il giocatore Imperiale ha 5 . Durante il passo di Incrementare la Minaccia, aumenta la del livello di minaccia della missione della campagna, pari a 2: modifica quindi l'indicatore per rappresentare questo nuovo totale di 7.
2. Durante il passo di Schierare e Rinforzare, il giocatore Imperiale decide di Schierare un gruppo di Assaltatori. Riduce il suo indicatore di minaccia del costo di schieramento degli Assaltatori, pari a 6, tornando a 1 (non mostrata): prende quindi una carta Schieramento Assaltatore dalla sua mano e la colloca a faccia in su sul tavolo.
3. Poi consulta il diagramma nella Guida alla Campagna per individuare il punto di schieramento verde.
4. Infine, il giocatore Imperiale colloca tre miniature Assaltatore sulla mappa, più vicine possibile al punto di schieramento verde.

INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

Ogni missione prevede delle regole di gioco specifiche, inclusi gli obiettivi che i giocatori Ribelli e quello Imperiale cercheranno di conseguire. Queste informazioni, inclusi il modo e il momento in cui la missione finirà, sono descritte nell'apposita sezione di ogni missione contenuta nella Guida alla Campagna.

Alcune regole della missione sono permanenti e resteranno in gioco per tutta la missione. Altre regole consistono in occorrenze individuali che si innescano una volta sola, come per esempio schierare delle miniature di riserva o incrementare la .

Ogni missione è piena di molte sorprese che incitano i giocatori Ribelli a esplorare la mappa. Anche per questo motivo, ai giocatori Ribelli è vietato leggere la Guida alla Campagna: anche se la maggior parte delle regole e delle informazioni della missione diventa presto disponibile per gli eroi, tali informazioni verranno presentate loro gradualmente, durante lo svolgimento della missione stessa.

EVENTI DELLA MISSIONE

In certi momenti nel corso della missione, il giocatore Imperiale sarà tenuto a leggere a voce alta le informazioni della Guida alla Campagna e a risolvere le regole elencate al riguardo.

Questi eventi vengono spesso innescati alla fine di un determinato round di gioco, ma potrebbero anche essere innescati quando si verificano certe situazioni specifiche (per esempio, quando una miniatura apre una determinata porta).

Se questo accade durante l'attivazione di una miniatura, il giocatore Imperiale interrompe l'attivazione in corso e legge il testo a voce alta, risolvendo le eventuali istruzioni speciali elencate, poi il giocatore originale continua a risolvere l'attivazione della sua miniatura.

Il riquadro "Riassunto degli Eventi" nella Guida alla Campagna indica al giocatore Imperiale quando gli eventi si innescheranno durante la missione.

RIASSUNTO DEGLI EVENTI

- Fine del Round quando la porta si apre: Porta Bloccata
- Round 6: Fine della Missione
- La porta si apre: Fortificazioni
- Tutti i terminali distrutti o tutti gli eroi feriti: Fine della Missione

Esempio di un riquadro Riassunto degli Eventi

FINE DELLA MISSIONE

Le regole di ogni missione elencano le condizioni che causeranno la fine di quella missione. Non appena una condizione di fine missione si verifica, il giocatore Imperiale risolve la parte "Fine della Missione" delle regole della missione: legge il testo narrativo indicato a voce alta e poi assegna ai giocatori le ricompense elencate di seguito. Poi i giocatori ricevono le ricompense elencate nella sezione "Ricompense Aggiuntive".

Nella maggior parte dei casi non esiste un vincitore dichiarato di una specifica missione, anche se certi risultati potranno essere più favorevoli a una fazione o all'altra. In ogni missione, lo scopo dei giocatori è conseguire gli obiettivi della missione, che spesso ne causano la fine. Completandoli, i giocatori riceveranno varie ricompense che li aiuteranno a vincere la campagna.

FINE DELLA MISSIONE

Quando tutti i terminali sono distrutti:

Vanificato il loro piano, le forze Imperiali ripiegano rapidamente in ritirata. "Ottimo lavoro!" commenta il vostro pilota con un sogghigno mentre risalite sul mezzo di trasporto.

- Metti in gioco la carta Missione Storia "Una Nuova Minaccia". Ogni eroe riceve 100 crediti.

Alla fine del Round 6 o quando tutti gli eroi sono feriti:

Da ogni lato della foresta emergono soldati Imperiali a frotte: il segnale ha funzionato e ora dovete fuggire. Ora che un grosso numero di sopravvissuti Imperiali si è riorganizzato, le truppe terrestri Ribelli avranno il loro bel da fare.

- Metti in gioco la carta Missione Storia "Sotto Assedio". Il giocatore Imperiale riceve 1 influenza.

RICOMPENSE AGGIUNTIVE

- Ogni giocatore riceve 1 PE. Ogni eroe riceve 100 crediti. Il giocatore Imperiale riceve 1 influenza.

Esempio di sezione Fine della Missione

STOP!

Ora conoscete tutto quello che vi serve per giocare la missione introduttiva "Dopo la Battaglia". Una volta completata quella missione, sarete pronti a continuare la vostra avventura seguendo le regole indicate al punto "c. Avanzamento Post-Missione" a pagina 13.

Nel corso della campagna i giocatori risolveranno varie missioni, acquisiranno nuovi oggetti e capacità fino alla fine della campagna, che culminerà con un'emozionante missione finale.

STRUTTURA DI UNA CAMPAGNA

Giocare una campagna è semplice. Per prima cosa i giocatori risolvono una missione, che permetterà di acquistare nuove carte Oggetto, Classe e Obiettivo. Poi riprenderanno lo svolgimento della storia, scegliendo e risolvendo una nuova missione. Continuano a risolvere questi passaggi finché la campagna non terminerà con una missione culminante nota come finale.

Per proseguire una campagna i giocatori dovranno controllare il diario della campagna, che compare nella quarta di copertina della Guida alla Campagna, e risolvere la prossima sezione disponibile (non ancora spuntata).



Nell'esempio soprastante, i giocatori hanno appena risolto la missione "Dopo la Battaglia". Migliorie Ribelli è la prossima sezione disponibile.

Esistono tre tipi di sezione: Missione, Migliorie Ribelli e Migliorie Imperiali.

1. Sezione Missione: I giocatori svolgono i passi seguenti:

- Scegliere la Missione:** I giocatori Ribelli consultano il diario della campagna per determinare la loro prossima missione. Se la voce indica "Missione Secondaria", gli eroi scelgono una delle carte Missione Secondaria attive; se indica "Missione Storia", scelgono una carta Missione Storia attiva.
- Risolvere la Missione:** I giocatori risolvono la missione scelta seguendo le regole indicate in "Giocare le Missioni della Campagna" a pagina 11.
- Avanzamento Post-Missione:** Dopo avere risolto la missione, i giocatori svolgono i passi seguenti:
 - » Gli eroi recuperano completamente e . Ogni eroe ferito gira la sua scheda Eroe sul lato illeso.
 - » Gli eroi rimettono tutte le carte Rifornimento nel mazzo dei Rifornimenti e lo mescolano.
 - » Gli eroi ottengono 50 crediti per ogni segnalino contenitore nelle loro aree di gioco, poi scartano quei segnalini (vedi "Risorse della Campagna" a pagina 14).
 - » Gli eroi rimettono la carta della missione attuale nella scatola del gioco.
 - » Se i giocatori hanno appena risolto la missione introduttiva, mescolate il mazzo delle Missioni Secondarie, pescate due carte e collocatele a faccia in su sul tavolo: queste saranno le **MISSIONI ATTIVE** che i giocatori Ribelli potranno scegliere di risolvere durante le future sezioni Missione.

CARTE MISSIONE

Esistono tre tipi di carte Missione: Missioni Secondarie, Missioni Storia e Missioni Obiettivo.

Le carte Missione rappresentano le varie avventure che i giocatori Ribelli potranno scegliere di intraprendere: ogni carta fornisce una breve descrizione che spiega la storia della missione, nonché le possibili ricompense nel completare gli obiettivi di quella missione.

Durante la preparazione della campagna, i giocatori Ribelli compongono un mazzo delle Missioni Secondarie e il giocatore Imperiale compone un mazzo degli Obiettivi. Le carte Missione Storia non vengono mai usate casualmente: diventano invece attive a seguito di certe ricompense per le missioni.

Se i giocatori hanno appena risolto una carta Missione Secondaria attiva che non sia un obiettivo, mescolate il mazzo delle Missioni Secondarie e pescate una carta: quella carta è ora una missione attiva.

2. Sezione Migliorie Ribelli: I giocatori Ribelli svolgono i passi seguenti:

- Spendere Crediti:** I giocatori Ribelli pescano sei carte dal mazzo degli Oggetti indicato sul diario della campagna e possono acquistare quelle che desiderano spendendo crediti (vedi "Spendere Crediti" a seguire).
- Spendere Punti Esperienza:** Ogni eroe può spendere punti esperienza (PE) per acquistare carte dal suo mazzo Classe (vedi "Spendere Punti Esperienza" a pagina 14).

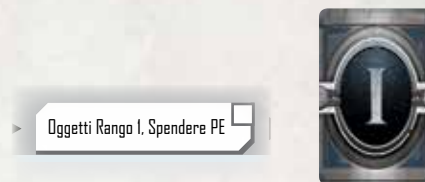
3. Sezione Migliorie Imperiali: Il giocatore Imperiale svolge i passi seguenti:

- Spendere Influenza:** Il giocatore Imperiale pesca quattro carte dal mazzo degli Obiettivi e può acquistare quelle che desidera spendendo influenza (vedi "Spendere Influenza" a pagina 14).
- Spendere Punti Esperienza:** Il giocatore Imperiale può spendere punti esperienza (PE) per acquistare carte dal suo mazzo Classe (vedi "Spendere Punti Esperienza" a pagina 14).

Dopo avere risolto ogni sezione, i giocatori spuntano il rispettivo riquadro sul diario della campagna per indicare i loro progressi.

SPENDERE CREDITI

Durante il passo Spendere Crediti della sezione Migliorie Ribelli, i giocatori pescano sei carte Oggetto dal mazzo degli Oggetti del rango attuale.



Il diario della campagna soprastante indica che gli eroi devono pescare le loro carte dal mazzo degli Oggetti di rango 1.

Collocate le carte Oggetto che avete pescato a faccia in su sul tavolo. I giocatori Ribelli poi decideranno collettivamente le carte che desiderano acquistare spendendo un ammontare di crediti pari al costo delle carte. Assegneranno ogni carta Oggetto acquistata a un eroe, che potrà usarla nelle missioni future.



Durante questo passo i giocatori possono anche vendere le carte Oggetto che già possiedono. Quando vende una carta, un giocatore Ribelle riceve un ammontare di crediti pari alla metà del costo della carta, poi rimescolata nel mazzo degli Oggetti appropriato.

Infine, tutte le carte Oggetto che non sono state acquistate vengono rimescolate nei mazzi degli Oggetti corrispondenti.

I crediti non vengono assegnati ai singoli eroi: sono condivisi tra tutto il gruppo.

RISORSE DELLA CAMPAGNA

Nel corso di tutta la campagna, i giocatori acquisiranno varie risorse come ricompense per il completamento delle missioni. Queste risorse verranno spese per ottenere vantaggi di vario tipo.

Punti Esperienza: Sia gli eroi che il giocatore Imperiale guadagnano punti esperienza (PE). Possono spendere punti esperienza per acquistare carte dal mazzo Classe del giocatore.

Crediti: Gli eroi guadagnano collettivamente dei crediti che possono spendere per acquistare nuove armi, armature, equipaggiamenti e modifiche.

Influenza: Il giocatore Imperiale accumula influenza che può spendere per risolvere potenti carte Obiettivo.

Queste risorse non vengono rappresentate da segnalini. I giocatori dovranno invece usare una matita per scrivere queste informazioni sul diario della campagna, disponibile nella quarta di copertina della Guida alla Campagna: quando un giocatore ottiene o spende una di queste risorse, annota il nuovo ammontare su questo diario.

I giocatori possono trovare dei diari della campagna aggiuntivi da stampare sul sito web: www.asterionpress.com

SPENDERE INFLUENZA

Il giocatore Imperiale può innescare degli eventi speciali o creare delle missioni secondarie attive tramite l'uso delle carte Obiettivo.

Nella sezione Migliorie Imperiali, il giocatore Imperiale mescola il suo mazzo degli Obiettivi e pesca in segreto quattro carte Obiettivo. Può spendere influenza per acquistare una o più di queste carte. Le carte che sceglie di non acquistare vengono rimescolate nel mazzo senza essere rivelate ai giocatori Ribelli.

Costo della Carta
Obiettivo



Se la carta richiede di essere **tenuta segreta**, il giocatore Imperiale non la mostra ai giocatori Ribelli dopo l'acquisto, e l'unica informazione che gli altri giocatori conosceranno sarà il suo costo. Per questo motivo si consiglia al giocatore Imperiale di rivelare la parte del costo della carta prima di annotare l'influenza spesa, al fine di assicurarsi che non vengano fatti errori nell'annotazione. Dopo l'acquisto, questi conserva la carta e può risolverla successivamente nel corso della campagna, come specificato su di essa.

Le altre carte Obiettivo vengono rivelate e risolte immediatamente dopo l'acquisto. A meno che le istruzioni non prevedano di tenere la carta in gioco o di mescolarla nel mazzo degli Obiettivi, il giocatore Imperiale rimette le carte Obiettivo nella scatola del gioco dopo averle risolte.

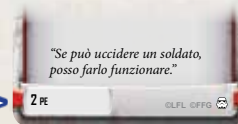
Alcune carte Obiettivo diventano missioni secondarie attive quando vengono acquistate. Gli eroi possono scegliere di risolvere una di queste missioni: ogniqualvolta possono risolvere una missione secondaria: queste carte forniscono una ricompensa automatica al giocatore Imperiale se gli eroi decidono di risolvere un'altra missione secondaria anziché la missione di questo Obiettivo.

Gli obiettivi delle missioni vengono rimessi nella scatola del gioco una volta scartati o completati.

SPENDERE PUNTI ESPERIENZA

Quando un giocatore è in grado di spendere punti esperienza, può esaminare il suo mazzo di carte Classe non ancora acquistate e scegliere di comprare quella che desidera, spendendo un ammontare in PE pari al costo della carta.

Costo della Carta
Classe



Dopo avere acquistato una carta Classe, il giocatore la colloca a faccia in su nella sua area di gioco. Potrà usare le capacità di questa carta per il resto della campagna.

VINCERE LA CAMPAGNA

L'obiettivo finale dei giocatori è vincere l'ultima missione della campagna, nota come il finale.

Nel corso di tutta la campagna, i giocatori riceveranno ricompense come carte Oggetto, carte Classe, carte Obiettivo e alleati che li aiuteranno a vincere il finale. Le ricompense di certe missioni influenzeranno anche lo sviluppo della trama e determineranno quale finale di missione i giocatori dovranno risolvere.

I giocatori che vincono la missione finale, completando l'intera campagna, saranno i vincitori supremi.

REGOLE AVANZATE DELLA CAMPAGNA

In questi paragrafi saranno descritte varie regole avanzate che si applicano alla campagna ma che non sono utilizzate nelle prime missioni.

PROVE DI ATTRIBUTO

Sebbene non siano usate nella missione introduttiva, molte altre missioni, capacità e altri effetti di gioco richiederanno agli eroi di risolvere delle prove di attributo.

Per esempio, la regola di una missione potrebbe richiedere: "Un eroe può interagire con un terminale (🔌) per aprire qualsiasi porta". Questo significa che l'eroe può interagire con il terminale per effettuare una prova con il suo attributo 🔌: se la supera, apre immediatamente la porta.

Per risolvere una prova di attributo, il giocatore tira i dadi elencati per quell'attributo sulla sua scheda Eroe. Se ottiene almeno 1 🏹, supera la prova. Se non ottiene nessun 🏹, la prova è fallita.

Superare una prova spesso fornisce dei benefici specifici o fa progredire una determinata missione; fallire una prova spesso può avere conseguenze negative, come ritardare il conseguimento degli obiettivi della missione.



Jyn tira il dado blu e il dado verde quando deve effettuare una prova di 🔌.

ANNOTARE I DATI DELLA CAMPAGNA

Quando i giocatori hanno terminato una sessione di gioco di *Assalto Imperiale*, devono svolgere i passi seguenti per registrare i loro progressi. Questo consentirà loro di riporre il gioco e di riprendere rapidamente la campagna all'inizio della sessione successiva:

- **Progressi della Campagna:** Assicuratevi che sul diario della campagna siano state aggiornate tutte le informazioni relative ai PE, ai crediti e all'influenza dei giocatori. I giocatori dovranno anche annotare la fase attuale della campagna ed elencare i nomi di tutte le missioni completate.
- **Riporre i Componenti:** Consigliamo ai giocatori di usare dei sacchetti di plastica (non inclusi) per riporre come si deve tutti i componenti e mantenerli separati tra una sessione e l'altra:
 - **Sacchetto Generale:** Riponete in questo sacchetto tutte le carte Missione attive e le eventuali carte Obiettivo in gioco.
 - **Sacchetto Imperiale:** Riponete in questo sacchetto le carte Classe Imperiali acquistate e le carte Obiettivo non acquistate del giocatore Imperiale. In questo sacchetto il giocatore Imperiale deve riporre anche le eventuali carte Obiettivo segrete che ha acquistato, assicurandosi di tenerle separate dal suo mazzo degli Obiettivi.
 - **Sacchetti degli Eroi (2-4):** Ogni eroe disporrà di un suo sacchetto contenente la sua scheda Eroe, le sue carte Oggetto e le carte Classe acquistate. Un giocatore dovrebbe riporre nel suo sacchetto anche gli alleati disponibili (se ve ne sono).

Non è necessario tenere separati i componenti rimanenti, che possono essere riposti nella scatola del gioco come i giocatori preferiscono; questo include le carte Classe che i giocatori non hanno acquistato, in modo che non vengano confuse con le carte Classe acquistate in precedenza.

ALLEATI

In alcune carte Schieramento, il nome della miniatura è preceduto da un quadratino (■). Questi **ALLEATI** rappresentano dei personaggi specifici, come Luke Skywalker. Gli alleati Imperiali, come Darth Vader, sono chiamati nemici, ma seguono le stesse regole degli alleati. Gli alleati e i nemici possono essere usati solo quando una missione lo richiede o se sono stati forniti come ricompensa di una missione.

Durante le missioni, gli alleati funzionano come miniature aggiuntive dalla parte di quel giocatore. Se un giocatore desidera portare un alleato in una missione, deve rispettare le regole degli "Alleati" indicate nel Compendio delle Regole.

RESTRIZIONI AGLI OGGETTI

Nel corso di tutta la campagna i giocatori acquisiranno numerose carte Oggetto. Gli eroi possono teoricamente averne un numero illimitato, ma esistono dei limiti a ciò che ognuno di essi può portare con sé nel corso di una specifica missione:

- 1 carta Armatura (🛡️)
- 2 carte Arma (qualsiasi carta con un tipo di attacco seguito dalle icone dei dadi)
- 3 carte Equipaggiamento (🎒)

SCAMBIARE GLI OGGETTI

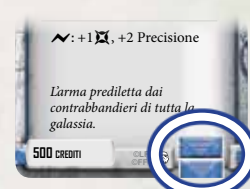
Prima di schierarsi per una missione, gli eroi possono liberamente cedere qualsiasi loro carta (a eccezione delle carte fornite da un mazzo Classe o Ricompensa) agli altri giocatori. Le carte Oggetto non possono essere scambiate durante una missione.

MODIFICHE

Alcuni oggetti sono modifiche. Queste carte vengono collocate sotto un'arma e forniscono a quell'arma la capacità indicata. Ogni arma può ricevere un numero limitato di modifiche, indicato dal numero di barre nell'angolo in basso a destra.



Carta Oggetto Modifica



Questo oggetto può ricevere due modifiche.

E ORA?

Ora conoscete le regole generali necessarie per giocare una campagna completa di *Assalto Imperiale*. Se avete dei dubbi nel corso del gioco consultate il Compendio delle Regole, che contiene le regole complete relative a ogni argomento e include molte eccezioni alle regole che non sono state riportate in questo Manuale di Gioco.

Oltre alla campagna vi consigliamo di consultare anche la Guida agli Scontri Diretti, che consente ai giocatori di comporre degli eserciti di miniature Imperiali, Ribelli o Mercenarie e di schierarle contro un singolo avversario in frenetiche missioni a scontro diretto.



RIASSUNTO DELLA CAMPAGNA

STRUTTURA DELLE MISSIONI

Le missioni di *Assalto Imperiale* si svolgono in una serie di round di gioco. Ogni round è composto da due fasi, da risolvere nell'ordine seguente:

1. **Fase di Attivazione**
2. **Fase di Status**
 - a. Incrementare la Minaccia
 - b. Ripristinare
 - c. Schierare e Rinforzare
 - d. Effetti di Fine Round
 - e. Avanzare l'Indicatore di Round

AZIONI

Durante la fase delle azioni, i giocatori si alternano ad attivare i gruppi di miniature, partendo dal giocatore Ribelle. Quando una miniatura si attiva, riceve 2 azioni e può usarle per effettuare una qualsiasi combinazione tra le seguenti:

- **Movimento:** La miniatura ottiene un numero di punti movimento pari alla sua velocità.
- **Attacco:** La miniatura attacca una miniatura ostile. Soltanto gli eroi possono usare più di un'azione per attaccare.
- **Interazione:** La miniatura apre una porta adiacente, oppure usa un segnalino contenitore o terminale adiacente.
- **Riposo:** La miniatura recupera  (fatica) e forse  (danni). Soltanto gli eroi possono effettuare un'azione di riposo.
- **Speciale:** Altri effetti che richiedono un'azione (indicati come .

SEZIONI

Nel corso di una campagna, i giocatori devono risolvere le sezioni seguenti:

1. **Sezione Missione:** I giocatori scelgono e risolvono una missione nel modo seguente:
 - a. *I Ribelli Scelgono la Missione Attiva*
 - b. *Risoluzione della Missione*
 - c. *Avanzamento Post-Missione*
 - » Gli eroi recuperano tutti i danni e la fatica.
 - » Gli eroi rimettono tutte le loro carte Rifornimento nel mazzo e lo mescolano.
 - » Gli eroi ottengono 50 crediti per ogni segnalino contenitore nelle loro aree di gioco, poi scartano tali segnalini.
 - » La carta della missione viene riposta nella scatola del gioco.
 - » Si pesca una nuova carta Missione Secondaria (se necessario).
2. **Sezione Migliorie Ribelli:** Svolgete i passi seguenti:
 - a. *Spendere Crediti (6 carte dal mazzo degli Oggetti attuale)*
 - b. *Spendere Punti Esperienza sulle carte Classe*
3. **Sezione Migliorie Imperiali:** Svolgete i passi seguenti:
 - a. *Spendere Influenza (4 carte dal mazzo degli Obiettivi)*
 - b. *Spendere Punti Esperienza sulle carte Classe*

RICONOSCIMENTI

Creazione del Gioco: Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Contenuti Aggiuntivi e Sviluppo: Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Paul Winchester

Basato su un'Idea di: Kevin Wilson e Adam Sadler

Progetto Grafico: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Evan Simonet e Michael Silsby con Christopher Beck, Shaun Boyke e Monica Skupa

Illustrazione di Copertina: Michal Ivan

Illustrazioni degli Eroi: David Kegg, Brynn Metheney

Illustrazioni delle Tessere della Mappa: Henning Ludvigsen

Illustrazioni Interne: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel e gli artisti degli Archivi Lucasfilm

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Sculture delle Miniature: Benjamin Maillet con Jason Beaudoin, Gordon Robb e Nick Miller

Revisione: Mark Larson, Heather Silsbee e Nikki Valens

Direzione Sculture: Jason Beaudoin e Jason Walden

Responsabile della Direzione Artistica: Andy Christensen

Responsabile del Progetto Grafico: Brian Schomburg

Coordinatore Licenze FFG: Amanda Greenhart

Direttore di Produzione: Eric Knight

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Playtester: Josh Ackerman, Mike Anderson, David Arrowsmith, Samuel W. Bailey, Joe Baronowski, Jason Baxter, Karin Baxter, Matt Baxter, Dan Besemann, Ian "Captain Awesome" Birdsall, Dylan Boesch, Jordan Bolton, Bryan Bornmueller, John Britton, Nayt Brookes, Christopher Brown, Charles Buege, Ben Burch, Christian Busch, Stefano Carlino, James J Cartwright, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jhonn Clements, Karl Collins, Michael Combellick, Matthew Cordeiro, Cameron Cushman, Chris J Davis, Erik Davis, Emile de Maat, Simon Forsbrook, Marieke Franssen, Debra Freytag, Jason Glawe, Brandon Haines, Joe Hanna, Michael Hanson, Sam Hartzell, Adam Hewitt, Anita Hilberdink, Jonathan Hirsch, Justin Hoeger, Colton Hoerner, Simon 'Ugavine' Holden, Zack Holmes, Tim Huckelbery, Phil Jackson, Matt Jackson, Bill James, Neil Jesse, Sean Joesbury, Kate Kemppainen, Lillian Kemppainen, Steven Kimball, James Kniffen, Kalar Komarec, Mike Kutz, Peter Lacko, Oli Lan, Kenneth G. Langaard, Mai-Li Le, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Scott Lewis, Josh Lewis, John Lundstrom, Michael McFadgen, Matthew McTigue, William Mearns, Ashley Miles, Darren Nakamura, Mercedes Opheim, Brianna Pasewalk, Andrew James Princep, Nina Raita, Daniel Ramey, Chad Reverman, Patrick Schifano, Brian Schomburg, Heather Silsbee, Niko Simmons, Jeremy Smith, Tiffany Smith, Håvard Sørensen, Sam Stewart, Samuel Stuart, Zach Tewalthomas, Nate Tripp, Chad Valente, Martin van Schaijk, Peter VanDusart IV, Vera Visscher, Jason Walden, Lara Watkins, Brendan Weiskotten, Aaron Wilkerson, Andrew Yeilding e Brandon Zimmer.

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

Approvazione Lucasfilm: Chris Gollaher

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Lorenzo Fanelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

© & TM Lucasfilm Ltd. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza esplicito permesso. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono marchi registrati di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply è un marchio registrato di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905. *Assalto Imperiale* è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asterionpress.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbriato in Cina. AVVERTENZA: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. ETÀ: 14+.