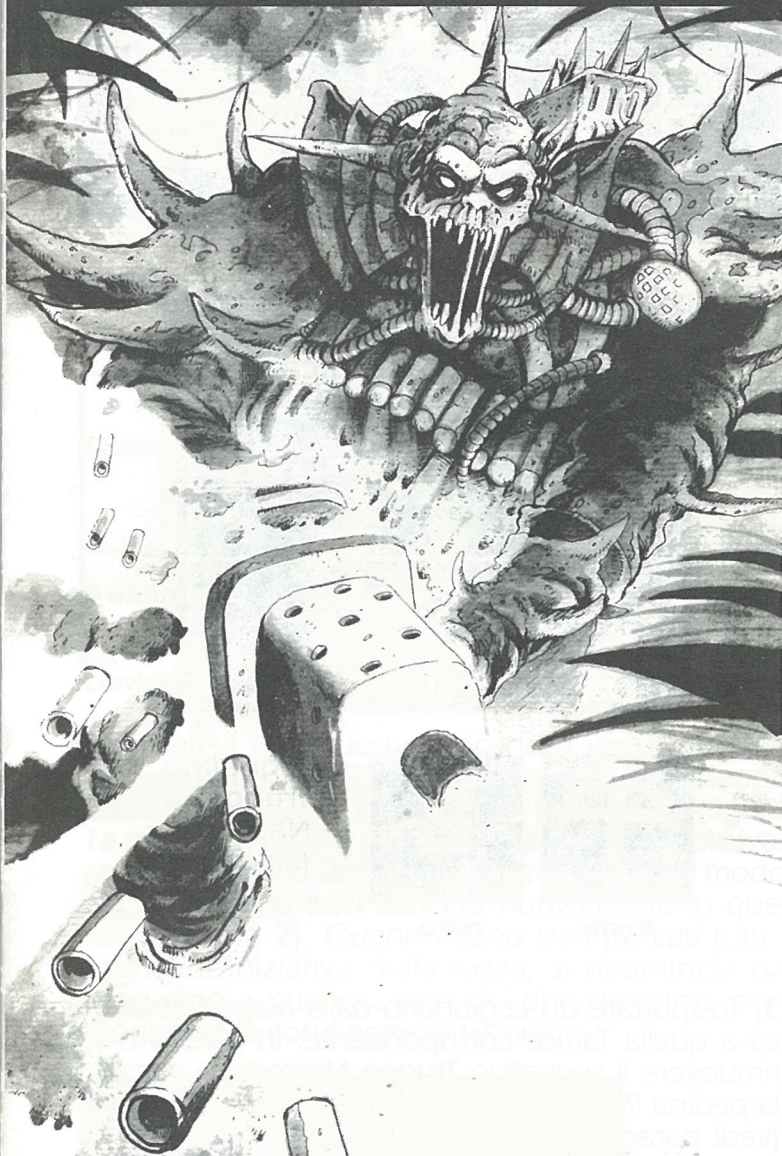


SPIEGAZIONI DETTAGLIATE DEL REGOLAMENTO INTRODUTTIVO

BLOOD BERETS™



ATTENZIONE: questo NON è un nuovo regolamento, ma un semplice aiuto per giocare la vostra prima partita a Blood Berets. Dovrete pertanto far sempre riferimento al regolamento apparso sul primo numero. In questo supplemento saranno chiariti tutti gli aspetti del gioco, verranno riassunte le fasi che compongono un turno e saranno descritti tutti i componenti in dettaglio.

LA PRIMA PARTITA DOTAZIONE DI BASE

Il giocatore Legionario per lo scenario Introduttivo riceve:

- 6 segnalini Iniziativa Oscura Legione (gialli)
- 6 segnalini Truppe Nascoste marcati 3, 4, 5, 6, 7, 8 (arancioni)
- 4 segnalini Falso Allarme marcati 11, 12, 13, 14 (arancioni)
- 6 pedine Personaggio marcate sul retro 3, 4, 5, 6, 7, 8
- 6 carte Personaggio marcate 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Il giocatore Blood Berets riceve:

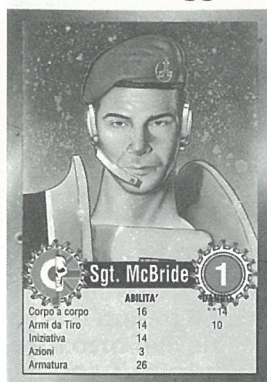
- 4 segnalini Iniziativa Blood Berets (logo Corporazione Imperiale)
- 4 pedine Personaggio marcate 1, 2, 3, 4
- 4 carte Personaggio marcate 1, 2, 3, 4.

Dopo aver assegnato ad entrambi i giocatori la dotazione di base, si inizia il primo turno seguendo la sequenza di gioco a seguito riportata. Fare eventualmente riferimento alla legenda per riconoscere i segnalini.

SEQUENZA DI GIOCO

- a) Entrambi i giocatori mettono i segnalini Iniziativa in una tazza opaca e li mescolano, agitandola.
- b) Vengono disposte sul tavolo le 4 Mappe Tattiche seguendo il disegno del regolamento Introduttivo.
- c) Viene posta sul tavolo, con il medesimo orientamento, la Mappa Strategica.
- d) Il giocatore Legionario dispone, sulla Mappa Strategica, i suoi segnalini Truppe Nascoste e i segnalini Falso Allarme senza far vedere all'avversario cosa rappresentano (devono mostrare il lato con il logo dell'Oscura Legione arancione).
- e) Entrambi i giocatori dispongono, di fronte a loro, le carte Personaggio accoppiate alle pedine Personaggio.
- f) Si pesca dalla tazza un segnalino Iniziativa.
- g) Il giocatore corrispondente al logo estratto, seleziona una pedina Personaggio o un segnalino Truppe Nascoste/Falso Allarme ed agisce seguen-

carte Personaggio



fronte



pedine
Personaggio

fronte



retro



numero di
identificazione

retro

do le istruzioni del Regolamento Introduttivo, e tenendo conto delle limitazioni imposte da questo scenario (vedi segnalini Iniziativa).

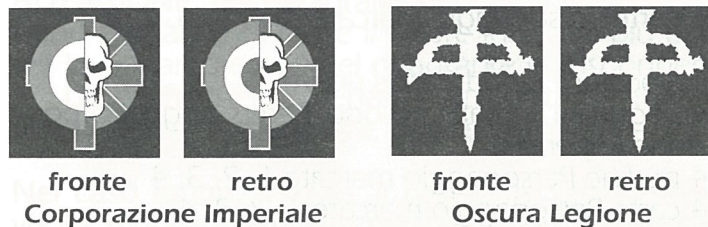
h) Una volta terminata la mossa, si procede pescando un altro segnalino Iniziativa finché sono stati pescati tutti i segnalini dalla tazza. A questo punto il TURNO è finito. Si rimuovono i segnalini Iniziativa dalla Mappa Tattica e Strategica e si ripongono nuovamente nella tazza.

i) Inizia un nuovo TURNO. Procedere come sopra finché uno dei due giocatori non raggiunge la condizione di vittoria.

LEGENDA COMPONENTI SCENARIO INTRODUTTIVO

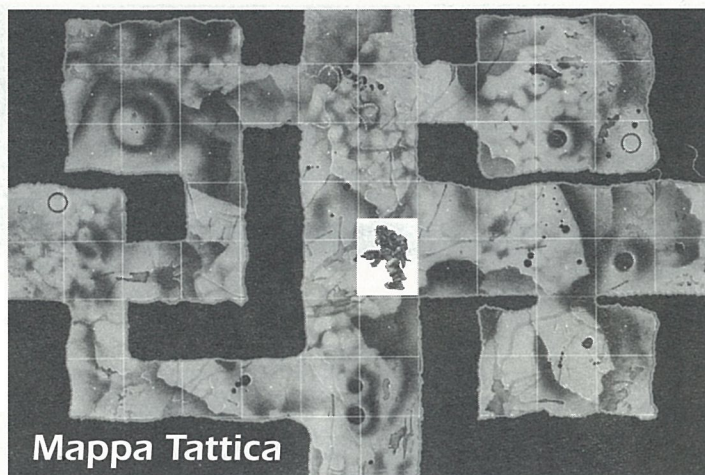
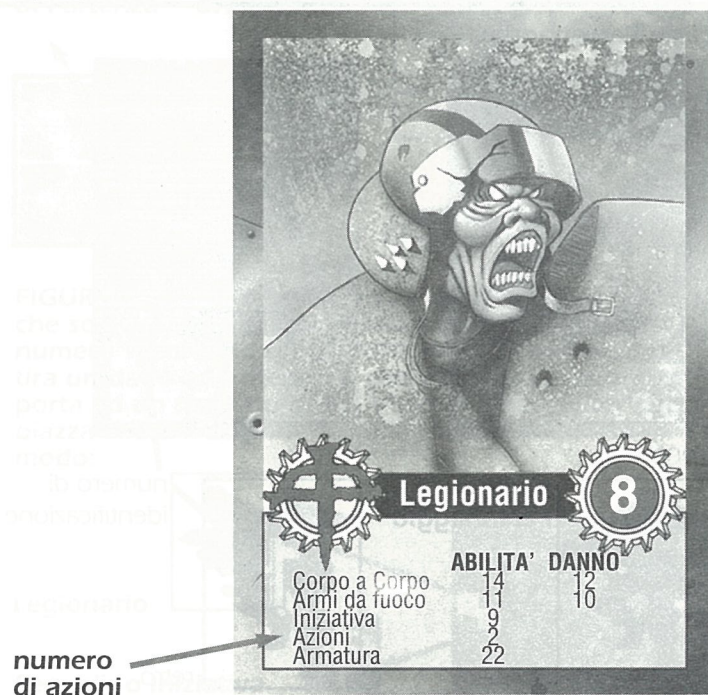
INIZIATIVA: questi segnalini sono facilmente identificabili perchè su entrambe le facce riportano lo stesso disegno. Avremo dunque 7 segnalini con il simbolo della **CORPORAZIONE IMPERIALE** (Blood Berets) e 10 segnalini dell'**Oscura Legione** (quelli completamente gialli). Ogni missione specificherà quanti ne dovrete utilizzare. Per la missione Introduttiva servono 4 segnalini Iniziativa per i Blood Berets e 6 per i Legionari. Dopo aver prelevato l'esatto numero di segnalini metteteli in una tazza opaca e mescolate. Pescate quindi a caso un segnalino.

segnalini Iniziativa



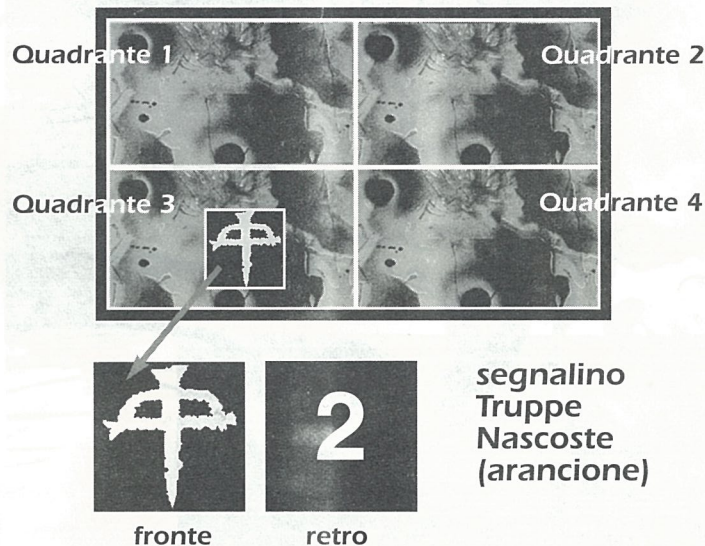
Se è uno dell'Oscura Legione, allora il giocatore Legionario, potrà:

1) Agire con uno dei suoi Legionari presenti sulla Mappa Tattica. Avrete a disposizione il numero di azioni marcate sulla carta Personaggio corrispondente.



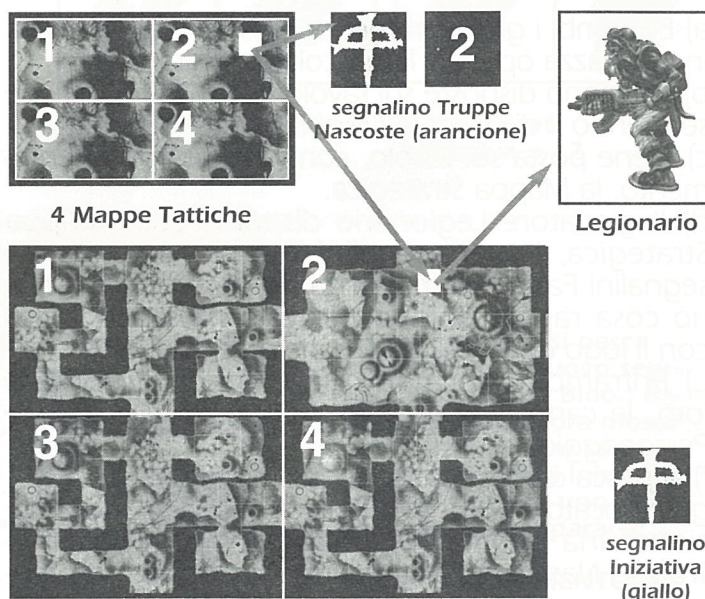
2) Muovere uno dei suoi segnalini Truppe Nascoste, sulla Mappa Strategica, da un quadrante all'altro.

Mappa Strategica



3) Trasportare un Legionario dalla Mappa Strategica a quella Tattica corrispondente. In questo caso rimuovere il segnalino Truppe Nascoste e piazzare la pedina Personaggio corrispondente sulla Mappa (vedi paragrafo Truppe Nascoste). In questo caso non disponete di alcuna azione.

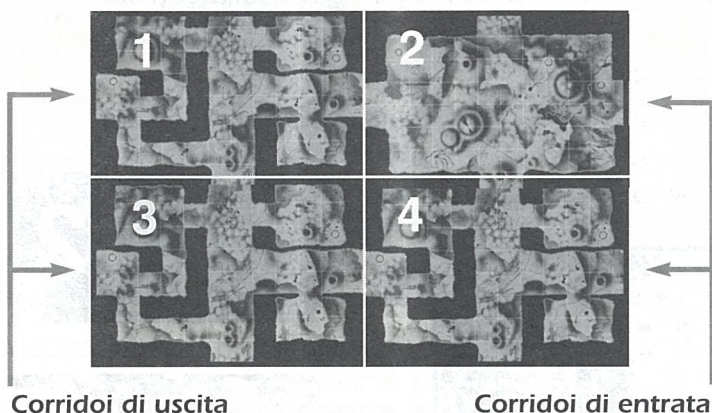
Mappa Strategica



Se invece è un segnalino Iniziativa dei Blood Berets, allora il giocatore della Corporazione Imperiale potrà agire con uno dei suoi soldati, utilizzando il numero di azioni marcate sulla carta Personaggio corrispondente.

ATTENZIONE: nello scenario Introduttivo, tutti i Blood Berets, all'inizio del gioco, sono fuori dalle Mappe Tattiche, perciò, dopo aver pescato un segnalino Imperiale, scegliete una Mappa ed un corridoio di entrata, tra i due possibili accessi.

Non è importante quale entrata viene scelta, perché gli Imperiali dovranno comunque uscire da uno dei 2 corridoi di uscita. Seguite la procedura "Attacco a Sorpresa" descritta sul Regolamento Introduttivo.



Ricordatevi che questa procedura viene ripetuta ogni volta che un Blood Beret entra in una Mappa Tattica dove non è presente un compagno (figura 1a e 1b). Una volta utilizzato, il segnalino Iniziativa, andrà lasciato a fianco del pezzo usato, in modo da ricordarsi di non attivarlo nuovamente in quel turno (figura 2). Quando sono stati pescati tutti i segnalini Iniziativa dalla tazza, si ricomincia da capo, fino a quando, uno dei due giocatori, non raggiunge la condizione di vittoria.

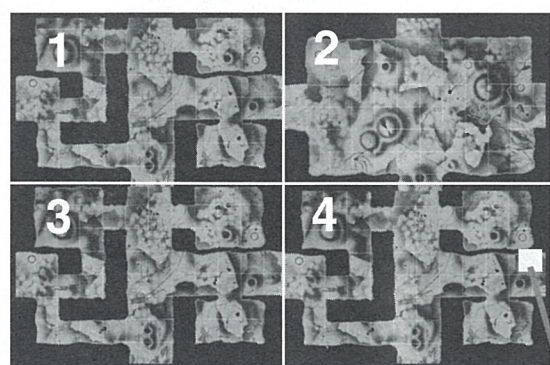


FIGURA 1A: il Blood Beret entra in quest'area il primo turno. Nessuno dei suoi compagni è presente. Visto che nella rispettiva Mappa Strategica è presente un segnalino Truppe Nascoste, si attiva la fase Attacco a Sorpresa.

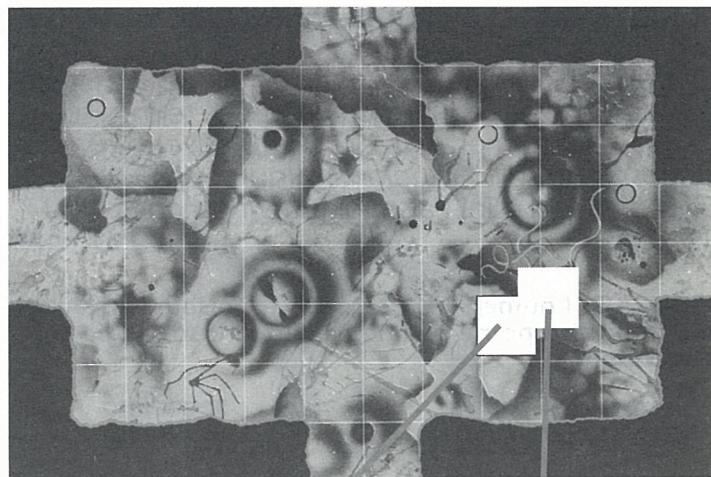


FIGURA 2

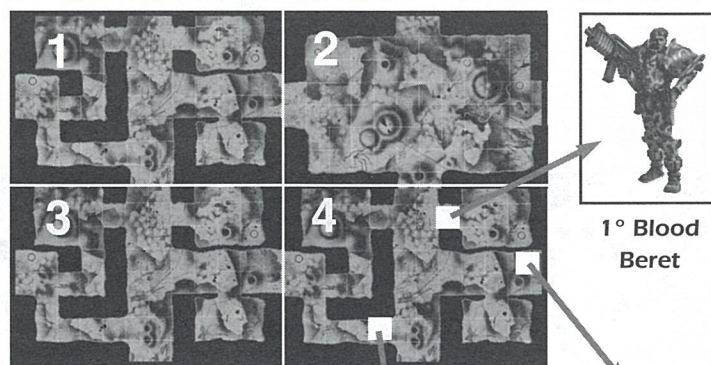


Legionario



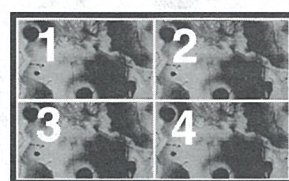
segnalino Iniziativa (giallo)

TRUPPE NASCOSTE: questi segnalini recano da un lato il simbolo dell'Oscura Legione (in arancione) e dall'altro un numero. Ad ogni numero corrisponde una pedina Personaggio e la sua carta Personaggio relativa, tranne che per i numeri 11, 12, 13, 14 che sono considerati Falso Allarme (fig.3). Tutti questi segnalini sono piazzati all'inizio del gioco sulla Mappa Strategica. Potete mettere qualsiasi numero di segnalini in ogni quadrante, ma se concentrate i segnalini in un quadrante potrete sfruttare



1° Blood Beret

FIGURA 1B: in questo caso non si attiva la fase perché è già presente un compagno e quindi il Legionario che si trovava nascosto nell'area è già stato posto sulla Mappa Tattica seguendo le procedure Attacco a Sorpresa.



Legionario



2° Blood Beret

re i segnalini Falso Allarme per confondere il giocatore Blood Beret.

Esistono in totale 14 segnalini Truppe Nascoste, ma nello scenario Introduttivo lascerete in disparte i segnalini numerati 1, 2, 9, 10. Avete infatti a disposizione solo 6 Legionari, (numerati 3, 4, 5, 6, 7, 8) e 4 segnalini Falso Allarme (numerati 11, 12, 13, 14).

FIGURA 3: I numeri 11/12/13/14 sono solo Falsi Allarmi, non esistono né pedine né carte Personaggio corrispondenti



ATTENZIONE: Non confondeteli con gli altri 2 segnalini con lo stesso simbolo in arancione, ma con il mirino sul fronte! Questi sono i segnalini Obiettivo Primario e Secondario utilizzati nel regolamento Base.



Lo scopo dei segnalini Truppe Nascoste è quello di schierare segretamente i Legionari. Utilizzando i segnalini di Falso Allarme è possibile far credere, al

giocatore Blood Beret, che una Mappa Tattica è più protetta di un'altra, dato che i segnalini saranno piazzati sulla Mappa Strategica in modo da mostrare solo il simbolo dell'Oscura Legione e non il numero. Quando un Blood Beret entra in una Mappa Tattica corrispondente ad un quadrante della Mappa Strategica dove sono presenti segnalini Falso Allarme, questi vengono eliminati dal gioco. Si procede con la fase di "Attacco a Sorpresa" solo se, insieme a loro, era stato piazzato anche un vero Legionario (figura 4).

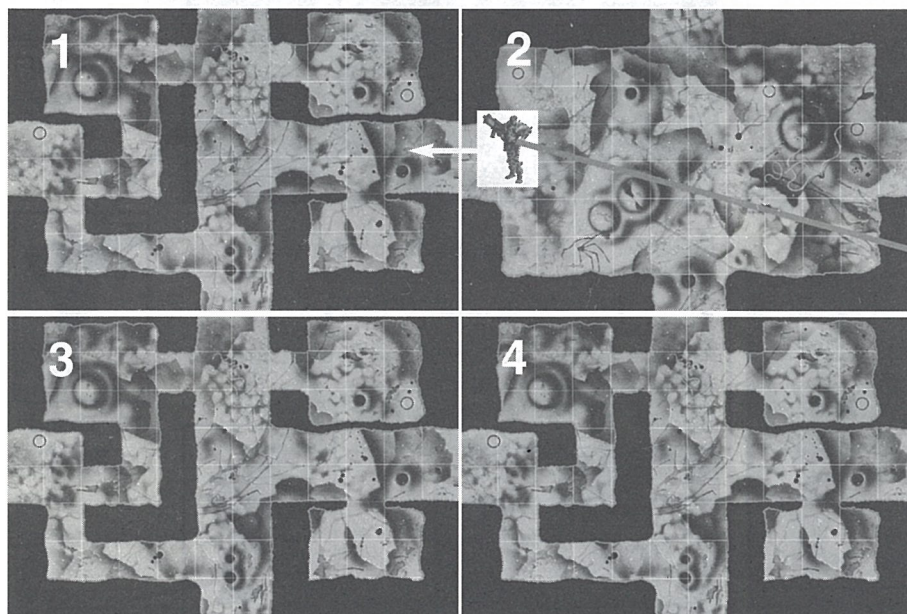
Quando viene pescato un segnalino Iniziativa dell'Oscura Legione potrete convertire un segnalino Truppe Nascoste nella corrispondente pedina Personaggio. L'operazione è semplice: rimuovete la pedina Truppe Nascoste dalla Mappa Strategica e piazzate la pedina Personaggio sulla corrispondente Mappa Tattica.

FIGURA 4



Vero Legionario: si deve dare inizio alla fase Attacco a Sorpresa.

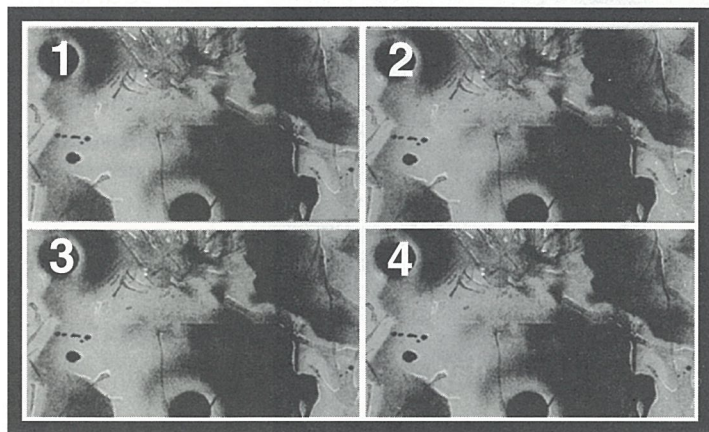
Mappe Tattiche



Blood Beret: muove dalla Mappa Tattica 2 alla Mappa Tattica 1

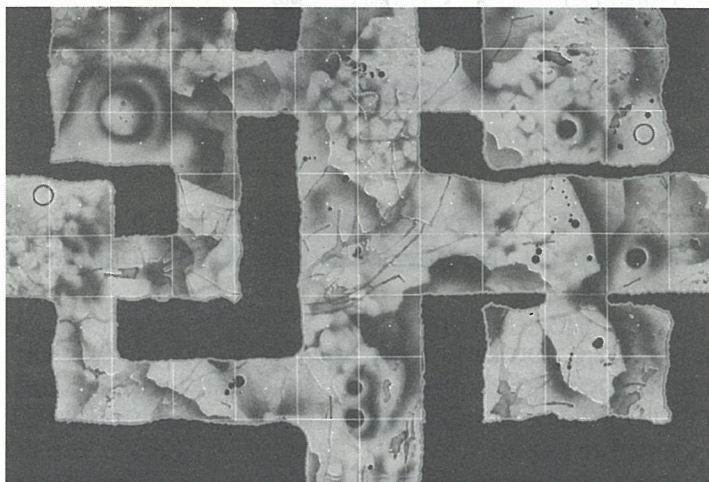
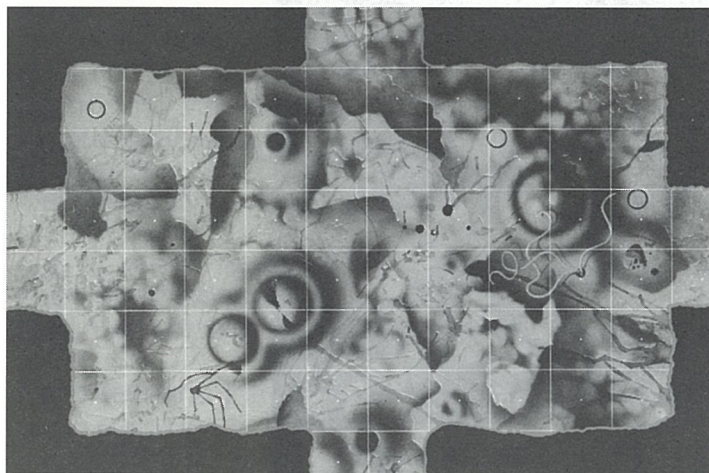
Mappa Strategica: la funzione principale di questa Mappa, è quello di rappresentare le Mappe Tattiche permettendo il piazzamento nascosto dei Legionari. Ogni quadrante rappresenta una Mappa Tattica. Volutamente non si è ripetuto il disegno delle mappe al fine di permettervi di creare vostri scenari di gioco. Lasciate sempre la Mappa Strategica orientata come la Mappa composta dall'insieme delle 4 Mappe Tattiche; sarà molto più semplice identificare a quale quadrante corrisponde ogni Mappa Tattica.

Mappa Strategica



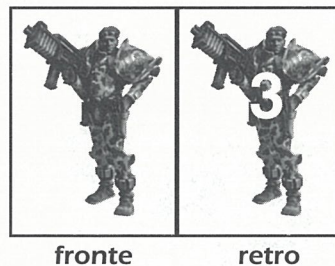
Mappa Tattica: questa Mappa rappresenta il dedalo dei corridoi sotterranei, e può essere collegata con qualsiasi altra Mappa accoppiando il lato lungo con quello lungo, o quello corto con quello corto. L'insieme di queste Mappe costituisce la superficie di gioco dove si muovono i personaggi.

Mappe Tattiche



Pedina Personaggio: ogni soldato (Blood Beret o Legionario) è rappresentato da una pedina con un numero rosso segnato sul retro. La parte a colori rappresenta il fronte del soldato, e andrà sempre orientato in una direzione specifica. Non è consentito un posizionamento ambiguo.

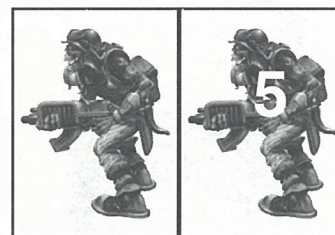
Blood Beret



fronte

retro

Legionari



fronte

retro

Carta Personaggio: il numero sul retro della pedina identifica la carta del Personaggio corrispondente. Su ogni carta sono riportate le abilità relative al soldato. Ogni carta presenta due facce. Una rappresenta il soldato illeso e l'altra quello del soldato ferito. Dal disegno è comunque facilmente riconoscibile lo status di salute.



fronte - soldato illeso

retro - soldato ferito

ATTENZIONE: il disegno dei Nefariti non cambia, visto che possono sopportare due ferite prima di cambiare Status. Non verranno comunque utilizzati nello scenario Introduttivo.

Azioni, Iniziativa, Armi da Tiro, Corpo a Corpo, Punti Danno e Armatura sono i dati che utilizzerete per lo scenario Introduttivo.

IMPORTANTE: quando un soldato viene colpito e fallisce il tiro di Armatura rimane ferito. Girate la carta per mostrare il lato ferito. Se era già ferito rimuovete, dal gioco, la pedina Personaggio e la rispettiva carta Personaggio.

Passiamo ora ad approfondire i singoli aspetti del gioco.

ATTIVITÀ SULLA MAPPA TATTICA

Azioni

Ogni personaggio ha impresso un numero alla voce "Azioni". Per i Legionari questo valore è sempre 2, mentre per i Blood Berets varia da 3, quando sono illesi a 2 quando sono feriti.



Blood Beret illeso



Blood Beret ferito



Legionario illeso



Legionario ferito

Ogni turno i personaggi verranno attivati, una volta, mediante il segnalino Iniziativa. Il personaggio selezionato potrà spendere le proprie azioni in questo modo:

MUOVERE - Ogni 3 caselle di movimento costano un'azione, è possibile comunque muovere meno di 3 caselle (vedi il paragrafo "Movimento" sul Regolamento Introduttivo).

ATTACCARE - Utilizzando Armi da Tiro o il Corpo a Corpo (vedi i rispettivi paragrafi sul Regolamento Introduttivo).

È possibile combinare MOVIMENTO ed ATTACCO. Es. Il Blood Beret 2 non ha una linea di visuale libera al Legionario 6, perciò muove di 2 caselle (1 azione) e poi fa fuoco (1 azione). A questo punto potrebbe spendere la 3ª azione per tornare al

coperto (figura 5). Per colpire il nemico dovrete ottenere, con il dado, un risultato inferiore o uguale alla vostra abilità Armi da Tiro. Nell'esempio precedente il Blood Beret doveva ottenere un valore di 12 o meno.

Fa Fuoco
2ª Azione

Quadretto di Arrivo
1ª Azione

Quadretto di Partenza

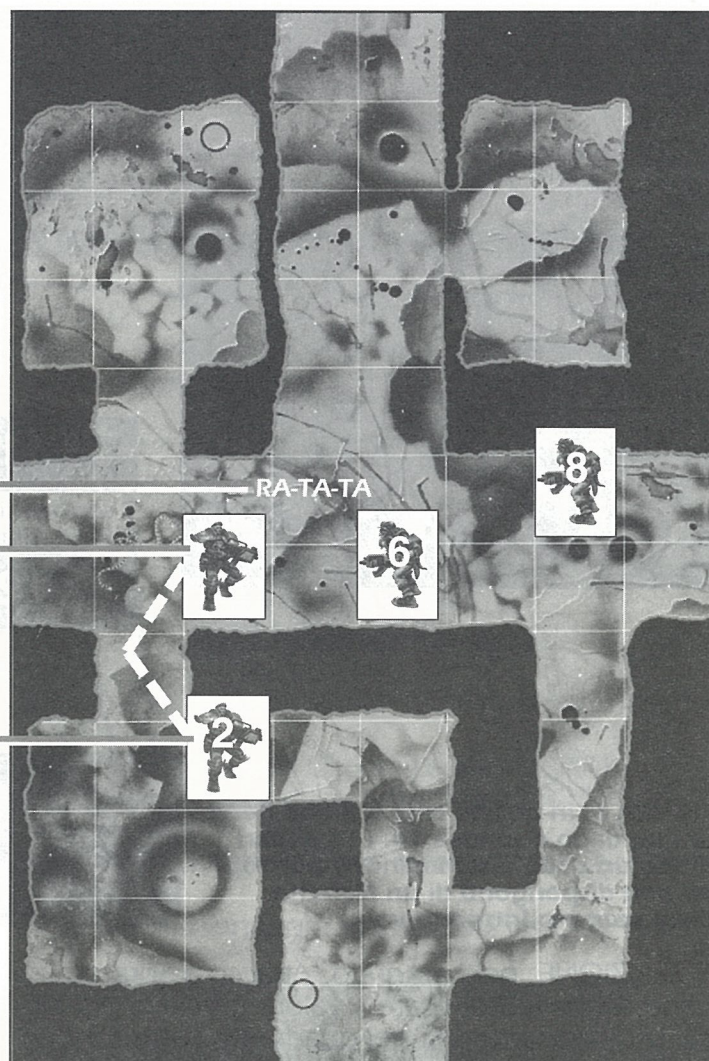


FIGURA 5

ATTENZIONE: sul Regolamento Introduttivo, nel paragrafo Armi da Tiro, è segnato che potrete decidere con quale arma far fuoco; questa annotazione non ha valore finché non possedete il Regolamento Avanzato dove sono previste le statistiche delle armi.

Nei paragrafi relativi al Corpo a Corpo viene fatto riferimento ad un asterisco per identificare questo tipo di arma. Ignorate questa osservazione fino a che non possedete il Regolamento Avanzato.

Stesso discorso vale per il paragrafo "Gittata delle armi".

Nello scenario Introduttivo e per le prime due missioni, considerate la gittata come illimitata.

Armatura

Quando un personaggio è colpito da Armi da Tiro o è andato a segno un colpo in Corpo a Corpo, seguite la procedura del paragrafo "Resistenza dell'Armatura" e "Ferite" del Regolamento Introduttivo.

ATTIVITÀ SULLA MAPPA STRATEGICA

Indipendentemente dal numero di azioni riportato sulle carte Personaggio dei Legionari, quando si attiva un segnalino Truppe Nascoste, sarà possibile scegliere solo una di queste soluzioni:

a) Muovere da un quadrante ad un altro il segnalino

no lasciandolo segreto. Se si entra in un quadrante corrispondente ad una Mappa Tattica dove sono presenti Blood Beret, allora comincerà un "Attacco a sorpresa".

b) Trasferire un Legionario dalla Mappa Strategica a quella Tattica corrispondente. (vedi fig.3) In questo caso il Legionario non ha a disposizione alcuna azione, ma viene semplicemente trasferito in un punto qualsiasi della Mappa Tattica, a scelta del giocatore Legionario.

Iniziativa

Questo valore è molto importante quando bisogna stabilire chi è rimasto sorpreso dall'improvvisa apparizione del nemico. Esistono solo due casi in cui si deve utilizzare questo valore di abilità.

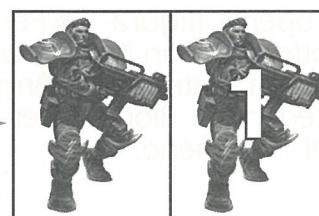
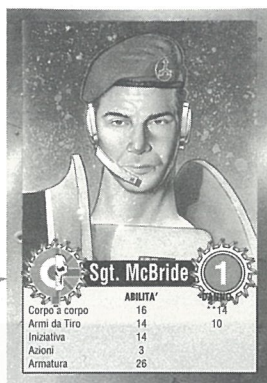
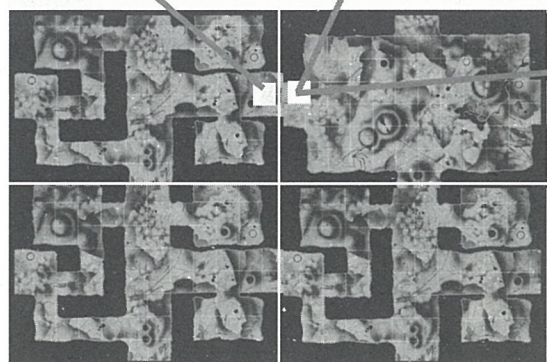
1) Quando un Blood Beret muove in una nuova Mappa Tattica dove, nel rispettivo quadrante della Mappa Strategica, sono presenti segnalini Truppe Nascoste.

2) Quando un Legionario muove un suo segnalino Truppe Nascoste in un quadrante della Mappa Strategica, corrispondente ad una Mappa Tattica che contiene un Blood Beret.

In entrambi i casi si tira un dado e si somma il valore personale dell'Iniziativa; chi ottiene il valore più alto ha sorpreso l'avversario.

Il vincitore potrà decidere dove piazzare le pedine dei Personaggi Legionari (figura 6). Vedi "Attacco a Sorpresa" nel Regolamento Introduttivo.

Quadrato di Arrivo Quadrato di Partenza



Iniziativa = 14



segnalini Truppe Nascoste



Iniziativa = 9



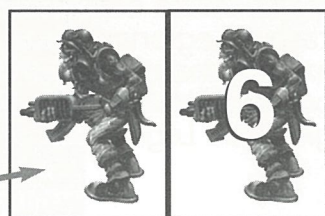
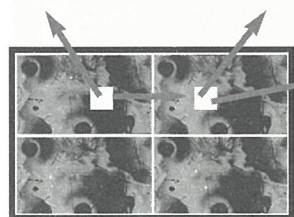
Iniziativa = 9

FIGURA 6: in questo caso il Blood Beret tira un dado e somma 14. I Legionari tirano un dado e sommano 9; purtroppo non dispongono di un Nefarita nello scenario Introduttivo.

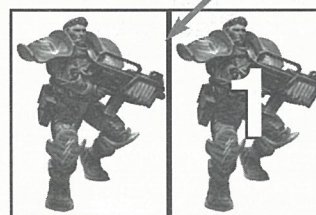
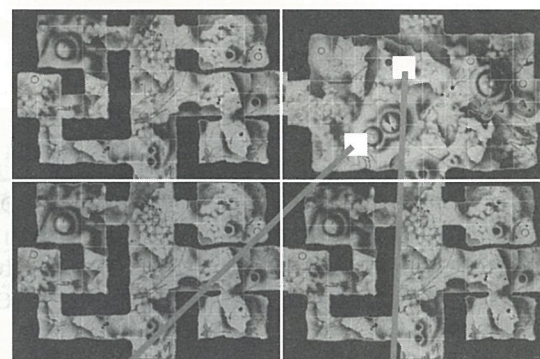
ATTENZIONE: nel paragrafo "Attacco a Sorpresa" vi viene segnalato di usare il valore Iniziativa più alto dei Legionari presenti nel quadrante corrispondente. Dato che nello scenario Introduttivo non vi sono Nefariti, il valore sarà, invece, sempre 9.

Nel caso in cui, invece, il giocatore Legionario, voglia muovere una sua pedina da un quadrante ad un altro dove sono presenti, sulla Mappa Tattica corrispondente, dei Blood Beret, allora il giocatore Imperiale potrà utilizzare il suo valore Iniziativa migliore (figura 7).

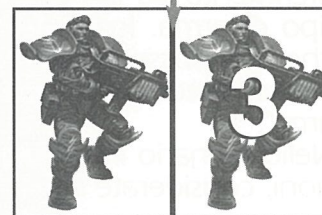
Quadrante di Partenza Quadrante di Arrivo



Legionario
Iniziativa = 9

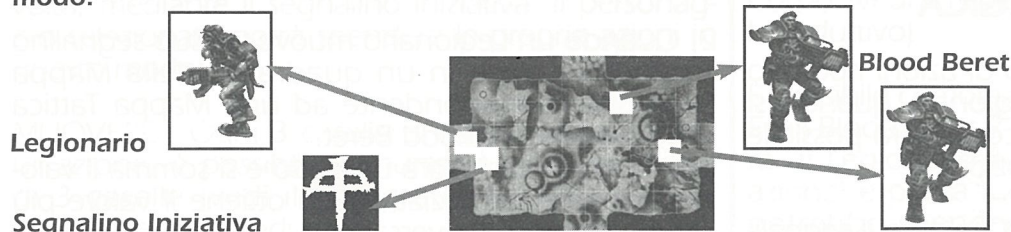


Blood Beret
Iniziativa = 14



Blood Beret
Iniziativa = 12

FIGURA 7: Il Blood Beret tira un dado ed ottiene 12 che sommato al 14 (valore Iniziativa) del soldato numero 1 porta ad un risultato di 26. Il Legionario tira un dado ed ottiene 13 che sommato al suo 9 porta ad un risultato di 22. Vince il Blood Beret che piazza allora il Legionario sulla Mappa in questo modo:



Blood Beret

Blood Beret

A questo punto si pesca dalla tazza un nuovo segnalino. Il giocatore Blood Beret non avendo ancora mosso in quel turno (non vi sono a fianco i segnalini Iniziativa) spera di pescare uno dei suoi, per poter sparare.

BUON DIVERTIMENTO!!!