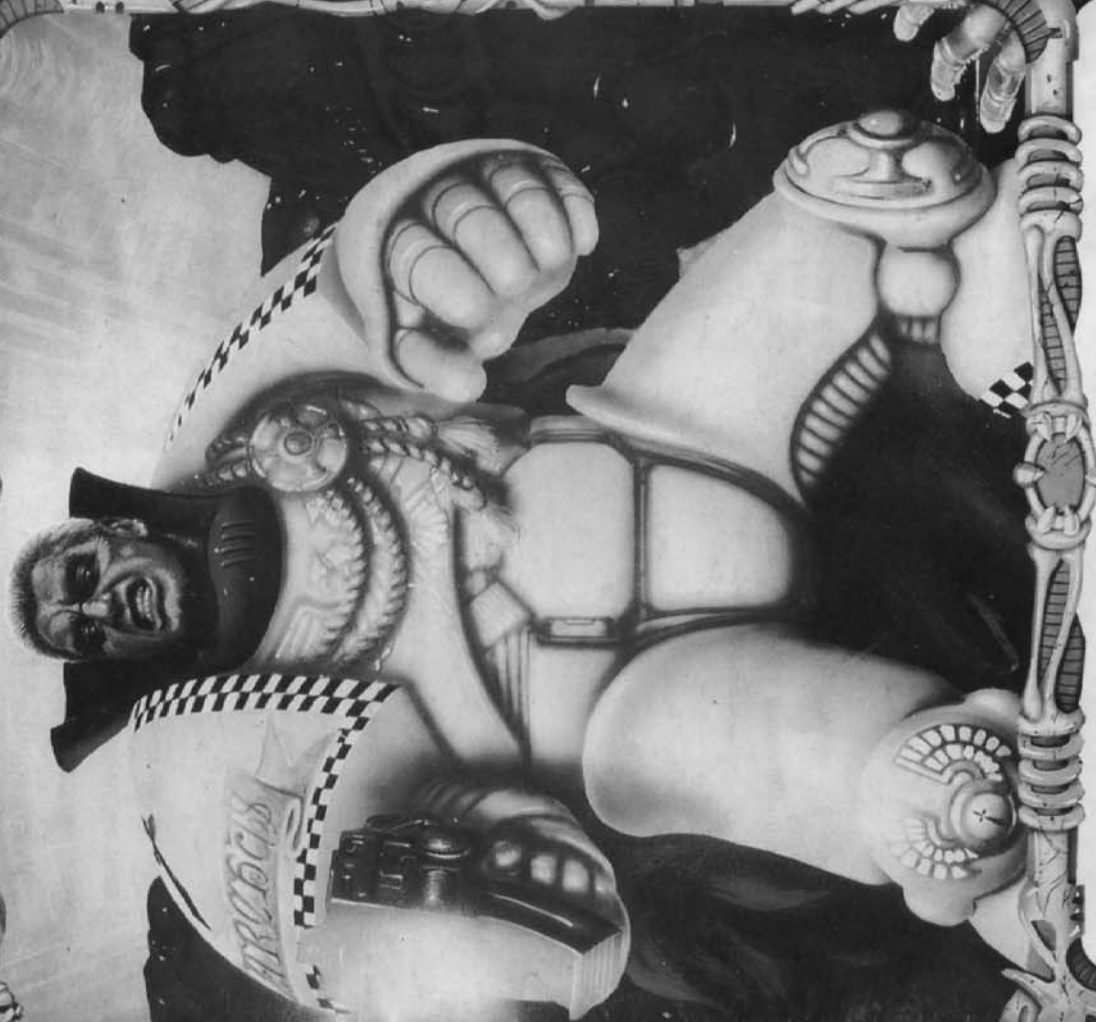


STARQUEST



ISTRUZIONI



Preparato in collaborazione con la
GAMES WORKSHOP

MB
GIOCHI
©1990 Hasbro International Inc.
MB Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1
20089 Rozzano (Milano)
465911290

STARQUEST

Lo scontro finale

Contenuto della scatola

50 dettagliate miniature della Citadel Miniatures:

- 3 Comandanti dei Marines,
- 12 Marines Spaziali, 8 Orchi, 14 Gretchin,
- 3 Ladri Genetici,
- 1 Comandante dei Marines del Caos,
- 4 Marines del Caos, 4 Androidi e
- 1 Dreadnought
- 4 **Tabelloni**
- 4 **Muri**
- 5 **Fermagli per i muri**
- 64 **Carte:**
 - 3 mazzi di 12 carte Squadra e
 - 28 carte Eventi Alieni
- 12 **Distintivi di grado**
- 1 **Manuale delle Missioni**
- 1 **Segnalino Missione Principale**
- 1 **Segnalino Missione Secondaria**

Introduzione

Prima di iniziare a leggere le regole, sfogliate questo libretto e leggete la storia che accompagna le istruzioni. In questo modo vi farete un'idea dell'ambientazione del gioco. Quindi leggete attentamente le regole prima di iniziare a giocare.

Riassunto del Gioco

Il gioco è da 2 a 4 giocatori. Un giocatore deve controllare gli alieni. Tale giocatore sarà chiamato **giocatore Alieno**. Gli altri giocatori controllano i tre Comandanti e i loro Marines Spaziali. Questi giocatori verranno chiamati **giocatori Marines**.

Ogni partita consiste in una missione. Le missioni sono descritte nel Manuale delle Missioni. Il gioco inizia con il giocatore Alieno che legge ad alta voce una delle missioni. Una mappa sul Manuale delle Missioni mostra al giocatore Alieno come sistemare i tabelloni e le Aree d'ingresso dei Marines. Il Manuale delle Missioni gli indica anche quanti e quali segnalini Blip prendere e anche quali segnalini rinforzo può usare. Mentre il giocatore Alieno prende i suoi segnalini e sistema il tabellone, i giocatori Marines possono scegliere le loro carte e le loro armi. Dopo avere scelto le carte e sistemato il tabellone, il gioco inizia con i Marines che muovono per primi. Il giocatore Marine alla sinistra del giocatore Alieno è il primo a muovere, quindi si procede in senso orario.

I giocatori Marines devono cercare di svolgere la missione letta dal giocatore Alieno. Durante il proprio turno un giocatore Marine può muovere e sparare con ognuno dei suoi Marines. Via via che i Marines esplorano il tabellone, il giocatore Alieno mette altri segnalini Blip. Questi indicano la posizione degli Alieni.

I giocatori ottengono punti eliminando i loro avversari. Il giocatore che totalizza più punti vince la partita.

Montaggio

Prima di iniziare a giocare bisognerà montare alcuni pezzi. Fare riferimento alle istruzioni di montaggio riportate all'interno del coperchio.

Le miniature di plastica di STAR QUEST sono state appositamente disegnate dalla Citadel Miniatures.

Scelta del Ruolo

Uno dei giocatori dovrà impersonare l'Alieno, anche se ci sono meno di quattro giocatori. L'ultimo a scegliere dovrà impersonare l'Alieno se nessuno ha ancora scelto questo ruolo. Se ci sono meno di quattro giocatori una o più squadre di Marines verranno lasciate da parte. I giocatori non possono controllare più di una squadra di Marines.

Ogni giocatore *Marine* dovrà munirsi di:

Una squadra di Marines comprendente 1 Comandante Marine, 4 miniature Marines, 5 zaini, 9 armi, 12 carte Squadra col corrispondente Scanner del Comandante, 1 Area d'ingresso ed una tabella riassuntiva.

Il giocatore *Alieno* prenderà:

Il Pannello di Controllo Alieno, il Manuale delle Missioni e le carte Eventi Alieni. Le miniature degli Alieni, i segnalini Blip e i segnalini Rinforzi devono essere tenuti a portata di mano.



MISSIONE: SETTORE 547 57 AZIONE DI SGOMBRO
NOME IN CODICE: ABOMINEVOLE
SQUADRA: BETA-ALPHA COY
STATUS: APPROCCIO VASCELLO BERSAGLIO. DISTANZA 1300.
 SERGEANT CRAW, MANTENERE APERTE LE COMUNICAZIONI.

Inizio del Gioco

All'inizio di ogni partita, i giocatori prendono le carte, le armi ed i segnalini che devono essere usati.

Il giocatore Alieno

Il giocatore Alieno dovrà mescolare le carte Eventi Alieni e porle a portata di mano.

Il Manuale delle Missioni

Il giocatore Alieno sceglie una missione dal Manuale e legge ad alta voce le parti in neretto. Questa è la missione dei Marines, che indica ai giocatori Marines cosa devono fare per ottenere punti.

Si dovranno sistemare i 4 tabelloni come indicato nella mappa della missione. I quattro muri sono piazzati sul tabellone; le istruzioni di montaggio all'interno del coperchio della scatola mostrano come fare ciò. Le Aree d'ingresso andranno poste ai bordi del tabellone come illustrato nella mappa della missione e le porte vanno sistemate sul tabellone.

I Segnalini Blip

Il giocatore Alieno prende i segnalini Blip indicati dal manuale per la missione da giocare, tenendoli a portata di mano; i rimanenti segnalini Blip vanno riposti nella scatola. I giocatori Marines possono vedere quanti segnalini Blip ha il giocatore Alieno, ma non possono esaminarli per sapere di che tipo sono.

I Segnalini Rinforzo

Il giocatore Alieno prende i segnalini Rinforzo indicati dal manuale per la missione da giocare, tenendoli a portata di mano; i rimanenti segnalini Rinforzo vanno riposti nella scatola. Il numero dei segnalini Rinforzo disponibili può cambiare a secondo del numero dei giocatori Marines. I giocatori Marines possono vedere quanti segnalini Rinforzo ha il giocatore Alieno, ma non possono esaminarli per sapere di che tipo sono.

Dopo avere compiuto queste operazioni, il giocatore Alieno è pronto per iniziare a giocare.



Segnalini Blip



Segnalini Rinforzo

I giocatori Marines

I giocatori Marines devono preparare i loro Scanners, scegliere le carte e le armi prima di poter iniziare a giocare.

Scanner del Comandante

I giocatori Marines preparano gli Scanners muovendo l'indicatore dei punti vita del Comandante a sei e il segnapunti a zero.

Scelta delle Carte Squadra

I Marines devono scegliere cinque tra le loro carte squadra. Di queste cinque ciascun Marine deve prendere quattro carte Equipaggiamento e una carta Ordine.

Scelta della Armi

Ogni giocatore Marine ha un elenco delle armi da cui scegliere all'inizio di ogni missione. Le armi scelte possono variare da una missione all'altra. I giocatori possono solo scegliere armi del colore delle loro miniature.

Comandante

Ci sono tre possibili combinazioni alternative di armi per il Comandante dei Marines:

- 1) Ascia Mortale e Pistola Laser.



Questo tipo di scelta costituisce una buona combinazione di armi per il combattimento corpo a corpo ma ha poca potenza di fuoco.

- 2) Bolter



Questa scelta consente di avere maggiore potenza di fuoco ma l'abilità nel combattimento corpo a corpo rimane quella di un Marine normale.

- 3) Spada Mortale e Guanto Mortale



Questa scelta non consente di avere alcuna potenza di fuoco ma permette di usare due terribili armi per il combattimento corpo a corpo.

Ogni giocatore Marine inserisce la combinazione di armi scelte e lo zaino nella miniatura del proprio Comandante.

Marines

I quattro Marines possono scegliere tra le armi disponibili. Uno dei quattro deve avere un'arma pesante; un altro deve portare un Fucile Laser. I due rimanenti possono scegliere o un'arma pesante o un Fucile Laser. Le tre armi pesanti disponibili sono:

- 1) Cannone d'assalto

Un'utile arma per attaccare gruppi sparpagliati di alieni deboli oppure, con un attacco singolo, più alieni potenti.

- 2) Lanciarazzi

Una buona arma per attaccare alieni raggruppati o per attaccare gli alieni più forti.

- 3) Fucile al plasma

Il Fucile al plasma è un'arma molto potente, che è usata al meglio nei corridoi dove è efficiente contro tutte le formazioni aliene.

Ogni giocatore Marine inserisce le armi scelte e gli zaini nelle miniature dei Marines. Dopo aver scelto le armi i giocatori Marines piazzano le loro miniature del Comandante e dei quattro Marines sulla loro Area di ingresso, pronti ad assaltare l'astronave aliena.

Dopo aver compiuto queste operazioni i giocatori Marines sono pronti ad iniziare il gioco.



Ci aspettiamo una forte resistenza Prelim. Gli Scanners indicano che potrebbero esserci dei Dreadnoughts. Voglio che TUTTE le armi pesanti siano prese e controllate: se incontriamo un Dreadnought non voglio che nessuna si inceppi!

Ordine di Gioco

Ogni giocatore muove a turno, cominciando dal giocatore Marine a sinistra del giocatore Alieno. Quindi si procede in senso orario.

Turno di un Giocatore Marine

Durante il suo turno un giocatore Marine può far sparare e/o muovere tutte le sue miniature. In un turno può far muovere e sparare ogni sua miniatura, una per volta. Una miniatura può prima muovere e poi sparare o prima sparare e poi muovere. Una miniatura non è obbligata né a muovere né a sparare. Una miniatura però non può muovere né sparare due volte, a meno che non sia stata giocata una carta che lo consenta. Un giocatore Marine durante il proprio turno può anche usare le carte equipaggiamento. E consentito, invece, usare solo una carta Ordine per ogni turno. Questa deve essere giocata all'inizio del turno, prima di muovere o sparare, e poi scartata.

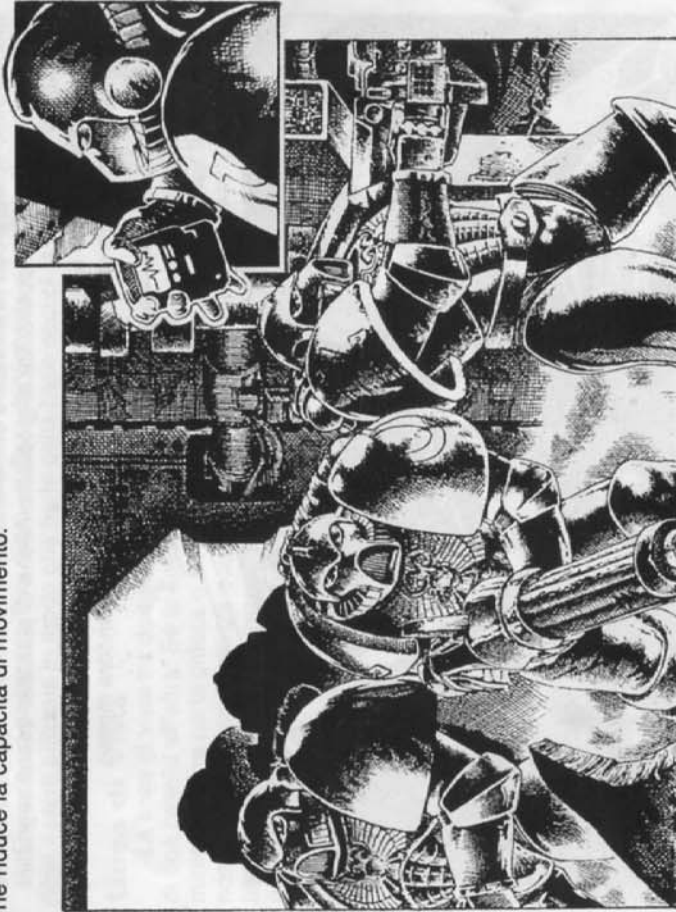


- ARTIGLIO D'ATTACCO IN POSIZIONE, RILASCIARE LE SONDE DI ATTACCO.
- RIVESTIMENTO ESTERNO PERFORATO, PORTE STAGNE PRONTE.

Movimento

I tabelloni sono divisi in caselle, usate per i movimenti. Le caselle possono essere in corridoi o stanze. La tabella riassuntiva dei Marines indica il massimo di caselle che può muovere una miniatura. Una miniatura può muovere in qualunque direzione; orizzontale, verticale o diagonale. Un giocatore Marine può sempre scegliere di far muovere ad una miniatura meno caselle del massimo consentito o di non muovere affatto.

Durante il movimento non è possibile fermarsi su una casella occupata. E possibile attraversare una casella occupata se si hanno i punti movimento necessari per uscirne ed avendo il permesso del giocatore proprietario della miniatura che occupa la casella; in caso contrario bisognerà percorrere un'altra strada o fermarsi. Solo una miniatura alla volta può occupare una casella. E sempre possibile sorpassare le proprie miniature. Si può girare una miniatura lasciandola sulla casella su cui si trova, cambiandone l'orientamento. Questo non conta come mossa né riduce la capacità di movimento.



- Andiamo!
- Manf, copri la sinistra! Gunn, copri la destra!
- Carlson, attento a cosa vedi nel tuo scanner!
- Localizzate i sistemi di difesa e controllate le porte!

Sparare

Si può sparare solo su bersagli visibili. I bersagli sono visibili se è possibile tracciare fino a loro una linea di vista. Non esiste gittata massima per le armi usate in STAR QUEST. I dadi da lanciare dipendono dall'arma che viene usata.

Armi leggere

Fucile Laser o Pistola Laser

2 dadi armi leggere

Bolter

2 dadi armi pesanti

Armi pesanti

Cannone d'assalto

2 dadi armi pesanti

Fucile al plasma

2 dadi armi pesanti

Lanciarazzi

2 dadi armi pesanti

Nota: queste informazioni sono riportate nelle schede riassuntive per essere ricordate durante il gioco.

Dadi da Combattimento

Ci sono due tipi di dadi da combattimento: dadi bianchi per le armi leggere e i dadi rossi per le armi pesanti. I dadi da combattimento si usano per sparare e per risolvere i combattimenti corpo a corpo.

Colpi a Segno

Quando si spara, lanciate gli appropriati dadi e sommate i numeri ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di armatura del bersaglio, il colpo è giunto a segno. Il bersaglio perderà un punto-vita per ogni punto in più ottenuto dall'avversario rispetto al proprio valore armatura.

Tutti gli Alien, tranne il Dreadnought, hanno solo un punto-vita e quindi sono eliminati quando vengono colpiti. Anche i Marines hanno un solo punto-vita. Il Comandante dei Marines comincia il gioco con 6 punti-vita. Quando una miniatura è eliminata viene tolta dal tabellone e si segnano i punti ottenuti.

Rilanciare i Dadi

Dopo il lancio dei dadi, alcune carte consentono di rilanciare un dado. Non si è obbligati, ma se lo si fa, deve essere usato il nuovo risultato ottenuto.

Armi Pesanti

Ci sono tre tipi di armi pesanti nel gioco ed ognuna ha un modo speciale di sparare. I dadi sono usati nel modo usuale. Tuttavia, le armi pesanti colpiscono un'area e quindi possono raggiungere più di un bersaglio.

Cannone d'assalto

Quando si usa il Cannone d'assalto il numero totale ottenuto con i dadi può essere suddiviso contro ogni bersaglio visibile. Rimuovendo una miniatura è possibile che altri bersagli entrino nella linea di vista diventando visibili. Queste potrebbero essere rimosse, sempre che siano rimasti abbastanza punti.

Esempio Uno: Cannone d'assalto

Guardate l'illustrazione usata per la linea di vista. Il giocatore lancia due dadi armi pesanti e ottiene in totale quattro. Può quindi dividere questi punti tra ogni Alieno visibile, in uno di questi quattro diversi modi:

- 1 punto contro ciascuno dei Gretchin. L'ultimo punto è perso perché non supera il valore di armatura né dell'Orco né dell'Androide;
- 2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti, 1 ciascuno, contro due dei tre Gretchin;
- 2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti contro il secondo Orco che ora diviene visibile;
- 3 punti contro l'Androide e 1 punto contro uno dei Gretchin.



- Gunn, fuoco di copertura alle spalle.
- Ragazzi, attenzione all'angolo. Quanto sono vicini, Carlson?
- Dieci metri e in avvicinamento. Cinque cercano di circondarci.
- Ragazzi, mirate l'angolo. Fuoco sul corridoio!

Fucile al Plasma

Il Fucile al plasma colpisce tutte le miniature in una linea retta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il numero totale ottenuto è comparato con il valore di armatura di ciascuna delle miniature nella linea di fuoco. Ogni Marine che si trovi nella linea di fuoco dovrà essere attaccato.

La linea di fuoco si arresterà appena raggiungerà un muro o una porta chiusa.

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

Esempio Due: Fucile al Plasma

Nell'esempio qui sopra il giocatore con il Fucile al plasma può sparare in una delle tre direzioni. Ha ottenuto 4 con il lancio dei dadi. Quindi tutti gli alieni sulla linea scelta saranno colpiti con quattro punti. Anche l'Alieno nella casella B sarà colpito con quattro punti indipendentemente dal fatto che l'Alieno A sia eliminato o meno.

Può sparare solo ad una casella in diagonale prima di colpire il muro.



- Kanner, usa il Fucile al plasma.
- Prendi la mira. Lasciali avanzare, FUOCO!
- Carlson è ferito!
- Gunn, controlla il tuo scanner.

Lanciarazzi

Il lanciarazzi deve sparare ad una casella piuttosto che a una miniatura, anche se la casella bersaglio potrebbe contenere una miniatura.

Qualsiasi miniatura nella casella bersaglio sarà attaccata col totale dei due dadi. In più, ogni miniatura in una casella adiacente sarà attaccata col punteggio più alto dei due dadi lanciati.

L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Esempio Tre: Lanciarazzi

Nell'esempio qui sopra quella più scura è la casella bersaglio. I due dadi da arma pesante lanciati danno 2 e 3. Quindi la casella bersaglio è colpita con cinque e tutte le caselle adiacenti sono colpite con tre. Le caselle dietro il muro non sono colpite dall'esplosione.



- Manfred, pronto con il lanciarazzi.
- Obiettivo, 30 metri avanti, FUOCO!
- SERGENTE CRAW A RAPPORTO.
- 15 alieni eliminati, cinque rimasti sullo scanner, un ferito.

Combattimento Corpo a Corpo

Invece di sparare, una miniatura può attaccare combattendo corpo a corpo; può attaccare combattendo corpo a corpo prima o dopo aver mosso. Per attaccare in un combattimento corpo a corpo la miniatura deve essere in una di queste quattro caselle: su uno dei due lati, di fronte o di dietro. Non si può attaccare diagonalmente.

	X	

Ogni giocatore lancia un tipo di dado da combattimento a secondo della capacità di combattimento della miniatura nel combattimento corpo a corpo. Questa informazione è indicata nella scheda riassuntiva dei Marines e nel Pannello di Controllo Alieno. Il numero di dadi che una miniatura Comandante deve lanciare dipende dalle armi che ha scelto all'inizio del gioco.

I giocatori paragonano i punti ottenuti col lancio dei dadi. Chi ha ottenuto il numero più alto vince. Il perdente perde un punto-vita per ogni punto che ha ottenuto in meno dell'avversario. Quindi, se un giocatore ha ottenuto un uno, mentre l'avversario un quattro, il primo giocatore perderà tre punti-vita.

Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, nessuno perderà punti-vita. Tutti le miniature eliminate sono tolte dal tabellone.

Raccogliere i Segnalini Blip

Quando un Marine elimina un Alieno, deve vedere se ci sono dei segnalini Blip già capovolti o segnalini Rinforzo per quell'Alieno. Se un segnalino è disponibile il giocatore Marine può prenderlo. Se non ve ne sono disponibili il giocatore Marine non otterrà nessun punto per l'Alieno eliminato. Il segnalino raccolto non deve essere necessariamente il segnalino specifico che ha rivelato la miniatura aliena eliminata. Fino a che sono disponibili segnalini, i giocatori Marines possono raccogliergli per l'eliminazione della corrispondente miniatura aliena.

Turno del Giocatore Alieno

Durante il proprio turno il giocatore Alieno può muovere e/o attaccare con tutti gli Alieni sul tabellone, inclusi i segnalini Blip. Prima di muovere gli Alieni egli deve pescare una carta Evento Alieno. Questa carta va giocata immediatamente. Dopo aver mosso e sparato con tutti gli Alieni che desidera, il giocatore Alieno può scegliere di usare qualcuno dei suoi segnalini Rinforzo. Il turno del giocatore Alieno a questo punto è finito.

Movimento e Fuoco degli Alieni

Il Pannello di Controllo Alieno indica il numero massimo di caselle che può essere percorso da ogni tipo di miniatura aliena. Una miniatura aliena può muovere prima o dopo aver sparato, o anche scegliere di non muovere.

Le miniature aliene hanno le stesse limitazioni nel movimento dei Marines e dei Comandanti. Gli alieni possono aprire le porte.

Movimento dei Segnalini Blip

Tutti i segnalini Blip possono muovere di cinque caselle e seguono le stesse regole e limitazioni delle miniature. Essi possono aprire le porte. Se un segnalino Blip muove ed entra nella linea di vista di un Marine o di un Comandante, deve essere rivelato. Una miniatura aliena può continuare a muovere dopo che è stata rivelata. Comunque, anche le caselle mosse prima di essere rivelate, vengono contate nella capacità di movimento dell'Alieno. Se il numero di caselle percorse prima di essere rivelato è uguale o maggiore della capacità di movimento dell'Alieno, la miniatura non può più muovere in quel turno, ma può comunque attaccare.



- Cinque in avvicinamento alle spalle a 10 metri.
- Gunn, punta e spara!
- Drak! Sono Marines del Chaos.
- Gunn è stato colpito!

Attacco con gli Alieni

Tutte le miniature aliene, tranne il Dreadnought, possono attaccare una volta sola per turno. L'attacco può essere fatto prima o dopo il movimento. Gli Alieni possono attaccare sparando o in un combattimento corpo a corpo.

Gli Alieni attaccano nello stesso modo dei Marines. Il Pannello di Controllo Alieno indica quali dadi devono essere usati da ogni tipo di Alieno durante l'attacco.

Alcuni alieni hanno delle armi pesanti. Uno dei Marines del Caos ha un'arma pesante, il Dreadnought può averne due. Queste armi pesanti sparano nello stesso modo di quelle usate dai Marines. Gli Alieni non possono sparare e attaccare in un combattimento corpo a corpo nello stesso turno.

Eliminazione dei Marines

Se il giocatore Alieno elimina un Marine o un Comandante, può prendere la relativa miniatura e metterla di fronte al Pannello di Controllo Alieno. Il giocatore Alieno ottiene cinque punti per ogni Marine eliminato e dieci punti per ogni Marine con arma pesante o Comandante eliminato.

I giocatori Marines perdono cinque punti per ogni loro Marine eliminato, dieci punti per ogni Marine con arma pesante o Comandante eliminato. La perdita dei punti va registrata abbassando l'indicatore dei punti sullo scanner del corrispondente ammontare dei punti persi. I giocatori Marines possono continuare a giocare normalmente anche se il loro Comandante è eliminato.



- Armi pesanti! FUOCO!
- SERGENTE CRAW, A RAPPORTO.
- 20 Alieni eliminati, scanners vuoti, due morti.
- Sergente! Gli scanners indicano una traccia larga che si muove lentamente.

Il Dreadnought

Il Dreadnought è una terribile macchina di guerra, sviluppata dai seguaci del Caos. È un avversario da temere e rispettare.

Movimento del Dreadnought

Il Dreadnought occupa quattro caselle invece di una. Quando muove può passare attraverso caselle che contengono altre miniature aliene, ma non può terminare la sua mossa se una delle quattro caselle che occupa contiene un'altra miniatura. Quando muove, il Dreadnought conta il numero di caselle che percorre considerando la parte anteriore della sua base. Il Dreadnought può sempre cambiare la direzione in cui è orientato girandosi sul posto. Come per le altre miniature, cambiare orientamento non conta come mossa, né usa alcuna parte della capacità di movimento del Dreadnought. Il Dreadnought non può muovere diagonalmente.

Attraversare le Porte

A causa della propria mole il Dreadnought deve abbassarsi per attraversare le porte. Mentre è abbassato non può sparare con nessuna delle sue armi. Il Dreadnought è perciò programmato in modo da non fermarsi mai sotto una porta. Se il Dreadnought non ha punti sufficienti per attraversare una porta, deve fermarsi davanti e attraversarla al turno successivo del giocatore Alieno.

Le Armi del Dreadnought

Il Dreadnought inizia il gioco con dei Fucili Laser montati sul suo corpo e due armi pesanti. Prima di metterlo sul tabellone, il giocatore Alieno può scegliere quali armi pesanti usare e attaccarle alla miniatura Dreadnought. Quando spara il Dreadnought può farlo con tutte e tre le sue armi. Esso spara con un'arma alla volta, può sparare con più di un'arma sullo stesso bersaglio o può sparare con ogni arma ad un diverso bersaglio.

Il Dreadnought può sparare con tutte le sue armi finché può vedere il bersaglio da almeno una delle quattro caselle che occupa.

Il Dreadnought non può sparare con le armi che sono state rimosse. Quando ha perso le armi pesanti può continuare a sparare solo con i Fucili Laser.

Punti vita del Dreadnought

Il Dreadnought ha tre punti-vita. Quando perde il primo punto, il giocatore Alieno deve rimuovere una delle sue armi pesanti. La seconda arma pesante viene rimossa quando perde un altro punto-vita. Esso continua a lanciare tutti i dadi nel combattimento corpo a corpo, anche quando è ferito. Viene eliminato e tolto dal tabellone di gioco quando perde il terzo punto-vita.

Esempio del Dreadnought

Il Dreadnought inizia nelle quattro caselle ombreggiate scure. Muove di quattro caselle, prima nelle due contrassegnate "1", poi in quelle col "2". Il Dreadnought quindi si gira e muove nelle due caselle "3" ed infine nelle due caselle "4". Il Dreadnought termina il suo movimento sulle quattro caselle ombreggiate chiare. Da questa posizione il Dreadnought può tracciare una linea di vista, valida per tutte le sue armi, in tutte le caselle tranne quelle contrassegnate con la "X".

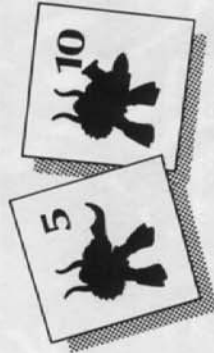
	4	3	2	2
	4	3	1	1
		X		
		X		

Rinforzi Alieni

Il giocatore Alieno comincia il gioco con un certo numero di segnalini Rinforzo. L'esatto ammontare dipende dalla missione da giocare. Il giocatore Alieno può giocare fino a sei segnalini Rinforzo alla fine del suo turno. Tuttavia, se non ci sono segnalini Blip o miniature aliene sul tabellone, il giocatore Alieno **deve** usare sei segnalini Rinforzo o quanti ne ha ancora disponibili.

Il segnalino è messo da parte scoperto insieme ai segnalini Blip già rivelati. La miniatura aliena che rappresenta viene messa sul tabellone in una delle caselle indicate per l'arrivo dei rinforzi. Queste caselle sono contrassegnate con "R" sulla mappa delle missioni. Se la corrispondente miniatura non è disponibile, il segnalino Rinforzo non può essere giocato.

I rinforzi alieni non possono però essere messi su una casella in vista di una miniatura Marine.



- DREADNOUGHT! Al riparo.
- Kanner, prendi il Devastatore ... FINE TRASMISSIONE.
- Il Sergente è ferito!
- Manf è salvo, attaccherà col lanciarazzi.

Completamento della Missione

Se uno dei giocatori Marines riesce ad eseguire la missione, può prendere il segnalino Missione Principale, che vale 30 punti. Un giocatore Marine che compie la Missione Secondaria prenderà il segnalino Missione Secondaria, che vale 15 punti.

Una volta eseguita la missione i Marines devono ritornare alla loro Area d'ingresso. Tutte le miniature su un'Area d'ingresso sono al riparo da ogni attacco. Gli Alieni non possono entrare in un'Area d'ingresso. Quando una miniatura è tornata in un'Area d'ingresso non prende più parte al gioco. Non può sparare né tornare sul tabellone.

Se i Marines non riescono ad eseguire la missione possono tornare all'Area d'ingresso per scappare. In questo caso è il giocatore Alieno che prende il segnalino di Missione Principale. Prende anche il segnalino di Missione Secondaria, se questa è stata letta ma non eseguita. Il giocatore Alieno aggiunge questi punti al suo totale.

Fine del Gioco

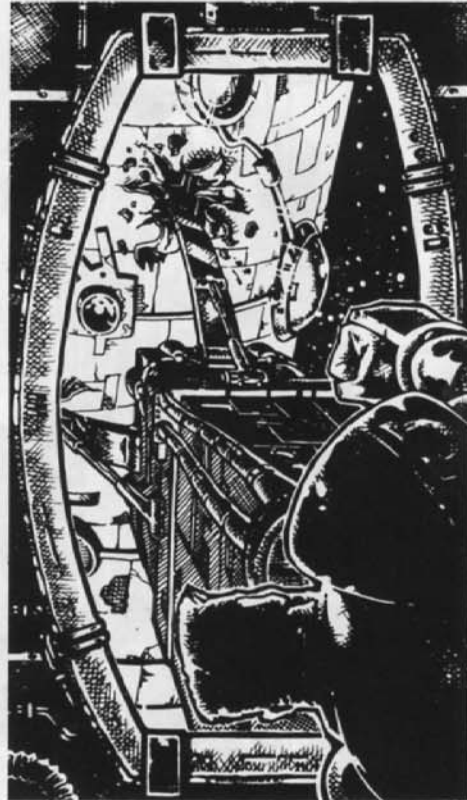
Quando tutte le miniature Marines e Comandanti sono tornate nelle loro Aree d'ingresso, il gioco finisce. Il gioco finisce **automaticamente** se il giocatore Alieno pesca l'ultima carta evento. I giocatori Marines hanno, in questo caso, un ultimo turno ciascuno per cercare di salvare più Marines possibili. Ogni Marine lasciato sul tabellone dopo questo ultimo turno è considerato eliminato.

Vittoria

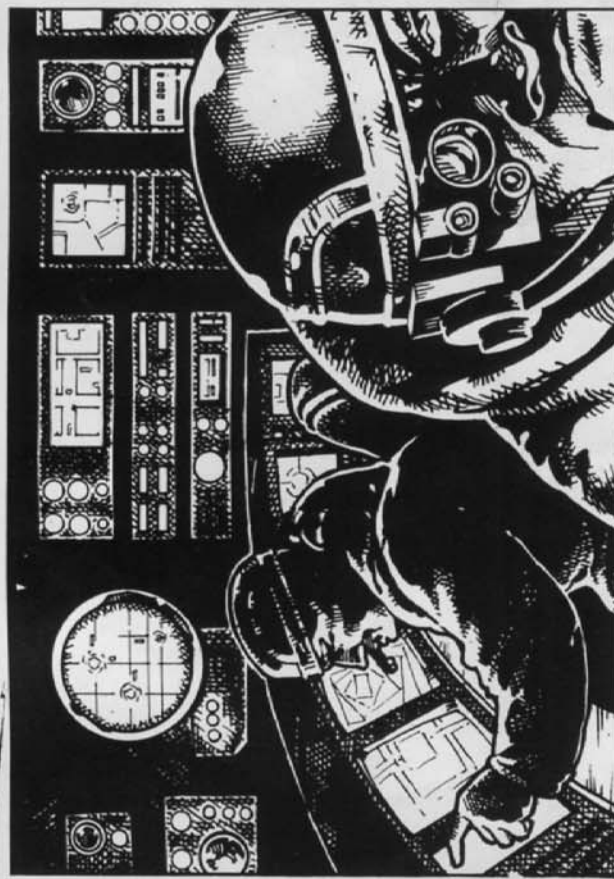
Ogni giocatore conta il numero di punti che ha ottenuto. I giocatori Marines ottengono punti in base ai segnalini raccolti e perdono punti per ogni loro miniatura eliminata. Questo punteggio sarà riportato dai segnalpunti sugli scanner.

Il giocatore Alieno ottiene punti per ogni miniatura Marine o Comandante che ha eliminato.

Il giocatore col più alto numero di punti vince la partita.



- Lanciarazzi inceppato ... FINE TRASMISSIONE.
- SERGENTE CRAW A RAPPORTO.



- Kanner a rapporto: il Sergente è morto. Sono tutti morti. Io mi sto ritirando ... FINE TRASMISSIONE.
- ...



- RETE LIBERA. NESSUNA ULTERIORE TRASMISSIONE.
- FINE ...