

REGOLAMENTO INTEGRATIVO STARQUEST

VERSIONE ITALIANA - AGGIORNATO AL 12-11-2008

Questo regolamento NON ufficiale nasce nel 2005 da un collettivo di 25 giocatori (8 italiani, 12 inglesi e 5 tedeschi) allo scopo di risolvere, chiarire e delineare tutte quelle regole che non sono perfettamente (o a volte completamente) spiegate nel regolamento originale. In particolare fa riferimento alle carte evento alieno e alle carte ordine ed equipaggiamento. Riporta inoltre alcune regole presenti nel manuale ufficiale che tuttavia a volte vengono dimenticate.

REGOLE INTEGRATIVE PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- NON esiste un master! L'alieno è un giocatore proprio come i marine. Ognuno ha le sue miniature e tutti giocano per la vittoria. Tutti possono fare accordarsi ad esempio per non attaccarsi o per accanirsi contro un giocatore in particolare (cosa che conviene quando un giocatore sta per raggiungere il massimo grado vincendo così l'esercitazione)
- I marine POSSONO quindi attaccarsi fra di loro.
- In ogni team di cinque marines DEVE essere presente almeno una arma pesante e almeno una arma leggera (capitano escluso)
- Il primo a giocare è SEMPRE il giocatore marine a sinistra dell'alieno, e l'alieno è sempre posizionato in modo da guardare frontalmente il tabellone per come viene riportato nel libro delle missioni. ESEMPI: missione uno: Ultramarines – Pugno d'acciaio – Angeli Sanguinari – Alieno; missione due: Ultramarines (sono i primi a sinistra anche se bisogna fare tutto il giro del tabellone) – Pugno d'acciaio – Angeli Sanguinari. - Alieno (SEMPRE per ultimo)
- Nell'ottava missione l'ordine di partenza va deciso a sorte tramite l'uso di un dado
- Le miniature possono muovere in diagonale (dreadnought escluso) anche dall'angolo esterno a quello interno di una porta (e questo vale sia per le porte sempre aperte che per le altre).
- I marines possono passare su una casella dove è contenuta un'altra miniatura (anche aliena) a patto che il giocatore proprietario della miniatura autorizzi il passaggio. Ovviamente NON ci si può fermare su una casella già occupata.
- Le porte NON possono essere aperte diagonalmente, solo frontalmente e, salvo l'uso di carte particolari, non possono essere chiuse. Questo vale per marines, alieni e segnalini.
- Le porte sui muri fissi sono sempre aperte e NON possono MAI essere chiuse.
- Un marine che entra in un tabellone non sondato può sondare il tabellone solo a termine del movimento scelto per quella miniatura. Una volta che ha deciso di sondare il tabellone, quella miniatura NON potrà quindi più muovere né sparare in quel turno, tuttavia potranno farlo le altre miniature della squadra che non abbiano ancora mosso.

- I segnalini blip vanno piazzati a piacimento del giocatore alieno. Possono essere collocati tutti sullo stesso settore del tabellone o anche nessuno, ma una volta che viene sondato l'ultimo settore bisogna **OBBLIGATORIAMENTE** piazzare tutti i segnalini blip rimanenti a disposizione.
- I segnalini blip **NON** possono essere piazzati nella linea di vista del marine o comandante che ha sondato il tabellone, né nella linea di vista di altri eventuali marine in un altro settore del tabellone. Tuttavia, **POSSONO** essere piazzati su quelle caselle che hanno fatto parte della linea di vista della miniatura **PRIMA** che terminasse il suo movimento. **ESEMPIO**: se un marine entra in un tabellone con sei passi a disposizione, e fa i primi due in linea retta e poi volta un angolo di un corridoio, possono essere piazzati gli alieni dietro l'angolo da cui il marine proveniva, anche su tutte le caselle disponibili non più visibili, poiché pur essendo appena passato da lì, al termine del movimento non è più in linea di vista (evidentemente il marine è passato in maniera distratta e non ha notato il nemico sorpassandolo, oppure gli alieni sono sopraggiunti al termine del suo movimento)
- Se viene effettuato un attacco con arma pesante nei pressi di un marine (sia esso della propria squadra o meno) il marine o i marine **DOVRANNO** risentire comunque dell'attacco! **ESEMPIO**: Nel caso di un attacco con fucile d'assalto, se sono presenti in linea di vista unicamente un marine e un orco, e viene totalizzato un 5, non essendo presenti altre miniature su cui riversare i tre punti rimanenti, verrà ucciso anche il marine! (in questo caso un eventuale mirino potrebbe essere utilizzato per abbassare il punteggio)
- I segnalini blip **POSSONO** essere piazzati nelle caselle sulle quali i marine devono sbarcare. In questo caso vanno rivelati al turno del giocatore marine e, se il giocatore alieno decide di non far passare i marine, due miniature a scelta del giocatore marine potranno comunque attaccare gli alieni, o in corpo a corpo o sparando, e richiudere la porta immediatamente dopo l'attacco. I marine non possono essere assolutamente attaccati da parte dell'alieno quando si trovano in questa circostanza. Soltanto se i marine non dovessero riuscire a eliminare il nemico, e se il giocatore alieno non sposta le miniature continuando a non farli passare, il giocatore marine sfortunato dovrà attendere l'eventuale soccorso di un'altra squadra marine.
- In nessun altro caso i marine possono attaccare da dentro l'area di sbarco. Se è disponibile anche solo una casella dove poter passare i marine se vogliono giocare **DEVONO** uscire su quella casella. Il giocatore alieno può anche decidere di far passare solo uno dei marine che tentano di uscire, in questo caso nessun marine può attaccare da dentro l'area di sbarco.
- L'alieno può anche decidere di piazzare le sue miniature a una casella di distanza da quella di sbarco dei marine, così se i marine decidono di sbarcare si trovano costretti a dover eliminare i nemici prima di poter proseguire o prima di poter far sbarcare gli altri marine (salvo autorizzazione dell'alieno a scavalcarli)
- Tutte le miniature che si trovano a distanza di corpo a corpo possono scegliere di non attaccare corpo a corpo ma piuttosto sparare alla miniatura nemica. Salvo l'uso di carte particolari **NON** possono comunque sparare e attaccare corpo a corpo nello stesso turno.
- Quando il dreadnought perde un punto, l'alieno decide quale arma (pesante) perde per prima.
- I segnalini muovono di 5 caselle. Se il segnalino muovendosi passa in linea di vista va rivelato e, se ha mosso pari o più caselle del possibile per la miniatura, **DEVE** fermarsi.
- Il dreadnought non può fermarsi a metà di una porta.

- Il dreadnought può sparare con tutte le armi se vede il bersaglio anche da una sola delle caselle che occupa.
- La linea di vista delle armi del dreadnought può, se vuole, superare la presenza delle miniature poste davanti a lui a distanza di corpo a corpo in quanto le armi pesanti sono situate in alto. Quindi può attaccare con tutte le sue armi una miniatura a distanza di due o più caselle anche se a distanza di una casella vi è un'altra miniatura.
- I segnalini rinforzo vanno posizionati SUL tabellone sulle caselle indicate e assolutamente NON al di fuori di esso. Se non sono presenti segnalini blip ne miniature in gioco in tutto il tabellone, il giocatore alieno deve mettere per forza tutti i segnalini rinforzo possibili in quel turno. Non può tuttavia piazzarli se il punto previsto per i rinforzi si trova in linea di vista di un marine, ne se non è disponibile la miniatura in quel momento (in questo caso dovrà attendere che sia disponibile in un altro turno). Viceversa, se sul tabellone è già presente anche solo un segnalino o miniatura, può scegliere di piazzarli o non piazzarli in quel turno.
- I marine POSSONO scegliere di uscire tutti o solo alcuni durante il primo turno, o di restare dentro l'area di sbarco e uscire in qualsiasi turno successivo a scelta del giocatore, o anche di non uscire mai.
- Una miniatura che rientra nell'area di sbarco NON potrà uscire nuovamente sul tabellone.
- NON si trova in linea di vista una miniatura che è posta diagonalmente alla vostra ma coperta ai lati da altre due.
- Per muoversi diagonalmente attraverso due miniature ai lati è necessario chiedere il permesso al proprietario di una delle miniature.
- Se il segnalino dreadnought viene rivelato (poiché in linea di vista), ma si trova circondato da altre miniature o segnalini, e quindi non dispone di 4 caselle libere attorno a se, tutte le miniature o segnalini che si trovavano nelle caselle dove verrà collocato il dreadnought (a scelta dell'alieno) DEVONO essere rimosse perché schiacciate. I segnalini rimossi NON possono essere riutilizzati in questa partita. In caso di miniature rimosse i punti NON vengono assegnati a nessuno. IN NESSUN CASO un marine può essere schiacciato alla comparsa del dreadnought.
- In ogni caso in cui si lancia un dado per tentare di migliorare il punteggio, va sempre tenuto il valore dell'ultimo lancio e NON si può assolutamente scegliere di usare quello precedente.
- Non è consentito a un giocatore cambiare squadra marine nel corso di una esercitazione.
- Un giocatore può scegliere di tenere 4 onorificenze o marchi senza salire di grado, ma se ne ottiene di ulteriori è costretto a salire di grado perdendone solo 4 e mantenendo i rimanenti.
- Non è possibile salire di più di un grado contemporaneamente. Se un giocatore ha 4 onorificenze o marchi del caos, e ne ottiene altri 4, automaticamente salirà di UN grado e manterrà i 4 in eccesso che NON potrà scambiare prima della missione successiva.
-
- Chi vince la partita sale di grado e NON prende alcuna onorificenza o marchio del caos.

CARTE EVENTO ALIENO

E' importante chiarire innanzi tutto che tutte le carte vanno interpretate come comunicazioni all'alieno, siano esse a favore dell'alieno che del giocatore. Le carte evento alieno vanno inoltre giocate immediatamente all'inizio del turno. ESEMPIO: se la carta prevede l'uso di un orco, e nel momento in cui la carta viene letta l'unico orco presente sul tabellone si trova sotto forma di segnalino, la carta non ha alcun effetto, a meno che non venga specificato che l'azione della carta dura per tutto il turno, in questo caso non importa se le miniature siano presenti o meno. Qui di seguito prendiamo in considerazione le carte che presentano problemi di interpretazione.

RICHIAMO DEL CAOS – E' possibile utilizzarla anche contro un marine che si trova all'interno dell'area di sbarco, in questo caso però, se l'attacco risulta efficace, il marine del caos va piazzato dentro l'area di sbarco ma deve immediatamente uscirne fuori e poi, se vuole, attaccare. NON può in nessun caso attaccare i marines all'interno dell'area di sbarco. Se questa carta si applica su un marine dotato di arma pesante va sostituito con un marine del caos con arma pesante (solo se disponibile in quel preciso momento), viceversa con un marine del caos con arma leggera. L'alieno acquisisce i punti relativi al marine rimpiazzato e il giocatore marine li perde.

RIDISPOSIZIONE – Questa carta NON è applicabile sui segnalini che ancora non sono stati piazzati sul tabellone, ne per alcun segnalino rinforzo, siano essi sul tabellone o meno.

COMANDO CENTRALIZZATO – Questa carta, come tutte le altre carte evento alieno, è una comunicazione rivolta all'alieno. E' quindi il giocatore alieno che può aprire o chiudere tutte le porte del tabellone a piacimento (d'altra parte è l'unico che potrebbe trarne un vantaggio). Infatti il marine raffigurato sulla carta non sta aprendo la porta (cosa che è in grado di fare normalmente) ma sta tentando di forzarla poiché il comando centralizzato dell'astronave aliena gli ha fatto la sorpresa di chiuderla nonostante lui l'avesse già aperta in precedenza.

ARMI INCEPPATE – Funziona su tutte le armi pesanti di una squadra marine (comandante incluso se dotato di bolter) e non su una sola miniatura.

FINE DELLE MUNIZIONI – E' POSSIBILE utilizzarla anche contro un comandante!

ANDROIDE SUICIDA – L'alieno può scegliere anche di NON utilizzare tale carta, indipendentemente dal fatto se sia presente o meno sul tabellone la miniatura dell'androide. Se si sceglie di usarla (va utilizzata ovviamente come prima mossa del giocatore alieno) l'androide non potrà attaccare, potrà soltanto muovere e tentare di autodistruggersi. Non potrà autodistruggersi senza aver mosso. Se esce zero la miniatura riesce comunque ad autodistruggersi senza tuttavia fare alcun danno ai nemici. Il segnalino dell'androide autodistrutto non va assegnato a nessuno e non può essere riutilizzato.

ORCO MECCANICO – Questa carta è stata tradotta male dalla versione originale del gioco. Il risultato è che è fonte di molti accesi dibattiti. Seguendo la corretta traduzione della carta originale accade questo: L'orco riesce a portare a termine l'attacco prima di esplodere insieme all'arma. Il devastatore spara con due dadi bianchi, l'effetto dell'attacco non è quello di un arma pesante bensì quello di un fucile laser, quindi colpisce una sola miniatura in linea di vista. Dopo aver sparato (non importa se sia andato in porto o meno l'attacco) l'arma esplose e l'orco muore. L'alieno è costretto ad utilizzare un orco in questo modo se sul tabellone è disponibile almeno un orco. Solo se nessun orco presente sul tabellone, nemmeno spostandosi, riesce a raggiungere un punto in cui può vedere un marine, allora può non sparare salvandosi la vita. I punti dell'orco esplosivo NON vanno assegnati a nessun giocatore e il segnalino di quest'orco, sia stato esso blip o rinforzo, NON potrà essere riposizionato sul tabellone.

GRANATA ACCECANTE – Questa carta vi rende immuni dagli attacchi alieni nel prossimo turno, compresi quelli derivanti dalle carte evento alieno (in quanto vi rende invisibile) TUTTAVIA risentirete ugualmente dei danni derivanti dagli attacchi effettuati con il lanciarazzi, con il fucile al plasma, con il cannone d'assalto e con le carte evento alieno che agiscono come il lanciarazzi quando tali attacchi vengono effettuati contro un marine di un'altra squadra e voi, anche se invisibili, rientrate nel raggio d'azione dell'arma (la carta vi rende inattaccabili perchè invisibili, ma non invulnerabili)

CARTE ORDINE ED EQUIPAGGIAMENTO

Le carte ordine e le carte equipaggiamento NON possono essere cedute, prestate ne usate in favore di un'altra squadra marine. Le carte ordine POSSONO essere utilizzate solo se il comandante è in vita, anche se fermo per il turno. NON possono essere utilizzate se il comandante è morto, se non è ancora uscito dall'area di sbarco e se è già rientrato nell'area di sbarco. Le carte ordine possono essere utilizzate unicamente a inizio turno, prima che qualsiasi miniatura sia stata mossa, e ne può essere giocata unicamente una per turno.

BIO-SCANNER - Questa carta se si vuole usarla DEVE essere usata prima di muovere ogni miniatura della propria squadra. Durante il primo turno di gioco può essere quindi utilizzata unicamente se sia stato già sondato un tabellone da un altro giocatore (in questo caso si deve usare prima di uscire dall'area di sbarco)

MIRINO – Va applicato su un'arma a scelta. NON può essere applicato però sulle armi del comandante, nemmeno nel caso in cui il comandante usi il combi-arma. Se tutte le miniature dotate dell'arma su cui era posizionato il mirino muoiono, il mirino va rimosso. NON può essere spostato su un'altra arma in nessun caso. Se finiscono le munizioni dell'arma pesante e si passa al fucile laser NON si può spostare il mirino sul fucile laser, il mirino va comunque rimosso.

FUOCO – Tale ordine NON è applicabile sui combattimenti corpo a corpo.

ALL'ATTACCO – Questa carta NON fa riferimento ai combattimenti corpo a corpo, se si sceglie di far combattere corpo a corpo una miniatura mentre è in atto questo ordine, ci si potrà anche muovere con quella miniatura perché non sarà soggetta all'ordine e quindi agirà normalmente.

ASSALTO RAVVICINATO – I due attacchi possono essere rivolti alla stessa miniatura o anche a due miniature diverse. Il movimento della miniatura non viene influenzato da questa carta. NON sarà tuttavia possibile attaccare corpo a corpo, spostarsi e poi sparare o viceversa, in quanto i due attacchi devono avvenire sequenzialmente, prima o dopo aver mosso.

COMBI-ARMA – Se sul fucile al plasma è stato applicato un mirino, questo NON vale per il capitano dotato di bolter e combi-arma.

LAME D'ASSALTO RAVVICINATE – Il dado in meno da sottrarre viene scelto dall'alieno (nel caso del dreadnought sarà quindi un dado bianco)

GRANATA AI FOTONI - Il dado in meno da sottrarre viene scelto dall'alieno (nel caso del dreadnought sarà quindi un dado bianco)

Periodicamente aggiorniamo il regolamento integrativo con nuovi casi particolari che si presentano. Non esitate a sottoporci ogni situazione particolare che può verificarsi. Cercheremo di trovare la soluzione più equilibrata ad ogni evenienza. Qualsiasi consiglio e suggerimento è ben accetto.

STARQUEST PLAYERS – superio86@libero.it