



## D⊕M H⊕USE R⊕ULES

(A cura di Jones V1.0 – 2005)

### IN+R⊕DUZIONE

Queste regole nascono da una necessità di bilanciare il gioco rendendo possibile un confronto alla pari tra i giocatori *Marine* e il giocatore *Alieno*. Le regole sono state pensate e testate per 4 giocatori.

Queste varianti da sole, tuttavia, possono non bastare: è importante che il giocatore *Alieno* studi con cura la mappa da affrontare e valuti attentamente l'esperienza dei suoi avversari *Marine* in modo da proporre un giusto numero di frag da ottenere. La prima mappa proposta dal manuale, per esempio, può essere affrontata tranquillamente con 6 frag di traguardo mentre la seconda risulta più lunga e difficile e con giocatori non espertissimi può essere opportuno deciderne 8.

Ringrazio tutti i *Goblin* che coi loro suggerimenti mi hanno aiutato a scrivere e testare queste regole.

*Jones*

### PREPARAZIONE DEL GI⊕CO

Assegnare:

- ❖ 10 Segnalini punti-ferita ad ogni marine.
- ❖ 3 Segnalini munizione ad ogni marine.
- ❖ 3 Segnalini armatura ad ogni marine.
- ❖ 3 Segnalini "Annullamento Eventi". Togliere la carta per la relativa abilità dal mazzo dei marine.
- ❖ 3 Carte abilità marine: ogni giocatore ne sceglie 2 e ne scarta una. Non rimischiare il mazzo durante il procedimento.

### VARIANTI ALLE REGOLE

- Nel caso un marine venga fraggato con meno munizioni di quelle disponibili alla partenza reintegrarle.
- Quando si raccoglie un arma viene assegnato automaticamente un segnalino munizione relativo.
- Penetrazione realistica: nel caso si finiscano le munizioni sul primo tiro si può comunque penetrare e nel caso esca il simbolo di fine munizioni sulla penetrazione viene ignorato.
- Esplosione realistica: se una granata esplode contro un muro calcolare comunque l'area di esplosione.
- Quando l'alieno rimischia il mazzo reintegrare un segnalino annullamento ai marine