

# MOONBASE ALPHA

By Chris Taylor



**Designer:**  
Chris Taylor

**Developer:**  
Chris Taylor

**Map Art:**  
Scott Everts

**Cover Art:**  
Jeremy Gleeson  
and Barry Pike III

**REGOLAMENTO**



**VICTORY  
JOINT  
GAMES**

# MONDBERG ALPHA

I due uomini si inginocchiarono all'ombra delle rocce affioranti e guardarono la distruzione nel cratere sotto di loro. I reporter di frontiera, hanno costruito la loro vita con le parole, ma questa volta le parole gli mancarono. L'agguato era stato perfettamente eseguito. In meno di un'ora di furia silenziosa avvolti in un turbine di polvere lunare, i Crawler ben nascosti, MCU, e PMC della Luna Mining Corporation avevano ricoperto di fuoco i ranghi esposti delle truppe e MCU della Mond Bergbau AG. Adesso, che la polvere lunare si era letargicamente abbassata, i due uomini poterono vedere le carcasse dei mezzi e i morti sparsi su tutta la superficie lunare di fronte a loro.

"Santa Madre di Dio," sussurrò uno di loro. La striscia rossa che identificava un non-combattente avvolgeva longitudinalmente il suo elmetto.

L'altro aveva l'elmetto con una striscia di colore arancione il che lo identificava come un tecnico delle trasmissioni. "Sei riuscito a riprendere tutto?", sussurrò. Anche se bisbigliare non era poi così importante. Con le radio sincronizzate tra loro all'interno dei loro elmetti, nessun altro avrebbe potuto sentire, Neanche se fossero stati in piedi accanto a loro. Entrambi però si sentivano riluttanti a parlare ad alta voce in presenza di tanta morte.

"Tutto. Questo video colpirà il mercato azionario come una meteora. Le azioni della Mond Bergbau AG precipiteranno quando il mondo vedrà questo filmato. "

"E quelle della Luna Mining Corporation schizzeranno alle stelle", rispose striscia arancione. "Ma come è stato possibile? Gli strateghi della Bergbau AG sono tra i migliori al mondo. Come sono potuti cadere in una trappola come questa? "

Striscia rossa ispezionò la sua Vidcam che stava ancora registrando la distruzione sotto di loro. Adesso le Unità Mobili da Combattimento della Luna Mining Corporation erano uscite dai loro nascondigli e stavano cominciando a muoversi fra le macerie. "Non lo hai sentito dire da me, ma credo che ci sia una talpa nella Corporazione che ha fornito dati falsi ai mercenari della MBAG".

"Allora chiunque sia, farà meglio a nascondere bene le sue tracce, o sarà un uomo morto. O una donna morta. Questi tedeschi giocano sul serio quando c'è del denaro in gioco".

"Non lo fanno tutti?" chiese striscia rossa mentre smontava la sua Vidcam. "Andiamocene di qua. Voglio uscire di qui e tornare alla base il prima possibile. Questo posto mi sta dando i brividi."

Striscia arancione guardò la pianura oltre il cratere. Il sole era basso all'orizzonte, e creava delle taglienti ombre ad angolo lungo le pareti del cratere, le ombre

scure e profonde che avevano efficacemente nascosto i mercenari della LMG. “Sì” rispose, “anche me.”

Una luce rossa lampeggiante sulla sua unità di trasmissione attirò la sua attenzione. “Ciao? Che cos’è questo?” chiese. Si chinò a ispezionare l’unità più da vicino. “Uh-oh,” disse, “Siamo stati rintracciati e bloccati. “

“Cosa... cosa vuoi dire?”

“Voglio dire, la che la trasmissione non sta passando. Qualcuno la sta filtrando.”

“Ma come è possibile?” chiese striscia rossa, riponendo la Vidcam e il suo cavalletto in un piccolo zaino.

“Non lo so. I tedeschi sono dannatamente bravi con l’elettronica ... ma questo .... Aspetta, provo ad amplificare il segnale.”

Volteggiando quasi invisibile, il drone della Mond Bergbau AG, trasmetteva criptata la propria registrazione del disastro quando intercetto il segnale della trasmissione potenziata e lanciò un micromissile sulla sua origine. Pochi secondi dopo un silenzioso lampo di luce esplose sul bordo del cratere. Uccidere il personale dei media era proibito, ma nessuno lo avrebbe saputo, non più di quanto il mondo avrebbe mai saputo delle perdite disastrose della Mond Bergbau. Il prezzo delle azioni era al sicuro.

# Indice

1.0 Introduzione .....	3
2.0 Preparazione .....	4
3.0 Come si gioca .....	5
4.0 Fase Preparazione .....	5
5.0 Fase Azioni .....	6
6.0 Upgrade .....	10
7.0 Fase Risoluzione .....	10
8.0 Eventi Mercato Azionario .....	11
Appendice: Carte Tecnologia .....	11

## 1.0 INTRODUZIONE

MOONBASE ALPHA è una simulazione di combattimenti lunari in una storia alternativa fra due corporazioni esterne al sistema solare che hanno ingaggiato delle compagnie private di sicurezza per rinforzare i propri territori e diritti sulle proprietà intellettuali.

### 1.1 Come Vincere

Il primo giocatore che infligge sufficienti perdite al suo avversario facendogli crollare il prezzo delle sue azioni, oppure guadagna abbastanza profitti da massimizzare il prezzo delle proprie azioni, realizza una vittoria schiacciante.

Alternativamente, la corporazione con il valore più alto delle proprie una volta raggiunto l'Accordo nella Disputa Legale realizza una vittoria di misura.

### 1.2 Componenti

1 11" x 17" tabellone di gioco

Questo Regolamento

46 segnalini Unità (PMC, MCU, e Crawler

lanciamissili) nei colori dei due giocatori \*

2 segnalini Media nei colori dei due giocatori \*

8 gettoni Azione nei colori dei due giocatori \*

7 segnalini Unità Neutrali \*

5 segnalini Miniera/Laboratorio \*

1 segnalino Negoziazione Accordo Legale \*

1 segnalino Trasporto \*

2 segnalini Prezzo Azioni \*

6 segnalini Evento Mercato Azionario \*

25 carte Tecnologia

2 Schede Dati della Corporazione

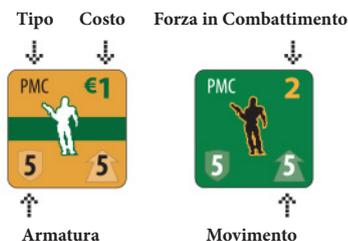
12 dischetti di plastica Soppressione

4 dadi a 6 facce (solo boxed edition)

\* Un fazzoletto di carta per ripulire i segnalini dal residuo del taglio laser

### 1.2.1 Segnalini Unità

Questi segnalini sono a doppia faccia. I segnalini vengono posti scoperti (con il lato che indica il prezzo) finché non vengono coinvolti in combattimento, per nascondere la valore di forza ad entrambi i giocatori. I segnalini quando sono posti a faccia in su hanno una banda trasversale che li distingue.



### 1.2.2 Segnalini Media

I segnalini Media rappresentano robot addetti alle news, tecnici video, reporter e veicoli ad essi adibiti. Per legge, i Media non possono essere armati e non possono essere attaccati. Tutte le altre unità distrutte nella stessa area o in un'area adiacente a quella dove si trova un segnalino Media vengono poste in un differente spazio riservato alle perdite sulla scheda della corporazione di appartenenza. Queste perdite influiranno maggiormente sul prezzo delle Azioni della corporazione.



### 1.2.3 Segnalini Unità Neutrali

Le Unità Neutrali sono di due colori (verdi su un lato ed arancio sull'altro). Le Unità Neutrali iniziano il gioco senza che siano associate ad un qualsiasi giocatore. Esse sono aggiunte alle forze di un giocatore attraverso l'uso delle carte Tecnologia.



### 1.2.4 Segnalini Laboratori e Miniere

Ci sono cinque segnalini grigi a doppia faccia Laboratorio/Miniera che possono essere messi in gioco usando le carte Tecnologia. Una volta piazzati, essi contano come i simboli Laboratorio/Miniera stampati sul tabellone. Essi sono controllati da giocatore con il maggior numero di PMC nell'area.

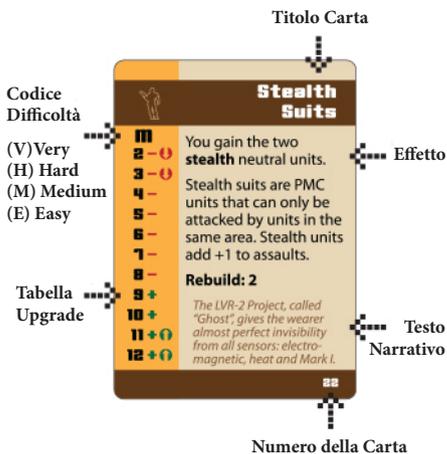


## 1.2.5 Gettoni Azione

I gettoni Azione sono a doppia faccia e sono usati per indicare quali aree saranno attivate durante il turno. Un lato del gettone riporta 1, 2 o 3 stelle (che indicano l'ordine di attivazione) oppure una luna. Il gettone con il simbolo della luna non comporta l'attivazione dell'area, ma è usato per confondere l'avversario.



## 1.2.5 Carte Tecnologia



Ci sono 25 carte Tecnologia. Un numero limitato di carte sarà usato in ogni partita. Le carte Tecnologia rappresentano migliorie tecnologiche, Unità Neutrali o nuove Strutture. Una ricerca tecnologica fatta con successo può incrementare il prezzo delle azioni della corporazione.

## 1.3 Termini Importanti

**Area Controllata:** Un'Area è controllata dal giocatore che ha il maggior numero di PMC presenti nell'area. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di PMC nell'area, o non ci sono PMC nell'area questa non è controllata. L'area con la tua base principale è sempre controllata da te.

**Area Nemica:** Un'Area occupata solamente da unità nemiche.

**Area Amica:** Un'Area occupata solamente dalle tue unità.

**MSU Mobile Combat Unit (Unità Mobile da Combattimento):** Questi sono droni robotizzati, controllati dal campo base oppure funzionanti in

modo autonomo. Essi sono pesantemente armati con un pezzo da 20mm.

**PMC Private Military Corporation (Militari Privati della Corporazione):** Sono mercenari non soggetti al controllo governativo. Essi sono astronauti armati con una varietà di piccole armi, o con delle armi servo assistite. I PMC sono importanti perché possono controllare le varie stazioni, fornendo comando e controllo per le Miniere e i Laboratori di ricerca.

## 2.0 PREPARAZIONE

I giocatori scelgono quale corporazione controllare e prendono i segnalini colorati nel colore della corporazione scelta. Metti le Unità Neutrali e i dischetti soppressione a fianco del tabellone.

Ogni giocatore deve piazzare le proprie unità con il simbolo € e la banda colorata trasversale a faccia in su. Le unità devono essere mescolate (dato che ognuna ha un valore di combattimento differente è deve essere nascosto ad entrambi i giocatori).

Piazza il segnalino Prezzo delle Azioni di ogni corporazione sul livello 800€ del relativo tracciato. Piazza i segnalini Evento del Mercato Azionario coperti e mescolali, poi piazzane uno su ogni spazio del tracciato del Mercato Azionario su cui è raffigurato un triangolo.

Il primo giocatore è quello che ha fatto per ultimo una camminata sulla luna. Nel raro caso in cui ci sia un pareggio, ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il risultato più basso effettua il primo turno, mentre l'altro giocatore sceglie la base iniziale. Rilanciare in caso di pareggio.

I giocatori piazzano il proprio segnalino Media, due PMC e un MCU nell'area con la propria Base. Ogni giocatore poi piazza un totale di due PMC e un MCU nella aree adiacenti alla propria Base - non più di un segnalino per area.

Mescola le carte Tecnologia e distribuiscine cinque ad ogni giocatore, le quali vengono mantenute segrete al proprio avversario. Rimetti le carte rimanenti nella scatola; esse non saranno usate durante la partita.

Piazza il segnalino Negoziazione Accordo sullo spazio START del tracciato Disputa Legale presente sul lato destro della mappa.



## 3.0 COME SI GIOCA

Ogni turno è diviso in tre fasi: **Preparazione**, **Azione** e **Risoluzione**. Entrambi i giocatori completano ogni fase prima di procedere con la fase successiva.

### 3.1 Preparazione

Nella Fase Preparazione, i giocatori spendono il proprio budget, e poi piazzano i propri gettoni Azione nelle aree sulla mappa. Tre di questi gettoni determinano quando le unità dei giocatori presenti in queste aree effettueranno le azioni. Uno dei gettoni non ha effetto (quello con il simbolo della Luna), ma può essere usato per confondere l'avversario.

Un gettone Azione per turno può essere posto su una carta Tecnologia per sviluppare un potenziale upgrade tecnologico.

Normalmente, entrambi i giocatori possono spendere il proprio budget contemporaneamente. Se necessario, il giocatore con il valore delle proprie Azioni più basso inizia per prima (lanciate un dado in caso di parità, ed inizia chi ottiene il risultato più basso).

Vedi 4.0, Fase Preparazione.

### 3.2 Azione

Nella Fase Azione, i giocatori risolvono ogni gettone Azione, uno alla volta. Il giocatore con il prezzo più basso delle proprie Azioni inizia per prima (lanciate un dado in caso di parità, ed inizia chi ottiene il risultato più basso). Le unità muovono e combattono usando sia il combattimento a distanza (Sparando) che l'Assalto in corpo a corpo. Poi gli Upgrade Tecnologici sono verificati per controllare se sono stati completati.

Vedi 5.0, Fase Azione.

### 3.3 Risoluzione

Nella Fase Risoluzione, gli effetti delle perdite in combattimento sono determinati e il prezzo delle azioni viene aggiustato di conseguenza. Il segnalino Negoziazione Accordo viene avanzato. Le unità distrutte adesso vengono rimesse dalla scheda della corporazione nelle rispettive riserve.

Poi vengono verificate le condizioni di vittoria. Se non c'è un vincitore, le unità presenti nello spazio Rinforzi (*Reinforcement*) vengono poste sul tabellone e il gioco continua con un nuovo turno a partire dalla Fase Preparazione.

Vedi 7.0, Fase Risoluzione.

## 4.0 FASE PREPARAZIONE

Ogni turno, i giocatori ricevono un budget in Euro (€) da spendere in rinforzi o per incrementare il prezzo delle azioni. I budget delle corporazioni se non vengono usati sono persi. Gli Euro non spesi non vengono salvati di turno in turno. I giocatori possono effettuare diverse azioni semplicemente spendendo il denaro del budget.

### 4.1 Incasso del Budget

Ogni giocatore riceve un budget di 4€ più 1€ per ogni simbolo di Miniera presente in aree controllate (cioè un'area con più PMC dell'avversario).

Una volta per turno, una corporazione disperata può abbassare il prezzo delle proprie azioni di 1 livello ed incrementare così il budget a disposizione di 1d6€.

I giocatori non possono spendere più del loro budget.

### 4.2 Spendere il Budget

I giocatori spendono gli Euro per le seguenti cose:

- Rinforzi (il costo di nuovi PMC, MCU, Crawler, Ricostruzione delle Unità Neutrali più le potenziali penalità per il carburante usato per il trasporto).
- Incrementare il prezzo delle azioni (6€).
- Spostare il segnalino Negoziazione Accordo sul relativo tracciato (2€).
- Muovere il segnalino Media (1€).

#### 4.2.1 Rinforzi

PMC costano 1€, MCU costano 2€ e i Crawler costano 3€. Quando acquistate, queste unità sono prese a caso dall'appropriata riserva e piazzate coperte nello spazio Rinforzi (*Reinforcement*) sulla scheda della corporazione. Esse verranno poste sulla mappa durante la Fase Risoluzione. Questi segnalini nella riserva rappresentano il massimo numero di unità disponibili nel gioco.

Alcune carte Tecnologia migliorano le abilità di queste unità. Queste unità migliorate di solito costano di più. Una volta che una carta Tecnologia è stata giocata, un giocatore non può decidere di spendere meno denaro per comprare unità non migliorate.

C'è un limite di peso che i mezzi di trasporto unità possono trasportare. Le prime tre unità acquistate possono essere messe nello spazio Rinforzi (*Reinforcement*) sulla scheda gratuitamente. Ogni unità in più costa una penale in costi di carburante pari a 1€.

*Esempio: Adam compra 3 PMC e 2 MCU. Il costo per le unità è di 3€ per i PMC e 4€ per i MCU, più 2€ per la penale sul carburante. Adam sottrae 9€ dal suo budget e piazza i cinque segnalini sulla sua scheda corporazione nello spazio Rinforzi (Reinforcement).*

Nota che alcune carte Tecnologia danno al giocatore l'accesso alle Unità Neutrali. Le Unità Neutrali hanno un costo di ricostruzione indicato sulla carta Tecnologia. Se vengono distrutte, puoi ricostruirle al costo indicato e piazzare i segnalini di queste unità ricostruite nello spazio Rinforzi sulla tua scheda. Le unità ricostruite contano sul limite del peso trasportabile dai mezzi di trasporto unità.

#### 4.2.2 Aumentare il prezzo delle Azioni

Un giocatore può spendere 6€ del proprio budget per incrementare il prezzo delle proprie azioni di un livello per turno.

#### 4.2.3 Negoziazione Accordo Legale

Una volta per turno, un giocatore può tentare di manipolare il sistema legale. Un giocatore può spendere 2€ del proprio budget e lanciare 1 dado. Con un risultato di 4 o più, tale giocatore può avanzare o retrocedere di uno spazio il segnalino Negoziazione Accordo. Questo segnalino non può essere spostato al di sotto dello spazio Start o oltre l'ultimo spazio del tracciato.

*Esempio: Adam spende 2€ nella manipolazione del sistema legislativo. Egli lancia un dado ed ottiene come risultato un 5. Egli quindi sposta il segnalino Negoziazione Accordo di uno spazio come preferisce. Se avesse ottenuto come risultato un 3 o meno, non ci sarebbero stati effetti.*

#### 4.2.4 Media

Un giocatore può spendere 1€ del proprio budget per muovere il proprio segnalino media in una qualsiasi area della mappa.

#### 4.3 Gettoni Azione

Una volta speso il budget, i giocatori si alternano nel piazzare i propri gettoni Azione nelle aree dove ci sono una o più unità amiche (a partire dal giocatore il cui prezzo delle proprie azioni è più basso; lancia un dado per rompere eventuale pareggi). I gettoni Azione sono piazzati a faccia in giù, in un ordine qualsiasi. Puoi piazzare più di un gettone Azione nella medesima area.

*Suggerimento: Probabilmente non è una buona idea piazzare il gettone Azione con una stella sempre per primo durante il tuo turno. Ricorda anche che il*

*gettone Azione con il simbolo della Luna serve solo per confondere il tuo avversario.*

#### 4.3.1 Azioni Upgrade

Un gettone Azione può essere piazzato a faccia in giù su una carta Tecnologia per poter effettuare una Azione di Upgrade durante il turno. Puoi piazzare il gettone con il simbolo della Luna sulla carta Tecnologia per confondere l'avversario, ma tale gettone in realtà non ti permetterà di effettuare l'upgrade.

### 5.0 FASE AZIONI

Ci sono quattro gettoni Azione: uno con una stella, uno con due stelle, uno con tre stelle e uno con il simbolo della Luna. Il numero di stella determina l'ordine di attivazione. Il primo giocatore rivela il proprio gettone Azione con una stella ed effettua una azione, poi l'altro giocatore rivela il suo gettone azione con una stella ed effettua anch'esso una azione. Poi il primo giocatore rivela il suo gettone azione con due stelle, e così via. Quando viene rivelato un gettone azione il giocatore può effettuare una azione con tutte le unità amiche presenti nell'area dove il gettone è stato rivelato. Il gettone azione con il simbolo della luna viene rivelato per ultimo e non da diritto ad effettuare alcuna azione o upgrade.



#### 5.0.1 Azioni

Ci sono tre azioni disponibili per le unità: **Muovere**, **Sparare**, e **Assaltare**. Le carte permettono invece un **Upgrade Tecnologico**.

Le unità nell'area non sono obbligate ad effettuare tutte la stessa azione né ad effettuare una. Puoi vedere il risultato di una azione prima di effettuare la successiva. Una unità non può effettuare più di una azione per ogni gettone Azione, ma può effettuare più di una azione in un turno se nell'area il giocatore aveva piazzato più di un gettone azione.

#### 5.0.2 Movimento dei Media

Prima di effettuare una azione, una volta per turno puoi muovere il tuo segnalino Media in un area adiacente.

Nota che il segnalino media non ha punti movimento e ignora i costi di movimento per muovere in area differenti.

## 5.1 Movimento

La mappa è divisa in aree. Se due aree condividono un confine (non una semplice intersezione) essi sono considerati adiacenti.

### 5.1.1 Procedura di Movimento

Le Unità muovono di area in area. Ogni unità ha un numero di Punti Movimento (PM). Una unità può muovere solamente in una nuova area se ha sufficienti PM (eccezione: una unità può muovere sempre in un'area adiacente se è il solo movimento che effettua durante il turno). Una unità può continuare a muovere finché ha PM da spendere. I PM non possono essere conservati o trasferiti su altre unità. Una unità deve completare il suo movimento prima che un'altra unità possa essere mossa.

### 5.1.2 Costi di Movimento

Il costo base per muovere in un'area adiacente è di 1 PM. Il costo base viene modificato come segue:

+1 PM se nell'area da raggiungere è presente il simbolo Terreno con Crateri.

+1 PM se l'area da raggiungere è adiacente ad una o più aree dove sono presenti unità nemiche.

+2 PM se l'area da raggiungere è occupata da unità nemiche.

Tutti questi modificatori sono cumulativi.



*Esempio di movimento: Sono indicati i costi in PM necessari per muovere le unità PMC verdi in tali aree. Il sei rosso indica un eccesso di costo di PM e tale area quindi risulta fuori portata.*

## 5.1.3 Aree Occupate da Nemici

Le unità devono terminare il movimento se entrano in una area occupata da una o più unità nemiche.

## 5.1.4 Impilamento

Alla fine di una azione, il numero massimo di unità amiche che possono stare in un'area è sei. Le unità in eccesso sono distrutte. Ogni giocatore ha il proprio limite di impilamento in un area. Non ci sono limiti di impilamento nell'area con la propria base.

## 5.1.5 Fuoco in Movimento

Le unità che muovono possono usufruire di una azione sparare gratuita al termine del movimento. Tali unità possono effettuare quindi un attacco a distanza applicando il relativo modificatore (5.3.1) dopo aver completato l'azione di movimento.

## 5.2 Combattimento

Ci sono due tipi di azioni di combattimento: **Sparare** e **Assaltare**. Sparare (5.3) è un attacco a distanza che può colpire bersagli nella stessa area o in una adiacente. Assaltare (5.7) è un combattimento che permette di attaccare solo i nemici presenti nella stessa area. Le unità che si trovano nella stessa area non possono Sparare e Assaltare nella stessa azione (i Crawler possono Sparare prima che le altre unità possano Assaltare).

## 5.3 Sparare

Viene definito come Gruppo di Fuoco l'insieme di tutte le unità che effettua l'azione Sparare. Il giocatore attivo decide quali delle unità attivabili formeranno il Gruppo di Fuoco. Non tutte le unità nell'area attivata devono partecipare allo stesso Gruppo di Fuoco, ma tutte le unità che sparano verso una stessa area durante un'azione devono far parte dello stesso Gruppo di Fuoco. Un area può essere attaccata solo da un Gruppo di Fuoco per ogni attivazione. Gli attacchi possono essere effettuati contro l'area stessa o a distanza (un area adiacente). I Crawler lanciamissili e le torrette lanciamissili che appartengono al medesimo Gruppo di Fuoco e nel quale non sono presenti unità senza missili, possono effettuare attacchi a lunga gittata (a 2 aree di distanza). Per questo motivo, il valore di forza dei Crawler e le Torrette lanciamissili è sottolineato come promemoria. Le unità in difesa che non vengono distrutte, soppresse o forzate a ritirarsi possono rispondere al fuoco. Il contrattacco ha una chance ridotta di causare colpi andati a segno. Per risolvere il Fuoco in Movimento

e il Fuoco di Risposta (*Contrattacco*) si usa la stessa procedura, ma si lancia 3 dadi per l'attacco e si toglie il dado con cui si è ottenuto il risultato più alto. Al Fuoco di Risposta non può essere opposto un altro Fuoco di Risposta.

### 5.3.1 Procedura per Sparare

1. Rivela le unità coperte che appartengono al Gruppo di Fuoco.
2. Somma i valori di Forza delle unità appartenenti al Gruppo di Fuoco. Questo totale sarà il valore di Forza Totale dell'Attacco (TAS - *Total Attack Strength*).
3. Lancia 2d6 (*che chiameremo dadi combattimento*) e somma i risultati ottenuti. (Per il Fuoco in Movimento e il Fuoco di Risposta lancia 3 dadi e scarta quello che ha dato il risultato maggiore).
4. Applica qualsiasi modificatore a tale risultato. Vedi la scheda della corporazione e le carte Tecnologia appropriate.
5. Trova sulla tabella sulla scheda corporazione la riga che indica il risultato ottenuto con i dadi ed incrocialo con la colonna che indica il valore di TAS ottenuto. Il risultato sarà una lettera, o una lettera e un numero.

**NE** indica Nessun Effetto. L'attacco non è andato a segno, o è stato fermato dall'armatura del bersaglio, o è stato intercettato. In qualsiasi caso, non succede niente al bersaglio.

**S** indica un risultato di Soppressione. Le unità del difensore devono effettuare un tiro salvezza (5.4) o essere Sopprese. Se il tiro salvezza ha successo, le unità del difensore non subiscono conseguenze, altrimenti sono Sopprese (5.5) e ricevono un dischetto Soppressione da piazzare sopra tali unità. Le unità Sopprese non possono effettuare azioni o contrattacchi. Le unità con un dischetto Soppressione che vengono nuovamente Sopprese sono distrutte.

**R** indica un risultato di Ritirata. Le unità del difensore devono superare un tiro salvezza (5.4) altrimenti dovranno ritirarsi. Se il tiro salvezza ha successo, l'unità è solo Soppressa. Se il tiro salvezza viene fallito l'unità deve ritirarsi (5.6) e riceve comunque un dischetto Soppressione dopo essersi ritirata.

**D** indica un risultato di Distrutto. Le unità del difensore devono superare un tiro salvezza (5.4) o

saranno distrutte. Se il tiro salvezza ha successo, l'unità del difensore, può ritirarsi, ma non è obbligata a farlo. Indipendentemente dal fatto che si sia ritirata o meno l'unità che ha superato il tiro salvezza è Soppressa. Se il tiro salvezza non è stato superato, l'unità è distrutta.

**D#** è un risultato di Distruzione Automatica. Il numero # di unità indicate è automaticamente distrutto, senza che possano effettuare un tiro salvezza (il difensore sceglie quali delle sue unità eliminare). Tutte le altre unità presenti nell'area effettuano un tiro salvezza come se si fosse ottenuto un risultato **D** anziché **D#**.

### 5.3.2 Modificatori sull'azione Sparare

Le unità PMC e MCU che attaccano un'area adiacente subiscono una penalità di -2 al tiro del dado per aver attaccato a distanza. I Crawler lanciamissili non subiscono tale penalità.

I Crawler che attaccano a lungo raggio (esattamente a 2 aree di distanza) subiscono una penalità di -2 sul tiro dei dadi combattimento. Le unità PMC e MCU non possono effettuare attacchi a lungo raggio. Se qualche unità presa come bersaglio è Soppressa, aggiungi un modificatore di +1 al tiro dei dadi combattimento. Se tutte le unità prese come bersaglio sono sopprese, aggiungi un modificatore di +2 al tiro dei dadi combattimento. La verifica degli attacchi contro le unità che si trovano in aree con il simbolo di Terreno con Crateri viene fatta sulla colonna a sinistra rispetto a quella risultante in base al valore di TAS. Gli attacchi per i quali fosse necessario incrociare il dato fuori dalla colonna 1-3 falliscono automaticamente.

### 5.4 Tiro Salvezza

Le unità hanno un'armatura, o sono corazzate, quindi possono ridurre gli effetti degli attacchi. Le unità devono lanciare un dado ed ottenere un risultato uguale o maggiore al suo valore di armatura per superare con successo il Tiro Salvezza e subire così un effetto ridotto a seguito dell'attacco subito. Se una unità ottiene un 6 naturale con il Tiro Salvezza ignora tutti i risultati del combattimento (inclusa la Soppressione a seguito di una Ritirata o Distruzione non automatica). I dadi per il Tiro Salvezza di tutte le unità dello stesso tipo vengono lanciati simultaneamente, ed il difensore decide quale risultato/dado assegnare ad ogni unità. Il difensore dovrebbe rimuovere le unità più deboli prima di quelle più forti.

## 5.5 Soppressione

Le unità che sono Sopresse per il resto del turno non possono muovere o sparare, né contrattaccare con il Fuoco di Risposta. Durante la Fase Risoluzione, rimuovere tutti i dischetti soppressione.

Le unità Sopresse che vengono Sopresse nuovamente sono automaticamente distrutte. Durante un combattimento in Assalto, le unità Sopresse contano come mezza unità.

## 5.6 Ritirata

Le unità che si ritirano devono muovere in un'area adiacente. Esse non possono muovere in aree occupate da unità nemiche. Se esse non possono muovere, sono distrutte.

Una unità che effettua con successo un tiro salvezza contro l'eventuale distruzione può ritirarsi, se il giocatore che controlla l'unità sceglie di farlo, ma tale unità non viene distrutta in caso non gli sia possibile ritirarsi.

*Esempio di Combattimento a Fuoco: Nathaniel spara ad Adam. Egli rivela tutte le unità attaccanti e somma il loro valore di forza (11). Nessuna delle unità attaccanti ha mosso durante il turno, così non viene applicato il modificatore per il Fuoco in Movimento. Nathaniel lancia 2d6 e ottiene un 9 come risultato. Non ci sono modificatori da applicare al risultato ottenuto con i dadi. Sulla colonna 8-12 della tabella dei risultati degli Scontri a Fuoco, un risultato di 9 indica un effetto D. Adam lancia i dadi per i tiri salvezza per le sue unità presenti nell'area bersaglio dell'attacco. Le unità che superano con successo il tiro salvezza contro l'effetto D subiscono una Soppressione, inoltre Adam può scegliere di ritirare tali unità. Adam ha due MCU e un PMC. L'MCU deve ottenere 3 o più per superare il tiro salvezza, mentre il PMC deve ottenere un risultato di 5 o più. Adam lancia due dadi per i MCU. I risultati sono 2 e 5. Adam decide di distruggere l'MCU con il valore di forza di attacco più basso; l'altro MCU è Soppresso. Adam lancia 1 dado ed ottiene un 6 per il tiro salvezza del PMC. Questa unità non subirà quindi alcun effetto dall'attacco.*

## 5.7 Assalto

Gli Assalti, cioè i combattimenti in corpo a corpo avvengono dopo i combattimenti a fuoco (*cioè a seguito dell'azione Sparare*) e dopo che sono stati applicati gli effetti del combattimento a fuoco. Entrambi i giocatori lanciano un dado e al cui risultato aggiungono il numero di unità amiche presenti nell'area (esclusi i Crawler se essi hanno Sparato durante questa attivazione). Le unità Sopresse contano come mezza unità. Chi ottiene il totale più alto è il vincitore del combattimento in corpo a corpo, ma perde (distrugge) un numero di proprie unità (senza possibilità di tiri salvezza) pari al risultato più basso ottenuto sui dadi (lanciati da entrambi i giocatori) meno uno. Il giocatore con il totale più basso, ha perso il combattimento in corpo a corpo, e deve distruggere un numero di unità proprie (senza possibilità di tiri salvezza) pari al valore del risultato più alto ottenuto con i dadi (lanciati da entrambi i giocatori) più uno. In caso che i due totali siano in parità, entrambi i giocatori devono distruggere un numero di unità proprie pari al valore del risultato più alto ottenuto con i dadi. Ogni giocatore sceglie le proprie unità che devono essere distrutte.

*Esempio di Combattimento in Corpo a Corpo: Adam sceglie di effettuare un Assalto. Egli ha cinque unità, ma una di esse è un Crawler che ha attaccato un'area adiacente. Anche Nathaniel ha cinque unità, ma quattro di queste sono Sopresse. Adam lancia il dado ed ottiene un 3 a cui aggiunge +4 (il numero delle sue unità eleggibili) arrivando ad un totale di 7. Nathaniel ottiene con il dado un 2 a cui aggiunge +2 per le sue quattro unità Sopresse, e +1 per l'unità non Soppressa, arrivando ad un totale di 5. Nathaniel perde il combattimento e deve scegliere 4 proprie unità (dado più alto +1) da distruggere. Adam vince e deve scegliere una propria unità (dado più basso -1) da distruggere.*

## 5.8 Unità Distrutte

Le unità distrutte vengono poste sulla scheda della corporazione di appartenenza nello spazio delle Perdite Regolari (*Regular Losses*), a meno che non ci fosse un segnalino Media di un giocatore qualsiasi nella stessa area o in una adiacente, nel qual caso, le unità distrutte devono essere poste nello spazio Perdite Riportate dai Media (*Media Losses*).

## 6.0 UPGRADE

Le regole indicate sulle carte Tecnologia hanno la precedenza sulle regole generali del gioco.

Un giocatore può tentare di sviluppare un upgrade di una carta Tecnologia per turno piazzando un gettone Azione stellato su una carta Tecnologia coperta. Quando il gettone Azione viene rivelato, segui la seguente procedura per tentare l'upgrade.

1. Lancia 2d6, somma i risultati ottenuti e aggiungi +1 al totale per ogni area controllata dove è presente il simbolo Scienza.
2. Confronta il totale ottenuto sulla tabella riportata sul lato sinistro della carta. Un risultato maggiore di 12 è considerato come fosse un 12.
3. Se il risultato è un simbolo “-”,  l'upgrade è fallito. La carta resta coperta e potrai tentare nuovamente l'upgrade in un turno successivo.
4. Se il risultato è un simbolo “+”,  l'upgrade è riuscito. Rivela la carta e piazzala a fianco della tua scheda corporazione e segui le istruzioni indicate sulla carta..

Oltre ai simboli + e -, se c'è anche un simbolo con una freccia che punta in alto, il valore delle tue azioni viene incrementato di un livello. Di contro se invece ci fosse il simbolo di una freccia che punta in basso il prezzo delle tue azioni scende di un livello.



Se fallisci un upgrade, una volta per turno, puoi rilanciare i dadi per tentare di sviluppare l'upgrade abbassando il prezzo delle tue azioni di un livello.

### 6.1 Upgrade di Unità

Alcune carte Tecnologia hanno effetto sulle unità. Quando queste carte Tecnologia vengono sviluppate con successo, tutte le unità del tipo indicato presenti sulla mappa vengono immediatamente Upgradeate. Tutte le unità del medesimo tipo che entreranno in gioco successivamente saranno anch'esse già Upgradeate. Molte di queste carte incrementeranno il costo di quel tipo di unità. Questo incremento di costo influisce sul costo che deve essere pagato per acquistare tali unità, ma non conta quando si deve determinare le perdite in un combattimento (7.1).

### 6.2 Unità Neutrali

Le Unità Neutrali Upgradeate tramite le carte Tecnologia (es: Stealth Suits) vengono inizialmente piazzate nell'area con la base del giocatore una volta

che l'upgrade è stato sviluppato con successo. Se distrutte esse devono essere ricostruite per poter essere messe nello spazio Rinforzi (*Reinforcement*) sulla scheda corporazione del giocatore.

## 7.0 FASE RISOLUZIONE

Durante l'ultima fase di ogni turno, vengono analizzate le perdite dei combattimenti, quindi il prezzo delle azioni può cambiare, poi vengono verificate le condizioni di vittoria.

### 7.1 Perdite dei Combattimenti

Ogni giocatore deve sommare le proprie perdite e verificare l'abbassamento del prezzo delle proprie azioni.

Ogni unità distrutta presente nello spazio *Regular Losses* conta 1 punto di perdita per ogni € di costo base dell'unità. Ogni unità presente nello spazio *Media Losses* conta 2 punti di perdita per ogni € di costo base dell'unità.

Somma i punti di perdita ottenuti. Per ogni 6 punti di perdita, il prezzo delle tue azioni scende di un livello. Se c'è un resto o i punti totali ottenuti vanno da 1 a 5, lancia un dado. Se il risultato è uguale o minore dei punti di perdita rimasti, il valore delle tue azioni scende di un ulteriore livello.

*Esempio: Adam ha 1 PMC (€1) e 1 MCU (€2) nello spazio Regular Losses e 1 Crawler (€3) nello spazio Media Losses. Il Crawler porta 6 punti di perdita a cui vanno sommati i 3 punti di perdita derivanti dal PMC e MCU, per un totale di 9 punti di perdita. Anche se Adam ha giocato in precedenza una carta Tecnologia che incrementa il costo delle unità PMC o MCU, viene usato per questa valutazione solo il costo base in € delle unità. Con 9 punti di perdita, il prezzo delle azioni di Adam viene abbassato immediatamente di 1 livello. Per i 3 punti di perdita rimanenti Adam deve lanciare un dado e verificare l'esito. Se ottiene un risultato di 3 o meno, il prezzo delle Azioni di Adam scenderà di un ulteriore livello.*

#### 7.1.1 Unità Distrutte sulla scheda

Dopo che sono state calcolate le perdite sul prezzo delle azioni, rimetti le unità distrutte presenti sulla scheda corporazione nella relativa pila delle riserve a faccia in giù, quindi rimescola la pila delle riserve.

#### 7.1.2 Variazioni di Prezzo delle Azioni

Se il tuo avversario ha subito una perdita sul prezzo delle sue Azioni e tu no, incrementa il prezzo delle tue Azioni di un livello.

## 7.2 Vittoria

Verifica se ci sono le condizioni di Vittoria. Se il prezzo delle tue azioni ha raggiunto il valore di 1600, hai ottenuto una vittoria schiacciata. Se il prezzo delle azioni del tuo avversario ha raggiunto il valore di 0 (zero), hai ottenuto comunque una vittoria schiacciata, dato che egli deve dichiarare bancarotta e tu potrai inglobare la sua azienda al costo di qualche misero centesimo.

Se il prezzo delle Azioni di entrambi i giocatori raggiungono il valore di 1600 o scendono fino allo 0 nello stesso turno, il giocatore che controlla il maggior numero di aree con il simbolo Scienza è dichiarato il vincitore.

Nel caso di un pareggio, il giocatore con il maggior numero di aree controllate con il simbolo Miniera viene dichiarato il vincitore. Se perdura una situazione di parità, il giocatore con il maggior numero di unità sulla mappa è dichiarato il vincitore. Se ciò nonostante vi fosse ancora una situazione di parità, bevetevi qualcosa assieme complimentandovi per la bella partita finita in parità.

## 7.3 Avanzamento Negoziazione Accordo

Se non sono sopraggiunte le condizioni di Vittoria, avanza il segnalino Negoziazione Accordo di uno spazio sul relativo tracciato. Se erano presenti delle unità nello spazio *Media Losses* di un giocatore qualsiasi, avanza il segnalino Negoziazione Accordo di uno spazio addizionale. Se il segnalino Negoziazione Accordo raggiunge lo spazio *Lawsuit Settled*, il gioco termina. Vince il giocatore il cui prezzo delle azioni ha raggiunto il valore più alto.

Se c'è parità spezza tale pareggio come spiegato nella sezione precedente.

## 7.4 Riordino

Se il gioco non è terminato, rimuovi tutti i dischetti Soppressione e gettoni Azione, poi entrambi i giocatori mettono le unità presenti sullo spazio Rinforzi (*Reinforcement*) della loro scheda corporazione nell'area con la loro base, quindi il gioco continua con il successivo turno.

## 8.0 EVENTI MERCATO AZIONARIO

Ci sono sei segnalini evento piazzati a caso sul tracciato Mercato Azionario. La prima volta che il segnalino del prezzo delle azioni di un giocatore raggiunge uno spazio dove è presente un segnalino Evento coperto, tale giocatore lo prende e rivela il segnalino Evento.



Conta come una Miniera permanente (+1€ durante la Fase di Preparazione).



Conta un un Laboratorio Scientifico permantene (+1 ai tiri per l'Upgrade).



Aggiungi unità per un valore di 4€ nell'area con la tua Base, poi scarta il segnalino.



Incrementa il valore delle tue Azioni di un livello, poi scarta il segnalino.



Abbassa il valore delle tue Azioni di un livello, poi scarta il segnalino.

## CREDITI

### Game Design & Graphic:

Chris Taylor

### Cover Art:

Jeremy Gleeson e Barry Pike III

### Map Art:

Scott Everts

### Playtesters:

John Conner, Scott Everts, Mark Goss, Oliver Irisson, Tom Slawik e Jason Young

### Proofreaders:

Bill Barrett, Rick Partin e Ian Wakeham

**Traduzione in Italiano:**  
Francesco "ZeroCool" Neri

© 2012 Chris Taylor and Victory Point Games



# LE CARTE TECNOLOGIA

## [1] ACTIVE CAMOUFLAGE

Quando effettui i tiri salvezza, rilancia una volta i risultati di  e  per ogni tiro salvezza effettuato.

## [2] AI MANAGEMENT SYSTEM

Puoi attivare le unità presenti nell'area che ha ricevuto il gettone azione con il simbolo della luna, dopo aver rivelato il gettone ★★

Se usi questa abilità lancia un dado. Con un risultato di  scarta questa carta.

## [3] BOLO PROJECT SUPERHEAVY MCU

Ricevi l'Unità Neutrale *Bolo*. L'unità *Bolo* ignora tutti i modificatori sul movimento. Questa unità lancia 2d6 per calcolare il valore di forza e aggiunge +2 agli Assalti.

**Costo Ricostruzione:** 5

## [4] SCIENCE DIVISION BREAKTHROUGH

Lancia 1d6. Dimezza il risultato arrotondando per eccesso. Incrementa il prezzo delle tue Azioni di un numero di livelli pari al risultato ottenuto. Poi scarta questa carta.

## [5] NETWORK DATA FILTERS

Durante la Fase Risoluzione, se hai delle perdite nello spazio *Media Losses*, lancia 1d6. Con un risultato di ,  o  tratta queste perdite come perdite normali.

## [6] DEFENSIVE SATELLITE

Prendi il segnalino *DefSat*.

**Fase Preparazione:** Piazzalo in un area qualsiasi.

**Fase Risoluzione:** Scarta il segnalino *DefSat* ed effettua 2 attacchi (ognuno con una forza di combattimento pari a 8) contro l'area stessa o una adiacente.

**Ricostruzione:** Deve essere eseguito nuovamente l'upgrade con un +2 sul risultato dei dadi.

## [7] HEAVY CRAWLER MISSILES

Quando un Gruppo di Fuoco di tuoi Crawler (e solo Crawler) effettua un combattimento a fuoco, lancia 3d6 dadi combattimento e scarta quello con il risultato minore.

## [8] HEAVY MCU

I tuoi MCU hanno un bonus di +1 (ognuno) sul valore di forza. I tuoi MCU costeranno 1€ in più.

## [9] MMU BOOSTER PACKS

I tuoi PMC hanno un bonus di +2 (ognuno) sul movimento. I tuoi PMC costeranno 1€ in più.

## [10] LONG-RANGE MISSILES

I tuoi Crawler ignorano la penalità per gli attacchi a Lungo Raggio (2 aree di distanza). I tuoi Crawler costeranno 1€ di più.

## [11-12-13] LUNAR MINE

Piazza un segnalino *Miniera Lunare* in un area amica dove non sia presente una Miniera.

## [14] MOBILE COMMAND UNIT

Ricevi l'Unità Neutrale *Mobile Command*. Gli attacchi effettuati dalle unità amiche nella stessa area o in un area adiacente a tale unità aggiungono +1 al risultato del lancio dei dadi combattimento.

**Costo Ricostruzione:** 1

## [15] PATENT DATABASE

Prendi 1 carta a caso al tuo avversario. Aggiungi questa carta rubata alla tua mano.

## [16] POWERED INFANTRY

I tuoi PMC hanno un bonus di +1 (ognuno) sulla forza di combattimento. I tuoi PMC costeranno 1€ in più.

### [17] REACTIVE ARMOUR

I tuoi MCU e Crawler hanno un bonus di +1 sui Tiri Salvezza. I tuoi MCU e Crawler costeranno 1€ in più.

### [18-19-20] RESEARCH LAB

Piazza un segnalino *Laboratorio di Ricerca* in un'area amica dove non sia presente un Laboratorio di Ricerca.

### [21] IMPROVED TYRES

I tuoi MCU e Crawler ignorano i costi di movimento derivanti dai Terreni con Crateri.

### [22] STEALTH SUITS

Ricevi le due Unità Neutrali *Stealth*.

Gli *Stealth* sono unità PMC che possono essere attaccate solo da unità presenti nella stessa area. Le unità *Stealth* aggiungono +1 agli Assalti.

### [23] TARGETING COMPUTERS

Una volta per attacco, quando effettui un lancio dei dadi combattimento, rilancia i dadi che hanno dato un risultato di ■.

### [24] EYRIES TRANSPORT

Prendi il segnalino *Transport Ready/Used*.

Una volta per turno, puoi muovere fino a 2 PMC e 1 MCU dall'area con la tua Base su una qualsiasi area amica o area vuota.

### [25] MISSILE TURRETS

Ricevi le due Unità Neutrali *Turret (Torrette Lanciamissili)* e piazzale in un'area amica.

Una Torretta Lanciamissili è un'arma a lungo raggio. Non può essere mossa e non può Ritirarsi.

**Costo di Ricostruzione:** 1

## APPENDICE: CHIARIMENTI SULLE CARTE TECNOLOGIA

**Active Camouflage:** Il risultato ottenuto rilanciando i dadi deve essere tenuto.

**AI Management System:** Non sei obbligato ad usare una azione addizionale. Puoi scartare il gettone Azione con la Luna quando rivelato senza dover effettuare un'azione addizionale. Il lancio del dado per scartare la carta Tecnologia avviene dopo che è stata effettuata l'azione addizionale (rappresenta l'AI che deve essere chiusa a seguito di malfunzionamenti gravi).

**BOLO Project Superheavy MCU:** Il segnalino BOLO può muovere di 2 aree per turno, ignorando i costi addizionali sul movimento. Il tiro per la forza dell'attacco è fatto dopo che è stato dichiarato l'attacco.

**Defensive Satellites:** Puoi tenere il segnalino Defsat per usarlo in un turno successivo. Piazza il segnalino su un'area qualsiasi all'inizio della Fase Preparazione (prima che vengano piazzati i gettoni Azione). All'inizio della Fase Risoluzione di quel turno, attacca questa area e/o una adiacente. Non sei obbligato ad attaccare l'area dove è stato piazzato il segnalino. Lancia i dadi per il combattimento e consulta la tabella come se tu avessi un valore di Forza di 8. Ruota la carta di 180° come promemoria del fatto che deve essere upgradata nuovamente prima di essere utilizzata. Il modificatore al lancio dei dadi di +2 si applica solo ai futuri upgrade della carta Defsat. Il valore di forza indicato sul segnalino (82) serve come promemoria del fatto che il Defsat attacca due volte.

**Eyries Transport:** Puoi usare il trasporto durante la Fase Azioni quando risolvi un ordine.

**Heavy Crawler Missiles:** Il Gruppo di Fuoco attaccante può contenere solo unità amiche in grado di lanciare missili. Non ci sono bonus per l'azione Assalto.

**Heavy MCU:** Il bonus si applica al valore di forza in combattimento di ogni unità MCU attaccante.

**Improved Tyres:** Tutti gli altri costi di movimento vengono applicati. Diversamente dagli altri upgrade di unità, questo upgrade non influisce sul costo delle unità.

**Long-Range Missiles:** La gittata di attacco dei tuoi Crawler non viene aumentata; solo la penalità per gli attacchi a lungo raggio viene negata.

**Lunar Mine:** Una volta piazzato, il gettone Azione con il simbolo della Luna è trattato come il simbolo Miniera stampato sul tabellone. Una Miniera può essere costruita sull'area con la tua base. Il segnalino

Miniera non può essere rimosso, ed è controllato dal giocatore con il maggior numero di unità PMC presenti nell'area.

**Missile Turrets:** Quando ricostruite, le Torrette possono essere piazzate in qualsiasi area amica. Le Torrette possono essere mosse pagando il relativo costo di ricostruzione. Le Torrette ignorano il risultato [R] Ritirata nei combattimenti.

**MMU Booster Packs:** Il bonus +2 è aggiunto al valore di movimento unità. Questo upgrade avrà effetto sulle unità amiche Stealth se hai anche questo upgrade.

**Mobile Command Unit:** Il Bonus +1 è aggiunto ai tuoi attacchi sia nei combattimenti a fuoco (Sparare) che negli Assalti.

**Network Data Filters:** Un risultato di 1, 2 o 3 ottenuto con il dado significa che tutte le unità distrutte nello spazio *Media Losses* contano solo per il loro costo base anziché il doppio del loro costo base durante la valutazione del prezzo delle azioni fatta nella Fase Risoluzione (vedi 7.1).

**Patent Database:** La carta rubata deve essere fra quelle ancora coperte del tuo avversario.

**Powered Infantry:** Il Bonus si applica ad ogni unità PMC attaccante. Questo upgrade avrà effetto anche sulle unità amiche Stealth, se hai anche questo upgrade.

**Reactive Armor:** Un 6 naturale è richiesto comunque per ignorare i risultati del combattimento.

**Research Lab:** Una volta piazzato, il Laboratorio di ricerca viene trattato come quelli stampati sulla mappa. Un Laboratorio può essere costruito sull'area con la tua base. Il segnalino Laboratorio non può essere rimosso. Sarà controllato dal giocatore che ha il maggior numero di unità PMC in quell'area.

**Science Division Breakthrough:** Questo effetto è usabile solo una singola volta.

**Stealth Suits:** Le unità Stealth operano in tutti i modi come le unità PMC che possono essere attaccate solo nella stessa area. Le unità Stealth ignorano gli attacchi a lungo raggio contro altre unità nella stessa area. Il Bonus per l'Assalto è cumulativo.

**Targeting Computers:** Il rilancio influisce sia sui dadi lanciati per i combattimenti a fuoco che per il corpo a corpo.

