

# STAR TREK ATTACK WING

## QUICK REFERENCE

Durante ogni turno di gioco, i giocatori eseguono le seguenti quattro fasi nel seguente ordine:

**1. Fase Pianificazione:** Ogni giocatore sceglie segretamente una manovra per ciascuna delle proprie navi utilizzando il relativo *Maneuver Dial* e lo mette coperto vicino alla propria nave.

Con le **Manovre Rosse** viene assegnato un segnalino *Auxiliary Power*. Questa manovra non può essere eseguita se la nave ha già un segnalino *Auxiliary Power* presente.

Le **Manovre Verdi** rimuovono un segnalino *Auxiliary Power*.

Le **Manovre Bianche** non hanno alcun effetto.

**2. Fase Attivazione:** Ogni nave esegue il proprio movimento ed esegue **una azione**.

In **ordine crescente** in base all'abilità del capitano, si rivelano i *Maneuver Dial* di ogni nave e si esegue la manovra prescelta. Se una nave termina la sua manovra con la base di plastica sovrapposta ad un'altra nave, deve muoversi all'indietro lungo il modello finché non vi sia più una sovrapposizione, le basi si possono comunque toccare (per le manovre 180° e all'indietro consultare il regolamento). La nave che "sperona" un'altra nave **non può** eseguire un'azione. Se una nave si muove con successo senza speronare un'altra nave, **può** eseguire un'azione. Le azioni devono essere elencate sulla carta della nave o specificate in una delle proprie carte controllate vicino alla nave. Non c'è limite di uso per le **free action** ma non può esserne usata una uguale 2 volte per turno per nave.

**3. Fase Combattimento:** Ogni nave **può** eseguire un **attacco**. In **ordine decrescente**

in base all'abilità del capitano, ogni nave può attaccare una nave nemica che si trova all'interno del suo arco di fuoco *frontale* e nel suo raggio d'azione. Alcune navi includono un arco fuoco *posteriore* contrassegnato da una linea tratteggiata; questo arco può essere usato solo da specifici *Weapons Upgrade* che specificano espressamente l'uso di questo arco. Alcune carte *Weapons Upgrade*, *Crew*, o *Captain* consentono attacchi differenti o multipli, leggete le istruzioni sulla carta. Le navi che attaccano usano i dadi di attacco rossi mentre le navi che si difendono usano i dadi di difesa verdi. Il numero di dadi da lanciare è specificato sulla carta (e sulla base) della nave (attacco di colore rosso / difesa di colore verde). La nave che spara a **distanza 1** aggiunge un dado di attacco rosso, mentre se una nave attaccata si trova a **distanza 3** aggiunge un dado di difesa verde. A **distanza 2** non vi sono dadi bonus.

**Danni:** Il difensore che *Evade* con i propri dadi un danno deve sempre scartare prima i danni regolari e poi eventuali danni critici. Le carte da danno critico vengono rivelate solo se colpiscono direttamente lo scafo.

**4. Fase Finale:** I giocatori eseguono le seguenti fasi di fine turno nel seguente ordine:

- Tutti i **segnalini Scudo** che sono stati capovolti sul lato rosso durante il turno possono essere rimessi sul loro lato attivo (blu) gratuitamente.

NOTA: Gli Scudi danneggiati durante il combattimento vanno rimossi dal gioco.

- I giocatori rimuovono i **segnalini Scan, Evade e Battle Station** inutilizzati dalle loro navi; i segnalini **Target Lock** inutilizzati rimangono sul tavolo.
- I segnalini **Cloak** che sono stati capovolti sul lato rosso devono essere rimossi.

- I segnalini **Cloak** che sono ancora sul lato verde possono rimanere in gioco se i loro proprietari scelgono di mantenere i loro **scudi disabilitati**. Se il segnalino Cloak è attualmente posizionato sulla parte superiore della base della nave, posizionarlo accanto alla nave per indicare che la nave è stata occultata per più di un turno e non può più essere agganciata come bersaglio (*target lock*). I *target lock* ricevuti precedentemente all'occultamento rimangono.

Se durante un combattimento una nave occultata spara deve mettere il suo segnalino Cloak sul lato rosso.

- Risolvere eventuali abilità di **End Phase** riportate su alcune carte abilità o missioni.

## Action tokens (Fase 2)



**Manovra Evasiva:** Scartalo per prevenire automaticamente 1 danno da un attacco.



**Scan:** La nave che attacchi tira 1 dado di difesa in meno.



**Posti di combattimento:** Scartalo per convertire tutte le icone *Battle Station* sul tuo tiro di dadi in icone Danno o Manovra Evasiva.



**Eco dei Sensori:** Una nave completamente occultata può muovere lateralmente a destra o a sinistra di 1 o 2.



**Target Lock:** Scartalo per ritirare un qualsiasi numero di dadi attacco. Puoi lockare una qualsiasi nave a 360° in un raggio di 3 o meno. Non puoi lockare una nave completamente occultata.



**Occultamento:** Disabilita gli scudi e aggiungi +4 dadi difesa. Non sarai completamente occultato fino al prossimo turno, quindi potrai ricevere ancora *target lock* nemici.



**Energia ausiliaria:** Piazzalo quando esegui una manovra rossa. La nave non può fare azioni (neanche *free actions*) o eseguire manovre rosse fino a quando non eseguirà una manovra verde che ti permetterà di rimuovere questo segnalino.

*NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*