

Fireteam Zero

FASE TATTICA

- 1- Il 1° giocatore **passa il segnalino** relativo alla sua sinistra.
- 2- Un solo giocatore può giocare 1 carta "**risposta tattica**".
- 3- Chi non ha giocato "risposta tattica" **pesca carte azione** fino ad averne 5 (anche se l'eroe è tramortito).

FASE EROI (a turno per ogni giocatore)

- 1- Se l'eroe è tramortito **puoi riattivarlo** (a volte è meglio lasciarlo disattivato).
- 2- Ogni eroe NON tramortito può (non necessariamente in ordine):
 - **muovere** (2 punti movimento).
 - **attaccare** oppure **cercare**(solo in spazi privi di mostri).
 - giocare carte **reazione**(anche in turni diversi dal proprio).

FASE MINACCIA

- 1- **Avanza** di 1 il segnalino minaccia (+1 per ogni specialista non protetto).
- 2- **Attiva mostri** (servitori→mostri scelti→nemico finale).
- 3- **Rigenerare** i **mostri** uccisi. Se il nemico finale è in gioco, saltare questa parte. I mostri non possono essere generati su spazi contenenti almeno 1 eroe e nessun mostro.

Movimento

Muovi di 1 spazio per ogni punto movimento (2).

- Gli spazi arancioni (terreno difficile) necessitano di 2 punti movimento per entrarvi.
- Gli specialisti non possono essere lasciati soli.
- Non puoi fuggire dai mostri, a meno che gli eroi (esclusi gli specialisti) non siano in maggioranza.



Attacco

Giocare quante carte si vuole, basta che condividano lo stesso tipo d'attacco (massimo 8 dadi).

Gli attacchi ESPLOSIONE vanno applicati a tutte le miniature della casella, nemici e giocatori.



SOLO Attacchi a DISTANZA

+1 dado se ti trovi in una casella verde (elevata) e attacchi una casella NON verde.



-1 dado se il bersaglio è in una casella viola (copertura).



Ricerca e imboscate

Se avviene una IMBOSCATA, prendi un mostro dalla riserva (se non c'è prendilo dalla casella più lontana), posizionalo sullo spazio e attivalo subito.

NON si possono giocare carte REAZIONE!

Carte Reazione

OGNI giocatore può giocare 1 "carta reazione" se si presenta l'**evento innescante** entro la **gittata** richiesta.

La "carta reazione" può essere giocata anche durante il **turno di altri giocatori**.

La "carta reazione" **NON** può essere giocata: **durante le imboscate o se l'eroe è tramortito**.

Attivazione mostri (servitori→mostri scelti→nemico finale).

- 1- Muovere il mostro **verso l'eroe non tramortito più vicino** (il mostro non si muove se la sua casella contiene un eroe non tramortito). I Mostri **ignorano** i terreni difficili.
- 2- Tirare il **dado attivazione** per il mostro attivato ed applicarne gli effetti (+1 movimento o abilità speciale o dado vuoto).
- 3- **Attaccare l'eroe più vicino**. Se gli eroi sono equidistanti, attaccare l'eroe che viene per primo nell'ordine di turno. Gli attacchi esplosivi dei mostri attaccano SOLO gli eroi.
- 4- *Un eroe non attaccato può decidere di **prendersi tutto il danno** di un eroe bersagliato sulla sua stessa casella.*
- 5- Applicare i danni. L'eroe vittima dell'attacco deve **scartare tante carte** quanti sono gli attacchi del mostro riusciti. Se non ha più carte da scartare viene **tramortito** e la miniatura va sdraiata. Girate la moneta sul lato "croce", se è già sul lato "croce" la partita è persa.