

GIGA-ROBO!

REGOLE DI GIOCO E RIFERIMENTI

COMPONENTI DI GIOCO

PANORAMICA DEL GIOCO	1
CHANGELOG	2
SETUP	2
COMPOSIZIONE DELLA MAPPA	5
GAMEPLAY	5
ESEMPIO DI COMBATTIMENTO	9
MISURATORE DI RAFFREDDAMENTO	10
DETTAGLI DELLA CARTA	11
PLANCIA DEL GIOCATORE	12
GUIDA AI SEGNALINI POTERE	12
GUIDA AI SEGNALINI FERITA	13
GUIDA ALLE BARRIERE	13
COPERTURA	14
MOVIMENTO FORZATO	14
COLLISIONE	15
SUDDIVISIONE CARTE IMPATTO	16
GUIDA ALLE TESSERE IMPATTO	16
TEMPI E FINESTRE DI RISPOSTA	17
I PILOTI	18
I ROBOT	20
GUIDA DEL CO-PILOTA	23
GLOSSARIO	23
ERRATA	25
FAQ	26

VER. 1.3.4 - ITA

Questo è un documento vivo, aggiornato attivamente con perfezionamenti nelle spiegazioni delle regole, esempi di gioco e risposte alle domande frequenti.

Se hai un suggerimento o una critica costruttiva da offrire, non esitare a contattarci all'indirizzo Info@gigarobo.com e utilizza l'oggetto "Regole del gioco".

PANORAMICA DEL GIOCO

Giga-Shards: queste fonti di energia tecno-organica vengono coltivate e raccolte letalmente dagli esseri viventi. Quando vengono raccolti dagli umani, i frammenti garantiscono ai loro utenti l'incredibile capacità di trasmutare le emozioni in potere sfrenato, limitato solo dallo spirito combattivo di chi li usa. La Zoider Armada, una forza aliena onnipotente che esalta la conquista sopra ogni altra cosa, ha scoperto questo potere unico. Ora, le varie fazioni di Zoider hanno invaso lo spazio terrestre per rapire e dominare la razza umana. La Terra ha la possibilità di combattere quando alcuni coraggiosi umani sfuggono alla prigionia di Zoider, sacrificandosi per rimandare i giganteschi prototipi di robot di Zoider sulla Terra. Ma i piloti che entrano in possesso di queste titaniche macchine da guerra hanno obiettivi propri e competono tra loro in una corsa per controllare più Giga-Shard. Alcuni sperano di difendere la Terra, mentre altri cercano solo il potere per raggiungere i propri fini misteriosi.

Giga-Robo è il gioco di miniature basato su carte di combattimento robotico gigante! Crea mani personalizzate di potenti attacchi, tattiche astute e finali devastanti per duellare in una città completamente distruttibile in scontri Testa a testa, Squadra contro Squadra o Tutti contro tutti.

Scatena il tuo spirito combattivo, vinci i Giga-Shard dei tuoi avversari e forgia il tuo destino in combattimento!



GIGA-ROBO REGOLE DEL GIOCO E RIFERIMENTI VER. 1.3.4

- La Guida alla barriera è stata aggiornata per chiarire che almeno 1 danno deve essere ricevuto o inflitto per causare la riduzione del danno di una barriera attiva e che almeno 1 danno deve essere inflitto a un esagono con una barriera statica su di esso per distruggere il Barriera statica.
- Sono stati apportati miglioramenti alle guide di copertura e al movimento forzato per assistere i giocatori daltonici.

Per leggere la cronologia completa delle versioni, visitare: <https://bit.ly/2Xy61t9>

SETUP

Determina il numero di giocatori, quindi scegli la modalità di gioco a cui desideri giocare:

Testa a testa • 2 giocatori

Condizioni di vittoria: se la tua armatura è 0 alla fine di un turno, sei sconfitto. Quando hai sconfitto il tuo avversario o la squadra avversaria, vinci la partita!

Regole di pareggio: se sia tu che l'Armatura del tuo avversario siete 0 alla fine di un turno, è un pareggio!

Squadra vs. Squadra • 4-6 giocatori

Condizioni di vittoria: Quando l'ultimo Robot rimasto nella squadra del tuo avversario ha 0 Armatura alla fine di un turno, la tua squadra vince la partita!

Regole di pareggio: Se gli ultimi Robot della tua squadra e la squadra del tuo avversario hanno entrambi 0 Armatura alla fine di un turno, è un pareggio!

Regole speciali Co-piloti: Nel gioco di squadra, i giocatori sconfitti possono continuare il combattimento co-pilotando un robot dei compagni di squadra. I robot co-pilotati sfruttano la potenza combinata dei loro molteplici piloti, condividendo le loro abilità, carte e risorse. **(Vedi: Guida Co-Pilota P. 21)**

Tutti contro tutti • 3-6 giocatori

Condizioni di vittoria: Quando l'armatura di un giocatore è 0 entro la fine di un turno, il gioco finisce. I giocatori rimanenti calcolano chi ha la percentuale di armatura più alta rimasta ($[\text{armatura attuale} \div \text{armatura massima}] \cdot 100$). Il giocatore con la percentuale di armatura più alta vince!

Regole di pareggio: Quando la partita finisce, pareggiano i giocatori rimanenti che hanno la più alta percentuale di Armatura.

A. Scegli 1 Pilota e 1 Robot.

1. Se i giocatori desiderano selezionare gli stessi piloti e / o robot, ciascuno di questi giocatori può tirare un dado: il giocatore con il risultato più alto sceglie per primo il proprio pilota e robot. Se sono disponibili più copie di un pilota o robot, possono essere selezionate da più giocatori.

B. Prendi i seguenti componenti che corrispondono al Pilota e Robot scelti:

1. La plancia, le abilità e il mazzo del tuo robot
2. La plancia del Pilota, Abilità e mazzo
3. La miniatura del tuo Robot
4. 6 Segnalini Potere
5. 2 Cubi blu Spirito Combattivo e 2 Cubi rossi Armatura sui rispettivi tracciati Pilota e Robot

C. Posiziona la tua plancia Pilota e Robot di fronte a te e collegale insieme in modo che la scheda Pilota sia a sinistra. Con le schede collegate, la barra blu inferiore delle schede combinate forma il tuo misuratore di raffreddamento. Da sinistra a destra, gli slot diminuiscono da 3 a 1.

D. Eseguire i seguenti passaggi nell'ordine che si preferisce:

1. Seleziona una delle tue carte abilità del pilota da usare in gioco, quindi posizionala nello slot abilità del pilota della tua scheda pilota. Riponi le carte Abilità rimanenti nella scatola del gioco.
2. Seleziona 3 delle abilità del tuo robot da usare in gioco, quindi inseriscile negli slot delle abilità del robot nella scheda Robot, in qualsiasi ordine. Riponi le abilità rimanenti nella scatola del gioco.
3. Scegli una delle carte Tecnica suprema del tuo robot da aggiungere alla tua mano.
4. Costruisci la tua mano scegliendo 15 carte tra il mazzo del tuo pilota e il mazzo del tuo robot che non sono carte Tecnica Definitiva. Includendo la tua Tecnica Definitiva, avrai una mano di 16 carte. Queste saranno le uniche carte che utilizzerai in questa partita.
 - I. Puoi costruire la tua mano usando qualsiasi combinazione di carte dal tuo mazzo Pilota, mazzo Robot o entrambi senza alcuna restrizione per quanto riguarda i Tipi o Sottotipi di carte.
 - II. Puoi avere solo una copia unica di qualsiasi carta nella tua mano.
 - III. Se desideri giocare senza personalizzare la tua build, sul retro di ogni scheda pilota e robot è elencato il Setup iniziale rapido. Basta mescolare e abbinare un pilota e un robot, raccogliere tutte le carte e le abilità dalle rispettive come indicato nel Setup iniziale rapido e lanciati in una partita!
5. Posiziona tutti i dadi attacco, i dadi potere, i dadi difesa, i segnalini, le tessere e le strutture a portata di mano di tutti i giocatori.
 - I. Se stai giocando testa a testa, per comodità, tu e il tuo avversario potete prendere 6 dadi attacco e 6 dadi potere ciascuno e posizzionarli sui rispettivi lati del tavolo.
6. Mescola il mazzo di carte Impatto e mettilo a portata di mano di tutti i giocatori.

E. Imposta lo spirito combattivo del tuo pilota su 0 posizionando un cubo di tracciamento dello spirito combattente nello slot "0" del tracciato superiore e lo slot "0" del tracciato inferiore (a meno che il tuo spirito combattivo non sia influenzato da un'abilità che ne altera il valore iniziale)

La traccia in alto segna il tuo attuale spirito di combattimento con incrementi di 10, mentre la traccia in basso lo contrassegna con incrementi di 1. Ad esempio, se avevi 9 spirito di combattimento, un cubo dovrebbe essere nello slot "0" della traccia in alto, mentre un cubo dovrebbe trovarsi nello slot "9" della traccia inferiore. Se avevi 25 Spirito Combattivo, 1 cubo dovrebbe essere nello slot "20" della traccia superiore e 1 cubo dovrebbe essere nello slot "5" della traccia inferiore.

G. Imposta l'armatura del tuo robot in modo che corrisponda al suo valore "Armatura massima" elencato nella sezione Statistiche della tua scheda robot (a meno che non sia influenzato da un'abilità che ne altera il valore iniziale), posizionando i cubi Tracciamento armatura negli slot corrispondenti in alto e tracce inferiori. Posiziona orizzontalmente ogni carta dalla tua mano nel tuo misuratore di raffreddamento facendo corrispondere il valore di raffreddamento di ogni singola carta con il corrispondente slot.

1. Posizionare una carta orizzontalmente nel tuo misuratore di raffreddamento significa che è disattivata. Spesso, il testo delle regole di una carta viene attivato una volta che entra nel misuratore di raffreddamento: se è attivato, indicalo posizionandolo verticalmente. In questo modo, è facile per tutti i giocatori vedere e determinare quali carte influenzano attivamente il gameplay mentre si trovano nel misuratore di raffreddamento.
2. Le carte che non hanno un valore di raffreddamento elencato iniziano nella tua mano e torneranno nella tua mano immediatamente dopo la risoluzione.

H. Ogni giocatore tira 1 dado di attacco. Il giocatore con il risultato più alto sceglie su quale mappa giocare (se c'è un pareggio, ripetere il tiro fino a quando 1 giocatore ha il risultato più alto) e poi piazza la mappa al centro del tavolo. Partendo dal giocatore che ottiene il risultato più alto in un tiro di dado e proseguendo in senso orario, i giocatori, a turno, selezionano e posizionano un singolo Ostacolo sulla mappa, fino a quando non sono stati posizionati 15 Ostacoli totali. Ogni mappa ha le proprie regole uniche per il posizionamento degli Ostacoli (vedere: Analisi della mappa, P.5).

1. Sulla Mappa A, solo le strutture possono essere posizionate su qualsiasi esagono che non sia quello di partenza o uno stradale.
2. Sulla Mappa B, solo le strutture possono essere posizionate su qualsiasi esagono che non sia quello iniziale, stradale o una rovina. Le Tessere Impatto possono essere selezionate e poi posizionate su qualsiasi Esagono Rovina.

I. In una partita Testa a testa, una volta che sono stati posizionati 15 Ostacoli, il giocatore che ha vinto il tiro di dado sceglie se vuole selezionare per primo la sua Zona di partenza e fare il primo turno, oppure seleziona la sua Zona di partenza per secondo e gioca il secondo turno . Quindi, in ordine di turno, seleziona una Zona di partenza (uno qualsiasi degli esagoni con un contorno blu luminoso) e piazza la tua miniatura Robot su di essa. Una volta effettuate queste selezioni, inizia il turno del primo giocatore!

1. Nelle partite Tutti contro tutti, il giocatore con il risultato più alto sceglie quando selezionerà la propria zona di partenza e quale turno effettuerà. L'ordine per entrambi deve essere lo stesso (ad esempio, se scegli di selezionare la terza zona di partenza, effettuerai il terzo turno). Ripeti questo processo finché tutti i giocatori rimanenti non avranno scelto la loro zona di partenza e l'ordine di turno.
2. In Squadra vs Squadra, il giocatore con il risultato più alto fa vincere per la propria squadra. Entrambe le squadre scelgono quale giocatore svolgerà il primo turno per la loro squadra. Quindi i turni si alternano tra le squadre. Ad esempio, la squadra 1 (giocatori A e B) vince il tiro e decide che il giocatore A svolga il primo turno. Quindi la squadra 2 (giocatori C e D) decide che il giocatore C partirà per secondo. L'ordine del turno è quindi Giocatore A, Giocatore C, Giocatore B, Giocatore D.

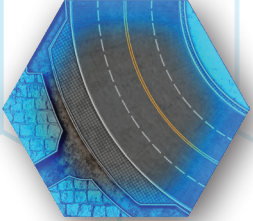
La figura seguente mostra come dovrebbero essere impostati i componenti prima di giocare una partita 1vs1 utilizzando la mappa A.



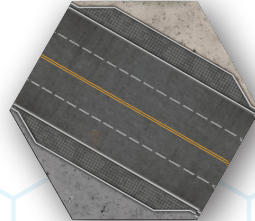
COMPOSIZIONE MAPPA

Sulle figure della Mappa A e della Mappa B sottostanti, quando si piazzano Ostacoli durante il Piazzamento, le Strutture possono essere posizionate su uno qualsiasi degli esagoni evidenziati in giallo, poiché non sono Zone di Partenza, Esagoni di Strada o Esagoni di Rovina. Sulla Mappa B, le Tessere Impatto possono essere posizionate su uno qualsiasi degli esagoni evidenziati in rosso, poiché sono Esagoni Rovina. I 6 esagoni blu luminosi lungo i bordi di ogni mappa sono le zone di partenza. Questi sono gli esagoni su cui puoi posizionare la tua miniatura robot all'inizio del gioco.

Esagono iniziale



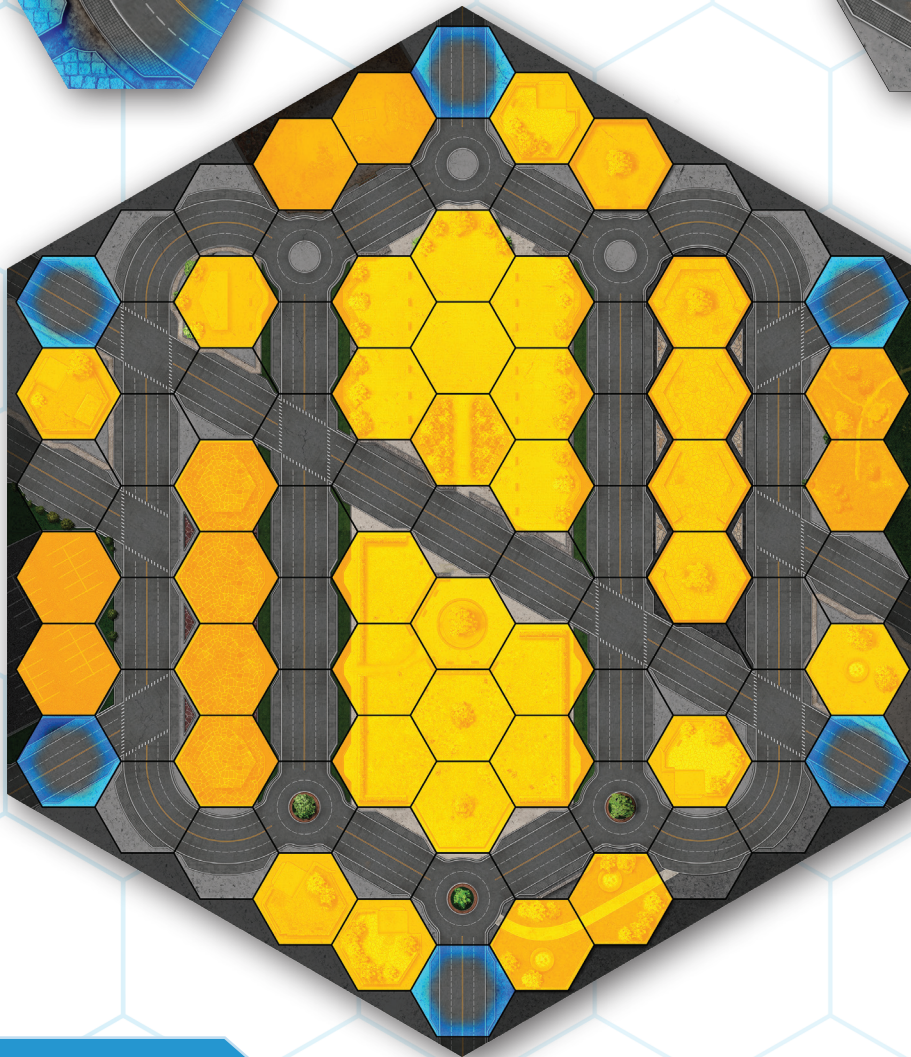
Esagono Strada



Esagono Rovina



Mappa A



Mappa B



GAMEPLAY

A. Durante il tuo turno, ci sono varie azioni che puoi intraprendere: queste possono essere eseguite una, più volte o per niente, a seconda delle tue scelte o degli effetti delle carte e delle abilità. Queste azioni sono:

1. Giocare una carta
2. Attivazione o utilizzare un'abilità del Pilota o del Robot
3. Attivazione di un effetto
4. Spendere punti movimento in base alla velocità del Robot
5. Spendere segnalini potere
6. Eseguire qualsiasi tiro di dado
7. Inizio o fine di una fase di turno

B. Turno di gioco: Un Turno si divide in 5 fasi.

- I. Attiva gli effetti di inizio turno
- II. Mantenimento
- III. Combattimento
- IV. Raffreddamento
- V. Attiva gli effetti finali

C. Effetti di inizio turno: determina se carte, abilità, segnalini Trauma, tessere Impatto o altri ostacoli ti influenzano all'inizio del tuo turno. Se lo fanno, applica quegli effetti di conseguenza (indipendentemente dal fatto che influenzino una fase specifica o la totalità del tuo turno).

D. Mantenimento: scegli se guadagnerai il valore del cuore del tuo Pilota in Spirito Combattivo o il suo valore Potere in Segnalini Potere (fino a un massimo di 6 Segnalini Potere totali), quindi regola i tuoi tracciati di conseguenza, o aggiungi i Segnalini Potere sulla tua plancia.

E. Combattimento

1. **Movimento:** Puoi muovere il tuo Robot di un numero di esagoni uguale o inferiore al valore di **velocità** del tuo Robot. Puoi spendere questo movimento una volta durante il tuo turno, prima o dopo un'azione, a meno che non sia diversamente specificato da una Carta o da un'Abilità. I robot non possono muoversi attraverso alcun esagono contenente un altro Robot o una struttura a meno che un effetto di Movimento Forzato non richieda loro di farlo, nel qual caso si applicherebbero le regole di Collisione. Non puoi terminare il tuo turno in un esagono contenente un altro Robot.
 - I. Muoversi in un esagono adiacente conta come 1 movimento.
 - II. Spostarsi a livelli di elevazione più alti costa 1 + il cambio di livello, in movimento.
 - III. Spostarsi a livelli di elevazione inferiori **non** costa movimenti extra.
 - IV. Se ti trovi al livello 1 o più e scegli di muoverti attraverso la mappa in un esagono allo stesso livello di elevazione, **non** devi pagare alcun costo di movimento aggiuntivo per il livello di elevazione, a condizione che non ci siano livelli di elevazione più alti lungo il percorso del tuo movimento.
 - V. Gli effetti Spinta (Boost) o Salto (Leap) ignorano i costi di elevazione, infatti spostarti a livelli di elevazione più alti non costa movimenti extra.
 - VI. Esempi:
 - Spostarsi dal suolo alla sommità di una struttura di livello 1 adiacente costa 2 movimenti.
 - Spostarsi dal suolo alla cima di una struttura di livello 2 adiacente costa 3 movimenti.
 - Spostarsi dal suolo alla cima di una struttura di livello 2 a 4 esagoni di distanza, mentre il potenziamento è attivato, costa solo 4 movimenti, poiché il potenziamento ignora i livelli di elevazione. Senza Boost, costerebbe 6 movimenti.
 - Spostarsi dalla cima di una struttura di livello 1 alla cima di un'altra struttura di livello 1 non costa movimenti aggiuntivi perché non hai cambiato i livelli di elevazione.
 - Spostarsi dalla cima di una struttura di livello 2 al suolo non costa movimenti extra, perché non ti sei spostato a un livello di elevazione più alto.
2. **Finestra di risposta:** Durante il turno di qualsiasi giocatore, iniziando con il giocatore attivo e continuando nell'ordine di turno, i giocatori possono pagare e giocare 1 carta istantanea, attivare un effetto o attivare un'abilità in risposta a qualsiasi giocatore (inclusi se stessi) che dichiara o risolve un'azione. Non ci sono limiti al numero di risposte che i giocatori possono dichiarare in un turno, ma non possono mai dichiarare più risposte simultaneamente - tutte le risposte devono essere dichiarate una alla volta a turno per consentire anche ad altri giocatori di rispondere.
 - I. Tu e i tuoi avversari potete rispondervi l'un l'altro tutte le volte che volete in un turno, finché tutti passano senza rispondere. Solo quando tutti i giocatori avranno finito di rispondere, le loro risposte si risolveranno.
 - II. Le risposte si risolvono in ordine inverso, iniziando dall'ultima utilizzata con successo e terminando con la prima utilizzata con successo.
 - III. Puoi rispondere alla risoluzione di un'altra risposta.
 - IV. Se la tua risposta annulla gli effetti della risposta di un avversario, ma gli consente comunque di pagare i costi richiesti, quando la sua risposta si risolve deve comunque pagare quei costi.
3. **Attacco:** Finché sei il giocatore attivo, puoi pagare e giocare 1 qualsiasi carta d'attacco o fino a 3 carte d'attacco tutte con l'icona Combo simultaneamente. Seleziona un esagono entro il raggio di attacco, quindi seleziona un bersaglio all'interno di quell'esagono (avversari, strutture e barriere statiche sono bersagli legali).
 - I. Quando calcoli la portata, inizia a contare con l'esagono adiacente a te e termina con l'esagono del tuo Bersaglio.
 - Per determinare la portata negli attacchi a distanza si può ignorare i cambiamenti di elevazione.
 - Per determinare la portata negli attacchi in mischia bisogna contare i cambiamenti di elevazione.
 - II. Devi selezionare un attacco con un valore di portata che possa raggiungere il tuo obiettivo.
 - Se il tuo Bersaglio non si trova nel raggio di una Carta Attacco, non puoi giocarla da sola, ma se stai usando la carta in una Combo e la carta precedente nella combo collocherebbe il Bersaglio entro il raggio (se ha successo), puoi giocarla.
 - Una Combo può essere costruita da un massimo di 3 carte con un'icona Combo, ma è sempre considerata un singolo Attacco.
 - Le combo possono essere giocate solo quando sei il giocatore attivo, ma ogni singola carta con l'icona Combo può ancora essere giocata quando sei il giocatore reattivo.
 - Qualsiasi carta con l'icona Reazione può essere utilizzata mentre sei il giocatore attivo, ma l'effetto Reazione verrà ignorato.
 - III. Dichiarare l'attacco al tuo avversario e mostra loro le carte d'attacco che hai selezionato.
 - Se giochi una Combo, presenta fino a 3 carte con l'icona Combo e posizionale nell'ordine in cui desideri che si risolvano, da sinistra a destra.
 - Se si crea una situazione in cui l'Attacco non è più nel raggio del tuo Bersaglio, non può essere giocato e deve essere ripreso in mano.

- IV.** Paga il costo delle carte attacco in Spirito Combattivo. Modifica le posizioni dei cubi sul tracciato Spirito Combattivo per pagarne il costo.
- Il costo di una carta è almeno 1, a meno che non sia indicato diversamente da una Carta o Abilità che può essere giocata gratuitamente.
- V.** Per distruggere una struttura o una barriera statica devi pagare e giocare un attacco che infligge 3 o più danni. Se il tuo avversario si trova nell'esagono che ha la struttura mirata o la barriera statica, ma non dichiara un attacco reattivo, o gioca un istantaneo che annulla il tuo attacco, la struttura o la barriera statica viene automaticamente distrutta. Se riesci a distruggere una struttura, pesca 1 carta Impatto e risolvi i suoi effetti di distruzione. Se un avversario è in cima alla Struttura che viene Distrutta, cade a terra, subendo gli effetti delle Tessere Impatto create sotto di lui.
- 4. Reagire all'Attacco di un avversario:** Quando sei il Bersaglio dell'Attacco di un avversario, o in un esagono con il Bersaglio dell'Attacco di un avversario, ci sono 3 modi per reagire al tuo avversario.
- I. Attacco reattivo:** Se sei il Bersaglio dell'Attacco di un avversario, o in un esagono con il Bersaglio dell'Attacco di un avversario, puoi scegliere, pagare e giocare una qualsiasi Carta Attacco dalla tua mano come Attacco Reattivo che prende di mira l'avversario.
- Se effettui un Attacco Reattivo con una carta che ha l'icona Reazione e tu e il tuo avversario avete i dadi di pareggio, mantieni in gioco tutti i tuoi dadi di pareggio mentre il tuo avversario rimuove tutti i loro dal gioco.
 - Qualsiasi carta con l'icona Combo può essere utilizzata per un Attacco Reattivo, ma non puoi eseguire Combinazioni di più carte come Attacco Reattivo a meno che una carta o un'abilità non indichi diversamente.
 - Gli attacchi reattivi possono selezionare qualsiasi bersaglio nell'esagono del giocatore attaccante.
- II. Difendere:** Se sei il bersaglio di un attacco, invece di pagare e giocare una carta per un attacco reattivo, puoi invece scegliere di difendere.
- Quando Difendi, raccogli un numero di Dadi Difesa grigi a dieci facce pari al valore di Difesa del tuo Robot. Questi sono i dadi che tirerai per un tiro di difesa, invece dei dadi di attacco rossi a dodici facce.
 - Non puoi rispondere all'attacco di un avversario che prende di mira una struttura nel tuo esagono scegliendo di difendere.
- III. Prendere il colpo:** Puoi anche non scegliere né Attacco reattivo né Difesa, e invece affrontarlo a testa alta. Ogni dado che lancia il tuo avversario diventa un successo automatico. Sebbene influiranno tutti i danni e gli effetti del loro Attacco, sarai comunque in grado di **Guadagnare Rabbia**, scegliendo di ottenere il valore di Rabbia del tuo pilota in Spirito di combattimento o il valore di Potere del tuo pilota in segnalini Potere.
- 5. Risoluzione degli attacchi:** Tu e il tuo avversario raccogliete ciascuno un numero di Dadi Attacco dettato dalle carte scelte per i rispettivi Dadi Attacco, Attacco Reattivo o Difesa pari al valore di Difesa del vostro Robot.
- I.** Se stai usando una singola carta, raccogli un numero di Dadi Attacco pari al valore nell'icona Dadi Attacco della carta. Se stai usando una Combo, raccogli un numero di Dadi Attacco pari all'icona Dadi Attacco sulla prima carta della tua Combo, poi aggiungi 1 Dado Attacco aggiuntivo per ogni altra carta nella Combo.
- II.** Determina **copertura, vantaggio in combattimento** e qualsiasi altro modificatore di dadi:
- **Copertura:** Se una Struttura si trova tra te e il tuo avversario, o su un esagono con una Barriera Statica, l'avversario ha Copertura. Quando prendi di mira un avversario con Copertura, tiri 1 Dado Attacco in meno.
 - **Vantaggio di combattimento:** Se ti trovi a un livello più alto del tuo avversario, hai il vantaggio di combattimento. Ogni volta che hai il vantaggio di combattimento, aggiungi 1 Dado Attacco al tuo tiro di attacco, se possibile.
 - Se il tuo avversario si trova su Macerie (una delle Tessere Terreno Impatto) e sceglie di Difendere, aumenta il suo tiro di Difesa di 1 dado Difesa.
 - Altre carte, abilità ed eventi possono aumentare o diminuire il numero di dadi che tiri. Esaminate attentamente tutti gli effetti che potrebbero modificare i tiri di dado e applicane i risultati.
- III.** Tu e il tuo avversario potete quindi spendere **Segnalini Potere** per aggiungere **Dadi Potere** ai vostri tiri, a partire dal giocatore attivo.
- Il giocatore Attivo deve scegliere se spendere o meno i Segnalini Potere per aggiungere Dadi Potere al proprio tiro per primo, poi tocca al giocatore Reattivo scegliere. Una volta che entrambi i giocatori hanno preso la loro decisione, non possono tornare indietro.
 - I Dadi Potere possono essere aggiunti a qualsiasi tiro nel gioco. Ciò include i tiri per l'Attacco, i tiri per la Difesa e i tiri per il recupero.
 - In qualsiasi combinazione di tipo di dado, puoi tirare un massimo di 6 Dadi Attacco a dodici facce, 6 Dadi Potere a dodici facce e 5 Dadi Difesa a dieci facce in un singolo tiro. Se una qualsiasi combinazione di effetti genera più di questi importi, ignora il numero di dadi in eccesso.
 - Alcune carte, abilità ed eventi possono permetterti di aggiungere Dadi Difesa come "Dadi Attacco a dieci facce" al tuo tiro: questi non contano ai fini del limite dei 6 Dadi Attacco a dodici facce, ma contano nella limitazione dei 5 dadi Difesa a dieci facce.
- IV.** Tu e il tuo avversario tirate il rispettivo numero totale di dadi.
- Risolvere pareggi: Tutti i dadi di pareggio vengono messi da parte dal gioco uno a uno, ma non vengono rimossi (istantanei e abilità possono alterarne i risultati o rimetterli in gioco).
 - Esempio 1: Tu ottieni tre 4. Il tuo avversario ottiene un 4. Uno dei tuoi 4 e il 4 del tuo avversario vengono rimossi dal gioco, lasciandoti con due 4 ancora in gioco.
 - Esempio 2: Tu e il tuo avversario ottenete entrambi un 2. Spostate quei dadi da parte dei dadi attivi e sono considerati nulli. Quindi giochi un Istantaneo che ti consente di ripetere il tiro di 1 dado: rilanci il tuo 2 e ottieni invece un 3, trasformando quello che una volta era un dado annullato in un Successo.
 - **Reazioni:** Se effettui un attacco reattivo con una carta che ha l'icona Reazione, mantieni in gioco tutti i tuoi dadi di pareggio mentre il tuo avversario li mette da parte dal gioco. Questo è diverso dal regole di pareggio, in cui i dadi del pareggio vengono esclusi dal gioco.
 - Esempio 3: Effettui un Attacco reattivo usando una carta con l'icona Reazione e ottieni un 5. Il tuo avversario ottiene tre 5. A causa del Reazione, il tuo 5 rimane in gioco, mentre tutti e tre i 5 del tuo avversario di base vengono rimossi dal gioco uno a uno.
- V.** Determina chi ha vinto il combattimento: il giocatore con il risultato di dado rimanente più alto vince l'attacco!
- Il giocatore che ha vinto determina i successi del proprio attacco contando il numero di risultati di dado che sono superiori al risultato di dado più alto del proprio avversario. Quel numero = X. Il loro attacco ha X successi.

- Se un tiro per la difesa ha successo, nessun danno viene influenzato e nessun effetto si risolve, a meno che non sia diversamente specificato da una carta o da un'abilità.
- Se per qualsiasi motivo non ci sono dadi in gioco, nessun danno viene inflitto e nessun effetto si risolve, a meno che non sia diversamente specificato da una carta o da un'abilità, e nessun attacco o difesa è considerato riuscito.
- Esempio: Hai ottenuto un 12, 10, 5 e 5. Il tuo avversario ha ottenuto un 10, 5 e 2. I 10 e 5 sono pari, quindi il tuo 10 e uno dei tuoi 5 vengono rimossi dal gioco. Il suo 10 e 5 vengono rimossi dal gioco. Il risultato del dado rimanente è 12 e 5. Il risultato rimanente del tuo avversario è 2. Il tuo 12 è il risultato più alto, quindi hai vinto il combattimento. Il tuo 12 e il tuo 5 sono più alti del 2 del tuo avversario, quindi hai 2 successi.

VI. Risolvi il testo dell'attacco con successo: il testo può influenzare le regole con danni aggiuntivi, muovere con forza i giocatori, innescare effetti, richiedere tiri di recupero, generare segnalini nel misuratore di raffreddamento dei giocatori o avere altri effetti.

- Se hai usato un Attacco Combinato, risolvi il testo delle regole di ogni carta uno alla volta, da sinistra a destra. Se, per qualsiasi motivo, una carta nella Combo non può essere risolta, si verifica un **Combo Break** e tutte le carte successive nella Combo non si risolveranno.
- Se una carta ti chiede di eseguire un tiro di recupero, tira 1 dado di attacco per impostazione predefinita (anche se puoi spendere segnalini potere per aggiungere Dadi potere al tuo tiro di recupero). Con un risultato di 7 o più su un singolo dado, hai successo.

VII. Risoluzione delle collisioni: se un robot viene spostato con forza in un ostacolo o in un altro robot, entra in collisione con quell'ostacolo o robot. Consultare la "Guida alle collisioni" a pagina 15 delle regole per un'analisi completa degli effetti dinamici e delle interazioni delle collisioni.

VIII. Danno inflitto: somma il danno dell'attacco riuscito, usando qualsiasi effetto del danno della carta, così come qualsiasi modificatore di danno da altre carte e abilità, e infliggilo al tuo avversario. Il tuo avversario può anche ricevere danni aggiuntivi da Collisioni, Tessere Impatto o altri effetti.

- Se hai usato un Attacco Combo, calcola il danno di ogni singola carta, da sinistra a destra, e sommalo, insieme a qualsiasi modificatore pertinente, per trovare il tuo totale. Sebbene il danno di ogni carta venga calcolato individualmente, il danno totale dell'intera Combo sarà comunque influenzato come un unico importo combinato.
- Se, per qualsiasi motivo, vengono create le condizioni in modo che una carta nella Combo non possa essere risolta, si verifica un'interruzione della Combo e tutte le carte successive nella Combo non si risolveranno.
- Se il tuo avversario si trova in un esagono con una barriera statica e tu gli infliggi danno, la barriera statica viene distrutta.
- Se il tuo avversario ha una barriera attiva, riduce il danno inflitto di 3, la barriera attiva viene distrutta e rimossa dalla sua plancia, quindi qualsiasi danno rimanente viene inflitto normalmente.

IX. Tu e il tuo avversario dovete posizionare le carte giocate nei rispettivi misuratori di raffreddamento e risolvere gli eventuali effetti. Se la tua carta ha avuto successo e ha la parola chiave attivata, posizionala verticalmente nel tuo misuratore di raffreddamento e i suoi effetti attivati influenzeranno immediatamente il gioco. Altrimenti, viene disattivato e posizionato orizzontalmente nel tuo indicatore di ricarica, senza avere alcun effetto sul gioco.

X. Ogni volta che il tuo avversario ti infligge almeno 1 danno, ottieni rabbia, scegliendo di ottenere il valore di rabbia del tuo pilota in spirito di combattimento o il valore di potere del tuo pilota in segnalino potere.

- Ottieni rabbia solo da almeno 1 danno inflitto a te da un avversario. Non ottieni rabbia quando ricevi danni, ad esempio dai segnalini Trauma da fuoco.
- Non ottieni rabbia dai danni inflitti a te da te stesso o da un compagno di squadra, come da te o da un compagno di squadra che muovono con forza il robot di un avversario nel tuo e causano una collisione.

XI. Tu e il tuo avversario rimuovete dal gioco tutti i dadi usati. Se sono stati usati i Dadi Potere, vengono spesi e anche rimossi dal gioco.

6. Ricominciare il combattimento: puoi giocare tutti gli attacchi che desideri durante il tuo turno, purché tu abbia gli attacchi in mano e sei in grado di pagarne i costi (spirito combattivo e/o altro).

F. Raffreddamento: quando decidi di terminare il tuo turno, inizia la fase di raffreddamento. Diminuisce di 1 lo slot di raffreddamento di ogni carta e segnalino nel tuo Misuratore di raffreddamento.

- Se una carta viene spostata dallo slot di ricarica 1, torna nella tua mano. Se un segnalino viene ridotto dallo slot di ricarica 1, viene rimosso dal tuo misuratore di raffreddamento e non influisce più sul gioco.
- Determina se carte, Abilità, Segnalini Trauma, Tessere Impatto o altri Ostacoli influenzano te, o le carte e i segnalini nel tuo Misuratore di raffreddamento, durante la tua Fase di Raffreddamento. Se lo fanno, applica quegli effetti di conseguenza.

G. Effetti di fine turno: determina se carte, abilità, segnalini Trauma, tessere Impatto o altri Ostacoli hanno effetto su di te alla fine del tuo turno. Se lo fanno, applica quegli effetti di conseguenza. Quindi, il tuo avversario diventa il giocatore attivo.

H. Condizioni di vittoria:

1 vs 1: Se la tua armatura è 0 alla fine di un turno, sei sconfitto. Quando hai sconfitto il tuo avversario o la squadra avversaria, vinci la partita!

Regola del pareggio: se sia tu che l'Armatura del tuo avversario siete 0 alla fine di un turno, è un pareggio!

Squadra vs. Squadra: Quando l'ultimo Robot rimasto nella squadra del tuo avversario ha 0 Armatura alla fine di un turno, la tua squadra vince la partita!

Regola del pareggio: Se gli ultimi Robot della tua squadra e la squadra del tuo avversario hanno entrambi 0 Armatura alla fine di un turno, è un pareggio!

Tutti contro tutti: Quando l'armatura di un giocatore è 0 entro la fine di un turno, il gioco finisce. I giocatori rimanenti calcolano chi ha la percentuale di armatura più alta rimasta ($[\text{armatura attuale} \div \text{armatura massima}] \cdot 100$). Il giocatore con la percentuale di armatura più alta vince!

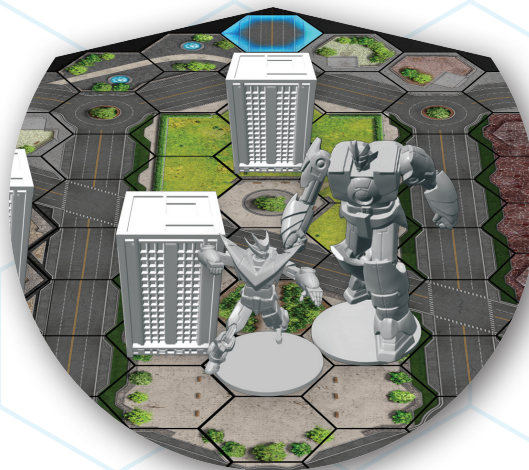
Regola del pareggio: Quando il gioco finisce, in caso di parità per la più alta percentuale dell'armatura tra i giocatori rimasti, è un pareggio tra quest'ultimi.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

- Il giocatore 1, che usa Takashi Kato che pilota Dai-Raijin V, è il giocatore attivo. Prendono di mira il loro avversario con una combo di 3 carte di "Flash Strike!", "Volt Spike!" E "Arc Heel!" Questo è legale, poiché ogni carta ha l'icona Combo e sono il giocatore attivo. Poiché "Flash Strike!" è la prima carta nella Combo e ha 1 Dado Attacco, l'attacco genererà 3 Dadi Attacco (i Dadi Attacco della prima carta + 1 Dado Attacco per ogni altra carta nella Combo).



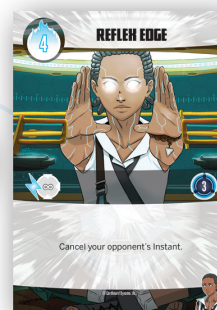
- Ogni carta nella Combo ha una Gittata di 1. Dato che Dai-Raijin V è adiacente ad Ayzn, e alla stessa elevazione, questo è un Attacco legale.



- Il giocatore 2, usando Ayzn che pilota con Dash, decide di eseguire un Attacco Reattivo, giocando "Core Breach!", Che genera 2 Dadi Attacco. Poiché il giocatore 2 è il giocatore reattivo, può anche trarre vantaggio da "Core Breach!" in quanto ha l'icona Reazione, che consente loro di mantenere tutti i dadi dal loro tiro di dadi attacco che potrebbero legarsi ai dadi dell'avversario e rimuovere dal gioco i dadi di pareggio dell'avversario.



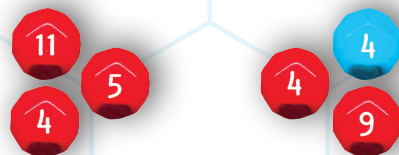
- In risposta all'attacco reattivo del giocatore 2, il giocatore 1 risponde giocando, "Auxiliary Charge!" che aggiungerà 1 dado di attacco extra al loro tiro, se si risolve. In risposta a ciò, il giocatore 2 riproduce, "Reflex Edge!" che può annullare l'istantanea di un avversario. Il giocatore 1 non può rispondere a questo, quindi le carte si risolvono in ordine inverso, con "Reflex Edge!" che annulla "Auxiliary Charge!", in modo che quest'ultima carta non abbia effetto. Entrambe le carte vanno nei loro misuratori di raffreddamento, entrando nello slot di raffreddamento che corrispondono ai valori di raffreddamento delle carte.



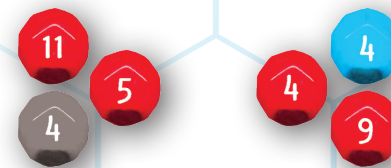
- Nessuno dei due giocatori ha istantanei o abilità aggiuntivi da usare al momento. Il giocatore 1 ha la priorità nell'aggiungere Dadi Potere al proprio tiro, ma non ha Segnalini Potere. La priorità passa al giocatore 2, che ha 2 segnalini potere inutilizzati sulla plancia. Il giocatore 2 decide di spendere 1 gettone potere per aggiungere 1 dado potere al suo tiro.



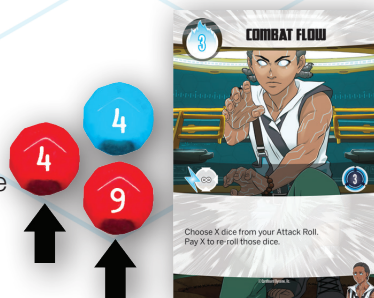
- Il giocatore 1 non ha risposta, e nemmeno il giocatore 2, quindi procede al tiro per l'attacco. Il giocatore 1 tira un 11, un 5 e un 4. Il giocatore 2 tira due 4 e un 9.



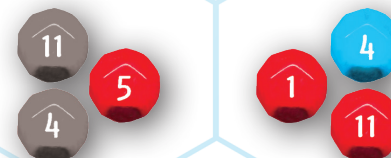
- Il giocatore 1 ha attualmente successo, poiché il suo 11 è il risultato di dado più alto. Tuttavia, i 4 del giocatore 2 pareggiano con il 4 del giocatore 1. Normalmente ogni giocatore metterebbe da parte dal gioco uno dei propri dadi di pareggio, ma poiché il "Core Breach!" Del Giocatore 2 ha l'icona Reazione, tutti i suoi dadi rimangono in gioco, mentre il giocatore 1 deve mettere da parte il suo 4 dal gioco.



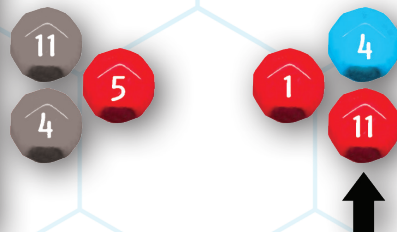
- Il giocatore 1 ha la priorità, ma passa perché è soddisfatto del suo successo. Il giocatore 2 decide di cogliere l'attimo, approfittando del dado singolo del suo avversario in gioco, e risponde giocando l'Istantaneo, "Combat Flow", che gli consente di pagare per ripetere il tiro di dadi specifici. Il giocatore 1 non ha risposte a questo, quindi si risolve. Il giocatore 2 sceglie uno dei suoi 4 e il suo 9 e li ritira.



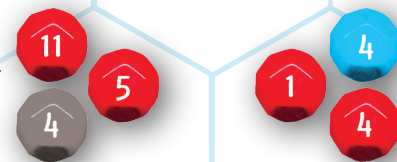
- Il giocatore 2 tira un 1 e un 11. A causa dell'icona Reazione, questo mette da parte l'11 del giocatore 1 dal gioco, ribaltando la situazione e dando al giocatore 2 un successo! Quindi "Combat Flow" va al misuratore di raffreddamento del giocatore 2.



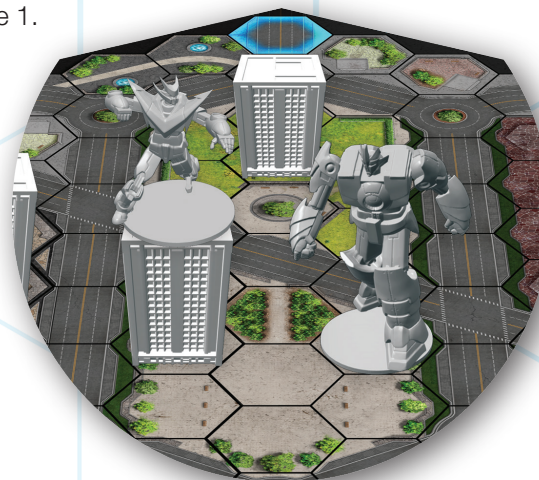
10. Il giocatore 1 risponde al tiro di dado e gioca l'istantaneo, "Critical Aim". Il giocatore 2 non ha risposte, quindi la carta si risolve. Il giocatore 1 decide di costringere il suo avversario a ripetere il tiro del suo 11.



11. La situazione si ribalta ancora una volta, mentre il giocatore 2 tira un 4! Dato che il giocatore 2 non ha più un 11, l'effetto Reazione per quel dado viene annullato, riportando in gioco l'11 del giocatore 1, rendendo il suo tiro di attacco riuscito! "Critical Aim" va al misuratore di raffreddamento del giocatore 1.



12. Il giocatore 2 non ha risposte, così il combattimento viene risolto, lasciando il giocatore 1 con 2 successi. Vengono inflitti 5 danni totali al giocatore 2, oltre a 1 Sbalzo di tensione, e si può muovere di 2 esagoni a causa di "Arc Heel". Decide di spostarsi nella struttura adiacente di livello 1, che richiede 2 esagoni di movimento per arrivarci, dando loro un vantaggio in combattimento. Entrambi i giocatori mettono tutte le loro carte d'attacco nei loro misuratore di raffreddamento. Poiché il giocatore 1 ha inflitto danni al giocatore 2, il giocatore 2 può ottenere rabbia. Decide che preferirebbe avere il segnalino potere al momento, quindi aggiungono 1 segnalino potere al loro controllo.



MISURATORE DI RAFFREDDAMENTO: ESEMPIO

Usando l'esempio di combattimento di seguito, se il giocatore 1 decidesse di terminare il proprio turno, il suo misuratore di raffreddamento rifletterà la figura 1, a destra. Ogni carta giocata durante il combattimento entrava nel suo misuratore di raffreddamento, ad eccezione di "Flash Strike!" che ritorna nella sua mano, poiché non ha un valore di raffreddamento. Quando iniziano la loro fase di raffreddamento, ogni carta e segnalino nel misuratore di raffreddamento diminuirà di 1 slot di raffreddamento (spostandosi da sinistra a destra).

"Arc Heel!" e "Volt Spike!" hanno un valore di raffreddamento di 1, quindi diminuiranno di 1 dallo slot di raffreddamento, alla mano del giocatore 1. "Auxiliary Charge!" ha un valore di raffreddamento di 2, quindi passa allo slot di raffreddamento 1. "Critical Aim" ha un valore di raffreddamento di 3, quindi normalmente diminuirà allo slot di raffreddamento 2, ma condivide uno slot con un segnalino Trauma da Sbalzo di tensione. Durante la fase di raffreddamento, ogni volta che un segnalino Sbalzo di tensione condivide uno slot con una qualsiasi carta, una carta in quello slot viene mantenuta in posizione, mentre il segnalino Sbalzo di tensione diminuisce normalmente. Per questo motivo, il segnalino Sbalzi di tensione diminuirà allo slot di raffreddamento 2, mentre "Critical Aim" rimarrà dov'è.

Alla fine del turno del giocatore 1, il suo misuratore di raffreddamento rifletterà la figura 2, a destra. Poiché tutte e 3 le carte d'attacco usate avevano un valore di raffreddamento di 1, sono immediatamente disponibili per essere usate per gli attacchi reattivi nel turno del giocatore 2.

1.



Player's hand

2.



Player's hand

DETTAGLI DELLA CARTA

A. NOME DELLA CARTA

B. COSTO: La quantità di spirito combattivo che deve essere speso per giocare questa carta.

I. Il costo di una carta deve essere almeno di 1, se non sia indicato diversamente da una Carta o Abilità che può essere giocata gratuitamente.

C. TECNICA: Se la carta è una delle tre carte Tecnica Definitiva del tuo Robot, sarà etichettata qui.

D. TIPO: Identifica se la carta è un attacco in mischia, un attacco a distanza o un istantaneo.

E. DISTANZA: Determina la distanza minima e massima, in esagoni, entro la quale il tuo bersaglio deve trovarsi per giocare legalmente la carta.

I. Se una carta ha un simbolo ∞ invece di una distanza minima e massima, puoi giocarla da qualsiasi punto della mappa e non si basa sulla distanza.

II. Se il Testo delle Regole di una carta fa riferimento a un Bersaglio "entro il raggio", si riferisce alla distanza minima e massima stampata qui.

III. Alcune carte Istantanee che non influenzano direttamente un bersaglio hanno un raggio minimo e massimo: questo significa che devi trovarti nel raggio di un Bersaglio per poter giocare l'Istantaneo.

F. DADI ATTACCO: Determina il numero non modificato di Dadi d'Attacco che usi nel tuo Tiro per l'Attacco quando giochi la carta.

G. COMBO: Se l'icona Combo è presente e tu sei il Giocatore Attivo, questa carta può essere utilizzata con un massimo di altre 2 carte con l'icona Combo per formare un attacco combinato. Devono essere presentati nell'ordine in cui desideri risolverli, da sinistra a destra. Il tipo della prima carta nella combo determina il tipo dell'intero attacco combinato. Quando effettui un tiro per l'attacco per un attacco combinato, usi il numero di dadi della prima carta e aggiungi +1 dadi per ogni altra carta nella combo. Se ha successo, risolvi le carte una alla volta da sinistra a destra. Se, per qualsiasi motivo, vengono create le condizioni in modo che una carta in un attacco combinato non possa essere risolta, si verifica una **Combo Break** che annullano le eventuali carte successive.

H. REAZIONE: Se è presente l'icona Reazione e questa carta è usata per l'Attacco Reattivo, tutti i dadi usati nel Tiro per l'Attacco rimarranno in caso di pareggio (normalmente quando si attacca e si difende, vengono impostati tutti i dadi con numeri corrispondenti a parte il tiro e considerato non in gioco).

I. DANNI BASE: Determina l'ammontare del danno non modificato che la carta infliggerà al tuo avversario se viene risolto con successo. Questa quantità può essere modificata da altri effetti di gioco, oltre che dal testo del danno della carta.

J. VALORE RAFFREDDAMENTO: il numero in questa icona indica su quale slot del misuratore di raffreddamento deve andare la carta quando viene giocata.

K. REQUISITI: Tutti i prerequisiti per giocare questa carta, o qualsiasi effetto che si verifica quando viene giocata che non dipende dal fatto che sia stato risolto con successo, apparirà qui.

L. TESTO DELLE REGOLE: Determina gli effetti che si verificheranno se la carta viene risolta con successo. Il testo delle regole può dare opportunità di innescare effetti aggiuntivi, conferire effetti mentre è attivata nel tuo misuratore di raffreddamento e altro ancora.

M. TESTO DEL DANNO: Il modo in cui il danno base della carta verrà influenzato appare qui. Il testo del danno può moltiplicare il danno base per successo, dare opportunità di innescare effetti per danni aggiuntivi o consentire altre tattiche basate sul danno.

N. SIMBOLO MAZZO: Questo simbolo mostra il pilota o il robot che può utilizzare esclusivamente la carta. Ogni pilota ha il proprio ritratto unico nell'angolo in basso a destra e ogni robot ha il proprio simbolo univoco nell'angolo in basso a destra.

ICONE DELLE CARTE

Attacco corpo
a corpo



Attacco
a distanza



Instantaneo



Dadi d'attacco



Combo



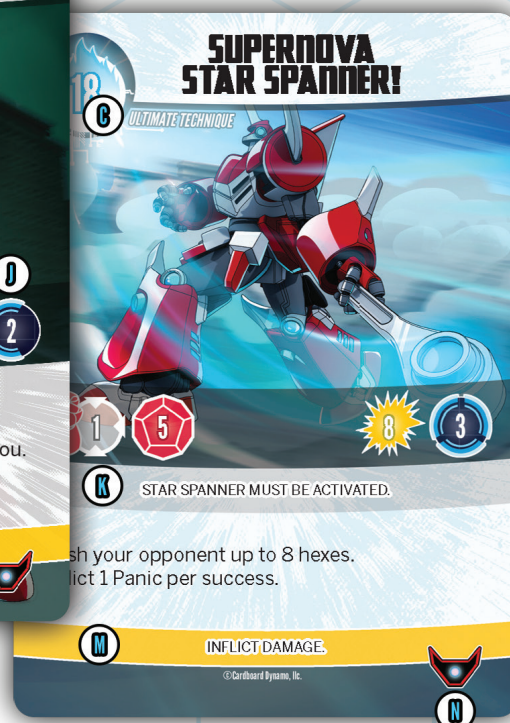
Reazione



Danni Base



Valore di
raffreddamento



PLANCIA DEL GIOCATTORE

- A. STATISTICHE DEL PILOTA:** Il nome del tuo pilota viene visualizzato in alto. Il **Cuore** è la quantità di spirito combattivo che puoi scegliere di ottenere all'inizio di ogni turno. La **Rabbia** è la quantità di spirito combattivo che puoi scegliere di guadagnare ogni volta che un avversario ti infligge almeno 1 danno. La **Forza** è il numero di segnalini potere che puoi prendere al posto dello spirito combattivo ogni volta che guadagni cuore o rabbia. **Max Spirito Combattivo** è la quantità massima dello Spirito Combattivo che puoi avere, a meno che non sia influenzato diversamente da una carta o da un'abilità.
- B. TRACCIATO SPIRITO COMBATTIVO:** Questa è il valore che guadagnerai e spenderai ogni turno per giocare carte. L'importo attuale è mostrato dai cubi di tracciamento nelle righe superiore e inferiore.
- C. ABILITÀ DEL PILOTA:** Qui è dove posizionerai la carta Abilità del pilota scelta all'inizio del gioco.
- D. ROBOT:** Il nome del tuo robot viene visualizzato a sinistra. **Max Armatura** è la quantità di armatura con cui inizi e la quantità che non puoi superare durante le riparazioni. La **Velocità** determina il movimento massimo del tuo robot per turno. Sebbene tu possa scegliere di spendere il tuo movimento prima o dopo che le carte siano giocate (a meno che non sia specificato diversamente nelle Abilità delle carte, dei piloti o dei robot), puoi muoverti di quella tua velocità solo una volta per turno. La **Difesa** è il numero di Dadi Difesa che puoi tirare se scegli di non effettuare l'Attacco Reattivo.
- E. TRACCIATO ARMATURA:** Questa è la quantità massima di danni che il tuo robot può subire prima di essere distrutto. Il tuo importo attuale è mostrato dai cubi di tracciamento nelle righe superiore e inferiore (ad esempio, con 42 armature verrebbe mostrato con 1 cubo di tracciamento nello slot "40" della riga superiore e 1 cubo di tracciamento nello slot "2" di la riga inferiore).
- F. BARRIERA:** Se crei una barriera tramite una carta, un'abilità pilota o robot, puoi scegliere di posizionare la barriera sul tuo robot invece che sulla mappa. Il gettone Barriera sarà posizionato qui sul lato "Barriera Attiva" per indicare che la prossima volta che riceverai danni da qualsiasi fonte, l'importo sarà ridotto di 3. Puoi avere solo 1 Barriera Attiva alla volta sulla tua plancia. Una volta che il danno è stato ridotto, la barriera viene distrutta e il gettone viene rimosso dal tabellone.
- G. ABILITÀ DEL ROBOT:** Qui è dove posizionerai tre abilità robotiche all'inizio del gioco.
- H. CONTROLLO SEGNALINI POTERE:** Quando ottieni segnalini potere, vengono posti qui e sono considerati sotto il tuo controllo solo mentre sono qui. Non puoi avere più di 6 segnalini potere in totale tra il tuo controllo e le tue abilità attivate a meno che non sia diversamente specificato da una carta o abilità.
- I. MISURATORE DI RAFFREDDAMENTO:** Le carte con un valore di raffreddamento entreranno qui nel loro slot corrispondente, dopo che sono state giocate. Quelle senza un valore di raffreddamento torneranno invece nella tua mano. Ogni volta che ottieni o vieni inflitto da segnalini Trauma, entreranno nello slot 3. Quando finisci il tuo turno, inizi la tua fase di raffreddamento. Tutto ciò che si trova nel tuo misuratore di raffreddamento, carte e segnalini, diminuiranno di uno slot (spostandosi a destra) a meno che una carta, un'abilità o un effetto segnalino non indichi diversamente. Le carte attivate entrano e si spostano verticalmente attraverso il misuratore di raffreddamento, mentre le carte disattivate entrano e si spostano orizzontalmente.



Nella figura sopra, ci sono 3 abilità del robot che puoi inserire nella tua scheda robot all'inizio del gioco. Durante il gioco, le abilità possono essere **Attivate** per un effetto continuo o **Innescate** per un effetto individuale, pagandone i costi. In questa figura, "Double Dagger" è attivato, poiché 3 segnalini potere vengono posizionati su di esso, pagando il suo costo di attivazione e abilitando il suo effetto fino a quando non viene disattivato. "Storm of Strikes" è disattivato, in quanto richiede 2 segnalini Potere e nessuno è su di esso. "Ion Exhaust" non ha costo di attivazione, ma ha un costo di attivazione che può essere pagato per risolvere il suo effetto.

GUIDA AL SEGNALINO POTERE

I segnalini potere possono essere guadagnati durante la tua fase di mantenimento, ogni volta che ottieni rabbia, o da una carta o abilità.

- I segnalini potere possono essere spesi a 1 a 1 per aggiungere Dadi Potere a qualsiasi tiro.
- Alcune abilità del robot hanno un costo di attivazione, che richiede di spendere segnalini potere dal tracciato controllo dei segnalini potere spostandoli contemporaneamente su tutte le icone corrispondenti sull'abilità per attivarla. Le abilità del robot con la parola chiave Attivato possono essere tenute in gioco indefinitamente, a condizione che i segnalini potere usati per attivarle siano mantenuti sull'abilità. Se scegli di disattivare l'abilità, o se un avversario ti obbliga a farlo, rimuovi tutti i segnalini potere da essa e l'abilità non ha più effetto sul gioco. Quei segnalini potere non tornano sotto il tuo controllo, ma possono essere guadagnati nuovamente.



GUIDA AI SEGNALINI FERITA

I vari effetti di stato che possono essere influenzati tramite Abilità, carte e Tessere Impatto sono rappresentati dai Segnalini Trauma. Quando sono inflitti, tutti i segnalini Trauma entrano nel tuo misuratore di raffreddamento nello slot 3 e si spostano attraverso il misuratore di raffreddamento alla fine del tuo turno, proprio come le carte. Sul retro di ogni segnalino Trauma è presente un promemoria. **Il numero di Trauma che possono essere utilizzati in una partita è sempre illimitato.**

ANCORA: quando hai un'ancora nel tuo misuratore di raffreddamento, sei considerato incatenato e subisci -2 movimenti per ogni segnalino Ancora (la tua velocità non può mai essere ridotta al di sotto di 1). Se ti muovi attraverso un esagono con l'Ancora, rimuovilo dalla mappa e spostalo nello slot 3 del tuo misuratore di raffreddamento.



FUOCO: All'inizio della tua fase di raffreddamento, ricevi 1 danno per ogni segnalino Fuoco nel tuo misuratore di raffreddamento, ununica volta. Ad esempio, se hai 5 segnalini Fuoco nel tuo misuratore di raffreddamento, riceverai 5 danni una volta, invece di 1 danno cinque volte.



PANICO: Ogni volta che hai il panico nel tuo misuratore di raffreddamento e ottieni spirito combattivo, riduci la quantità guadagnata di 1 per ogni segnalino panico.



SBALZO DI TENSIONE: All'inizio della tua fase di raffreddamento, se uno o più segnalini Sbalzi di tensione condividono uno slot di raffreddamento con qualsiasi carta, una carta in quello slot viene tenuta in quella posizione per sovraccarico, mentre il segnalino diminuisce allo slot di raffreddamento successivo come di consueto. Se in uno slot ci sono più carte che segnalini Sbalzi di tensione, scegli quali carte in eccesso rispetto al numero di segnalini sbalzo di tensione diminuiscono fino allo slot di raffreddamento successivo.

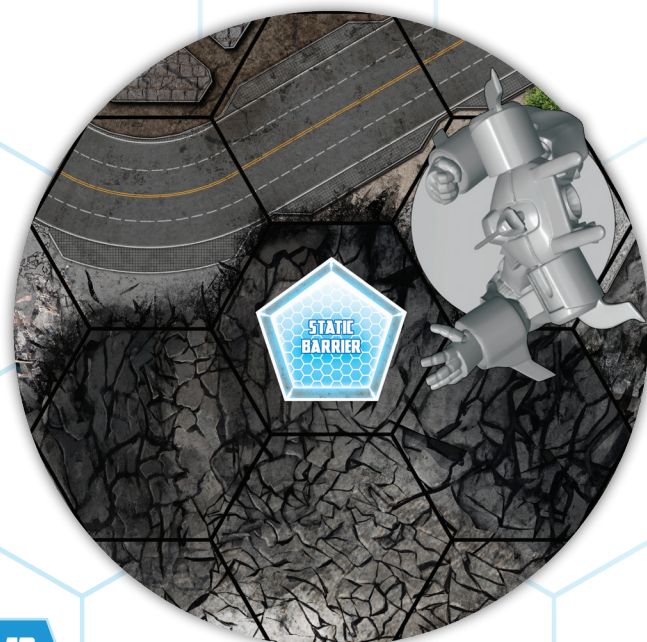


GUIDA ALLE BARRIERE

Ogni gettone Barriera ha 2 lati diversi con effetti diversi. Ogni volta che crei una barriera, devi scegliere quale tipo di barriera creerai:

BARRIERE ATTIVE: Se scegli "Barriera attiva", posizionala con quel lato rivolto verso l'alto nello slot Barriera della tua scheda robot. La prossima volta che ti viene inflitto o ricevuto almeno 1 danno, riduci l'ammontare totale del danno di 3, quindi rimuovi la barriera dalla tua plancia. Un robot può avere solo 1 barriera attiva alla volta.

BARRIERE STATICHE: Se scegli "Barriera statica", posizionala con quel lato rivolto verso l'alto nel tuo esagono o in qualsiasi esagono adiacente. Le barriere statiche possono essere create a qualsiasi elevazione e su esagoni occupati da robot o ostacoli. L'intero contenuto di un esagono con una barriera statica, inclusi robot e ostacoli, ha copertura da tutte le direzioni. Se infliggi almeno 1 danno a un esagono con una barriera statica, la barriera viene distrutta. Se selezioni una barriera statica come bersaglio di un attacco, devi infliggere 3 o più danni per distruggerla. Se entri in collisione con un esagono che ha una barriera statica, ricevi 3 danni e la barriera statica viene distrutta. **Il numero di barriere che possono essere utilizzate in un gioco non è limitato dai componenti disponibili.**



Nell'esempio a sinistra, O-Gun ha creato una barriera statica su un esagono adiacente. Poiché O-Gun non è su quell'esagono, non avrà copertura, ma se riesce con un attacco di movimento forzato a far entrare l'avversario in collisione con la barriera, l'avversario riceverebbe 3 danni aggiuntivi e la barriera sarebbe distrutta.

Nell'esempio a destra, Dai-Raijin V ha una Barriera Attiva, mostrata dal segnalino Barriera sul lato "Barriera Attiva" sullo slot Barriera. L'abilità del robot "Double Dagger" è attivata, poiché 3 segnalini potere sono stati spostati dal tracciato controllo dei segnalini potere agli slot corrispondenti sull'abilità. L'abilità del robot "Arc Wing" non è attivata, poiché 1 segnalino potere richiesto non si trova nel suo slot. Tuttavia, ci sono 3 segnalini potere nel tracciato. Poiché ci sono 6 segnalini potere tra le abilità del robot e il tracciato controllo, è stato raggiunto il massimo e non è possibile ottenerne ulteriori. (max 6 totali)

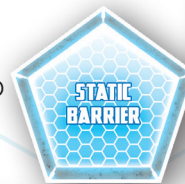


COPERTURA

Hai copertura quando ti trovi in un esagono adiacente a una struttura e di fronte al tuo avversario, o quando ti trovi in un esagono con una barriera statica. Mentre sei in Copertura, i Tiri d'Attacco del tuo avversario che ti mirano saranno ridotti di 1 Dado di Attacco.

STRUTTURE: Quando hai copertura da una struttura e il tuo avversario si sposta in un esagono adiacente, un esagono in cui può tracciare un percorso diritto verso di te o sul tuo lato della mappa, interrompe la tua copertura e i suoi tiri non sono più ridotti.

BARRIERE STATICHE: Quando ti trovi in un esagono con una barriera statica, hai copertura dal tuo avversario indipendentemente dall'esagono o dall'elevazione in cui si trova. Se il tuo avversario ti infligge danno mentre ti trovi in un esagono con una barriera statica, la barriera statica viene distrutta.



A destra, puoi vedere che Dai-Raijin V (evidenziato in giallo) è adiacente a una struttura di livello 1 e opposto a O-Gun (evidenziato in rosso), dandogli copertura dagli attacchi effettuati da uno qualsiasi degli esagoni evidenziati in verde. Se O-Gun attacca da uno qualsiasi di quegli esagoni, tirerà con una penalità di -1 Dadi Attacco.

Se O-Gun si sposta in uno qualsiasi degli esagoni non evidenziati in verde, la copertura di Dai-Raijin V sarà rotta, poiché O-Gun si troverebbe in un esagono adiacente, un esagono in cui può tracciare un percorso rettilineo verso Dai-Raijin V, o sul lato della mappa di Dai-Raijin V.

Allo stesso modo, se O-Gun si muove sopra una qualsiasi delle Strutture, la penalità di -1 sarà annullata. Mentre Dai-Raijin V avrà tecnicamente ancora Copertura, O-Gun avrà Vantaggio in Combattimento essendo a un'elevazione più alta, garantendogli +1 Dadi Attacco, uniformando la penalità.



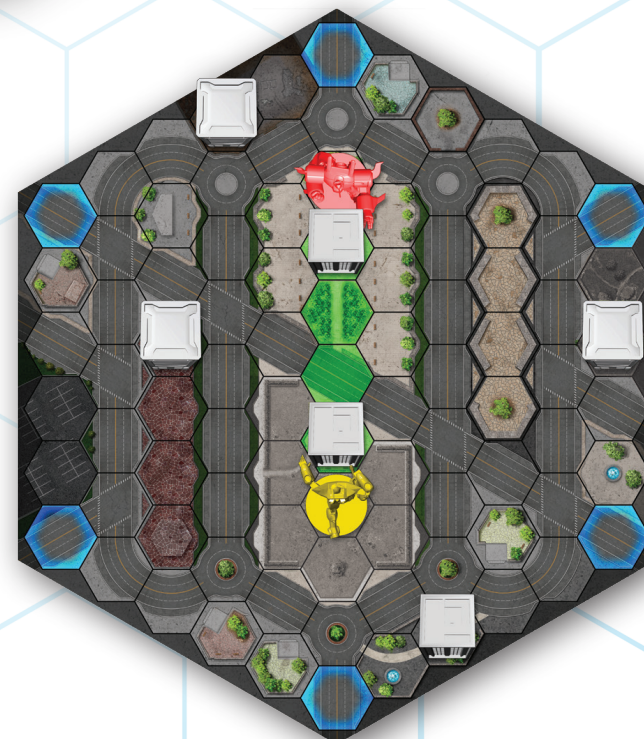
MOVIMENTO FORZATO

Quando un effetto ti sposta con forza, l'avversario responsabile di quell'effetto determina il percorso del movimento forzato.

Esistono 3 tipi di movimento forzato:

TIRARE: Quando tiri un avversario, viene mosso forzatamente verso di te (più vicino al tuo esagono rispetto al precedente esagono in cui era stato spostato forzatamente).

Nella figura a destra, Dai-Raijin V (evidenziato in giallo) ha giocato con successo un Attacco con il testo delle regole "Tira il tuo avversario fino a 5 esagoni". O-Gun (evidenziato in rosso) può essere legalmente Tirato in uno qualsiasi degli esagoni verdi evidenziati. Se Dai-Raijin V decidesse di tirare O-Gun nell'esagono adiacente più vicino, O-Gun verrebbe spostato con forza e si scontrerebbe con le 2 strutture tra di loro, pescando carte Impatto per entrambe. Sebbene l'O-Gun venga tirato solo 4 dei 5 esagoni possibili, questo è il più lontano O-Gun che può essere tirato, poiché i robot non possono condividere lo stesso esagono e gli altri esagoni adiacenti a Dai-Raijin V sono equidistanti.

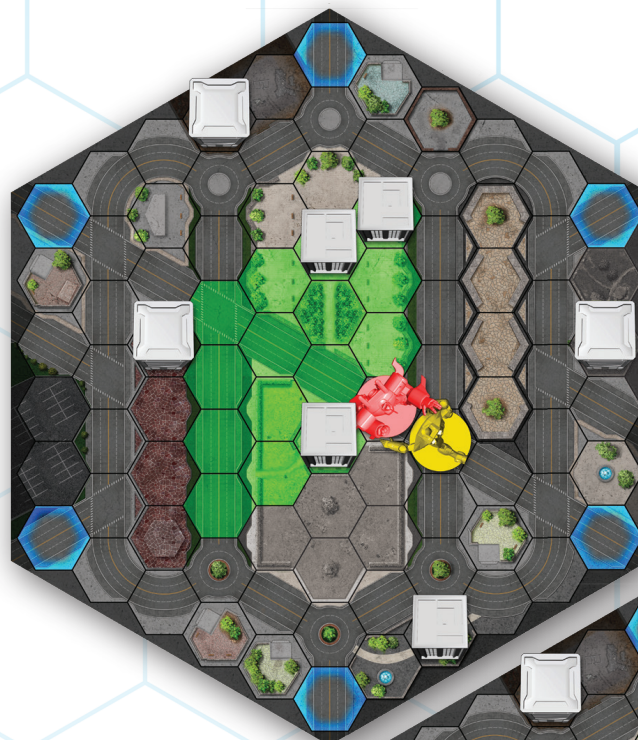


SPINGERE: Quando spingi un avversario, viene spostato con forza da te (più lontano dal tuo esagono rispetto al precedente esagono in cui era stato spostato forzatamente).

Nell'esempio a destra, Dai-Raijin V ha giocato con successo un attacco con il testo delle regole "Spingi il tuo avversario fino a 3 esagoni". O-Gun può essere legalmente spinto in uno qualsiasi degli esagoni verdi evidenziati, ma il percorso di spinta deve rispettare le regole di spinta sopra, in modo che ogni esagono in cui viene mosso il tuo avversario deve essere più lontano dal tuo esagono.

LANCIARE: Quando lanci un avversario, viene spostato forzatamente in qualsiasi esagono legale che puoi scegliere, incluso il tuo. Gli avversari lanciati si scontrano solo con il robot o l'ostacolo nell'esagono in cui atterrano.

Nella figura a destra, Dai-Raijin V ha giocato con successo un Attacco con il testo delle regole "Lancia il tuo avversario fino a 2 esagoni". O-Gun può essere legalmente lanciato in uno qualsiasi degli esagoni verdi evidenziati. A differenza di Tirare e Spingere, che causano collisioni con ogni ostacolo sul loro percorso, i lanci interagiscono solo con il singolo esagono su cui atterra il robot, quindi in questa figura c'è solo una struttura con cui O-Gun può scontrarsi. Dai-Raijin V potrebbe anche lanciare O-Gun sul proprio esagono, causando una collisione tra i due.



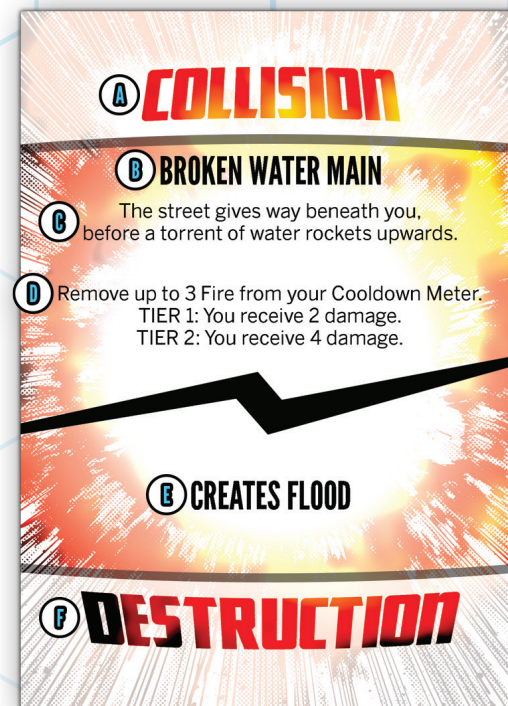
COLLISIONE

Quando sposti con forza un avversario attraverso o su un ostacolo, questi entrano in collisione risolvendone le relative regole. Se l'avversario è specificatamente Spinto o Tirato da un attacco, è possibile che si scontri con più Ostacoli, incluse più Strutture e attraverso più Tessere Impatto, per danni ed effetti devastanti.

- **EDIFICI:** Se un giocatore entra in collisione con un edificio, deve pescare 1 carta impatto per struttura dalla cima del mazzo delle carte impatto e risolvere entrambi gli effetti di collisione e distruzione.
- **LIVELLO 1:** pesca 1 Carta Impatto e risolvi gli effetti "Livello 1".
- **LIVELLO 2:** pesca 1 Carta Impatto e risolvi gli effetti "Livello 2".
- **BARRIERE STATICHE:** Se un giocatore entra in collisione con una barriera statica, riceve 3 danni e la barriera viene distrutta. Se la Barriera è in cima a una Struttura, prima risolvi la collisione della Barriera Statica, poi la collisione della Struttura.
- **TESSERE IMPATTO:** Se un giocatore attraversa o atterra su una tessera Impatto come risultato del Movimento Forzato, risolvetevi immediatamente gli effetti.
- **ANCORE:** Le ancore sono un segnalino Trauma unico in quanto possono essere posizionate sulla mappa da determinate carte e abilità, diventando un ostacolo. Se un giocatore attraversa o viene mosso forzatamente in un esagono contenente un'ancora, l'ancora viene immediatamente aggiunta al suo misuratore di raffreddamento.
- **ROBOT:** Se un robot entra in collisione con un altro robot, subiscono entrambi 3 danni. Se lo scontro è dovuto a una spinta o una trazione, il robot con cui è entrato in collisione interrompe il proprio movimento forzato nell'esagono adiacente più vicino lungo il percorso. Se la collisione è dovuta a un lancio, il robot lanciato viene spostato con forza nell'esagono scelto dall'attaccante, spostando il robot in un esagono adiacente a scelta dell'attaccante. Se la collisione è dovuta al fatto che un robot si trova in cima a una struttura e un altro robot viene spostato con forza in quella struttura, entrambi i robot subiscono 3 danni e il robot che era originariamente in piedi sulla struttura si sposta in un esagono più vicino a sua scelta. Nota: non ottieni rabbia dai danni inflitti a te da te o da un compagno di squadra, come anche da te o da un compagno di squadra che sposta con forza il robot di un avversario nel tuo e causa una collisione.

SUDDIVISIONE CARTE IMPATTO

- A. COLLISIONE:** La metà superiore della carta è etichettata come “Collisione”. Se entri in collisione con una struttura, risolvi l'intera carta, sia le regole di collisione che le regole di distruzione.
- B. NOME:** Il tipo di Impact Card è indicato qui. Esistono più tipi di carte impatto con più copie di ciascuna nel mazzo delle carte impatto.
- C. DESCRIZIONE:** I dettagli narrativi dietro gli effetti della Carta Impatto
- D. REGOLE COLLISIONE:** Gli effetti che si risolvono immediatamente quando peschi la carta come risultato di una Collisione. Risolvi solo l'ultimo Movimento Forzato anche se è ancora in corso di risoluzione, ignora l'effetto originale.
- E. REGOLE DISTRUZIONE:** Gli effetti che si risolvono immediatamente quando peschi la carta come risultato di una Collisione, come risultato di Mirare e Distruggere con successo una Struttura (con un Attacco, o creando una Tessera Impatto sull'esagono della Struttura). Tutte le Regole di Distruzione generano Tessere Impatto sull'esagono in cui si trovava la Struttura Distrutta e alcune hanno anche effetti aggiuntivi.
- F. DISTRUZIONE:** La metà inferiore della carta è etichettata “Distruzione”. Se una Struttura viene Distrutta, ma non è causata da una Collisione, pesca una Carta Impatto e risolvi solo le Regole di Distruzione.

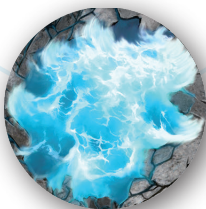


GUIDA ALLE TESSERE IMPATTO

Alcuni attacchi e la distruzione di strutture possono creare ostacoli chiamati tessere impatto. Ci sono 2 tipi:

ALLUVIONE

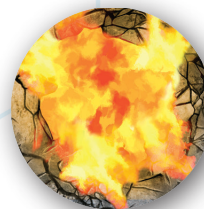
3 movimenti per uscire.
 ENTRA: rimuovi 1 fuoco dal misuratore di raffreddamento
 MANTENIMENTO: rimuovi tutto il fuoco da 1 slot di raffreddamento o riduci il tempo di raffreddamento di tutte le carte di 1 nel misuratore di raffreddamento.



TESSERE IMPATTO ELEMENTARE

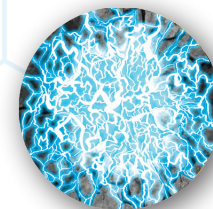
INFERNO

ENTRA: Ricevi 1 fuoco.
 MANTENIMENTO: Ricevi 1 fuoco. Ottieni Spirito combattivo pari alla rabbia del tuo pilota.



ARC HAZARD

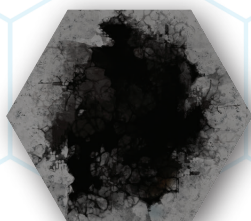
ENTRA: Ricevi 1 Sbalzo di tensione.
 MANTENIMENTO: ricevi 1 Sbalzo di tensione. Ottieni 1 segnalino potere.



TESSERE IMPATTO DEL TERRENO

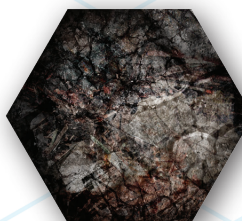
CRATERE

-1 Elevazione



MACERIE


2 movimenti per uscire. Difesa +1.



Le Tessere Impatto Elementare possono essere create sopra quelle Impatto Terreno, ma una Tessere Impatto Elementare creata sopra un'altra, rimuovi la precedente dal gioco. Le Tessere Terreno Impatto possono essere create sotto quelle Impatto Elementare, ma sostituiscono una Impatto Terreno già presente. **Il numero di Tessere Impatto che possono essere utilizzate in una partita non è limitato dai componenti disponibili.**

- Se entri o vieni Mosso Forzatamente in un esagono con una Tessera Impatto, o se viene creata una Tessera Impatto sul tuo esagono, devi risolvere immediatamente gli effetti “ENTRA” della tessera.
- Se sei al Livello 1 o superiore e ti sposti alla stessa elevazione o superiore, o se stai risolvendo un effetto Salto, ignora gli effetti “ENTRA” delle Tessere Impatto nel Percorso del tuo movimento.
- Se sei al livello 1 o superiore e vieni spostato con forza attraverso le tessere Impatto, risolvi immediatamente i loro effetti “ENTRA”.
- Se sei su una Tessera Impatto durante il tuo Mantenimento, devi risolvere i suoi effetti di “MANTENIMENTO”.
- Gli effetti del “Movimento in Uscita” non si sommano tra loro, ma si applica sempre l'effetto con il valore più alto.
- Se un attacco o un'abilità creerebbe una Tessera Impatto su un esagono contenente una Struttura, Distruggi la Struttura, risolvi la Tessera Impatto, poi pesca una Carta Impatto e risolvi il suo testo Distruzione.

TEMPI E FINESTRE DI RISPOSTA

Giga-Robo è dotato di finestre di risposta, che consentono ai giocatori di rispondere direttamente alle proprie azioni e alle azioni di altri giocatori, in ordine di gioco fino a quando tutti i giocatori non passano. Per aiutare a evidenziare queste opportunità, consultare la ripartizione di seguito. Ogni volta che c'è il simbolo  dopo ogni passaggio, indica che si apre una finestra di risposta.

A. INIZIO TURNO

1. Inizia la fase. 
2. Risolvere gli effetti "Beginning of your turn" e "Start of turn".
3. La fase termina. 



B. MANTENIMENTO

1. Inizia la fase. 
2. Risolvere gli effetti "MANTENIMENTO".
3. Guadagna il valore del Cuore del tuo pilota in Spirito Combattivo **oppure** il suo valore di potere in Segnalini Potere.
4. La fase termina. 



C. COMBATTIMENTO

1. Inizia la fase. 
2. Esegui un numero qualsiasi di azioni in qualsiasi ordine, incluso **movimento** (una volta per turno), **attacco**, **gioca un istantaneo**, **innesca un effetto**, **attiva/disattiva un abilità**.







I. Movimento (una volta per turno)

- Dichiarare che vuoi muoverti. 
- Spendere movimento in base al valore di velocità del tuo robot. 

II. Attacco

- Seleziona un bersaglio nel raggio d'azione e dichiara l'attacco, resolvendo tutti i requisiti. 
- Paga il costo in Spirito Combattivo della Carta Attacco (o fino a 3 Carte Attacco con l'icona Combo).
- Il tuo avversario può scegliere di difendersi, giocare un attacco reattivo o subire il colpo.
 - **Difesa:** Se il tuo avversario decide di Difendere, tirerà i dadi di difesa contro l'attacco (per Difendere, il valore di Difesa del suo Robot deve essere maggiore di 0).
 - **Attacco reattivo:** Se il tuo avversario sceglie di giocare un attacco reattivo, deve pagare e dichiarare un attacco reattivo contro di te, resolvendo tutti i requisiti. 
 - **Prendi il colpo:** Se il tuo avversario sceglie di subire il colpo, tutti i dadi di attacco o potenza che l'attaccante tirerebbe sono considerati successi.

III. Risolvi gli attacchi


- Riunire le riserve di dadi di attacco dopo aver determinato Copertura, Vantaggio in combattimento e altri modificatori.
- Aggiungi dadi potere al tuo attacco (se lo fai, ).
- Il tuo avversario aggiunge dadi potere al suo tiro di attacco/difesa (se lo fa, ).
- Tirare i dadi di attacco, potenza e difesa  (se si ritirano i dadi, ).
- Rimuovi i dadi in parità, applica gli effetti dell'icona Reazione.
- Determina se un attacco ha successo e il numero di successi. 
- Regole di risoluzione Testo delle carte attacco riuscite) (se i requisiti sono ancora soddisfatti).
- Risolvi il Testo del Danno delle carte attacco riuscite).
- L'attacco è considerato risolto. 
- Tutte le carte vengono messe nel misuratore di raffreddamento.
- Se il danno è stato inflitto al robot di un giocatore, quel giocatore guadagna rabbia scegliendo di ottenere il valore di rabbia del proprio pilota in spirito combattivo o il proprio valore di potere in segnalini potere.
- Rimuovi i dadi dal gioco.

IV. Gioca una carta Istantanea dalla tua mano. Se l'effetto ha successo, .

V. Attiva un effetto su un'abilità o una carta. Se l'effetto ha successo, .



VI. Attiva o disattiva un'abilità. Se l'effetto ha successo, .

VII. Effettua un Tiro di Recupero.



- Aggiungi Dadi Potere al Tuo Tiro di Recupero (se lo fai, ).

3. La fase termina. 

D. RAFFREDDAMENTO

1. Inizia la fase. 
2. Risolvi gli effetti "durante la tua fase di raffreddamento".
3. Diminuisci lo slot di raffreddamento di ogni carta e segnalino nel tuo misuratore di raffreddamento di 1.
4. La fase termina. 

E. TURN END

1. Inizia la fase. 
2. Risolvi gli effetti di "fine di questo turno".
3. La fase termina. 

Ogni pilota ha un mazzo di 10 carte, 3 carte abilità pilota e 1 plancia pilota. La parte anteriore delle loro carte è etichettata con il loro ritratto. La parte anteriore delle loro schede e il retro delle loro carte sono etichettate con il loro nome. Il retro delle loro plance hanno il setup iniziale rapido.



DASH

Un amnesico con una comprensione intuitiva della Giga-energia, Dash utilizza abilità tecnopatetiche per fiorire in combattimento. Con il suo travolgente Spirito Combattivo, Dash ti consente di avere attacchi turno a turno estremamente affidabili ed esercitare pressione raccogliendo enormi quantità di risorse che creano una minaccia costante sia nei tuoi turni che in quelli del tuo avversario.

Il tuo mazzo è pieno di modi per interrompere ulteriormente gli attacchi e le risposte del suo avversario, oltre a recuperare il ritardo con gli istantanei che generano ancora più spirito combattivo quando ne hai più bisogno. Con Dash al timone, puoi controllare facilmente il ritmo del combattimento.

QUICK START BUILD

Ability

Combat Logic

Cards

Battle Focus
Power Flow
Reflex Strike
Spirit Flare
Spirit Spark



HADRIAN CORTO

Cresciuto per diventare un ingegnere robotico e potenziato con la cibernetica, Hadrian modifica e potenzia il suo mech al volo per adattarsi a qualsiasi situazione.

È dotato di una potente manipolazione del misuratore di raffreddamento, rimozione precisa dei segnalini Trauma ed è temperato da statistiche molto equilibrate. Le sue capacità di ingegneria robotica si manifestano con l'abilità unica di rimuovere le tue carte dal gioco per aumentare in modo permanente la velocità e la mobilità del tuo robot e riparare ripetutamente i danni. Adriano ti fornirà gli strumenti e le abilità necessarie per resistere a qualsiasi offesa.

QUICK START BUILD

Ability

Wasteland Mechanic

Cards

Backfire
Deflector Wave
Fire Control
Nuclear Link Disrupt
Re-Chamber

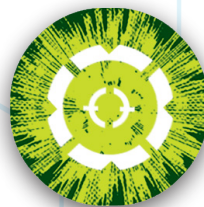


KONG, OF THE WASTES

Kong, di The Wastes, è una pilota spietata, che seziona gli avversari con tattiche di guerriglia e al comando del suo esercito mercenario.

Guadagna naturalmente segnalini potere all'inizio del turno in aggiunta al suo cuore naturale o valore Forza, bilanciando costantemente le sue opzioni ogni turno. Kong ha la capacità di posizionare i segnalini Bersaglio (vedi figura) sul campo di battaglia, che possono essere controllati solo dagli istantanei di Kong, possono trattenere il tuo avversario e utilizzandoli nel momento giusto possono darti la flessibilità di ottenere il giusto vantaggio proprio quando ne hai bisogno.

SEGNALINO BERSAGLIO



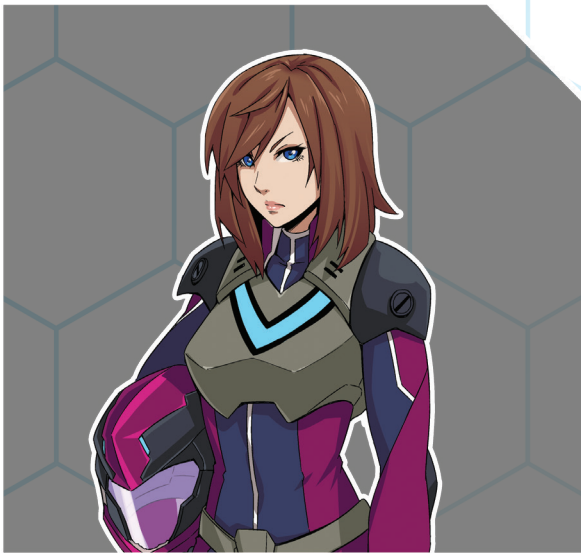
QUICK START BUILD

Ability

Logistical Prowess

Cards

Dogs of War
Giga Amp
Guerrilla Tactics
Scorched Earth
Supply Drop



NORIKO NAGARE

Noriko, la più abile pilota collaudatrice della Terra, utilizza abilità travolgenti e concentrazione tagliente per spingere le sue macchine oltre i loro limiti. Può alterare dinamicamente la tua offesa, aggiungendo effetti di movimento forzato, nonché i sottotipi Combo e Contatori alle carte Attacco, consentendo un approccio molto adattivo al combattimento. Porta sul tavolo una serie di abilità ad alto rischio e ad alto rendimento, che consentono strategie e rimonte molto aggressive, incluso il sacrificio dell'armatura e della difesa del tuo robot per ottenere direttamente risorse. Quando Noriko è al posto di pilota, puoi sfruttare strategicamente gli attacchi del tuo robot.

QUICK START BUILD

Ability

Bleeding Edge

Cards

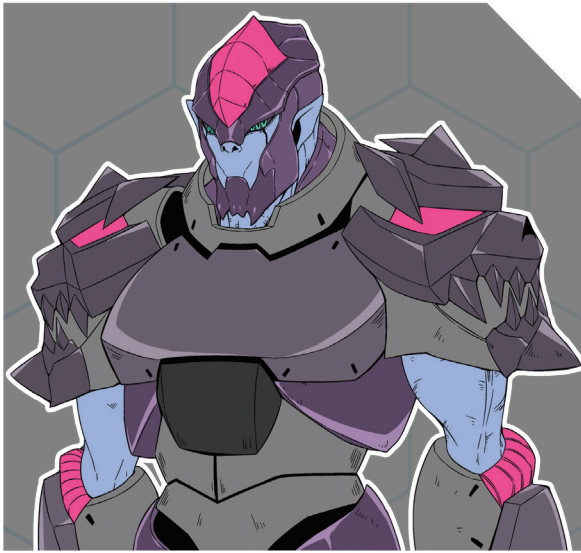
Break Through

Hijack

Pain and Gain

Power Launch

Reacquire Target



MED'RACHT SINGH

Anche se Singh è un Med'racht nell'Armata Zoider, lavora segretamente per abbattere il governo Zoider pazzo di Giga-eneriga e salvare l'anima del suo popolo. Gli istantanei difensivi simili a carri armati di Singh proteggono il tuo robot mentre costruisci risorse e smantella sistematicamente l'attacco del tuo avversario. Il suo mazzo eccelle ulteriormente nell'attirare gli avversari in devastanti attacchi reattivi e segnalini potenziati, che ti consentono di tirare più dadi in un attacco rispetto a qualsiasi altro pilota nel gioco. Aspettare il momento perfetto per colpire è la chiave della strategia di Singh.

QUICK START BUILD

Ability

Battle Hardened

Cards

Iron Carapace

Med'racht's Might

Perfect Defense

Shield of The Insurrection

Tactical Instinct



TAKASHI KATO

Spinto dalla vendetta, Takashi è un combattente dal cuore ardente che si precipita allegramente in battaglia. Con un'offesa rabbiosa e implacabile, il suo mazzo si concentra sul rimanere di fronte al tuo avversario, aumentare i danni e i tiri per l'attacco, e non mollare mai. Le sue statistiche reattive e le tattiche ti ricompensano per aver subito danni, quindi puoi assorbire senza paura i colpi per guadagnare rapidamente risorse. I giocatori che non vogliono mai indietreggiare dal loro avversario e costruire una combinazione pilota / robot incentrata sul combattimento ravvicinato non troveranno un'opzione migliore di Takashi.

QUICK START BUILD

Ability

Born to Fight

Cards

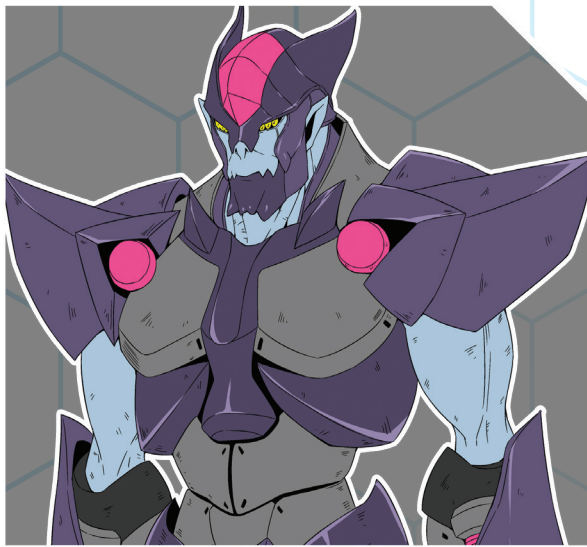
All Fired Up

Hit For Hit

Hot-Blooded

Head On

Never Back Down



TERROCH ARKAN

Terroch Arkan è uno degli 8 Zoider Terroch, re guerrieri che governano il loro pianeta natale Zoider, brandiscono un potente Giga-Core e comandano la propria armata. Terroch Arkan non ha limiti di segnalini potere, consentendo la piena attivazione delle abilità del suo robot e un vantaggio di dadi aggressivo, ma deve spendere segnalini potere per lo spirito combattivo. Le sue tattiche di controllo varie e oppressive demoralizzano i suoi nemici, prima che li sradichi con un potere selvaggio e sfrenato.

QUICK START BUILD

Ability

Zoider Terroch

Cards

Core Shot
Core Strike
Falter and Fail
Price of Power
Terroch's Control

ROBOTS

Ogni Robot ha un mazzo di 30 carte, 3 carte Tecnica Definitiva, 6 segnalini Abilità Robot e 1 Tabellone Robot. Le loro carte, abilità e tabellone sono etichettati con il loro simbolo annotato di seguito, accanto ai loro nomi. Il retro di ogni carta Robot è etichettato con il loro nome e il retro della loro scheda ha il loro Setup iniziale rapido.



ASCALON ALPHA

Ascalon Alpha è un impareggiabile robot di attacco a distanza, costruito per velocità e precisione. Bombarda più avversari e strutture con razzi, elude abilmente i contrattacchi degli avversari e poi li fa esplodere dall'intero campo di battaglia con la sua imponente rifliata da cecchino Xyston. Ascalon eccelle nello sfruttare il vantaggio e la copertura in combattimento e si adatta in modo fluido ai tuoi avversari con una serie di attacchi a distanza che modificano gli istantanei, regolando la portata e il tipo di segnalino Trauma influenzato di ogni attacco.

QUICK START BUILD

Abilities

Cover Shooter
Sniper's Perch
Sniper Gust

Ultimate Technique

Magnum Hurricane!

Cards

Blind Fire!
Bullet Drive!
Bullet Rider Kick!
Gladius Rapid Fire!
Gladius Suppressing Fire!
Reload!
Rocket Catapult!
Sniper Gale!
Sure Shot!
Xyston Fire!



AYZN

La struttura titanica di Ayzn avanza nel campo di battaglia, gettando un'ombra minacciosa sui suoi avversari e sfidandoli a mettersi nel raggio dei suoi enormi colpi. Schiaccia la sua opposizione sotto attacchi corpo a corpo che influenzano vari effetti di debuff strategici. Sebbene sia il robot più lento tra tutti quelli disponibili, i colpi di Ayzn possono facilmente superare gli ostacoli, oltre a creare crateri direttamente sotto gli avversari per garantirti un vantaggio in combattimento. Attraverso le sue abilità, Ayzn può potenziare in modo univoco a metà battaglia per sbloccare la sua forma finale, "Ayzn Black", che ti dà accesso a carte d'attacco immensamente potenti.

QUICK START BUILD

Abilities

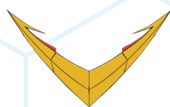
Iron Fusion Stage 1
Iron Fusion Stage 2
Iron Fusion Stage 3—Ayzn Black!

Ultimate Technique

Ayzn Blitz Knuckle!

Cards

Ayzn Black! Core Collapse!
Ayzn Blaster!
Ayzn Gatling Blaster!
Ayzn Punch!
Blade Breaker!
Hammerschlag!
Knuckle Detonator!
Schneller Schlag!
Steel Geyser!
Tumult Wave!



DAI-RAIJIN V

Dai-Raijin V è una tempesta fatta di metallo: i suoi attacchi scoppiano di archi di elettricità e risuonano del fragore del tuono. Il suo attacco mordi e fuggi è specializzato in attacchi combo ad alta velocità e una sinergia dall'alto verso il basso con lo sbalzo di tensione. Oltre a rallentare l'indicatore di ricarica del tuo avversario o aumentare i danni e i tiri di dado, Dai-Raijin V può effettivamente spendere segnalini Sbalzi di tensione dal tuo misuratore di raffreddamento per diversi effetti di utilità. Sebbene Dai-Raijin V abbia l'armatura più bassa del gioco, può costruire il suo potenziale di danno molto presto. Prima che il tuo avversario se ne accorga, può essere abbattuto con una combinazione di una raffica di fulmini e la loro potenza.

QUICK START BUILD

Abilities

Arc Wing
Double Dagger
Ion Shield

Ultimate Technique

Tesla Impacter

Cards

Arc Heel!
Auxiliary Charge!
Bolt Caster!
Charge!
Cloud Breaker!
Flash Strike!
Volt Spike!
Overvoltage!
V Blaster!
V Slasher!



CHOGOKING

Chogoking dà fuoco al campo di battaglia, surriscaldando l'aria intorno mentre si avvicina per la vittoria. Mentre il fuoco è nel misuratore di raffreddamento di Chogoking, può aggiungere dadi extra alla sua offesa ben bilanciata e infliggere danni apparentemente inevitabili nel tempo, ma se quell'assunzione non è controllata, puoi trovare la tua armatura che brucia turno dopo turno. Il soffocamento è pronto a contrastare questo effetto, tuttavia, attraverso il controllo del misuratore di raffreddamento, attacchi che reindirizzano improvvisamente i segnalini Fuoco direttamente sul tuo avversario e la sua caratteristica Sciabola soffocante, un'arma che assorbe le tessere Impatto infernali lasciate sulla scia della battaglia e trasforma la loro energia in puro danno.

QUICK START BUILD

Abilities

Blazing Aegis
Chogoking Sabre
Magma Breach

Ultimate Technique

Sol Sphere!

Cards

Afterburner Takedown!
Burning Chogoking Fist!
Burning Circuit!
Chogoking Beam!
Nova Spark!
Nova Blazer!
Phoenix Kick!
Sol Engine Ignition!
Turbine Fist!
Turbine Spike!



O-GUN

O-Gun usa l'intera mappa come un'arma, afferrando gli avversari con le sue lunghe catene e distruggendoli attraverso ogni ostacolo che riesce a trovare. Ha una gamma di attacchi corpo a corpo estremamente versatile, con un focus sugli effetti di movimento forzato.

O-Gun ha anche un accesso unico al segnalino Trauma Ancora, che riduce la velocità di un avversario, può essere schierato sulla mappa come ostacolo e può essere ulteriormente sfruttato tramite speciali attacchi Ancora-dipendenti. Se pianificato con cura, l'offesa di O-Gun può dominare attraverso il controllo spaziale e picchi brutali di danni da collisione.

QUICK START BUILD

Abilities

Cosmos Shield
Sky Anchor Overload
Star Spanner

Ultimate Technique

Supernova Star Spanner!

Cards

Anchor Buster!
Black Hole Suplex!
Burst-Chain!
Burst-Chain Lariat!
Harpoon Hook!
Luna Vault!
Sky Anchor!
Sky Anchor Orbital Swing!
Spin On, Galaxy Slicer!
Star Spanner Tune Up!



SHINŌKAMI

Shinōkami è una macchina feroce, contenente i resti rigeneranti di un kaiju all'interno del suo telaio e incanalando la sua Giga-Energia naturale in una selvaggia frenesia di attacchi. Da vicino, Shinōkami ha una serie pericolosa di opzioni combo affidabili che possono influenzare una varietà di segnalini Trauma. A distanza, può interagire in modo univoco con le barriere statiche, deformandosi e con i suoi attacchi attraverso di esse, sorveglia costantemente i tuoi avversari per calcolare dove scatterà la sua furia dopo.

QUICK START BUILD

Abilities

Bite of The Wolf
Leap of The Wolf
Wolfsbane

Ultimate Technique

Break The Seal! Cerberus Fang!

Cards

Aegis!
Burning Fang!
Dark Fang!
Death Spore!
Full Moon Aegis!
Red Fang!
Warp Gate Fang!
White Fang!
Wolf's Claw!
Wolf's Fang!

GUIDA DEL CO-PILOTA

Nelle partite a squadre, se vieni sconfitto ma hai compagni di squadra rimasti, puoi scegliere un compagno di squadra la cui armatura del robot è superiore a 0 e copilotare il loro robot. Questo viene fatto scartando tutte le tue carte Robot dalla tua mano e dal misuratore di raffreddamento e rimuovendo le tue abilità Robot dal gioco. Non hai più un turno individuale. Ora condividi il turno del compagno di squadra di cui stai co-pilotando il robot.

1. Un robot può avere fino a 2 co-piloti, insieme al suo pilota originale.
2. I robot traggono vantaggio da tutte le abilità pilota dai suoi piloti e co-piloti.
3. Ogni volta che un co-pilota si unisce a un robot, tutti gli effetti permanenti della loro abilità di pilota si risolveranno dopo quello originale, nell'ordine in cui si sono uniti al robot.
4. In qualità di co-pilota, ogni volta che giochi una carta pilota, questa entrerà comunque nel tuo misuratore di raffreddamento individuale.
5. Durante il mantenimento, il pilota e i co-piloti scelgono tra Cuore e Forza e ottengono risorse di conseguenza.
6. Ogni volta che un avversario infligge almeno 1 danno a un robot, il suo pilota e i suoi copiloti ottengono tutti rabbia.
7. Durante il copilotaggio, tutto lo spirito combattivo che guadagni viene aggiunto al tuo tracciato Spirito Combattivo individuale, ma tutta la forza che guadagni viene aggiunto al tracciato del controllo di potenza del robot co-pilotato.
8. Tutti i costi di Spirito Combattivo richiesti per gli attacchi di un robot possono essere pagati in qualsiasi combinazione tra il suo pilota e co-piloti. Piloti e co-piloti risolvono individualmente i propri misuratori di raffreddamento.
9. Ogni volta che l'attacco o l'abilità di un avversario influenzerebbe con successo il tuo robot co-pilotato, il tuo avversario può scegliere se gli effetti rilevanti prendono di mira te o il tuo compagno di squadra.

GLOSSARIO

AZIONI: Durante il tuo turno, ci sono varie Azioni che puoi intraprendere—giocare una carta, Attivare o usare un'abilità Pilota o Robot, Attivare un effetto, spendere movimento, spendere segnalini potere, eseguire qualsiasi tiro di dado e iniziare o terminare una fase di turno. Tu e il tuo avversario potete rispondere alla dichiarazione e risoluzione di qualsiasi Azione, in qualsiasi turno. *P.5 (A)*

ATTIVATO: Per utilizzare un'abilità Robot con la parola chiave Attivato, metti il numero richiesto di segnalini potere dal tuo tracciato controllo segnalini potere sull'abilità per pagare il suo costo di attivazione—se viene pagato e tutti i requisiti scritti sono soddisfatti, l'effetto Attivato e i suoi effetti continui vengono mantenuti in gioco finché quei gettoni potere non sono rimossi o l'abilità viene disattivata. Quando una carta con la parola chiave Attivato viene risolta con successo, entra verticalmente nel tuo misuratore di raffreddamento ed è considerata Attivata, mantenendo i suoi effetti continui in gioco finché si trova nel tuo misuratore di raffreddamento. *P.3 (G:1), P.8 (E:5:VIII), P.12*

ATTACCO: Un Attacco consiste nel giocare una singola carta Attacco o fino a 3 carte Attacco insieme che hanno tutte l'icona Combo. *PP.6-8 (E:3-6)*

TIRO PER COLPIRE: La combinazione di dadi che tiri per tentare di attaccare con successo il tuo avversario. I dadi che formano un Tiro di Attacco includono i Dadi Attacco generati dalla Carta Attacco, i Dadi Attacco bonus generati da Vantaggio in Combattimento o effetti di gioco aggiuntivi e qualsiasi numero di Dadi Potere che scegli di aggiungere al tiro spendendo Segnalini Potere, o sono generati da effetti di gioco aggiuntivi. Puoi tirare un massimo di 6 Dadi Attacco e 6 Dadi Potenza in un singolo tiro, indipendentemente dal fatto che siano generati dal Testo delle Regole, dalle Abilità Pilota, dalle Abilità Robot, dalle Tessere Impatto o dalla spesa di Segnalini Potere di una carta. Se una qualsiasi combinazione di effetti genera più di 6 Dadi Attacco e 6 Dadi Potenza in un singolo tiro, ignora la quantità di dadi superiore a 6 di ciascuno. *PP: 7-8 (E:5), P.9 (Esempio di Combattimento)*

ARRIERE: Quando crei una Barriera, puoi scegliere di attaccarla a te stesso, posizionando un segnalino Barriera con il lato "Barriera attiva" sullo slot Barriera della tua scheda robot, riducendo il prossimo danno che ricevi di 3 e poi vieni distrutto, oppure tu puoi creare una Barriera Statica posizionandola sulla mappa, con il lato "Barriera Statica" in alto, sul proprio esagono o in un esagono adiacente. Puoi avere solo 1 barriera attiva alla volta sulla tua scheda. Se ti trovi in un esagono con una Barriera Statica, hai Copertura da tutte le direzioni. Se il tuo avversario ti infligge danno con successo mentre ti trovi in un esagono con una Barriera Statica, la Barriera Statica viene Distrutta. Se entri in collisione con una barriera statica, ricevi 3 danni e la barriera statica viene distrutta. *P.8 (E:5:VI), P.12 (F), P.13 (Guida alle Barriere)*

SPINTA: Quando hai attivato la Spinta (Boost), non paghi i costi di movimento extra per cambiare i livelli di elevazione. *P.6 (E:1:V)*

ANNULLAMENTO: Quando un'abilità, una carta o un trigger irrisolti vengono annullati, non si risolvono con successo.

- Se una carta viene annullata, viene messa nell'indicatore di ricarica del suo giocatore, disattivata e i suoi costi non vengono recuperati.
- Se l'attivazione di un'abilità viene annullata, questa rimane disattivata e i suoi costi di attivazione non vengono recuperati. Se i segnalini potere vengono posti sull'abilità per la sua attivazione, vengono invece rimossi dal gioco.
- Se un effetto scatenato viene annullato, non si risolve e tutti i costi pagati per esso non vengono recuperati.

Se una carta viene Annullata, i suoi Requisiti, Testo delle Regole e Testo del Danno vengono ignorati e viene quindi messa nel misuratore di ricarica di quel giocatore, disattivata. *(4)*

SCONTRO/COLLISIONE: Quando muovi forzatamente un avversario attraverso o su qualsiasi ostacolo o contro un robot, questi si scontrano con quegli ostacoli e/o robot e risolvono le loro regole di collisione. *P.8 (E:5:VI), P.13 (Guida alle Barriere), P.14 (Movimento Forzato), P.15 (Collisione), P.16 (Suddivisione Carte Impatto), P.16 (Tessere Impatto)*

- **STRUTTURE:** Se un giocatore entra in collisione con una Struttura, deve pescare 1 Carta Impatto per Struttura dalla cima del mazzo delle Carte Impatto e risolvere gli effetti di Collisione corrispondenti al Livello della Struttura, così come i suoi effetti di Distruzione.
- **BARRIERE STATICHE:** Se un giocatore entra in collisione con una Barriera Statica, riduce la sua Armatura di 3 e poi rimuove il segnalino dalla mappa.
- **TESSERE IMPATTO:** Se un giocatore attraversa o atterra su una Tessera Impatto, risolvi immediatamente gli effetti della Tessera Impatto.
- **ROBOTS:** Se un Robot si scontra con un altro Robot, entrambi subiscono 3 danni. Se la collisione è dovuta ad un Spinta o Trazione, il Robot con cui si sono scontrati interrompe il proprio Movimento Forzato nell'esagono adiacente più vicino lungo il Percorso del Movimento. Se la collisione è dovuta a un Lancio, il Robot lanciato viene Spostato con Forza nell'esagono scelto dall'Attaccante, Spingendo il Robot originariamente in quell'esagono in un esagono adiacente a scelta dell'Attaccante. Se la collisione è dovuta al fatto che un robot si trova sopra una struttura e un altro robot viene spostato con forza in quella struttura, entrambi i robot subiscono 3 danni e il robot che originariamente si trovava sopra la struttura si sposta in un esagono adiacente al loro scegliendo. Nota: NON guadagni rabbia dai danni inflitti a te da te stesso o da un compagno di squadra, ad esempio da te o dal tuo compagno di squadra Spostare con forza il robot di un avversario nel proprio e causare una collisione.

VANTAGGIO DI COMBATTIMENTO: Quando sei a un Livello di Elevazione più alto del tuo avversario, hai un Vantaggio in Combattimento su di lui e aggiungi 1 Dado Attacco ai tuoi Tiri per Colpire. *P.7 (E:5:I)*

COMBO: Nel tuo turno di Attacco, le carte con l'icona Combo possono essere usate con un massimo di altre 2 carte che hanno anche l'icona Combo per formare un Attacco Combinato. Devono essere presentati nell'ordine in cui desideri risolverli, da sinistra a destra. Il tipo della prima carta nella combo determina il tipo dell'intero Attacco. Quando effettui un tiro per colpire in un attacco combinato, usa il numero di dadi della prima carta nella combo e aggiungi +1 dado per ogni altra carta nella combo. In caso di successo, risolvi le carte una alla volta da sinistra a destra. Se, per qualsiasi motivo, vengono create condizioni in modo che una carta in un Attacco Combinato non possa essere risolta, si verifica un Combo Break e tutte le carte successive nella Combo non si risolveranno. *P.6 (E:3), P.6 (E:3:II), P.7 (E:4:I), P.8 (E:5:V), P.9 (Esempio di Combattimento), P.11 (G)*

RAFFREDDAMENTO: Quando una carta è nel tuo misuratore di raffreddamento, è considerata in raffreddamento. *P.3 (G), P.8 (E:5:VIII), P.8 (F), P.10, P.11 (J), P.12 (I)*

REAZIONE: Ogni volta che una carta con quest'icona viene utilizzata per l'Attacco Reattivo, tutti i dadi utilizzati nel Tiro per colpire rimarranno in gioco anche se in pareggio, mentre tutti i dadi di pareggio dell'avversario saranno comunque messi da parte dal gioco diversamente dalle regole standard. *P.6 (E:3:III), P.7 (E:4:I), P.7 (E:5:III), P.9 (7-9) P.11 (H)*

COPERTURA: Quando sei adiacente a una Struttura e opposto al tuo avversario, o se sei in un esagono con una Barriera Statica, hai Copertura e gli Attacchi del tuo avversario Mirati tirano 1 dado di Attacco in meno. Quando hai Copertura da una Struttura e il tuo avversario si sposta in un esagono adiacente, un esagono in cui può tracciare un percorso dritto verso di te, o al tuo lato della mappa, rompe la tua Copertura e i suoi tiri non vengono più ridotti. *P.7 (E:5:I), P.14*

DISATTIVATA: Quando un'abilità Robot con la parola chiave Attivato ha i suoi segnalini potere rimossi, i suoi effetti vengono interrotti ed è considerata Disattivata. Quando una carta con la parola chiave Attivato viene utilizzata senza successo o Annullata, entra nel tuo Misuratore di raffreddamento orizzontale, i suoi effetti non sono in gioco ed è considerata Disattivata. *P.8 (E:5:VIII), P.12 (G), P.12 (I)*

SCONFITTA: Se hai 0 Armatura alla fine di un turno, sei Sconfitto. *P.8 (E:5:VIII), P.8 (H), P.12 (G), P.12 (I), P.19 (Guida del Co-Pilota)*

DIFESA/TIRO DI DIFESA: Ogni volta che è attaccato il tuo avversario, puoi scegliere di non giocare nessuna Carta Attacco ed effettuare un Tiro di Difesa tirando un numero di Dadi Difesa pari al valore di Difesa del proprio Robot. Se il tuo avversario rinuncia intenzionalmente a un tiro di Difesa senza reagire e la sua Armatura è ridotta a 0, ogni dado utilizzato nel tuo Tiro per Colpire è considerato un Successo. Non puoi rispondere a un avversario che attacca una Struttura con un Tiro di Difesa. *P.7 (E:4:II), P.7 (E:5:IV), P.12 (D)*

DISTRUZIONE: Se un Ostacolo viene Distrutto, viene rimosso permanentemente dalla mappa. *P.15, P.16 (F)*

IMPATTO ELEMENTALE: Inferni, Inondazioni e Sbalzo di tensione sono considerati Tessere Impatto Elementale. Le Tessere Impatto Elementale possono essere aggiunte sopra le Tessere Impatto del Terreno, ma se una Tessera Impatto Elementale viene creata sopra un'altra, rimuovi la tessera originale dal gioco. Ogni volta che ti sposti, vieni spostato con la forza o inizi il tuo turno su una tessera Impatto Elementale, risolvi immediatamente i suoi effetti. Se un attacco o un'Abilità creassero una Tessera Impatto su un esagono contenente una Struttura, distruggi la Struttura, risolvi la Tessera Impatto, quindi pesca una Carta Impatto e risolvi il suo testo di Distruzione. *P.2, P.8 (E:5:VI), P.16*

MOVIMENTO FORZATO: Spingere, Tirare e Lanciare sono le 3 parole chiave del Movimento Forzato. Quando vieni spinto, tirato o lanciato da un avversario, è considerato movimento forzato. Ogni volta che viene creato un effetto di Movimento Forzato mentre un precedente effetto di Movimento Forzato è ancora in fase di risoluzione, ignora l'effetto originale e risolvi solo quello più nuovo. *P.8 (E:5:VI), PP:14-15*

- **SPINGERE:** Quando spingi un avversario, questi viene spostato con la forza lontano da te (più lontano dal tuo esagono rispetto all'esagono precedente in cui è stato spostato con la forza). Gli avversari che vengono spinti si scontrano con ogni robot e ostacolo sul loro percorso.
- **TIRARE:** Quando trascini un avversario, questi viene spostato con forza verso di te (più vicino al tuo esagono rispetto all'esagono precedente in cui è stato spostato con forza). Gli avversari che vengono trascinati si scontrano con ogni robot e ostacolo sul loro percorso.
- **LANCIARE:** Quando lanci un avversario, questi viene Mosso con la Forza in qualsiasi esagono legale da te scelto – quel singolo esagono è considerato il Percorso del Lancio. Gli avversari che vengono lanciati si scontrano solo con il robot o l'ostacolo nell'esagono su cui atterrano.

GUADAGNARE RABBIA: ogni volta che il tuo avversario ti infligge almeno 1 danno, guadagni Rabbia, scegliendo di ottenere il valore di Furia del tuo pilota in Spirito combattivo o il valore di Potere del tuo pilota in gettoni potere.

- Ottieni rabbia solo da almeno 1 danno inflitto a te da un avversario. Non ottieni rabbia quando ricevi danni, ad esempio dai segnalini trauma del fuoco.
- Non guadagni rabbia dai danni inflitti a te da te stesso o da un compagno di squadra, ad esempio da te o dal tuo compagno di squadra che sposta con forza il robot di un avversario contro il proprio e causa una collisione.

SALTO: Quando una carta presenta la parola chiave Salto, puoi muoverti direttamente in un esagono legale come designato dalla carta o dall'abilità e ignorare tutti i costi di movimento extra di Elevazione, le Tessere Impatto e gli Ostacoli che normalmente influenzerebbero il Percorso del movimento. *P.6 (E:1:V), P.16 (Guida Tessere Impatto)*

OSTACOLO: i pezzi fisici sul tabellone che non sono Robot sono considerati Ostacoli. Gli ostacoli includono strutture, tessere impatto, barriere statiche e gettoni. *P.5, P.6 (E:1), P.8 (E:5:VI), P.8 (E:5:VII), PP.13-16*

PERCORSO: Gli esagoni influenzati dal movimento, dalle carte o dalle Abilità sono considerati il Percorso del movimento, della carta o dell'Abilità. Ad esempio, quando spendi il tuo movimento, gli esagoni che hai attraversato sono considerati il Percorso del movimento. Se usi un attacco a distanza, gli esagoni tra te e il tuo Bersaglio sono considerati il Percorso dell'attacco. Quando muovi forzatamente un avversario, gli esagoni su cui lo sposti costituiscono il Percorso del Movimento Forzato. *P.8 (E:5:VI), PP.14-15*

RABBIA: ogni volta che il tuo avversario ti infligge almeno 1 danno, **Guadagni Rabbia**, scegliendo di ottenere il valore di rabbia del tuo pilota in Spirito combattivo o il valore di potere del tuo pilota in gettoni potere.

- Ottieni rabbia solo da almeno 1 danno inflitto a te da un avversario. Non ottieni rabbia quando ricevi danni, ad esempio dai segnalini trauma del fuoco.
- Non guadagni rabbia dai danni inflitti a te da te stesso o da un compagno di squadra, ad esempio da te o dal tuo compagno di squadra che sposta con forza il robot di un avversario contro il proprio e causa una collisione.

TIRO DI RECUPERO: Per eseguire un tiro di recupero, lanci 1 dado di attacco di default (puoi scegliere di spendere e aggiungere dadi potere ai tiri di recupero). Con un risultato di 7 o superiore su un singolo dado, hai successo. Con un risultato di 6 o meno, fallisci. *P.7 (E:5:II), P.8 (E:5:V)*

RISOLTO/IRRISOLTO: Quando un'Abilità, una carta, un effetto o un Evento viene utilizzato inizialmente, è Irrisolto. Se non viene poi Annullato, inizia a Risolversi.

RISPOSTA: giocare un istantaneo, attivare un'abilità o attivare un effetto durante una finestra di risposta in reazione all'azione tua o di un altro giocatore. *P.6 (E:2)*

ZONA INIZIALE: gli esagoni con contorni blu luminosi su cui i giocatori scelgono di posizionare il proprio robot per iniziare il gioco. Ogni mappa presenta 6 zone di partenza. *P.5*

SUCCESSO: Quando effettui un Tiro per Colpire, ogni risultato individuale di dado che è superiore al risultato individuale più alto del tuo avversario è considerato un Successo. *P.7 (E:5:IV), P.9 (9, 11)*

BERSAGLIO: Robot, Strutture e Barriere Statiche sono Bersagli legali. Se una carta o abilità ti consente di scegliere un "Nuovo Bersaglio", significa che non puoi usare quella carta o abilità per scegliere nuovamente il Bersaglio originale finché la carta o abilità non si risolve. *P.6 (E:3:I-III), P.14*

IMPATTO DEL TERRENO: Crateri e Macerie sono considerati Tessere Impatto del Terreno. Le Tessere Impatto del Terreno possono essere create sotto le Tessere Impatto Elementale, ma se una Tessera Impatto del Terreno viene creata sopra un'altra, rimuovi la tessera originale dal gioco. Ogni volta che ti sposti, vieni Spostato Forzatamente o inizi il tuo turno su una Tessera Impatto del Terreno, risolvi immediatamente i suoi effetti. Se un attacco o un'Abilità creassero una Tessera Impatto su un esagono contenente una Struttura, distruggi la Struttura, risolvi la Tessera Impatto, quindi pesca una Carta Impatto e risolvi il suo testo di Distruzione. *P.2, P.6 (C), P.8 (E:5:VII), P.16*

LIVELLO: Ogni livello di elevazione sopra la mappa è considerato un livello (tier). Stare in cima alle strutture di livello 1 è considerato livello 1, stare in cima alle strutture di livello 2 è considerato livello 2. *P.6 (E:1:II-V), P.7 (E:5:I), P.15*

SEGNALINI TRAUMA: i vari effetti di stato che possono essere inflitti tramite Abilità, carte e Tessere Impatto sono rappresentati da segnalini. Quando vengono inflitti, tutti i segnalini trauma entrano nel tuo misuratore di recupero nello slot di recupero 3 e attraversano il tuo tempo di recupero alla fine del tuo turno, proprio come le carte. Le strutture non possono mai essere influenzate dai Segnalini Trauma. *P.2, P.6 (C), P.8 (E:5:VI), P.8 (E:5:IX), P.8 (F:II), P.8 (G), P.12 (I), P.13*

- **ANCORA:** ogni volta che hai un'ancora nel tuo misuratore di recupero, sei considerato ancorato e subisci -2 movimento per gettone ancora (la tua velocità non può mai essere ridotta al di sotto di 1).
- **FUOCO:** all'inizio della tua fase di recupero, ricevi 1 danno per gettone Fuoco nel tuo misuratore di recupero, come un unico importo.
- **PANICO:** ogni volta che hai Panico nel tuo misuratore di recupero e guadagni Spirito combattivo, riduci l'importo guadagnato di 1 per gettone Panico.
- **SBALZO DI TENSIONE:** All'inizio della tua fase di Raffreddamento, se uno o più segnalini Sbalzo di tensione condividono uno Slot di Raffreddamento con più carte, una carta in quello slot viene trattenuta nel posto del segnalino, mentre quest'ultimo decrementa normalmente nel prossimo Slot. Se ci sono più carte che segnalini, tu scegli quali carte decrementare nel prossimo slot di raffreddamento.

TRIGGER: alcune carte e abilità hanno costi che possono essere pagati per un effetto individuale chiamato Trigger. I costi di attivazione possono variare durante il gioco. Se un Trigger richiede di spendere Gettoni Potere, questi devono essere presi dal tuo Controllo Gettoni Potere e rimossi dal gioco. *P.5 (A:3), P.6 (E:2), P.12*

ERRATA

- Il costo di una carta non può essere ridotto al di sotto di 1 Spirito Guerriero, a meno che una Carta o un'Abilità non specifichi diversamente come possa essere giocata gratuitamente.
- L'istante "EXPLOSIVE SHOT!" di Ascalon Alpha! è stato stampato con il testo della regola "Il tuo prossimo attacco a distanza infligge..." ma dovrebbe essere letto "Il tuo successivo attacco a distanza **riuscito** infligge..."
- L'abilità del robot Ascalon Alpha "Rocket Sprint" ha il testo "Mentre Attivato" quando in realtà non ha alcuna attivazione di segnalini potere. Ignora il testo "Mentre attivato": si tratta di un relitto di un vecchio file di stampa utilizzato accidentalmente dal produttore.
- L'attacco di Ayzn "CROSS COUNTER!" è stato stampato con un errore di battitura di un carattere nel testo delle regole e dovrebbe essere letto: "X = danno dell'attacco in mischia del tuo avversario."
- L'attacco di O-Gun "BURST-CHAIN LARIAT!" è stato stampato con un testo di regole il cui effetto di Spinta è unico in quanto spinge l'avversario in un esagono adiacente al tuo. Per mantenere completamente la risoluzione dell'attacco, ma per non creare confusione con il modo in cui si risolvono gli effetti Spinta, abbiamo sostituito il seguente testo delle regole: "Muoviti in un esagono entro il raggio. Qualsiasi avversario che sia adiacente a qualsiasi esagono sul Percorso di questo movimento viene poi Trascinato in un esagono adiacente a te."

- L'istantaneo di Takashi Kato "HEAD ON" ha un errore di stampa e il suo testo delle regole invece è: "L'attacco del tuo avversario ha automaticamente successo e si considera che abbia 2 successi. Se vuoi guadagnare rabbia, guadagna rabbia due volte invece di una".

FAQ

Qualcuno dei robot e dei piloti è progettato per essere accoppiato insieme?

No—sono tutti progettati per essere liberamente mescolati e abbinati.

Devo arrotondare per eccesso o per difetto?

In Giga-Robo, sempre per eccesso.

Come si definisce adiacente?

Qualsiasi esagono che si trova vicino a quello in cui ti trovi attualmente è adiacente a te. I bersagli adiacenti sono determinati nonostante l'elevazione.

Le inondazioni costano 3 movimenti extra per uscire?

No—gli esagoni con Inondazioni costano 3 movimenti totali per uscire, proprio come le macerie costano 2 movimenti totali per uscire, invece del normale 1 per spostarsi in un esagono adiacente alla stessa elevazione.

Se attacco con successo il mio avversario ma infliggo 0 danni, ottiene comunque rabbia?

No—deve essere inflitto almeno 1 danno per guadagnare rabbia.

Perché gli istantanei di Dai-Raijin V "LIGHTNING HEIST!" e "ION INTAKE!" hanno portata anche se non prendono di mira un avversario?

Questi istantanei sono unici in quanto hanno un raggio su di essi, anche se non influenzano direttamente il tuo avversario. Devi essere ancora entro la portata di un bersaglio legale per poter giocare con successo questi istantanei. Tematicamente, per entrambe le carte, Dai-Raijin V sta assorbendo energia da un Avversario o da una Struttura, motivo per cui esiste un raggio minimo e massimo.

Per l'Attacco di Dai-Raijin V "LIGHTNING TEMPEST STRIKER!", se gli avversari che non sono il Bersaglio originale falliscono il loro Tiro di Recupero e avrebbero subito danni inflitti a loro, devo effettuare nuovamente i Tiri per Colpire anche a loro?

No—sebbene abbia il potenziale per influenzare più avversari, le regole e il testo dei danni si risolveranno completamente se il tuo tiro per colpire contro il bersaglio originale ha successo. Gli avversari che non sono il bersaglio originale avranno comunque una finestra per giocare un istantaneo dopo che il successo dell'attacco e il numero dei suoi successi sono determinati, e possono provare a sfruttare quell'opportunità per ridurre il modo in cui saranno influenzati.

Cosa succede quando una Barriera Statica si trova in un esagono con una Struttura?

L'intero contenuto di un esagono con una Barriera Statica (inclusi Robot, Strutture e altri Ostacoli) ha Copertura da tutte le direzioni. Se vieni Spostato Forzatamente in un esagono con una Barriera Statica e una Struttura, risolvi prima la collisione della Barriera, poi quella della Struttura. Proprio come i robot che ottengono copertura da una barriera statica, se si prende di mira una struttura con una barriera statica che le fornisce copertura e la si danneggia con successo, la barriera statica verrà distrutta.

Se gioco una carta Istantaneo che ha "il tuo prossimo Attacco" nel suo Testo delle Regole, ma non attacco in questo turno, l'effetto dell'Istantaneo rimane in gioco fino al mio prossimo Attacco, o perdo l'effetto alla fine del mio turno?

L'effetto dell'Istantaneo rimarrebbe attivo fino a quando non giocherai il tuo prossimo Attacco.

In una partita a 3+ giocatori, posso usare "CHANNEL RAGE" istantaneo di Takashi Kato anche se l'attacco riuscito del mio avversario non mi ha preso di mira?

Sì—questo è intenzionale. Che tu abbia fatto del male a lui o ai suoi amici, Takashi si arrabbierà e ne trarrà vantaggio.

Se una carta si riferisce a un esagono "entro la portata", è quella stampata sulla carta?

Sì—qualsiasi carta con Testo Regole che indichi "entro la portata", fa riferimento ad un esagono entro la distanza minima e massima stampata sulla carta stessa.

Se la mia riserva di dadi è naturalmente a 0, posso comunque spendere segnalini potere per aggiungere dadi potere alla mia riserva?

Sì—questo è particolarmente importante da ricordare per le situazioni in cui potresti voler usare un Attacco che genera solo 1 Dado di Attacco e il tuo Bersaglio è in Copertura, o se il tuo avversario ha effetti in gioco che riducono la quantità di dadi che puoi tirare. Se hai i segnalini potere disponibili, i dadi potere possono sempre essere aggiunti per darti dadi da tirare.

Per informazioni dettagliate, tutorial video, aggiornamenti e altro, visita

GIGAROBO.COM



Questo gioco è stato reso possibile dalla pazienza, dal supporto e dalla generosità dei nostri sostenitori su Kickstarter.

CREDITI

Progettato e creato da: Alex Cheng

Sviluppatori: Alex Cheng and Steven Hammerschlag

Artisti: Nicoy Guevarra, Digital Imaginary Studios, Khanh Bui, Gamepack Studio, Francis Brin Boyer, Mark Henry Bustamante, Blanca Lee

Scultori principali: Matt Molen, Olivier Nkweti

Sculture aggiuntive di: Chad Hoverter, Sean Sutter

Capo progettista meccanico: Andrew Chan

Miniature dipinte da: Sam Lenz

Tester di punta: Eric Buscemi and Jason Stapleton

Squadra dimostrativa: Wil Cox, Rhodrick Magsino, Josh Stevens, Steve Gallardo

Scrittore: Alex Cheng

Editore: Madison Dolnick

Grazie speciale a: Joy Cheng, Lok-Kwan Cheng, Ethan Cheng, Ash Barker, Alec Boyle, Ronald Gardner, Ethan Krindle, Oblivion Doll, Nate Parkes, Pat Reynolds, Mathew Rynich, Owen Schindel, Johnathan Sergeant, ai Giga-Robo Test-Pilota

Pubblicato da: Cardboard Dynamo LLC

Traduzione italiana a cura di: Alessandro La Tona

© 2020 Cardboard Dynamo LLC, all rights reserved. First edition printed 2019 in China. Cardboard Dynamo, **GIGA-ROBO**, and their logos are trademarks of Cardboard Dynamo LLC.

No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information retrieval system without the specific permission of the publisher.