

## SPECTER OPS

REGOLE 2-3 giocatori: 1 agente e 2 cacciatori

- Le 4 missioni obiettivo sono conosciute dai giocatori: si lancia il dado e si segnano col relativo gettone sul lato verde sulla plancia e sul foglio movimento dell'agente: appena una missione è completata posizionare sulla locazione della plancia il gettone missione sul lato rosso.
- Il veicolo parte dallo spazio K17 con a bordo i 2 cacciatori.
- L'agente parte con 3 carte equipaggiamento coperte.

I cacciatori prendono una scheda cacciatore ciascuno e la mettono davanti a se scoperta; l'agente sceglie un scheda agente e la mette davanti a se coperta. Nel corso del gioco, quando occorre mettere la miniatura dell'agente sulla plancia, l'agente rivela la sua carta personaggio e mettere la corrispondente miniatura sulla plancia.

### GIOCARE COME AGENTE

Il giocatore agente esegue il primo turno di gioco. Nel suo turno sposterà il suo agente e può scegliere di utilizzare una carta equipaggiamento. Quando ha completato il suo turno, il gioco passa al giocatore cacciatore (i).

### OBIETTIVO

L'obiettivo del giocatore agente è quello che il suo agente completi 3 su 4 missioni obiettivo qualsiasi e raggiungere 1 dei punti di fuga prima dello scadere del tempo.

### MOVIMENTO

Il giocatore agente non muoverà il suo agente utilizzando una miniatura sulla plancia; invece segretamente annota il movimento del suo agente, scrivendo sul foglio di movimento. Il giocatore agente consulta il foglio di movimento durante il gioco ed è l'unico giocatore a poterlo guardare.

L'agente inizia il gioco sullo spazio N1. Sul suo turno il giocatore agente può muovere il suo agente **fino a 4 spazi** (ortogonalmente e/o in diagonale).

Per spostare, sceglie un percorso di max 4 spazi, poi usa la colonna di destra del foglio di movimento per scrivere lo spazio che il suo agente occupa dopo il movimento.

*Nota: l'agente non può essere spostato su o attraverso uno spazio occupato da un cacciatore.*

*Nota: l'agente non può essere spostato sopra o attraverso le strutture. Le strutture sono facilmente identificabili essendo le aree della plancia che non hanno sopra scritte le coordinate.*

### ESSERE VISTO DA UN CACCIATORE

Se l'agente termina il suo movimento in uno spazio che è visibile ad un cacciatore, l'agente è visto, e deve mettere la sua miniatura in quello spazio.

Se l'agente ha mosso attraverso uno o più spazi che erano visibili ad un cacciatore ma si è fermato su uno spazio non visibile, deve porre il gettone "Last seen" e la sua miniatura sull'ultimo spazio in cui era visibile a prescindere di quanti spazi abbia mosso.

Se l'agente è visto da 1 o più cacciatori quando inizia il movimento e poi si sposta fuori dalla loro vista, deve porre il gettone "Last seen" e la sua miniatura nell'ultimo spazio in cui era visibile.

#### USO DELLE CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Prima o dopo lo spostamento, il giocatore agente può **usare 1 delle carte equipaggiamento** scelte durante il setup. Il testo di una carta equipaggiamento descrive il suo effetto. Le carte equipaggiamento hanno un numero di cariche che indicano quante volte la carta può essere usata nella partita. Dopo l'utilizzo di una carta equipaggiamento, annotare con le iniziali della carta accanto alle coordinate di arrivo sul foglio di movimento.

#### COMPLETAMENTO DELLE MISSIONI OBIETTIVO

Ci sono 4 diverse missioni obiettivo. Per completare una missione obiettivo, l'agente deve **iniziare un turno adiacente a quell'obiettivo** (ortogonalmente o diagonalmente).

Quando un agente inizia il turno adiacente a un obiettivo blu Raxxon, l'agente può girare il gettone di quell'obiettivo sul lato rosso ARK ad indicare che è stato completato. Poi procede col suo turno normalmente. L'agente deve completare 3 missioni obiettivo prima di fuggire.

#### FUGA E VITTORIA

Dopo che un agente ha completato 3 missioni obiettivo deve fuggire. Per fuggire deve **terminare il movimento in 1 dei 3 punti di fuga sulla plancia**. I punti di fuga sono indicati da frecce localizzate accanto alle coordinate A3, N1 e W3. Se un cacciatore è su un punto di fuga, l'agente non può muoverci sopra per fuggire. Se un agente è in grado di completare 3 missioni obiettivo e fuggire, il giocatore agente vince il gioco. La maggior parte degli agenti iniziano il gioco con 4 PF. Se un agente perde tutti i suoi punti ferita perde immediatamente il gioco. Inoltre perde il gioco se l'agente non completa 3 obiettivi e la fuga entro il termine del 40° turno.

#### GIOCARE COME CACCIATORE

*Nota: Questa parte di regolamento è per il caso in cui ci siano 2 giocatori cacciatori che controllano 1 cacciatore ciascuno. Le regole sono le stesse per un singolo giocatore cacciatore, ad eccezione che quel giocatore controlli entrambi i cacciatori.*

Dopo che il giocatore agente ha completato il suo turno, ogni giocatore cacciatore farà 1 turno. **I cacciatori decidono chi andrà per primo e chi per secondo**. Un cacciatore deve completare il suo turno prima che l'altro cacciatore inizi il suo turno. Nel suo turno, un cacciatore può muovere il suo cacciatore e può attaccare un agente visibile. Dopo che entrambi i cacciatori hanno completato il loro turno, il turno torna al giocatore agente.

#### OBIETTIVO

Sconfiggere l'agente portando a 0 i suoi PF o impedendogli di fuggire prima della fine del 40° turno.

#### MOVIMENTO

Un giocatore cacciatore muove il suo cacciatore spostando la miniatura sulla plancia. Nel turno del giocatore cacciatore egli può **muovere il suo cacciatore fino a 4 spazi** (ortogonalmente e/o diagonalmente). Un cacciatore non può muovere su o attraverso le strutture.

#### VEICOLO

I cacciatori iniziano il gioco nel veicolo. Un cacciatore nel veicolo può muoverlo anziché muovere il cacciatore. Il veicolo può essere **mosso fino a 10 spazi** (ortogonalmente e/o diagonalmente), ma può essere mosso **solo sugli spazi strada**. Gli spazi strada sono identificati sulla plancia dalle coordinate adiacenti alla linea tratteggiata.

Per muovere il veicolo, muovere il gettone veicolo sulla plancia. Il veicolo può essere mosso per un totale di 10 spazi nel turno.

L'entrata o uscita dal veicolo del cacciatore immediatamente termina il movimento del cacciatore del turno. Per entrare nel veicolo, un giocatore cacciatore deve muovere il cacciatore sul gettone veicolo e mettere la sua miniatura sulla carta veicolo. Per uscire dal veicolo, il giocatore cacciatore rimuove la sua miniatura dalla carta veicolo e la mette sulla plancia in uno spazio adiacente al gettone veicolo.

Gli agenti e cacciatori possono essere mossi su o attraverso il veicolo. Il veicolo non blocca la linea di vista. Stare nel veicolo non interferisce sulla vista del cacciatore in nessun modo. Un cacciatore nel veicolo non può attaccare. Un cacciatore non può essere stordito mentre è nel veicolo.

#### VEDERE UN AGENTE

Alla fine del movimento del cacciatore, il giocatore agente deve dire 'libero' se l'agente NON è visibile a quel cacciatore. Se l'agente E' visibile a quel cacciatore l'agente deve posizionare la sua miniatura sulla plancia sullo spazio che attualmente occupa. La line di vista è verificata solo alla fine del movimento di ciascun cacciatore. E' dunque possibile muovere un cacciatore oltre l'agente senza individuare la sua presenza. Dopo il movimento del cacciatore, se un agente è visibile a quel cacciatore, quel cacciatore può attaccarlo.

#### ATTACCO

Per attaccare un agente, lanciare il dado e contare il numero di spazi tra il cacciatore attaccante e l'agente. L'agente è colpito per un lancio uguale o superiore a quel numero. Se il cacciatore attaccante e' nello stesso spazio dell'agente, non si lancia il dado. Invece, l'agente è automaticamente colpito. Ogni colpo infligge 1 PF di danno (i PF dell'agente sono annotate sul foglio dei movimenti.)

In attacco, il risultato 1 è automaticamente mancato. Un 6 ottenuto dal cacciatore gli fa ritirare nuovamente il dado ed aggiungere il nuovo risultato a quello precedente; può fare ciò ogni volta che ottiene un 6. Quindi è sempre possibile colpire un agente a prescindere dalla distanza.

#### VISIONE DEL CACCIATORE

Sulla plancia il cacciatore ha una linea di vista lungo la riga e la colonna sulla quale è. Non ci sono limiti alla sua linea di vista ma non può vedere attraverso le strutture.

Un cacciatore sulla strada è in grado di vedere il tratto di strada così come la linea di vista lungo la riga e la colonna sulla quale è. Se l'agente termina il movimento su uno spazio visibile al cacciatore, l'agente è stato visto.

#### SENSORE DI MOVIMENTO

Il veicolo è equipaggiato con un sensore di movimento. Se un cacciatore è sul veicolo, anziché muovere il veicolo, può usarne il sensore di movimento. Quando viene usato, se il giocatore agente ha **mosso l'agente di 3 o più spazi nell'ultimo turno**, deve annunciare la direzione dell'agente rispetto al veicolo (usando la bussola sulla plancia). La maggior parte delle volte la direzione annunciata sarà *NE, NO, SE, o SO*.

Se l'agente si trova nella stessa riga o colonna del veicolo quando il sensore viene usato, l'agente deve dire *N, S, E, o O*. Se il giocatore agente ha **mosso l'agente di 2 o meno spazi nell'ultimo turno**, annuncia che nessun movimento è stato rilevato.

*Nota: Non si può muovere il veicolo e utilizzare il sensore di movimento nello stesso turno.*

#### CACCIATORI STORDITI

Alcune abilità possono causare lo stordimento del cacciatore. Quando un cacciatore è stordito, mettere un gettone stordimento sulla carta del cacciatore. Finché è stordito, quel cacciatore **non può attaccare e può muovere solo fino a 2 spazi nel suo turno**. Al termine del turno del cacciatore stordito, rimuovere il gettone stordito dalla carta. Non è più stordito. Un cacciatore non può essere stordito finché è nel veicolo.

#### SCONFIGGERE L'AGENTE E VINCERE

La maggioranza degli agenti inizia il gioco con 4 PF. Se un agente perde tutti i suoi PF, i cacciatori vincono immediatamente il gioco. I cacciatori vincono altresì il gioco se l'agente non completa 3 obiettivi missione e fugge prima della fine del 40° turno.

#### REGOLE 4 giocatori: 1 agente e 3 cacciatori

- Le 4 missioni obiettivo sono conosciute solo dall'agente che lancia il dado e le segna segretamente sul suo foglio movimento: appena una missione è completata posiziona sulla locazione della plancia il gettone missione sul lato rosso.
- Il veicolo parte dallo spazio K23 con a bordo i 3 cacciatori.
- L'agente parte con 5 carte equipaggiamento coperte invece di 3.
- L'agente inizia con 2 PF aggiuntivi.
- Sulla plancia è presente uno spazio fuga aggiuntivo H1: metterci il relativo gettone.

#### REGOLE 5 giocatori: 1 agente e 4 cacciatori (di cui 1 traditore)

- Alla fine del set-up l'agente distribuisce ad ogni cacciatore una carta ruolo coperta: egli sa chi è il traditore.
- Le 4 missioni obiettivo sono conosciute solo dall'agente che lancia il dado e le segna segretamente sul suo foglio movimento: appena una missione è completata posiziona sulla locazione della plancia il gettone missione sul lato rosso. Il secondo agente non può completare missioni.
- Il veicolo parte dallo spazio K23 con a bordo i 4 cacciatori.
- Sulla plancia è presente uno spazio fuga aggiuntivo H1: metterci il relativo gettone.

- All'inizio del turno del cacciatore, con voto a maggioranza i cacciatori possono impedirne ad 1 di essi l'accesso.

Se l'agente termina il suo movimento/attraversa uno spazio che è visibile dal traditore, non è tenuto a posizionare la sua miniatura e il gettone 'Last seen' sulla plancia. Se al termine del suo turno il traditore avvista l'agente, ancora l'agente non è tenuto a posizionare la sua miniatura sulla plancia.

Ogni volta che l'agente diventa visibile a un cacciatore mentre l'agente era segretamente in linea di vista del traditore, diventa evidente chi è il traditore. A quel punto, il traditore prende un foglio movimento e immediatamente si muove (anche se ha già fatto il suo turno come cacciatore). Poi annota la sua prima mossa sul foglio di movimento e rimuove la sua miniatura dalla plancia. Il traditore è ormai considerato un secondo agente. Egli deve scegliere 1 delle rimanenti carte personaggio agente da utilizzare, mettendola coperta davanti a se, rivelandola la prima volta che diventa visibile. Comincia con 4 PF (6 se sceglie Orangutan) e sceglie 2 carte equipaggiamento dalle carte rimanenti nella scatola.

Invece di fare un turno come un cacciatore, il traditore può rivelarsi volontariamente e diventare un secondo agente.

Se uno dei due agenti perde tutti i suoi PF, i cacciatori vincono immediatamente il gioco. I cacciatori vincono altresì il gioco se gli agenti non completano 3 obiettivi missione e fuggono prima della fine del 40° turno.

Il giocatore agente vince se completa 3 obiettivi missione e fugge prima della fine del 40° turno o se l'agente fugge senza che il traditore è rivelato.