

LA GUERRA DEI MONDI

MARE D'IRLANDA



REGOLAMENTO

L'espansione «Mare d'Irlanda» rende il gioco ancora più intenso:
ti consigliamo di giocare più volte con la versione base,
prima di aggiungere al gioco quest'espansione.

PANORAMICA DEI COMPONENTI

9 carte Umani

Plancia di gioco



9 carte Alieni



3 Tessere Umani

5 Tessere Alieni



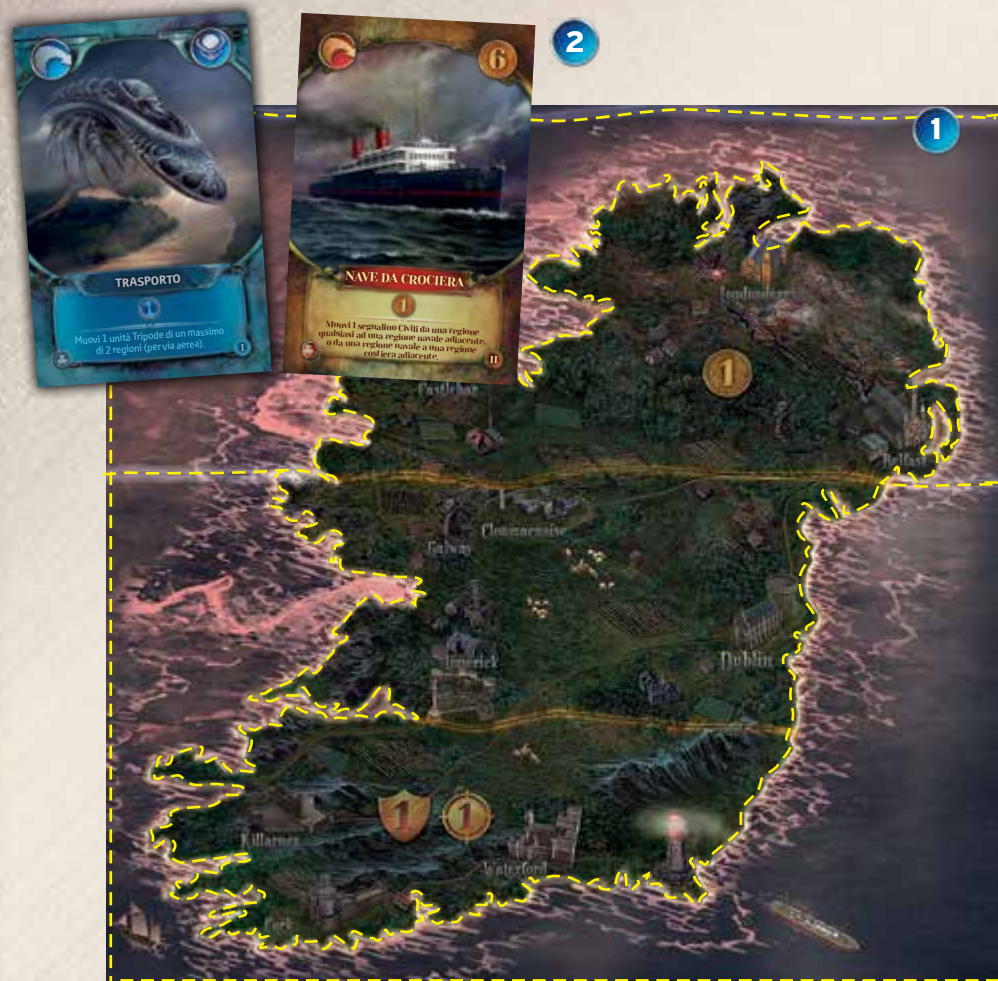
SVOLGIMENTO DEL GIOCO CON L'ESPANSIONE

1. Disponete la plancia di gioco dell'Irlanda alla sinistra della plancia del gioco base.

2. Aggiungete una carta «Nave da Crociera» e la carta «Trasporto» alle rispettive carte di Partenza.

3. Mescolate il resto delle carte nei mazzi delle rispettive fazioni.

Notate che 2 regioni navali della plancia del gioco base si estendono sulla plancia Irlanda.



VARIAZIONI AL GIOCO

La plancia dell'espansione aggiunge al gioco tre nuove regioni terrestri:

REGIONE SETTENTRIONALE

(regione terrestre speciale)

- Se questa regione non è ostile e contiene almeno 1 segnalino Civili, il giocatore Umano guadagna 1 Moneta per turno.

Attenzione! Nessun edificio può essere piazzato in questa regione, tranne gli edifici speciali Campo Minato, Palloni di Sbarramento e Difesa Antiaerea.



REGIONE CENTRALE

La Regione Centrale viene considerata come una normale regione terrestre.



REGIONE MERIDIONALE

(regione terrestre speciale)

- Il giocatore Umano guadagna in ogni turno 1 Difesa in questa regione.
- Durante il proprio turno, il giocatore Umano può scegliere di infliggere 1 danno alle forze Aliene, se questa regione contiene unità terrestri Aliene.

Attenzione! Nessun edificio può essere piazzato in questa regione, tranne gli edifici speciali Campo Minato, Palloni di Sbarramento e Difesa Antiaerea.



CARTE UMANI



Illustrazione Simbolo dell'espansione «Mare d'Irlanda»

Azioni



Nave da Crociera (carta di Partenza).

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 - Guadagna 1 Moneta.
- 2 - Muovi 1 segnalino Civili da una regione qualsiasi ad una regione navale adiacente, o da una regione navale a una regione costiera adiacente.



Rinforzi.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti. Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 - Guadagna 1 Moneta e pesca una carta dal mazzo Rifornimenti; dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti. (Se la carta pescata è un'altra carta «Rinforzi», pesca un'altra carta, rimetti la carta «Rinforzi» nel mazzo Rifornimenti e rimescola il mazzo.)
- 2 - Prendi 1 segnalino Civili dagli scarti e piazzalo in una regione terrestre non ostile. Rimuovi questa carta dal gioco.



Gurkha.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 - Muovi 1 segnalino Civili in una regione terrestre adiacente e infliggi 1 danno in quella regione (se questo segnalino Civili non ha inflitto danni in questo turno.)
- 2 - Scegli 1 carta dalla mano o dal mazzo degli Scarti del giocatore Umano e rimuovila dal gioco. Poi scarta anche questa carta.

Edifici



Difesa Antiaerea (edificio speciale).

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera «Difesa Antiaerea» in una regione terrestre non ostile contenente uno o più segnalini Civili. Durante il proprio turno, il giocatore Umano può infliggere 1 danno in una regione adiacente contenente un'unità UFO, o 2 danni a un'unità UFO che si trovi nella stessa regione del segnalino «Difesa Antiaerea».

Il segnalino «Difesa Antiaerea» può essere piazzato in una regione contenente edifici alleati! Il segnalino «Difesa Antiaerea» viene distrutto seguendo le regole per le unità degli Umani! (Queste condizioni hanno effetto immediatamente dopo aver piazzato la tessera «Difesa Antiaerea» sulla plancia).



Demolizione (edificio speciale).

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera «Demolizione» in una regione terrestre contenente un edificio Alieno e un segnalino Civili che non abbia effettuato attacchi in questo turno.

Se all'inizio del turno del giocatore Umano la tessera «Demolizione» è ancora sulla plancia, rimuovi la tessera «Demolizione» e un segnalino edificio Alieno da quella regione. Infliggi 3 danni alle forze Aliene.

(Il segnalino edificio Nave d'Invasione non può essere rimosso dalla plancia).

(segnalino «Demolizione» viene distrutto seguendo le regole per le unità degli Umani!)

CARTE ALIENI



Illustrazione Simbolo dell'espansione «Mare d'Irlanda»

Azioni



Trasporto (carta di Partenza).

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

1 - Guadagna 1 Energia.

2 - Muovi 1 Tripode di un massimo di 2 regioni seguendo le regole delle unità UFO.

(Il Tripode non può terminare il proprio movimento in una regione navale).



Deposito di Energia.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

1 - Guadagna 1 Energia.

2 - Guadagna 4 Energia. Rimuovi questa carta dal gioco.



Raggio Congelante.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

1 - Quando questa carta viene giocata, infliggi 1 danno in una regione terrestre contenente un'unità Tripode.

Durante il prossimo turno le unità Umane e i segnalini Civili non possono lasciare quella regione!

Come promemoria, piazza una tessera "Agente Nervino" in quella regione. Rimuovilo all'inizio del tuo prossimo turno.

2 - Infliggi 2 danni in una regione contenente un'unità Tripode.

Rimuovi questa carta dal gioco.

Durante il prossimo turno le unità Umane e i segnalini Civili non possono lasciare quella regione!

Come promemoria, piazza una tessera "Agente Nervino" in quella regione. Rimuovilo all'inizio del tuo prossimo turno.



Territorio Tossico.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

1 - Muovi 1 unità UFO in una regione adiacente.

2 - Piazza un tessera «Territorio Tossico» in una regione terrestre contenente un UFO. Rimuovi questa carta dal gioco.

«Territorio Tossico» è una condizione speciale di una regione terrestre: questa regione viene considerata ostile.

Ad ogni turno del giocatore Alieno, viene inflitto 1 danno alle forze Umane presenti in questa regione ostile.

(Questa condizione speciale ha effetto immediatamente dopo aver piazzato la tessera «Territorio Tossico» sulla plancia e dura fino alla fine della partita.)

Edifici



Muro (edificio speciale).

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera "Muro" in una regione terrestre contenente un edificio Alieno, anche se contiene unità Umane.

Il giocatore Umano non può più attaccare gli edifici Alieni in questa regione.

(Se «Demolizione» ha effetto in una regione con «Muro», viene rimosso dalla plancia la tessera «Muro» invece dell'altro edificio Alieno.)

(Queste abilità hanno effetto immediatamente dopo aver piazzato il segnalino «Muro» sulla plancia).

Crediti:

Project Manager: Roman Shamolin
Direttore Creativo: Denis Plastinin
Illustrazioni: Igor Savchenko
Designer 3D: Alexander Savin
Designer: SvetlanaArgat
Localizzazione in Inglese: Igor Kozlov

Edizione italiana a cura di: Roberto
Vicario
Traduzione: Paolo Robino
Impaginazione: Zhuang Huachong

Un ringraziamento speciale a: Irina Plastinina, EvgenyMalashin, Slava Yumin,
GrigoryFinozhenkov, Igor Treskunov, VolodyaNaumov, IlyaMurseev e tanti altri –
per il vostro aiuto prezioso, i vostri utili consigli e per il playtesting. Grazie!

© Jet games studio 2019

Distribuito in Italia da Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – 20122 Milano
– www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com - Tutti i diritti riservati.

Qualsiasi riproduzione, anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Attenzione: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi.

Contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Fabbricato in Cina

È vietata la stampa e la pubblicazione di regole, componenti e/o illustrazioni senza l'esplicito consenso dei
detentori dei diritti d'autore.

L'espansione «Mare d'Irlanda» estende il teatro delle operazioni del gioco all'intera regione delle Isole Britanniche.

“Mare d'Irlanda” include una nuova plancia di gioco con regioni terrestri speciali, oltre a diverse carte aggiuntive per ciascuna fazione in conflitto. Nuove componenti donano un'esperienza strategica molto più profonda e molteplici possibilità tattiche a «La Guerra dei Mondi: Nuova Invasione».

