



GRAZIE COMPAGNO!

Vieni a conoscere tutte le novità di Anvil Games su

WWW.ANVIL-EIGHT.COM

e scopri il magico mondo di Aetherium!

ACTLEPII IM

A 32MM SKIRMISH LEVEL STRATEGY GAME
SET IN A WORLD BETWEEN WORLDS



ANVIL 8 GAMES

AMICI! VOLONTARI! COMPAGNI! LA GLORIA ETERNA VI ATTENDE!

ESISTE UNA SOLA REGOLA. SOPRAVVIVERE.
SOPRAVVIVERE... IL PIÙ A LUNGO POSSIBILE
ANDANDO IN CONTRO AL NOSTRO DESTINO.
DOBBIAMO TENER DURO. LOTTARE.
CONTINUARE A GUARDARE AVANTI. A
QUALUNQUE COSTO, FIN QUANDO IL PROSSIMO
GRUPPO DI RECLUTE ARRIVERÀ.

PRONTO A PARTIRE, MA RICORDA..
IL KOMMISSARIO NON È UN COMPAGNO!

IL GIOCO CONTIENE

31 CARTE PERSONAGGIO



11 CARTE LINEA PERSONAGGIO

Rappresentano la posizione dei tuoi compagni e del Kommissario.



10 CARTE ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

Descrive una particolare abilità per ogni compagno e vengono posizionate sopra la carta salute del personaggio per segnare i Punti Salute (PS).



10 CARTE SALUTE DEL PERSONAGGIO

Usate in concomitanza con le carte abilità del personaggio, determinano i punti salute di ciascun personaggio, che di base inizia la sua partita con 10 PS.



1 CARTA INIZIATIVA

Chi la possiede scopre per primo la carta azione all'inizio del turno. Viene passata in senso orario all'inizio di ogni turno.



4 CARTE BERSAGLIO

Identifica su quale posizione la carta Assalto! avrà effetto.



38 CARTE ASSALTO!

Rappresentano le cose orribili che accadranno durante il turno.



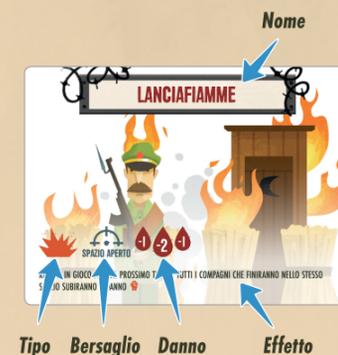
89 CARTE AZIONE

Indicano l'opportunità di salvezza per i tuoi compagni.



TIPO DI CARTE

CARTE ASSALTO!



TIPO:

Le carte Assalto! si dividono in 3 diversi tipi: Lineare, Esplosivo e Speciale



Il danno dell'attacco **Lineare** colpisce a partire dalla posizione della carta bersaglio e prosegue verso la direzione della freccia fin quando non colpisce un compagno valido



Il danno **Esplosivo** colpisce più posizioni. Lo spazio centrale indicato dal bersaglio subirà sempre il danno maggiore, gli spazi adiacenti subiranno i danni secondari



Il danno **Speciale** è unico nel suo effetto ed è descritto sulla carta stessa



SIMBOLO BERSAGLIO

Indica dove bisogna posizionare la/le carta/e bersaglio.



DANNO:

Indica il danno subito

EFFETTI:

Sono presenti degli effetti particolari indicati sulla stessa carta.

CARTE AZIONE

52 CARTE MANOVRA



11 CARTE EQUIPAGGIAMENTO



Durata

Ogni volta che la carta viene utilizzata riduce di un punto il valore della sua durata. Quando si arriva a 0 viene posta nel mazzo degli scarti

VENGONO GIOCATE COPERTE ALL' INIZIO DEL TURNO,
DOPO CHE VIENE RIVELATA LA CARTA ASSALTO

26 CARTE EVENTO

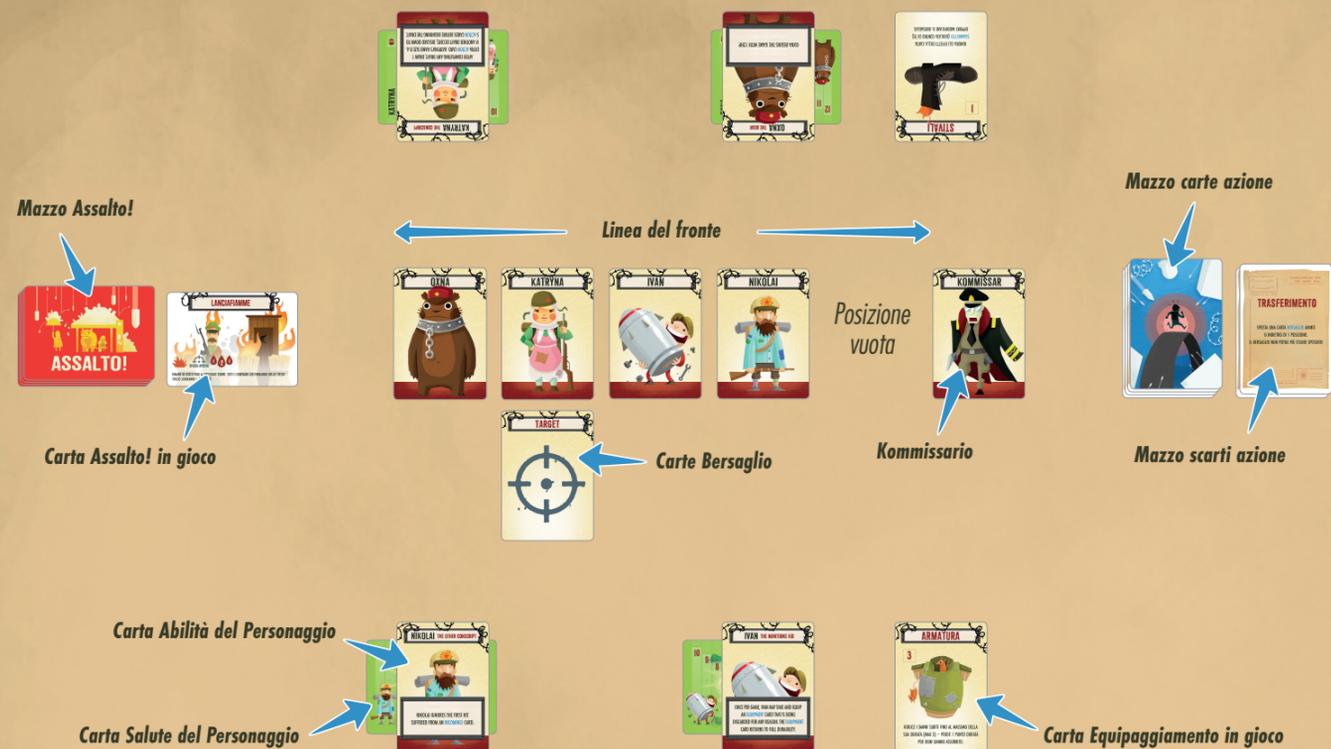


POSSONO ESSERE GIOCATE IN QUALSIASI MOMENTO DALLA PROPRIA MANO
PER ATTIVARNE L'EFFETTO

PRIMA DI INIZIARE

- Quando un giocatore si siede al tavolo diventa un compagno. Pesca una carta Personaggio e le relative Carte Abilità e Salute. Posiziona la carta Abilità sopra la carta Salute per segnare i Punti Salute (PS).
- Mischiare i mazzi delle carte AZIONE e delle carte ASSALTO! posizionandoli in modo che siano raggiungibili da tutti i compagni.
- Il primo compagno ad essersi seduto al tavolo determina l'ordine di partenza dei personaggi e li posiziona sulla linea del fronte a sua scelta, lasciando una posizione vuota tra l'ultimo personaggio e il Kommissario. (vedi esempio di gioco)
- Il compagno nella prima posizione sulla linea del fronte prende la carta Iniziativa.
- Ogni compagno pesca 5 carte dal mazzo delle carte Azione.
- Fase di draft: ciascun compagno sceglie una carta dalla propria mano, la posiziona coperta di fronte a sé e passa le rimanenti carte al giocatore alla propria sinistra. Ripetere l'azione finché ciascun compagno ha 5 carte azione di fronte a se coperte. Questa sarà la mano iniziale di ciascun compagno.

ESEMPIO DI GIOCO



MORTE DEL PERSONAGGIO

Quando un compagno perde tutti i suoi punti salute (PS), muore e la sua carta viene rimossa dalla linea del fronte. Il kommissario avanza di uno spazio verso il fronte seguendo tutte le regole di movimento dei personaggi.



CON PIÙ DI 5 GIOCATORI

Per rappresentare meglio la scarsità di risorse durante la marcia verso il fronte consigliamo di ridurre i PS iniziali di tutti i giocatori di 1, per ogni compagno in più oltre al quinto. Ad esempio, se si gioca in 7 compagni, ogni giocatore ridurrà di 2 i suoi PS; se si gioca in 10 ogni compagno ridurrà di 5 i propri PS. I tempi sono duri, le risorse scarse.. Buona fortuna sul fronte, compagni!

| | | | | | | |
|--------------------|-----|----|----|----|----|----|
| GIOCATORI | 1-5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| PS INIZIALI | -0 | -1 | -2 | -3 | -4 | -5 |



CREATORE:
Will Conway

Tony Ortiz
Ed Sagritalo
Ernie Schrautemyer
Will Smith
Tom Stopka
Ty Toepfer
Justin Zucollo

GAME DESIGNER:
The Anvil 8 Games
Collective

PLAYTESTERS:
Luke Fritz
Taz Fritz
Travis Jones
Ben Karas
Sergey Kindiakov

ILLUSTRATORE:
Kwanchai Moriya

GRAPHIC DESIGNER:
Mike Reynolds

WWW.ANVIL-EIGHT.COM

tambù partner

REGOLAMENTO

SCOPO DEL GIOCO: SALVATI DALLE CARTE ASSALTO! L'ULTIMO COMPAGNO CHE RIMANE IN VITA VINCE LA PARTITA

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- Il giocatore con la carta INIZIATIVA pesca una carta dal mazzo ASSALTO! e posiziona le carte bersaglio sotto i personaggi della linea del fronte come indicato sulla carta.
- Tutti i giocatori scelgono una carta azione dalla propria mano e la posizionano coperta di fronte a sé.
- Partendo dal compagno con la carta INIZIATIVA si procede in senso orario uno alla volta, rivelando e risolvendo gli effetti delle carte AZIONE giocate:
 - Risolvi i danni e gli effetti delle carte Assalto! su ogni compagno colpito. **NB: quando un compagno perde il suo ultimo punto salute (PS), muore e viene rimosso dalla linea del fronte. Spostate il kommissario avanti di uno spazio e seguite le normali regole di movimento.**
 - Ciascun compagno rifornisce la propria mano fino ad un massimo di 5 carte
 - Passate la carta INIZIATIVA in senso orario al prossimo compagno.
 - Continuate a giocare finché solo un compagno rimane in vita.

- se viene giocata una carta MANOVRA, risolverne immediatamente gli effetti;
- se viene giocata una carta EQUIPAGGIAMENTO, ponetela accanto alla vostra carta ABILITA'. Le carte equipaggiate possono essere utilizzate in qualsiasi momento (se non indicato diversamente)
- se viene giocata una carta EVENTO scartatela immediatamente senza attivarne gli effetti;

Ricordati che le carte EVENTO possono essere giocate in qualsiasi momento esclusivamente dalla propria mano, risolvendone immediatamente gli effetti.



MOVIMENTO DEI COMPAGNI SULLA LINEA DEL FRONTE

Alcune carte azione danno la possibilità di muoverti o muovere gli altri compagni in "avanti" oppure "indietro" lungo la linea del fronte per evitare o causare i danni inflitti dalle carte ASSALTO! Si intende in "avanti" quando ci si muove allontanandosi dal Kommissario, "indietro" se ci si muove avvicinandosi.



Un compagno si muove una posizione alla volta a prescindere dalla distanza totale del movimento. Quando un compagno si muove nella posizione occupata da un altro compagno, se nella direzione in cui si sta muovendo c'è una posizione vuota, tutti i compagni coinvolti nel movimento si muovono di una posizione.



Quando un compagno si muove nella posizione occupata da un altro compagno, se nella direzione in cui si sta muovendo NON c'è una posizione vuota, i compagni si invertiranno di posizione.

