



# wolfenstein<sup>®</sup>

IL GIOCO DA TAVOLO



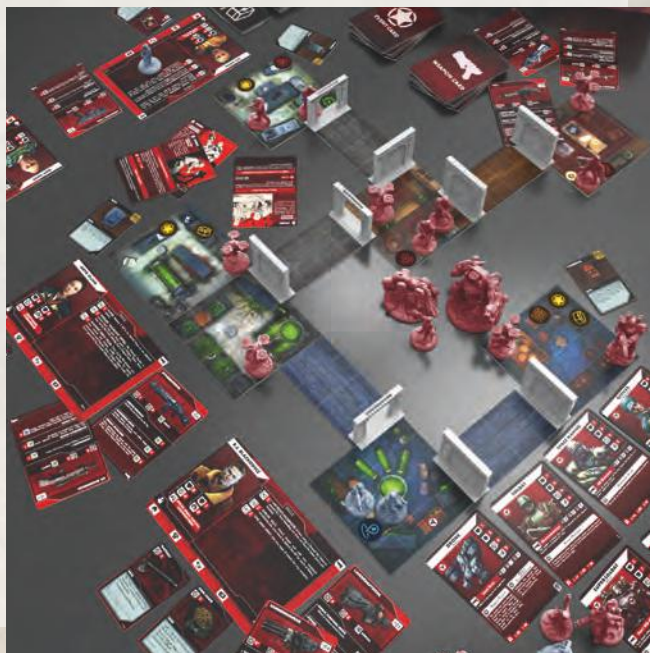
# REGOLAMENTO

©BSW

©2021 Bethesda Softworks LLC, una società di ZeniMax Media. Tutti i diritti riservati.

# • SOMMARIO

<b>Obiettivo del gioco</b> .....	2	<b>Risoluzione: fase Eroi</b> .....	14
<b>Numero di giocatori</b> .....	3	<b>Fase Nazisti</b> .....	16
<b>Elenco dei componenti</b> .....	3	Controllore dell'IA.....	16
<b>Tipi di carte</b> .....	5	Attivazione dei Nazisti.....	16
Carte Eroe.....	5	Iniziativa dei Nazisti.....	16
Carte Nemico.....	5	Azioni dei Nazisti.....	16
Carte Arma.....	5	<b>Risoluzione: fase Nazisti</b> .....	17
Carte Equipaggiamento.....	6	<b>Sanguinare e morire</b> .....	18
Carte Cassa.....	6	Corazza e PS.....	18
Carte Evento.....	7	Sanguinamento: nessun PS.....	18
<b>Preparazione del gioco</b> .....	7	Vita condivisa.....	18
<b>Sequenza del round: fasi</b> .....	8	Morte.....	18
Indicatore di round.....	8	<b>Fine della partita</b> .....	18
Fase Giocatori.....	8	<b>Maggiori dettagli: priorità e scarti</b> .....	18
Fase Nazisti.....	8	<b>Miniature speciali: grandi e bot</b> .....	19
Fase Riordino.....	8	<b>Modalità solitario</b> .....	19
<b>Il vostro turno: azioni, fatica e dadi</b> .....	9	<b>Regole avanzate</b> .....	20
Punti Azione.....	9	<b>Note</b> .....	21
Fatica.....	9	<b>Elenco delle azioni e indice</b> .....	23
Dadi e Successi/Fallimenti.....	9		
<b>La mappa: movimento e oggetti</b> .....	10		
Azione Spostarsi.....	10		
Tessere che ostacolano.....	10		
Gettoni e miniature che ostacolano.....	10		
Passaggi segreti.....	10		
Azione Cercare: gettoni evento e cassa.....	10		
<b>Attaccare: azione e gloria</b> .....	11		
Azione Attaccare.....	11		
Linea di Vista e portata.....	11		
Munizioni e capacità delle armi.....	11		
Punti Gloria.....	12		
Rumore.....	12		
Esecuzione silenziosa e silenziatore.....	12		
Stordimento e sabotaggio.....	12		
<b>Altro sull'equipaggiamento</b> .....	12		
Carte oggetto equipaggiate.....	12		
Scambiare equipaggiamento, armi e munizioni.....	12		
<b>Suonate l'allarme!</b> .....	13		
Indicatore di Pericolo e allarme.....	13		
Generare le miniature dei nazisti.....	13		



# • OBIETTIVO DEL GIOCO

*Wolfenstein: Il gioco da tavolo* è un gioco cooperativo a missioni per 1-4 giocatori. Potete scegliere di giocare missioni individuali o di affrontare il gioco dall'inizio alla fine. Il Libro delle Missioni che si trova nel set base vanta un totale di 10 missioni e 4 livelli di difficoltà da provare, quindi questo gioco sarà una sfida anche per i giocatori più incalliti, fornendo al contempo opzioni più facili per i principianti. Ogni missione indicherà come prepararla, il suo obiettivo ed eventuali regole speciali.

Al termine della campagna, però, il vostro obiettivo principale è eliminare Adolf Hitler e porre fine al suo regno di terrore.

# • NUMERO DI GIOCATORI

*Wolfenstein* è un gioco da tavolo cooperativo che dà il meglio da 2 a 4 giocatori. Tuttavia, può essere giocato pure in modalità solitario con un giocatore che controlla tutti e quattro gli Eroi (vedere p. 19). Le regole del gioco non differiscono in base al numero di giocatori.

# • ELENCO DEI COMPONENTI

## MINIATURE:

### Miniature Degli Eroi:

B.J. Blazkowicz  
Anya Oliwa  
Set Roth  
Bombate  
Max Hass  
Klaus Kreutz

### Miniature Dei Nemici:

8 Soldaten  
8 Marine Spaziali  
4 Supersoldaten  
3 Panzerhund  
6 Comandanti  
8 Droni  
4 Übersoldaten  
2 Assaltatori Lanciafiamme  
2 Assaltatori Lanciarazzi

### Miniature Dei Boss:

Profesor Solomon Bevl  
General Oscar von Grim  
Mecha-Hitler  
Adolf Hitler

## GETTONI:

24 gettoni Danno PS (1, 2, 3)  
24 gettoni Danno Corazza (1, 2, 3)  
8 gettoni Vita Condivisa  
5 gettoni Stordimento  
8 gettoni Ricarica  
4 gettoni Fatica  
8 gettoni Cassa  
5 gettoni Evento  
32 gettoni Punti Gloria  
12 gettoni Munizioni Leggere  
12 gettoni Munizioni Pesanti  
12 gettoni Munizioni Speciali  
8 gettoni Rumore  
4 gettoni Terreno Difficile  
1 gettone Controllore dell'IA  
1 gettone Shoshana  
2 gettoni Armatura Potenziata  
2 gettoni Sabotaggio  
4 gettoni Generazione degli Eroi (A, B, C, D)  
4 gettoni Generazione dei Nazisti (A, B, C, D)  
4 gettoni Obiettivo della Missione (A, B, C, D)  
6 gettoni Passaggio Segreto (A, B, C)

## CARTE:

6 carte Eroe  
49 carte Nemico  
31 carte Arma  
62 carte Equipaggiamento  
20 carte Evento  
14 carte Cassa

## ALTRO:

1 questo Regolamento  
1 Libro delle Missioni  
12 dadi d'Attacco personalizzati (D12)  
8 tessere Mappa  
8 tessere Corridoio  
14 porte di plastica  
4 barricate di plastica  
4 Plance  
1 Indicatore di Pericolo  
1 Indicatore di Round



MINIATURE DEGLI EROI



PANZERHUND



DRONI



MECHA-HITLER



SOLDATEN



MARINE SPAZIALI



SUPERSOLDATEN



COMANDANTI



ÜBERSOLDATEN



ASSALTATORI LANCIAFIAMME



ASSALTATORI LANCIARAZZI



MINIATURE DEI BOSS



BARRICATA



PORTA

# • ELENCO DEI COMPONENTI



QUESTO REGOLAMENTO



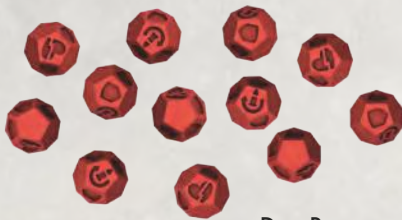
LIBRO DELLE MISSIONI



CARTE CASSA



CARTE EQUIPAGGIAMENTO



DADI PERSONALIZZATI



CARTE NEMICO



CARTE EVENTO



PLANCE



CARTE EROE



CARTE ARMA



TESSERA MAPPA



TESSERA CORRIDOIO



GETTONI GENERAZIONE DEGLI EROI



GETTONI DANNO CORAZZA



GETTONI GENERAZIONE DEI NAZISTI



GETTONI DANNO PS



INDICATORE DI PERICOLO



INDICATORE DI ROUND



GETTONI OBIETTIVO DELLA MISSIONE



GETTONI CASSA



GETTONI VITA CONDIVISA



GETTONI RICARICA



GETTONI PASSAGGIO SEGRETO



GETTONI TERRENO DIFFICILE



GETTONI EVENTO



GETTONI RUMORE



GETTONI PUNTI GLORIA



GETTONI FATICA



GETTONI MUNIZIONI



GETTONI SABOTAGGIO



GETTONI STORDIMENTO



GETTONI ARMATURA POTENZIATA



GETTONE SHOSHANA



GETTONE CONTROLLORE DELL'IA

# • TIPI DI CARTE

## CARTE EROE

Gli Eroi sono i campioni degli alleati che vengono a sconfiggere la minaccia Nazista. Sono manovrati dai giocatori e rappresentati dalla miniatura e dalla carta corrispondenti. Questi Eroi si muovono per il tabellone completando eventi e uccidendo nemici, con l'obiettivo finale di portare a termine la missione corrente e progredire verso la prossima.

Ogni missione è una partita a sé stante, quindi durante una campagna eventuali Eroi uccisi sono disponibili nella partita successiva. Gli Eroi non conservano equipaggiamento, armi, munizioni o Punti Gloria tra le missioni.



- 1 - Nome
- 2 - Talenti dei Punti Gloria
- 3 - Punti Salute
- 4 - Punti Corazza
- 5 - Punti Azione
- 6 - Punti Precisione
- 7 - Equipaggiamento Iniziale
- 8 - Slot Arma
- 9 - Slot Oggetti

## CARTE NEMICO

Questi sono gli scagnozzi del Führer che si frappongono tra voi e il vostro obiettivo finale. In alcune missioni questi nemici dovranno essere eliminati, mentre altre missioni possono essere completate evitandoli.

Ogni miniatura dei Nazisti sul tabellone ha una relativa carta (il numero corrispondente è contrassegnato nell'angolo in alto a sinistra della carta e sulla base della miniatura).



- 1 - Nome
- 2 - Punti Salute
- 3 - Punti Corazza
- 4 - Punti Azione
- 5 - Punti Iniziativa
- 6 - Arma
- 7 - Portata dell'Arma
- 8 - Dadi d'Attacco
- 9 - Costo in Punti Azione
- 10 - Talenti
- 11 - Bottino del Giocatore
- 12 - Bottino di Squadra

## CARTE ARMA

Uccidere i Nazisti a mani nude sarebbe un compito difficile per la maggior parte dei nostri Eroi, dunque gli Eroi usano una grande varietà di armi. La maggior parte degli Eroi inizia con un'arma e può raccoglierne altre man mano che progredisce nella missione.



- 1 - Nome
- 2 - Portata dell'Arma
- 3 - Dadi d'Attacco
- 4 - Costo in Punti Azione
- 5 - Tipo di Munizioni
- 6 - Capacità
- 7 - Costo delle Munizioni

# • TIPI DI CARTE

## CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Per tutta la partita, gli Eroi avranno la possibilità di ottenere carte equipaggiamento. Queste rappresentano una vasta gamma di oggetti utili che possono essere utilizzati per vari effetti. Per usare una carta equipaggiamento durante il vostro turno, spendete i Punti Azione (PA) indicati ed eseguite l'azione descritta sulla carta.



- 1 - Nome
- 2 - Costo in Punti Azione
- 3 - Descrizione ed Effetti
- 4 - Tipo di Oggetto

## CARTE CASSA

Una carta cassa viene pescata ogni volta che un Eroe esegue un'azione cercare in una casella accanto a un gettone cassa. Il gettone cassa viene rimosso dalla partita e l'Eroe esegue l'azione come descritto sulla carta cassa.



- 1 - Nome
- 2 - Descrizione e Bottino

### TIPI DI OGGETTO:

- Corazza:** oggetti assegnati a una carta Eroe. Proteggono dal rischio di subire danni.
- Montabile:** oggetti assegnati a una carta arma. Aumentano le capacità di un'arma.
- Potenziamento:** oggetti assegnati a una carta Eroe. Aumentano la corazza o i PS base dell'Eroe.
- Consumabile:** oggetti vari. Queste carte vengono scartate dopo un solo utilizzo.
- Indumento:** oggetti assegnati a una carta Eroe. Consentono agli Eroi di celarsi ai Nazisti o di aumentare le loro possibilità di difesa.
- Altro:** oggetti con effetti diversi assegnati a una carta Eroe.



## • TIPI DI CARTE

### CARTE EVENTO

Le carte evento sono missioni secondarie che gli Eroi hanno l'opportunità di intraprendere. In alcuni casi, gli Eroi non avranno la possibilità di rifiutare una missione secondaria. Il successo o il fallimento di una missione secondaria può avere una serie di conseguenze.



Alcune missioni richiedono il completamento di un certo numero di carte evento. Queste sono descritte nel Libro delle Missioni. Il mancato completamento del numero appropriato di carte evento prima del completamento della missione porterà la sconfitta degli Eroi.

- 1 - Titolo
- 2 - Prima Opzione
- 3 - Seconda Opzione

- 4 - Bottino del Giocatore
- 5 - Bottino di Squadra

### EVENTO

#### 1 ISEGUITI

Ti imbatti in un gruppo di prigionieri scappati dal Generale von Grim. Ti pregano di aiutarli a fuggire e ti promettono una ricompensa per il tuo aiuto. Fai attenzione a una squadra di Nazisti alla caccia dei prigionieri scappati.



#### 2

#### Vi aiuteremo.

Decidi di aiutare i prigionieri. Tieni questa carta e scartala quando raggiungi il gettone generazione degli Eroi più vicino. Poi ottieni la ricompensa.

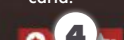
**GENERA:** 1 Soldaten, 1 Marine Spaziale e 1 Comandante. Questa è la squadra di Nazisti che dà la caccia ai prigionieri fuggiti.



#### 3

#### Morireste comunque.

Uccidi i prigionieri. Ottieni la ricompensa e scarta questa carta.



## • PREPARAZIONE DEL GIOCO

### 1 / SELEZIONARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DELLA PARTITA

Vedere: Regole Avanzate, p. 20.

### 2 / SCEGLIERE LA MISSIONE

Scegliete una missione nel Libro delle Missioni e seguite le istruzioni fornite, disponendo le tessere mappa e gli elementi in plastica previste per la missione specifica, insieme ai relativi gettoni, alle miniature dei nemici e alle loro carte. Assicuratevi che le carte nemico corrispondano al numero di miniatura della miniatura piazzata (vedere il lato inferiore della miniatura).



Quando sistemate le tessere mappa, le stanze e i corridoi non richiedono illustrazioni specifiche. Nel posizionare una stanza, scegliete una qualsiasi tessera stanza disponibile (lo stesso per i corridoi). L'aspetto finale della mappa dipende da voi giocatori.

### 3 / SCEGLIERE GLI EROI

Scegliete quattro Eroi e divideteli tra tutti i giocatori più equamente possibile. Alcune missioni suggeriscono quali Eroi utilizzare, ma ciò non è obbligatorio.

### 4 / POSIZIONARE LE CARTE

I giocatori appoggiano sul tavolo le carte Eroe scelte insieme al gettone munizioni corrispondente e a un gettone vita comune. Create una pila di gettoni danno PS e danno corazza da usare durante la partita.

### 5 / CONTROLLARE GLI INDICATORI

Impostate l'indicatore di round su 1 e l'indicatore di pericolo su 0.

### 6 / PREPARARSI ALL'AZIONE

I giocatori cercano poi nei mazzi armi ed equipaggiamenti le carte arma ed equipaggiamento primarie del loro Eroe. Mescolate e sistimate il mazzo armi, il mazzo equipaggiamenti, il mazzo casse e il mazzo eventi accanto alla mappa. Dopodiché ogni Eroe pesca a caso una carta dal mazzo equipaggiamenti.

### 7 / COMINCIARE LA PARTITA

Scegliete il primo giocatore e iniziate la Fase Giocatori. Nel primo round di una missione e soltanto nel primo turno di un Eroe, l'Eroe attivo viene piazzato sul gettone generazione degli Eroi segnato nel Libro delle Missioni. Questo Eroe svolge il suo turno completo prima che venga generato un altro Eroe.



Negli scenari con un solo gettone generazione degli Eroi, ogni Eroe viene generato sullo stesso gettone. Negli scenari con quattro gettoni generazione degli Eroi, ogni Eroe viene generato su un gettone diverso.



Sebbene questo sia un gioco cooperativo, a volte una decisione (come chi sarà il primo giocatore) richiede una presa di posizione. Quando necessario, i giocatori in disputa tirano due dadi ciascuno. Il giocatore con più Scudi e Cuori è il vincitore.

# • SEQUENZA DEL ROUND: FASI

Una partita a Wolfenstein si articola in round, ognuno diviso in tre fasi. In ogni round tutti gli Eroi e i Nazisti hanno la possibilità di attivarsi. Una volta attivati tutti (dove possibile) comincia un nuovo round.

Ogni scenario indica il numero massimo di round in cui i giocatori devono raggiungere i loro obiettivi. Se tutti gli obiettivi vengono raggiunti entro questo numero di round, i giocatori vincono la partita. Altrimenti – o se tutti gli Eroi vengono sconfitti – i giocatori perdono.

## • INDICATORE DI ROUND

I giocatori usano l'indicatore di round per tenere il conteggio del numero di round. L'indicatore sale di un punto alla fine di ogni round, fino al termine dell'ultimo. Se i giocatori non hanno vinto la partita entro la fine dell'ultimo round, allora hanno perso.

Se in una missione ci sono più di 10 round, l'indicatore torna dal 10 all'1, con l'1 che ora significa 11.

## • FASE GIOCATORI

Durante questa fase, iniziando dal primo giocatore e andando in senso orario, attiverete individualmente ciascuno dei vostri Eroi. È attivo soltanto un Eroe alla volta e deve completare la sua piena attivazione prima che un altro Eroe si attivi. Se controllate più Eroi, questi possono essere attivati in qualsiasi ordine e non serve che siano attivati nello stesso ordine dei round precedenti. Una volta attivati tutti i vostri Eroi, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Iniziando dal primo giocatore, scegliete un Eroe da attivare.



**es. 1:** Nella stanza ci sono le miniature di Anya Oliwa e B.J. Blazkowicz. Anya si è già attivata in questo round, quindi il giocatore attiva B.J. Blazkowicz.

### EROI:

1. Applicate gli effetti della fatica del turno precedente
2. Generate Punti Azione (PA)
3. Spendete PA per eseguire azioni in qualsiasi ordine a scelta
4. Rimuovete un gettone fatica se era sulla carta Eroe all'inizio dell'attivazione dell'Eroe
5. Generate rumore se in una stanza/corridoio con un'altra miniatura



**es. 2:** B.J. Blazkowicz ha eseguito un'azione affaticarsi nel turno precedente, per cui comincia questo turno con 3 PA (metà del suo valore base). Ha un Soldaten a portata della sua arma e usa 3 PA per attaccarlo. Lo sparo fa rumore in questa stanza e nel corridoio con 2 Soldaten. Collocate un gettone rumore nella stanza e nel corridoio. Al termine dell'attivazione di Blazkowicz, rimuovete il gettone fatica dalla sua carta.

## • FASE NAZISTI

Dopo che tutti i giocatori hanno attivato i loro Eroi, i Nazisti iniziano il loro contrattacco. Le miniature dei Nazisti eseguono azioni seguendo una specifica programmazione e si attivano solamente se vengono soddisfatte determinate condizioni. Le miniature dei Nazisti si attivano in ordine di iniziativa e solo durante la Fase Nazisti.



**es. 3:** Uno dei Soldaten è stato ucciso da Blazkowicz (adagiate la miniatura su un fianco). Il secondo Soldaten va dal corridoio alla stanza (la porta era già aperta), spara e si avvicina il più possibile alla miniatura di B.J. Blazkowicz.

## • FASE RIORDINO

Rimuovete i gettoni rumore, le miniature e le carte che non sono più necessarie prima del turno del prossimo giocatore. Aggiornate l'indicatore di round. Scegliete il primo giocatore che inizi il round successivo.



**es. 4:** Rimuovete la miniatura del Soldaten ucciso e il gettone rumore nel corridoio. Non rimuovete il gettone rumore dalla stanza, perché là ci sono ancora miniature.



# • IL VOSTRO TURNO: AZIONI, FATICA E DADI



## PUNTI AZIONE (PA)

Gli Eroi e i Nazisti vengono attivati utilizzando i loro Punti Azione (PA), che si trovano accanto al simbolo dell'orologio sulla loro carta Eroe/Nazista. Questi vengono usati per svolgere compiti come spostarsi, aprire porte e sparare. Un elenco completo di tutte le azioni e il loro costo si trova in fondo a questo regolamento.

Gli Eroi possono eseguire le loro azioni in qualsiasi ordine e tutte le azioni, **eccetto attaccare**, possono essere ripetute fintanto che il vostro Eroe ha PA disponibili. Per esempio, un Eroe può spendere 1 PA per spostarsi di una casella, 3 PA per attaccare con il suo LaserKraftWerk e poi 1 PA ulteriore per tornare indietro di una casella.

Potete terminare l'attivazione del vostro Eroe in qualunque momento. Tutti i PA rimanenti vengono perduti.



**L'azione attaccare può essere usata solo una volta in ciascun turno dell'Eroe, a meno che l'Eroe esegua un'azione affaticarsi. L'azione affaticarsi può essere eseguita una sola volta.**



## FATICA

A volte, vi serve soltanto un piccolo extra dai vostri Eroi. Forse hanno bisogno di correre come indavolati o di un ultimo attacco che abbatta il nemico.

Quando un Eroe esegue un'azione affaticarsi, ottiene PA aggiuntivi pari alla metà del suo valore base di Punti Azione. Quindi, collocate un gettone fatica sulla sua carta Eroe. L'Eroe continua il suo turno come al solito.

L'azione affaticarsi può essere eseguita solo una volta per turno e solamente se l'Eroe non ha un gettone fatica sulla sua carta. Quando un Eroe esegue un'azione affaticarsi, l'Eroe ha anche la possibilità di eseguire una seconda azione attaccare. Il giocatore deve spendere PA per questo secondo attacco come al solito.

Il gettone fatica non verrà scartato fino al termine del **prossimo** turno dell'Eroe. Se un Eroe inizia il suo turno con un gettone fatica sulla sua carta Eroe, riceve soltanto metà dei suoi PA.

La fatica può essere un Costo o un Effetto (è sempre scritto sulla carta giocata). Se la fatica è il Costo di un'azione, questa azione non può essere eseguita se l'Eroe ha già un gettone fatica. Tuttavia, se la fatica è un Effetto e l'Eroe ha già un gettone fatica, non aggiungete un altro gettone (ogni Eroe può avere un solo gettone fatica). Eseguire un'azione affaticarsi è considerato un Costo.



## DADI E SUCCESSI/FALLIMENTI

Alcune azioni richiederanno il lancio dei dadi personalizzati forniti con il gioco per determinare il loro esito. I dadi sono a 12 facce e contengono vari simboli. Questi sono:



- Colpo ai PS



- Ricarica



- Colpo alla Corazza



- Vuoto

Potrebbe esservi richiesto di lanciare i dadi per determinare il successo o il fallimento di un'azione. Se è richiesto da un evento o da una regola speciale, il giocatore attivo lancia un dado.

Un Colpo ai PS o alla Corazza è considerato un successo, mentre un simbolo Vuoto o Ricarica è considerato un fallimento. Fate riferimento alla carta evento o alla regola speciale per determinare le conseguenze del risultato.

## RITIRARE

Gli Eroi possono avere la possibilità di – o essere obbligati a – ritirare uno o più dadi. Quando questo accade, l'abilità o la capacità vi dirà quanti dadi o quali risultati specifici possono essere ritirati. Di fatto, il primo lancio viene ignorato e invece vengono contati i secondi risultati.



**Non è possibile ritirare un rilancio. Il secondo risultato è valido anche se è peggiore del lancio iniziale.**



# • LA MAPPA: MOVIMENTO E OGGETTI

## AZIONE SPOSTARSI

L'azione Spostarsi costa 1 PA e consente alla miniatura di un Eroe o di un nemico di muoversi in qualsiasi direzione (ortogonalmente e diagonalmente). Tuttavia, alcuni tipi di terreno, gettoni e altre miniature possono limitare o cambiare il modo in cui questa azione deve essere eseguita (vedere sotto). Se una miniatura non può permettersi di entrare in una casella (ad es. Terreno Difficile), la miniatura deve fermare il suo movimento prima della casella in questione.



## TESSERE CHE OSTACOLANO

### MURI

Il perimetro dell'intera mappa è considerato un muro. Se due tessere si toccano, sono considerate collegate e non separate da un muro. Le miniature non possono muoversi attraverso i muri e i muri bloccano la Linea di Vista (vedere Linea di Vista, p. 11)

### TERRENO DIFFICILE

Le miniature (sia Eroi sia Nazisti) che si spostano in una casella contenente terreno difficile devono spendere un Punto Azione aggiuntivo per entrare in quella casella. Il terreno difficile non blocca la Linea di Vista.



**es. 1:** L'Eroe deve spendere 1 PA aggiuntivo per entrare in quel corridoio. Passare da un terreno difficile a un terreno normale non richiede di spendere un PA aggiuntivo.

## GETTONI E MINIATURE CHE OSTACOLANO

### PORTE

Le porte chiuse bloccano la Linea di Vista. Le porte aperte non bloccano la Linea di Vista. Aprire una porta costa 1 PA. Una volta aperte, le porte non possono essere richiuse.

### BARRICATE

Le barricate impediscono alle miniature di muoversi attraverso di esse senza prima averle sgomberate. Le barricate non bloccano la Linea di Vista (le miniature

possono attaccare e usare le carte equipaggiamento come Granata Sonora o TNT per colpire le miniature dall'altro lato di una barricata). Le barricate possono essere rimosse solo da un Eroe che utilizza un'arma con la capacità "Perforare il metallo" (quell'Eroe deve pure spendere 1 PA).

### ALTRI GETTONI

Le miniature non possono occupare o attraversare una casella con un gettone evento, cassa o obiettivo della missione. Questi gettoni non bloccano la Linea di Vista. Le miniature possono attraversare i gettoni generazione degli Eroi e dei Nazisti, però non possono terminare il loro movimento su di essi. Questi gettoni non bloccano la Linea di Vista.

### MINIATURE

Ogni miniatura può attraversare liberamente una casella occupata da un'altra miniatura amica, ma non una occupata dal suo nemico. Pertanto gli Eroi possono attraversare caselle con la miniatura di un Eroe, ma non con la miniatura di un Nazista, e viceversa. Le miniature bloccano la Linea di Vista.



## PASSAGGI SEGRETI

Alcune missioni richiederanno di piazzare dei gettoni passaggio segreto. Un Eroe può passare tra i gettoni passaggio segreto collegati al costo di 1 PA. L'Eroe riceve anche un gettone fatica (Effetto).

Gli eroi non possono terminare il loro movimento su una casella con un gettone passaggio segreto. Dunque devono avere abbastanza PA per usare il passaggio o per spostarsi dal gettone nella loro prossima azione. Le miniature dei Nazisti non possono usare, attraversare o terminare il loro movimento sui gettoni passaggio segreto.

## AZIONE CERCARE: GETTONI EVENTO E CASSA

Quando un Eroe si trova su una casella adiacente a un gettone evento ed esegue un'azione cercare (1 PA), rimuovete il gettone evento dalla mappa, pescate una carta dal mazzo eventi e leggetela agli altri giocatori. Scegliete una delle opzioni presentate e risolvetevi il suo effetto. Se richiede di generare Nazisti, fate riferimento a Generare le miniature dei nazisti a p. 13.



**Non potete eseguire un'azione cercare accanto a un gettone evento se ci sono miniature dei nemici in quella stanza.**

Quando l'Eroe entra in una casella adiacente a un gettone cassa ed esegue un'azione cercare, rimuovete il gettone cassa dalla mappa, pescate una carta dal mazzo casse e risolvetevi immediatamente la carta.



# • ATTACCARE: AZIONE E GLORIA

## AZIONE ATTACCARE

Un Eroe o un Nazista può eseguire un'azione attaccare se ha Linea di Vista verso il suo bersaglio e spende il numero di PA richiesto.



**Un'arma con un gettone ricarica deve essere ricaricata (2 PA) per rimuovere il gettone. Dopodiché non può essere usata in questa attivazione senza ottenere fatica. Ricaricare richiede un sacco di lavoro!**

Un'azione attaccare non può essere dichiarata se il bersaglio è fuori portata dell'arma utilizzata. Una volta stabilito che il bersaglio è a portata, controllate la carta arma o Nazista per determinare quanti dadi lanciare. Quando tirate per un Eroe, aggiungete anche un numero di dadi pari al punteggio di precisione dell'Eroe ed eventuali dadi addizionali per le capacità attivate dell'arma. Il numero totale di dadi viene poi lanciato.



**Numero totale di dadi d'attacco di un Eroe = Valore di precisione + valore di attacco dell'arma + capacità attivata dell'arma [opzionale].**



Un Colpo ai PS danneggia il bersaglio e ignora qualsiasi corazza che il bersaglio possa avere.



Sia gli Eroi che i Nazisti possono avere un valore di corazza sulla loro carta. Ogni risultato di Colpo alla Corazza sul dado abbassa la corazza del bersaglio di 1. Una volta che un valore di corazza scende a 0 (o se inizia a 0), ogni ulteriore Colpo alla Corazza danneggia invece i PS. La corazza non si recupera: una volta andata, l'Eroe rimane a 0 di corazza.



Se state attaccando con un'arma da tiro, un risultato di Ricarica sul dado indica che vi siete infervorati un po' troppo sul grilletto e avete svuotato la vostra pistola. Collocate un gettone ricarica sulla pistola utilizzata. Su una carta arma può essere collocato un solo gettone ricarica. Applicate il danno uscito come al solito. La prossima volta che l'Eroe si attiva, l'Eroe può spendere 2 PA per ricaricare la pistola, **ma non può sparare in tale attivazione, a meno di eseguire un'azione affaticarsi.**

Se la miniatura di un Eroe o di un Nazista subisce un danno ai PS o alla Corazza, aggiungete gettoni alla carta della miniatura in base all'ammontare e al tipo di danno ricevuto.

Se la miniatura di un Nazista è ridotta a 0 PS, togliete la miniatura dal tabellone e l'Eroe riceve il bottino del giocatore elencato sulla carta del Nazista. Anche il resto della squadra dell'Eroe può ricevere il bottino di squadra. Si noti che l'Eroe che ha ucciso la miniatura non riceve il bottino di squadra.

Se la miniatura di un Nazista non è ridotta a 0 PS, collocate i gettoni danno PS sulla carta corrispondente alla miniatura in base all'ammontare e al tipo di danno ricevuto.



**Tutti gli effetti di gioco che infliggono danni senza lanciare dadi danneggeranno prima la corazza. Fate riferimento a Corazza e PS a p. 18.**

## LINEA DI VISTA E PORTATA

La Linea di Vista determina ciò che una miniatura può vedere sulla mappa. Per verificare se una miniatura ha Linea di Vista verso la miniatura di un nemico, dovete tracciare due linee rette tra due angoli diversi qualunque della casella occupata dall'attaccante verso due angoli diversi qualunque della casella del bersaglio. Se almeno una di queste linee attraversa un'area che blocca la Linea di Vista, allora la miniatura bersaglio non può essere attaccata.



**Se almeno una di queste linee corre lungo il bordo di un muro, la Linea di Vista è bloccata!**

La Linea di Vista è bloccata da porte chiuse e miniature (sia dei nemici che degli alleati).

L'arma che il vostro Eroe sta usando determina la portata dell'attacco. Contate il numero di caselle tra il vostro Eroe e il suo bersaglio (sia ortogonalmente che diagonalmente) conta come 1 casella) per determinare la distanza tra le due miniature. Il numero della portata dell'arma deve essere almeno pari a tale distanza.

## MUNIZIONI E CAPACITÀ DELLE ARMI

Ci sono tre tipi di munizioni nel gioco: leggere, pesanti, speciali. Ogni tipo di munizioni è rappresentato da un gettone che contrassegna l'intero caricatore.



munizioni leggere



munizioni pesanti



munizioni speciali



munizioni qualsiasi

Le armi non funzionano senza munizioni. Quando volete attaccare con un'arma a vostra scelta, il vostro Eroe deve avere almeno un gettone munizioni corrispondente al suo tipo di arma per poter effettuare l'attacco. **Le munizioni, in questo caso, non vengono scartate.**

Durante un attacco, e soltanto **una volta per turno**, il vostro Eroe può attivare una capacità della sua arma scartando gettoni munizioni del tipo e numero indicati dalla carta arma. Un Eroe può spostare liberamente i gettoni munizioni tra le sue armi durante il suo turno.

Eventuali talenti dell'Eroe o capacità dell'arma con il simbolo ∞ sono considerate sempre attive e dovrebbero essere prese in considerazione quando si esegue una qualunque azione dove sia rilevante (specialmente gli attacchi). L'utilizzo di uno di questi talenti/capacità non nega la possibilità di utilizzare un altro talento/capacità.






## PUNTI GLORIA

Gli Eroi non sarebbero Eroi se fossero soldati normali. No, i nostri Eroi mangiano i Nazisti a colazione e hanno una serie di talenti che li aiutano a far desiderare ai Nazisti di non essere mai nati.

I Punti Gloria (PG) si ricevono per aver completato con successo le carte evento e/o come bottino per l'uccisione di miniature del nemico (indicato sulle loro carte Nemico). Collocate eventuali PG guadagnati vicino alla vostra carta Eroe.

In qualsiasi momento del vostro turno, ma solo una volta, il vostro Eroe può spendere PG per compiere prove di forza, di intelligenza o soltanto mostrare un po' di dannata grinta. Scegliete un talento elencato sulla vostra carta Eroe e spendete i punti richiesti. I **Punti Gloria non possono essere scambiati tra gli Eroi.**

I talenti con il simbolo  sono considerati sempre attivi e indicano quando e in quali azioni saranno coinvolti.



## RUMORE

Rumori echeggiano intorno al Castello Wolfenstein e i Nazisti indagano su qualunque fonte, alla ricerca della feccia alleata. È importante che gli Eroi mantengano il rumore al minimo o rischiano di essere trovati e che i Nazisti diano l'allarme.

Il rumore viene generato quando un eventuale attacco è effettuato dalla miniatura di un Eroe o di un Nazista (gli attacchi effettuati con un Tubo, un Coltello, un'Accetta e le armi con una carta equipaggiamento Silenziatore non fanno rumore). Se la miniatura attaccante si trova in una stanza o in un corridoio diverso rispetto alla miniatura bersaglio, il rumore viene generato sia nella stanza/corridoio della miniatura dell'attaccante che del bersaglio.

Se un Eroe e un'altra miniatura (Eroe o Nazista) sono nella stessa stanza o corridoio, collocate immediatamente un gettone rumore in quella stanza/corridoio.

Se c'è già un gettone rumore in una stanza/corridoio, non collocatene un altro.

## ESECUZIONE SILENZIOSA E SILENZIATORE

Alcune carte oggetto (come Coltello, Accetta o Tubo) consentono di effettuare un'esecuzione silenziosa. Per farlo, il vostro Eroe deve eseguire un'azione attaccare (2 PA) mentre si trova su una casella adiacente a una miniatura del nemico. La carta oggetto viene scartata e l'Eroe lancia il numero specificato di dadi d'attacco (i risultati Ricarica vengono trattati come un risultato Vuoto). Non vengono aggiunti gettoni rumore e l'indicatore di pericolo non aumenta.

Se un Eroe ha una carta Silenziatore assegnata a un'arma, attaccare con quell'arma non genera rumore e non aumenta l'indicatore di pericolo.



## STORDIMENTO E SABOTAGGIO

Alcuni effetti di gioco possono stordire o sabotare il bersaglio. In caso di successo, collocate un gettone stordimento o sabotaggio sulla carta della miniatura bersaglio. Una miniatura con un gettone stordimento non può eseguire alcuna azione durante il suo turno successivo. Una miniatura con un gettone sabotaggio non può attaccare durante il suo turno successivo. Entrambi i gettoni vengono scartati al termine del turno di quel giocatore.

# • ALTRO SULL'EQUIPAGGIAMENTO

## CARTE OGGETTO EQUIPAGGIATE

Lo slot per le armi si trova a destra di ogni carta Eroe ed è riservato all'arma attiva dell'Eroe. Le rimanenti carte arma devono essere posizionate accanto al ritratto dell'Eroe, non in uso. Durante il loro turno gli Eroi possono cambiare e scegliere quale arma utilizzare.

Alcune carte equipaggiamento funzionano solo se assegnate a una carta Eroe o arma. Queste carte sono contrassegnate con un simbolo speciale nell'angolo in alto a destra (vedere "Carte Equipaggiamento" a p. 6).

Gli slot per gli oggetti sono disposti lungo la parte inferiore della carta Eroe. Ciascun Eroe può avere un oggetto equipaggiato di ogni tipo corrispondente ai simboli mostrati.

Ogni carta arma può avere una sola carta equipaggiamento speciale assegnata, ad esempio Baionetta.

## SCAMBIARE EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E MUNIZIONI

In qualsiasi momento durante la sua attivazione, un Eroe può rimuovere le carte assegnate alla sua carta Eroe e scambiarle con altre carte che possiede. Allo stesso modo, un giocatore può rimuovere una carta Silenziatore o Baionetta da una carta arma e assegnarla a un'altra.

Il giocatore attivo ha anche la possibilità di dare carte equipaggiamento, armi e gettoni munizioni ad altri Eroi, ma soltanto se entrambe le miniature degli Eroi si trovano su caselle adiacenti. Se un giocatore dà una carta arma con un gettone ricarica a un altro giocatore, conservate quel gettone su quella carta arma.





ACHTUNG

**Quando date carte e gettoni a un altro giocatore, li state solamente dando, non scambiando. Non potete ottenere nulla da questa azione.**



ACHTUNG

**Le carte con il simbolo  o il simbolo  non possono essere rimosse dopo averle assegnate a una carta Eroe.**

# • SUONATE L'ALLARME!

## INDICATORE DI PERICOLO E ALLARME

L'indicatore di pericolo sarà un avversario chiave in ogni missione che giocherete. Ogni singola missione indica un limite di allarme. Se l'indicatore raggiunge il limite di allarme, si scatena l'inferno.

L'indicatore di pericolo aumenta di un punto ogni volta che:

- un nemico viene ucciso (eccezione: esecuzione silenziosa),
- una carta evento lo comanda oppure
- un talento o una regola speciale lo innalza (ad esempio Soldaten).



**Dopo che tutti i Comandanti sul tabellone sono stati uccisi, reimpostate l'indicatore di pericolo a 0.**

Il Libro delle Missioni specificherà gli effetti dell'attivazione dell'allarme.



## GENERARE LE MINIATURE DEI NAZISTI

Se viene dato l'allarme e la missione indica di generare dei nemici, le miniature dei Nazisti vengono generate sulle caselle della mappa specificate nel Libro delle Missioni che sono contrassegnate dal gettone generazione dei Nazisti (trovate e posizionate anche le nuove carte nemico). Se queste caselle sono occupate, piazzate la miniatura sulla casella adiacente più vicina (sempre il più vicino possibile agli Eroi). Le miniature con iniziativa maggiore vengono piazzate più vicino agli Eroi.

Anche il numero e il tipo di miniature generate dopo l'allarme sono specificati nel Libro delle Missioni.

Allo stesso modo, se le miniature vengono generate come risultato di una carta evento, dovete piazzare i nemici generati sulla casella del gettone evento e su quelle adiacenti (a meno che la carta evento indichi altrimenti).



**Se l'allarme è stato dato durante la Fase Attivazione dei Nazisti, schierate immediatamente le miniature e attivatele durante tale fase di attivazione secondo la loro iniziativa!**



# SCONTRO A FUOCO: FASE EROI



**1** Klaus Kreutz (6 PA base) si è spostato di 4 caselle (4 PA) e si è imbattuto in una pattuglia di due Soldaten Nazisti. Uno di loro è a 2 caselle di distanza, mentre l'altro è a 4 caselle di distanza. Klaus tira fuori la sua fidata Pistola 1960 e decide di attaccare.



**2** Guardando la carta Pistola 1960, vediamo che ha una portata massima di 2 caselle. Klaus decide di sparare al nemico più vicino (2 PA), poiché l'altro nemico è troppo lontano.

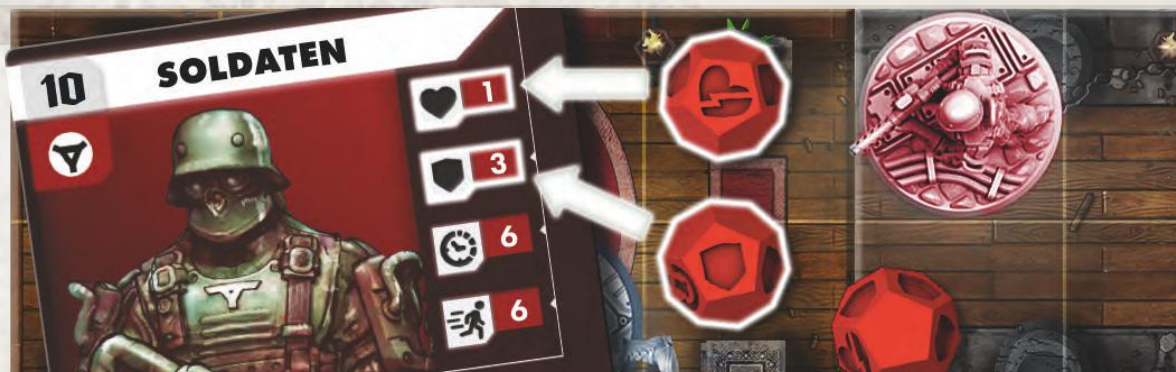


**3** Guardando di nuovo la Pistola 1960, vediamo che attacca con un solo dado. Mmm, non è un granché, ma fortunatamente Klaus ha una precisione di 2, per un totale di 3 dadi. Le cose vanno già meglio!



**4** I risultati sono: un Ricarica, un Vuoto e un Colpo alla Corazza. Non benissimo. Il Ricarica è un male, perché ci vorrà del tempo per ricaricare la pistola al prossimo turno e con 2 Soldaten che guardano Klaus, gli farebbe bene avere più tempo per uscire da qui. Per fortuna, il talento Veterano di Guerra ★ di Klaus gli consente di ritirare un risultato Ricarica. Magnifico! Il ritiro trasforma il Ricarica in un Colpo ai PS.

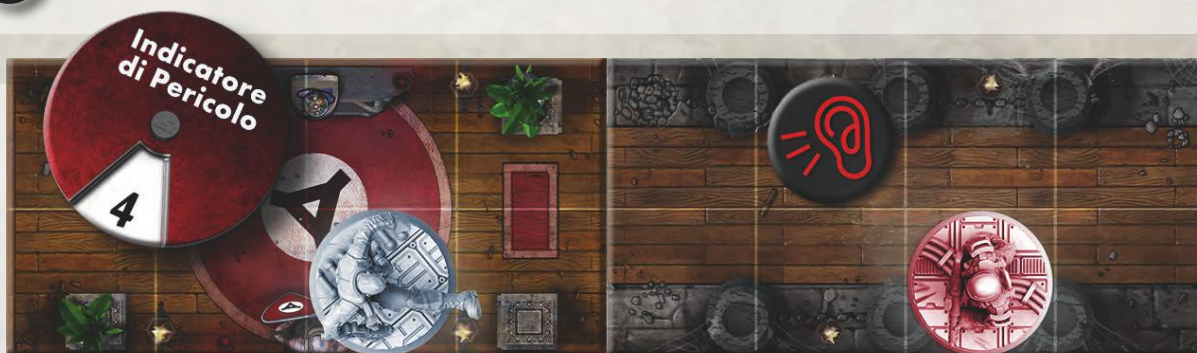
## SCONTRO A FUOCO: FASE EROI



- 5** Il Vuoto non fa nulla. Il Soldaten ha 3 di corazza, quindi il Colpo alla Corazza lo ridurrà a 2 di corazza, il che lo renderà più facile da uccidere nel caso in cui Klaus avesse bisogno di sparargli di nuovo. Il Colpo ai PS ignora la sua corazza e fa sì che il Soldaten perda 1 PS. Poiché il Soldaten ha solo 1 PS, questo riduce il Soldaten a 0 PS, cosa che lo uccide. Bel colpo Klaus!



- 6** Klaus guadagna il bottino del giocatore di 1 Punto Gloria, 1 carta equipaggiamento presa dalla cima del mazzo equipaggiamenti e un gettone munizioni a sua scelta. Sfortunatamente, il Soldaten non offre alcun bottino di squadra.



- 7** Klaus ha ora esaurito i PA. Potrebbe affaticarsi, ma il rumore del primo colpo avrà allertato il resto dei Nazisti, così decide di conservare i suoi PA per il prossimo turno. Un gettone rumore viene collocato nella stanza, l'indicatore di pericolo viene aumentato di 1 (vedere p. 13) e Klaus termina la sua attivazione. Adesso c'è l'attivazione dei Nazisti (vedere p. 16).



# • FASE NAZISTI

Dopo che tutti i giocatori hanno attivato i loro Eroi, i Nazisti iniziano il loro contrattacco. Le miniature dei Nazisti possono eseguire soltanto le seguenti azioni:

- Attaccare (il costo in PA è presente sulla relativa carta);
- Spostarsi (1 PA per casella tranne se attraversa un terreno difficile, nel qual caso sono 2 PA per casella);
- Aprire una porta (1 PA).



**A volte può accadere che le miniature dei Nazisti non riescano a eseguire alcuna azione. In questo caso, il giocatore Controllore dell'IA deve saltare la Fase Attivazione dei Nazisti e procedere alla Fase Riordino.**



## CONTROLLORE DELL'IA

Le miniature dei Nazisti seguono le regole stabilite in relazione al movimento e all'attacco e vengono spostate sul tabellone dal Controllore dell'IA. Quando i giocatori hanno un numero uguale di Eroi, i Nazisti vengono spostati dal giocatore con il gettone Controllore dell'IA, a partire dal primo giocatore. Questo gettone si muove poi in senso orario al termine della Fase Nazisti.

Quando un giocatore perde un Eroe o ci sono 3 giocatori, qualsiasi giocatore con 2 Eroi non avrà diritto a ricevere il gettone Controllore dell'IA. Questo assicura che i tempi morti per i giocatori con 1 solo Eroe siano limitati.

Ogni volta che una miniatura dei Nazisti ha un'indecisione, davanti ad esempio a due opzioni equivalenti per la sua azione, il Controllore dei Nazisti decide quale opzione prendere.

## ATTIVAZIONE DEI NAZISTI

All'inizio del turno dei Nazisti, verificate quali miniature dei Nazisti si attiveranno in quel round. Un Nazista si attiverà soltanto se una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

- la miniatura di un Eroe è nella sua Linea di Vista;
- c'è un gettone rumore nella stessa stanza/corridoio o in una stanza/corridoio adiacenti.

L'attivazione dei Nazisti viene verificata una sola volta e solamente all'inizio della Fase Nazisti. Per esempio, se durante la Fase Nazisti si aggiungesse del rumore a una stanza, non causerebbe l'attivazione dei Nazisti inattivi.

Valutate se usare i gettoni gloria per ricordarvi quali Nazisti si attivano in questo round.



## INIZIATIVA DEI NAZISTI

Le miniature dei Nazisti attaccano e si spostano in base al loro valore di iniziativa: le miniature con valori di iniziativa più elevati eseguono per prime le loro azioni.

Se ci sono più miniature dello stesso tipo e con lo stesso valore di iniziativa, le miniature più vicine agli Eroi agiranno per prime. Se ci sono due miniature equidistanti dalle miniature degli Eroi con lo stesso valore di iniziativa, il giocatore con il gettone Controllore dell'IA deciderà quale miniatura agirà per prima.

Se una miniatura non è in grado di eseguire alcuna azione (ad esempio è bloccata), attivate le miniature successive in ordine di iniziativa, quindi controllate nuovamente la miniatura bloccata. Ripetete questo ciclo finché la miniatura bloccata non può eseguire un'azione. Se tutte le altre miniature si sono attivate e la miniatura è ancora bloccata, salta questo round.

Se la miniatura di un Nazista incontra un ostacolo che non riesce a superare – o se non c'è un percorso verso la sorgente del rumore – la miniatura del Nazista rimarrà presso l'ostacolo finché non scompare l'ostacolo, non appare un'altra via verso la sorgente del rumore, non appare un Eroe sulla Linea di Vista del Nazista o non cambia la posizione della sorgente del rumore.

## AZIONI DEI NAZISTI

Le miniature dei Nazisti attivate seguono una programmazione semplice. Spenderanno PA per fare le seguenti azioni in ordine:

**PASSO 1:** Attaccare l'Eroe più vicino a portata e sulla Linea di Vista.

**PASSO 2:** Spostarsi verso l'Eroe più vicino sulla Linea di Vista utilizzando il percorso più breve possibile.

Se i Nazisti non possono effettuare il Passo 1, eseguiranno il Passo 2 finché il Passo 1 non sarà possibile. Dopo aver effettuato il Passo 1, la miniatura del Nazista continuerà a eseguire il Passo 2 finché non sarà adiacente a un Eroe o non avrà esaurito i punti azione.

Se c'è un pareggio per l'Eroe più vicino, il Nazista dà priorità all'Eroe con il più basso totale corrente di PS + corazza.

Se non c'è un Eroe sulla Linea di Vista, la miniatura del Nazista si muove verso la stanza/corridoio adiacenti che l'ha attivata finché non può effettuare l'attacco. Se ci sono più stanze/corridoi con gettoni rumore, la miniatura del Nazista dà priorità a dove ci sono più Eroi.



**Ciascuna miniatura dei Nazisti può attaccare una sola volta per ogni Attivazione dei Nazisti.**



**Quando un Nazista attacca, qualunque risultato del dado con un Ricarica viene trattato come un Vuoto.**



**Se non ci sono gettoni rumore in alcuna delle stanze/corridoi adiacenti al Nazista, la miniatura del Nazista non si attiva: non si muove!**



**Le miniature degli Comandanti e dei Boss non sono attratte dai gettoni rumore. Sono troppo intelligenti per voi, feccia alleata! I Comandanti e i Boss si muovono solo se un Eroe è sulla loro Linea di Vista o se sono stati attaccati.**



# SCONTRO A FUOCO: FASE NAZISTI



- 1** Klaus ha abbattuto un Soldaten Nazista, ma l'altro Soldaten ha alzato la pistola e la punta dritta contro Klaus. La situazione non promette bene.



- 2** Il Soldaten è a 4 caselle di distanza da Klaus e i Nazisti sparano sempre prima di muoversi (prima sparare, poi fare domande al cadavere). Consultando la carta Soldaten, vediamo che la Maschinengewehr ha una portata di 4. Il Soldaten Nazista apre il fuoco (2 PA). La Maschinengewehr del Soldaten gli consente normalmente di tirare 3 dadi. Tuttavia, vengono ridotti di 1 dado (fino a un minimo di 1 dado) per ogni casella tra lui e il bersaglio. Questo significa che a portata 4, il Soldaten tira solo 1 dado (pfiuuu!).



- 3** Al Nazista esce un Ricarica. Haha! Il Nazista non ha modo di ritirarlo e perciò tratta il Ricarica come un Vuoto. Questo significa che il colpo del Nazista ha mancato il bersaglio. Se non ce ne fosse già uno, un gettone rumore verrebbe collocato nella stanza.




- 4** Il Soldaten avanza quindi verso Klaus e termina il suo movimento (3 PA) nella casella accanto a Klaus. Se il Soldaten riuscisse a sparare di nuovo a Klaus da questa distanza, tirerebbe 3 dadi. Klaus ora è contento di essere un Veterano di Guerra e di aver evitato di affaticarsi in precedenza per un secondo sparare. Oltre a questo, è sicuro di sentire dei passi pesanti in arrivo.

## • SANGUINARE E MORIRE



### CORAZZA E PS

Ogni volta che una miniatura subisce un danno alla salute, aggiungete gettoni danno PS alla carta della miniatura pari all'ammontare del danno ricevuto. I Nazisti che scendono a 0 PS vengono eliminati dalla partita (vedere p. 11), mentre gli Eroi cominciano a sanguinare.

La corazza agisce come PS secondari sia per gli Eroi che per i Nazisti. Ogni volta che una miniatura viene attaccata ed esce un risultato , aggiungete gettoni danno corazza alla carta di quella miniatura pari all'ammontare uscito. Se una miniatura scende a 0 di corazza, tutti gli effetti futuri che tolgono punti corazza tolgono invece PS.

### SANGUINAMENTO: NESSUN PS

Quando a un Eroe non rimangono più Punti Salute, comincia a sanguinare. Per mostrare ciò la miniatura dell'Eroe viene adagiata su un fianco. Se l'Eroe sanguinante non viene curato da un altro Eroe entro l'inizio del suo turno successivo (eseguendo l'azione vita condivisa), quell'Eroe muore.



### VITA CONDIVISA

All'inizio della partita, ogni Eroe riceve un gettone vita condivisa. Questo gettone può essere usato quando l'Eroe si trova su una casella adiacente a un Eroe sanguinante. L'Eroe attivo può scartare il suo gettone vita condivisa e ricevere un gettone fatica (Effetto) per riportare un Eroe sanguinante a pieni PS e corazza. I gettoni vita condivisa non possono essere scambiati tra gli Eroi.



**Un Eroe non può usare il suo gettone vita condivisa per fermare il proprio sanguinamento: può essere usato solo su altri Eroi.**

### MORTE

Se un Eroe dovesse morire, rimuovete la sua miniatura dal tabellone e tutto il suo equipaggiamento dalla partita. Se "Non perdere alcun Eroe" è un obiettivo della missione, i giocatori hanno perso. Altrimenti, continuate a giocare. Se un giocatore esaurisce gli Eroi, diventa l'unico Controllore dei Nazisti fino alla fine della partita (insieme ad altri giocatori che esaurissero gli Eroi).

## • FINE DELLA PARTITA

### SCONFITTA

Tutti i giocatori perdono nel caso in cui l'indicatore di round superi il numero di round assegnati dalla missione. Avete finito il tempo: SCONFITTA.

Tutti i giocatori perdono se tutti gli Eroi sono morti. Avete finito il sangue: SCONFITTA.

Anche la missione scelta può elencare alcune condizioni per le quali i giocatori perdono la partita.

### VITTORIA!

Ogni missione contiene una lista di obiettivi, come ad esempio uccidere miniature specifiche o un certo numero di eventi. Se la vostra squadra completa tutti questi obiettivi prima che una delle due condizioni di sconfitta sia soddisfatta, i giocatori vincono la partita. Sono inclusi i giocatori che non hanno più Eroi.

I vostri nomi saranno ricordati molto tempo dopo la vostra morte: VITTORIA!

## • MAGGIORI DETTAGLI: PRIORITÀ E SCARTI

### PRIORITÀ DEI TALENTI SPECIALI

Una serie di regole o talenti possono contraddirsi a vicenda durante la partita. Se ciò dovesse accadere, l'ordine di priorità è il seguente:

1. talenti dei Nazisti;
2. talenti degli Eroi;
3. effetti di equipaggiamento e armi.

Ad esempio il talento GRANDE CORAZZA di un Supersoldaten batte la capacità MUNIZIONI PERFORANTI dello Sturmgewehr.

### SCARTARE LE CARTE

Quando le carte cassa, equipaggiamento ed evento vengono utilizzate o devono essere scartate, vengono messe su una pila degli scarti separata vicino al rispettivo mazzo. Se il mazzo esaurisce le carte, rimescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

Le carte arma non hanno una pila degli scarti. Vengono invece rimesse nel mazzo armi, che viene poi rimescolato.

Le carte dei Nazisti appartenenti a miniature non più in gioco possono essere rimesse nel mazzo dei Nazisti.

## • MINIATURE SPECIALI: GRANDI E BOT

### MINIATURE GRANDI

Le miniature grandi (Panzerhund e Mecha-Hitler) occupano quattro caselle del tabellone. La Linea di Vista di una miniatura grande viene tracciata da e verso una qualsiasi delle caselle che occupa. Quando un Eroe vuole attaccare una miniatura grande, può controllare se ce l'ha sulla Linea di Vista tracciando una linea all'angolo di una delle caselle occupate dalla miniatura grande.

Quando una miniatura grande termina il suo movimento su una casella con una porta, deve essere spostata di un'altra casella in avanti (in maniera che arrivi dall'altro lato della porta). Se questo non può essere fatto, la miniatura non può attraversare la porta.

Quando una delle caselle occupate da una miniatura grande è bersaglio di un effetto d'area (ad es. la carta Bomba a Mano), non trattate le rimanenti tre caselle che occupa come caselle adiacenti.



### BOT

Come risultato di alcuni eventi, gli Eroi possono ottenere un "bot": una miniatura dei Nazisti che diventa un ulteriore "eroe" per i giocatori. La miniatura appropriata va piazzata nella casella del gettone evento.

Questa miniatura si attiva immediatamente dopo l'attivazione dell'Eroe che ha completato l'evento (non è un nuovo turno). Il bot si muove e attacca allo stesso modo di un Eroe ed è trattato dai Nazisti come una miniatura degli Eroi.

Quando il bot uccide una miniatura dei Nazisti, spostate l'indicatore di pericolo come al solito. Il bottino guadagnato dal bot viene dato all'Eroe che ha ottenuto il bot.

Un bot non sanguina e viene invece rimosso dalla partita una volta che i suoi PS raggiungono lo 0 (usate i gettoni danno PS per tenere il conto).

Un bot non può portare o utilizzare carte equipaggiamento e arma, né può essere bersaglio dei talenti speciali di un Eroe. Può, tuttavia, aprire le porte ed eseguire azioni cercare sui gettoni cassa. Quando un bot trova equipaggiamento, l'equipaggiamento e qualunque altro bottino va all'Eroe che controlla il bot.



Se al bot esce un Ricarica mentre attacca, trattatelo come un Vuoto.



I bot NON possono eseguire azioni cercare sui gettoni evento.

## • MODALITÀ SOLITARIO

Le regole per il solitario non differiscono dalle normali regole del gioco. Il giocatore singolo è obbligato a scegliere quattro Eroi e a controllarli durante la partita.



# • REGOLE AVANZATE

## DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

**Wolfenstein: Il gioco da tavolo** è stato progettato per essere giocato a livello "Fatevi sotto!" (normale). Tuttavia, il gioco può essere reso più facile o più difficile a seconda delle preferenze.

Basta applicare le regole qui sotto per rendere il gioco più facile o più difficile:



Modalità	<b>Posso giocare, papà?</b>	<b>Non farmi male!</b>	<b>Fatevi sotto!</b>	<b>Sono il Mietitore</b>
<b>Munizioni</b>	Gli Eroi iniziano ogni missione con +2 Munizioni a loro scelta. Quando attaccate, le armi non hanno bisogno di avere un gettone munizioni.	Quando attaccate, le armi non hanno bisogno di avere un gettone munizioni.	Default	Gli attacchi speciali costano 1 specifico gettone munizioni in più.
<b>Punti Gloria</b>	Raddoppiate i PG ricevuti dall'uccisione di nemici e dal completamento di eventi.	Raddoppiate i PG per il completamento di eventi.	Default	Tutti i talenti costano +1 PG. Ogni volta che utilizzate PG, ottenete un gettone fatica (Effetto).
<b>Vita Condivisa</b>	Ristabilire un Eroe che sta sanguinando non richiede un gettone vita comune.	Ogni Eroe inizia la partita con 2 gettoni vita condivisa	Default	Solo un Eroe inizia la partita con un gettone vita condivisa.
<b>Rumore</b>	Attaccare non crea rumore. Il numero di Eroi in una stanza o in un corridoio non crea rumore.	Attaccare non crea rumore.	Default	Le miniature degli Eroi contano come gettoni rumore, quando verificate l'attivazione dei Nazisti.
<b>Boss</b>	Il talento Burattinaio del Prof. Solomon Bevli evoca un Soldaten invece di un Supersoldaten. Il talento Ich Bin der Führer! di Hitler funziona solo con un risultato Ricarica.	Il talento Ich Bin der Führer! di Hitler funziona solo con un risultato Ricarica.	Default	* Missione 8: Sostituite la miniatura dell'Assaltatore Lanciafiamme nella stanza del professor Solomon Bevli con la miniatura di Hans Grösse. Missione 9: Sostituite la miniatura del Supersoldaten nella stanza del generale Oscar von Grim con la miniatura di Hans Grösse. Missione 10: Sostituite la miniatura dell'Assaltatore Lanciafiamme nella stanza di Mecha-Hitler con la miniatura di Hans Grösse.
<b>Ricarica</b>	Potete ricaricare e attaccare nello stesso turno (senza eseguire un'azione affaticarsi).	Potete ricaricare e attaccare nello stesso turno (senza eseguire un'azione affaticarsi).	Default	Quando rimuovete un gettone ricarica da un'arma, lanciate un dado: se esce Ricarica fallite. Rimettete il gettone ricarica sulla carta arma.

## • NOTE

DA FARE:  
- battere alcuni Nazisti  
- uccidere Hitler  
- ????  
- guadagnarci

## • RICONOSCIMENTI

### VERSIONE 1.0

**RESPONSABILE DELLE REGOLE:** Jakub S. Olekszyk

**CREAZIONE DELLE REGOLE:** Archon Studio

**COPERTINA DELLA SCATOLA:** Steve Hamilton

**COPERTINE DEL REGOLAMENTO E DEI LIBRI DELLE MISSIONI:** Sławomir Wolicki

**ILLUSTRAZIONI E MODELLAZIONE:** Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,  
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościńska

**PROGETTAZIONE GRAFICA:** Anna Gut

**RESPONSABILE DEL PROGETTO:** Michał Hartliński

**REGOLAMENTO E REVISIONE:** Bryan Gerding

**CORREZIONE DELLE BOZZE:** Derek Barry

**TRADUZIONE E REVISIONE:** Fabio Piovesan e Monica Spigariol

**SUPERVISIONE DELLA PRODUZIONE:** Michał Pawlaczyk

**RESPONSABILE DELLO STUDIO:** Jarosław Ewertowski

#### PLAYTEST E CONSULENZA:

Arkadiusz Arendt  
Kamil Białkowski  
Marijn Bierhof  
Maxime Bouchard  
Maciej Cabaj  
Marcin Czopek  
Loquak Davian  
Jakub Dywicki  
Miron Kaczmarek

Aleksandra Kajkowska  
Sylvia Kajkowska  
Oliwia Kieruj  
Kacper Kozłowski  
Łukasz Krogulec  
Aleksander Kubiak  
Maks Kuśmierz  
Dawid Kuźniacki  
Karol Lach

Peer Lagerpusch  
Konstantinos Lekkas  
Stanisław Machowski  
Michał Michalski  
Philip Middleton  
Wiktor Nowacki  
Rafał Nowak  
Sebastian Pełechaty  
Bartosz Perzyński

Jacek Podgajny  
Arkadiusz "Pallek" Rachfat  
Tomasz Rudnik  
Oskar Skwierczyński  
Szymon Swiontek-Brzeziński  
Marta Szczypińska  
Karol M. Toporowicz  
Tomasz Turski  
Dominik Wiśniewski

#### UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A:

David Evans  
Joshua Gillespie  
Jerk Gustafsson  
Oskar Hansson

Derek Hidey  
Joey Howell  
John Jennings

Michael Kochis  
Nicklas Larsson  
Ivan Martinez

Derek Salisbury  
Axel Torvenius  
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, una società di ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda e i relativi loghi sono marchi registrati di ZeniMax Media Inc. e/o delle sue affiliate negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un © di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. Archon Studio si trova a Warsztatowa 8 Street, Piła, 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati: Fatti in Cina. Miniature: Fatte in Polonia.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON È DESTINATO ALL'USO DA PARTE DI PERSONE DI 13 ANNI O PIÙ GIOVANI.

# • ELENCO DELLE AZIONI E INDICE

## AZIONI DISPONIBILI E COSTI

Azione	Costo in PA	Pagina
Spostarsi	<b>1</b>	10
Spostarsi: Terreno Difficile	<b>2</b>	10
Spostarsi: Passaggio Segreto	<b>2</b>	10
Aprire una porta	<b>1</b>	10
Rimuovere una barricata	<b>1</b>	10
Cercare	<b>1</b>	10
Attaccare	In base alla carta usata	11
Modalità speciali di attacco	<b>0</b> In base alla carta usata	11
Usare l'equipaggiamento	In base alla carta usata	12
Ricaricare	<b>2</b>	11
Dare equipaggiamento, armi e munizioni a un Eroe adiacente	<b>0</b> Solo nel proprio turno	12
Equipaggiare o scambiare l'equipaggiamento del proprio Eroe	<b>0</b> Solo nel proprio turno	12
Affaticarsi	<b>0</b> Solo nel proprio turno	9
Curare chi sanguina (Vita Condivisa)	<b>0</b>	18

## RUMORE

Generato dagli attacchi degli Eroi o dei Nazisti. Aggiungete un gettone nella stanza dell'attaccante così come nella stanza del difensore.

Se un Eroe e un'altra miniatura (Eroe o Nazista) sono nella stessa stanza o corridoio, collocate immediatamente un gettone rumore in quella stanza/corridoio.



Tutti gli effetti di gioco che infliggono danni senza lanciare dadi danneggeranno prima la corazza. Fate riferimento a Corazza e PS a p. 18.

## INDICE:

Allarme .....	13
Attacchi speciali/capacità delle armi .....	11
Attacco .....	11
Azioni e movimento dei Nazisti.....	16
Barricate .....	10
Bot.....	19
Carte arma .....	5
Carte Cassa .....	6
Carte Nemico .....	5
Carte equipaggiamento.....	6
Carte Eroe .....	5
Carte evento.....	7
Cercare.....	10
Colpo ai PS .....	11
Colpo alla Corazza.....	9, 11, 18
Controllore dei Nazisti (IA).....	16
Dadi .....	9
Difficoltà del gioco .....	20
Esecuzione silenziosa.....	12
Fase Attivazione dei Nazisti .....	8, 16
Fase di attivazione dei giocatori .....	8
Fatica .....	9
Generare le miniature dei Nazisti .....	13
Gettoni Cassa .....	10
Gettoni evento .....	10
Indicatore di pericolo .....	13
Indicatore di round .....	8
Iniziativa dei Nazisti .....	16
Linea di Vista .....	11
Miniature grandi .....	19
Modalità solitario .....	19
Movimento .....	10
Munizioni.....	11
Muri.....	10
Ostacoli .....	10
Passaggi segreti .....	10
Porte .....	10
Preparazione.....	7
Punti Azione .....	9
Punti Gloria.....	12
Ricarica.....	9, 11
Ritirare .....	9
Rumore.....	12
Sabotaggio .....	12
Sanguinamento .....	18
Scambiare equipaggiamento, armi e munizioni.....	12
Sequenza del round .....	8
Stordimento .....	12
Successi e Fallimenti .....	9
Terreno difficile (area) .....	10
Turno dei giocatori.....	9
Vita condivisa .....	18
Vuoto.....	9

