VARIANTE IN SOLITARIA

A differenza del suo papà Admiral the Miniature Game, che non avrebbe senso in modalità solitaria, **Admiral the Board Game** prevede anche che a giocare sia un solo giocatore che si cimenterà contro l'**Ammiraglio Stratego**, la AI del gioco.
Va da sé che la modalità in solitaria abbia bisogno di qualche aggiustamento per poter essere giocata in modo efficace.

Come agiscono le navi di Stratego

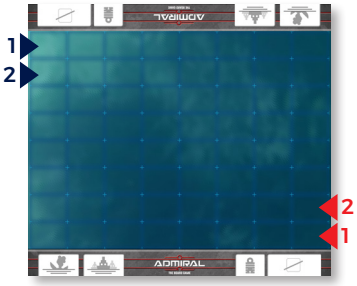
Dadi Azione: a ciascuna unità di Stratego viene assegnato un dado già con il simbolo Ammiraglio. Quando una unità di Stratego agisce, si lancia un dado e si assegna alla stessa il suo risultato. A questo punto il dado Ammiraglio già assegnato assumerà un valore a seconda delle condizioni e del risultato ottenuto.

Risultato	Condizione	Valore
	Se l'unità non ha nemici a gittata, muove finché una delle sue batterie non raggiunge una unità cui puo' infliggere danno. Se non ce ne sono, l'unità si avvicina fermandosi appena fuori dal raggio di altre unità.	
	Se l'unità ha già nemici a gittata, non si muove	
	Se l'unità non ha nemici a gittata, muove finché una delle sue batterie non raggiunge una unità cui puo' infliggere danno. Se non ce ne sono, l'unità si avvicina fermandosi appena fuori dal raggio di altre unità.	
	Se l'unità ha già nemici a gittata, spara con tutte le batterie in modo da infliggere minimo 1 Danno Grave (anche usando entrambi i dadi), oppure il mas / 2 Lievi). Avendo sempre 1 Ammiraglio a disposizione, la nave di Stratego può sempre splittare il tiro.	
	Se l'unità è danneggiata, recupera automaticamente 1 Punto Struttura. Poi i due ammiragli assumono la miglior combinazione per infliggere danno fra Artiglieria e/o Movimento.	

Ammiraglio: ogni valore Ammiraglio assegnato ad una unità, non importa che valore assume, ne attiva automaticamente una Caratteristica verde passiva utile al momento senza doverlo esaurire (siluri migliorati, cintura di protezione ecc.). Se non ha caratteristiche da attivare (o non gli serve farlo), attiva quella rossa di un nemico che la sta minacciando (cioé che la ha a gittata).

Eccezione: le portaerei di Stratego, **che dispongono ancora di squadriglie**, usano sempre un risultato Ammiraglio per far decollare i loro aerei.
L'attacco degli aerei è immediato e segue le consuete regole.

Setup



Le flotte si posizionano a partire dagli angoli estremi di ciascuna area di dispiegamento, in una delle due linee a bordo dell'area di gioco.

Il giocatore posiziona le sue, scoperte, poi crea un mazzo mescolando insieme, coperte, le carte di Stratego.

Pesca la prima carta Stratego, la rivela e la piazza sul primo spazio nell'angolo a sinistra. Poi pesca la seconda e la piazza nel secondo spazio e così via. Se ci sono più di 8 unità, Stratego piazzerà le restanti nella seconda fila. Se anche questa non basta, le altre carte verranno piazzate in riserva ed entreranno secondo le consuete modalità.

Iniziativa

Stratego vince sempre l'Iniziativa e lascia sempre all'avversario la prima mossa.

Movimento

Durante la partita, le unità di Stratego si muovono a partire dalla nave **più lenta** (il giocatore può invece scegliere chi muovere). Se l'unità di Stratego non si sposta (perché già a gittata o perché non potrebbe infliggere danno) si considera che abbia comunque mosso ma di 0 Quadranti.

Attacco

Una unità di Stratego muove sempre verso, e attacca, unità scegliendole in base a questo ordine di priorità:

1. l'unità in grado di infliggerle danno durante il turno;
2. fra di esse, l'unità cui può infliggere almeno un Danno Grave
3. fra di esse, l'unità cui può infliggere almeno anche un Danno Lieve
4. fra di esse l'unità con meno Punti Struttura
5. zfra di esse, l'unità con la potenza di fuoco maggiore
6. fra di esse l'unità più vicina

Stratego attacca **partendo dalla sua unità con minor gittata, fino ad arrivare a quella a gittata maggiore** e cercherà di concentrare il fuoco sullo stesso bersaglio, se possibile (benché possa sempre splittare il tiro).
Benché l'applicazione degli effetti (affondamenti, danni, ecc) avvenga sempre durante la fase di *Risoluzione*, se una unità incassa danni che la farebbero dichiarare affondata durante la suddetta fase, questa unità non è più considerata unità valida dalle navi di Stratego e non blocca la loro linea di vista.

Fine del gioco

La partita si conclude quando una delle due flotte viene interamente distrutta.