

RECOLE SPECIALI

Regole Speciali Verdi



Acciaio Superiore: Aumenta la corazza di 2



Basso Pescaggio: L'unità può attraversare le carte Basso Fondale.



Caccia Corazzati: Fanno rilanciare il dado all'avversario e se per questo risultasse l'avversario sconfitto, il risultato sarebbe considerato un pareggio.



Caccia Superiori: Vincono in caso di pareggio.



Cadenza Elevata: A metà gittata il coefficiente aumenta di 1 x slot di batteria



Cintura di Protezione: L'unità non subisce perdita di Punto Struttura se subisce un colpo di siluro (ma il critico sì)



Controllo Danno Efficiente: Recupera due punti struttura.



Proiettori Fumo: Stende una cortina di fumo su ogni casella che attraversa, che blocca la linea di vista fino al termine del turno. Il punto ammiaglio per attivarla deve essere speso durante la Fase di Movimento.



Ricarica Siluri: Una postazione scarica è ricaricata.



Siluri eccellenti: aumenta di 1 settore la gittata dei siluri



Sistemi di Puntamento: Aumenta la gittata di 1



Spoletta Magnetica: Annulla effetto cintura di protezione.



Tutto o niente: Evita il segnalino Danno Critico su una caratteristica

Regole speciali Rosse



Aerei Attacco Obsoleti: La contraerea può rilanciare i dadi falliti.



Controllo Danno Carente: Non recupera il punto struttura.



Obsoleta: Diminuisce la corazza di 2 se la nave che spara agisce oltre la metà della sua gittata o se viene attaccata dai Bombarrieri.



Senza Radar: Oltre metà gittata riduce fattore di ogni batteria di 1



Siluri malfunzionanti: I siluri di una postazione non hanno effetto

ADMIRAL

REGOLAMENTO

Versione 1.0

Luca Canese - Luigi Maini

Admiral the Board Game è un gioco di battaglia navali fra unità rappresentate da carte che ne riportano le caratteristiche principali.

Le carte unità si muovono e agiscono su un campo di battaglia composto da 8x8 settori che rappresenta la distesa d'acqua in cui lo scontro avrà luogo.

Il gioco utilizza una serie di dadi speciali con simboli che rappresentano altrettante possibili azioni: nel corso della battaglia, ogni giocatore avrà a disposizione 2 dadi per ogni sua unità presente sul campo e ne utilizzerà i simboli per attivare le potenzialità delle proprie navi o per infliggere perdite a quelle avversarie.

IL CAMPO DI GIOCO

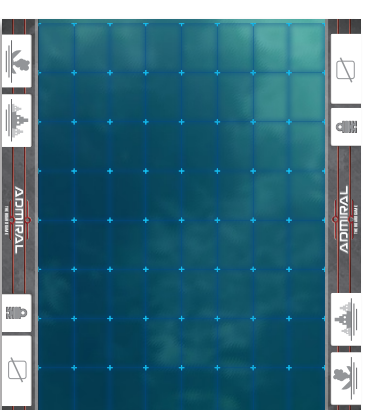
Il campo da gioco è rappresentato da un'area tattica suddivisa in 8x8 caselle e due plance giocatore dove riporre dadi, markers e carte non ancora in gioco.

Prima dell'inizio della partita i giocatori possono disporre sul piano di gioco anche alcune carte che rappresentano elementi ambientali.



Carta Isola

La carta Isola indica una casella non transitabile da nessuna unità navale a parte gli aerei, e che interrompe tutte le linee di vista che l'attraversano.



Carta Basso Fondale

Rappresenta una zona non transitabile per la maggior parte delle unità navali ma che non affiora in superficie. Solo i cacciatorpedinieri (DD) e i sommergibili emersi (SS) possono attraversarle. Per lo stesso motivo un sommergibile non può andare in immersione in un basso fondale.



Carta Banco di Nebbia

Indica una casella transitabile ma che interrompe tutte le linee di vista che l'attraversano. Una unità che entri in un banco di nebbia deve interrompere il suo movimento, non può essere attaccata in nessun modo, ma a sua volta non può attaccare. Potrà muovere per uscire solo di 1 casella. I sottomarini immersi sono immuni agli effetti del Banco di Nebbia e possono essere attaccati da Bombe di Profondità come al solito.



Carta Banco di Sabbia

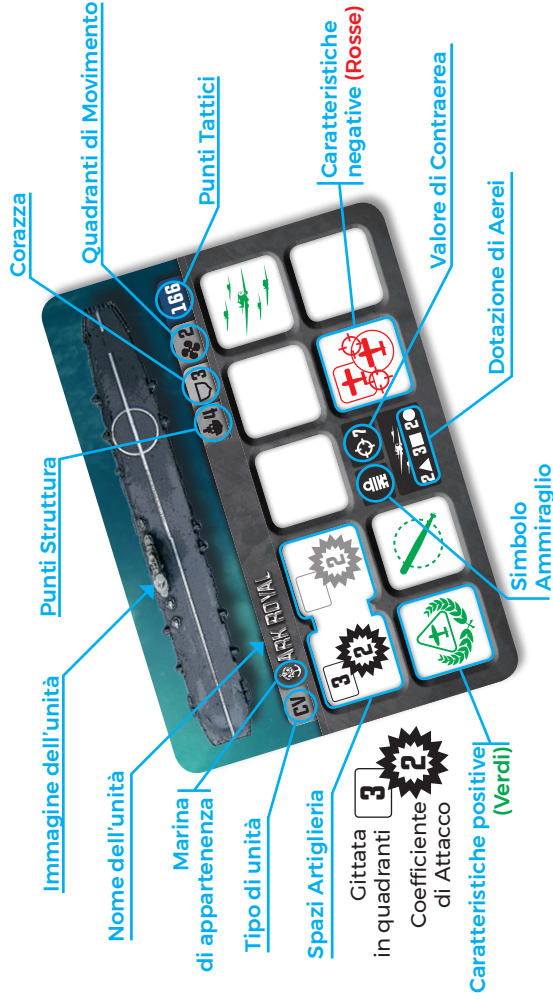
Il Banco di Sabbia indica una casella intransitabile ma che non interrompe le linee di vista che l'attraversano.



LE CARTE UNITÀ

Le carte Unità

In Admiral the BG ogni unità è rappresentata da una carta che ne riporta le Caratteristiche sotto forma di numeri e simboli.



IL GIOCO

Preparazione

Per giocare una partita ad Admiral BG è necessario anzitutto comporre la propria flotta. A tal fine si stabilisce un valore totale di Punti Tattici che dovranno essere presenti e ogni giocatore selezionerà unità fino ad arrivare al totale dei punti tattici stabiliti.

Successivamente ogni giocatore posizionerà le sue unità sul campo a faccia in giù in un'area di piazzamento limitata alle ultime **due file** del campo più prossime ai due contendenti. Quando tutte le unità di entrambi gli schieramenti sono piazzate, le carte vengono rivelate.

Se le carte unità di un giocatore dovessero eccedere le 16 unità, le altre saranno piazzate nell'area **Riserva** sulla plancia e potranno entrare nella partita, dall'ultima fila, all'inizio di un turno in cui si sarà liberato dello spazio (per effetto di un affondamento o di un movimento). Il giocatore sceglie quale unità fare entrare. A quel punto anche i 2 dadi di quell'unità vengono aggiunti al pool di dadi del giocatore.

REGOLE DI GIOCO

Una partita ad Admiral the BG si svolge in una serie di turni divisi in 5 Fasi:

1. Tiro di iniziativa
2. Lancio dei dadi per le Azioni
3. Azioni di Movimento
4. Azioni di attacco
5. Risoluzione degli effetti

1 - TIRO DI INIZIATIVA

All'inizio del turno, ogni giocatore lancia 2 dadi per ogni unità che ha il simbolo Ammiraglio sulla sua carta. Chi ottiene più simboli Ammiraglio con questo lancio, ha diritto a stabilire chi agirà per primo durante la fase di Movimento. Il lancio si effettuerà finché non si otterrà un "vincitore".

N.B. Questo lancio non concorre a determinare le possibili azioni del turno e non rientra nel pool di dadi da lanciare per determinare le Azioni.

2 - LANCIO DEI DADI PER LE AZIONI

Ogni giocatore forma un pool di dadi costituito da 2 dadi per ogni sua unità in campo, e li lancia tutti insieme. Otterà così dei simboli che potranno essere assegnati alle unità per attivare le loro Caratteristiche. Tali Caratteristiche sono rappresentate dai simboli presenti sulle carte unità: neri per le Caratteristiche Base, Verdi e Rossi per le Caratteristiche Speciali. Assegnare un dado significa piazzarlo sullo spazio di una carta che contiene lo stesso simbolo (o un simbolo qualsiasi nel caso di Ammiraglio): in questo modo si attiva quella funzione. E' possibile assegnare più dadi ad una unità attivandone più funzioni, ma un solo dado per ogni spazio disponibile (ad eccezione dei doppi spazi e di quello dei siluri).



Simbolo	Significato
	Simbolo Movimento Se assegnato ad una unità, permette alla stessa di muovere sul campo di un numero di caselle pari al valore di Movimento sulla sua carta.
	Simbolo Artiglieria Permette alle artiglierie di un'unità di aprire il fuoco su una unità nemica con i suoi cannoni.
	Simbolo Siluro Permette di lanciare un siluro ad una nave avversaria.
	Contraerea Questo simbolo viene usato durante un attacco aereo nemico.
	Bomba Profondità Permette di distruggere un sommergibile che si trovi nella sessa casella dell'unità che la utilizza.
	Simbolo Ammiraglio Dà la possibilità al giocatore di attivare tutte le Caratteristiche Speciali delle unità, verdi sulle proprie, rosse su quelle avversarie, o fungere da jolly.

E' possibile che sulla stessa faccia di un dado siano presenti più simboli diversi. In questo caso non si possono usare entrambi, ma il giocatore può scegliere quale dei due usare. Una volta che un dado ha avuto il suo effetto, viene posto nello spazio "Dadi Esauriti" sulla plancia di gioco. A fine turno i dadi inutilizzati si considerano Esauriti.



Il simbolo Ammiraglio

Quando in un lancio si ottengono uno o più simboli Ammiraglio, i dadi vanno posizionati nell'apposito spazio sulla plancia di gioco.

Tali risultati possono essere usati per attivare le Caratteristiche verdi sulle proprie carte (vantaggi delle unità) oppure le Caratteristiche Rosse sulle carte avversarie (svantaggi delle unità). I significati dei vari simboli sono riportati in fondo a questo regolamento.

I dadi ammiraglio possono essere usati anche per attivare una qualsiasi Caratteristica base (Nere, compresa il Movimento) oppure effetti speciali legati alle caratteristiche Base, come ad esempio il fuoco spittato delle artiglierie.



Prove contrapposte

Ogni volta che dei dadi vengono lasciati durante un confronto (ad esempio nello scontro fra aeroplani) i simboli avranno questa gerarchia:

Ammiraglio > Artiglieria > Siluri > Movimento

3 - AZIONI DI MOVIMENTO

A cominciare dal giocatore designato come primo giocatore in seguito al tiro di iniziativa, ogni giocatore si alterna ad assegnare i propri risultati Movimento alle unità che intende muovere e contemporaneamente muove quelle unità.

Prima uno assegna il dado e muove l'unità, poi l'altro assegna il dado e muove la sua unità, e così via. Tutte le caratteristiche che hanno a che fare con il Movimento (Cortina di fumo, basso pescaggio ecc.) vanno attivate in questa fase se necessario (e se si dispone dei simboli Ammiraglio).

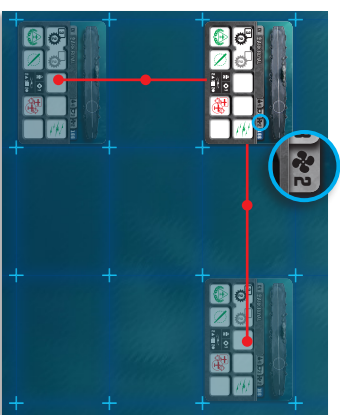
Assegnare il Movimento ad una unità, permette alla stessa di muovere sul campo di un numero di caselle in verticale o orizzontale (ma non diagonale) fino alla sua caratteristica di Movimento. (non necessariamente tutta). E' possibile assegnare un solo risultato Movimento ad una unità durante un turno (non c'è uno spazio apposito sulla carta: basta piazzare il dado sulla unità che si deve muovere). Non è obbligatorio utilizzare i simboli Movimento, se non si intendono muovere una o più unità ma una volta rinunciato a muovere una delle proprie unità, tutti i restanti dadi Movimento andranno persi (ma si potrà usare 1 Dado Ammiraglio per effettuare un movimento successivamente in questa fase).

Riparazioni

Spendendo un risultato Movimento e un risultato Artiglieria durante la fase di movimento, una unità recupera automaticamente un Punto Struttura.

Capello di protezione

La portaerei possono utilizzare un valore Ammiraglio per far decollare fino a 3 squadriglie di aerei che hanno a bordo ed ordinarli a proteggerle, per tutta la durata del



turno, una o più navi alleate posizionandone i segnalini sulle unità da proteggere. Le squadriglie che non sono assegnate alla protezione, possono essere posizionate ovunque sul campo e possono essere usate, nella fase successiva, per attaccare una o più navi. Al termine del turno gli aerei non distrutti si considerano tutti rientrati alla nave madre e se la nave madre viene affondata, gli aerei si considerano persi (non possono essere assegnati ad altre unità).

4 - AZIONI DI ATTACCO

Entrambi i giocatori assegnano, in contemporanea, i loro dadi di Artiglieria / Siluri / Bombe di profondità alle proprie unità.

Indipendentemente dallo svolgimento di questa fase, tutti gli effetti degli attacchi vengono risolti in contemporanea durante la fase successiva. Così ad esempio se per effetto di un attacco una unità risulterebbe affondata, questa potrà ancora effettuare eventuali attacchi e affonderà durante la fase di Risoluzione. Fanno eccezione agli attacchi aerei che vengono risolti immediatamente.

Artiglierie

Utilizzando il simbolo Artiglieria una unità spara contro una unità avversaria. Per poter eleggere a bersaglio un'unità avversaria, deve trovarsi entro la gittata (calcolata non includendo la casella dell'unità attaccante) e la linea ideale che collega il centro delle due carte non deve attraversare elementi o unità che possono nascondere l'unità bersaglio.

Le classi di dimensione sono date dai punti struttura (un'unità copre unità di punti struttura pari o inferiori).

Una volta stabilito un bersaglio, perché un colpo sia "efficace", il coefficiente della batteria utilizzata, che compare sulla carta, deve essere almeno pari al valore di corazza del bersaglio.

In genere le artiglierie hanno due spazi sulle carte unità: assegnare due dadi Artiglieria agli spazi della stessa Artiglieria sulla carta ne raddoppia il coefficiente di attacco (ma non la gittata). Se il secondo dado è un dado Ammiraglio, il fuoco può essere spittato su due unità diverse (in tal caso il coefficiente di attacco non si raddoppia)

Se l'attacco è efficace, un bollino di danno critico viene piazzato su una delle funzionalità della nave bersaglio (nera o verde). Il bollino del danno critico impedirà l'utilizzo di tale elemento durante tutto il turno successivo.

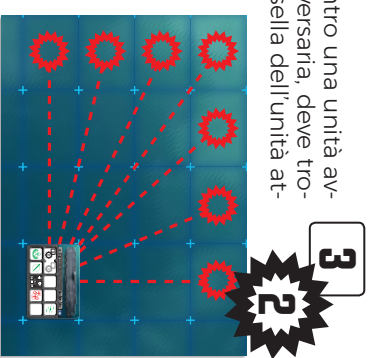
Se il coefficiente d'attacco **supera** il valore di corazza verrà anche sottratto un Punto Struttura all'unità. Quando una unità perde tutti i suoi punti struttura, viene considerata Affondata e rimossa dalla plancia di gioco durante la fase di Risoluzione.

Siluri

I siluri possono essere lanciati solo ad unità adiacenti e solamente se queste affiancano l'unità attaccante (non si possono sparare siluri a prora e poppa).

I siluri causano sempre un colpo Critico e la perdita di un punto struttura, indipendentemente dalla corazza del bersaglio.

Il numero riportato sulla carta delle unità rappresenta la dotazione massima dei siluri di quella nave durante la partita. Per questo motivo, è possibile assegnare più simboli Siluro ad un unico spazio sulla carta nei limiti della disponibilità di siluri dell'unità: per ogni simbolo assegnato, quell'unità lancerà un siluro contro lo stesso nemico. Se viene usato anche un simbolo Ammiraglio, quel siluro può essere lan-



ciato ad una unità differente.

Una volta che una unità ha lanciato tutti i suoi siluri, non potranno esserle assegnati più risultati "Siluro" a quell'unità (i siluri sono esauriti)

Bombe profondità

La postazione di lancio bombe profondità permette di eliminare un sommergibile che si trovi nella medesima casella.

Attacco Aereo

La portaerei che non hanno ancora fatto decollare aerei per questo turno, possono utilizzare un valore Ammiraglio per far decollare fino a 3 squadriglie di aerei che hanno a bordo ed ordinarli di attaccare fino a tre distinte unità. A differenza degli attacchi delle unità navali, quelli degli aerei hanno effetto immediato.

A prescindere dall'uso che se ne è fatto, al termine del turno gli aerei non distrutti si considerano tutti rientrati alla nave madre. Se la nave madre viene affondata, gli aerei si considerano persi (non possono essere assegnati ad altre unità)

Contraerea

Come abbiamo detto le navi si difendono utilizzando la contraerea e per farlo il giocatore lancia tanti dadi quanto è il coefficiente cumulativo di contraerea che può entrare in azione.

Per ogni dado contenente il simbolo Contraerea una squadriglia è eliminata dal gioco.

Attacco con i Bombardieri

Per attaccare, la squadriglia di Bombardieri deve essere posizionata sull'unità bersaglio e prima di poter attaccare dovrà subire la somma della contraerea della nave stessa e di tutte le navi adiacenti sempre che non siano anch'esse sotto attacco da altre squadriglie. Ogni squadriglia possiede un coefficiente d'attacco pari a 2 come se fosse una normale artiglieria. Tutte le squadriglie che superano il fuoco di sbarramento contraereo sono ricombinate e sommare il loro valore d'attacco per infliggere uno o più danni all'unità nemica con le stesse modalità della normale artiglieria.

Attacco con Aerosiluranti

Per attaccare, la squadriglia di Aerosiluranti deve essere posizionata su una casella libera a lato dell'unità bersaglio e subire la somma della contraerea delle unità adiacenti alla casella su cui si trova (sempre che anche loro non siano sotto attacco). Tutte le squadriglie che superano il fuoco di sbarramento infliggono un danno da Siluro all'unità bersaglio.

Cappello Protezione

Nel caso una o più squadriglie di caccia siano state assegnate ad una unità per proteggerla, queste entreranno in azione nel caso l'unità venga attaccata da aerei nemici. Prima che la contraerea sia risolta dovrà quindi essere risolto lo scontro tra aerei per determinare chi supera la protezione. Una squadriglia attacca sempre una sola squadriglia nemica. Se nel gruppo attaccante sono presneti delle squadriglie di caccia, quelli difensori, dovranno attaccare loro per primi (se le distruggono, non possono attaccare anche le altre).

Caccia Contro Caccia

Nel caso di scontro tra due squadriglie di caccia entrambi lanciano un dado e vince chi ottiene il risultato più potente: un risultato Ammiraglio, batte Movimento e Artiglieria, un risultato Movimento batte Artiglieria, un risultato Artiglieria/Contraerea batte gli altri due Artiglieria.

Caccia Contro Aerei d'attacco

Nel caso di scontro tra caccia e aerei d'attacco solo i primi lanciano un dado. Per eliminare una squadriglia di aerosiluranti devono ottenere un simbolo artiglieria. Per eliminare una squadriglia di bombardieri devono ottenere un simbolo movimento.

SOMMERCIBILI

I sommergibili sono un tipo speciale d'unità che funziona in modo un po' diverso: possiedono delle carte specifiche bifacciali con differenti caratteristiche a seconda che il sommergibile sia in emersione o in immersione. Un sommergibile in emersione segue le normali regole per ogni altro tipo di unità, ma quando si trova in immersione le sue capacità offensive, di movimento e la sua vulnerabilità cambiano notevolmente.

Piazzamento

Le carte sommergibile non vengono piazzate insieme alle altre unità, ma quando entrambi gli schieramenti sono stati rivelati e dopo aver effettuato il tiro iniziale (che serve a stabilire anche chi piazza per primo il sommergibile). Possono essere piazzate ovunque nella propria metà del campo in modalità Immersione.

Sommergibili in Immersione

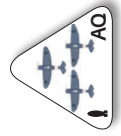
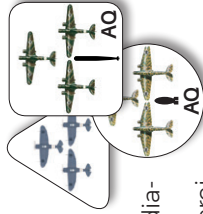
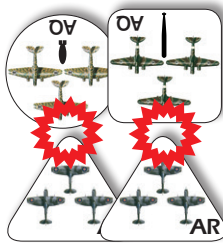
Un sommergibile in immersione può spostarsi anche in diagonale, e occupare una casella già occupata da un'unità di superficie (ma non da un altro sommergibile). In ogni caso il sommergibile può attaccare con i siluri tutte le unità che si trovano in caselle adiacenti alla sua ma mai quella che si trova nella sua medesima casella. Un sottomarino immerso non può essere attaccato da unità di superficie ad eccezione di quelle che hanno Bombe di Profondità (vedi sotto).

Ricarica dei siluri

A differenza delle altre unità, i sommergibili dispongono sempre di almeno 1 siluro indipendentemente dal numero di siluri che gli sono rimasti. Ciò vuol dire che i sommergibili che hanno esaurito i siluri indicati sulla loro scheda, disporranno da quel momento di 1 solo siluro ogni round.

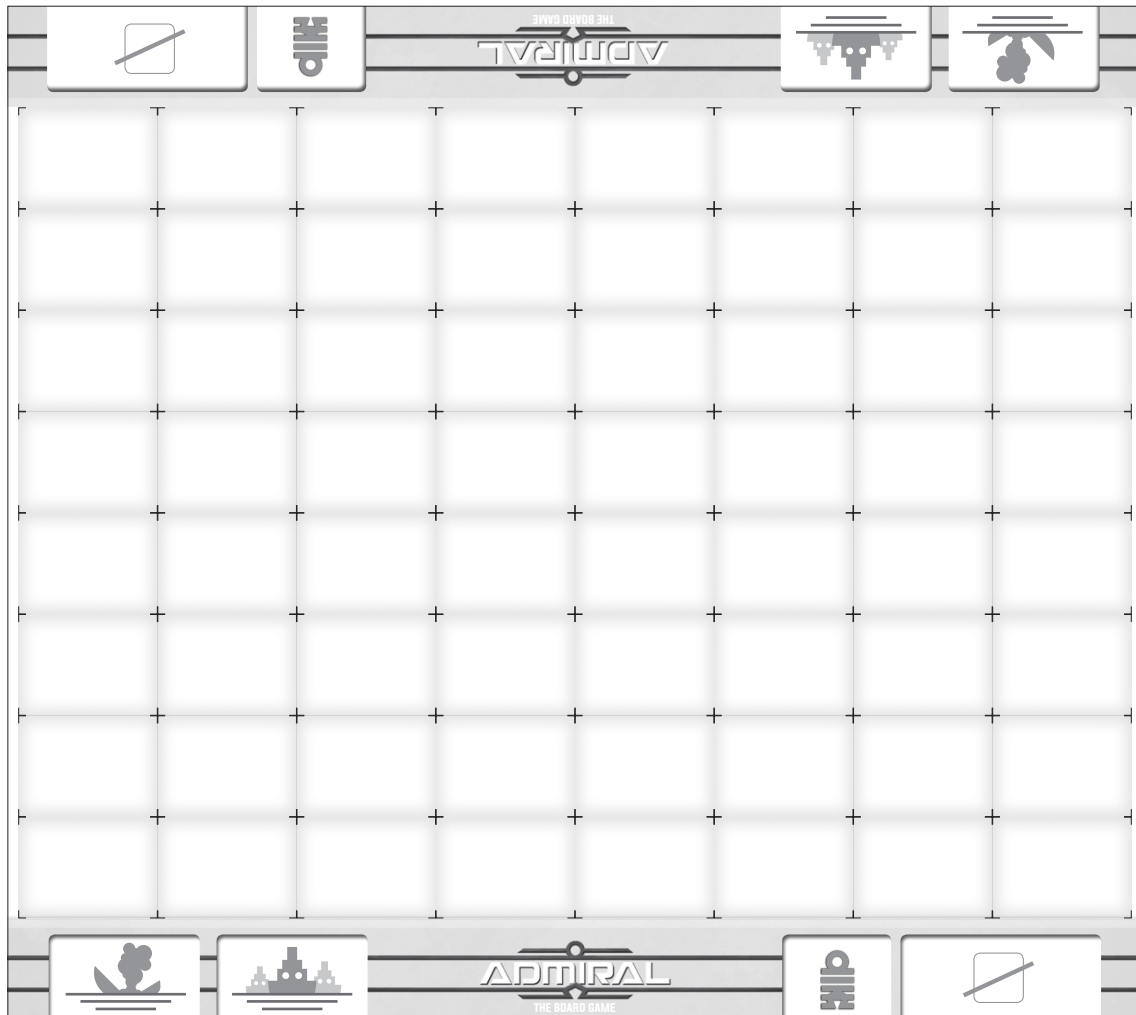
Attaccare sommergibile in Immersione

Per eliminare un sommergibile immerso, un'unità con caratteristica Antisub (), deve posizionarsi sopra di esso e spendere un dado con il simbolo Bomba Profondità.



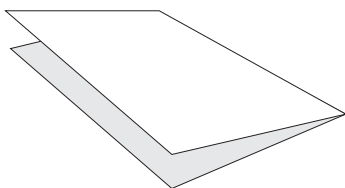
MAPPA DI GIOCO

Incollare le pagine seguent
in modo che formino lo schema sottostante
(8x8 quadranti)



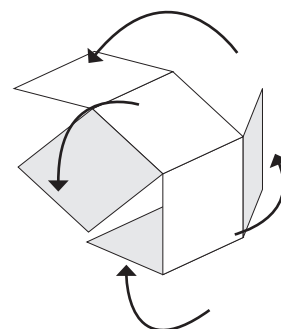
CARTE

Le carte presentano il loro fronte
adiacente al loro retro
e vanno piegate su se stesse e incollate

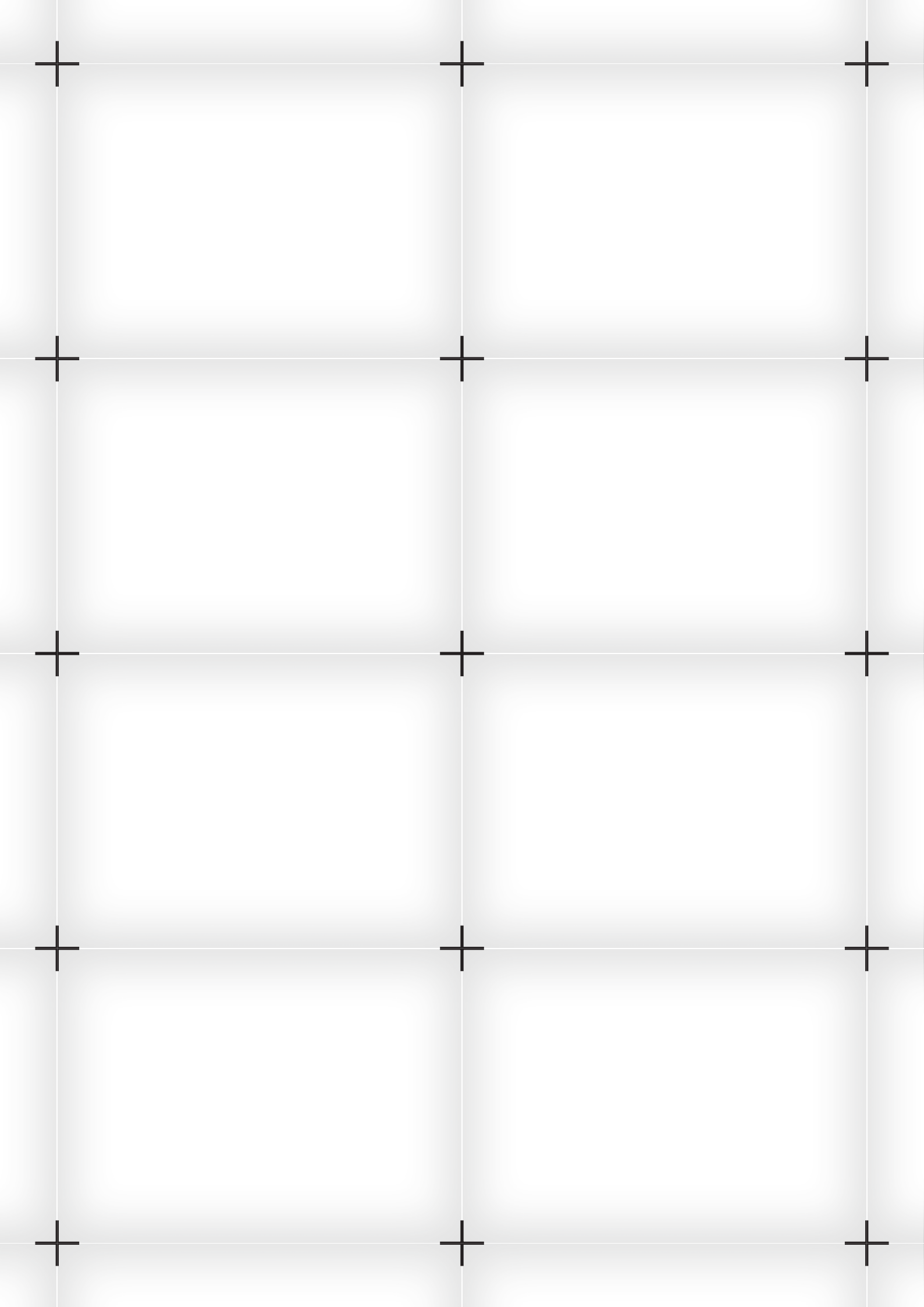


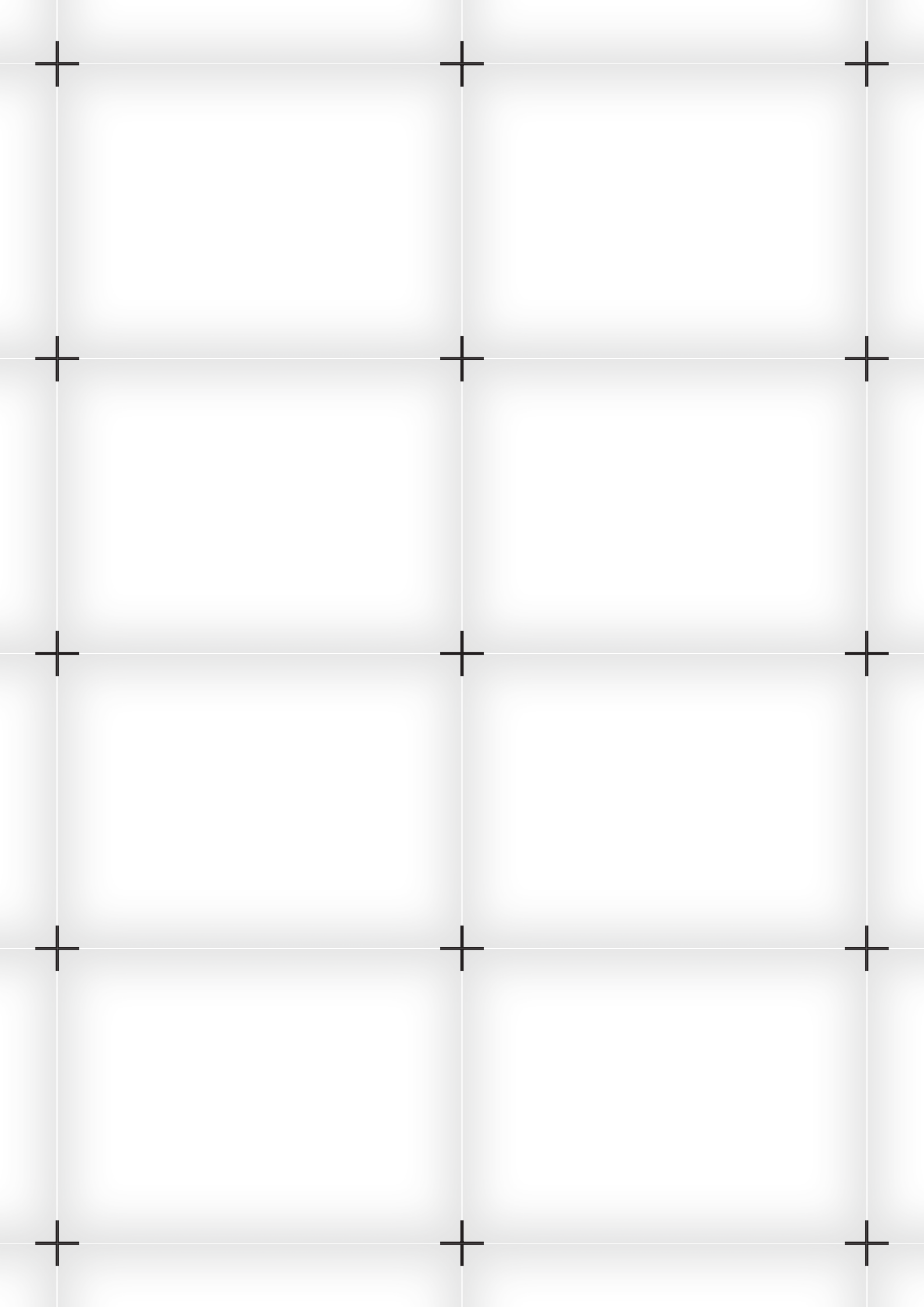
DADI

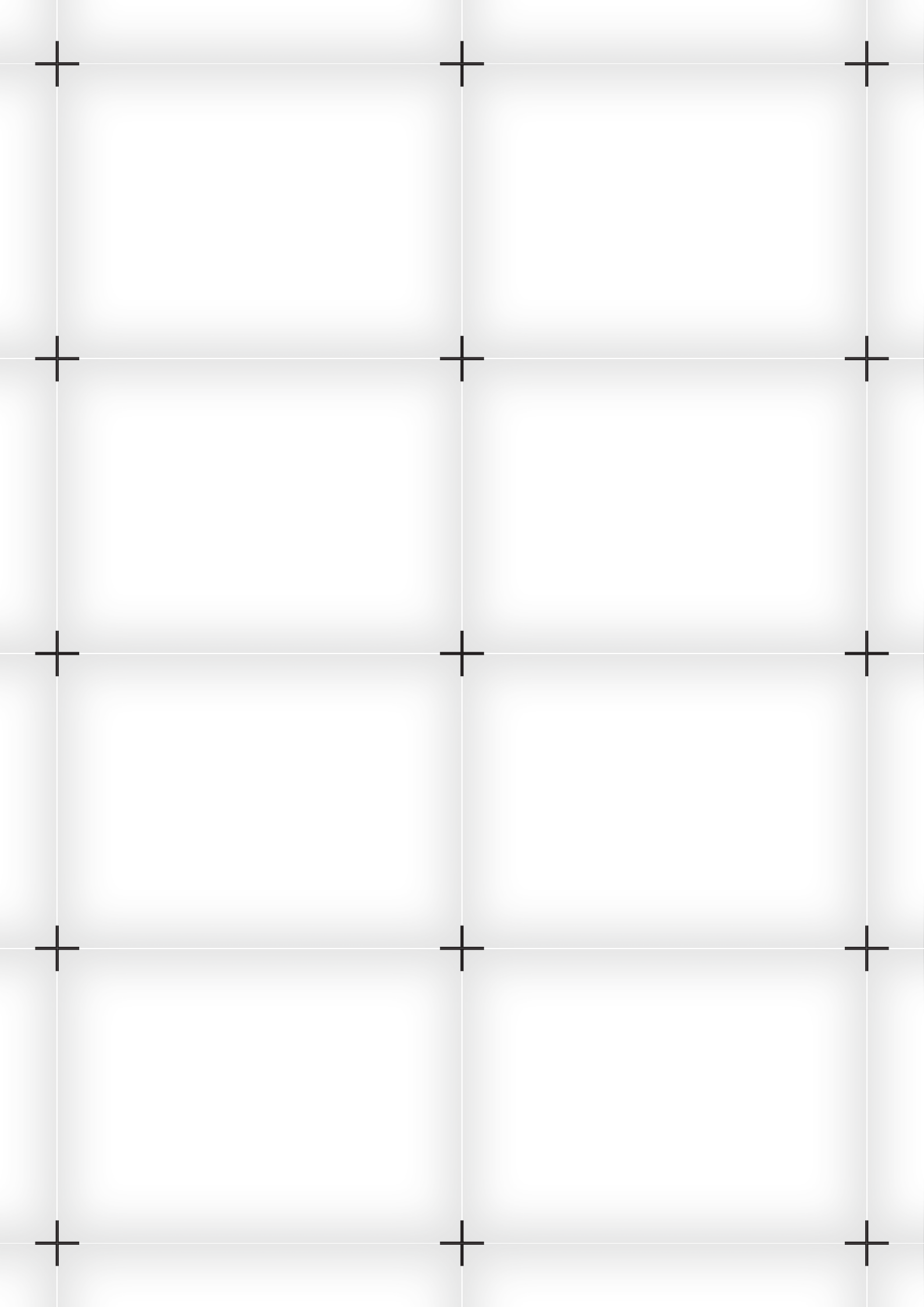
Tagliate lungo la linea continua
piegate lungo la linea tratteggiata
incollate le linguette laterali

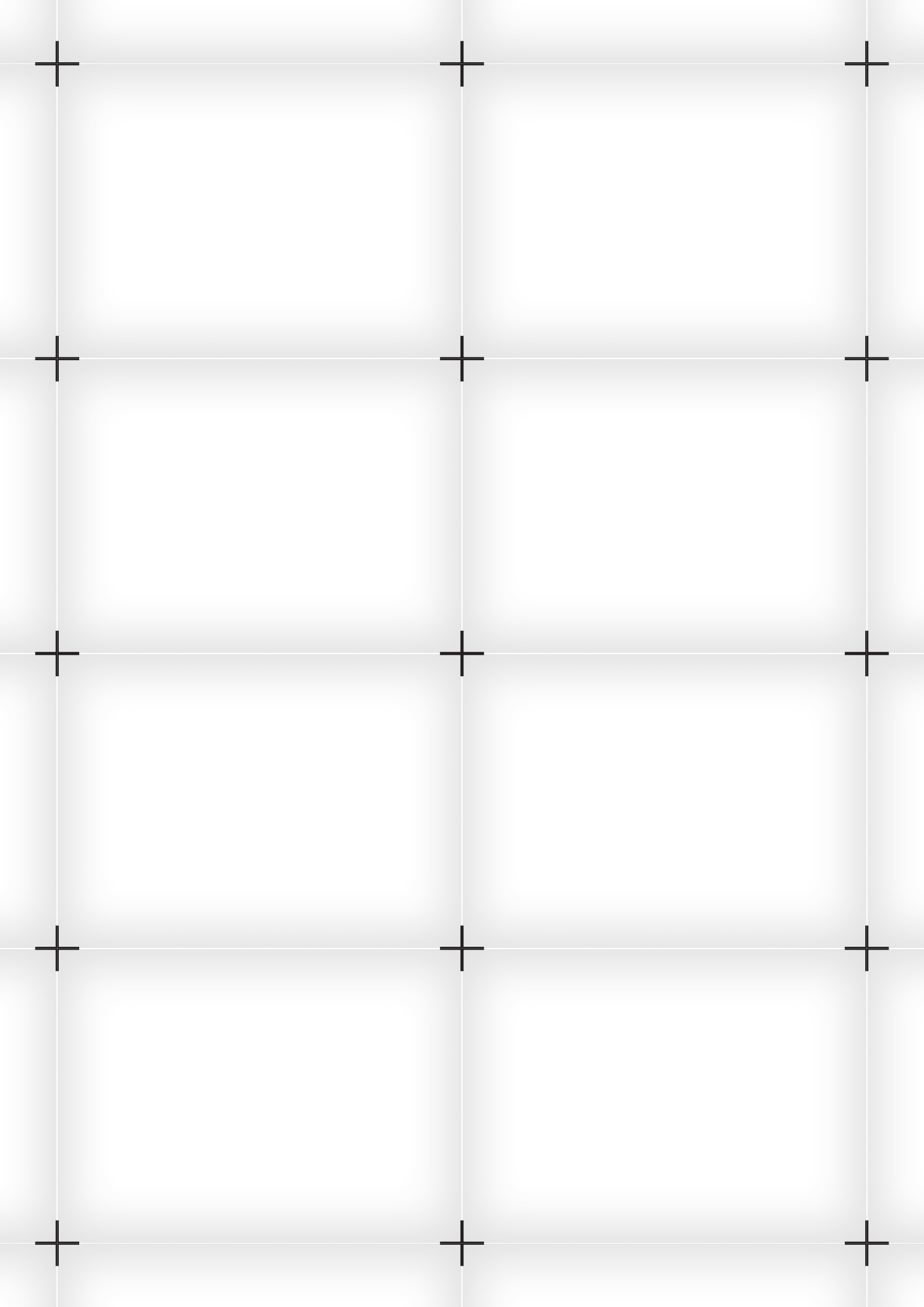


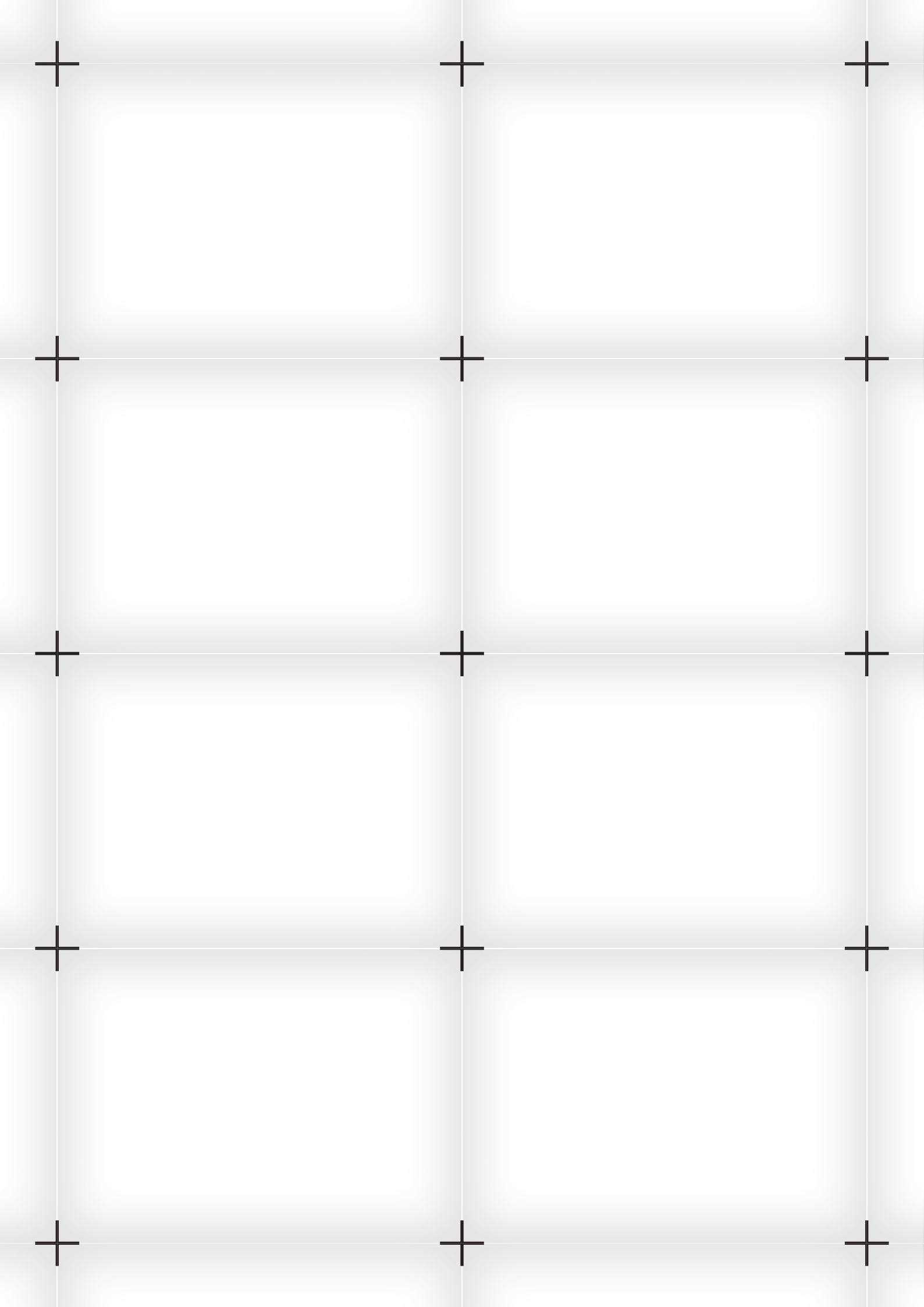
Potete anche ritagliare le facce e incollarle
su dadi di dimensione 15x15 mm

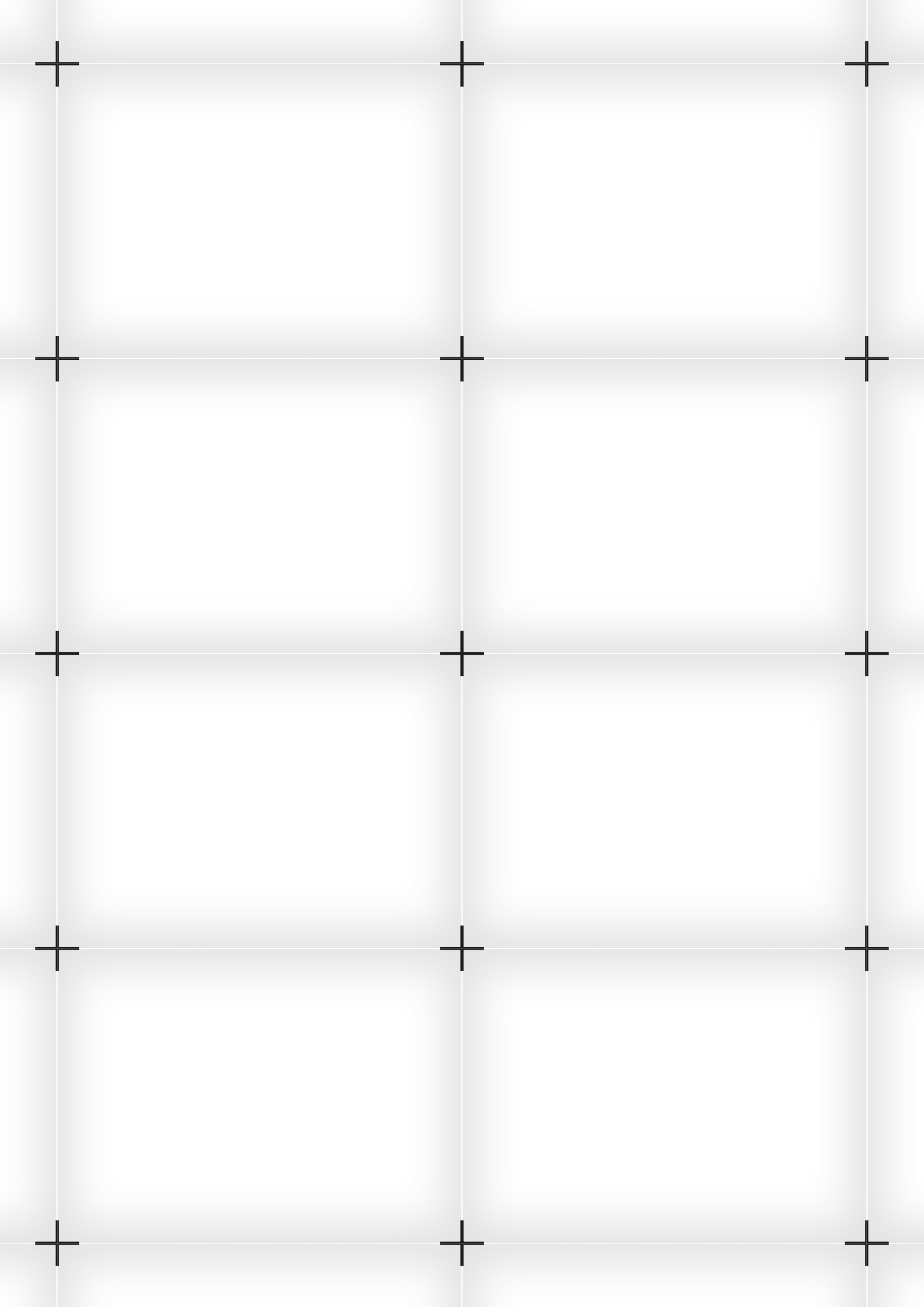


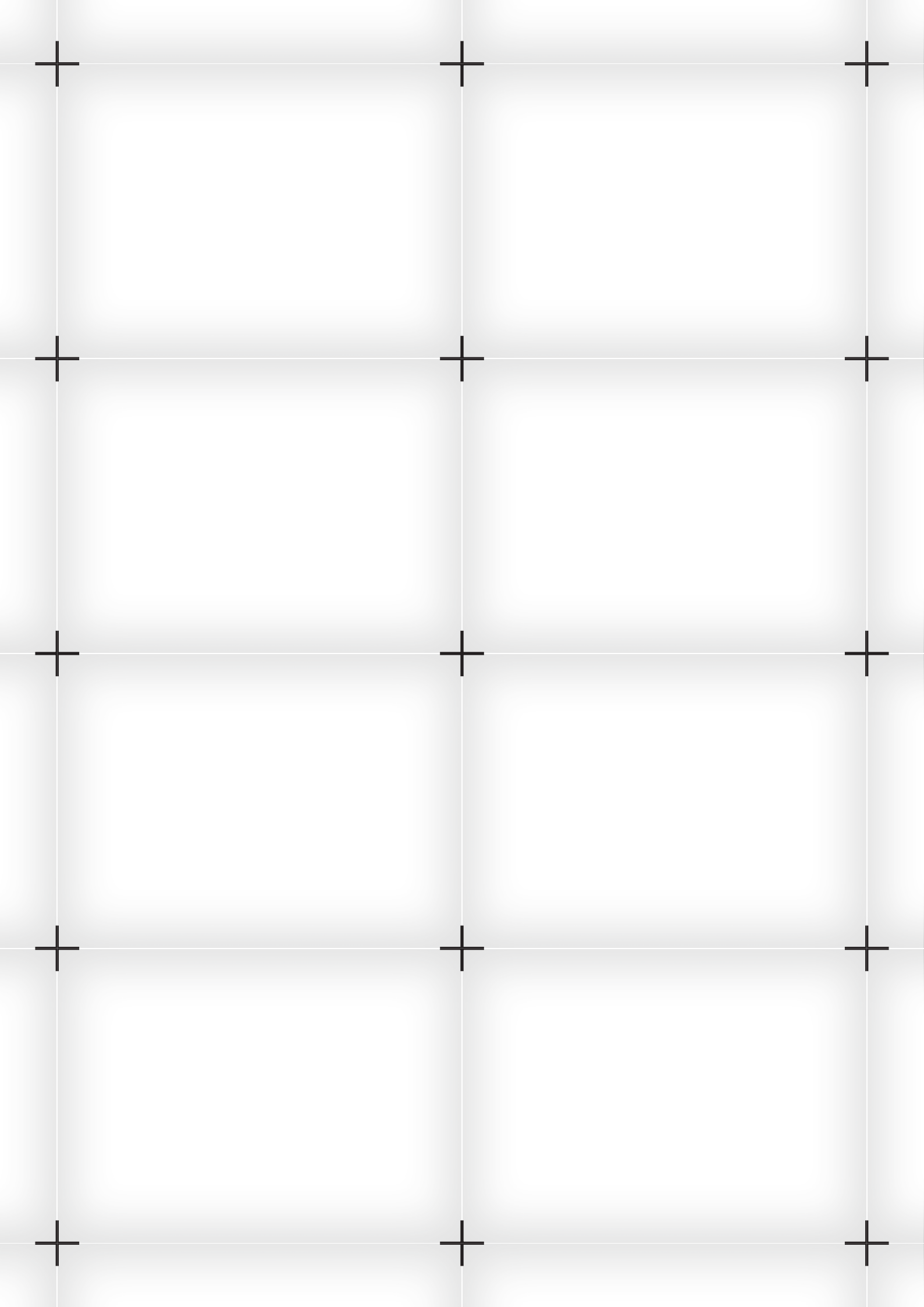


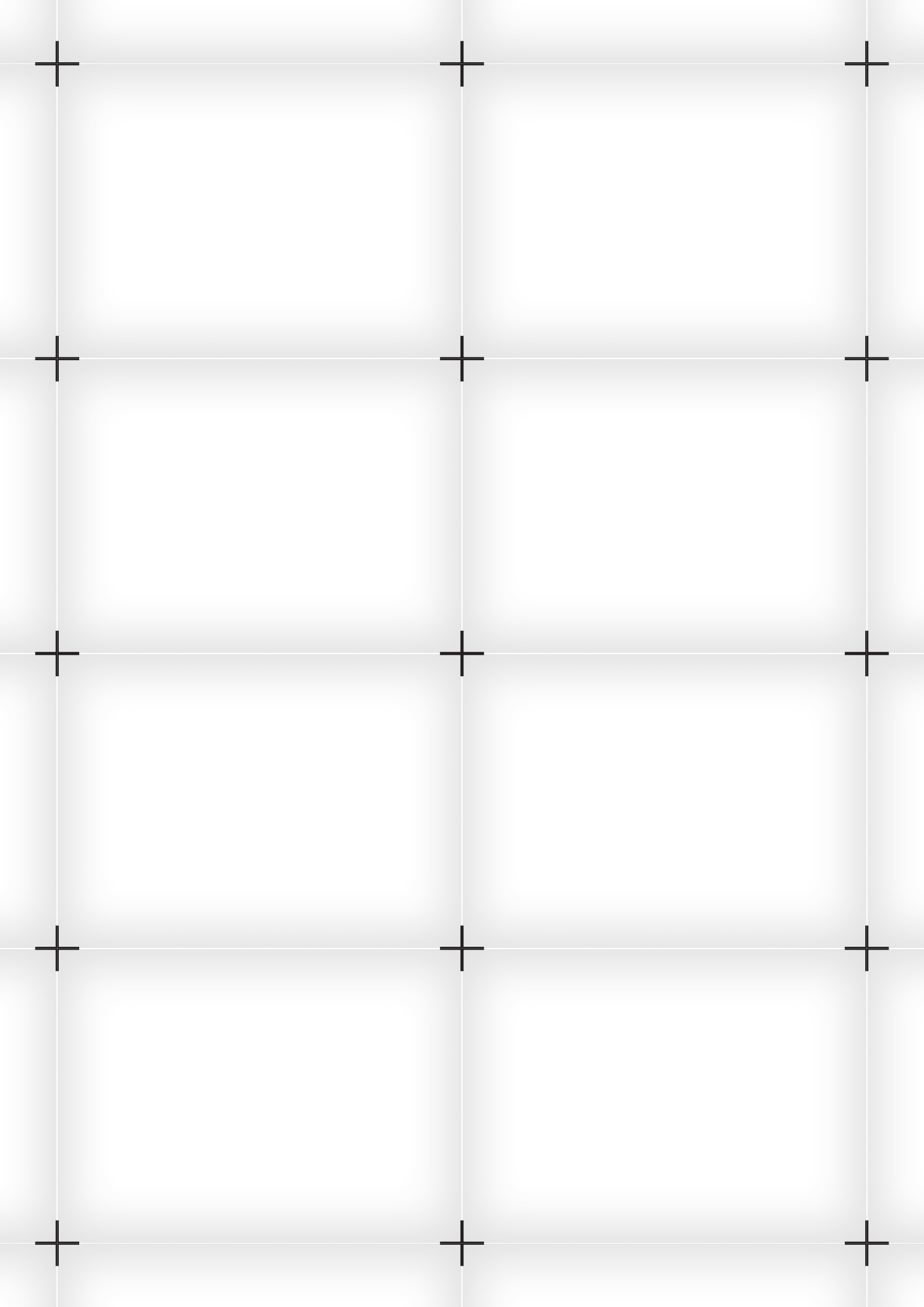


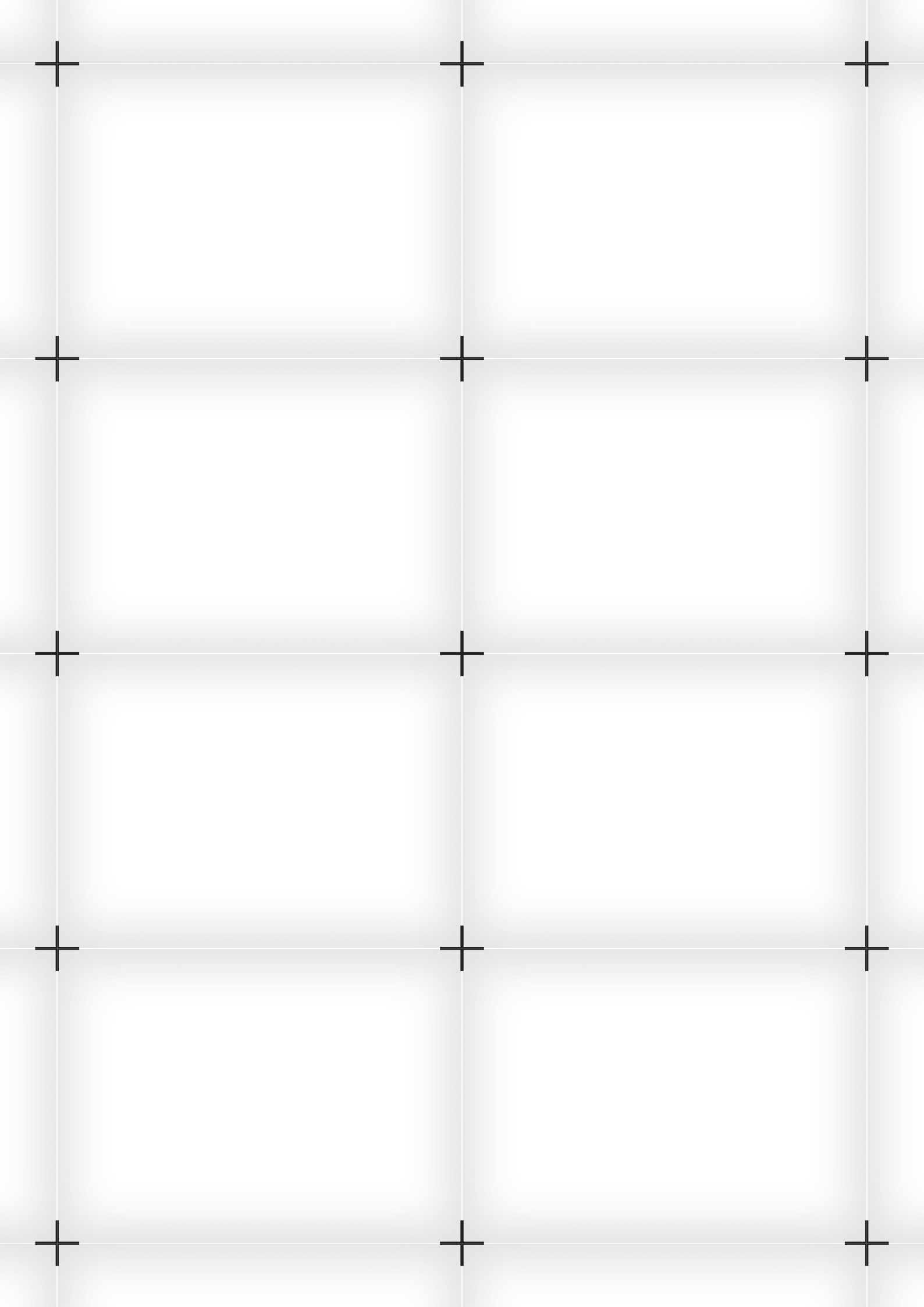


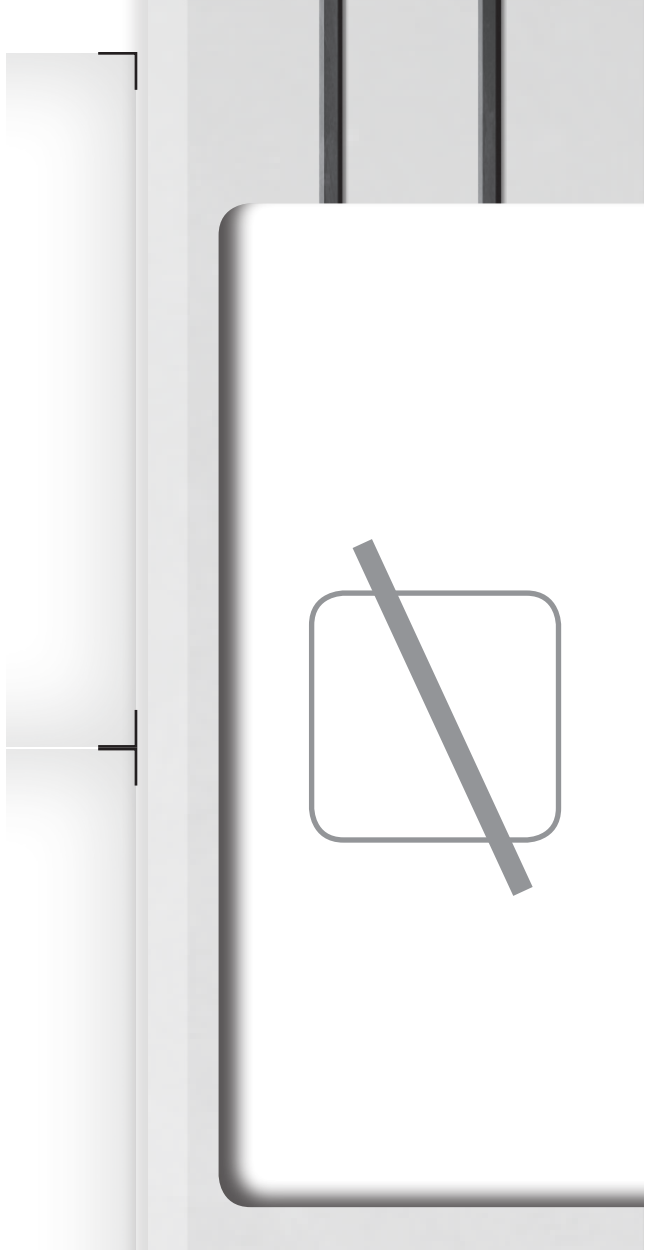
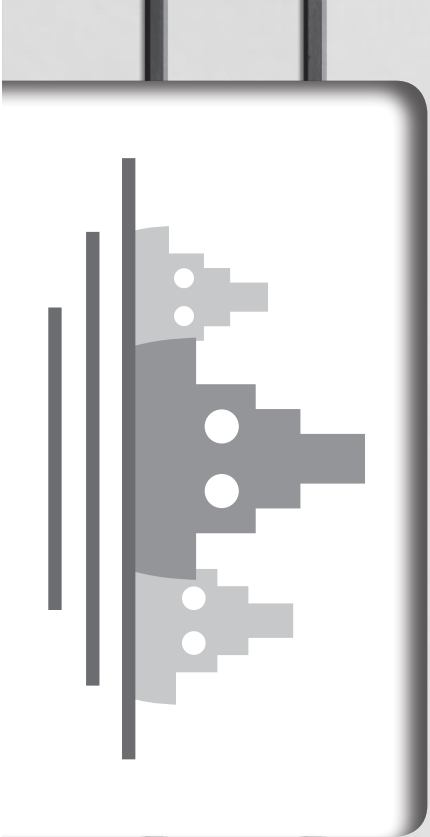
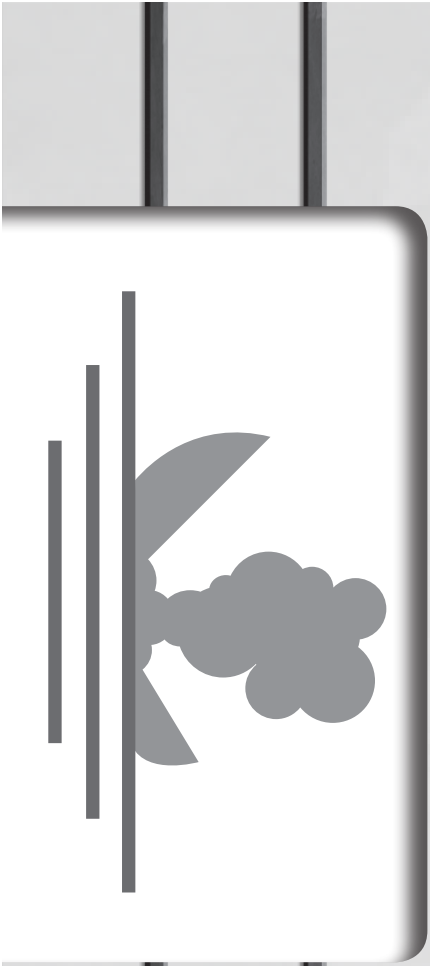












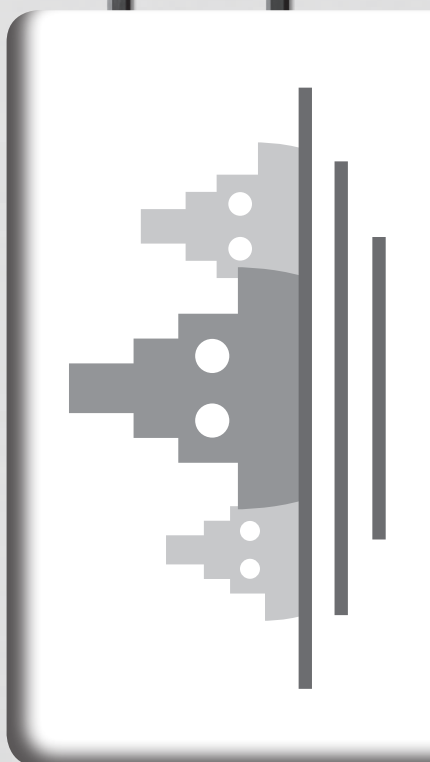
THE BOARD GAME

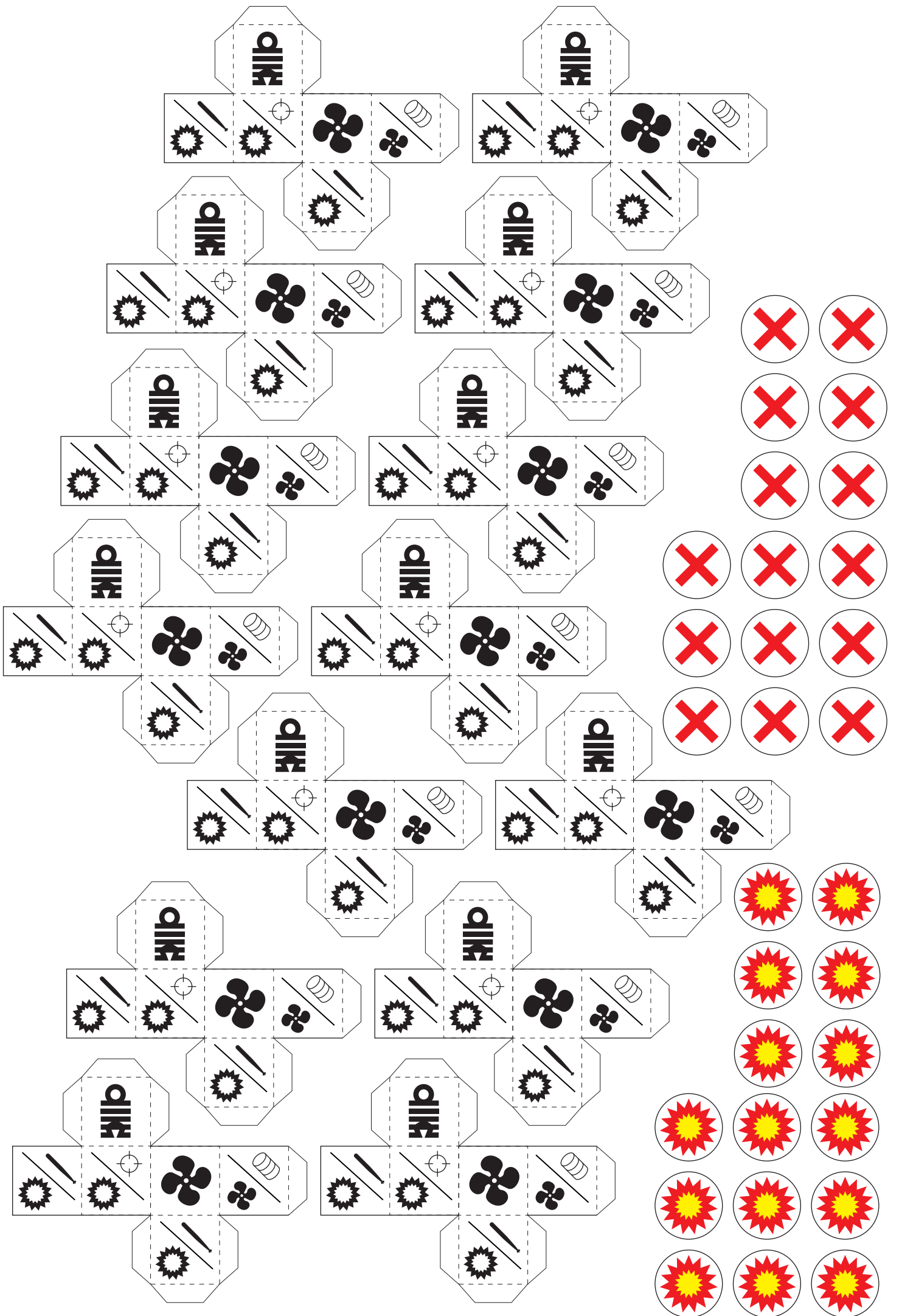
ADMIRAL

THE BOARD GAME

ADMIRAL

MIP







FLETCHEE

2 2 2 2 29

2	2		🗨️	2
🔧	🌳	🏠	🎯 1	

JENKINS

2 2 2 2 29

2	2		🗨️	2
🔧	🌳	🏠	🎯 1	



RADFORD

2 2 2 2 29

2	2		🗨️	2
🔧	🌳	🏠	🎯 1	



LuxLu Game Designer
www.luxlu.eu