



STARQUEST SOLITAIRE



SOLITAIRE STARQUEST

Questo insieme di regole è stato progettato per permettere di giocare a StarQuest da soli impersonando il Comandante di una squadra di Space Marine, contro un giocatore Alieno “automatizzato”.

Per giocare questa variante di StarQuest è necessario possedere la scatola del set base del gioco, un dado a sei facce (d6) e un dado a dodici facce (d12). In alcuni punti del regolamento si farà riferimento a un dado a tre facce (d3): in questo caso lancia un d6 e dividi per due il risultato (arrotondando per eccesso).

Si tratta di regole generali che possono variare a seconda della Missione intrapresa come specificato nell'Appendice 2.

Preparazione del gioco

- 1) Scegli normalmente il Capitolo cui appartiene la tua squadra e preparati normalmente scegliendo Ordini, Equipaggiamenti e Armi.
- 2) Assegna un numero da 1 a 5 a ogni componente della squadra. Sarà importante quando si tratterà di scegliere casualmente una delle tue miniature.
- 3) Scegli una Missione dal Libro delle Missioni e leggi il testo dell'obiettivo Principale e le condizioni necessarie per raggiungerlo. Fai inoltre riferimento all'Appendice 2 nella preparazione della partita e durante tutto il suo svolgimento.
- 4) Organizza il tabellone come indicato dalla mappa e piazza l'artiglieria d'attracco corrispondente al Capitolo della tua squadra. Posiziona all'interno dell'artiglieria d'attracco le tue miniature.
- 5) Controlla nelle note della Missione di quali segnalini Blip e Rinforzo l'Alieno disponga e prendili, rimettendo nella scatola i restanti.
- 6) Mescola i segnalini Blip necessari per questa Missione e assicurati che siano tutti a faccia in giù, in modo che tu non possa sapere cosa si celi dietro nessuno di essi.
- 7) Metti i segnalini Rinforzo necessari per questa Missione in una tazza o in un sacchetto, in modo che tu non possa vederne neanche il colore.
- 8) Mescola come al solito il Mazzo delle carte Evento Alieno e tienilo a portata di mano.

Struttura della partita

Si applicano le normali regole di StarQuest: inizia la partita il giocatore Marine e il suo turno si alterna con quello del giocatore Alieno.

Il turno del giocatore Marine si svolge normalmente, con l'eccezione descritta nel prossimo paragrafo.

Sondare un tabellone e piazzare i segnalini Blip

Ogni volta che una miniatura Marine entra in un nuovo tabellone, bisogna piazzare come di consueto i segnalini Blip. Questi vengono pescati a caso dal mucchio che hai preparato prima di iniziare il gioco e il numero di segnalini da pescare dipende dal tabellone che viene sondato, secondo la seguente tabella:

Primo tabellone sondato: 1d3+5 segnalini Blip.
Secondo tabellone sondato: 1d3+5 segnalini Blip.
Terzo tabellone sondato: 1d3+6 segnalini Blip.
Quarto tabellone sondato: tutti i segnalini rimanenti.

Ogni segnalino Blip va piazzato nel seguente modo:

- 1) Considera ogni sezione del tabellone come un piano cartesiano, sui cui assi l'unità di misura è pari a una casella.
- 2) Lancia 1d12 per conoscere la posizione del segnalino Blip da piazzare rispetto all'asse delle x.
- 3) Lancia 1d12 per conoscere la posizione del segnalino Blip da piazzare rispetto all'asse delle y.
- 4) Poni il segnalino Blip all'incrocio delle coordinate. Ricorda che non puoi porre un segnalino Blip in una casella già occupata o nella linea di vista di una miniatura Marine. In uno di questi due casi rilancia i dadi per stabilire di nuovo la posizione del segnalino Blip.
- 5) Ripeti il procedimento per ogni segnalino Blip da piazzare nella sezione del tabellone.
- 6) Quando hai piazzato tutti i segnalini Blip per quella sezione, il turno dei Marine può continuare.

Turno dell'Alieno

Il turno del giocatore Alieno si articola in 4 fasi che devi seguire in questo ordine:

- 1) Eventi Alieni.
- 2) Movimento dei segnalini Blip.
- 3) Movimento delle miniature Aliene.
- 4) Giocare i segnalini Rinforzo.

Fase 1: Eventi Alieni

Quando è il turno dell'Alieno, la prima cosa che devi fare è pescare una carta Evento Alieno e applicarne gli effetti.

L'effetto delle seguenti carte va applicato normalmente e alla lettera:

- A Rapporto
- Comando dall'Astronave Madre
- Comunicazioni Malfunzionanti
- Nuovi Ordini
- Piano di Battaglia
- Armi Inceppate
- Sondaggio dall'Astronave Madre
- Task Force Aliena
- Assalto Meccanizzato

Il testo di alcune carte richiede che venga scelta una miniatura Marine. In questo caso viene scelta lanciando un d6: il risultato ottenuto corrisponderà a uno dei numeri che hai assegnato all'inizio del gioco alle tue miniature. Se al risultato del dado corrisponde una miniatura che non è in gioco o che non è possibile selezionare, rilancia il dado.

Queste carte sono:

- Mina Anti-Uomo
- Fine delle Munizioni

- Difesa Automatica
- Il Richiamo del Caos
- Ladro Genetico
- Armi Inceppate

Le altre carte necessitano di una spiegazione più specifica che troverete nell'Appendice 1.

Fase 2: Movimento dei segnalini Blip

Dopo aver pescato e giocato la carta Evento Alieno, si procede muovendo i segnalini Blip. Seguendo le normali regole e a partire dal segnalino Blip più vicino a una miniatura Marine per finire con quello più lontano, muovi ognuno di essi verso la miniatura Marine più vicina. In caso di equidistanze, determina casualmente il segnalino o il Marine in questione. Non appena il segnalino entra nella linea di vista di una miniatura Marine, rivelalo normalmente e sostituisilo con la miniatura corrispondente. Segui quindi le regole nel paragrafo Movimento delle Miniature Aliene e completa il turno di quella miniatura prima di passare al segnalino Blip successivo. Ci potranno quindi essere una o più fasi di Movimento delle Miniature Aliene durante la fase di Movimento dei Segnalini Blip.

Fase 3: Movimento delle Miniature Aliene

Muovi le miniature Aliene una alla volta a partire da quella più vicina a una miniatura Marine per finire con quella più lontana. Nel caso di equidistanze, determina casualmente la miniatura Aliena o Marine in questione.

I criteri per muovere le miniature aliene sono i seguenti:

- Se la miniatura non è in grado di raggiungere con il suo movimento una casella da cui può attaccare un Marine in corpo a corpo, devi muovere l'alieno verso la casella più vicina da cui può tracciare una linea di vista per fare fuoco verso un Marine. Procedi normalmente nel risolvere l'attacco dando la priorità alla miniatura Marine più vicina. In questo caso, se la miniatura è in grado di fare fuoco a un Marine senza dover muovere, dopo aver risolto l'attacco muovi l'alieno verso la casella più vicina fuori dalla linea di vista dei Marine. Il turno della miniatura quindi termina. Passa alla miniatura successiva.
- Se la miniatura da dove si trova è sia in grado di fare fuoco, sia di muoversi in una casella da cui può attaccare in corpo a corpo un Marine, consulta la descrizione di quel particolare alieno per vedere come si comporterà.

Alieni

- **Ladri Genetici:**
I Ladri Genetici si muovono sempre e comunque verso il Marine più vicino e attaccano sempre e comunque in corpo a corpo la miniatura Marine più vicina.
- **Gretchin, Orchi:**
Se la miniatura di un Gretchin o di un Orco all'inizio del suo turno può raggiungere una casella da cui può fare fuoco a un Marine o attaccarlo in corpo a corpo (casella in cui già si trova compresa), lancia un d6 per verificare come si comporterà:
1-4: il Gretchin o l'Orco muoverà verso la casella più vicina da cui può attaccare un Marine in corpo a corpo.
5-6: il Gretchin o l'Orco muoverà verso la casella più vicina da cui può sparare a un Marine (dando la priorità al Marine più vicino). Se il Gretchin o l'Orco può fare

fuoco senza muoversi dalla casella in cui già si trova, dopo aver sparato muoverà nella casella più vicina fuori di vista dei Marine.

- **Marine del Caos con fucile laser, Androidi:**

Se la miniatura di un Marine del Caos con arma leggera o di un Androide all'inizio del suo turno può raggiungere una casella da cui può fare fuoco a un Marine o attaccarlo in corpo a corpo (casella in cui già si trova compresa), lancia un d6 per verificare come si comporterà:

1-3: il Marine del Caos con arma leggera o l'Androide muoverà verso la casella più vicina da cui può attaccare un Marine in corpo a corpo.

4-6: il Marine del Caos con arma leggera o l'Androide muoverà verso la casella più vicina da cui può sparare a un Marine (dando priorità al Marine più vicino). Se il Marine del Caos con arma leggera o l'Androide può fare fuoco senza muoversi dalla casella in cui già si trova, dopo aver sparato muoverà nella casella più vicina fuori di vista dei Marine.

- **Marine del Caos con arma Pesante, Comandante dei Marine del Caos:**

Muoveranno sempre e comunque verso la casella più vicina da cui è possibile tracciare una linea di vista verso un Marine e faranno fuoco (il Marine del Caos con lanciarazzi darà priorità alla casella da cui potrà colpire più Marine possibile). Se possono fare fuoco senza muoversi dalla casella in cui già si trovano, dopo aver sparato muoveranno nella casella più vicina fuori di vista dei Marine.

Il Marine del Caos con lanciarazzi non sparerà mai a una casella a lui adiacente, ma muoverà fuori dal raggio d'azione dell'esplosione prima di fare fuoco. Inoltre non farà mai fuoco su una casella adiacente a miniature aliene.

- **Dreadnought**

All'inizio della partita determina casualmente le armi pesanti che il Dreadnought avrà in dotazione. Il Dreadnought si comporterà in maniera diversa a seconda del numero di punti vita di cui dispone:

2 o 3 punti vita: Muoverà sempre e comunque verso la casella più vicina da cui è possibile tracciare una linea di vista verso un Marine e farà fuoco con tutte le sue armi. Se può fare fuoco senza muoversi dalla casella in cui già si trova, dopo aver sparato muoverà nella casella più vicina fuori di vista dei Marine.

Se equipaggiato con lanciarazzi e/o fucile plasma il Dreadnought cercherà di muovere nella casella più vicina da cui potrà colpire più Marine possibile e non sparerà mai a una casella a lui adiacente, ma muoverà fuori dal raggio d'azione dell'esplosione prima di fare fuoco. Inoltre non farà mai fuoco con il lanciarazzi o il fucile plasma se rischia di colpire altre miniature aliene.

1 punto vita: si muoverà sempre e comunque verso il Marine più vicino e attaccherà sempre e comunque in corpo a corpo la miniatura Marine più vicina. Se dopo aver attaccato non ha ancora mosso, il Dreadnought si muoverà nella casella più vicina fuori dalla linea di vista dei Marine.

Fase 4: Giocare i segnalini Rinforzo

Lancia un d6: con un risultato di 4, 5 o 6 pesca un numero di segnalini Rinforzo pari a un d6 e piazza le miniature corrispondenti casualmente sulle caselle marcate con la 'R'. Ricorda che se non ci sono segnalini Blip o miniature aliene presenti sul tabellone DEVI automaticamente pescare 6 segnalini Rinforzo tra quelli ancora a disposizione.

Completare una Missione

I segnalini di Missione Principale e Secondaria e i punteggi vengono assegnati come di consueto. Inoltre, vinci la partita se almeno una delle tue miniature ritorna all'artiglio d'attracco E ottieni più punti dell'Alieno.

Giocare un'Esercitazione

Puoi usare queste regole per poter giocare una serie di Missioni a tua scelta.

Alla fine di ogni Missione devi controllare la TEC sia per te che per l'Alieno e devi assegnare i Gradi come al solito.

Mentre tu sei libero di gestire le tue Onorificenze come più preferisci, l'Alieno appena otterrà quattro Marchi del Caos li scambierà per salire di Grado. Ricorda che né tu né l'Alieno potete scambiare Onorificenze o Marchi del Caos per salire al Grado di Capitano Senior o di Signore del Caos.

Gli effetti dei Gradi e delle Onorificenze vengono applicati normalmente per te, mentre per l'Alieno funziona in questo modo: per quanto riguarda i Marchi del Caos, all'inizio di ogni Missione pesca il numero indicato dalla tabella dei Marchi del Caos di segnalini Rinforzo tra quelli inutilizzati per quella Missione e aggiungili alla corrispondente pila senza guardarne il colore; inoltre, prima di iniziare ogni Missione, separa dal resto degli Eventi Alieni le seguenti carte:

- Attacco Psicico
- Nuovi Ordini
- Piano di Battaglia
- Guasto agli Androidi
- Sondaggio dall'Astronave Madre

e tra queste scegli a caso tante carte quante indicate dalla tabella dei Gradi dell'Alieno. Queste carte verranno eliminate dal gioco. Riunisci le restanti carte al resto del mazzo degli Eventi Alieni e mescolalo prima di iniziare la Missione.

Appendice I: Altri Eventi Alieni

- **Attacco Psicico e Assalto Meccanizzato:** Le miniature degli Orchi, Gretchin, Androidi o Dreadnought (a seconda della carta) non possono essere mosse. I segnalini Blip vengono mossi normalmente, ma se viene rivelata una miniatura impossibilitata a muoversi, il suo turno termina immediatamente.
- **Ridisposizione:** I tre segnalini Blip vengono determinati casualmente (tra quelli presenti sul tabellone nel momento in cui viene pescata la carta), così come il quadrante già sondato in cui verranno posizionati (secondo le regole spiegate in precedenza).
- **Comando Centralizzato:** Alla fine del turno dell'Alieno, chiudete le porte che possono bloccare la linea di vista tra un Marine e una miniatura aliena.
- **Gretchin con Bomba e Orco Mekkaniko:** Si tratta del primo Gretchin o Orco (a seconda della carta) che avrà la possibilità di fare fuoco contro un Marine (nel caso, non lanciate il dado per vedere come si comporterà la miniatura: si considera come se il risultato sia automaticamente 5 o 6). Tenete presente che il Gretchin non lancerà la granata se rischia di colpire anche miniature aliene (se potrà farlo sarà il Gretchin successivo a tirare. Se questo non dovesse essere possibile, allora il primo Gretchin tirerà colpendo **anche** le miniature aliene adiacenti al bersaglio).
- **Androide Suicida:** A saltare in aria sarà il primo Androide a raggiungere una casella da cui può colpire quanti più Marine possibile. Tenete presente che l'Androide non esploderà se rischia di colpire anche miniature aliene (se potrà farlo sarà l'Androide successivo a autodistruggersi. Se questo non dovesse essere possibile, allora il primo Androide esploderà colpendo **anche** le miniature aliene adiacenti).
- **Alieni d'Elite:** La miniatura aliena in questione, tra quelle presenti sul tabellone, sarà quella attivata per prima più in alto nella seguente lista:
 - 1) Dreadnought
 - 2) Ladro Genetico
 - 3) Androide
 - 4) Marine del Caos con Arma Pesante
 - 5) Comandante Marine del Caos
 - 6) Marine del Caos con Fucile Laser
 - 7) Orco
 - 8) Gretchin

Es. Dopo aver mosso i segnalini Blip, sul tabellone sono presenti 3 Androidi, 2 Orchi e 1 Marine del Caos. La miniatura Alieno d'Elite sarà l'Androide più vicino a un Marine e che verrà attivato per primo (se due o più Androidi sono ugualmente vicini a un Marine, l'Androide d'Elite verrà determinato casualmente).
- **Equipaggiamento Difettoso:** La carta equipaggiamento da scartare verrà determinata casualmente.
- **Teletrasporto Alieno:** Le due miniature aliene a scambiarsi di posto saranno scelte casualmente tra quelle presenti sul tabellone nel momento in cui viene pescata la carta.

Appendice 2: Missioni

Segue un elenco di modifiche da applicare alle Missioni del Set Base di StarQuest perché possano essere giocate in solitario. Ricorda che le mappe e gli obiettivi sono quelli riportati nel Libro delle Missioni e che per la quantità di segnalini Blip e/o Rinforzo devi fare riferimento a quelli indicati per UN giocatore Marine.

Missione 1.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip quelli del Dreadnought e dell'Androide. Reinseriscili quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

Missione 2.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip quelli del Comandante del Caos e del Marine del Caos con arma pesante. Reinseriscili quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

Missione 3.

Nessuna modifica per questa Missione.

Missione 4.

Nessuna modifica per questa Missione.

Missione 5.

Anziché seguire la tabella presente nel paragrafo “Sondare un nuovo tabellone e piazzare i segnalini Blip”, fai riferimento alla seguente:

Quadrante con la Sala Macchine: 1d6+5 segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato

Primo tabellone sondato: 1d3+5 segnalini Blip.

Secondo tabellone sondato: 1d3+5 segnalini Blip.

Terzo tabellone sondato: 1d3+7 segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Missione 6.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip e da quella dei segnalini Rinforzo quelli dei Comandanti del Caos. Reinseriscili quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

Missione 7.

Se il Capitolo cui la tua squadra appartiene è quello degli Ultramarine, ignora l'artiglieria d'attracco indicato dalla mappa. Potrai entrare nel tabellone dall'artiglieria d'attracco degli Angeli Sanguinari o dei Pugni d'Acciaio a tua scelta.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip quello del Dreadnought.

Reinseriscilo quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

Anziché seguire la tabella presente nel paragrafo “Sondare un nuovo tabellone e piazzare i segnalini Blip”, fai riferimento alla seguente:

Quadrante con l'Area di scarico: 1d6+5 segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Primo tabellone sondato: 1d3+5 segnalini Blip.

Secondo tabellone sondato: $1d3+5$ segnalini Blip.

Terzo tabellone sondato: $1d3+7$ segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Missione 8.

Anziché seguire la tabella presente nel paragrafo “Sondare un nuovo tabellone e piazzare i segnalini Blip”, fai riferimento alla seguente:

Primo tabellone sondato: $1d6+7$ segnalini Blip.

Secondo tabellone sondato: tutti i rimanenti segnalini Blip.

Missione 9.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip quelli degli Androidi. Reinscriscili quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

Anziché seguire la tabella presente nel paragrafo “Sondare un nuovo tabellone e piazzare i segnalini Blip”, fai riferimento alla seguente:

Quadrante con il Centro Comando: $1d6+5$ segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Primo tabellone sondato: $1d3+5$ segnalini Blip.

Secondo tabellone sondato: $1d3+5$ segnalini Blip.

Terzo tabellone sondato: $1d3+7$ segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Missione 10.

A prescindere dal Capitolo cui appartiene la tua squadra, le tue miniature entreranno nel tabellone dall'artiglio d'attracco dei Pugno d'Acciaio.

Anziché seguire la tabella presente nel paragrafo “Sondare un nuovo tabellone e piazzare i segnalini Blip”, fai riferimento alla seguente:

Quadrante con la Sala del Reattore: $1d6+5$ segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Quadrante con il Centro Comando: $1d6+5$ segnalini Blip o tutti i rimanenti se è l'ultimo quadrante sondato.

Primo tabellone sondato: $1d3+5$ segnalini Blip.

Secondo tabellone sondato: $1d3+5$ segnalini Blip.

Missione 11.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip quello del Comandante del Caos. Reinscriscilo quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

Missione 12.

All'inizio della partita rimuovi dalla pila dei segnalini Blip quello del Dreadnought.

Reinscriscilo quando verrà sondato l'ultimo quadrante del tabellone.

CREDITS & DISCLAIMER

Ideazione e Testi: Nemo.

Cover: Immagine di RazielKanos (<http://razielkanos.deviantart.com/>)

Questo lavoro è concesso in uso a chi lo desidera secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Generico (per maggiori informazioni consultare l'indirizzo internet <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

Questo lavoro è stato portato a voi grazie ai Nemo Studios :
<http://www.nemostudios.netsons.org/index.html>

***Star Quest**™ è un marchio della **Hasbro - Games Workshop Inc.** - Tutti i diritti sono riservati.
Questo lavoro non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.*