

**I-48  
TACTIC**

Questo regolamento può essere riprodotto e distribuito liberamente ma solo nel formato originale completo!

# I-48 Tactic

WWW.1-48TACTIC.COM

Versione 2.2

REGOLAMENTO QUICK START

Febbraio 2019



Per giocare ti serve: un tavolo; delle miniature con le loro carte profilo, gettoni Azione, segnalini per le azioni Ripararsi, Fuoco di Opportunità, Fuoco di Soppressione e Shock da Ferita, degli elementi scenici, dei dadi a 6 facce (D6) e ovviamente un amico che faccia il nemico!

## SETUP: PREPARARE IL CAMPO DI BATTAGLIA!

Per prima cosa dovete decidere il valore massimo totale in Punti Vittoria delle forze in campo e poi scegliere la composizione della vostra squadra. A questo punto tirate un D6: chi fa il punteggio più alto preparerà il tavolo come preferisce, ma il suo avversario sceglierà da che lato schierarsi. L'altro giocatore dovrà schierare i suoi personaggi sul lato opposto. Tirate un altro D6; chi ottiene il risultato più basso deve schierare il suo primo personaggio, dove vuole purché sia entro la sua area di schieramento (5u dal suo bordo del tavolo). Entrambi i giocatori poi si alternano a schierare un personaggio a testa finché non sono tutti sul tavolo. Adesso disponete le carte profilo corrispondenti ai vostri personaggi e 5 gettoni Azione per uno, di fronte a voi, e vinca il migliore!

**IL GIOCO:** Il concetto centrale di I-48TACTIC è quello delle Azioni; durante il suo turno, ogni giocatore può far eseguire quello che vuole a qualunque dei suoi personaggi con il solo limite di quanti gettoni Azione ha a disposizione. Ogni giocatore riceve un totale di 5 gettoni Azione (AT) all'inizio di ogni suo turno, che possono essere spesi immediatamente o messi da parte per essere usati in un turno successivo, in qualunque proporzione, purché almeno uno sia speso in ogni turno. Non c'è un numero massimo di AT che possono essere salvati e nemmeno un numero massimo di AT che possono essere spesi in un singolo turno. Vi accorgete presto però che non spendere AT senza dare un vantaggio al vostro avversario è tutt'altro che facile!

**AT** I gettoni Azione servono per fare qualunque cosa. Imparate a spenderli nella maniera più efficace per diventare dei veri maestri!

Potete spendere gli AT come volete nel vostro turno o in quello del vostro avversario purché rispettiate le seguenti semplici regole:

- 1) a un Personaggio sono permesse solo le Azioni che appaiono sulla sua carta profilo, tranne per il combattimento corpo a corpo (H2H) e "Ripararsi" che sono sempre permessi a tutti.
- 2) ad un Personaggio non è mai permesso fare più Azioni in un singolo turno di quanto è indicato sulla sua carta profilo (eventualmente aumentato quando si trova entro il raggio di azione di un personaggio amico con l'Abilità Comando)
- 3) Ogni volta che un vostro Personaggio compie una Azione mettete un gettone sulla sua carta profilo.
- 4) gli AT già spesi non possono essere riutilizzati. Se un giocatore rimane senza AT in qualsiasi momento non può più fare nulla ed il suo turno è finito.

## I PERSONAGGI:

Ogni miniatura in I-48TACTIC rappresenta una persona reale con una sua carta profilo individuale che mostra tutte le sue caratteristiche uniche e individuali e le azioni a lui permesse.



- a: Nome del personaggio, ruolo e valore in Punti Vittoria (tra parentesi).  
b: Fazione di appartenenza.  
c-d-e-f: Azioni permesse (nell'esempio Muovi, OF, Muovi & Spara, SF)  
g: Abilità (Comando)  
h: Max numero di Azioni permesse per turno.  
i: Tipo di armamento.  
j: Massimo numero di tiri per turno.  
k: Numero di D6 per tiro a distanza lunga (L).  
l: Numero di D6 per tiro a distanza corta (S).  
m: Profilo dell'arma.  
n: Numero di D6 tirati nell'attacco corpo a corpo.

## VITTORIA! Ci sono due tipi di gioco tra cui potete scegliere: Missione or Skirmish.

Se giocate a Skirmish il primo giocatore che riesce ad eliminare almeno metà del totale in Punti Vittoria delle forze avversarie vince la partita. In Missione invece all'inizio del gioco ogni giocatore sceglie un elemento scenico almeno parzialmente entro la sua area di schieramento che sarà l'obiettivo del suo avversario; se almeno uno dei suoi personaggi riesce ad arrivare con la sua base in contatto con l'obiettivo avrà vinto. **Attenzione però che anche in Missione, un giocatore vince se riesce ad eliminare metà dei VP dell'avversario prima che questi raggiunga il suo obiettivo!**

## AZIONI

**Le Azioni di attacco sono Sparare, OF, SF, Muovi & Spara, Tirare una Granata e Corpo a Corpo.**

Un Personaggio può attaccare solo con le armi che ha in dotazione. Se ne ha più di una può scegliere liberamente quale usare.

**Sparare:** ogni tiro costa un AT. Prima di tutto devi dichiarare qual'è il personaggio che sta sparando e a chi; se l'obiettivo si trova oltre le 5u puoi decidere di Ripararsi. Tira tanti D6 quanti sono indicati dal valore "L" se è un tiro a distanza lunga (oltre le 10u) o dal valore "S" se è a distanza corta (esattamente a 10u o meno). Se il bersaglio si trova in campo aperto ogni risultato di 4, 5 o 6 va a segno, se si trova in copertura è colpito solo da un 5 o un 6. Uno o più colpi a segno causano sempre solo una ferita tranne per un doppio 6 (un headshot!) che risulta nell'immediata eliminazione del bersaglio.

**Tirare una Granata:** costa 2 AT. Metti il segnalino dove la vuoi tirare (anche dentro od oltre una copertura) ma entro le 10u. Puoi anche provare a tirarla fino a 15u ma in questo caso c'è il rischio che si disperda. Tira un D6: con 5-6 esploderà esattamente dove hai messo il segnalino, con 3-4 il tuo avversario potrà muovere il segnalino di 1 u nella direzione che vuole e con un 1-2 lo potrà muovere di 2 u. Le granate attaccano tutti i personaggi entro il raggio di azione "r" indicato sul segnalino, sia amici che nemici, tutti assieme: tira il numero di D6 indicato dal valore "S" e ogni 4,5 o 6 causa una ferita. Le ferite sono distribuite una alla volta tra tutti i Personaggi colpiti in ordine di chi ha il valore H2H più basso (in caso di parità tirate un D6). Le coperture bloccano il raggio di azione delle granate ma l'azione "Ripararsi" è inutile.

**Mira:** costa 1 AT. Aumenta il numero di D6 che tiri di quanto indicato sulla carta profilo.



**Corpo a Corpo (H2H):** non richiede AT, avviene automaticamente nel momento in cui un personaggio arriva con la sua base a contatto con la base di un nemico. Tirate a turno tanti D6 quanti sono indicati dal valore H2H. Ogni 5 o 6 è una ferita. Anche se elimini l'avversario al primo tiro lui tirerà comunque contro il tuo personaggio; La lotta continua fino a che almeno uno dei due Personaggi è eliminato.

**RIPARARSI:** spendi 1 AT per aumentare di 1 il risultato minimo richiesto dal dado per colpirti. Si può fare anche in campo aperto e si somma all'effetto di eventuali coperture ma non ha effetto se l'attacco proviene da 5u o meno. Dura solo finché il Personaggio non fa una qualsiasi altra Azione.

**Muovere:** il valore è la massima distanza che un Personaggio può muovere (in u) spendendo un singolo AT. Arrampicarsi o scavalcare un ostacolo costa +1 AT. I Personaggi amici non ostacolano il movimento. Nessun Personaggio può spendere più di 3 AT in movimento nello stesso turno.

**Fuoco di Opportunità (OF):** costa 1 AT, metti un segnalino dove vuoi purché in LOS. Nel momento in cui un nemico entra in raggio (la distanza indicata in u sulla carta) puoi interrompere il suo movimento e immediatamente tirargli. Questo tiro non costa un altro AT e il nemico non può scegliere di Ripararsi. Dura finché usato o il Personaggio non fa una qualsiasi altra Azione.

**Muovi & Spara:** combina un'Azione movimento con un tiro al costo di un solo AT. Il valore indicato sulla carta profilo è la massima distanza che un Personaggio può muovere mentre spara. Puoi scegliere di tirare prima o dopo il movimento, ma non durante. Conta per il limite massimo di 3 Azioni movimento per turno e non puoi mai essere usato con "Mira".

**Fuoco di Soppressione (SF):** costa 1 AT, metti un segnalino dove vuoi purché in LOS. Ogni Personaggio, amico o nemico, che in qualsiasi momento si trovi entro il raggio di azione del segnalino (la distanza indicata in u sulla carta profilo) non può fare Azioni di Attacco per tutto il turno tranne tirare granate (ma ad una distanza massima ridotta a 5u e soggetto a dispersione) o muoversi per iniziare un corpo a corpo fuori dall'area di SF. Tutti e solo i personaggi con il simbolo SF sulla loro carta profilo possono **iniziare** il Fuoco di Soppressione ma ci vogliono sempre almeno due personaggi che sparino per mantenerlo (a meno che non usino armi specifiche per il SF come le mitragliatrici). Una volta iniziato ogni personaggio amico, che non abbia già tirato questo turno, può unirsi spendendo 1 AT e mettendo un segnalino SF anche sulla sua carta. I segnalini rimangono fino a che i personaggi che stanno mantenendo il SF non sono feriti, eliminati o compiono una qualsiasi altra Azione. All'inizio del tuo turno tira un D6 per ogni personaggio che partecipa al SF: ogni 6 è una ferita per un nemico a tua scelta in LOS. Questo attacco è automatico e non costa AT.

## FERITI ED ELIMINATI

Quando un Personaggio viene ferito la sua carta va immediatamente girata (sul lato rosso) e da questo momento in poi userà i valori indicati su quel lato. Va messo anche subito un segnalino "Shock da Ferita" sulla base della miniatura, che rimarrà fino al prossimo turno del giocatore. Il Personaggio non può più fare nessuna Azione e conta come se avesse fatto un'Azione "Ripararsi" automatica e gratuita fino a quando il segnalino non verrà rimosso. Se un personaggio viene colpito da un singolo tiro con un doppio 6, o se dopo essere già stato ferito riceve una nuova ferita, è eliminato.

## ABILITA'

Le abilità specifiche di un Personaggio sono sempre attive se presenti sulla sua carta profilo senza che sia necessario spendere AT per usarle.

**Comando:** un Personaggio con questa abilità permette ad ogni altro Personaggio amico entro il suo raggio di comando (sempre 5u) di fare più Azioni di quante sarebbero indicate sulla sua carta profilo. Il valore a fianco del simbolo sulla carta è il numero massimo di Azioni extra permesse.

**Camouflage:** un Personaggio con questa abilità conta sempre come se avesse fatto un'azione "Ripararsi" (+1 al risultato minimo per colpirlo) quando si trova in copertura parziale.

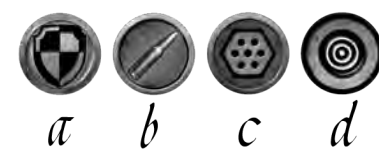
## IL CAMPO DI BATTAGLIA:

**I-48TACTIC si gioca su un campo di almeno 60x60 cm. Devono esserci almeno tanti elementi scenici che offrono copertura quanti Personaggi sono in gioco in totale**

## MISURAZIONI

### E LINEA DI VISTA (LOS)

Tutte le misure nel gioco sono in unità (u) equivalenti a 2,5 cm. Tutte le distanze si misurano dal punto più vicino possibile del bordo della base di una miniatura o di un segnalino. All'inizio del gioco dovete dichiarare quali elementi scenici offrono Copertura Totale e quali sono solo Coperture Parziali. Se un Personaggio si trova dietro ad un elemento scenico che garantisce Copertura Totale in maniera tale che nessun punto della sua base sia visibile da nessun punto della base di un altro personaggio allora tra loro non c'è linea di vista (in Inglese Line Of Sight - LOS) e non è possibile colpirlo. Se almeno un punto della base (ma non tutta) è visibile da un qualunque punto



- a: segnalino "Ripararsi"  
b: segnalino "Shock da Ferita"  
c: segnalino "Suppression Fire" (SF)  
d: segnalino "Opportunity Fire" (OF)



della base dell'avversario allora il Personaggio è in copertura. Se tutta la base è visibile da un qualunque punto della base dell'avversario allora si trova in campo aperto. Allo stesso modo un Personaggio è in copertura se tutta la sua base è nascosta da una Copertura Parziale, ma se anche solo un punto della sua base è visibile allora è considerato allo scoperto. Le basi sceniche rotonde da 60mm sono sempre tutte Coperture Parziali. Se un Personaggio arriva a contatto può entrarci senza che il movimento extra sia calcolato ed è considerato in copertura per attacchi provenienti da ogni direzione. Tutte le misurazioni si fanno però sempre e comunque dalla bassetta del Personaggio. **Nessun elemento scenico offre copertura se l'attacco proviene da 2u o meno!**