

X2PO

Wild Space - Spazio Selvaggio

Ben oltre la corruzione decadente dei mondi centrali, oltre l'Orlo Intermedio devastato dalla guerra e più lontano di quanto lo sia l'Orlo Esterno senza legge, c'è una regione conosciuta solo come "Spazio Selvaggio". Pochi la hanno esplorata ed ancor meno sanno cosa ci sia qua fuori. Solo i coraggiosi, o gli sciocchi, cercano di sopravvivere qua, così lontano dalla civiltà conosciuta. Le ragioni per cui ognuno di loro viene qui sono altrettanto diverse come i personaggi stessi, ma c'è un filo unificante che li collega tutti. C'è libertà nel deserto....

SINOSSI

In questa modalità di gioco due giocatori portano ognuno un set di 3 Carte Scenario, Condizione e Wild. Le carte di entrambi i giocatori sono posizionate sul tavolo a faccia in su in una griglia 2x3. Viene eliminata una carta per ogni categoria. Le carte restanti creano una esperienza X-Wing unica.

Battaglia testa a testa

I giocatori preparano i loro squadroni in accordo al set di regole scelto: 2.0 (FFG/Legacy) o 2.5 (AMG)

Limite di Punti (Per Giocatore):

250 punti squadrone (2.0)
o 20 punti squadrone (2.5)

Introduzione

Benvenuti nel Wildspace di X-Wing, presentato dall'Adaption Team di X2PO. Se state leggendo questa guida, c'è la possibilità che abbiate vagato lontano dalle rotte iperspaziali di X-Wing e non siate estranei alle regole fatte in casa. Sia che si parli di progetti noti come "Heroes of the Aturi Cluster" o a modalità più sanzionate come "Epic" o "Aces High". Siete individui che non solo amano le regole di base di X-Wing Miniature Game, ma amano anche esplorare tutti i modi diversi di giocarlo. Trovate valore non tanto in quante vittorie riuscite ad accumulare, o al rank raggiunto in eventi come i Mondiali, ma in quanto riuscite a divertirvi al vostro tavolo.

La nostra missione è semplicemente fornirvi un altro modo di usare le vostre navi in questo fantastico gioco. Il nostro scopo è quello di fare da ponte per la nuova esperienza. Se siete qui state molto probabilmente cercando qualcosa al di là di quello che offre il gioco ufficiale. Indipendentemente dalle preferenze della vostra comunità, speriamo di essere un ponte fra tutti i giocatori. Nonostante preferiamo il sistema Legacy per la creazione di liste, riconosciamo anche il valore nel gioco oggettivo.

Sappiamo che la maggior parte dei giocatori di X-Wing non hanno quasi mai partecipato ad un Evento Regionale o ad una lega internazionale giocando online, ma invece si divertono a giocare sui tavoli delle loro cucine tra pochi amici. Questo è il tipo di gioco che fa per loro.

Messo in chiaro tutto questo, siamo lieti di presentarvi lo schema per il Wild Space. E nonostante in pochi si siano spinti tanto distante, qua le stelle brillano con la stessa intensità. Gettate via le vostre Mappe di Navigazione ed impostate un salto nell'ignoto insieme a noi. Grazie per esservi uniti a noi in questa avventura, siamo lieti di ricevere tutti i feedback ed apprezziamo il vostro supporto.

- X2PO Adaption Team

Preparazione di Gioco

Area di Gioco: 3' x 3'

Carte Wild Space: Carte Scenario, Condizione e Wild

Ostacoli: in accordo con la Carta Condizione scelta

Risorse di Scenario: in accordo con la Carta Scenario scelta

I giocatori seguono le regole di Preparazione che sono descritte nella versione del Compendio scelta (2.0 FFG/Legacy or 2.5 AMG), con queste eccezioni:

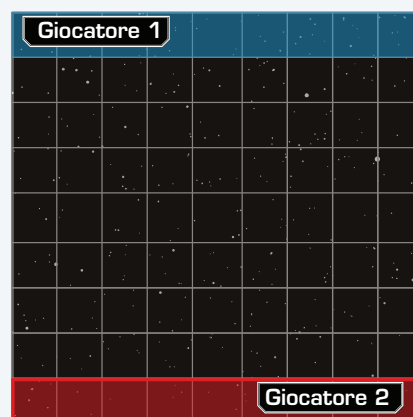
Draft Aperto: Il primo giocatore sceglie una delle 3 Carte Wild Space che sarà giocata, scartando l'altra della stessa categoria. Il secondo giocatore poi seleziona una delle carte dalle due categorie rimanenti, scartando l'altra carta della stessa categoria. Infine, il primo giocatore seleziona una delle carte dalla terza categoria, scartando l'altra carta. Le carte selezionate sono lo Scenario, la Condizione e la Carta Wild per questa partita.

Posiziona gli Ostacoli: Per prima cosa va fatto riferimento alla Carta Condizione Verde ed agli Ostacoli in essa indicati. Ogni giocatore deve fornire gli Ostacoli necessari alla carta condizione; gli Ostacoli non utilizzati dell'altro giocatore sono poi messi da parte prima di proseguire alla prossima fase. Molte Carte Condizione cambiano il numero di ostacoli e le regole di piazzamento.

Preparazione dello Scenario: Dopo che gli Ostacoli sono stati posizionati in accordo alla Carta Condizione scelta, inizia la preparazione dello Scenario. In base a quanto in essa riportato, vanno posizionati in gioco i Segnalini Obiettivo e vanno incluse le corrispondenti Carte Obiettivo. La preparazione degli obiettivi segue l'ordine di iniziativa. Il primo giocatore posiziona tutti i suoi obiettivi, poi lo fa il secondo.

Regola Wild: Prima di posizionare le forze, viene presa in considerazione la Carta Wild. Queste carte Rosse modificano una regola del gioco, ma possono influenzare la preparazione, quindi vanno considerate prima di iniziare il piazzamento partendo dall'Iniziativa più bassa come indicato nelle Regole base.

Durata della partita: Durante il gioco, è suggerito di impostare un timer ad 1 ora e 30 minuti. Il gioco continua fino alla distruzione completa o allo scadere del timer, in base a quello che si verifica prima. *Nella partita Wild Space.*



Regole

La Regola d'Oro: Fly Casual - Vola Disinvolto

Terminologia: Vola Disinvolto, verbo. Lo stato mentale di un giocatore focalizzato sulla partita ad X-Wing ed a far sì che tutti i giocatori al tavolo ne traggano divertimento.

Nonostante questa modalità di gioco sia stata creata con lo scopo di un divertimento competitivo, possono sorgere ambiguità nelle interazioni fra le carte. In caso si verifichi un conflitto di regole fra gli effetti, i giocatori dovranno fare del loro meglio per risolvere la regola in maniera che funzioni per entrambi i giocatori. Dovrebbero basarsi sul compendio delle regole di base in caso ci sia disaccordo sulla risoluzione. Di seguito riportiamo delle D&P di possibili conflitti e di come l'Adaption Team sceglierebbe di risolvere la discrepanza.

Riserve e Carte Obiettivo: Le Carte Obiettivo non possono essere assegnate a nave che si trovino in riserva.

Segnalini carica delle Carte Obiettivo: Se una Carta Obiettivo può ricevere un qualsiasi segnalino carica, allora essi agiranno normalmente laddove si applichino spese o regole.

Indicare il controllo del giocatore: Gli Indicatori di Controllo (Neri o Bianchi) possono essere usati per designare il possesso di Ostacoli, Carte/Segnalini Obiettivo o elementi degli scenari.

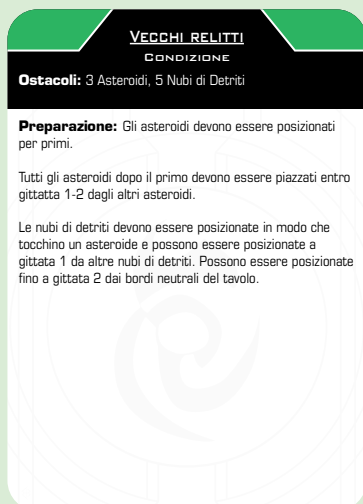
Un Segnalino Obiettivo è considerato Neutrale a meno che non sia indicato diversamente nella preparazione della Carta Scenario. Un Indicatore di Controllo denota il controllo di quell'obiettivo a prescindere dal colore del segnalino.

I simboli non sono descrittivi a meno che non sia indicato diversamente. Ognuno dei 5 simboli Obiettivo va usato per mostrare il possesso e connetterlo con la corrispondente Carta Obiettivo. In questo senso i simboli non hanno significati o effetti al di là del distinguere un segnalino dall'altro.

La proprietà dell'obiettivo è determinata dal colore del segnalino di rivendicazione del giocatore, o dal colore del segnalino del colore del giocatore. Negli altri casi tutti i segnalini obiettivo sono considerati neutrali.

Carte Wild Space

Carte Condizione (Verdi): Le carte condizione informano i giocatori su quali tipi di ostacoli saranno necessari per la partita e su quali effetti aggiuntivi avranno questi ostacoli. Devono essere seguite le regole "Standard" di preparazione a meno che non sia indicato diversamente dalla carta condizione.

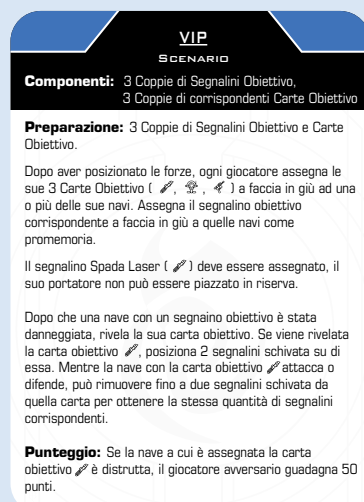


Carte Scenario (Blu): Le Carte Scenario Blu dovrebbero essere tenute a portata di mano durante il gioco come riferimento per i giocatori, queste carte aggiungono ulteriori obiettivi al gioco e descrivono le regole per Segnalini e Carte Obiettivo necessari per giocare.

I Segnalini Obiettivo sono Elementi dello Scenario a meno che non sia specificato diversamente, come ad esempio remoti, ostacoli strutture o dispositivi. Controlla il Compendio delle Regole per la definizione di questi termini. Molti scenari sostituiscono le regole dei Segnalini Obiettivo, ad esempio assegnandogli statistiche come mostrato, o rendendoli distrutibili. Le Carte Obiettivo possono possedere segnalini, ma non possono ricevere carte danno.

L'attivazione per movimento ed attacco avviene all'inizio della fase corrispondente, a meno che non sia specificato diversamente. Per il movimento possono essere usate sia le guide frontali che quelle posteriori del segnalino obiettivo. Il movimento dell'obiettivo è eseguito dal giocatore con il colore appropriato.

Punteggio per regolamento 2.5 (AMG): Dividi i punti scenario ottenuti per 10 (semplicemente elimina lo 0).



Carte Wild (Rosse): Le Carte Wild (Selvagge), come suggerisce il nome, cambiano le regole del gioco. Ciò può riguardare un'azione o altri fattori scatenanti o eventi come il posizionamento o la distruzione. Ogni regola di capacità deve essere letta considerando che la Carta Wild abbia precedenza sulle Regole di Base, a meno che una Carta Condizione o una Carta Scenario non siano in conflitto con essa; in questo caso la Carta Wild ha minore priorità.

Nel caso in cui la Carta Wild renda una capacità di un Pilota o di una Miglioria inutilizzabile, la Carta Wild deve essere ignorata, e le Regole di Base hanno priorità di su essa.



Risorse

Nonostante tutte le risorse appena descritte siano accessibili presso il vostro negozio di fiducia locale oppure online, per facilitare questa modalità ci sono dei componenti *print-and-play* che vi suggeriamo di stampare. Raccomandiamo di visitare <https://infinitearenas.com> per trovare molte risorse da stampare, oppure di usare i nostri PDF per amici & famiglie.

(Nota: Il Print and Play su Infinite Arenas sarà attivo più avanti nel 2023)

- 5 Segnalini Obiettivo Identificati da Icone per il Giocatore Nero
- 5 Segnalini Obiettivo Identificati da Icone per il Giocatore Bianco
- 5 Carte Obiettivo Identificate da Icone per il Giocatore Nero (di dimensione Standard)
- 5 Carte Obiettivo Identificate da Icone per il Giocatore Bianco (di dimensione Standard)
- 6 Indicatori di Controllo Neri
- 6 Indicatori di Controllo Bianchi

Le carte Scenario, Condizione e Wild possono essere stampate sulla pagina Infinite Arenas all'indirizzo <https://infinitearenas.com>; è anche possibile scegliere le Carte per la creazione di liste e poi stamparle insieme ai fogli squadrone per facilitare il processo di eliminazione. Se si utilizza una stampa dello squadrone, si consiglia un modo per contrassegnare quali carte dei giocatori sono state scelte.

- Carte Condizione (Verdi, dimensione Standard)
- Carte Scenario (Blu, dimensione Standard)
- Carte Wild (Rosse, dimensione Standard)

Vi suggeriamo di utilizzare Tabletop Simulator on Steam per le vostre partite online:

https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator

TTS X-Wing Unified 2.0 / 2.5 creato da Flippster:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2486128992>

Suggeriamo anche di utilizzare la mod Wild Space per TTS X-Wing, che include tutte le risorse necessarie per giocare a questa modalità:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3021756594>

I **Segnalini Obiettivo** per Wild Space hanno la stessa dimensione dei segnalini obiettivo standard ■ che trovate negli Starter Box AMG, nell'espansione Epic Battles di FFG, ecc. Un lato è Bianco, l'altro è Nero.

I **Segnalini Obiettivo** sono usati nell'area di gioco e sono considerati Caratteristiche dello Scenario, a meno che non sia specificato diversamente. Non influenzano le manovre che gli si sovrappongano, né possono essere bersaglio di capacità. Ognuno di essi ha un simbolo stampato sopra: ☂, 📦, 🛡, 🚀, 🪄.

Carte Obiettivo con simboli corrispondenti vanno tenute accanto all'area di gioco e sono usate come rappresentazione dello stato sul tavolo del Segnalino Obiettivo con la stessa icona.

Alle Carte Obiettivo possono essere assegnati segnalini, cariche, valori ed indicatori.

Tutte le Carte e Segnalini Obiettivo devono essere dello stesso colore, a meno che non sia specificato diversamente dalla Carta Scenario. Come nel caso in cui mostrano il controllo dell'obiettivo.



Crediti

Sviluppo: Nicolas Friedl,
Christopher "CrazyVulcan" Peters,
Jordan Prange,
Dylan "DBlevs" Blevins,
Jack "Prism_Tanker" Napier

Playtester: Matthew Cary,
Greg Squire,
Timo Schneider,
Julian Garrecht,

Supporto al Print-and-Play: Infinite Arenas JimBob

Supporto al gestore di liste: David M. Borque (Android),
Ganon (YASB)

Documenti delle Regole: Artem "SogeMoge" Kropachev

Ringraziamenti Speciali: Jeremy Huey,
Anton "Rick Antilles" Ivchenko

Traduzione italiana: Andrea "siraph" Serain