

Warships

Introduzione

Gioco a turni dove ogni giocatore comanda una flotta navale con l'obiettivo di distruggere la flotta avversaria. In ciascun turno ogni giocatore può muovere, ruotare, attaccare o usare abilità con ogni sua nave.

Regole delle navi

- Ogni nave ha le proprie statistiche che dipendono dalla sua classe. Le statistiche sono:
 - Integrità (I): salute della nave
 - Corazza (C): assorbimento del danno
 - Manovrabilità (M): capacità di muoversi, ruotarsi e attaccare
 - Potenza di fuoco (P): rimozione dell'Integrità
 - Gittata di fuoco (G): raggio di azione massimo per causare danno
 - Stazza (S): dimensione della nave che influisce negativamente sulla probabilità di difesa
- Ogni classe ha un costo di schieramento (\$) diverso. Il massimo punteggio di schieramento è 10 \$.
- Dopo lo schieramento, ciascun giocatore conosce la posizione delle navi avversarie, ma non la loro classe. Una volta che una nave entra nel raggio di rilevamento la classe viene rivelata.
- Ogni classe ha un livello di manovrabilità diverso: più pesante è la nave, minore è la sua manovrabilità. I punti manovrabilità permettono alla nave di muoversi lungo il suo asse in avanti (costo 1) o indietro (costo 2), ruotare sul posto (costo 1 ogni 45°), attaccare (costo 2) o usare abilità (costo 3).
- Tutte le navi non hanno corazza nella parte posteriore, tranne la Corazzata.
- La probabilità di colpire, ovvero l'Attacco (A) si basa sulla propria Gittata massima (G), sulla distanza dal bersaglio (d) e se la nave bersaglio è nel raggio visivo o meno ($V = 0$: fuori, $V = 1$: dentro):
 - $A = 1d6 + (G - d) - 2 * (1 - V)$
- La difficoltà che l'attacco deve superare per colpire il bersaglio, ovvero la Difesa (D), si basa sulla propria Stazza (S) e dalla Probabilità di evasione (E), che equivale alla metà della Manovrabilità non usata nel turno precedente (Mr):
 - $D = 1d6 - S + E$ con $E = Mr / 2$
- Se si colpisce, il danno all'Integrità minimo è 1. Se il colpo fallisce, con un tiro di d6, se il risultato è maggiore di 3, si fa comunque 1 danno.
- Tirando un 6 in attacco, se la difesa viene superata, il danno è potenzialmente critico. Per confermare il critico, l'attaccante deve tirare un d6 e fare un risultato maggiore o uguale al d6 che ha lanciato il difensore nella sua fase di difesa. Il danno critico distrugge 1 Corazza.
- Ogni nave può usare i cannoni frontali o laterali per attaccare: i cannoni frontali infliggono la metà della Potenza di fuoco nominale della nave.

11. Le abilità delle navi possono essere usate una volta, possono spezzare il movimento e possono essere ricaricate nei porti.
12. Il raggio di rilevamento, ovvero il raggio massimo di riconoscimento delle navi sconosciute, è pari a 3 per tutte le navi.

Classi delle navi

Esistono 2 fazioni: gialli e blu. L'unica differenza sono nome e lato di spawn sulla mappa.

- Runner / Corvetta: \$ 1, I 5, C 1, M 10, P 1d3+1, G 4, S 1
 - Kit di riparazione: ripara 3 Integrità alla nave bersaglio.
 - Ricognitore (passiva): il suo raggio di rilevamento è pari a 4 invece che 3.
- Hunter / Fregata: \$ 2, I 10, C 3, M 8, D 1d3+2, G 4, S 2
 - Abbordaggio: danneggia una statistica alla nave bersaglio (con 1d6: 1/2/3, Potenza di fuoco; 4/5, Gittata di fuoco; 6: Manovrabilità).
 - Manovrabile (passiva): una volta per turno, ruotarsi di 45° è gratuito.
- Slayer / Incrociatore: \$ 3, I 8, C 2, M 7, D 2d3+2, G 6, S 3
 - Mine/Barili esplosivi: lascia una mina/barile permanente nel tile adiacente al lato posteriore della nave; il suo raggio di esplosione copre tutti i tile circostanti; può essere fatto detonare con un attacco diretto sia dagli alleati che dal nemico (S 0); se una nave collide col tile della mina/barile, subisce danno; il danno è pari a 1d3+3, ma ignora la Corazza.
 - Precisa (passiva): se non si era mossa nel turno precedente, aumenta l'Attacco di 2.
- Bruiser / Corazzata: \$ 4, I 15, C 4, M 5, D 1d3+5, G 5, S 4
 - Comando: le navi alleate in un raggio di 3 tile hanno un bonus all'Attacco di 2 e un bonus alla Potenza di fuoco di 1.
 - Resistente (passiva): ha corazza anche nella parte posteriore.
- Apocalypse / Dreadnought: \$ 5, I 20, C 4, M 4, D 1d6+6, G 5, S 5
 - Missile/Colpo di mortaio: lancia un missile/colpo di mortaio in un tile sconosciuto al giocatore nemico a portata senza limite; all'inizio del prossimo turno della nave che ha sparato il colpo di mortaio, il colpo finisce nel tile prestabilito (1 danno alla corazza, 3d3 danni all'Integrità).
 - Inarrestabile (passiva): non subisce gli effetti della tempesta.

Mappa di gioco

- La mappa ha la dimensione di 16x26 tiles quadrati.
- Sono presenti 4 isole posizionate casualmente che fanno sia da ostacolo che da porti.
- Per usare un porto, una nave deve posizionarsi in una delle caselle adiacenti all'isola.

- Nei porti è possibile trovare una sola volta per fazione e casualmente, con 1d6, uno dei 6 potenziamenti esistenti.
- Spendendo 1 turno completo al porto è possibile ricaricare l'abilità della nave, riparare 1 Corazza, riparare 3 Integrità o rimuovere un danno da abbordaggio. Viene usata tutta la Manovrabilità.

Potenziamenti

Esistono diversi potenziamenti ottenibili dai porti che possono anche essere trasportati:

1. Proiettili esplosivi: un attacco monouso che ha Potenza di fuoco di +2.
2. Proiettili perforanti: un attacco monouso che distrugge di 2 la Corazza.
3. Proiettili disabilitanti: un attacco monouso che riduce di 1 la Manovrabilità per 3 turni.
4. Motori/Vele migliorate: +1 alla Manovrabilità.
5. Cannoni migliorati: +1 alla Gittata di fuoco.
6. Rinforzamento della corazza: +1 alla Corazza.

Tempesta

- All'inizio della partita, un giocatore esterno (l'IA) lancia 1d3, per determinare dopo quanti turni si verificherà una tempesta.
- Dopo ogni tempesta, un giocatore esterno (l'IA) lancia 2d3, per determinare dopo quanti turni si verificherà la prossima tempesta.
- Viene determinato il punto centrale della tempesta (x: 3d6-2, y: 5d6-4).
- Essa ha una durata di 1d3+1 turni, un raggio di 1d3+2 caselle ed è quadrata.
- Le navi all'interno della tempesta hanno il 50% di manovrabilità e una probabilità, lanciando 1d6 alla fine del turno della nave, di subire i seguenti effetti: con 1, 1 danno alla corazza; con 2/3/4, 1 danno all'Integrità; con 5/6, nulla.

Inizio del gioco

- I 2 giocatori tirano un dado di iniziativa: chi vince, può scegliere di iniziare per primo sia schieramento che movimento o per secondo.
- Una volta determinato il primo giocatore che schiererà le truppe, egli posizionerà le sue navi (per un massimo costo di 10 \$) sull'area di gioco, fino a massimo la 5° riga di tiles della mappa.
- A questo punto, anche il secondo giocatore farà la stessa cosa.

Turno di gioco

- Il giocatore di turno sceglie una nave e può scegliere di effettuare prima l'attacco e poi il movimento, o viceversa. Deve completare tutte le mosse con quella nave.
- Una nave può muoversi solamente sul suo asse; per semplicità, una nave può muoversi diagonalmente se è girata di 45° allo stesso modo del movimento orizzontale/verticale.

- Una nave può attaccare una volta per turno usando le armi frontali o laterali. L'attacco segue la direzione orizzontale/verticale/diagonale a seconda dell'orientamento della nave e di quale arma si usa.
- Una nave può usare la sua abilità invece di attaccare.