

Fuga sul mare

Forze dell'ordine

Unità	Nr	Tipo	Persone	Partenza
Motovedette (4-9-8)	5	Guardia Costiera	1	3 a piacere
SWAT (12-5)	2	Intrusori	12	----
Polizia (6-6)	3	Squadra speciale	4	----
Pattuglie (5-7)	5	Investigatori	4	1 terraferma, 1 sull'isola
Autovetture (4-7-3)	10	Volanti della polizia	1	1 terraferma, 1 sull'isola

Criminali

Unità	Nr	Tipo	Persone	Partenza
Traghetto (4-2-1)	1	Trasporto neutrale	1	Porto dell'isola
1° Criminale (6-9)	1	Criminale armato	1	Isola o traghetto
2° Criminale (2-9)	1	Criminale disarmato	1	Terraferma
Barche (6-9-1)	5	Cittadino in barca	1	---
Falsi sospetti (4-7)	10	Cittadini a piedi	4	---
Autovetture (4-10-3)	2	Cittadino in automobile	1	---
Autovetture (4-7-2)	8	Cittadino in automobile	1	---

Regole generali

All'inizio si posizionano le forze dell'ordine (le 3 motovedette e le due volanti, come indicato in tabella), dopodiché i criminali piazzano le pedine: una a piacere sull'isola, l'altra a piacere sulla terraferma, e il traghetto (presso il porto dell'isola).

Ogni turno inizia con il movimento dei criminali, ai quali spetta far avanzare il traghetto lungo la rotta prestabilita (segnata in rosso). Quando il traghetto compie un viaggio di andata e ritorno, cioè ritorna sull'isola (rimanendo fermo 1 turno al porto), la partita è conclusa.

Scopo del gioco

I criminali devono riuscire ad incontrarsi per effettuare uno scambio. Lo **scambio** si verifica quando i due criminali si trovano vicini (cioè adiacenti tra loro) alla fine del turno, e il giocatore che li manovra dice "effettuo lo scambio". Lo scambio deve avvenire entro tre turni dalla fine del gioco (i.e. prima che il traghetto raggiunga la boa gialla). Finché i criminali non effettuano lo scambio, oppure non attaccano per primi, le forze dell'ordine *non* possono attaccare i criminali.

La partita termina quando il traghetto ritorna sull'isola, o quando non ci sono più criminali sulla mappa (perché fuggiti, uccisi o arrestati). I punti si assegnano come segue:

- ◆ *Arresto di un criminale*: 6 punti (per ogni criminale) alle forze dell'ordine.
- ◆ *Uccisione di un criminale*: 2 punti (per ogni criminale) alle forze dell'ordine.
- ◆ *Scambio riuscito*: 4 punti ai criminali.
- ◆ *Vittime*: 1 punto ai criminali per ogni vittima (poliziotto, trasporto o ostaggio).

Importante: se i criminali intendono fuggire, devono allontanarsi in direzioni opposte: questo significa che se il primo criminale esce dal bordo "nord" della mappa, l'altro dovrà obbligatoriamente fuggire dal bordo "sud". Lo stesso dicasi per i bordi "est" ed "ovest".

Regole del gioco

Ciascuna pedina è caratterizzata da tre numeri, stampati sulla pedina stessa: un *fattore di combattimento* (F.d.C.), stampato a sinistra; un *fattore di offuscamento* (F.d.O.), stampato a destra, ed eventualmente un *fattore di movimento* (F.d.M.), stampato alla sinistra del fattore di offuscamento.

Esempio: una barca 6-91 ha F.d.C. = 6, F.d.M. = 9 ed F.d.O. = 1.

Movimento

Unità	Muove	Terreni transitabili	Terreni non transitabile
Pedone	2-1	Tutti	---
Autovettura	7-10	Strada, Cemento, Prato, Spiaggia	Mari, Fiumi, Edifici, Mura, Parco
Barca	9	Mare e Fiumi	Terraferma
Traghetto	2	Mare e Fiumi	Terraferma

Modificatori del terreno

Terreno	Costo	Combattimento	Note particolari
Strada	1	0	Autovettura
Cemento	2	0	Autovettura
Prato	2	0	Autovettura
Spiaggia	3	0	Barca
Bacino	1	0	Barca
Parco	---	I trasporti non attaccano ¹	Pedone
Edificio	---	I trasporti non attaccano ¹	Pedone
Acqua	2	0	Barca
Trasporti	---	Sommano il loro F.d.C.	---
Traghetto	1	Sommano il loro F.d.C.	Autovettura, Barca, Pedone

Movimento

- Tutte le unità possono muoversi senza limitazioni di ZOC, nè di avversari: quindi è permesso passare sopra a qualsiasi unità avversaria (ma non fermarsi).
- Le unità a piedi possono attraversare mare e fiumi a nuoto, muovendo 1 esagono al turno.
- E' possibile fermarsi sovrapposti solamente ad un trasporto, e solamente se appartenente alla medesima fazione: quindi i criminali possono usare solamente i trasporti gialli, mentre le forze dell'ordine possono usare solamente le autovetture blu e le motovedette.
- Il traghetto è *neutrale*: chiunque può salirci a bordo. Il traghetto va considerato un tratto di "terreno semovente", per cui è possibile salire e scendere dal traghetto senza limitazioni, effettuare furti, ecc. Inoltre, poichè il suo fattore di movimento è 2, esso può essere rubato senza tirare i dadi (*dirottamento del traghetto*): questo è l'unico caso in cui il traghetto può muoversi fuori dalla rotta prestabilita.

Trasporti

Le unità di trasporto si considerano dotate di autista o pilota, che non abbandona mai il veicolo, per cui possono muoversi anche senza un'unità sovrapposta. Però non possono mai attaccare da soli, eccetto le motovedette della Guardia Costiera (che sono armate). Non è consentito il movimento *misto*: un'unità o si muove solo a piedi (eventualmente salendo o scendendo da più trasporti), oppure viaggia su di essi (senza scendere). Questa regola riguarda solo i "passeggeri": perciò i trasporti possono muovere anche dopo, o prima, aver caricato/scaricato una pedina.

¹ Cioè: se il difensore è in un parco o edificio, l'attaccante non può sommare il F.d.C. del trasporto *quando attacca*.

Abilità delle forze dell'ordine

- **Indagine:** se *transita* nella ZOC di un criminale, alla fine del movimento una qualsiasi pedina della polizia può tentare di scoprire un nuovo indizio. Si tirano due dadi: se il risultato è uguale (o superiore) al fattore di offuscamento del criminale, l'indizio viene scoperto ed aumenta l'**allerta**.
E' possibile effettuare un'indagine per ogni criminale. Quindi, se una volante della polizia transita vicino a tutti e due i criminali, nella stessa mossa, può tirare i dadi due volte.
- **Allerta:** ogni volta che aumenta lo stato di allerta entra in gioco un rinforzo per le forze dell'ordine (1 autovettura + 1 unità di polizia, oppure 1 motovedetta). Spetta al giocatore che manovra le forze dell'ordine scegliere le pedine da far entrare. Il rinforzo entra in gioco nell'esagono denotato dalla sigla *Police*, senza muovere per quel turno. Se nello stesso turno entrano in gioco più rinforzi, l'ultimo entrato "spinge" avanti di un esagono quelli precedenti (e così via).

Abilità dei criminali

- **Depistaggio:** se *transita* nella ZOC di un'unità delle forze dell'ordine, alla fine del movimento il criminale può tentare di confondere le acque. Si tirano due dadi: se il risultato è uguale (o superiore) al fattore di offuscamento dell'unità di polizia la manovra è riuscita: entra in gioco, nella ZOC dell'unità di polizia, una pedina *falso sospetto*. A seconda del terreno la pedina può entrare in gioco come pedone, autovettura o barca, a scelta del criminale (vedi *note particolari* in tabella). Il falso sospetto non muove nel turno in cui entra in gioco, ma può **aggangiare** immediatamente una pedina delle forze dell'ordine. E' possibile effettuare un depistaggio per ogni poliziotto. Quindi, se un criminale transita vicino diverse unità delle forze dell'ordine, nella stessa mossa, può tirare i dadi più volte.
- **Furto:** se *non* transita nella ZOC di un'unità delle forze dell'ordine, alla fine del movimento il criminale può tentare di rubare un'auto o una barca (a seconda del terreno su cui si trova: vedi *note particolari* in tabella). Si tirano due dadi: se il risultato è uguale (o superiore) al fattore di movimento del mezzo, il furto è riuscito: la pedina trasporto entra in gioco, già sovrapposta al criminale. Questo è l'unico caso in cui, temporaneamente, un mezzo può trovarsi sopra un esagono intransitabile (ad esempio, una barca sulla Spiaggia, oppure sul Traghetto).

Abilità dei falsi sospetti

A seconda di come vengono utilizzati, le pedine *falso sospetto* fungono da *sosia* del criminale, che permette di aggangiare un'unità di forze dell'ordine, oppure rappresentano un *ostaggio*.

- **Agganciamento:** se un falso sospetto entra nella ZOC di un'unità delle forze dell'ordine l'unità della polizia, per il prossimo turno, non può ne muovere nè combattere. Dopodiché la pedina falso sospetto è *bruciata*: la pedina è tolta dalla mappa e riposta nella scatola, ma non è considerata una *vittima* (quindi può essere nuovamente utilizzata).
- **Ostaggio:** se una pedina criminale attacca le forze dell'ordine, essa trae vantaggio dalla presenza di ostaggi posizionati nella ZOC del criminale: ciascuna di queste pedine conta come 1 ostaggio (vedasi tabella combattimento).
Nota sui trasporti: se il *falso sospetto* viene usato come trasporto (cioè il criminale è sovrapposto ad esso), allora esso ha una doppia funzione: quando il criminale attacca vale come ostaggio (l'autista o il pilota della barca), quando il criminale si difende, il trasporto aggiunge il suo fattore di combattimento a quello del criminale (secondo le normali regole).

Combattimento

I combattimenti sono permessi solamente dopo che i criminali hanno effettuato lo scambio, oppure dopo che i criminali hanno attaccato per primi le forze dell'ordine.

Poiché un combattimento rappresenta un tentativo di arresto, o di fuga, si usano due tabelle: una per le forze dell'ordine (tentativo di arresto), una per i criminali (tentativo di fuga).

Forze dell'ordine

Dado	Negativo	0 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 9	10 - 11	12 o più
1	ae	ae	AF	AF	---	<i>de</i>	DF
2	ae	AF	AF	---	<i>de</i>	DF	DF
3	AF	AF	---	<i>de</i>	DF	DF	<i>d.a.</i>
4	AF	---	<i>de</i>	DF	DF	<i>d.a.</i>	<i>d.a.</i>
5	---	<i>de</i>	DF	DF	<i>d.a.</i>	<i>d.a.</i>	<i>d.a.</i>
6	<i>de</i>	DF	DF	<i>d.a.</i>	<i>d.a.</i>	<i>d.a.</i>	<i>d.a.</i>

Criminali

Dado	Numero di ostaggi			
	0	1	2	3 o più
1	ae	<i>oe</i>	<i>oe</i>	<i>oe</i>
2	AF	AF	DF	DF
3	DF	DF	DF	DF
4	DF	DF	DF	<i>de</i>
5	DF	<i>de</i>	<i>de</i>	<i>de</i>
6	<i>de</i>	<i>de</i>	<i>de</i>	<i>de</i>

Legenda

- **OE** (Ostaggio Eliminato): la pedina viene contata come una *vittima*.
- **AF** o **DF** (Ferito): ciò significa sempre la distruzione dell'eventuale trasporto, che perciò viene contato come *vittima*.
- **DA** (Difensore Arrestato): se il difensore era su un trasporto, questo viene considerato *bruciato* (e non arrestato).