

## House Rules

In questa sezione sono riportate le modifiche e le regole sperimentali proposte e provate dai giocatori dell'associazione Lu(ri)doteca. Non fanno parte del regolamento originale, sono solo idee pensate per migliorare **Signal Close Action**.

### Iniziativa

Nel regolamento originale il gioco segue uno schema che prevede la rigida alternanza di azioni tra i giocatori delle due parti. La semplice regola proposta di seguito rende l'avvicendamento dei giocatori meno prevedibile. Per applicare questa regola è necessario, prima di iniziare la partita, indicare una nave per ciascuna parte che fungerà da nave ammiraglia.

Nel turno tutti i giocatori eseguono le azioni nell'ordine stabilito dall'**Iniziativa**. La sequenza di gioco è modificata come segue:

- ✚ ordini;
- ✚ tiro di dado per l'**Abilità** e attivazione degli ordini sulla **tabella Abilità**, il tiro di dadi per l'attivazione determina anche l'**Iniziativa** (il tiro di dadi per l'**Iniziativa** e per l'**Abilità** è contemporaneo);
- ✚ modifica della rotta, movimento e tiro, le manovre sono eseguite in due fasi distinte:
  - ✚ fase di manovra (virate, **orzate** o **poggiate**), movimento e tiro per i giocatori con l'**Iniziativa**,
  - ✚ fase di manovra, movimento e tiro dei giocatori che hanno perso l'**Iniziativa**;
- ✚ abbordaggi, gli abbordaggi sono eseguiti in due fasi distinte:
  - ✚ abbordaggi delle navi che hanno l'**Iniziativa**,
  - ✚ abbordaggi delle navi che hanno perso l'**Iniziativa**;
- ✚ test del morale (il test è considerato contemporaneo).

### Ordini

I giocatori assegnano gli ordini come di consueto ma tutti contemporaneamente.

### Attivazione

Terminata la fase di scrittura degli ordini tutti i giocatori contemporaneamente tirano i dadi per l'**Abilità**. Il punteggio dei due giocatori, di parti avverse, che controllano l'ammiraglia è confrontato per stabilire quale flotta avrà l'iniziativa nel turno: il

giocatore con il punteggio più alto **vince l'Iniziativa** per la sua flotta, il suo avversario è il giocatore che ha **perso l'Iniziativa**. Nel caso in cui il punteggio sia lo stesso **l'Iniziativa** rimane alla parte/flotta che aveva **l'Iniziativa** nel turno precedente, se la parità si verifica nel primo turno decidere casualmente il giocatore che vince **l'Iniziativa** tirando un solo d6.

Il punteggio per decidere l'Iniziativa non è modificato dalla qualità dell'equipaggio della nave ammiraglia (come il tiro per **l'Abilità**) ma dal **Valore dell'ammiraglio**. Il **Valore dell'ammiraglio** è stabilito dallo scenario e varia da un minimo di **-1**, ammiraglio **Incompetente**, fino a **+2**, ammiraglio **Eccellente**.

## Manovra e tiro

I giocatori della parte che ha **vinto l'iniziativa** manovrano, muovono come di consueto e tirano con le navi che hanno ricevuto l'ordine di farlo. Successivamente manovrano e tirano le navi della parte che **ha perso l'iniziativa**. È possibile, ovviamente, che alcune navi manovrino *due volte di seguito* (se, ad esempio, hanno perso l'iniziativa nel turno precedente e l'hanno poi vinta in quello successivo).

## Navi impigliate

Va fatta qualche precisazione per quanto riguarda navi impigliate. Se il giocatore che ha vinto **l'Iniziativa** non riesce a liberare le vele non può muovere nel turno, anche se la nave avversaria ha ottenuto un punteggio sufficiente a liberarsi, l'operazione, per questo equipaggio, non ha avuto successo. Se la nave nemica, controllata dal giocatore che ha perso **l'Iniziativa**, ha avuto successo nel liberare le proprie vele, può, invece, muovere liberamente nel momento in cui ne avrà l'opportunità (quando la parte con **l'Iniziativa** avrà completato la fase di Manovra e sarà la volta delle navi senza **l'Iniziativa**).

## Abbordaggi

I giocatori della parte che ha **vinto l'iniziativa** hanno diritto ad abbordare per primi, sempre che abbiano avuto successo nel formare le squadre di abbordaggio, se vincono la mischia successiva all'abbordaggio, punteggio pari o superiore a tre, la nave è catturata, come di consueto, e la mischia termina.

Se la nave non è catturata e l'abbordaggio viene respinto, punteggio pari a zero, o la mischia continua, punteggio di uno o due, l'avversario ha diritto a tentare a sua volta la conquista della nave nemica, sempre che abbia avuto successo nel formare le squadre di abbordaggio.

## Regole opzionali ed Iniziativa

Se è in uso la regola *Regola opzionale 3: sequenza di gioco*, riportata a pagina 46, per stabilire l'Iniziativa si tiene conto solo del punteggio del dado bianco, il **dado comune**.

### Iniziativa e giocatori

Si tratta di una regola opzionale che richiede una certa esperienza di gioco con Signal Close Action.

Per decidere l'**Iniziativa** si tiene conto del tiro di dado di tutti i giocatori che prendono parte alla partita: il giocatore con il punteggio più alto ha l'Iniziativa e ha diritto a manovrare, e tirare, per primo nel turno attuale; il giocatore che ottiene il punteggio immediatamente inferiore manovra e tira per secondo; e così via via tutti gli altri giocatori, nell'ordine stabilito dal punteggio del tiro dei dadi.