

# VLAADA CHVÁTIL

# SPACE

# ALERT

La scatola di gioco include due manuali: il "Regolamento" e "Come diventare un Esploratore Spaziale". Iniziate da quest'ultimo. È stato ideato per insegnarvi a giocare passo dopo passo e, allo stesso tempo, permettervi di immergervi nell'atmosfera. Nella stesura del manuale ci siamo basati sulla nostra esperienza di insegnamento a numerosi gruppi di giocatori.

Abbiamo evidenziato le regole in giallo.

Mentre invece gli esempi e le note sono evidenziati in celeste.

Tutto ciò tornerà utile se solo uno di voi avesse letto le regole e le stesse insegnando agli altri. La parte non evidenziata proviene dal corso degli "Esploratori Spaziali 101", insegnato alla "Accademia Militare Galattica".

Poiché il gioco è più facile da imparare giocandoci, questo manuale è impostato in modo che possiate immediatamente addentrarvi nell'azione. Verrete guidati in modo graduale attraverso regole e meccanismi e, per ogni passo del vostro apprendimento, vi sarà data la possibilità di impraticarvi con qualcosa di nuovo. Le partite sono brevi - circa 25 minuti - ma frenetiche. Il gioco diventerà sempre più difficile via via che verranno aggiunte nuove regole. Sarà una decisione del vostro gruppo scegliere quando passare al livello successivo.

In fondo a questo manuale potete trovare un' apposita sezione per quei giocatori più esperti che stanno insegnando le regole ai nuovi giocatori: vi sarà di aiuto nella spiegazione e permetterà di saper giocare dopo appena 20 minuti.

## Numero di Giocatori

**Le regole trattate in questo manuale sono quelle per 4 o 5 giocatori. Il nostro consiglio è che per i primi giochi vi atteniate a questi numeri in modo da poterle più facilmente seguire. Le regole per 2 o 3 giocatori le potete comunque trovare in fondo a questo manuale.**

## Nota Importante

**Questo gioco contiene un CD. Non è solo un bonus per farvi immergere nell'atmosfera, bensì gioca un ruolo fondamentale per il gioco. Per la sua riproduzione dovete usare un lettore ".mp3", possibilmente dotato di altoparlanti stereo. Volendo potete anche scaricare le tracce audio del gioco, in formato ".mp3", direttamente dal sito "www.redglove.it".**

**Se non si vuole, o non si può, usare gli altoparlanti, è possibile anche giocare usando delle cuffie. In tal caso, il giocatore che le indossa dovrà assumersi anche la responsabilità di passare tutte le varie informazioni al gruppo.**

**Se invece non avete proprio possibilità di riprodurre le tracce audio, designate un giocatore, che indossi un orologio e che sia il vostro "Cronometrista". Sul sito potrete trovare speciali "Carte Settore" (vi consigliamo di stamparle). Il Cronometrista, grazie a delle note, potrà leggerle al momento opportuno. Il Cronometrista non giocherà in modo attivo, ma è un valido ruolo per chi conosce già il gioco e vuole aiutare nuovi giocatori ad impararlo.**

# DIVENTARE ESPLORATORI SPAZIALI IN 7 LEZIONI

*Una trascrizione del corso "Esplorazione Spaziale 101" insegnato all'Accademia Militare Galattica.*

## INTRODUZIONE

Amici e famigliari, siamo qui riuniti per ricordare lo straordinario coraggio nonché eroismo che i caduti in servizio hanno mostrato alla loro nazione... Come? Oh, scusate. Ho confuso il gruppo. In ogni caso... Eccoci qua!

Miei impavidi cadetti, benvenuti al corso accelerato di "Esplorazione Spaziale". Ammiro lo straordinario coraggio ed eroismo che avete dimostrato decidendo di servire la nostra nazione. E non ho alcun dubbio che sarete vittoriosi.

Avete di vostra volontà deciso di prestare servizio come ciurma di una nave da esplorazione di classe "Bersaglio Facile". Questo corso sarà breve ma intenso... Ma non perché il governo ci ha tagliato i fondi. No. Vogliamo che voi usciate nello spazio il prima possibile in modo da rimpiazzare... Quello che è... Beh, non è un lavoro complicato. Perché sprecare tempo con l'addestramento?

La vostra missione sarà esplorare alcune regioni della Galassia e prendere nota delle attività ostili nei settori pericolosi. La vostra nave sarà equipaggiata con nuovi motori per l'iperspazio, sonde automatizzate, e un sofisticato computer che guiderà le vostre azioni. Non è un compito difficile: la nave effettuerà automaticamente il salto nell'iperspazio nel settore prescelto, dopodiché le sonde scandaglieranno il settore e, quando avranno finito, la nave automaticamente tornerà a casa. L'intera operazione richiede solo 10 minuti, durante i quali vi annoierete a non fare nulla.

Sono sicuro che non ci sia bisogno che ve lo dica, ma questo è il migliore dolce-far-nulla-per-10-minuti stipendiato che potrete mai trovare. Vedo che a molti di voi è tornato il sorriso, quindi non ho dubbi che vi siate ricordati del nostro volantino di reclutamento.

Al momento, potremmo anche inviarvi senza alcun addestramento, ma leggi governative obbligano prima ad un breve corso. C'è anche da dire che a volte - ma non così spesso, mi capirete - e solo a volte, potrete trovare qualche comportamento ostile che potrebbe, ma solo nei casi più estremi, provocare qualche danno alla vostra nave. E questo è veramente l'unico motivo per cui abbiamo bisogno di voi. Il vostro lavoro è respingere questi flebili attacchi e mantenere la nave funzionale per quei 10 minuti di cui necessita per fare un'istantanea del settore. Il computer valuta automaticamente la posizione e le intenzioni del nemico e la nave è equipaggiata con possenti scudi, numerosi cannoni laser, razzi autoguidati, squadre di droni da combattimento ed altri sistemi di difesa ancora, quindi non sarà un problema tenere a bada qualsiasi... uhm... eventuale problema. Sono inoltre lieto di comunicarvi che tutti coloro che incontreranno il nemico riceveranno un meraviglioso premio, se torneranno. O meglio, volevo dire, "quando torneranno", non ho dubbi a riguardo... In ogni caso... Scusatemi, ma qua manca l'aria.

Ora dobbiamo prenderci una breve pausa, devo presenziare a una... cerimonia per la squadra precedente.

# LEZIONE 1: LA VOSTRA NAVE E LA SQUADRA

Sono felice di vedervi nuovamente presenti. Lo ammetto, mi è un po' dispiaciuto vedere che le guardie di sicurezza hanno dovuto ricordare a qualcuno di voi che ormai il contratto è già stato firmato e voglio sperare che la prossima volta che ci prenderemo una pausa non ci sarà più nessun tentativo di abbandonare il campus.

Inizieremo con un piccolo test di ingresso – un breve volo che vi introdurrà all'esplorazione spaziale e metterà alla prova le vostre abilità nonché capacità nel lavoro di squadra.

Visto che abbiamo accennato alla squadra, chi di voi vuole essere il Capitano, e chi l'Ufficiale delle Comunicazioni?

**Designate un giocatore che sia il capitano. Avrete bisogno di qualcuno che abbia buone capacità organizzative e comunicative e non di meno una sufficiente autorità da esser in grado di affermare "Ora basta con le parole. Diamoci da fare."**

**Successivamente designate un ufficiale delle comunicazioni che sarà responsabile di tenere traccia delle informazioni in arrivo dal computer di bordo e dovrà assicurarsi che i giocatori non ne perdano di vista nessuna. Dovrà inoltre tenere d'occhio diversi aspetti del gioco ed essere sempre attento agli eventi in arrivo, anche quando tutti gli altri sono nel bel mezzo di una discussione su qualche altro problema.**

Il mio assistente vi fornirà adesso delle tute spaziali colorate. Avete capito bene, ognuno di voi ne indosserà una di diverso colore in modo che quando sarete in volo sia più semplice riconoscervi gli uni dagli altri.

**Ogni giocatore sceglie una miniatura colorata. Prendete il Tabellone Azione numerato da 1 a 7 del vostro colore e posizionatevelo di fronte. Per adesso, lasciate i Tabelloni numerati da 8 a 12 dentro la scatola.**



Se prestate attenzione alla lavagna, vedrete un diagramma della nave "Bersaglio Facile". Posso chiedere all'ufficiale delle comunicazioni se viene a sedersi in prima fila? Sì, qua può andare. Vedete, il vostro lavoro consiste semplicemente nel prestare un po' di attenzione. Ora, questa è l'interfaccia del computer di bordo.

L'illustrazione seguente mostra i posti a sedere che dovrete andare ad occupare in una partita a 5 giocatori.



Posizionate il Tabellone della Nave sul tavolo in modo tale che tutti possano vederlo o da fronte o da lato, ma nessuno lo veda al contrario (sempre se lo spazio ve lo consente). Poco sopra, a circa 30 centimetri, dovrete posizionare lo "schermo del computer", tramite cui il computer della nave fornirà informazioni fondamentali.

L'ufficiale delle comunicazioni dovrebbe sedersi accanto. Se invece di un computer state usando un lettore ".mp3" con altoparlanti (o un Cronometrista), l'ufficiale dovrebbe comunque essere quello più vicino.

Sotto il Tabellone della Nave, posizionate il Tabellone di Progresso Missione con il lato semplice a faccia in su (quello formato da 2 righe piuttosto che da 3).

## Il Tabellone della Nave

Come potete notare, la nave è divisa in 3 diverse zone: babordo, centro, e tribordo. Che roba sono? Nessuno vi ha mai spiegato la differenza fra babordo e tribordo? Ok, non preoccupatevi. Per aiutarvi a capire in che zona della nave siete, ognuna di esse è illuminata con luci di diverso colore: il babordo di rosso, il centro di bianco e il tribordo di blu. Per evitare qualsiasi incomprensione fra sinistra e destra, ci riferiremo sempre a queste come a zone rossa, zona bianca, e zona blu.

La nave ha due ponti, quello superiore e quello inferiore. Ogni zona è dotata di un ascensore gravitazionale che collega la stazione inferiore con quella superiore, mentre le stazioni di uno stesso ponte sono collegate da porte a tenuta stagna.

Le 6 stazioni della nave sono quindi divise nel seguente modo: superiore rossa, inferiore rossa, superiore bianca, inferiore bianca, superiore blu, inferiore blu.

### Zona Rossa

### Zona Bianca

### Zona Blu

#### Ponte Superiore



#### Ponte Inferiore



Porta



Ascensore

## I SISTEMI DELLA NAVE

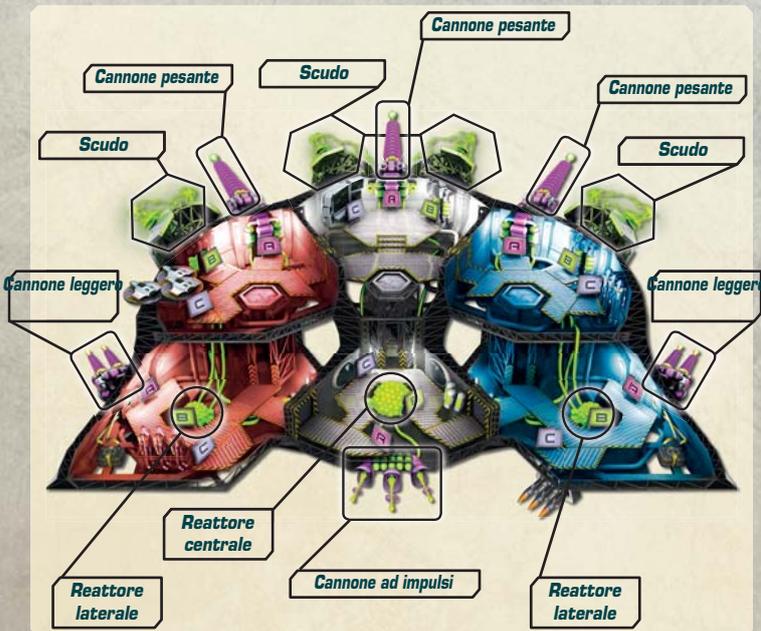
Ogni stazione ha 3 diversi sistemi, etichettati come **A**, **B**, e **C**. Signorina, questo non è un disegno semplificato, i sistemi sono veramente attivati tramite questi grossi bottoni colorati con stampata sopra la lettera a caratteri cubitali. Sarete grati di questa semplificazione, quando se ne presenterà il bisogno.

I sistemi di armamento sono rappresentati da **A**. Il ponte superiore è dotato di tre cannoni laser pesanti, mentre le stazioni rosse e blu del ponte inferiore sono dotate di cannoni laser leggeri. Sono meno potenti, ma hanno una riserva di energia personale, in modo che non debbano attingere all'energia del reattore. La stazione bianca inferiore è infine equipaggiata con un versatile cannone ad impulsi.

I sistemi energetici sono rappresentati da **B**. Il ponte superiore è dotato di scudi energetici, uno per ogni zona della nave. Il ponte inferiore contiene i reattori. Ogni zona della nave è servita da un proprio reattore e tutti i sistemi di zona da esso dipendenti (cannoni pesanti e scudi) vi attingono. I reattori ausiliari laterali accumulano energia dal reattore centrale, il quale per produrla consuma capsule di carburante.

Cosa? Pensate sia troppo complicato? Ma se siamo appena agli inizi!

Bene, parleremo dei sistemi rappresentati da **C** in un altro frangente, in questo volo di prova non avrete bisogno di sapere di più.



## IMPOSTAZIONE INIZIALE DELLA NAVE

Quando uscite dal salto nell'iperspazio, la vostra nave si troverà sempre nella condizione sotto indicata.

Vi ritroverete nella Sala Comando. I reattori e gli scudi saranno parzialmente carichi. Il reattore centrale avrà 3 capsule di carburante.



I giocatori piazzano le loro miniature nella stazione bianca superiore (chiamata anche "Sala Comando"). I cubetti verdi rappresentano l'energia utilizzabile in reattori e scudi. Posizionate 1 cubetto in ogni scudo, 2 in entrambi i reattori laterali ed infine 3 in quello centrale. Quest'ultimo sarà dotato, inoltre, di 3 cilindretti verdi rappresentanti le capsule di carburante.

I cannoni laser leggeri hanno una loro illimitata riserva di energia. Fornite ad entrambi 1 cubetto giallo, posizionandolo nel rispettivo accumulatore di energia (poco più sotto la loro figura sul Tabellone).

Mettete i restanti cubetti verdi e rossi da qualche altra parte sul tavolo, in modo da costituire una riserva a cui poter attingere.

Avanzeranno tutta una serie di altri pezzi di gioco: gettoni, cubetti, e segnalini. Per ora potete rimetterli nella scatola. Non saranno usati nella vostra prima partita.

I numeri nei quadrati evidenziati di verde rappresentano la massima capacità degli scudi e dei reattori, ma per ora non dovrete preoccuparvene. Cosa c'è? Ti stai chiedendo come mai non siano stati caricati a pieno? Guarda, ragazzino, con tutta probabilità non incontrerai alcun problema. Non ha senso sprecare ulteriore energia. Se dovete avvistare un nemico, questa riserva dovrebbe bastarvi per il tempo necessario a farvi salire sull'ascensore gravitazionale e dare in pasto al reattore centrale una capsula di carburante aggiuntiva.

## INTORNO ALLA NAVE

Sono sicuro che non sarà inatteso il fatto vi informi che ogni settore della Galassia ha una propria estensione e topologia. Ok. Non ve l'aspettavate. Non importa. Per fortuna il computer della nave vi assisterà nel misurare il tutto e proiettare in modo grafico le informazioni, dividendole su 3 diverse traiettorie. Tutto quello che dovrete sapere è quale pericolo sia stato avvistato in rotta verso la zona rossa, bianca, o blu.

In una partita tipica, le Traiettorie e le Minacce sono scelte in modo casuale. In questo Volo di Prova, invece, le abbiamo già scelte per voi, così come mostrato dalla seguente illustrazione:

Carte da E1-01 a E1-06



Prendete le Pance Traiettorie etichettate come T6, T2, T4 e posizionatele vicino lo "schermo del computer", sopra il Tabellone della Nave, così come mostrato nella figura. Lasciate pure nella scatola le rimanenti Pance Traiettorie.

Dalle carte minaccia viola indicate come **X**, prendete le sei aventi nel bordo inferiore sulla sinistra i codici da E1-01 a E1-06. Disponetele in ordine e in modo tale che il mazzo di carte sia a faccia in giù. La prima carta che pescherete sarà la E1-01, mentre l'ultima la E1-06. Ponete il mazzo davanti all'ufficiale alle comunicazioni. Per il momento lasciate le carte rimanenti (viola e verdi) nella scatola.

Dividete i gettoni gialli di forma poligonare in due file ordinate, ovvero come **1**, **2**, **3**, **4**. Per il momento lasciate i gettoni rimanenti nella scatola.

## CARTE AZIONE

Prima di iniziare, vorrei mettervi in guardia: il volo di prova è una simulazione piuttosto accurata di come tutto si presenti all'interno di una vera nave, dove la situazione è certamente meno lineare di quanto potete aver modo di osservare qui in aula. Non avrete accesso a tutte le informazioni, né potrete svolgere liberamente tutte le vostre azioni. Provate ad immaginarvi con il sudore che vi gronda sugli occhi mentre attraversate le macerie fumanti della piattaforma di un ascensore gravitazionale, e allo stesso tempo tutto intorno a voi stia saltando in aria, con un compagno che vi sta strillando negli auricolari come le cose stiano andando male dall'altro lato della nave. E poi, quando finalmente riuscirete a raggiungere il ponte inferiore, lo sconforto di scoprire che non c'è abbastanza energia nel reattore, che qualcosa è riuscito a penetrare lo scafo della nave, o che il computer di bordo ha appena avvistato un mostro spaziale, di proporzioni immense...

Oh! Scusate... Non era mia intenzione spaventarvi. Stavo, ecco, esagerando un pochino... Quello che volevo farvi capire è di quanto le cose possano sfuggire di mano.

Le Carte Azione simulano la confusione che si crea a bordo della nave. Prendete quelle con il dorso grigio e mischiatele. Consegnatene 10 a ciascun giocatore, dividendole in questo modo: 5 a faccia in giù negli spazi 1, 2, 3 dei loro Tabelloni Azione e 5 a faccia in giù negli spazi 4, 5, 6, 7. Aspettate ancora prima di girarle e guardarle.



Posizionate le carte restanti in un mazzo coperto sul tavolo, in modo tale tutti i giocatori l'abbiano a portata di mano. Per il momento, lasciate le 6 carte con il dorso dorato nella scatola.

## TRACCIA AUDIO

Benvenuti nel nostro simulatore. Mentre prendete confidenza con i comandi, caricherò lo scenario di prova nel computer di bordo.

Se avete un lettore ".mp3", riproducete la traccia 1 "Primo Volo di Prova" dal CD incluso nella scatola.

Se lo preferite, potete anche scaricare le Tracce Audio in formato ".mp3" dal sito "[www.redglove.it](http://www.redglove.it)".

Se non avete a disposizione un lettore ".mp3", la persona designata come Cronometrista deve avere fra le mani la Carta Scenario S1-1, "Primo Volo di Prova" (anch'essa la troverete su "[www.red.glove.it](http://www.red.glove.it)").

Accertatevi che il vostro tavolo di gioco si presenti in questo modo:



# LEZIONE 2: TURNO AZIONE

**Il Turno Azione viene giocato in tempo reale, con un limite di tempo scandito dalla traccia audio. Durante questo turno userete le vostre Carte Azione per pianificare ciò che effettuerete durante la vostra missione nella Nave.**

Molto bene, tutti a rapporto in Sala Comando, sto per dare il via alla simulazione. Cosa? Non vi ho ancora detto cosa dovrete fare? Sicuri? Va bene, ma non fissatevi in quel modo. Non potete aver idea di quanto sia stressante questo lavoro, addestrare squadre su squadre, sapendo che in ogni caso... Beh, vi ho parlato a sufficienza del mio lavoro. Ora parliamo del vostro.

## PIANIFICARE LE AZIONI

La simulazione avrà inizio non appena premerò il tasto "avvio". Il vostro primo volo di prova durerà circa 7 minuti. L'esperienza insegna che durante questi minuti non avrete il tempo di fare neppure 7 azioni. Per semplificare la sincronizzazione, la missione verrà divisa in due fasi. La prima è relativa alle azioni 1, 2, 3, mentre la seconda alle 4, 5, 6, 7.

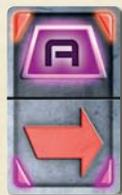
Nei primi secondi della Traccia Audio, il computer annuncia l'inizio della missione. Ogni giocatore prende quindi le 5 Carte Azione dalla sezione numerata 1, 2, 3 del proprio Tabellone Azione. Queste carte vi permetteranno di pianificare tutto quello che andrete a fare nei vostri primi 3 turni di gioco.



Ogni carta è divisa in due metà: movimento ed azione. Per giocarle, dovete prima decidere quale delle due attivare. Se la metà movimento è posta superiormente, la carta rappresenta un movimento, e la metà inferiore viene ignorata. Se la metà azione è posta superiormente, la carta rappresenta l'attivazione di uno specifico sistema nella stazione in cui si trova la miniatura del giocatore, ed anche in questo caso la metà inferiore viene ignorata.



**Una Carta Azione indicante un movimento a destra**



**La stessa Carta indicante invece una azione (A)**

La metà movimento può essere usata o come movimento verso sinistra (a babordo) o come movimento verso destra (a tribordo) o come movimento tramite ascensore gravitazionale. Per farla ancora più semplice, la freccia rossa è un movimento a sinistra, mentre la freccia blu è un movimento a destra. I colori corrispondono a quelli della nave. Inoltre, lo stesso disegno delle frecce è ripetuto sul Tabellone della Nave.

Usando l'ascensore gravitazionale non serve specificarne la direzione: se vi trovate nel ponte superiore, muovete in quello inferiore, e viceversa.

La metà azione potrebbe rappresentare l'attivazione del sistema (A), di quello (B), di quello (C), o infine l'uso della squadra di droni (A). Nel Volo di Prova, potrete effettuare solo le azioni (A) o (B).

Le azioni (C) e (A) non avranno alcun effetto. Se vi trovate in mano una di queste carte, usate la loro metà movimento, oppure non usatela affatto.

Per pianificare le vostre azioni, disponete 1 carta a faccia in su per ogni spazio 1, 2, 3 del vostro Tabellone Azione. Se volete spostarvi in una stazione adiacente, usate la metà movimento della vostra carta. Se volete usare la metà azione, assicuratevi che questa sia posta superiormente. Così facendo, in ogni turno o vi muoverete o effettuerete un'azione nella stazione in cui vi trovate. Potete anche decidere di saltare uno o più turni, non posizionando alcuna carta nel relativo spazio.



Il giocatore ha deciso di muovere a sinistra (nella stazione rossa superiore) nel turno 1. Quindi si ferma nel turno 2. Infine, nel turno 3, attiva il sistema (A) della stazione in cui si trova (ovvero usa il cannone laser pesante).

L'azione (C) e l'uso dell'ascensore gravitazionale, indicati nella metà inferiore delle carte, sono ignorati.

Tutto il Turno Azione viene giocato in tempo reale. Potete posizionare le vostre carte sul relativo Tabellone Azione con la velocità che preferite. E' permesso discutere sulle azioni da intraprendere. In realtà, sarà necessario discutere, in particolare su chi deve andare, dove, e a fare cosa, e dovrete anche prestare attenzione alle mosse di tutta la squadra. In caso di ripensamenti, potete rimpiazzare le carte azione già posizionate con altre dalla vostra mano. Potete avere un'unica carta per spazio. Le carte in eccesso fanno parte della vostra mano. E' vietato mostrare le proprie carte agli altri giocatori, ma non lo è tentare di fargli capire quali siano.

Quando sarete soddisfatti delle azioni scelte per i primi 3 turni, potrete iniziare a pianificare la vostra seconda fase. Prendete in mano le carte dagli spazi 4, 5, 6, 7 ed usatele, assieme a quelle che vi sono rimaste dalla fase precedente, per pianificare le vostre 4 azioni finali. **Una volta che avrete preso le carte della vostra seconda fase, non potrete più cambiare le carte già giocate per la prima fase, ovvero dei turni 1, 2, 3.** Le azioni per i turni 4, 5, 6, 7 possono ancora essere cambiate, almeno fino all'annuncio del termine del Turno Azione.

L'intero Turno Azione dura 7 minuti, durante i quali tutti i giocatori giocano all'unisono ed insieme pianificano le loro azioni per i 7 turni.

Potreste rimanere basiti da questo: ma come, hai ideato un ricco tabellone di gioco con numerose miniature, segnalini, gettoni, cubetti, e quant'altro, per poi ridurlo in un piazzamento di carte in soli 7 spazi?

E' proprio così. L'unico vostro compito nel Turno Azione sarà il pianificare quello che la vostra miniatura dovrà fare nei 7 turni che seguiranno.

Nel Turno Azione, il tabellone di gioco, così come le miniature o i segnalini, possono essere usati come aiuto per far meglio capire agli altri giocatori le azioni che volete intraprendere, o quelle che vi aspettate loro compiano. Nel pianificarle, siete anche liberi di muovere le miniature in gioco, i cubetti, e quant'altro. Ma una volta finito il turno, l'unica cosa che verrà presa in considerazione saranno le carte che avrete posizionato nei vostri rispettivi Tabelloni Azione.

## IL COMPUTER DI BORDO

Dovete tutti, e in particolar modo l'ufficiale delle comunicazioni, prestare attenzione al computer di bordo. I suoi annunci sono di vitale importanza.

Non appena darete il via alla traccia audio, la seguente sarà la prima frase che avrete modo di ascoltare:

**Allarme. Presenza nemica rilevata. Prego, iniziare la prima fase.**

Non appena sentirete questo annuncio, potrete prendere le vostre prime 5 Carte Azione e pianificare i vostri primi 3 turni. L'ufficiale delle comunicazioni ha un compito aggiuntivo, e non di meno importante: gestire le carte minaccia.

Il computer di bordo proseguirà con un annuncio simile al seguente:

**Tempo T+3. Minaccia. Zona rossa. Ripeto: tempo T+3. Minaccia. Zona rossa.**

L'ufficiale delle comunicazioni dovrà quindi effettuare le seguenti azioni:

- Pescare la prima carta dal mazzo delle minacce.
- Posizionarla a faccia in su di fianco alla Traiettoria di zona, corrispondente al colore della stessa (ad esempio, "Zona rossa" indica la Traiettoria della zona rossa, cioè quella più a sinistra).
- Prendere il rispettivo gettone numerato, indicante il tempo, e posizionarlo sulla carta (ad esempio, per una minaccia avvistata al tempo T+3 si userà il gettone numerato "3").

Nel caso in esame, questo sarà il risultato che dovrete ottenere:



L'ufficiale delle comunicazioni dovrebbe inoltre informare della minaccia il capitano, cosicché lo stesso, a sua volta, possa decidere quale membro dell'equipaggio dovrà esser impiegato per fronteggiarla.

Altri annunci potrebbero essere i seguenti:

**Dati in arrivo. Ripeto: dati in arrivo.**

Questo indica che ogni giocatore può pescare una nuova Carta Azione dal mazzo. L'ufficiale delle comunicazioni si deve assicurare che tutti i giocatori sfruttino tale possibilità (o comunque ne siano a conoscenza).

**Trasferimento dati. Ripeto. Trasferimento dati in meno 5, 4, 3, 2, 1. <beep>. Trasferimento dati completato.**

Un trasferimento dati permette ai giocatori di passarsi una carta a testa. Colui che la riceve non è obbligato a darne un'altra delle sue in cambio, ed è inoltre possibile che più di un giocatore passi una carta ad uno stesso giocatore. Resta però sempre valida la limitazione per cui ogni giocatore può passare un'unica carta.

Il trasferimento dati è facoltativo. Le carte devono essere passate di mano in mano prima che il computer scandisca con un beep la fine del periodo. Non è sufficiente lanciare la carta al vostro compagno di squadra, oppure mettergliela direttamente vicino al suo Tabellone Azione. Una volta che sentirete l'annuncio di trasferimento dati, probabilmente è già troppo tardi per discutere sul da farsi. Se avete bisogno di una determinata carta, assicuratevi che abbiate informato per tempo i vostri compagni, che quindi sappiano quale sia, e che abbiano già deciso un piano d'azione per quando scatterà tale annuncio.

**La prima fase termina in 1 minuto.**

**La prima fase termina in 20 secondi.**

**La prima fase termina in meno 5, 4, 3, 2, 1. La prima fase è terminata. Prego, iniziate la seconda fase.**

Questi annunci vi permettono di conoscere il tempo a disposizione prima che termini la prima fase. In questa dovrete posizionare le carte negli spazi 1, 2, 3, prendere le vostre carte della seconda fase, e cominciare a pianificare i turni 4, 5, 6, 7. Come abbiamo già detto, potete farlo anche prima che finisca la prima fase, ammesso che vogliate. Una volta che il computer ha annunciato il termine della prima fase, tutti devono necessariamente passare alla seconda. Non potete più cambiare le carte negli spazi 1, 2, 3, oppure, se uno di questi è rimasto vuoto, non potete più piazzarvi carte.

**L'operazione termina in 1 minuto.**

**L'operazione termina in 20 secondi.**

**L'operazione termina in meno 5, 4, 3, 2, 1. Missione completata. Prepararsi al salto nell'iperspazio.**

Con quest'ultimo annuncio si conclude il Turno Azione. Nessuno potrà più usare le Carte Azione. Inizia così il Turno di Risoluzione.

Se siete convinti di avere pianificato tutto alla perfezione e di non avere più niente da fare, potete anche decidere di concludere la Missione in qualsiasi istante dopo il primo annuncio di "Termine operazione".

## LEZIONE 3: TURNO DI RISOLUZIONE

**La seconda parte del gioco consiste nel verificare come procederà la navigazione, così come influenzata dalle vostre azioni pianificate. Non avrete un tempo limite. Non farete ulteriori scelte. Dovete solo utilizzare il tabellone e le figure per simulare cosa accadrà alla nave. Immaginate che sia una registrazione video di quello che è successo nella nave mentre voi eravate in missione.**

Sono certo che adesso tutti voi siete desiderosi di mettere in pratica la teoria, ma dovete prima sapere come funziona esattamente questo Volo di Prova. In caso contrario, temo che correreste per la nave premendo bottoni a casaccio, fino a consumarne tutta l'energia. Ora che ci penso... Sono certo vi ritroverete a farlo sia che ora mi prestate attenzione o meno.

Va beh, ho lavorato così tanto nel produrre queste dispense che, in ogni caso, ve le leggerò.

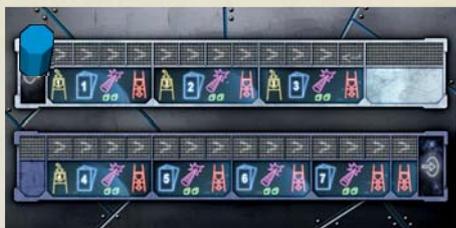
Prima di iniziare a giocare con il Turno Azione, dovete sapere come funziona il Turno di Risoluzione.

Naturalmente, nel mondo reale tutte le azioni vengono svolte contemporaneamente, ma io per semplicità esplicative ho deciso di dividerle in una serie di passaggi.

Inutile nascondere l'abbia fatto anche perché è un gioco da tavolo.

Se prestate attenzione alla lavagna, potrete vedervi rappresentato un diagramma iconografico di tutto ciò che vi capiterà durante un volo spaziale, a cominciare dal vostro arrivo dall'iperspazio per poi finire con il vostro rientro nello stesso, in rotta per casa.

Il Tabellone di Progresso Missione è usato per tenere traccia dei passaggi del Turno di Risoluzione. Posizionate il Segnalino blu nel primo spazio dello stesso, stante ad indicare l'istante in cui emergete dall'iperspazio.



**Tabellone di Progresso Missione**

Prima di iniziare il Turno di Risoluzione, re-impostate la nave allo stato iniziale, con i cubetti e i segnalini dove erano all'inizio del Turno Azione (è un compito che viene solitamente svolto dal capitano, ma può esser fatto da chiunque abbia il regolamento a portata di mano). Questo giocatore, chiamato Ufficiale Tattico, ogni volta farà avanzare il segnalino di uno spazio, e tutti i giocatori risolveranno gli eventi indicati in ognuno di essi.



### MINACCIA RILEVATA

Appena la vostra Nave esce dall'iperspazio potreste venire attaccati. Ora, non preoccupatevi di questo, come ho già detto, nella maggioranza dei casi non c'è alcun pericolo.

Anzi... mi sono stancato di reggere il gioco. Non mi stanno pagando abbastanza per mentirvi. Volete proprio saperla tutta? Non appena uscirete dall'iperspazio: SBRAM! Qualsiasi cosa vi verrà addosso. Fatevene già ora una ragione.

Questa casella significa "viene rilevata una minaccia". Se il computer ha annunciato una minaccia al tempo corrispondente al numero presente in questo spazio, allora il vostro ufficiale delle comunicazioni pesca una carta minaccia e vi pone accanto il gettone numerato corrispondente. Adesso, nel Turno di Risoluzione, prendete l'altro gettone con lo stesso numero e posizionate nella prima casella della Traiettorie, ovvero quella più lontana rispetto la Nave. Questo sta ad indicare che la minaccia sarà presente in questa Traiettorie.

Se per questo tempo non sono invece state annunciate minacce (e quindi non ci sono carte con il relativo numero), non succederà nulla.

**Esempio:** Il primo annuncio minaccia è stato: "Tempo T+2. Minaccia. Zona Bianca." L'ufficiale delle comunicazioni ha preso la prima carta minaccia dal relativo mazzo, e l'ha posizionata, assieme al gettone con il numero 2, di fianco alla Traiettorie centrale. Nel Turno di Risoluzione, al passaggio "Minaccia Rilevata 1", non succede nulla: al Tempo T+1 non sono state rilevate minacce. Invece, al passaggio "Minaccia Rilevata 2", prendete il secondo gettone con il numero 2 e posizionate nella prima casella della Traiettorie centrale.

Nel caso in esame, questo sarà il risultato che dovrete ottenere:



### AZIONI DEI GIOCATORI

Il passaggio successivo sono le azioni della squadra del turno 1. Pur nel caso non vengano rilevate minacce, potete sempre muovervi nella nave, caricare gli scudi, e via dicendo.

Questa casella indica che tutti eseguono le loro azioni pianificate, per il turno indicato nella casella stessa. Il primo ad iniziare è il capitano, quindi il turno prosegue in senso orario (ovvero dalla sua sinistra), ed uno per volta. L'ordine di gioco può esser molto più importante di quanto possiate immaginare!

### Movimenti

Se la vostra Carta Azione è stata giocata con la metà movimento posta superiormente, spostate la vostra miniatura nella stazione adiacente.

Se avete giocato una carta con la freccia rossa, usate la porta a sinistra per spostarvi nella stazione adiacente. Continuerete a stare nello medesimo ponte. Questo movimento vi porta o dalla zona blu a quella bianca, o dalla zona bianca a quella rossa. Nel caso siate già nella zona rossa, la vostra miniatura non si muoverà.

In modo speculare, una freccia blu permette di spostarvi nella stazione adiacente a destra, verso la zona blu della nave.

Nel caso abbiate usato l'ascensore gravitazionale, vi sposterete di ponte, ma rimanendo nella zona dello stesso colore. Ovvero, se la vostra miniatura è in quello superiore, si muove in quello inferiore, e viceversa.

## Azione **A** - Sistemi di Puntamento

Ora arriviamo alla parte più divertente della missione: sparare.

Se avete giocato una carta con la metà azione **A** posta superiormente, potete attivare l'arma della stazione in cui attualmente si trova la vostra miniatura. Per ora ci limiteremo a segnare l'attivazione dell'arma, i suoi effetti saranno conteggiati solo in un passaggio successivo.

Se vi trovate nel ponte superiore, l'azione **A** attiva un cannone laser pesante. Prende l'energia dal reattore della sua stessa zona (così come indicato nel tabellone dal collegamento dei cavi verdi). Prendete 1 cubetto verde di energia dal suo reattore e posizionatelo sopra la figura del cannone. Se il reattore non ha più cubetti, peggio per voi... la pressione del tasto produce solo un timido "click" e l'arma non spara.



Un cannone può solo usare l'energia proveniente dal proprio reattore di zona, non può prenderla né da un reattore diverso, né dagli scudi.

Il cannone ad impulsi nella stazione bianca del ponte inferiore funziona allo stesso modo. In questo caso viene alimentato dal reattore centrale, e quando lo activate, prendete un cubetto verde di energia dal reattore centrale e posizionatelo sul cannone (se i cubetti verdi sono esauriti, il cannone non spara).

Nelle stazioni laterali del ponte inferiore l'azione **A** attiva un cannone laser leggero. A differenza degli altri, questo ha una propria riserva di energia (il cubetto giallo sul suo accumulatore). Questa non finisce mai, quindi è sempre possibile usarli entrambi. Per indicare che il cannone laser leggero è stato attivato, prendete il suo cubetto giallo di energia dal relativo accumulatore e posizionatelo sul cannone.



Se più di un giocatore attiva una stessa arma nello stesso turno, questa sparerà solo una volta (la prima). Le azioni **A** eseguite in eccesso non avranno alcun effetto.

## Azione **B** - Sistemi di Energia

I terminali B vi permettono di gestire l'energia della nave. Vi pregherei di fare particolare attenzione poiché la sua comprensione è anche la chiave per comprendere come usare tutti i sistemi della nave.

Nel ponte superiore, l'azione **B** trasferisce l'energia dal reattore della zona in cui si trova la miniatura del giocatore allo scudo della stessa zona (così come indicato nel Tabellone dal collegamento dei cavi verdi).

Il numero sul tabellone evidenziato in verde indica la capacità dello scudo. L'azione **B** permette di riempire lo scudo per la sua capacità massima. Spostate abbastanza cubetti verdi di energia dal reattore allo scudo della sua stessa zona così da riempirlo; nel caso non ci siano cubetti a sufficienza, spostate comunque tutti quelli presenti. Significherà che lo scudo sarà carico per una quantità inferiore della capacità massima.



**Esempio:** Un giocatore effettua l'azione **B** mentre si trova nella stazione rossa del ponte superiore. Per riempire lo scudo a una capacità di **2**, sposta un cubetto dal reattore. Nel turno successivo, gioca nuovamente una azione **B**. Poiché lo scudo è alla sua massima capacità, questa azione non ha alcun effetto. Successivamente, l'energia dello scudo viene interamente consumata nel respingere degli attacchi. Se si rigiocasse una azione **B**, si sposterebbe l'unico cubetto rimasto dal reattore allo scudo (se ne potevano spostare anche 2, se solo vi fossero stati). Infine, un'ultima azione **B** non avrebbe alcun effetto, a meno che nel mentre qualcuno non ricaricasse il reattore.

Nel ponte inferiore, l'azione **B** permette la gestione dei reattori. I reattori laterali (zona rossa e blu) ricevono la loro energia direttamente dal reattore centrale (zona bianca). Questo funziona allo stesso modo del trasferimento di energia per gli scudi visto nel paragrafo precedente. Spostate i cubetti verdi dal reattore centrale a quelli laterali fino a caricarli alla massima capacità. Nel caso non ci siano cubetti a sufficienza, spostate comunque tutti quelli presenti nel reattore centrale.

**Non potrete mai scegliere la quantità di energia da spostare.** Voi premete solamente il grosso tasto **B** e i sistemi automaticamente trasferiscono tutta l'energia possibile.

Nella stazione centrale del ponte inferiore, l'azione **B** permette di rifornire il reattore centrale. Restituite 1 capsula di carburante della Nave (i segnalini cilindrici verdi) alla riserva, in cambio prendete abbastanza cubetti verdi di energia da ripristinare il reattore centrale alla massima capacità. Se giocate l'azione **B** quando il reattore è già carico, e quindi nel caso non prendereste neppure 1 cubetto verde, siete comunque costretti a restituire 1 capsula di carburante alla riserva. Una volta che le capsule di carburante sono finite, usare l'azione **B** in questa stazione non produce alcun effetto.



**Esempio:** Il Giallo effettua l'azione **B**. Rimette 1 capsula di carburante nella riserva, sempre da lì prende 3 cubetti verdi, e li posiziona sul reattore centrale, portandolo a 5. Il Rosso e il Blu per questo turno non fanno niente.

Nel turno successivo, il Rosso e il Giallo giocano l'azione **B**, e il Blu gioca l'azione **A**. Attenzione all'ordine di gioco: il Rosso è il capitano e quindi giocherà per primo, poi toccherà al Blu ed infine al Giallo. Il Rosso prende 3 cubetti dal reattore centrale per riempire alla massima capacità il reattore laterale. Il Blu prende 1 di questi cubetti e lo sposta nel cannone, per indicare che è stato attivato. Infine il Giallo consuma un'altra capsula di carburante e riempie nuovamente il reattore centrale a 5 cubetti.

Se, invece, il Blu fosse stato il capitano e quindi avesse giocato per primo (seguito dal Giallo e poi dal Rosso), allora sarebbe andata così: per prima cosa, il Blu avrebbe cercato di attivare il cannone, non riuscendoci in quanto non ci sono cubetti nel reattore laterale. Quindi il Giallo avrebbe consumato la capsula di carburante, senza ricevere in cambio alcun blocco in quanto il reattore era già alla sua massima capacità. Infine il Rosso avrebbe mosso 3 cubetti dal reattore centrale a quello laterale, troppo tardi però affinché sia utile a qualcosa in questo turno.

Notate che avete solo 3 capsule di carburante, e quindi in una difficile missione sarà fondamentale conservare energia e ricaricare il reattore centrale solo quando è quasi vuoto. Sebbene sia sempre preferibile consumare un po' di carburante, piuttosto che rimanere senza energia in un momento cruciale. È già capitato più di una volta che... Ma lasciamo stare. Finite pure il vostro pranzo. So che voi ragazzotti avete bisogno di energia. No, niente scuse. So che tutti i miei anni di esperienza non significano nulla per voi. Lo imparerete a vostre spese quando un gigantesco Distruttore vi starà dando la caccia e voi sarete ansiosamente cliccando il tasto di fuoco con il reattore svuotato. Sembra che io abbia spaventato qualcuno di voi... Non si preoccupi signorina, non ci sarà nessun gigantesco Distruttore. Ovvio... Mi sono solo lasciato un po' prendere la mano... Forse...



## CONTEGGIO DANNI

È stato un notevole balzo tecnologico rimpiazzare i vecchi sistemi di armamento manuale con strumenti a cui basti la sola pressione di un tasto; ma nonostante questo dovete comunque essere in grado di utilizzare al meglio le armi di cui la Nave è dotata. Basterà un colpo per sconfiggere il nemico? Sarà meglio sprecarne uno in più per esser sicuri, oppure risparmiarne energia per i turni successivi?

Dovete conoscere sia la forza delle vostre armi che la loro gittata, e dovete saper decifrare le informazioni che il computer vi fornirà.

In questo passaggio del Turno di Risoluzione, dovrete conteggiare gli attacchi di tutte le vostre armi. I cannoni che ora spareranno sono denotati da un cubetto giallo o verde (che rappresenta l'energia consumata). Il valore delle caratteristiche delle armi lo potete anche trovare direttamente stampato sul Tabellone della Nave.

## Armi

Innanzitutto verificate se le vostre armi colpiscono qualcosa o meno.

I cannoni laser pesanti e leggeri funzionano in modo simile - possono solo colpire una minaccia proveniente nella loro zona. I cannoni laser della zona rossa possono colpire solo minacce che giungono dalla Traiettorie della zona rossa. Non possono colpire nella Traiettorie bianca o blu. Se non ci sono gettoni numerati nella corrispondente Traiettorie, un cannone laser non colpirà nulla (ma consuma comunque l'energia per sparare). Se invece ci sono uno o più gettoni, colpirà quello più vicino (ovvero quello a minor numero di caselle dalla Nave). Se nella stessa casella ci sono due gettoni, colpirà quello avente il numero inferiore.



Vicino ad ogni cannone laser sono disegnati 3 quadrati; stanno ad indicare che questo ha una gittata di 3. Se guardate le Traiettorie, noterete che sono divise in 3 regioni. Queste sono le diverse distanze. Le 5 caselle più vicine sono a distanza 1, le successive 5 sono a distanza 2, ed infine le rimanenti sono a distanza 3. Questa è la distanza massima, quindi qualsiasi minaccia si riveli sarà comunque sempre entro la gittata dei cannoni laser della vostra Nave.

**(Attenzione: Le caselle X, Y, Z sono legate dalla distanza).**

Il numero indicato dentro il quadrato del cannone laser è la sua forza. Quelli leggeri hanno forza 2. Quelli pesanti hanno forza 4 o 5.

Il cannone ad impulsi opera in modo differente. Ha solo forza 1, ma colpisce tutte le minacce presenti nella sua gittata, pari a 2, e in tutte le 3 Traiettorie. Non colpisce minacce lontane, non fa un grande danno, ma spesso colpisce più nemici contemporaneamente.

## Minacce

Il computer ha installato un esteso campionario di minacce interstellari ed è in grado di identificarle e mostrare le loro caratteristiche principali.

**Livello di Pericolosità**

**Velocità**

**Azioni**

**Codice Identificativo**

**Nome**

**Punti Ferita**

**Punti Scudo**

**Abilità / Regole Speciali**

**Punteggio**

Quando viene colpito la prima volta, non subisce alcun danno. I colpi nei turni successivi provocano danni normali.

X Attacco 1.  
Y Attacco 2.  
Z Attacco 2.

E1-05 2/4

Quello a cui adesso dobbiamo prestare attenzione sono i punti ferita della minaccia (icona rossa) e i suoi punti scudo (icona verde).

I punti ferita indicano quanto danno bisogna infliggere prima di distruggerla. I punti scudo indicano quanti colpi ad ogni turno vengono assorbiti, prima che si possa conteggiare il danno.

**Non trascurate mai ciò che è scritto nella didascalia della carta. Ad esempio, esistono minacce immuni a specifici attacchi, ed altro.**

## Conteggio Danni

Dobbiamo purtroppo prendere atto di come la maggior parte dei nostri nemici abbia anch'essa degli scudi, che sembra siano sempre carichi al massimo. Spesso risulta fondamentale coordinare i colpi delle vostre armi in modo da poter fare breccia nel loro scafo.

Per conteggiare i danni, per prima cosa trovate tutto ciò che in quel turno sparerà a una determinata minaccia. Sommate quindi la forza di tutti questi attacchi. Dal risultato ottenuto, togliete il valore numerico degli scudi del nemico (che, per ogni turno, si conteggeranno sempre come carichi alla massima capacità). Questa sarà quindi (se sarà presente) la quantità di danno inflitta alla minaccia.

Il danno è rappresentato dai cubetti rossi che piazzerete, per tenere traccia dei turni precedenti, sulla rispettiva minaccia (il cubetto più grande vale come 5 dei cubetti più piccoli).

Il danno rimane di turno in turno. Se il numero dei cubetti danno è pari o superiore ai punti ferita della minaccia, questa è considerata distrutta. Rimuovete il gettone dalla Traiettorie e date, a mo' di trofeo, la carta minaccia al capitano.

**Attenzione: Tutti gli obiettivi vengono designati prima di conteggiare i danni.** Se 2 minacce sono in arrivo dalla Traiettorie rossa, entrambi i cannoni laser della zona rossa sparano solo alla più vicina. Anche nel caso il danno provocato da un cannone fosse sufficiente a distruggere tale minaccia, il secondo cannone non sparerebbe alla minaccia rimasta, ma sparerebbe a vuoto (nello spazio lasciato dalla minaccia precedente). I cannoni laser mireranno alla seconda minaccia solo nel turno successivo a quello in cui è stata distrutta la minaccia più vicina.

Come probabilmente avrete già intuito, i motivi per cui il danno viene conteggiato solo dopo che tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni è dovuto al modo in cui funzionano gli scudi. Tutti gli attacchi colpiscono la minaccia nello stesso istante, quindi la protezione degli scudi viene sottratta solo una volta. In pratica è particolarmente efficace coordinarsi in modo da sparare con più armi assieme, soprattutto con i nemici dagli scudi più potenti.



**Esempio 1:** Il Caccia è in arrivo nella Traiettorie rossa. Il cannone laser pesante della zona rossa infliggerà 2 punti danni ( $4 - 2 = 2$ ). Ciò significa che il cannone potrebbe distruggere la minaccia sparando in 2 turni. Questo farebbe consumare 2 cubetti di energia, 1 per turno. Se usassimo il cannone laser leggero, questo non sprecherebbe energia, ma non riuscirebbe neppure a penetrare gli scudi e quindi a fare danni ( $2 - 2 = 0$ ).

Se invece un giocatore sparasse con il cannone laser pesante e nello stesso turno un altro giocatore sparasse con quello leggero, allora il Caccia subirebbe 4 danni ( $4 + 2 - 2 = 4$ ) e sarebbe distrutto, usando solo 1 cubetto di energia.

**Esempio 2:** Se il Caccia fosse in arrivo nella Traiettorie bianca, potrebbe colpirlo il cannone laser centrale. Questo è più potente rispetto a quelli laterali e sarebbe in grado di infliggere 3 danni ( $5 - 2 = 3$ ). Per distruggere la minaccia sempre in

un turno, a questo punto basterebbe sparare con il cannone ad impulsi. L'impulso ha forza 1, singolarmente sarebbe parabile anche da un semplice scudo, ma in congiunzione con gli altri attacchi può fare la differenza. In questo caso si somma al cannone laser, consentendoci di infliggere al Caccia 4 punti danno ( $5 + 1 - 2 = 4$ ) e quindi distruggerlo. Questa mossa consumerà 2 cubetti di energia. Potreste ottenere lo stesso risultato, e allo stesso costo, sparando con il cannone laser due volte, ma impieghereste 2 turni. Inoltre, sparare con il cannone ad impulsi significa colpire anche potenziali altre minacce che si trovano in gioco, magari su altre Traiettorie.

Ricordatevi che per poter utilizzare il cannone ad impulsi per distruggere il Caccia, questo deve essere entro la gittata dell'arma, che in questo caso è pari a 2.

## Consumo di Energia

Dopo il Conteggio Danni, rimuovete i cubetti di energia dalle armi che avete usato. I cubetti verdi (dei cannoni laser pesanti) vengono riportati nella riserva. I cubetti gialli (dei cannoni laser leggeri) vengono riportati nel rispettivo accumulatore di energia.

Le figure disegnate sul Tabellone di Progresso Missione vi ricorderanno, fra le altre cose, di rimuovere questi cubetti.



## TURNO DELLE MINACCE

Ah, vedo un barlume di speranza nei vostri occhi. Sentire parlare della distruzione dei vostri nemici risveglia il vostro spirito guerriero, vero? Fantastico!

Ora però non dimenticate che il nemico risponderà al fuoco. Hmmm. Il barlume di speranza temo si sia spento.

In questo passaggio risolverete i movimenti e le azioni delle minacce. Incomincerete con la minaccia avente il gettone dal numero inferiore (ovvero quella apparsa per prima), e procederete in ordine, fino ad arrivare a quella avente il numero più alto.

Tutte le minacce prima muovono, e solo dopo effettuano l'azione indicata sulla carta. Una volta che avrete eseguito sia il movimento che l'azione, passate alla minaccia successiva.

Terrete di conto solo delle minacce che hanno il gettone su una Traiettorie. Quelle che invece ancora non hanno un gettone sulla Traiettorie (perché appariranno in un turno successivo), e quelle che avete distrutto, o a cui siete sopravvissuti (vedete il paragrafo successivo), non faranno alcuna azione.

## Movimento

Abbiamo un'infinità di informazioni collezionate dalle scatole nere dei... Lasciamo stare... Abbiamo raccolto molti dati sul modello comportamentale dei nemici, in questo modo il computer di bordo è in grado di dare stime affidabili sulla velocità e sulle abilità di un nemico.



Fate avanzare il gettone della minaccia lungo la sua Traiettorie di un numero di caselle corrispondenti al suo valore di velocità – ovvero il numero sull'icona bianca. Se il gettone si ferma o sorpassa una casella etichettata come X, Y, o Z, esegue immediatamente tale azione, i cui effetti trovate descritti sulla sua stessa carta minaccia.

Alcune minacce non hanno una azione X o Y. In questo caso passare sopra le caselle X o Y non avrà alcun effetto. Tutte le azioni hanno però una azione Z, che eseguono quando il loro gettone giunge nell'ultima casella della Traiettorie.

Notate che le Traiettorie non sono tutte uguali, e quelle più lunghe hanno più di una casella Y. Questo da un lato vi permette di avere più tempo per fronteggiare la minaccia, ma dall'altro permette anche alla minaccia di fare più azioni. Al contrario, le Traiettorie più corte non hanno neppure una casella Y.

**Minacce particolarmente veloci potrebbero oltrepassare più di una casella speciale nello stesso turno. In questo caso, eseguite tutte le azioni, una per volta, e nell'ordine in cui sono state attivate.**

## Azioni Tipiche

Non voglio più raccontarvi bugie. La tipica azione dei nemici è sparare alla vostra nave. Dovreste tentare di distruggerli prima che abbiano la possibilità di attaccarvi. Se non ci riuscite, cercate almeno di caricare al massimo i vostri scudi.

L'azione maggiormente diffusa è un attacco, di forza precisata. A meno che non sia diversamente specificato, la minaccia attacca la zona della Nave nella Traiettorie in cui è stata rilevata (ovvero, una minaccia nella Traiettorie di sinistra probabilmente attaccherà la zona rossa della Nave).

Gli scudi potrebbero assorbire una parte o tutto l'attacco.

**Ogni cubetto di energia presente negli scudi annulla un punto danno.** Questo ne consuma l'energia: restituite il cubetto alla riserva.

Se l'energia negli scudi non riesce ad assorbire interamente l'attacco (o nel caso in cui non ci sia proprio energia negli scudi), allora in quella zona della Nave viene inflitto il danno rimanente. Il danno è rappresentato dai cubetti rossi, che vanno posizionati sulla zona corrispondente (poiché il danno è relativo ad una intera zona, posizionateli nel confine fra il ponte superiore e quello inferiore; il danno è inteso per l'intera zona e non viene diviso fra la stazione superiore e quella inferiore).



**Esempio:** Al tempo T+2 appare un Caccia nella Traiettorie della zona rossa. Nel turno 1, quando si devono attivare le minacce, questa non fa nulla in quanto non è stata ancora rilevata. Il suo segnalino viene posizionato sulla Traiettorie all'inizio del turno 2. I giocatori hanno la finestra temporale di un turno per sparargli. Se la minaccia sopravvive, nel Turno delle Minacce muoverà quindi 3 caselle, verso la Nave. Poiché non ha ancora raggiunto la casella X, non farà alcuna azione. I giocatori avranno un'ulteriore possibilità di distruggerla, prima che agisca, nel turno 3.

Immaginiamo ora che i giocatori non gli sparino e decidano invece di caricare (al valore 2) gli scudi della zona rossa.

Nel passaggio Turno delle Minacce del turno 3, finalmente il Caccia oltrepassa la casella X. Questo causerà l'attivazione della sua azione X, ovvero "Attacco 1". Lo scudo della nave ha però abbastanza energia (pari a 2) per annullare interamente l'attacco. Rimoverete 1 cubetto verde dallo scudo, questo concluderà il turno della minaccia.

Nel passaggio Turno delle Minacce del turno 4, il Caccia oltrepassa la casella Y e questo attiverà la sua azione Y: "Attacco 2". Lo scudo della nave riuscirà ad assorbire 1 punto di danno (perdendo il rimanente cubetto verde), ma sarà inflitto alla zona rossa anche 1 punto danno (e in questa verrà posizionata il relativo cubetto rosso). Ora lo scudo è scarico. Nel turno 5, il Caccia raggiungerà un'altra casella Y e attaccherà nuovamente. Senza gli scudi a difesa, l'attacco provocherà 2 punti danno alla Nave. Se i giocatori ancora non dovessero riuscire a distruggerlo, il Caccia nel turno successivo raggiungerebbe la casella Z infliggendo quindi altri 3 punti danno. Se invece i giocatori riuscissero nel frattempo a ricaricare lo scudo, di questo attacco parrebbero 2 danni e la Nave subirebbe solamente 1 punto danno aggiuntivo.

Alcuni attacchi sono effettuati contro tutte le zone di una Nave. Questo è considerato come 3 attacchi distinti, uno verso ogni zona.

Alcune minacce effettuano anche azioni atipiche. In questo caso troverete la descrizione direttamente sulla carta. Se nel leggerla dovessero rimanervi dei dubbi, potrete trovare una spiegazione più dettagliata nell'Appendice situata in fondo al Regolamento.

## Sopravvivere ad una Minaccia

La buona notizia è che il nemico non può attaccare all'infinito. Alla fine passeranno oltre la vostra nave e mireranno altri obiettivi. Ad eccezione dei kamikaze, ovviamente, ma non vedo perché discuterne... Vi spaventerebbe soltanto. Cosa? Perché allora accennarli? Bella domanda, signorina... non saprei...

Quando una minaccia raggiunge (o oltrepassa) l'ultima casella della Traiettorie, esegue la sua ultima azione, quella Z. Dopo di questo, non attaccherà più e non potrà più esser presa di mira. Si può dire che la vostra squadra sia "sopravvissuta".

# LEZIONE 4: IL VOSTRO 1° VOLO DI PROVA

Ora, se avete prestato un minimo di attenzione durante le lezioni, o se siete riusciti a racimolare una copia leggibile degli appunti da qualcuno che l'abbia fatto, dovrete esser pronti per il vostro primo Volo di Prova. Ricontrollate il vostro equipaggiamento, e non appena quella ragazza tornerà dal bagno daremo il via all'azione.

## TURNO AZIONE

Assicuratevi di avere preparato il tabellone così come mostrato dalla figura a pagina 4.

a questa minaccia (a meno che, naturalmente, questa sua ultima azione non distrugga la vostra Nave).

Rimuovete il suo gettone dalla Traiettorie. Non date la carta al capitano, bensì all'ufficiale delle comunicazioni. Il capitano tiene le carte delle minacce distrutte, mentre l'ufficiale delle comunicazioni tiene le carte delle minacce a cui si è sopravvissuti.



## SALTO NELL'IPERSPAZIO

La vostra missione è quindi terminata e la vostra nave salterà nell'iperspazio verso casa. Se ci riesce. Ecco, vedete, la vostra nave è così grossa perché non è fisicamente possibile costruire un motore più piccolo per l'iperspazio. Questo il motivo per cui dovete anche salvaguardare tutte le zone della nave. Se una di queste viene distrutta, non potrete più tornare a casa. La buona notizia è che il computer prevede automaticamente quando la nave sarà distrutta ed utilizza un'apposita riserva di energia per inviare alla nostra base la scatola nera, giusto un attimo prima della tragedia. Una volta che abbiamo la scatola nelle nostre mani, possiamo quindi verificare cosa sia andato storto nella missione... Hmm... Non mi sembrate così entusiasti.

L'altra buona notizia è che quando una zona della nave è distrutta, le altre stazioni vengono automaticamente chiuse ermeticamente, permettendo così a chi è rimasto della squadra di non subire una decompressione, ma anzi sopravvivere per un'altra ora, a volte anche due... Hmmm.

**Ogni zona della nave può subire un massimo di 6 danni.** Se una qualsiasi zona subisce 7 o più danni, è immediatamente distrutta e perderete il gioco, a prescindere dalla zona in cui la vostra miniatura si trovi.

## RIASSUNTO DI TUTTI I PASSAGGI

Considerate il Tabellone di Progresso Missione nella sua interezza. Ogni riga rappresenta una fase della missione (in rispetto il Turno Azione, le fasi sono importanti, mentre invece nel vostro Volo di Prova, e in relazione al Turno di Risoluzione, le fasi non sono così importanti). Fate caso che ogni turno è diviso in diversi passaggi, in cui le minacce si rivelano, vi muovete, e si muovono le minacce.

**Consiglio: Dovete esser consapevoli di quali minacce siano in gioco e in quali turni.** Se vi trovate nel turno 4, entrerà in gioco la minaccia T+4 (partita dall'inizio della sua Traiettorie). Per ora le minacce con numeri maggiori non si trovano ancora in gioco (quindi non potrete sparare alla minaccia T+6). Le minacce con numeri inferiori avranno invece già mosso verso la vostra nave. Potrebbero essere ancora in gioco, potrebbero esser state distrutte, o potrebbero esser già arrivate in fondo alle loro Traiettorie. Per semplificare le cose, nel pianificare il vostro Turno Azione potete aiutarvi con i gettoni numerati (per identificare le minacce e vedere cosa faranno). Naturalmente, potrete anche usare i cubetti, i segnalini e le miniature, in modo da rappresentare lo stato in cui pensate che la nave si troverà in un determinato periodo di tempo.

I principianti ricordino questa semplice regola: **Non potete sparare alle minacce che abbiano un numero maggiore del turno (ad esempio, una minaccia T+4 al turno 3).**

E questo è tutto, cadetti. Beh, immagino che dovrei farvi porgere attenzione al fatto che dopo che avrete effettuato le vostre ultime azioni, dovrete subire altri due movimenti nemici prima che possiate effettivamente saltare nell'iperspazio e ritenervi in salvo. E' per questo motivo che dovrete assumere una posizione di sicurezza subito prima di effettuarlo: schiena ricurva, ginocchia al petto, e mani intrecciate dietro al collo o davanti al viso. Dai, la tipica posizione che vi consenta di occupare meno posto possibile. Non vorrete mica avere qualcuna delle vostre appendici stirata dai campi di antimateria dell'iperspazio... Qui potete trovare una foto ad esempio.

Vede signorina? Ecco il motivo per cui non dovrebbe mangiare durante le lezioni.

Date il via alla Traccia Audio e giocate il Turno Azione così come spiegato nella Lezione 2 (se non avete un lettore ".mp3", il Cronometrista deve far partire il tempo e leggere le frasi dalla Carta Scenario ai momenti indicati). L'ufficiale delle comunicazioni ha il compito di posizionare le minacce che vengono via via annunciate dal computer di bordo. Prima della fine della Traccia Audio, tutti voi dovete aver posizionato nel rispettivo Tabellone Azione le vostre Carte Azione.

**Potete subito iniziare a giocare.  
Non è necessario leggere oltre.**

## TURNO DI RISOLUZIONE

Bene cadetti, vi è piaciuto? Oh, mi sembrate un po' scombuscolati. Non importa, seguitemi nella sala conferenze che andremo a visionare la registrazione video di quello che siete riusciti a combinare.

Mettetevi a sedere ed osservate attentamente le vostre azioni una a una.

Se durante il Turno Azione avete spostato qualche oggetto del gioco, ora riportate tutto al suo stato iniziale. Dovreste anche verificare, nella Carta Scenario corrispondente alla Traccia Audio scelta, se l'ufficiale delle comunicazioni ha correttamente posto in gioco tutte le minacce.

Posizionate il Segnalino di Avanzamento Missione nel primo spazio del rispettivo Tabellone e svolgete ogni passaggio così come descritto nella Lezione 3. Potrebbe esser capitato che qualcuno abbia confuso il rosso con il blu, o avesse giocato una carta al contrario. Non va molto bene. In una vera partita questo causerebbe grossi problemi, ma poiché questa è la vostra prima volta che giocate, nel Volo di Prova avete il permesso di correggere anche posteriormente questi piccoli errori.

Se avete capito le regole e lo svolgimento il gioco, dovreste aver fatto qualcosa di simile a quello che segue:

**\*\*\* Attenzione: Non continuate a leggere se non avete \*\*\* ancora giocato il vostro primo Volo di Prova.**

Ancora prima della vostra prima azione, è apparsa una Sfera ad Impulsi. Nel caso l'abbiate distrutta, probabilmente è perché avete sparato due volte con il cannone laser della zona blu, o (se vi siete ben sincronizzati), perché gli avete sparato nello stesso turno con i cannoni laser pesante e leggero. In entrambi i casi avrete però speso 3 turni (muovi a destra, spara, spara; o muovi a destra, aspetta che un altro giocatore muovi a destra e scenda di ponte, sparate simultaneamente). Nel turno 2, la Sfera ad Impulsi raggiunge la casella X ed attacca tutte le 3 zone della Nave con forza 1. Questo consuma 1 cubetto di energia da ogni scudo della Nave. Non importa, a volte è proprio impossibile distruggere la minaccia prima che riesca a fare la sua prima azione. E' per questo che la vostra nave è dotata di scudi. D'altro canto, se poi non siete riusciti a distruggere la minaccia, ora siete nei guai fino al collo. Le sue azioni Y, Y, e Z, potrebbero infliggervi ingenti danni.

Prima della vostra seconda azione, nella Traiettoria centrale appare un Distruttore. Può esser distrutto da due colpi sparati dal cannone laser pesante della zona bianca (ognuno di essi infligge  $5 - 2 = 3$  danni). Se avevate sparato dal cannone centrale nel turno 1, questo non sarebbe servito a nulla in quanto il Distruttore non era ancora in gioco. Dovreste sparargli nei turni 2 e 3, in modo da distruggerlo ancora prima che riesca ad eseguire il suo primo attacco.

Un altro modo per fronteggiare il Distruttore potrebbe esser caricare lo scudo centrale nel turno 3. La Traiettoria in cui si trova presenta solo caselle X e Z, che in totale provocherebbero 3 danni – ovvero esattamente quanti è in grado di assorbirne lo scudo centrale (sempre ammesso, e non concesso, che la Sfera ad

Impulsi del turno precedente non l'abbia intaccato).

Se non pianificate un piano d'azione contro il Distruttore, allora siete nei guai. La Sfera ad Impulsi alla fine del turno 2 vi abbassa lo scudo centrale, e il Distruttore ha come abilità speciale l'infliggere un numero doppio di danni verso una zona che non sia coperta dagli scudi. I suoi attacchi X e Z hanno un potenziale di 6 danni, nel caso lo scudo centrale non sia carico.

L'ultima minaccia apparsa è stata il Caccia Invisibile, rilevato a T+3. Se avete prestato attenzione al testo della carta, avrete notato che non c'è motivo di sparargli prima che esegua la sua azione X. Prima di questa, nessun'arma può prenderla di mira. La maggior parte delle squadre che effettuano il loro primo Volo di Prova non riesce a distruggere il Caccia Invisibile prima che effettui un attacco. Se ci siete riusciti, bravi. L'unico modo è sparare contemporaneamente da entrambi i cannoni delle zone rosse al turno 5. La sequenza precisa è questa: la minaccia appare al turno 3, voi fate le vostre azioni, e quindi muove. Poiché non ha ancora superato la casella X, non potete prenderla di mira né al turno 3 né al turno 4. La oltrepasserà nel turno 4, e quindi potrà esser preso di mira nel turno 5. Quindi un attacco combinato dai cannoni laser della zona rossa riuscirà a distruggerla ( $4 + 2 - 2 = 4$ ). Nel caso non venisse distrutta in questo turno, oltrepassa anche la casella Y e quindi attacca.

Ci si può difendere dal Caccia Invisibile anche tramite gli scudi. Questo richiede un attento coordinamento per il trasferimento di energia. Bisogna caricare il reattore centrale e quindi trasferire l'energia al reattore laterale della zona rossa, al giusto tempo.

## VALUTAZIONE

Bene, miei cari cadetti, questa è stata la vostra prestazione. Non la peggiore che abbia visto fra questi banchi.

L'istruttore lo dice ad ogni classe a cui insegna, a prescindere che siano stati bravi (in modo che il successo non gli vada alla testa), o che la loro nave sia esplosa (per non farli perdere d'animo). La vostra squadra in quale di queste due casistiche rientra?

Se la vostra nave è stata distrutta e non siete riusciti a sconfiggere la maggior parte dei nemici, non preoccupatevi. Questo è il classico risultato di chi gioca per la prima volta ed il motivo per cui ci siamo cimentati nel volo di prova. Ora che vi siete un po' impraticitati con le meccaniche, provate a fare il secondo volo di prova della Lezione 4a.

Se la vostra nave è stata solo parzialmente danneggiata ed avete distrutto almeno 2 nemici, allora potete scegliere se fare il secondo volo di prova della Lezione 4A, o se passare direttamente alla Lezione 5. Attenzione però, la Lezione 5 è ben più difficile di quanto avete finora visto.

Se non avete subito danni, graffietti a parte, potete saltare la Lezione 4A. Non ne avete bisogno: sapete già come funziona il tutto.

## LEZIONE 4A: IL VOSTRO 2° VOLO DI PROVA

Cosa? Un solo volo non è bastato? Siete sicuramente una classe di gran lavoratori. Ma certo che abbiamo disponibile un altro volo di prova! Potrebbe farvi saltare parte della pausa pranzo... ma a voi cadetti non potrei mai dire di no. Dopotutto, siamo sulla stessa barca! Ha ha!... Oh, non siate così tristi, per una volta potete anche saltare il pranzo, non pensate?

Se nel vostro primo Volo di Prova avete gestito correttamente le carte minaccia, nel vostro mazzo minacce dovrebbero esser rimaste 3 carte (codici E1-04, E1-05, E1-06), che utilizzerete in questa partita.

Impostate il Tabellone di gioco come prima, tranne le Plance Traiettoria che ora sono la T3 per la zona rossa, la T5 per la zona bianca e la T1 per la zona blu.

Carte E1-04, E1-05, E1-06



Date il via alla Traccia Audio 2 "Secondo Volo di Prova" (oppure, se non avete un lettore ".mp3", recuperate la Carta Scenario S1-2).

**Giocate il vostro secondo volo di prova seguendo le stesse regole che avete usato precedentemente.**

## TURNO DI RISOLUZIONE

Mhmm. Mhmmmm. Ah, siete tornati! Scusatemi... Mentre eravate impegnati nel simulatore ho fatto un passo al bar della facoltà per prendere uno spuntino. Me lo finisco mentre visioniamo la registrazione video della vostra prestazione.

Riportate tutto allo stato iniziale. Verificate che l'ufficiale delle comunicazioni abbia correttamente posto in gioco tutte le minacce (in questo Volo di Prova, avranno i gettoni numerati 1, 2, 4: non verrà avvistata nessuna minaccia al tempo T+3). Posizionate il Segnalino di Avanzamento Missione nel primo spazio del rispettivo Tabellone. Ora potete svolgere il Turno di Risoluzione.

**\*\*\* Attenzione: Non continuate a leggere se non avete \*\*\* ancora giocato il vostro secondo Volo di Prova.**

Al tempo T+1 viene rilevata una Nuvola di Energia nella Traiettoria della zona bianca. Ci sono due modi per distruggerla: 3 colpi dal cannone laser pesante della zona centrale infliggeranno 2 danni ognuno (essendo già in posizione potrete iniziare a sparare già dal primo turno); una soluzione più elegante è invece combinare un colpo del cannone ad impulsi con uno dal cannone laser pesante. Il cannone ad impulsi riduce lo scudo della Nuvola di Energia a 0, come descritto nella carta. Per fare ciò bisogna però aspettare fino al turno 3; nei turni 1 e 2 la Nuvola di Energia si trova ancora oltre la gittata del cannone ad impulsi.

In entrambi i casi non riuscirete a distruggere la minaccia prima del terzo turno, questo significa che alla fine del turno 2 la stessa assorbirà tutta l'energia dai vostri scudi. Ci auguriamo che non abbiate sprecato energia caricandoli in qualche turno precedente. Ci auguriamo anche siate riusciti a distruggere per tempo la Nuvola di Energia: le sue azioni Y e Z attaccano le altre due zone della nave in cui non si trova in Traiettorie (nel nostro caso, quella rossa e quella blu).

Ora diamo uno sguardo alla Traiettorie della zona rossa. Al tempo T+2 è stata rilevata una Nave d'Assalto. Questa è più lenta del Caccia, ma in compenso è più corazzata e pericolosa. Se avete tentato di distruggerla usando solo i cannoni laser pesanti, gli avrete fatto 2 danni a colpo, e l'ultimo avrà sprecato tutta l'energia dal reattore della zona rossa. Se nessuno si è preso la briga di ricaricare il reattore, la Nave d'Assalto potrebbe infliggere 7 danni alla zona rossa della nave (gli scudi sono infatti stati consumati dalla Nuvola di Energia nel turno 2).

Una soluzione decisamente più pratica sarebbe stato coordinare il fuoco. I cannoni laser pesanti e leggeri causano un totale di  $6 - 2 = 4$  danni. Sarebbe stato sufficiente sparare alla Nave d'Assalto con il cannone laser pesante nel turno 2 e con entrambi i cannoni laser nel turno 3 (non potete sparare con entrambi i cannoni laser prima del turno 3 perché qualcuno deve muovere al ponte inferiore, il che richiede 2 turni).

Avete trovato una soluzione ancora più elegante? Il turno 3 è dove vi viene anche data la possibilità di distruggere la Nuvola di Energia con il cannone ad impulsivi. Se avete pazientato fino al turno 3, ora potete sparare con il cannone centrale, con entrambi i cannoni laterali della zona rossa, e con il cannone ad impulsivi, in modo da distruggere in un solo turno sia la Nuvola di Energia che la Nave d'Assalto. Se siete riusciti in questa impresa, siamo genuinamente impressionati.

L'unica minaccia rimasta è il Caccia con Scudo Criogenico, che arriva in volata tramite una Traiettorie di poche caselle, in parole povere non vi lascerà molti

turni per fronteggiarlo. Viene rilevato al tempo T+4. Il suo Scudo Criogenico gli conferisce l'abilità per cui la prima volta che viene colpito (da qualsiasi arma e in qualsiasi quantità) non subisce alcun danno, ovvero concentrare il fuoco al turno 4 sarebbe solo una perdita di energia. Potete invece sparargli con il cannone laser della zona blu oppure con il cannone ad impulsivi (la sua breve Traiettorie lo porta entro gittata già nell'istante in cui viene rilevato). Per disattivare il suo Scudo Criogenico è sufficiente 1 colpo, e questo permetterà poi di colpirlo normalmente nel turno successivo. Quindi un fuoco coordinato dai cannoni laser leggero e pesante oppure dal cannone laser pesante e da quello ad impulsivi lo distruggerà in un solo turno. Se riuscite a farlo nel turno 5, la minaccia non avrà neppure la possibilità di attaccarvi. Se non riuscite a farlo in tempo, e se nel mentre non avete ricaricato i vostri scudi, la minaccia nei turni 5 e 6 danneggerà la zona blu.

## VALUTAZIONE

Hmmm... Che buono... Che spettacolo! Oh, il video è terminato da un pezzo? Ma certo, mi riferivo al vostro volo di prova...

Mentre l'istruttore digerisce il suo pranzo, noi verifichiamo com'è andata.

Se siete riusciti a distruggere la maggior parte delle minacce, o se ne avete distrutta una e siete riusciti a parare i danni delle altre con i vostri scudi, allora la vostra nave non si sarà gravemente danneggiata e sarete pronti per passare alla prossima Lezione.

Se invece le minacce vi hanno nuovamente fatto a pezzi, dovete scegliere se riprovare i due voli di prova (assicurandovi di usare le giuste Traiettorie, Carte, e Tracce Audio), oppure se passare alla prossima Lezione, nel caso abbiate capito dove sono stati i vostri sbagli, e siate sicuri che anche se doveste ripetere i due voli non imparereste nulla di più (ma anzi riuscireste a passarli senza problemi).

# LEZIONE 5: MISSIONE SIMULATA

Oggi vi invieremo nella vostra prima missione... Cosa sono quei musci lunghi? Ah, non vi sentite poi così preparati. Che sollievo, per un attimo ho avuto paura che foste riusciti ad entrare in possesso di un video proveniente da una scatola nera delle precedenti navi...

Forse questo vi conforterà: non vi invieremo in una vera missione. Useremo semplicemente un simulatore più grande e maggiormente realistico. Naturalmente, fino a quando non sarete perfettamente allenati non ci verrebbe mai in mente di inviarvi nello spazio. Non di certo su una nave così costosa. Come? Sì, anche per la vostra salute, ovvio... Non serviva precisarlo...

Prima che saliate nel simulatore, vi vorrei parlare di alcuni aspetti che finora non sono stati trattati nelle nostre lezioni in aula.

## LUNGHEZZA DEL VOLO

Mi sembra di averlo già accennato precedentemente, in ogni caso ve lo ricordo, una vera missione dura 10 minuti. Sì, dovrebbe durare sempre 10 minuti. Sebbene a volte può capitare duri anche di meno.

Poiché ora siete cadetti già con una certa esperienza, ipotizziamo che in 10 minuti siete in grado di fare circa 12 azioni.

Posizionate il Tabellone di Avanzamento Missione con la faccia avanzata rivolta verso l'altro. Come potete vedere, un volo è diviso in 3 fasi, per un totale di 12 turni. Dovrete utilizzare il vostro Tabellone Azione della Terza Fase per, appunto, tale fase del volo (ovvero i turni 8, 9, 10, 11, 12). Ponetelo di fianco o sotto i Tabelloni delle fasi precedenti (turni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Nel distribuire le Carte Azione, datene a ciascun giocatore 5 per la prima fase, 5 per la seconda fase, e 5 per la terza fase. Come risultato, ogni fase del Tabellone Azione avrà sopra di sé un mazzetto di 5 carte.



La terza fase funziona allo stesso modo delle altre.

Non appena siete sicuri delle azioni scelte per la seconda fase, potete prendere l'ultimo mazzetto di carte e pianificare le azioni dei turni 8, 9, 10, 11, 12. Una volta prese in mano, sarà vietato cambiare le Carte Azione pianificate nel Tabellone Azione per le due fasi precedenti.

## CARTE AZIONE A FACCIA IN GIU'

Il grande e grosso simulatore, come potete vedere, assomiglia molto ad una vera nave. E' più spazioso, poi ha vere pareti, gli stessi soffitti e pavimenti di una vera nave. Questo rende la comunicazione più difficile. I vostri compagni di squadra non vi vedranno se si trovano in una stazione diversa, né potranno sentirvi urlare... cioè, "parlare", volevo dire. Ecco perché abbiamo dotato i vostri caschi di cuffie e microfoni.

A differenza del Volo di Prova, in una vera missione i giocatori utilizzano le loro Carte Azione a faccia in giù. Vi è permesso informare gli altri giocatori di quali carte state giocando, nonché usare i pezzi del gioco e del Tabellone per mimare le vostre azioni, ma in nessun caso gli altri giocatori devono vedere le carte che avete pianificato; loro sapranno solamente quello che gli direte voi.

Voi potrete vedere le vostre carte pianificate ogni qual volta vorrete, ma potrete cambiarle solo nel caso in cui non abbiate ancora iniziato la fase successiva. Fate caso che già dal dorso delle carte potete capire se questa verrà usata come movimento o come azione, quindi gli altri giocatori saranno perlomeno sempre in grado di capire in quali turni farete un movimento, farete un'azione, oppure non farete nulla.

Durante ogni passaggio di Azioni dei Giocatori mentre si sta svolgendo il Turno Risoluzione, tutti i giocatori scoprono contemporaneamente le loro carte pianificate per quel turno. Quindi, partendo dal capitano, eseguono tutte le azioni in ordine (ovvero in senso orario).

Nel rivelare le vostre azioni non capovolgete le vostre carte. Dovrete voltarle da sinistra a destra (o viceversa), ma non dall'alto al basso. Se siete abituati in altro modo, potreste metterci un po' di tempo a prenderci la mano. In questo caso potrebbe aiutare sforzarsi ad usare anzi la mano non dominante.



## MINACCE E TRAIETTORIE

A differenza dei voli di prova, questo non sarà uno Scenario pre-impostato. Il simulatore si occuperà di generare automaticamente le minacce e le rispettive traiettorie. L'abbiamo configurato così affinché i cadetti non potessero racimolare troppe informazioni dalle classi precedenti... Sebbene alla fine questa si sia rivelata una paura infondata. Hmmm...

Immagino vi debba anche mettere in guardia dal fatto che le minacce che incontrerete potrebbero essere molto più pericolose di quei cosini dai quali vi siete difesi nei voli di prova precedenti.

Per la missione simulata, prendete le 7 Plance Traiettorie, mischiatele, e quindi posizionate 3 a caso sopra il Tabellone della Nave, una per ogni zona.

In questa missione non userete le carte minaccia di colore verde. Lasciatele nella scatola.

Separate le carte viola a seconda del simbolo presente nell'angolo superiore sinistro. Le minacce sono distinte in 4 diversi tipi:

 = Minaccia comune (le avete già incontrate)

 = Minaccia seria

 = Minaccia comune avanzata

 = Minaccia seria avanzata

In questa missione non avrete a che fare con le minacce avanzate, quindi rimuovete queste carte dal vostro mazzo e lasciatele nella scatola. Vi rimarranno le carte minaccia di tipo comune e serio. Mischiate ognuno di questi due mazzi e poneteli sul tavolo a faccia in giù, di fronte all'ufficiale delle comunicazioni. Nota: potete capire se la carta minaccia sia di tipo comune oppure seria anche dal suo dorso.



## Minacce con Caratteristiche Variabili

Alcune minacce modificano le loro caratteristiche con l'esecuzione di una azione X o Y. Potrebbero aumentare la loro velocità, oppure aumentare o diminuire i loro scudi. I simboli  o  che sono disegnati a fianco identificano la possibilità di cambiamento di tale parametro.

Per meglio visualizzare questi cambiamenti potete utilizzare i cubetti bianchi e neri. Quando una minaccia aumenta gli scudi o la velocità, posizionate sulla sua carta (di fianco alla caratteristica) dei cubetti bianchi. Al contrario, se vi è una diminuzione, posizionate dei cubetti neri. Un cubetto nero è utile anche per ricordarsi di aver colpito un Caccia (o una Fregata) con Scudo Criogenico e quindi di avergli disattivato lo scudo (abbiamo accennato qualcosa nella scorsa Lezione 4A).

Un simbolo  disegnato a fianco dei punti ferita indica che la minaccia è in grado di ripararsi (o curarsi). Avrà una azione X o Y che rimuove un certo numero di cubetti danno dalla carta (nel caso non dovesse averne neppure 1, non succede niente).

## TRACCE AUDIO

Nel CD ci sono 3 missioni simulate (intitolate "Simulazione 1", "Simulazione 2", "Simulazione 3"). Potete scegliere una qualunque di queste (nel caso non abbiate un lettore ".mp3", recuperate una Carta Scenario S1-3, S1-4, o S1-5 dal sito "www.redglove.it" e designate un Cronometrista, che la leggerà per voi nei tempi indicati).

Nelle missioni simulate ci sono una manciata di annunci che non avete ancora ascoltato nei vostri primi due Voli di Prova.

**Tempo T+3. Minaccia seria. Zona bianca. Ripeto. Tempo T+3. Minaccia seria. Zona bianca.**

Può capitare che il computer annunci una "Minaccia seria" al posto di una "Minaccia". Se è solo una minaccia, l'ufficiale delle comunicazioni pesca la carta minaccia dal mazzo delle . Se invece è una minaccia seria, pesca la carta minaccia seria dal mazzo delle . Nel caso del nostro annuncio, la carta è pescata da quest'ultimo mazzo. La posizionerete a fianco della Traiettorie centrale (zona bianca) ed appoggerete sopra la carta stessa il gettone numerato .

**Rapporto non confermato. Tempo T+5. Minaccia. Zona blu. Ripeto. Rapporto non confermato. Tempo T+5. Minaccia. Zona blu.**

I rapporti non confermati permettono alla medesima Traccia Audio di essere usata in una partita a 4 oppure a 5 giocatori. Se siete in meno di 5, ignorate gli annunci di "rapporto non confermato". In una partita a 5 giocatori, dovete invece fronteggiare anche queste minacce.

**Sistema di comunicazioni in avaria ... ..**

**... Sistema di comunicazioni ripristinato.**

Questo annuncio indica che i microfoni della vostra squadra non sono più funzionanti. Si sentiranno delle interferenze audio. Fino all'annuncio del ripristino del sistema, **ai giocatori è vietato parlare fra loro e/o pianificare assieme, in alcun modo, le loro azioni.**

Vi è comunque permesso posizionare Carte Azione e muovere segnalini e cubetti nel Tabellone della Nave. Questo è un buon momento per fare una pausa e ragionare sul da farsi. **E' inoltre un buon momento per leggere attentamente le carte minaccia.**

**La seconda fase termina in un minuto.**

**La seconda fase termina in meno 20 secondi.**

**La seconda fase termina in meno 5, 4, 3, 2, 1. La seconda fase è terminata. Inizia la terza fase.**

Così come per la prima fase, la seconda fase ha una serie di annunci che vi avvertiranno del suo imminente termine. Una volta che la Traccia Audio annuncia la sua fine, non potrete più modificare alcuna delle vostre azioni della seconda fase. E' ora di prendere il vostro ultimo mazzetto di carte e pianificare le azioni della vostra terza fase.

## NUOVI SISTEMI DELLA NAVE

Ora approfondiremo un paio di nuovi sistemi equipaggiati a bordo della nave che potrebbero interessarvi: razzi e computer. Questi sono denotati con la lettera . Sì, ottima osservazione. Ci sono anche altri sistemi denotati con la lettera . Ci occuperemo di questi ultimi più tardi. Sì, ancora non stiamo usando il simulatore al massimo della potenzialità, ma sono sicuro che avrete così tanto da fare da non accorgervene.

### Razzi

La vostra nave è equipaggiata con 3 razzi a guida automatica. Sono situati nel ponte inferiore della zona blu e il loro sistema è denotato con la lettera . Quando fate partire un razzo, questo automaticamente prenderà di mira e colpirà la più vicina nave nemica. I razzi sono programmati per identificare e prendere di mira i manufatti tecnologici, quindi ingoreranno le entità di tipo minerale o gli organismi interstellari.

In realtà, ci vuole un pizzico di bravura per capire cosa un razzo andrà a colpire. In effetti (e probabilmente non ve lo dovrei dire) spesso è una buona idea lanciare un razzo così, tanto per sicurezza. A volte questo rappresenta la salvezza dell'intera nave, e voi potrete sempre prendervi i meriti dicendo che l'avete previsto.

Durante la preparazione iniziale, piazzate 3 segnalini razzo nei rispettivi spazi del Tabellone della Nave.

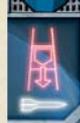


I razzi non consumano energia. Quando giocate l'azione  nella stazione blu inferiore, lancerete 1 razzo. Posizionate 1 razzo nella prima posizione della Traccia del Razzo.

Il razzo non colpirà nessuno nel turno in cui è stato lanciato. Nel Conteggio Danni, ignorate un razzo che si trovi nella prima posizione della sua Traccia.



Il razzo si muove alla fine del passaggio Turno delle Minacce, così come indicato nella figura sottostante:



Dopo aver risolto i movimenti e le azioni delle minacce, muovete il razzo dalla prima posizione (orizzontale) alla seconda (verticale).

Il razzo colpisce nel successivo passaggio di Conteggio Danni. Il razzo prende di mira la minaccia più vicina (se è un obiettivo legittimo), in qualsiasi Traiettorie, ed entro la sua gittata. I razzi hanno gittata 2, e quindi possono colpire solo una minaccia che si trovi nelle 2 regioni delle Traiettorie più vicine alla Nave. Molte minacce non possono essere prese di mira dai razzi. Questo è specificato nella descrizione della carta ed identificato con il simbolo . Il razzo ignorerà queste minacce. Per le altre, considerate quella più vicina alla nave (situata a meno caselle dalla sua Z), e in caso di pareggio, quella con il gettone numerato inferiore. Se un razzo non ha un obiettivo legittimo entro la sua gittata, si perde nel vuoto dello spazio senza che produca alcun effetto.

Un razzo infligge 3 danni ed è considerato come qualsiasi altro attacco: aggiungetelo al danno totale inflitto alla minaccia, sottraetevi i punti scudo della minaccia; il risultato rappresenterà i cubetti di danno subiti dalla minaccia. Dopo il conteggio del danno, rimettete il razzo nella riserva. Avrete solo 3 razzi per missione. Una volta finiti, usare l'azione  in quella stazione non avrà alcun effetto.

Potete lanciare un solo razzo per turno, ma potete lanciarne un altro nel turno immediatamente successivo. In questo caso il primo razzo sparato avrà già raggiunto la seconda posizione (si sarà mosso quando si sono mosse le minacce), mentre il secondo razzo sparato prenderà il suo posto nella prima posizione. Nel passaggio successivo di Conteggio Danni, il primo razzo colpirà e sarà rimesso nella riserva, questo lascerà vuoto il suo spazio della Traccia, che andrà ad essere occupato, nel successivo passaggio di Turno delle Minacce, dal secondo razzo.

**Consiglio:** Se volete combinare un attacco con cannoni laser e razzi, dovete lanciare il razzo nel turno precedente a quello in cui intendete usare i cannoni. Ad esempio, se sparate con il cannone laser pesante nel turno 4, affinché il razzo colpisca la minaccia nello stesso turno, dovrete lanciare quest'ultimo nel turno 3.

## Manutenzione del Computer

Avete già un po' di dimestichezza con il computer di bordo. Nella vera nave spaziale, il terminale del computer di bordo è situato nella Sala di Comando. Sono sicuro non sia necessario vi ricordi che il computer è il vostro miglior alleato, e che senza i suoi dettagliati resoconti e i suoi chiari diagrammi, sareste completamente persi nello spazio.

Ma c'è qualcos'altro: richiede un po' di... manutenzione. Oh, niente di complicato! Sapete, di tanto in tanto, dovrete premere un tasto. Altrimenti ritiene che non ci sia bisogno di lui ed attiva lo screensaver. Questo, a causa di come è stato cablato tutto il sistema elettrico della nave, uhm, spegne le luci per un po'. Questo potrebbe rallentarvi.

Oh, sì, volevamo disabilitare lo screensaver, ma non possiamo farlo perché contiene un messaggio pubblicitario del nostro sponsor, la "Corporation Incorporated". Quindi, di tanto in tanto, date una premutina a quel tastino, okay?

La Manutenzione del Computer deve essere effettuata una volta per fase ed entro i suoi primi 2 turni. Verificare che il computer abbia ricevuto la manutenzione è uno specifico passaggio di ogni fase (se la scusa del screensaver non vi convince, immaginate di dover fare un controllo, o un cambio di chip di memoria, o una qualsiasi altra procedura di manutenzione; basta non vi dimentichiate di premere il tasto).



Durante la preparazione iniziale, posizionate 3 cubetti grigi di fianco alla figura del computer nel Tabellone della Nave. Non appena qualcuno effettua l'azione  nella stazione bianca superiore, muovete un cubetto grigio sulla casella relativa alla Manutenzione del

Computer nel Tabellone di Progresso Missione. Deve essere piazzata nella riga corrispondente alla stessa fase della missione che state giocando. Se questa azione viene effettuata più di una volta nella stessa fase, spostate solo un cubetto - massimo 1 per fase.

Dalla posizione della relativa casella, dovrebbe essere autoesplicativo che bisogna effettuare la Manutenzione del Computer nei primi 2 turni della fase. Quando il Segnalino di Avanzamento Missione raggiunge tale posizione, controllate se sia presente un cubetto grigio. **Se in questa casella non ci sono cubetti grigi, significa che nessuno dell'equipaggio si è preso la briga di fare la manutenzione. Tutte le azioni dei giocatori del turno successivo vengono ritardate (controllate poco sotto per la spiegazione di tale definizione).**

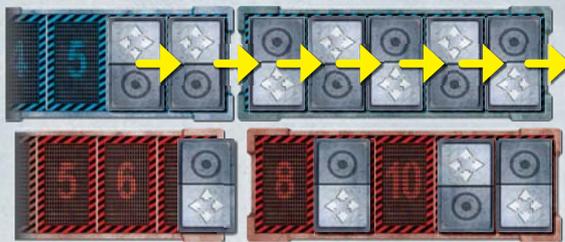
## RITARDI

A volte, anche se pensate di non aver lasciato nulla al caso, le cose semplicemente potrebbero non andare come dovrebbero. Qualcuno potrebbe essere più lento di quanto richiesto, e tutto il piano franerebbe inesorabilmente. Dovete considerare anche questi piccoli imprevisti.

Quando una carta o una regola dice che una certa azione di un turno viene ritardata, significa questo: se c'è una carta azione pianificata per quel turno, prendetela e spostatela avanti di un turno. Se nella nuova posizione c'è già una carta, muovete anche questa avanti di un turno, e così via fino a quando non trovate un posto vuoto, oppure avete mosso tutte le vostre azioni rimanenti (in quest'ultimo caso, la vostra ultima carta azione è rimossa dal Tabellone Azione e non verrà effettuata).

Se non avete fatto la manutenzione, tutti vengono ritardati. Le azioni che avete pianificato per il turno successivo trasleranno di un turno (così come tutte le altre azioni che avete pianificato per i turni successivi).

**Esempio:** Nessun giocatore ha eseguito la manutenzione nel turno 4 o 5, questo significa che le azioni di tutti nel turno 6 vengono ritardate. Le carte devono essere traslate. Il Verde deve muovere una sola carta. Il Giallo deve muoverne 3. Il Blu deve muovere tutte le sue carte, e l'azione pianificata per il turno 12 non verrà effettuata. Il Rosso non aveva azioni pianificate al turno 6, quindi non deve muovere nulla. Per colpa del ritardo, nessun giocatore effettuerà azioni nel turno 6.



## Inciampare

Nel caos di una vera missione, tutto può succedere. E la più lieve scivolata oppure il passo meno sicuro potrebbe costarvi preziosi secondi. Heh, heh... Una volta ho visto un video piuttosto divertente in cui un esploratore spaziale stava correndo per attraversare una porta, invece ha sbattuto la testa contro un muro. Non c'è bisogno di precisarlo, ma non è riuscito a ricaricare per tempo gli scudi. Hmmm... non vi fa ridere. Sì, beh, neppure la commissione investigativa lo riteneva così divertente.

Con le carte poste a faccia in giù, è facile sbagliarsi. Giocate una freccia rossa quando volevate anzi giocare una blu, oppure posizionate la carta al contrario, così invece che sparare con il cannone laser, usate l'ascensore gravitazionale. Se doveste fare i conti con quello sbaglio, le vostre rimanenti azioni non avrebbero più senso in quanto vi trovereste in un posto completamente diverso da quello previsto. Quindi ecco a voi la regola sull'inciampare.

**Se girate una carta e scoprite che avete confuso le frecce, oppure avete invertito la metà movimento con la metà azione, potete dire "Ops, sono inciampato/a".** Potete correggere il vostro errore ed effettuare l'azione che avete originariamente previsto per questo turno, ma il vostro turno successivo verrà ritardato. La vostra successiva azione (e con buona probabilità anche le seguenti) verranno giocate un turno dopo rispetto quello che avevate previsto.

Non barate. Non potete usarla per ottenere una freccia rossa aggiuntiva, giocando una freccia blu e rivendicando che siete scivolati. Durante il Turno di Risoluzione, dovete giocare in funzione di quello che avevate pianificato nel Turno Azione. Non provate ad immaginare se fosse andata meglio o peggio se aveste affermato che siete scivolati, la regola non è stata pensata per correggere errori di pianificazione. L'unico motivo per cui abbiamo inserito questa regola è per evitare che una carta giocata erroneamente possa rovinare l'intera partita.

## Ascensori Gravitazionali e Scalette di Emergenza

E a volte vi può capitare di correre verso gli ascensori gravitazionali solo per scoprire che sono già stati occupati. Proprio così. C'è spazio per un unico passeggero. E di certo non potevate pensare fosse possibile usarli per salire, mentre sono già occupati da qualcun altro per scendere! A volte si fa prima ad usare le scalette di emergenza.

Ogni ascensore gravitazionale può essere usato da un solo giocatore per turno. Se più di uno prova ad usare lo stesso nel medesimo turno, solo il primo giocatore in ordine di gioco potrà salirci (il privilegio è del capitano e di chi per primo siede alla sua sinistra). Tutti gli altri giocatori dovranno usare le scalette. In quest'ultimo caso, la vostra miniatura cambierà di ponte, ma l'azione del vostro prossimo turno viene ritardata (di cosa questo significhi, ne abbiamo già parlato nel paragrafo precedente).

## DANNEGGIAMENTO DELLA NAVE

Ovviamente c'è anche la possibilità che il fuoco nemico metta fuori uso i vostri ascensori. Questo vi sorprende? Pensavate che una vera nave tenesse semplicemente il conto dei danni e quindi dichiarasse "Game Over"? Una nave spaziale è piena di congegni elettronici delicatissimi. Dopo uno o due colpi, i sistemi a bordo cominciano a malfunzionare.

Da ora in avanti, i cubetti rossi saranno usati solo per indicare il danno alle minacce. Per tenere traccia del danno alla vostra nave, userete i 18 tasselli quadrati di danno. Durante la preparazione iniziale, separate questi tasselli a seconda dei loro colori (rosso, bianco, blu). Mischiate ogni pila e ponetela nell'estremità superiore del Tabellone della Nave, ognuna di essa alla fine di ogni Traiettorie.



Tutte le volte che una zona della Nave subisce uno o più danni, prendete uno o più tasselli danno dalla pila corrispondente. In questi sono raffigurate le diverse sezioni della Nave. Piazzateli nel Tabellone della Nave in modo da coprire la zona corrispondente raffigurata.

- 

 Un colpo al cannone laser leggero o pesante riduce la sua efficacia, abbassandone la forza di 1 (il numero sul tassello danno va a rimpiazzare quello originario sul Tabellone).
- 
 Un colpo al cannone ad impulsi riduce la sua gittata di 1.
- 

 Un colpo a un reattore o ad uno scudo ne diminuisce la capacità (il numero sul tassello danno va a rimpiazzare quello originario sul Tabellone). Se ci si ritrova ad avere più cubetti rispetto la nuova capacità, scartate l'eccesso.
- 
 Un colpo all'ascensore lo pone fuori servizio. Se avete pianificato di usare un ascensore ora fuori servizio, ripiegherete sulle scalette. La vostra miniatura cambierà di ponte, ma la vostra azione successiva verrà ritardata.
- 
 Il danno strutturale non ha effetti negativi specifici, ma conta comunque come un danno subito.

Così come nel Volo di Prova, una zona della vostra nave può sostenere solo un massimo di 6 punti danno (ogni pila consta di 6 tasselli). Se dovrete pescare un tassello danno, ma non ne sono rimasti, quella zona della nave si spezzerà e voi avrete immediatamente perso.

**Consiglio:** Notate che i tasselli danno non sono rivelati fino al Turno di Risoluzione. Questo significa che quanto la vostra nave viene colpita, non potrete sapere cosa accadrà. Se avete già previsto di esser colpiti, dovete anche considerare la possibilità che uno (o più) dei vostri sistemi della Nave siano danneggiati. Potrebbe quindi esser saggio sparare anzi un colpo in più, piuttosto che rischiare la possibilità che un cannone deformato fallisca, come pianificato, nel distruggere la minaccia.

## PRONTI ALL'AZIONE

Assicuratevi che la preparazione iniziale della vostra nave sia stata eseguita correttamente:



Riepilogo dei nuovi elementi di gioco che sono stati introdotti:

- Una missione consiste di 3 fasi e 12 turni.
- Le Carte Azione sono giocate a faccia in giù.
- Ci sono 2 diversi tipi di minacce: comuni e serie.

- Se giocate in meno di 5, ignorate i rapporti non confermati.
- Quando i sistemi di comunicazione sono in avaria, non potete parlare fra di voi.
- I razzi colpiscono il più vicino obiettivo legittimo (se ve ne è uno in gittata), nel turno successivo a quello in cui sono stati sparati.
- Nei primi due turni di ogni fase dovete effettuare la Manutenzione del Computer, in caso contrario verrete tutti ritardati.
- Se vi siete confusi a giocare una carta, potete dire: "Ops, sono inciampato\va".
- Se più di un giocatore prova ad usare lo stesso ascensore nel medesimo turno, questo sarà usato solo dal primo. I restanti giocatori ripiegheranno sulla scalette e verranno ritardati.
- Il danno alla nave viene indicato non dai cubetti rossi, ma dai tasselli danno, i quali possono anche ridurre l'efficacia di alcuni dei sistemi montati a bordo della nave.

**Consiglio:** Durante il Turno Azione, non limitatevi a spostare le vostre miniature, ma usate anche i cubetti di energia e le caselle numerate per mostrare dove muoverà il nemico. Questo vi aiuterà a meglio pianificare e sincronizzare le vostre azioni di gioco.

## Ora potete provare la missione simulata.

## TURNO DI RISOLUZIONE

Nella vostra prima missione simulata può capitare che la vostra nave venga distrutta. E' normale. Questo è il motivo per cui vi abbiamo fatto provare una simulazione, prima di lasciarvi giocare una vera missione. La prossima volta farete meglio.

Se avete terminato vittoriosamente la missione simulata, potete passare al calcolo del vostro punteggio.

## Calcolo del Punteggio

Naturalmente siamo dotati di un sistema di punteggio per misurare le vostre prestazioni. Misuriamo le vostre prestazioni anche nel caso siate impiegati in una vera missione, ma vi avviso che a nessuno interessa sapere quanti punti avete fatto nel caso la vostra nave venga distrutta.

**Calcolate il vostro punteggio ottenuto solo nel caso in cui la vostra Nave non sia stata distrutta durante la missione.**

Ogni minaccia ha due valori numerici scritti nell'angolo inferiore destro della sua carta. Nel caso abbiate distrutto la minaccia, contegiate il valore più alto. Nel caso siate sopravvissuti alla minaccia, contegiate il valore più basso (ad esempio, se questa è giunta alla casella X della sua Traiettorie e ha effettuato il suo attacco). Infine, se quando riuscite a fare il salto nell'iperspazio sono rimasti dei nemici nelle Traiettorie, non contegiate per loro alcun punto (ma almeno avrete evitato di subire la loro azione Z).

Perderete punti per i danni subiti dalla vostra nave ed anche per quanto più abbiate rischiato di fallire la missione (ovvero, è molto meno pericoloso che la vostra nave abbia le sue 3 zone con 2 punti danno ciascuna, piuttosto che avere 6 punti danno in una zona soltanto).

Calcolate il punteggio nel seguente modo:

- Il capitano somma i valori più alti di tutte le carte trofeo in suo possesso (minacce distrutte).
- L'ufficiale delle comunicazioni somma i valori più bassi di tutte le carte in suo possesso (minacce a cui si è sopravvissuti).
- Sommate questi punti così ottenuti.
- Sottraete il danno totale subito da tutte le zone della nave.
- Sottraete il danno subito dalla zona più danneggiata della nave (anche in caso di parità).

## VALUTAZIONE

Signore e signori, il simulatore è ora a vostra completa disposizione. Ci rivedremo alla prossima lezione.

Potete giocare tutte le missioni simulate che volete. Ci sono 3 Tracce Audio, ma le Traiettorie e le Minacce sono determinate in modo casuale, quindi ogni partita sarà diversa dalle altre.

Se non riuscite a terminare la prima missione, vedrete che nella seconda e nella terza riuscirete a fare meglio. Dovrete considerare un successo anche il solo riuscire a saltare nell'iperspazio per un soffio (e magari terminare con un punteggio negativo). Ogni punteggio superiore a 10 è un buon risultato.

Ma potreste anche esser interessati dagli altri componenti del gioco. Le carte verdi sono ancora dentro la scatola, così come altri segnalini e delle scintillanti miniature raffiguranti dei robot.

# LEZIONE 6: SIMULAZIONE AVANZATA

Nella lezione odierna approfondiremo le tematiche rimaste in sospeso, necessarie alla vostra preparazione in vista di una vera missione.

## MINACCE INTERNE

Sfortunatamente, molti dei nemici alieni hanno sviluppato una tecnologia di trasmigrazione della materia, può quindi capitare che una bomba atomica o uno squadrone di forze d'attacco aliene compaia improvvisamente sul ponte. Possiedono diverse modalità di infiltrazione nei sistemi della nave. Naturalmente non vanno poi dimenticati tutti i possibili malfunzionamenti spontanei dell'equipaggiamento, causati dalla tipica instabilità dello spazio topologico di cui è formato l'Universo.

Ora non voglio darvi l'impressione che la vostra nave sia un luogo inaffidabile che, in qualsiasi momento, potrebbe ospitare una festa di benvenuto aliena. E' solo che a volte ci assomiglia. Tenete a mente che potreste anche saltare in uno dei più addormentati settori della Galassia, dove non succede nulla da migliaia di anni. Gli scrittori di libri fantascientifici vorrebbero farvi credere che gli abitanti alieni di tali luoghi vi tratterebbero come dèi. Potrebbero aver ragione. Ma quello che si dimenticano di raccontare è che la maggior parte degli abitanti della Galassia detestano gli dèi e la cosa che amano di più è farli saltare in aria. Quindi dovrete aspettarvi un tale comportamento ostile da qualsiasi entità riesca a salire a bordo della vostra nave.

Per aiutare il capo della sicurezza a tenere tutto in ordine, il computer vi mostrerà le informazioni riguardo le minacce interne nella parte bassa dello schermo.

Designate un capo della sicurezza, il quale sarà responsabile di tenere traccia delle minacce interne. Se volete, questo compito potrebbe anche essere affidato all'ufficiale delle comunicazioni, ma è più carino dare un titolo e un qualcosa da fare ad ogni giocatore.

Durante la preparazione iniziale, lasciate dello spazio nell'estremità inferiore del Tabellone della Nave per la "parte bassa dello schermo del computer". Pescate casualmente una quarta Traiettorie e disponetela sotto il Tabellone della Nave, in modo tale che la sua casella Z si trovi alla destra. Questa sarà la Traiettorie delle minacce interne.

Separate le carte verdi allo stesso modo di come avete fatto con quelle viola: a seconda del loro simbolo presente nell'angolo superiore sinistro. Lasciate da parte le carte con i simboli di colore giallo. Vi rimarranno due mazzi di carte verdi con i simboli di colore bianco: minacce comuni e minacce serie. Poneteli sul tavolo di fronte al capo della sicurezza.

Prendete tutti i gettoni ovali e posizionate in una pila vicino al Tabellone della Nave. Questi indicheranno la posizione delle minacce interne durante il Turno di Risoluzione. Potete anche usarli per aiutarvi nel meglio pianificare i vostri Turni Azione.

Durante il Turno Azione, potreste ascoltare degli annunci come questi:

**Tempo T+4. Minaccia interna. Ripeto. Tempo T+4. Minaccia interna.**

**Tempo T+6. Minaccia interna serie. Ripeto. Tempo T+6. Minaccia interna serie.**

Questi annunci indicano al capo della sicurezza di voltare la prima carta minaccia del corrispondente mazzo di carte minaccia verdi (le comuni e le serie). Le carte minaccia interna saranno posizionate vicino la relativa Traiettorie ed affiancate dal relativo gettone numerato (del tempo annunciato).

Notate che l'ufficiale delle comunicazioni è sempre responsabile dell'assicurarsi che sia tenuta traccia di tutti i messaggi del computer. Questo include verificare che il capo della sicurezza abbia sentito l'annuncio ed abbia assegnato il corretto gettone numerato alla relativa minaccia interna.

## DRONI DA COMBATTIMENTO

Potreste esservi accorti che due delle vostre stazioni hanno una stiva con una squadra di droni da combattimento. Questi impavidi guerrieri robotici sono equipaggiati per la battaglia ed altre mansioni specializzate.

Se c'è bisogno di una forza letale nel ponte della nave, meglio chiamare le squadre di droni da combattimento. Non provate neppure a combattere da soli i nemici, i robot hanno un equipaggiamento decisamente migliore del vostro. Cosa c'è? Una squadra di droni da combattimento si è mai rivolta contro l'equipaggio? Che domanda stupida! Hmmm... Non indugiamo oltre.

Durante la preparazione iniziale, posizionate un segnalino di una squadra di droni da combattimento nella stazione rossa inferiore ed uno nella stazione blu superiore (sopra il disegno corrispondente della squadra di droni). Questi segnalini saranno posti in posizione orizzontale, così da indicare che la squadra non è stata ancora attivata.

Quando eseguite l'azione  in una di queste due stazioni, la squadra di droni

presente nella stessa viene attivata. Ponete il segnalino in posizione verticale ed affiancatelo alla vostra miniatura. Per il resto della missione, vi seguiranno nei vostri movimenti sulla nave. Una volta che un giocatore ha attivato una squadra di droni, nessun'altro può attivare una squadra in quella stazione. Ci sono solo 2 squadre di droni, ogni giocatore può essere a capo di una sola squadra, e non è possibile trasferirla a un altro giocatore.

Quando una squadra di droni vi sta seguendo, potrete eseguire le vostre azioni normalmente, come se non fosse presente. In più vi viene data la possibilità di eseguire la specifica azione della squadra di droni . Questo permette di fargli attaccare un nemico interno (vedete più sotto). Non confondete le due azioni: con l'azione  potete attivare una squadra di droni nella stazione in cui sono dormienti, ma non con l'azione . L'azione  vi permette solamente di dare ordini ad una squadra di droni che avete già attivato e che è già al vostro fianco.

## CARTE MINACCIA INTERNA

Ci sono due suddivisioni fra le carte minaccia interna. I malfunzionamenti rappresentano un problema in uno specifico sistema della nave, magari causato da un sabotaggio. Le intrusioni rappresentano nemici o mostri che stanno invadendo la nave. Malfunzionamenti ed intrusioni hanno molto in comune, come potete vedere dall'immagine sottostante:



Così come le minacce esterne, le minacce interne hanno una loro velocità e delle azioni X, Y, Z. Durante il passaggio di Turno delle Minacce nel Turno di Risoluzione, le minacce interne si muovono lungo la Plancia della Traiettorie allo stesso modo di quelle esterne, così come eseguono le azioni quando si fermano oppure oltrepassano le caselle X, Y, Z.

Le minacce interne hanno anche i punti ferita e forniscono un punteggio nel caso siano state sconfitte oppure si è riusciti a "sopravviverci".

Al contrario delle minacce esterne, la Traccia Audio non informa dove attacca una minaccia interna, lo troverete invece indicato sulla sua carta. Nell'angolo inferiore sinistro della figura è disegnato un diagramma stilizzato della nave che indica dove sopraggiungerà la minaccia interna.

Il simbolo nell'angolo destro a sinistra del diagramma indica come sconfiggere la minaccia interna. Se è un malfunzionamento, il simbolo indica il sistema da riparare ( o ). Se è un'intrusione, il simbolo indica la necessità di usare una squadra di droni .

### Malfunzionamenti

Può capitare che uno dei vostri sistemi cominci a malfunzionare. Invece di esservi d'aiuto, diventa una minaccia per la nave. Il diagramma nell'angolo inferiore sinistro della figura indica quale stazione sarà affetta, mentre la lettera nell'angolo inferiore destro indica quale è lo specifico sistema affetto.



**Esempio:** Questo malfunzionamento è stato avvistato nella stazione rossa superiore. L'icona  indica che il sistema colpito è lo scudo.

Un malfunzionamento si attiva non appena il suo gettone viene posizionato nella Traiettorie (all'inizio del turno corrispondente a tale numero, prima delle azioni dei giocatori e delle minacce).

 Quando appare la minaccia, coprite la lettera del sistema guasto nel Tabellone della Nave con il gettone ovale che porta la stessa lettera, ma dai colori invertiti. Da questo momento, non è più possibile usare il sistema malfunzionante di quella stazione.

Effettuare tale azione in quella stazione adesso significherà che il giocatore ripara il guasto. Ogni tentativo di riparare il guasto infligge 1 punto di danno alla minaccia (usate i cubetti rossi per conteggiarli, proprio come fate con le minacce esterne). Se più di un giocatore si trova nella stazione, **ognuno può adoperarsi al problema, infliggendo più punti "danno" alla minaccia interna, anche nello stesso turno.**

**Esempio:** Per riparare gli "Scudi Manomessi", i giocatori devono effettuare l'azione **B** 3 volte nella stazione rossa superiore. Un giocatore può effettuare l'azione **B** in 3 turni consecutivi, oppure altri giocatori possono aggiungere la loro riparazione in modo da velocizzare i tempi. Meno ci metterete, meno danni la vostra nave subirà dal malfunzionamento. Ogni turno questa avanza lungo la sua Traiettorie, e potrebbe arrivare ad eseguire le sue azioni X, Y, e/o Z.



Alcune minacce colpiscono più locazioni. In questo caso, segnate tutti i sistemi affetti con il relativo gettone ovale. Per riparare il malfunzionamento, potete effettuare l'azione in una oppure entrambe queste stazioni.

Il malfunzionamento si considera riparato quando la carta ha tanti cubetti rossi quanti i suoi punti ferita. Il capitano prende la carta a mo' di trofeo, il suo gettone è rimosso, e il sistema è nuovamente utilizzabile – anche nello stesso turno.

Se non riuscite a ripararla e il gettone arriva fino alla casella Z, il sistema sarà inutilizzabile per tutto il resto della missione. Effettuare l'azione nella stazione non avrà alcun effetto. In questo caso, la carta sarà presa dall'ufficiale delle comunicazioni.

## Intrusioni

Tutte le minacce interne che non sono collegate a uno specifico sistema della nave sono chiamate "intrusioni". Quando il gettone numerato di un intruso è posto nella Traiettorie della minaccia interna, recuperate anche il suo relativo gettone minaccia e posizionatelo nella stazione di partenza dello stesso, così come mostrato dal diagramma nell'angolo inferiore sinistra nella figura della sua carta.



La maggior parte degli intrusi si muoverà nella nave. Potrebbero farlo con le loro azioni X o Y nel passaggio Turno delle Minacce. Quando un intruso si muove, spostate il suo gettone nella nuova stazione. Gli intrusi non usano gli ascensori gravitazionali per cambiare ponte (possono saltare, precipitarsi, o gocciolare dal condotto) quindi non vi dovrete preoccupare se in quel turno sia stato occupato oppure messo fuori uso.

Per danneggiare un intruso, dovete essere nella stazione in cui si trova ed effettuare l'azione dei droni da combattimento **DD**. **Potete effettuare questa azione solo se siete a capo di una squadra di droni attiva.** Se questo non il vostro caso, l'azione **DD** non ha alcun effetto.

Se nella stazione sono presenti più intrusi, la squadra di droni prende di mira l'intruso avente il gettone numerato inferiore.

Ogni volta che una squadra di droni danneggia un intruso, posizionate un cubetto rosso sulla relativa carta minaccia. Quando il numero di cubetti rossi equivale (o supera) quello dei punti ferita dell'intruso, questo è distrutto e il capitano può prendere la sua carta.

Se l'intruso non viene distrutto prima che il suo gettone raggiunga la fine della Traiettorie, effettuerà la sua azione Z e quindi uscirà dalla nave spaziale. Rimuovete il suo gettone dal Tabellone della Nave e date la sua carta all'ufficiale delle comunicazioni.

Alcuni intrusi si faranno colpire senza rispondere al fuoco. Nell'angolo inferiore destro della figura sono indicati con l'icona **DD**, usata anche per indicare l'azione della squadra di droni. Altri intrusi invece risponderanno al fuoco. Sono indicati con l'icona **DD**.



Se eseguite un'azione **DD** contro un intruso che risponde al fuoco, lo ferite, **ma l'intruso a sua volta disabiliterà la squadra di droni.** Stendete il segnalino in posizione orizzontale. La squadra di droni disabilitata seguirà ancora la vostra miniatura dovunque andrà, ma, fino a che non sarà riattivata, la sua azione **DD** non avrà alcun effetto. **Per riattivare una squadra di droni, dovete andare in una stazione con la stiva dei droni ed effettuare una azione C.** Potete farlo sia nella stessa stazione in cui li avete presi, sia nell'altra (ovvero, superiore blu oppure inferiore rossa). Quest'azione è valida anche se l'altra squadra di droni non è stata ancora attivata (siete già a capo di una squadra di droni, e potete

averne solo una, quindi è chiaro che la vostra azione **C** sia per riattivare la vostra).

E' sempre utile riparare una squadra di droni disattivata, anche se non ne avete più bisogno. Rimanendo disattivate non sono poi preparate per il salto nell'iperspazio di ritorno e quindi ne vengono danneggiate, il che abbasserà il vostro punteggio finale.

**Consiglio:** Può essere particolarmente difficile distruggere nemici che rispondono al fuoco e che hanno 2 punti ferita. In casi come questi dovrete riattivare la vostra squadra di droni e tornare nuovamente a combattere l'intruso, il tutto complicato dal fatto che nel frattempo anche l'intruso si può muovere. Una soluzione più semplice è coordinarsi con un diverso giocatore a capo dell'altra squadra di droni.

## Azioni delle Minacce

Una minaccia può danneggiare la vostra nave con una sua azione X, Y, o Z. **Il danno provocato dalle minacce interne non è parato dagli scudi della Nave.** A meno non sia altrimenti specificato, il danno è inflitto alla zona della Nave in cui si trova la minaccia interna, a prescindere del fatto questa si trovi nel ponte superiore oppure in quello inferiore.

Alcune minacce possono mettere ko i compagni di squadra. **Se venite messi ko da una minaccia, la vostra missione termina qua, e non effettuerete ulteriori azioni.** Le vostre Carte Azione rimaste non verranno usate. Rimuovete la vostra miniatura. Se eravate a capo di una squadra di droni, rimuovete anche questo segnalino (nel punteggio di fine missione sarà conteggiata come una squadra di droni disattivata).

Alcune minacce possono ritardare i giocatori. Seguite le regole per le azioni ritardate così come descritto nella lezione precedente.

## CACCIA INTERCETTORI

Le squadre di droni sono utili anche quando non c'è nulla a darvi la caccia nei corridoi della nave. Possono pilotare gli Intercettori, parcheggiati nella stazione rossa superiore. Lascierete la nave assieme alla squadra di droni e diventerete l'ultima linea di difesa contro le minacce esterne.

Se siete a capo di una squadra di droni attiva, potete usare l'azione **C** nella stazione rossa superiore per decollare con gli Intercettori. Rimuovete dalla nave la vostra miniatura e il segnalino della squadra di droni e posizionateli sullo spazio, ad indicare che siete in volo. Gli Intercettori attaccheranno in questo stesso turno, nel passaggio di Conteggio Danni.

**Se nel turno successivo giocate l'azione DD, continuerete ad attaccare con gli Intercettori.** Fino a che continuate ad usare l'azione dei droni da combattimento **DD**, potete rimanere nello spazio. Quando attaccate con gli Intercettori, non vi trovate fisicamente dentro la Nave, questo significa che non siete in alcuna stazione, e che quindi non verrete influenzati né dalle abilità delle minacce che ritardano o mettono ko i giocatori nella Nave, né dal ritardo dovuto alla mancata manutenzione del computer.

Questa è l'unica azione che potete eseguire nello spazio. Per ritornare alla nave, basta che non giocate alcuna azione. Se invece giocate una qualsiasi azione che non sia **DD**, verrete ritardati. In questo modo si formerà una "non azione" per quel turno, che starà a rappresentare il vostro ritorno sulla nave. Quanto tornerete, la vostra miniatura e il segnalino della squadra di droni sbarcheranno nella stessa stazione rossa superiore in cui eravate partiti.

## Attacco con i Caccia Intercettori

Gli Intercettori attaccano minacce lungo tutte le Traiettorie, ma hanno un raggio di azione di solo 1. Nel caso entro il loro raggio sia presente una sola minaccia, la loro forza di attacco è pari a 3. Nel caso invece siano presenti più minacce, gli Intercettori le attaccheranno tutte, a prescindere da quante siano, ma con una forza di attacco pari a 1.

Naturalmente, anche il danno inflitto dagli Intercettori è aggiunto a tutti gli altri tipi di danno inflitti in quel turno dai giocatori alle minacce.

Questo è quanto le squadre di droni sono capaci di fare. Come potete vedere, sono discretamente versatili. Cosa dice, signorina? Sono capaci solo a combattere? Non è vero. Dovreste vedere quando non sono in volo e vengono attivati dal personale addetto alla manutenzione: ogni squadra di droni ha una scopa telescopica incorporata nel braccio sinistro, e i loro algoritmi per la ricerca di sporco sono piuttosto sofisticati.

## PRONTI ALL'AZIONE

E adesso siamo pronti per la partenza. Um... un mio collega mi ha chiesto di ricordarvi che questa è ancora una simulazione. Gli intrusi che correranno per la vostra nave sono solo istruttori dell'Accademia in costume. Una giovane ragazza di temperamento caliente del precedente corso, nel bel mezzo dell'azione, se ne è dimenticata... beh, il mio collega sta ancora zoppicando.

Assicuratevi che la preparazione iniziale della vostra nave sia stata eseguita correttamente.



Per la simulazione avanzata, usate le Tracce Audio 6, 7, o 8 del CD (Carte Scenario S1-6, S1-7, o S1-8). Queste tracce sono intitolate "Simulazione Avanzata" (per la vostra prima partita, consigliamo di usare la "Simulazione Avanzata 1").

## Ora potete provare la missione simulata avanzata.

### VALUTAZIONE

Bene, come è andata? Spero sia andata bene, perché la simulazione avanzata è l'ultimo passo prima che vi spediamo nel fervore dell'azione. Questo significa che la prossima lezione sarà anche la vostra ultima. Uhm, non voglio naturalmente intendere che... Sto solo dicendo che il corso è in procinto di finire.

Calcolate il punteggio della simulazione avanzata così come avete fatto per quella di base. **Nel calcolare il punteggio totale, sottraete anche 2 punti per ogni giocatore messo ko e 1 punto per ogni squadra di droni da combattimento che a missione conclusa è ancora disattivata.**

**Nota:** Se la vostra nave riesce a tornare, tutti i giocatori hanno vinto, compreso quelli messi ko. A volte, sacrificarne uno può far parte di una strategia vincente.

Potete giocare tutte le simulazioni avanzate che volete. Le simulazioni avanzate non sono molto più difficile delle simulazioni di base. Per ogni minaccia interna aggiunta c'è infatti una minaccia esterna in meno. Lo scopo delle simulazioni avanzate è di familiarizzare con i meccanismi che regolano le minacce interne in modo tale che in una vera missione non vi colgano di sorpresa.

Le simulazioni avanzate rappresentano le vostre ultime partite prima che vi lanciate in una vera missione. Non dovrete provare una vera missione fino a quando non avete vinto almeno una missione simulata avanzata. Ricordate, c'è in posta una nave spaziale estremamente costosa!

Naturalmente, è pur sempre solo un gioco, e le simpatiche piccole miniature sono fatte di plastica, quindi ritenetevi liberi di provare la vostra prima vera missione in qualsiasi momento lo riterrete opportuno.

D'altra parte, se intendete veramente immedesimarvi in esploratori spaziali, dovrete esser ben allenati per sopravvivere alla prossima lezione.

## LEZIONE 7: LA VOSTRA PRIMA MISSIONE

Molto bene cadetti, oggi è il giorno in cui finirete di essere semplici studenti e diventerete una vera squadra. La vostra gloriosa carriera nella "Space Exploration Service" inizia con la vostra prima missione.

### AZIONI EROICHE

Siete una squadra incrollabile, e sono fiducioso che la vostra prima missione sarà portata a termine senza difficoltà. Può darsi che le cose dentro al simulatore non siano sempre andate bene come avrebbero dovuto, ma ora che il vostro risultato conta davvero andrete meglio di quanto pensavate sarebbe mai stato possibile.

Le Carte Azione Eroica (dorate) sono usate solo nelle vere missioni. Mischiate le 6 carte dorate e distribuitene 1 a caso ad ogni giocatore. Ponete le rimanenti 1 o 2 carte a faccia in giù, senza guardarle.

**La Carta Azione Eroica rimpiazza una delle normali Carte Azione della prima fase.** In altre parole, sul Tabellone Azione della prima fase devono esser posizionate 4 Carte Azione e 1 Carta Azione Eroica.



La vostra Carta Azione Eroica può essere giocata in una qualsiasi fase del gioco allo stesso modo di qualsiasi altra Carta Azione, ma siete gli unici abilitati ad usarla. **Le Carte Azione Eroica non possono esser passate di mano in un periodo di "Trasferimento Dati".**

Così come le Carte Azioni normali, quelle Eroiche hanno due metà, possono quindi esser usate come movimento oppure come azione.



La metà movimento di una Carta Azione Eroica vi permette di spostarvi immediatamente nella stazione raffigurata (ad esempio, la figura a sinistra significa che potete spostarvi nella stazione rossa inferiore). La carta vi permette di partire da ogni stazione, a prescindere da quanto siete lontani e da eventuali ascensori danneggiati che si trovino in mezzo. Vi sposterete semplicemente lì. Se siete a capo di una squadra di droni, questa vi seguirà.

La metà azione di una Carta Azione Eroica è una versione migliorata delle azioni **A**, **B**, o **III**.



Quando con questa azione sparate con un cannone, aggiungete 1 alla sua forza. Ad esempio, se sparate con il cannone laser centrale, questo avrebbe una forza di 6 (di 5, se fosse danneggiato). Se invece sparate con il cannone ad impulsi, questo infliggerebbe 2 punti danno a tutte le minacce entro la sua gittata.



Quando con questa azione trasferite energia, se avete potuto trasferire almeno 1 cubetto, allora aggiungete 1 ulteriore cubetto (preso dalla riserva). Questo permette a uno scudo o a un reattore di superare la rispettiva capacità massima. Ad esempio, potrete caricare lo scudo centrale a 4 cubetti, un reattore laterale a 4 cubetti, oppure rifornire il reattore centrale a 6 cubetti. D'altro canto, se l'azione è usata in modo inefficace (tentando di trasferire energia a un reattore o a uno scudo già allo loro capacità massima, oppure rifornendo un reattore centrale senza però avere più capsule di energia) e quindi non trasferirete nessun cubetto, questa azione non avrà alcun effetto.

Quando con questa azione riparate invece un malfunzionamento (minaccia interna) di tipo **B**, andrà considerata come due azioni di riparazione.



Questa azione può essere usata in 2 diversi modi. Quando ne usufruite per attaccare un intruso che risponde al fuoco (così come indicato dall'icona ), la vostra squadra di droni non verrà disattivata. Questo rende più facile distruggere gli intrusi con 2 punti ferita che rispondono al fuoco. In un turno, userete l'azione per infliggere 1 punto danno; la vostra squadra di droni non verrà disattivata in quanto l'avete distrutto).

Potete usare questa azione anche quando voi e la vostra squadra di droni siete con gli Intercettori nello spazio. L'azione fornisce ai vostri Intercettori +1 forza. Quindi, se c'è solo 1 nemico entro distanza 1, gli Intercettori gli infliggono 4 punti danno; se invece c'è più di un nemico, gli Intercettori infliggono 2 punti danno ad ognuno di essi.

Naturalmente, in entrambi i casi, per usare questa azione dovete essere a capo di una squadra di droni da combattimento attiva.



## CONFERMA VISUALE

Oh, avete ragione. Non abbiamo ancora parlato di cosa faccia l'azione quando usata nel ponte bianco inferiore. A dire il vero, in quella stazione non ci sono sistemi di tipo ma solo due finestre panoramiche che permettono di osservare fuori dalla nave.

Nel corso non volevo addentrarmi nella sua spiegazione perché dubito che nel vostro primo volo spaziale vi verrà voglia di perderci del tempo. Mi sono affezionato a voi e penso che se avrete del tempo che vi avanza lo dovrete anzi spendere in misure precauzionali per la nave – sparare un colpo in più, lanciare un altro razzo, o caricare gli scudi, "giusto nel caso di" – piuttosto che, uhm, guardare fuori dalla finestra.

Per quanto la "Space Exploration Service" sia invece molto attenta che si esegua una Conferma Visuale dei pericoli rilevati dal computer.

L'azione eseguita nella stazione bianca inferiore rappresenta una azione Conferma Visuale, ovvero la verifica manuale dei dati collezionati dal computer. Questa azione, nel caso completiate vittoriosamente la missione, aumenterà il vostro punteggio, ma non servirà a nient'altro. E' meglio focalizzarsi nel fronteggiare le minacce e guardare fuori dalla finestra panoramica solo se non avete proprio nient'altro da fare.

All'inizio della missione, ponete 3 cubetti grigi nell'oblò - un cubetto per ogni fase della missione. La Conferma Visuale può essere eseguita da 1 o più giocatori tramite l'azione nella stazione bianca inferiore. Acquisirete più punti se ci saranno più giocatori che effettuano la Conferma Visuale nello stesso turno. Nel caso la facciano, prendete un cubetto bianco lì presente e ponetelo nella casella numerata del Tabellone di Progresso Missione, nello spazio che corrisponde alla fase e al numero di giocatori che, in quel turno, hanno eseguito l'azione di Conferma Visuale.



Il numero indica quanto valga in termini di punteggio la Conferma Visuale: 1 giocatore 1 punto; 2 giocatori 2 punti; 3 giocatori 3 punti; 4 giocatori 5 punti, e 5 giocatori 7 punti.

Per ogni fase, viene conteggiato solo il risultato di Conferma Visuale più alto. Questo significa che se nella stessa fase eseguite più Conferme Visuali in diversi turni, muoverete il cubetto grigio nella casella con il numero più alto solo quando più giocatori l'avranno effettuata; altrimenti (in caso di pareggio o numero inferiore di giocatori) non dovrete muoverlo.

# UNA CARRIERA NELL'ESPLORAZIONE SPAZIALE

Così inizia la vostra avventurosa nonché pericolosa carriera come squadra di esplorazione spaziale.

Conoscete tutte le regole, ma ogni missione sarà diversa dalle altre. Le numerose combinazioni di Tracce Audio, carte minaccia, e Traiettorie vi assicurano una sfida univoca ad ogni missione. Il vedere aumentare di missione in missione i vostri punteggi di missione saranno la prova che state diventando dei professionisti.

## LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Se riuscite a districarvi fra le missioni con poca difficoltà, potete aumentare il livello di difficoltà usando le minacce avanzate, ovvero le carte con il simbolo giallo che, almeno finora, sono rimaste nella scatola. Le minacce avanzate seguono le stesse regole di quelle "normali", dal simbolo bianco.

Prima di giocare, scegliete il livello di difficoltà delle minacce comuni e serie. Vi è

**Esempio:** Nei primi 2 turni, il Rosso ha preso l'ascensore gravitazionale per il ponte inferiore e ha rifornito il reattore centrale. Nel turno 3 non ha più niente da fare, quindi effettua l'azione . Una volta arrivati a questo punto nel Turno di Risoluzione, il Rosso prenderà un cubetto grigio e lo piazzerà nella prima casella della prima riga (corrispondente alla prima fase). Nella seconda fase della missione, i giocatori hanno così tanto da fare che nessuno ha tempo per guardare fuori dalla finestra. Quindi la seconda riga di Conferma Visuale non avrà alcun cubetto e non darà punti. Nella terza fase, la squadra è riuscita ad eliminare tutte le minacce prima dello scadere del tempo, e 4 giocatori si accordano ad incontrarsi davanti all'oblò per effettuare l'azione nel turno 11. Per colpa di un malinteso, uno dei giocatori esegue l'azione nel turno 10 invece che 11. Questo giocatore posizionerà quindi un cubetto grigio nella prima casella della terza riga. Nel turno 11, gli altri giocatori eseguono l'azione come pianificato, quindi spostate il cubetto grigio dalla prima casella alla terza (sempre della terza riga).



A fine missione i giocatori, grazie alla Conferma Visuale delle fasi 1 e 3, otterrebbero un punteggio aggiuntivo di  $1 + 3 = 4$  punti.

Sfortunatamente, non arriveranno a calcolare il punteggio. Hanno male sincronizzato il fuoco con il cannone laser e un Vascello da Guerra è scampato, distruggendo poi la loro nave in mille pezzi.

## LA VOSTRA PRIMA MISSIONE

Bene, non mi piacciono i lunghi addii. Siete stati un'ottima classe, e mi sono piuttosto affezionato a voi, anche se avevo promesso a me stesso che questa volta avrei mantenuto le distanze. Beh... prendetevi cura di voi stessi! Adesso siete ufficialmente parte della "Space Exploration Service". Quindi, nel caso non ci rivedessimo mai più... Sì, lo so, i vostri alloggi sono appena dietro quest'aula. Ma, nell'eventualità che non ci potessimo più rivedere, vi voglio augurare buona fortuna.

Un'ultima cosa, signorina? Devo dire che sta davvero bene in quella tuta spaziale... Hmm...

Eseguite la preparazione iniziale della nave per la vostra prima vera missione. Le regole sono le stesse delle simulazioni, a parte il fatto che avete Carte Azioni Eroidiche e che potete eseguire la Conferma Visuale. Le Tracce Audio sono di una difficoltà superiore rispetto a quelle della simulazione e, nel caso vi siate calati nella parte dell'equipaggio, c'è qualcosa di molto più rischioso in gioco.

Per una vera missione, potete usare una qualsiasi delle 8 Tracce Audio del CD. Per sceglierne una, potete anche usare anche l'avvio causale presente nella maggior parte dei lettori audio. Altrimenti potete scaricare (e stampare) le 8 Carte Scenario dal sito "www.redglove.it", da S2-1 a S2-8, scegliendone casualmente una. Importante, se scegliete di usare l'audio, non leggete la rispettiva Carta Scenario (conoscere il tempo di arrivo di annunci e minacce potrebbe esservi troppo di aiuto).

## Buona fortuna!

Se nel vostro primo vero volo qualcosa va storto e la nave esplode, non prendetevela sul personale. Il sacrificio dei vostri personaggi è una dimostrazione del loro straordinario coraggio ed eroismo. Ora potete assumere il ruolo di un nuovo equipaggio, fresco dal completamento dell'allenamento (ad opera di un lievemente più nervoso istruttore che ha anche un po' più di capelli bianchi), pronto all'incarico della loro prima vera missione sotto la "Space Exploration Service".

A prescindere di come sia andata la vostra prima vera missione, vi raccomandiamo di scrivere il risultato nel diario di bordo (vedi sotto).

permesso, ad esempio, usare carte dal simbolo giallo per le minacce serie, e carte dal simbolo bianco per le minacce comuni. Oppure, potete fare il contrario.

Se volete mettervi davvero alla prova, potete usare carte dal simbolo giallo per tutti i tipi di minacce. La decisione di quale tipo di carte usare dovrà esser rispecchiata sia per le minacce interne che per quelle esterne, ovvero se usate carte minacce esterne serie avanzate, dovete usare anche carte minacce interne serie avanzate.

Potete anche lasciare che sia il caso a decidere per voi, mischiando nello stesso mazzo minacce dal simbolo bianco e giallo (ecco perché hanno il dorso colorato uguale). Potrebbe rivelarsi interessante da fare anche quando avete padroneggiato le missioni con le minacce avanzate: incontrerete i vecchi nemici con cui avete già familiarità, ma in combinazioni diverse che non avete mai incontrato prima.

Notate che il livello di difficoltà viene automaticamente conteggiato nel punteggio di fine missione: le carte minacce avanzate valgono più punti.

## DIARIO DI BORDO

Potreste restare delusi dal fatto che dopo una delle vostre migliori missioni riporrete semplicemente il gioco nella scatola, e nulla rimanesse dell'eroico sforzo della vostra squadra. Oppure potreste aver voglia di tenere nota di quando la vostra eroica squadra ha inutilmente combattuto contro il Colosso, mentre il Cacciatore liquidava uno ad uno i vostri compagni.

Questo è il motivo per cui nel gioco è stato inserito un Diario di Bordo, in cui potete registrare i vostri successi e i vostri fallimenti. Ovviamente non lo userete nelle missioni simulate, ma vale la pena usarlo per le vostre vere missioni. Non esitate a scriverci, è pur sempre solo carta. Se finite tutte le sue pagine, potete scaricare un modello vuoto dal sito "www.redglove.it" e stamparlo.

Per una guida su come riempire gli spazi del Diario di Bordo, consultate pagina 6 del Regolamento.

## ALTRE TRACCE AUDIO

Il CD contiene 8 Tracce Audio per le rispettive missioni vere. Potete riprodurle in ordine oppure casualmente. La particolarità che Traiettorie e Minacce siano sempre scelte a caso garantisce che ogni partita sia diversa dalle altre, pur voi usiate la medesima Traccia Audio.

Se avete l'impressione di conoscere fin troppo bene queste Tracce Audio, o se semplicemente siete in cerca di qualcosa di più difficile o stimolante, potete dare un occhio al sito "www.redglove.it". Saranno presto rese disponibili nuove Tracce.

## CAMPAGNA DI ESPLORAZIONE

Una partita dovrebbe durare circa 25 minuti. Se avete voglia di intraprendere una sfida più impegnativa, un qualcosa di epico, potete provare la Campagna di Esplorazione. Dovrebbe richiedervi solo un'ora e mezzo - ma anche meno nell'eventualità le cose si mettano male.

Una Campagna di Esplorazione consiste in un massimo di 3 missioni consecutive. Il danno alla vostra nave perdura per tutta la campagna, ma avrete la possibilità di fare un minimo di riparazioni. Prima di ogni missione dovete scegliere un livello di difficoltà, e potete anche decidere di abbandonare la campagna dopo aver compiuto solo 1 o 2 missioni. Ma se perdete in anche solo una missione, perderete l'intera campagna.

La campagna rende il gioco più intenso, ed avrete modo di verificarlo voi stessi quando dovrete decidere se rischiare una nave pesantemente danneggiata nell'ultima missione con la speranza di fare un elevato punteggio.

Per le regole completo della Campagna di Esplorazione, consultate pagina 7 del Regolamento.

# REGOLE PER MENO DI 4 GIOCATORI

La classe di navi "Bersaglio Facile" è stata ideata per un equipaggio di 4 o 5. Nel caso siate in solo 2 o 3 giocatori, dovrete portare con voi degli Androidi. Sebbene questi robot assomiglino a vere persone, sono molto più ubbidienti. Tanto da sembrare stupidi.

## ANDROIDI

Un Androide è un membro della squadra che non è comandato da alcun giocatore. Verrà controllato da tutti i giocatori. Ha comunque anche lui un Tabellone Azione (che deve essere posizionato a portata di tutti) e una miniatura giocatore colorata.

In un gioco a 2, avete bisogno di 2 Androidi. In un gioco a 3, avete bisogno di 1 Androide. Giocherete con una squadra di 4 personaggi e non terrete di conto degli annunci di rapporti non confermati.

Potete anche dare un nome agli Androidi, e registrarcelo fra parentesi quadre nel diario di bordo - ad esempio, [Marvin] o [ICU2].

Decidete l'ordine nel quale gli Androidi giocheranno (ovvero, in mezzo a chi dovrebbero essere seduti se fossero giocatori in carne ed ossa).

Ovviamente, in un gioco a 2, qualcuno dovrà assumere il ruolo dei due ufficiali. Non potete fidarvi a lasciare la responsabilità di capitano, ufficiale delle comunicazioni, oppure capo della sicurezza a un Androide.

## CONTROLLARE GLI ANDROIDI

Gli Androidi possono fare le stesse cose dei giocatori. Possono addirittura essere a capo di una squadra di droni da combattimento.

Il controllo degli Androidi da parte dei giocatori avviene giocando le loro (dei giocatori) Carte Azione nei Tabelloni Azione degli Androidi. Vigete sempre la limitazione per cui dovete giocare le stesse carte di turno che potreste giocare nel vostro Tabellone Azione, ad esempio, se siete nella seconda fase, potete giocare le carte nel vostro Tabellone Azione negli spazi 4, 5, 6, 7 oppure potete giocarele in quello degli Androidi, ma sempre negli spazi 4, 5, 6, 7 (ovviamente, non negli spazi 1, 2, 3).

Quando giocate un'azione per un Androide, giocate tale carta nel suo Tabellone Azione a faccia in su. Assicuratevi che sia l'azione esatta che volete svolgere. Una volta che è stata giocata una carta nel Tabellone Azione del Androide, nessuno può più modificarla. Non potete riprenderla in mano, spostarla, o girarla, e gli Androidi

non "inciampano" mai.

Durante il Turno Azione, qualunque giocatore può giocare azioni per qualunque Androide. Nel Turno di Risoluzione, è preferibile che assegnate un diverso giocatore ad ogni Androide, il quale muoverà la relativa miniatura e svolgerà le relative azioni di turno.

## QUANTITA' DI CARTE

Gli Androidi non possiedono Carte Azioni, ma i giocatori ottengono carte aggiuntive:

- In un gioco a 3, i giocatori ricevono 6 carte per ogni fase (al posto delle canoniche 5).
- In un gioco a 2, i giocatori ricevono 9 carte nella prima fase e 6 nelle restanti due.

Si applica sia alle simulazioni che ai voli di prova (ad esempio, in un volo di prova a 2 giocatori, entrambi ricevono 9 carte per la prima fase e 6 carte per la seconda).

## ANDROIDI ED AZIONI EROICHE

In una vera missione i giocatori possono usare anche Carte Azione Eroiche e, allo stesso modo di quanto avviene in una partita senza Androidi, anche qui riceverete per la prima fase una Carta Azione Eroica (ad esempio, in un gioco a 2, entrambi i giocatori ricevono per la prima fase 8 Carte Azioni e 1 Carta Azione Eroica).

Anche gli Androidi, nelle vere missioni, ricevono una Carta Azione Eroica. Questa viene scoperta quando il computer annuncia l'inizio della prima fase (quando rivoltate a faccia in su la Carta Azione Eroica di un Androide, assicuratevi di non farlo sopra il Tabellone Azione: così facendo sarà da intendersi come subito giocata e non potrete riutilizzarla).

Questa è l'unica carta data agli Androidi. Tutte le loro altre azioni avranno come provenienza le carte delle mani degli altri giocatori.

Qualunque giocatore può usare la Carta Azione Eroica dell'Androide sul Tabellone Azione dell'Androide stesso. E' vietato usare proprie Carte Azione Eroiche sul Tabellone degli Androidi. E' vietato appropriarsi della Carta Azione Eroica dell'Androide, passarla di mano, o darla a un diverso Androide.

Una Carta Azione Eroica è sempre non trasferibile: può essere unicamente giocata dall'Androide o dal giocatore a cui è stata data.

# APPENDICE: COME ADDESTRARE I RIMPIAZZI

Avete voglia di mostrare a un gruppo di novizi come giocare a Space Alert? Vi è piaciuto il modo in cui questo manuale vi ha presentato il gioco? Potete assumere il ruolo di un istruttore dell'Accademia Spaziale e guidare i vostri amici attraverso l'addestramento. Sarà molto più semplice, veloce, e divertente che lasciar loro leggere le regole da soli.

Se conoscete a sufficienza il gioco, non avete bisogno di leggere il manuale per intero. Vi basteranno queste note, divise per lezione. Potete impersonificare il ruolo del nervoso ed esaurito istruttore di questo manuale, o potete invece

scegliere un approccio più autoritario. In entrambi i casi, raccomandiamo di trattare i vostri amici proprio come fossero dei membri di un equipaggio di una vera nave spaziale. In questo gioco l'atmosfera gioca un ruolo importante.

Come insegnare a giocare ai vostri amici è un compito che lasciamo a voi, ma queste note sono basate sulla nostra esperienza di insegnamento del gioco a numerosi gruppi di giocatori, e ci pareva un peccato non condividerle con voi.

## Introduzione

- Ambientazione del gioco. Nave esploratrice di classe "Bersaglio Facile". Missioni esplorative. Saltare dentro e fuori l'iperspazio.
- Lo scopo della squadra è mantenere la nave spaziale tutta intera per 10 minuti.

## Lezione 1: Nave e Squadra

- Lasciate che la squadra scelga i propri colori e il proprio capitano ed ufficiale delle comunicazioni. Spiegate come distribuire le carte.
- Mentre ancora stanno discutendo i ruoli e distribuendo le carte, predisponete la nave per il vostro primo Volo di Prova, così come mostrato a pagina 4 (non dovete perdere tempo nei dettagli, come scegliere le Traiettorie e le Carte). Mettete da parte la carta minaccia esterna "Caccia".
- Descrivete la nave: 3 zone, 6 stazioni, armi, scudi, e reattori. Non c'è bisogno vi addentriate troppo nei dettagli.

## Lezione 2: Turno Azione

- Ci sono 7 turni e 7 azioni.
- Aiutandovi con le carte azione rimaste dal mazzo, spiegate come si svolge la pianificazione dei movimenti e delle azioni.
- Introducete il concetto delle fasi (prendete 5 carte, pianificate le azioni 1, 2, 3; prendete le successive 5 carte per le azioni 4, 5, 6, 7, tenete a mente che adesso non potrete più modificare le carte della prima fase).
- **Annunci:**
  - » Come l'ufficiale delle comunicazioni gestisce gli annunci (nel Volo di Prova, non ci saranno minacce serie, interne, o provenienti da rapporti non confermati).
  - » "Dati in arrivo", Trasferimento dati", "Fine della fase", "Fine dell'operazione".

## Lezione 3: Turno di Risoluzione

- Mostrategli il Tabellone di Progresso Missione.
- Passaggio di "Minaccia Rilevata".
- **Azioni dei Giocatori (non dimenticatevi di spiegare l'ordine di gioco):**
  - » Spiegate il movimento (ma per il momento potete trascurare la regola su cosa accade quando due giocatori muovono contemporaneamente in un ascensore).
  - » Azione A (i cubetti vengono spostati per indicare che i cannoni sparano, ma il danno non viene ancora conteggiato).
  - » Azione B (come trasferire l'energia a scudi e reattori; come rifornire il reattore centrale).
- **Conteggio Danni:**
  - » Raggio e forza delle armi. Sottolineate come il cannone ad impulsi abbia un raggio limitato.
  - » Usando il Caccia come esempio, spiegate il funzionamento degli scudi delle minacce.
  - » Sottolineate l'importanza per i giocatori di leggere la descrizione delle carte minaccia.
- **Turno delle Minacce:**
  - » Velocità ed azioni. Come esempio usate il Caccia sulla Traiettoria della zona blu.
  - » Attacchi e loro effetti sugli scudi della Nave (usate ancora il Caccia: ogni suo attacco è diverso).
  - » Accennate che le minacce, oltre ad un attacco, possono eseguire ulteriori azioni.
  - » L'azione Z e la scomparsa della minaccia.
  - » Consiglio: La squadra deve essere sempre consapevole dei movimenti delle minacce per ogni turno di gioco.
- **Salto nell'iperspazio:**
  - » Ricordate le 2 azioni nemiche a fine turno.
  - » Ricevere 7 danni a una qualsiasi zona della Nave equivale ad essere sconfitti.

## Lezione 4: Primo Volo di Prova

- I giocatori possono aiutarsi con i pezzi del gioco per mostrare cosa stanno pianificando, ma alla fine l'unica cosa che verrà tenuta in considerazione

sono le carte effettivamente giocate sui loro Tabelloni Azione.

- Date il via alla Traccia Audio (o cominciate a leggere la Carta Scenario) e non perdetevi d'occhio la partita:
  - » Prestate attenzione all'ufficiale delle comunicazioni. Mettete in pausa l'audio se rimane indietro.
  - » Osservatevi giocare per assicurarvi che tutti abbiano capito le regole.
- Prendetevi carico di svolgere il Turno di Risoluzione, spiegando quello che sta succedendo:
  - » Lasciate che i giocatori effettuino le loro azioni (movimenti, fuoco con i cannoni, trasferimenti di energia).
  - » Eseguite i conteggi dei danni e le azioni delle minacce, spiegando ad ogni passaggio quello che state facendo.
- Aiutate la squadra a decidere se imbarcarsi in un secondo Volo di Prova oppure in una missione simulata.

## Lezione 4A: Secondo Volo di Prova

- Se la squadra sta facendo dei grossi errori senza accorgersene (es. non discute) dategli una mano. In alcuni casi vi può capitare dobbiate convincerli a scegliere un nuovo capitano. Se però ritenete riescano a gestire da soli i loro problemi, lasciateli fare.
- Date il via alla Traccia Audio.
- Nel Turno di Risoluzione, lasciate che sia la squadra ad eseguire i conteggi dei danni e le azioni dei nemici.

## Lezione 5: Simulazione

- Missione più lunga: Tabellone Azione per i turni 8,9,10,11,12, Tabellone di Progresso Missione dal lato avanzato. Le meccaniche per la fine della seconda fase di gioco sono le stesse usate per la fine della prima fase.
- Le Carte Azione si giocano a faccia in giù. Come intuirle dal dorso della carta.
- **Minacce serie:** (hanno un proprio mazzo e specifici annunci).
  - » Dite loro che alcune minacce possono variare di caratteristiche o curarsi, per ora non serve che gli menzioniate l'uso dei cubetti bianchi e dei cubetti neri.
- Spiegate i rapporti non confermati e quando si usano.
- **Razzi:** Come lanciarli, quando muovono, e come prendono di mira ed infliggono danni (sottolineate la gittata).
  - » Alcune minacce non possono essere prese di mira dai razzi. Fategli un esempio.
- **Manutenzione del Computer:** Spiegate come mai la manutenzione sia importante (il salvaschermo).
  - » Deve essere effettuata nei primi 2 turni di ogni fase.
  - » Usate i cubetti grigi della Nave per indicarla.
  - » Azioni ritardate. Date più esempi, diversi fra loro.
- **Altre cose che potrebbero ritardarvi:**
  - » Conflitti sull'ascensore (sottolineate l'importanza dell'ordine di gioco).
  - » Ascensori danneggiati. Questo ci fornisce l'opportunità di parlare del...
- **Danno alla Nave:**
  - » Spiegate i concetti. Fate notare che prima del Turno di Risoluzione nessuno può sapere che parte verrà danneggiata.
  - » Spiegate ogni diverso tassello danno.
- Mostrare la preparazione di base per la modalità casuale. Lasciate mischiare le carte e fate scegliere le 3 Traiettorie.
- Date il via alla Traccia Audio.
- Lasciate svolgere il Turno di Risoluzione all'ufficiale tattico:

- » Tenete d'occhio eventuali carte mal giocate.
- » Se si rende necessario, spiegate la regola del "Ops, sono inciampato\A".
- » Assicuratevi che nessuno si sbaglia a gestire i movimenti e le azioni dei nemici.
- Se vincono, mostrate come conteggiare il punteggio.
- Chiedete se hanno giocato a sufficienza con Space Alert. Se ne hanno ancora voglia, aiutateli a scegliere la loro prossima tappa.

## Lezione 6: Simulazione Avanzata

- Minacce interne e la loro relativa Traiettoria.
- Mostrare alcune carte minaccia interna.
  - » Somiglianze: anche le minacce interne possiedono punti ferita, velocità, ed azioni.
  - » Differenze: è indicata la posizione iniziale della minaccia e il modo per fronteggiarla.
- **Malfunzionamenti**, denotati da  e 
  - » Quando la minaccia si rivela, posizionate un gettone sopra il sistema che viene colpito. Questo sarà inutilizzabile.
  - » Come riparare il malfunzionamento (1 o più giocatori possono ripararlo in 1 o più turni - le loro riparazioni si sommano).
  - » Velocità ed azioni dei malfunzionamenti. Se non vengono riparati, il danneggiamento da loro effettuato al sistema della nave diventa permanente.
- **Intrusioni**, denotati da  e 
  - » Quando la minaccia si rivela, posizionate un gettone sulla nave, nella stazione indicata.
  - » Quando l'intruso esegue le sue azioni di movimento, spostate il suo gettone.
  - » Come distruggere gli intrusi tramite le squadre di droni da combattimento.
- Con l'azione  prendete sotto il vostro comando le **squadre di droni**.
  - » Queste attaccano con l'azione .
  - » Seguono sempre il giocatore che le ha attivate per primo. Nessun giocatore può avere più di una squadra di droni.
  - » Alcuni nemici rispondono al fuoco. Spiegate la disattivazione delle squadre di droni e come fare per poi riattivarle.
- Spiegate la sfida generata dagli intrusi con 2 punti ferita e sottolineate l'importanza di leggere la descrizione delle carte minaccia.
- Le squadre di droni possono essere impiegate con i **Caccia Intercettori** nello spazio.
  - » I Caccia Intercettori decollano e subito attaccano con l'azione , proseguono l'attacco con l'azione , e non usano azioni per tornare sulla nave. Ogni azione che non sia  verrà ritardata, così da permettere il ritorno degli Intercettori in quel turno vuoto formatosi.
  - » Raggio e forza degli Intercettori (3 contro 1 nemico o 1 contro più nemici).
- Lasciateli giocare da soli, controllando semplicemente che non facciano errori.

## Lezione 7: Prima Missione

- Metteteli in guardia che la prima missione sarà più tosta delle simulazioni.
- **Azioni Eroiche:**
  - » Mostrare le carte e spiegatele.
  - » Lasciate che le provino da soli.
- **Conferma Visiva:**
  - » Se la squadra non è ancora interessata al punteggio, per ora potete soprassedere.
- Lasciateli giocare da soli, controllando semplicemente che non facciano errori.

## E poi?

- Informateli su come scegliere il livello di difficoltà, sulle campagne, sugli Androidi... o semplicemente mostrate loro dove andarli a leggere nel Regolamento. Rilassatevi con una bella bevanda ghiacciata. Avete finito.