

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

REGOLAMENTO

Space Alert è un gioco di squadra e di sopravvivenza. I giocatori assumono il ruolo di una squadra di esploratori spaziali inviati nell'iperspazio per esplorare un pericoloso settore della Galassia.

La nave spaziale scandaglia autonomamente il settore in 10 minuti. Il compito della squadra è quello di difendere la nave spaziale fino a quando l'operazione non è stata completata. Se riesce nel suo intento, allora il computer di bordo le fornirà dati di inestimabile valore. Se fallisce... sarà meglio addestrare una nuova squadra.

Space Alert non è come i soliti giochi da tavolo. I giocatori non competono fra di loro, bensì devono fare gruppo contro la sfida che verrà presentata dal gioco. Gli stessi giocatori, inoltre, potranno scegliere la difficoltà di questa sfida. Sarà infine fondamentale un attento gioco di squadra per completare le missioni più difficili.

La scatola di gioco include due manuali: questo "Regolamento" e il più discorsivo "Come diventare un Esploratore Spaziale".

Dovreste prima iniziare a leggere "Come diventare un Esploratore Spaziale". È stato ideato per insegnare a giocare passo dopo passo, mentre allo stesso tempo permette di immergervi nell'atmosfera. Nella stesura del manuale ci siamo basati sulla nostra esperienza di insegnamento a numerosi gruppi di giocatori. Il tutto è stato organizzato a seconda della complessità, affinché i giocatori possano prima iniziare con i concetti base, per poi successivamente imparare le regole più avanzate.

In questo manuale troverete una sintesi delle regole, organizzate secondo l'ordine in cui devono essere usate. Una volta appreso come giocare, qui potrete maggiormente approfondire il tutto. Nell'Appendice è poi possibile trovare le spiegazioni delle Carte Minaccia più complicate.

Nota Importante

Questo gioco contiene un CD, che 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 tramite 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, che sia il vostro "Cronometrista". Sul sito potrete trovare speciali "Carte Settore" (vi consigliamo di stamparle), il Cronometrista, grazie alle 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.

1. PREPARAZIONE

Le regole di base sono per 4 o 5 giocatori. Le regole per un numero inferiore di giocatori le potete trovare nel Capitolo 5 (a pagina 7).

Scegliete un livello di difficoltà per le minacce comuni: più basso (carte con simbolo bianco), più alto (carte con simbolo giallo), o casuale (entrambi i tipi di carte mischiati assieme). Usando sempre il medesimo livello di difficoltà scelto preparate quindi due mazzi: uno di carte minacce esterne comuni e uno di carte minacce interne comuni.



Minacce esterne comuni



Minacce interne comuni

Scegliete quindi un livello di difficoltà per le minacce serie (che può essere lo stesso scelto per le comuni oppure uno diverso) e ripetete quanto fatto poco sopra, ovvero preparate due ulteriori mazzi: uno di carte minacce interne serie e uno di carte minacce esterne serie.



Ogni giocatore deve scegliere un colore (prenderà quindi la relativa miniatura personaggio) ed il proprio ruolo: Capitano, Ufficiale delle Comunicazioni, e Capo della Sicurezza. Uno stesso giocatore può anche assumere più di un ruolo contemporaneamente.

Preparate i tabelloni di gioco così come mostrato nell'illustrazione della pagina successiva.

Scegliete una Traccia Audio. Per un gioco completo (ovvero una missione) potete usare una delle otto tracce presenti nel CD incluso. Per scegliere una traccia a caso potete usare le Carte Settore, scaricabili dal sito "www.redglove.it", etichettate da S2-1 a S2-8. Se non potete usare un lettore ".mp3", designate un giocatore che faccia da Cronometrista e fornitegli la Carta Settore prescelta.

Ufficiale delle Comunicazioni



Mazzo (mischiato) di minacce esterne comuni

Mazzo (mischiato) di minacce esterne serie



Due colonne di 8 gettoni minaccia, (ordinati dal 1 al 8)



Tabellone della Nave

(Per una descrizione dettagliata vedere pagina 3)



Mazzo di Carte Azione

Capo della Sicurezza

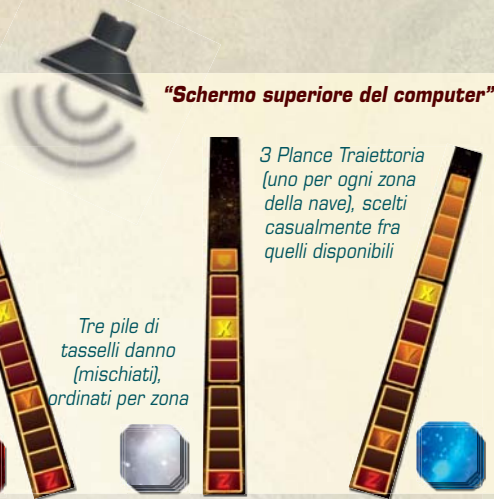


Mazzo (mischiato) di minacce interne comuni

Mazzo (mischiato) di minacce interne serie



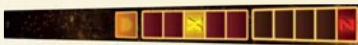
Gettoni di minaccia interna



"Schermo superiore del computer"

3 Plance Traiettoria (uno per ogni zona della nave), scelti casualmente fra quelli disponibili

Tre pile di tasselli danno (mischiati), ordinati per zona

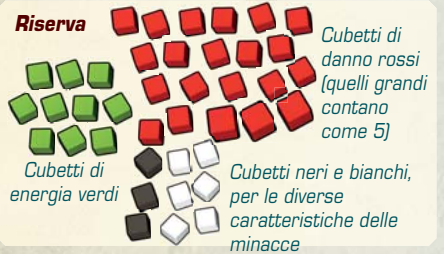


Plancia Traiettoria della minaccia interna, scelta casualmente fra quelle disponibili

"Schermo inferiore del computer"



Segnalino di Avanzamento Missione



Riserva

Cubetti di danno rossi (quelli grandi contano come 5)

Cubetti di energia verdi

Cubetti neri e bianchi, per le diverse caratteristiche delle minacce



Tabellone Seconda fase

Tabellone Terza fase

Tabellone Prima fase

Tabelloni Azione

Carte Azione, pescate da un mazzo mischiato (prenderne 5 per fase)

Carte Azione Eroica, sostituiscono 1 carta di quelle della prima fase azione



Tabellone di Progresso Missione (lato avanzato a faccia in su)

2. TURNO AZIONE

Avviate la traccia audio oppure cominciate a leggere la Carta Scenario.

Prendete le vostre 5 Carte Azione della prima fase. E' vietato mostrarle agli altri giocatori, ma potete liberamente parlarne. Dovete pianificare le vostre azioni per la prima fase giocando le vostre carte, coperte, posizionandole negli spazi 1, 2, e 3 del vostro Tabellone Azione.



Carta Azione
Retro Fronte

Metà Superiore
Azione: attiva un sistema, o dà un ordine alla squadra di droni

Metà Inferiore
Movimento: muovi o a destra, o a sinistra, o cambia di ponte

Potete scegliere di giocare la vostra Carta Azione in uno dei due versi, ma solo uno dei due sarà attivo per quel turno, e sarà quello che avrete posto superiormente. Anche se non si conoscono le carte degli altri giocatori, già dal retro della stessa si può capire se è stato giocato un movimento oppure una azione. La metà inferiore non produrrà effetti. Se in un dato spazio non vengono giocate carte, significa che in quel turno non verrà eseguito nulla.

Nel pianificare le azioni di una fase, considerate che in ogni momento, prima di aver dato termine alla stessa, potete sempre cambiare le carte con le quali state giocando. La prima fase termina quando prendete le carte della vostra seconda

fase (a cui devono esser aggiunte le carte che vi sono avanzate dalla prima fase).

Una volta prese le carte della seconda fase, potete cominciare a pianificare le azioni per i turni 4, 5, 6, e 7. Potete ancora guardare le carte giocate nella vostra prima fase, ma non potrete più cambiarle.



Azioni pianificate per la prima fase: un movimento al turno 1, niente al turno 2, un'azione al turno 3

Fino a quando non si prenderanno le carte della terza fase è possibile pianificare le azioni della seconda fase. Una volta dato inizio alla vostra terza fase, potrete pianificare anche le vostre azioni per gli spazi 8, 9, 10, 11, e 12, fino a che non finisce il Turno Azione.

Anche le carte Azione Eroica sono divise in due metà, azione e movimento. Si giocano allo stesso modo di quelle normali.

Durante il Turno Azione per indicare cosa state pianificando è possibile usare i tabelloni, le figure, i segnalini, ma ricordate che alla fine sarà preso in considerazione solo l'effetto delle vostre carte realmente giocate.

2.1 ANNUNCI DEL COMPUTER

Allarme. Presenza nemica rilevata. Prego, iniziate la prima fase.

Questo indica l'inizio del Turno Azione.

Tempo T+1 (2; 3; ecc.). Minaccia (Minaccia seria). Zona rossa (bianca; blu). Ripeto ...

L'ufficiale delle comunicazioni pesca la prima carta dal mazzo delle minacce esterne comuni (o serie), la posiziona a faccia in su vicino alla Traiettorie corrispondente alla zona specificata, ed infine gli affianca un gettone minaccia con sopra scritto il numero corrispondente al tempo indicato.

Tempo T+1 (2, 3 ecc.). Minaccia interna (Minaccia interna seria). Ripeto ...

Il capo della sicurezza pesca la prima carta dal mazzo delle minacce interne comuni (o serie), la posiziona a faccia in su vicino alla Traiettorie della minaccia interna, ed infine gli affianca un gettone minaccia con sopra scritto il numero corrispondente al tempo indicato.

Rapporto non confermato: ...

L'annuncio che segue queste parole viene usato solo in caso vi siano 5 giocatori. In partite con un numero inferiore può essere ignorato.

Dati in arrivo. Ripeto ...

Ciascun giocatore può pescare una carta dal mazzo Carte Azione.

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

Ogni giocatore può dare una sua carta a qualsiasi altro giocatore. La carta deve passare da una mano all'altra prima del beep di termine comunicazione. Le carte Azione Eroica non possono essere trasferite.

Sistema di comunicazioni in avaria ... Comunicazioni ripristinate.

Nell'arco di tempo tra queste due comunicazioni, ai giocatori non è concesso comunicare fra loro.

La prima (seconda) fase termina in 1 minuto.

La prima (seconda) fase termina in 20 secondi.

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

Quando viene annunciata la fine di una fase, non potete più pianificare azioni per quella fase. Prendete le vostre carte per la nuova fase (se non l'avete ancora fatto) e ricominciate a pianificare le azioni per essa.

Potete finire la fase sulla quale state lavorando ed incominciare la fase successiva anche prima di questi annunci, e in modo indipendente rispetto a quello che stanno facendo gli altri giocatori.

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.

Questo annuncio termina il Turno Azione. I giocatori possono anche accordarsi per farlo finire prima, in un qualsiasi momento dopo che è stata annunciata la fine della seconda fase.

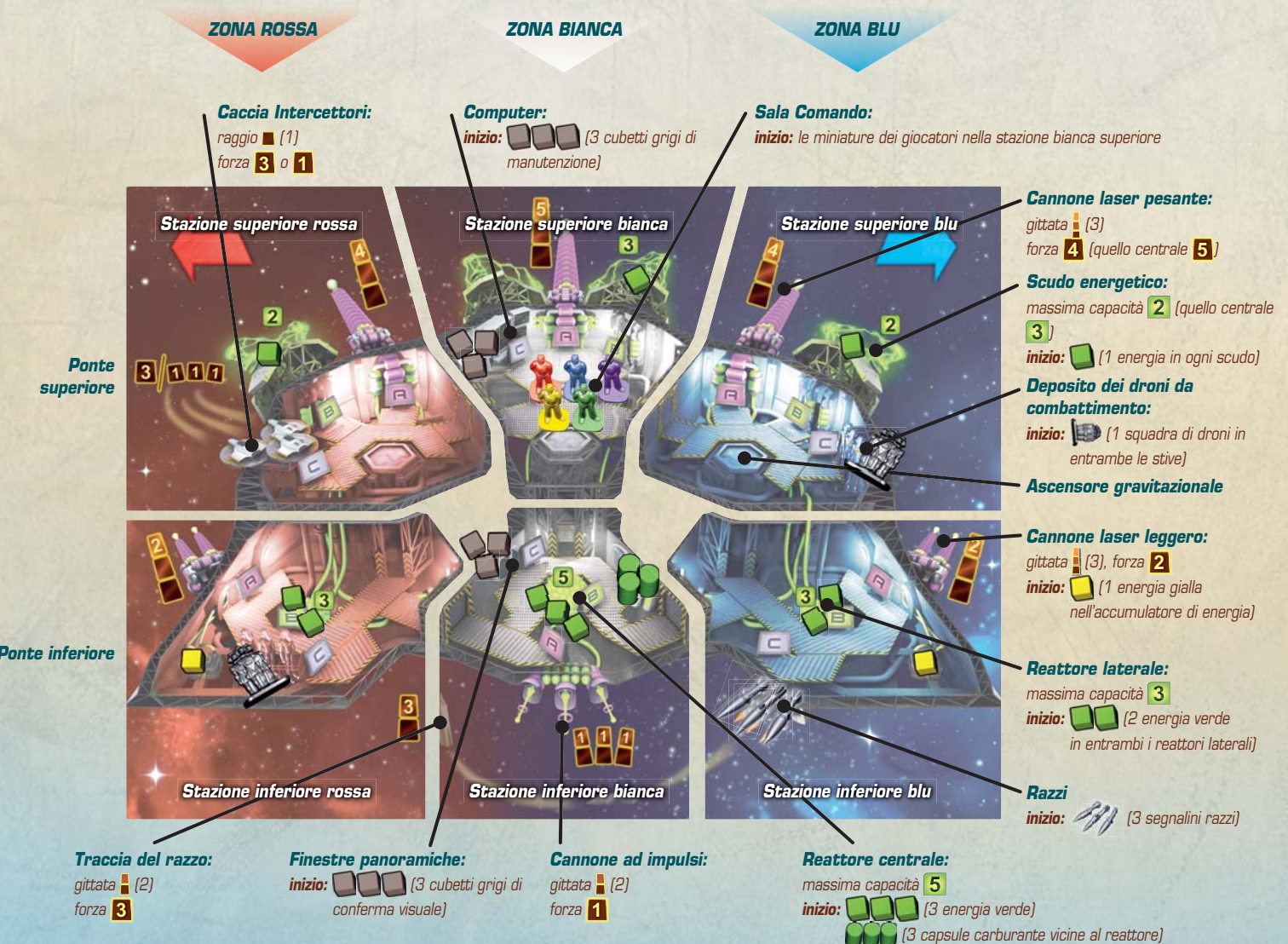
3. TURNO DI RISOLUZIONE

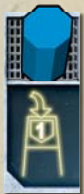
Riposizionare i componenti del gioco nella loro posizione iniziale (vedi preparazione).

Usate la Carta Settore per controllare che l'ufficiale delle comunicazioni e il capo della sicurezza abbiano assegnato alle carte minaccia le corrette Traiettorie e i corretti gettoni numerati.

Correggete qualsiasi errore presente, nel caso aggiungendo le minacce mancanti.

Spostate il Segnalino di Avanzamento Missione lungo il Tabellone di Progresso Missione e risolvete i passaggi che sono ivi indicati.





3.1 MINACCIA RILEVATA

Se incontrate una carta con questo numero, mettete un secondo gettone con lo stesso numero nel primo spazio della Traiettoria della minaccia.

Per una minaccia esterna, questo gettone rappresenta la sua posizione nello spazio. Per una minaccia interna, tiene invece traccia del suo avanzamento all'interno della nave.

Minaccia Interna - Malfunzionamento (indicato da **B** o **C**)

Stazione colpita



Punti Ferita (quantità di riparazioni necessarie)

Tipo di guasto

Minaccia Interna - Intruso (indicato da **A** o **C**)

Stazione di partenza



Punti Ferita

Indica che controattacca
Indica che non contrattacca

Per un malfunzionamento, prendete anche un gettone ovale con la lettera indicata ed usatelo per coprire la lettera del sistema affetto nella stazione indicata (se ne viene indicato più di uno, fate questo per ogni sistema affetto).

Per un intruso, prendete invece il gettone ovale raffigurante la figura dell'intruso e posizionatelo nella stazione iniziale indicata.



3.2 AZIONI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore rivela la propria azione per questo turno (le carte dovranno essere capovolte da lato, così da mantenere nella stessa posizione la metà superiore). I giocatori eseguono le loro azioni in ordine, cominciando dal capitano e procedendo in senso orario.

Se vi siete accorti di aver sbagliato a giocare la carta: o avendola giocata capovolta, o avendo confuso le frecce rosse con quelle blu, potete dire "Ops, sono inciampato\la". Vi è quindi permesso giocare l'azione che intendevate, ma la vostra azione del turno successivo verrà ritardata. Non abusatene.

"Azione ritardata" significa: la carta che è stata pianificata per quel turno (se ne è stata pianificata una), verrà giocata in quello successivo. Se lì vi dovesse già essere una carta, a sua volta questa verrà spostata al turno dopo, e così via fino a quando o non sposterete una carta in uno spazio vuoto, o non raggiungerete la vostra ultima azione. Se arrivaste a dover muovere l'azione del vostro ultimo turno, allora questa sarà spostata fuori dal Tabellone e non potrete più eseguirla.



Frecce rosse e blu - Muovete la vostra miniatura seguendo la direzione indicata attraverso la porta nella stazione adiacente. Non potete cambiare ponte. Se la vostra miniatura dovesse già trovarsi nella zona della nave con quel colore, allora non verrà mosso.



Usare l'ascensore gravitazionale - Muovete la vostra miniatura nella stazione adiacente, presso l'altro ponte. Non potete cambiare zona. Se l'ascensore fra queste stazioni è danneggiato, o se in questo turno è stato usato da un altro giocatore prima di voi, finite comunque la vostra mossa, ma la vostra azione del turno successivo verrà ritardata.



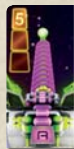
Accensione o riparazione del sistema - Attivate o riparate il sistema indicato nella stazione in cui vi trovate. Se il sistema è guasto (viene indicato da un gettone ovale)

questa azione sarà una riparazione. Aggiungete un cubetto rosso alla carta malfunzionamento. Se ora la carta ha tanti cubetti rossi quanti i suoi punti ferita, il malfunzionamento è riparato. In questo caso, date la carta al capitano e rimuovete il suo gettone numerato dalla Traiettoria della minaccia interna; rimuovete anche il suo gettone ovale (o i suoi gettoni ovali, se più di uno) dal Tabellone della Nave.

Se il guasto non può essere riparato (perché la minaccia ha eseguito la sua azione Z - vedi sezione successiva) la vostra azione non ha effetto.

Se il sistema è affetto da più problemi, l'azione riparazione agisce sul malfunzionamento avente il gettone dal numero più basso (persino se il sistema è affetto da un guasto non riparabile). Il gettone ovale è rimosso solamente se vengono riparati tutti i guasti dai quali il sistema è affetto.

Se il sistema è funzionante (gettone ovale), questa azione indica l'attivazione di tale sistema. L'azione **A** permette di sparare con l'arma di quella stazione. L'azione **B** permette un trasferimento di energia. L'azione **C** ha un significato diverso a seconda della stazione.



Sparare con un laser pesante o con il cannone ad impulsi

- Prendete un cubetto verde dal reattore nella stessa zona e mettetelo sull'arma con la quale state sparando, così da indicarne l'attivazione. Se il reattore non ha cubetti, o se l'arma ha già un cubetto, questa azione non ha alcun effetto.



Sparare con un cannone laser leggero

- Prendete il cubetto giallo dall'accumulatore sotto il cannone e mettetelo sullo stesso, così da indicarne l'attivazione. Se il procedimento è già stato effettuato in questo turno, questa azione non ha alcun effetto.



Trasferimento di energia allo scudo

- Aggiungete i cubetti verdi dal reattore di una zona allo scudo della zona corrispondente finché questo non raggiunge la sua massima capacità. Se non ci sono abbastanza cubetti verdi per riempirlo, muovete tutti quelli che avete a disposizione.



Trasferimento di energia al reattore laterale

- Aggiungete i cubetti verdi dal reattore centrale a quello laterale finché non raggiunge la sua massima capacità. Se non ci sono abbastanza cubetti verdi per riempirlo, muovete tutti quelli che avete a disposizione.



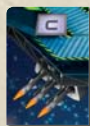
Rifornimento del reattore centrale

- Restituite una capsula di carburante alla riserva. Quindi aggiungete i cubetti verdi dalla riserva al reattore centrale finché non raggiunge la sua massima capacità. Solo se mancano le capsule di carburante, questa azione non ha alcun effetto.



Manutenzione del Computer

- Prendete un cubetto grigio dal computer sul ponte e mettetelo nella casella "Manutenzione del Computer" del Tabellone degli avanzamenti missione, nella riga corrispondente alla fase del gioco. Se c'è già un cubetto grigio, questa azione non ha alcun effetto.



Lanciare un razzo

- Prendete un segnalino razzo dalla stazione e posizionatelo nella prima casella della traccia del razzo. Se i razzi nella stazione sono finiti o se questa casella è già stata occupata, questa azione non ha alcun effetto.

Attivazione o riattivazione di una squadra di droni da combattimento

- Se non siete già a capo di una squadra di droni, prendete il loro corrispondente segnalino che si trova nel deposito di quella stazione e mettetelo in posizione verticale accanto alla vostra miniatura. Per il resto del gioco, la squadra di droni si muove assieme a voi. Se in questa stazione la squadra di droni è già stata attivata, questa azione non ha alcun effetto.

Se siete a capo di una squadra di droni disattivata (e che si trova accanto alla vostra miniatura), rimettete il suo segnalino in posizione verticale, così da indicare che i droni sono nuovamente attivi.

Se siete già a capo di una squadra di droni attiva, tale azione non ha alcun effetto.



Decollo dei Caccia Intercettori

- Se siete a capo di una squadra di droni attiva, spostate la vostra miniatura e il segnalino dei droni fuori dalla nave, nello spazio. Se non siete a capo di una squadra di droni, oppure se quella di cui siete a capo è disattivata, oppure se c'è già un altro giocatore nello spazio, l'azione non ha alcun effetto.

Quando siete nello spazio, non siete in nessuna zona o stazione. Le azioni minaccia nonché gli effetti che o vi metterebbero ko, o vi ritarderebbero, o influenzerebbero i giocatori nella nave, non hanno influenza su di voi. Stesso dicasi per i ritardi causati dal fallimento della Manutenzione del computer.

Gli Intercettori attaccano le minacce nello stesso turno in cui decollate.

Attaccare con i Caccia Intercettori (nei turni successivi)

- Se il vostro turno inizia che siete già nello spazio, la vostra unica azione possibile è **A**. L'azione **A** vi mantiene nello spazio e dà inizio ad un'ulteriore attacco con gli Intercettori. Se non fate alcuna azione, voi e la vostra squadra di droni tornerete sulla nave, sbarcando nella stazione rossa superiore. Qualsiasi altra azione o movimento sarà ritardato (l'azione ritardata viene spostata avanti di un turno, creando uno spazio "Nessuna Azione" che sta a rappresentare il ritorno dallo spazio).



Effettuare la Conferma Visiva


- Alla fine del turno di azioni del giocatore, prendete un cubetto grigio dalla finestra panoramica e mettetelo nella casella numerata del Tabellone di Progresso Missione che corrisponde alla fase corrente, per il numero di giocatori che durante questo turno hanno effettuato la conferma visiva. Se nella casella inferiore è già presente un cubetto, spostatelo direttamente nella nuova casella (invece di prenderne uno nuovo dal Tabellone della Nave). Se nella casella designata, o in una di numero superiore, si trova già un cubetto, questa azione non ha alcun effetto.



Attaccare con la squadra di droni da combattimento

- Se siete in una stazione e a capo di una squadra di droni attiva, la

vostra squadra attaccherà un intruso in quella stazione. Mettete un cubetto rosso sulla carta dell'intruso. Se quest'ultimo ha almeno tanti cubetti rossi quanti punti ferita, è automaticamente distrutto. Date la carta al capitano, rimuovete il gettone numerato dell'intruso dalla Traiettorie della minaccia interna e rimuovete il gettone ovale dell'intruso dal Tabellone della Nave.

Se l'intruso ha il simbolo , questo risponde all'attacco. La vostra squadra di droni viene disattivata. Mettete il suo segnalino a testa in giù accanto alla vostra miniatura. Anche se disattivati, continueranno a seguirvi.

Se nella vostra stazione c'è più di un intruso, la vostra squadra di droni attaccherà quello con il gettone numerato inferiore.


Se siete a capo di una squadra di droni disattivata, o se non siete a capo di alcuna squadra di droni, o se non ci sono intrusi nella vostra stazione, questa azione non ha alcun effetto.

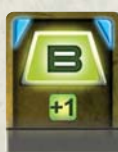
Attaccare con gli Intercettori - Così come descritto precedentemente, se siete nello spazio a capo di una squadra di droni attiva, questa azione vi consente di rimanere nello spazio ed eventualmente attaccare.




Movimento eroico - Spostate la vostra miniatura direttamente nella stazione indicata, indipendentemente da quante altre stazioni e/o ascensori gravitazionali danneggiati vi siano nel mezzo.





Sparatoria eroica - Fate fuoco nella stazione in cui vi trovate seguendo le regole per l'esecuzione dell'azione . Per questo turno, l'arma usata avrà forza +1. Questo vale anche per il cannone ad impulsi.




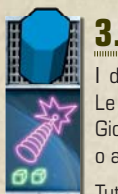
Trasferimento eroico di energia - Il trasferimento di energia avviene secondo le regole per l'azione . Se questo trasferisce almeno un cubetto di energia, aggiungete 1 cubetto bonus dalla riserva al sistema energetico. Permette, inoltre, ad un reattore o ad uno scudo di superare la propria massima capacità. Funziona anche quando si sta rifornendo di carburante il reattore centrale.

Riparazione eroica - Se questa viene usata come fosse un'azione di riparazione, aggiungete al malfunzionamento 2 cubetti rossi invece di 1.





Attacco eroico con la squadra droni da combattimento - La squadra di droni attacca un intruso secondo le regole per l'azione . Anche se l'intruso risponde all'attacco , le squadre di droni non vengono disattivate.

Nello spazio, gli Intercettori attaccano secondo le regole per l'azione , ma con forza +1.



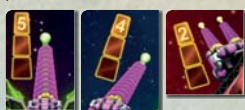
3.3 CONTEGGIO DANNI

I danni alle minacce esterne vengono calcolati in questo passaggio. Le minacce interne sono già state trattate nel paragrafo "Azioni dei Giocatori". In questo, non faremo mai riferimento alle minacce interne o alla Traiettorie interna.

Tutti i cannoni con un cubetto giallo o verde fanno danni. Un razzo nella seconda casella nella traccia dei razzi fa danni (ovvero, un razzo lanciato in un turno, provoca danni nel turno successivo). Gli Intercettori provocano danni se vi è un giocatore nello spazio (ovvero, attaccano nello stesso turno in cui decollano, tramite l'azione  e continuano a farlo nei turni in cui rimangono nello spazio tramite l'azione ).

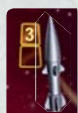
Le Traiettorie sono suddivise in tre distanze. Le cinque caselle più vicine alla nave sono a distanza 1. Le successive cinque sono a distanza 2. Le restanti sono a distanza 3. Ogni arma ha una gittata (indicata da 1, 2, o 3 quadrati) e una forza (il numero giallo).

La prima determina quali minacce so a portata delle armi. Il testo sulla carta potrebbe modificare i modi in cui le minacce possono essere prese di mira. Se non vi è alcuna minaccia che possa essere presa di mira entro gittata, l'arma non provoca alcun danno.



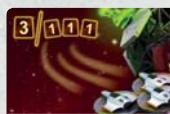
Un cannone laser pesante o leggero prenderà di mira una sola minaccia presente nella sua zona. I cannoni laser hanno una gittata di 3, quindi possono mirare a qualsiasi distanza. Se vi sono più minacce nella zona di un cannone laser, questo mirerà la più vicina alla nave, cioè quella che ha il gettone numerato più vicino alla sua casella Z della Traiettorie. Nel caso più di una minaccia si trovi ad occupare la casella più vicina, viene presa di mira quella con il gettone numerato inferiore. Se non vi è alcuna minaccia che possa essere presa di mira nella Traiettorie, i cannoni laser non mireranno a niente.

Il cannone ad impulsi mira a tutte le minacce in tutte le zone che ha a gittata, ovvero a una distanza 1 e/o 2.



Un razzo mira alla minaccia più vicina in una Traiettorie di qualsiasi zona. Se più minacce sono allo stesso numero di caselle di distanza dalla casella Z delle loro Traiettorie, il razzo mirerà a quella con il gettone numerato inferiore.

I razzi hanno una gittata di 2. Se non vi è alcuna minaccia indirizzabile a una distanza 1 o 2, il razzo viene riposto nella riserva senza che abbia causato alcun danno (è perso nello spazio).



Gli Intercettori prendono di mira tutte le minacce vicine, ma hanno raggio di solo 1. Se c'è una sola minaccia a distanza 1, gli Intercettori l'attaccano con forza 3. Se invece c'è più di una minaccia a distanza 1, le attaccheranno tutte con forza 1.

Carta Minaccia Esterna



Punti Ferita

Punti Scudo

Per ogni minaccia, sommate le forze di tutte le armi che l'hanno presa di mira. Sottraete a questo i punti scudo della minaccia. Otterrete il danno inflitto. Se il risultato è 0 oppure inferiore, la minaccia non subisce danni. In caso contrario, mettete un cubetto rosso sulla carta minaccia per ogni punto di danno inflitto.

Se il numero di cubetti danno sulla carta minaccia è uguale o maggiore dei suoi punti ferita, il giocatore ha distrutto la minaccia. Date la carta al capitano e rimuovete il gettone numerato della minaccia dalla Traiettorie. Il danno in più non sarà applicato alle altre minacce, neppure se proviene da più armi. Prima di rimuovere le minacce dovete svolgere tutte le azioni di mira.

Dopo che sono stati calcolati tutti i danni, rimuovete qualsiasi cubetto verde di energia dai cannoni e rimettetelo nella riserva. Rimuovete qualsiasi razzo presente nella seconda casella della traccia e rimettetelo nella riserva. Rimuovete qualsiasi cubetto giallo di energia dai cannoni laser e rimettetelo nell'accumulatore di energia da cui è stato preso.



3.4 AZIONI DELLE MINACCE

I gettoni minaccia avanzano in ordine, a cominciare da quello con il numero inferiore. Quando un gettone numerato di minaccia avanza, può eseguire una o più azioni.

Dopo che tutti i gettoni minaccia sono avanzati, muovete qualsiasi razzo dalla prima alla seconda casella della traccia dei razzi.



Velocità

Azioni



Velocità

Azioni

Un gettone minaccia avanza nella sua Traiettorie per un numero di caselle corrispondenti alla sua velocità. Se atterra o passa sopra ad una casella di tipo X, Y, o Z, esegue immediatamente l'azione indicata. Se passa sopra a più di una casella di quel tipo, esegue tutte le azioni, in ordine.

Quando una minaccia arriva alla fine della sua Traiettorie, esegue la sua azione Z e non può più essere colpita dalle azioni dei giocatori, che però si possono considerare "sopravvissuti" alla minaccia. Date le loro carte all'ufficiale delle comunicazioni e rimuovete il loro gettone dalla Traiettorie. Non verranno fatte ulteriori azioni.

Se l'intruso ha eseguito la sua azione Z, rimuovete il suo gettone ovale dalla nave spaziale. Per un malfunzionamento, invece, il gettone ovale rimane. Il sistema affetto diventa irreparabile una volta che il malfunzionamento ha eseguito la sua azione Z.

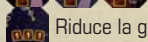
Attacco n - Questo indica un attacco di minaccia esterna di forza "n" sulla zona corrispondente alla sua Traiettorie. L'attacco procura un danno "n" alla data zona che, però, può essere ridotto. Ciascun cubetto di energia nello scudo di quella zona riduce il danno di 1, ma il cubetto deve essere poi restituito alla riserva. Se lo scudo ha almeno "n" cubetti dovete rimuoverli tutti, e la nave non subirà alcun danno. In caso contrario, rimuovete comunque tutti i cubetti e quella zona subirà il danno eccedente.

Per ogni punto di danno subito, pescate un tassello danno dalla relativa pila di zona e mettetelo nella sezione della nave che è stata colpita.

Oltre al danno, si possono danneggiare i sistemi della nave:



Riducono la forza del cannone laser pesante o leggero.



Riduce la gittata del cannone ad impulsi.



Riducono la capacità dello scudo o del reattore. Qualsiasi energia in eccesso viene immediatamente restituita alla riserva.



Danneggia l'ascensore gravitazionale. I movimenti verso l'ascensore di questa zona faranno ritardare l'azione del turno successivo.



Il danno strutturale non ha alcun effetto speciale.

Ciascuna zona ha una pila di 6 tasselli danno. Se doveste pescarne un settimo, la relativa zona verrà distrutta e la vostra missione sarà automaticamente fallita.

Attacco n in tutte le zone - Gli attacchi a più zone vengono risolti da sinistra verso destra (ovvero prima rossa, poi bianca, infine blu). Ciascuna zona deve subire un attacco di forza "n".

Attacco uguale ai suoi punti ferita rimanenti - La forza di questo attacco viene determinata sottraendo, dai punti ferita della minaccia, i cubetti danno rossi sulla sua carta.

Provoca un danno n - Le minacce interne provocano danni che non sono parabili dagli scudi. Il danno è inflitto nella zona in cui si trova il rispettivo gettone ovale. Pescate tanti tasselli quanti i danni subiti.

+/- n punto\i scudo ; +/- velocità n ; Punti scudo = n - Alcune minacce possono cambiare le loro caratteristiche. Usate i cubetti neri per indicare le riduzioni e i cubetti bianchi per indicare gli aumenti.

Guarire\riparare n danno - Rimuovete "n" cubetti danno rossi dalle carte minaccia. Se questa ha meno cubetti che "n", rimuoveteli tutti.

Muove a sinistra ; Muove a destra ; Cambia ponte - Le minacce interne usano queste azioni per spostarsi dentro la nave. Spostate il rispettivo gettone ovale nella stazione adiacente indicata. Le stesse cambiano ponte indipendentemente dalle condizioni degli ascensori.

4. CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Se completate la missione, potete calcolare il vostro punteggio. In caso di perdita, non otterrete alcun punto.

Punti ottenibili dalle carte minaccia



Punti per esser sopravvissuti alla minaccia / Punti per aver sconfitto la minaccia

Le minacce alle quali siete sopravvissuti (conservate dall'ufficiale delle comunicazioni), vi faranno guadagnare il punto con il valore più basso.

Quelle invece che sono state distrutte (conservate dal capitano), vi faranno guadagnare, il punto con il valore più alto.

Sommate tutti questi punti, poi sottraete dal totale le seguenti penalità:

- Somma dei danni subiti da ogni zona della nave;
- Danno causato alla zona più danneggiata (anche in caso di parità);
- 2 punti per ogni giocatore messo ko;
- 1 punto per ogni squadra di droni da combattimento che a missione conclusa è ancora disattivata;

Infine, aggiungete tutti i punti ottenuti con la Conferma Visiva (ovvero i cubetti grigi presenti nel Tabellone di Progresso Missione).

Il risultato così calcolato è il vostro punteggio finale.

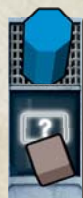
Tutti i giocatori sulla nave ; quelli in questa stazione ; quelli in questa zona ... vengono ritardati - I giocatori facenti parte del gruppo specificato vedono ritardata l'azione del loro prossimo turno.

Tutti i giocatori ; quelli in questa stazione ; ecc. ... sono messi ko - I giocatori specificati vengono messi ko e quindi eliminati dal gioco. Deponete le loro figure sul Tabellone a testa in giù. Le loro azioni rimanenti non producono alcun effetto. Se viene eliminato dalla missione un giocatore che sta a capo di una squadra di droni, deponete vicino a lui anche il segnalino della squadra di droni, che resterà disabilitata per tutto il resto della missione.

È possibile completare la missione anche con tutti i giocatori ko.

Acquisire la nave ; Distruggerla ; Rottura della nave - Un'azione indicante qualcosa di catastrofico per la nave determina la vostra immediata sconfitta, indipendentemente dal danno subito.

Se avete bisogno di chiarimenti su una carta particolare potete consultare l'Appendice che trovate in fondo a questo Regolamento.



3.5 VERIFICA MANUTENZIONE DEL COMPUTER

Quando il Segnalino di Avanzamento Missione arriva in questo spazio del Tabellone, qui dovrebbe trovarsi un cubetto grigio (indicante che è stata effettuata l'azione "Manutenzione del Computer"). Se così non fosse, significa che i giocatori hanno fallito tale procedura, da effettuare entro i primi due turni della fase. A ciascun giocatore verrà ritardata l'azione del turno successivo.



3.6 AZIONE DEI RAZZI

Nel tredicesimo turno, giusto prima che la nave salti nell'iperspazio, i giocatori non eseguono altre azioni. Però, un razzo che è stato sparato nel dodicesimo turno si troverà ancora in viaggio verso il suo obiettivo. Già in questo turno calcolate quindi il suo danno.

Qualsiasi altro giocatore ancora nello spazio torna, con gli Intercettori, nella nave.

Infine, tutte le minacce effettuano un ulteriore turno.

4.1 GIORNALE DI BORDO

Ogni pagina del giornale di bordo è utilizzabile per una singola squadra.



Nella prima linea inserite i nomi dei membri della squadra. Potete usare dei simboli per indicarne i vari ruoli: una stella per il capitano, delle cuffie per * ⤴ ⤵ l'ufficiale delle comunicazioni, e un punto esclamativo per il capo della sicurezza.



Data della missione.



Traccia audio usata.



Livello di difficoltà delle minacce comuni: 1 (bianco), 2 (giallo), 1+2 (entrambe mischiate assieme).



Livello di difficoltà delle minacce serie: 1 (bianco), 2 (giallo), 1+2 (entrambe mischiate assieme).



Punti per le minacce a cui si è sopravvissuti (conservate dall'ufficiale delle comunicazioni).



Punti per le minacce che si sono distrutte (conservate dal capitano).



Penalità per danni, giocatori messi ko, squadre di droni disattivate.



Punti per la Conferma Visiva.



Punteggio totale.

Nel giornale di bordo potete anche registrare le missioni fallite. In tal caso, non dovete compilare il punteggio, ma potete usare tale spazio per scrivere il nome della minaccia che per ultima ha distrutto la nave.

Un gioco di Vlaada Chvátil

Direzione artistica ed impaginazione: Filip Murmak

Progettazione grafica: David "Dave" Zapletal

Illustrazione carte e disegno sulla scatola: Milan Vavroň

Tabellone nave spaziale e figure: Radim "Finder" Pech

Traduzione inglese: Jason Holt

Traduzione italiana: Enrica Feliciani

Impaginazione italiana: Michele Fairman

Attore vocale: Dan Brown

Distribuzione: Red Glove www.redglove.it



Istruttore di volo principale: Petr Murmak

Piloti di prova: dilli, Patrick, Random, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Ekjp, Pindruše, Quicci, Peta, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Krupin e altri dal Brno Broadgame Club, Obiwan, Cauly e altri da Ostrava, Perlač, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi e altri da Plzeň, Peca, Miloš, gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chuli, Pan Dan, Chasnik, Cabroušek, Tomik, M. Bůra, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norri, Any Tan Wveh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětka, Zmok, Vytick e molti altri soldati, conosciuti o meno, da Repubblica Ceca, Austria, Germania, Polonia, Hofyland, Öland e Italia. Grazie, non dimenticheremo mai il vostro sacrificio...

© Czech Games Edition, Ottobre 2008

5. REGOLE PER < 4 GIOCATORI E VARIANTI

Per una partita a 3 giocatori, utilizzate un Androide, mentre per una partita a 2, usatene due. Un Androide è un membro della squadra che non è comandato da alcun giocatore. Ha comunque anche lui un Tabellone Azione e una miniatura giocatore colorata.

5.1 PREPARAZIONE

Un Androide pesca una sola carta: una Carta Azione Eroica posizionata a faccia in giù nella prima fila del suo Tabellone Azione.

In una partita a 3 giocatori, ciascun giocatore prende 6 carte per fase (nella prima fase, una delle sei carte è una Carta Azione Eroica).

In una partita a 2 giocatori, ciascun giocatore prende 9 carte nella prima fase e 6 per le restanti due (nella prima fase, una delle nove carte è una Carta Azione Eroica).

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

5.2 TURNO AZIONE

Qualsiasi giocatore può pianificare un'azione per un Androide giocando una delle sue Carte Azione (del giocatore) a faccia in su nel Tabellone Azione dell'Androide prescelto. Una volta che la carta viene giocata, non può né essere ripresa né cambiata di posto.

Nota: Non potete giocare la vostra Carta Azione Eroica sul Tabellone Azione di un Androide.

La Carta Azione Eroica di un Androide viene rivelata all'inizio della prima fase. L'Androide è l'unico membro della squadra che può usare la sua Carta Azione Eroica (non può esser trasferita di mano).

Gli annunci di rapporti non confermati non vengono tenuti di conto.

5.3 TURNO DI RISOLUZIONE

Durante questo turno a ciascun Androide dovrebbe essere assegnato un giocatore affinché esegua le sue azioni. Considerate tutte le azioni degli Androidi esattamente

come fareste per quelle degli altri giocatori.

Le carte e le regole che si riferiscono ai giocatori si devono applicare identicamente anche agli Androidi.

5.4 VARIANTE: 5° MEMBRO DI SQUADRA

Potete anche usare gli Androidi per allargare la vostra squadra, da 4 giocatori a 5. In questo caso, saranno tenuti di conto anche gli annunci di rapporti non confermati.

Distribuite tante carte quante dovrete per una squadra di 4 giocatori (non contando l'Androide in più), con in più la regola che, nella prima fase, ciascun giocatore prende una carta aggiuntiva (6 invece di 5).

5.5 VARIANTE: IN SOLITARIA

Space Alert è stato ideato per incoraggiare la comunicazione e la cooperazione fra più giocatori, per questo motivo sarebbe auspicabile giocarci con un nutrito gruppo di persone. Nonostante ciò, sono presenti anche regole speciali per un gioco in solitaria.

Giocate con 4 Androidi (gli annunci di rapporti non confermati non verranno tenuti di conto). Per la prima fase distribuite a ciascun Androide una Carta Azione Eroica posizionata a faccia in giù. Sparpagliate quindi, a faccia in su, e davanti a voi, l'intero mazzo di Carte Azione.

Avviate la traccia audio e rivelate le Carte Azione Eroica. Iniziate a pianificare le azioni per la prima fase. Ciascun Androide può usare una qualsiasi Carta Azione, ma solo le proprie carte Azione Eroica. A differenza di quanto accade in una partita mista giocatori ed Androidi, ora è possibile anche cambiare le carte pianificate, almeno fino a quando non giunge l'annuncio audio della fine della fase corrente. Ignorate gli annunci di "Trasferimento dati", "Dati in arrivo", e "Avaria dei sistemi di comunicazione".

Attenzione: Giocare da soli non è facile. Pianificare le azioni per quattro Androidi nei tempi richiesti può essere estenuante. Se volete solo impraticarvi nelle meccaniche di gioco, non fate partire la Traccia Audio e gestite i nemici seguendo le note della Carta Scenario, prendendovi tutto il tempo di cui avete bisogno.

6. CAMPAGNA DI ESPLORAZIONE

Una Campagna di Esplorazione consiste in un massimo di 3 missioni consecutive. Il vostro scopo è quello di fare più punti possibile. 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 fallite anche solo una missione, perderete l'intera campagna.

Nel scegliere un livello di difficoltà per le minacce comuni o per quelle serie, o nel decidere se si vuole continuare o meno la campagna, dovete essere tutti d'accordo. Se così non fosse, deve esser accolta la proposta che è la meno pericolosa per la squadra.

6.1 MISSIONI

Per prima cosa, prima di ogni missione, scegliete un livello di difficoltà per le minacce comuni e serie. Dopodiché scegliete una traccia audio a caso.

Giocate la missione come al solito. Se la vostra nave viene distrutta, la campagna è automaticamente fallita.

6.2 RIPARAZIONI FRA LE MISSIONI

Tutti i gettoni ovali vengono rimossi, in modo che i sistemi prima affetti da guasti vengono automaticamente riparati. Giocatori messi ko, tasselli danno, e squadre di droni disattivate tornano alla normalità, come illustrato da queste regole:

- Un giocatore che era stato messo ko torna disponibile per la missione successiva, ma non può riparare nulla (anche se si trovava nello spazio: i Caccia Intercettori portano automaticamente a bordo della nave i giocatori e le squadre di droni).
- Un giocatore che non è stato messo ko può riparare o un tassello danno o una squadra di droni disattivata. I tasselli così riparati vengono rimossi dalla nave e rimischiati nella pila corrispondente.
- In ogni zona non possono esser riparati più di due tasselli danno.

Dopo aver discusso in merito le riparazioni, i giocatori, a cominciare dal capitano, giocano in ordine. Ogni giocatore, o si riprende dall'esser stato eliminato, o ripara un tassello danno, o riattiva una squadra di droni. Gli Androidi possono fare

riparazioni seguendo le stesse regole. Decisioni prese in merito alle riparazioni sono prese da un giocatore designato.

I rimanenti tasselli danno verranno conteggiati come di consueto nella missione successiva. In più:

- Reattori e scudi non riparati hanno (oltre ad una capacità ridotta) un cubetto in meno di partenza.
- Danni strutturali non riparati implicano inoltre che il danno provocato a quella zona viene raddoppiato (pescate 2 tasselli danno per ogni punto di danno che oltrepassa gli scudi). Questo si applica unicamente al danno strutturale derivato da una missione precedente.
- Una squadra di droni da combattimento non riparata non viene riposizionata nella nave. Se doveste riposizionare una sola squadra, la sua stazione di inizio la scegliete voi.

6.3 CALCOLO PUNTEGGIO E GIORNALE DI BORDO

Come al solito, registrate le missioni, una per linea. Le penalità e il punteggio totale sono calcolati solo a fine della campagna.

Se la nave viene distrutta in una qualsiasi missione, la campagna è finita e voi siete stati sconfitti. Non calcolate nessun punteggio. Registrare il nome della minaccia che per ultima ha distrutto la nave. Dopo la terza missione (o dopo la prima o la seconda, se decidete di ritirarvi prima), non riparate la nave. Registrare quindi le penalità.

Per calcolare il punteggio della campagna:

- Aggiungete i punti per le minacce distrutte e a cui siete sopravvissuti, conteggiandole da tutte le missioni svolte.
- Sottraete le penalità (questo solo a fine dell'ultima missione).
- Dividete i punti totali per la conferma visiva (da tutte le missioni) per il numero di missioni completate. Arrotondate per difetto ($2/3 = 0$). Aggiungete questo risultato al punteggio totale.

Registrare il totale in fondo all'ultima linea. Raggruppate le missioni di una stessa campagna con una parentesi graffa.

7. APPENDICE

Si noti che ogni carta presenta un codice nell'angolo in basso a sinistra, questo non ha alcun uso per il gioco, è solo a scopo identificativo.

7.1 MINACCE ESTERNE

Caccia invisibile, Caccia fantasma

Finché non eseguono la loro azione X (ovvero rivelano la loro posizione), tutte le armi della nave li ignorano.

Se il caccia fantasma viene preso di mira da un razzo (dopo che si è rivelato), il razzo viene distrutto senza che faccia alcun effetto.

Caccia e Fregata con scudo Criogenico

La prima volta che la minaccia viene presa di mira lo scudo assorbe tutti i danni, ovvero nel passaggio di Conteggio Danni, se la minaccia viene presa di mira da almeno un'arma, questa non viene danneggiata, indipendentemente dai suoi punti difesa e dalla forza totale delle vostre armi. Mettete quindi un cubetto nero nella sua icona scudi per indicare che sono stati distrutti. Nei turni successivi, la minaccia può essere normalmente presa di mira o danneggiata.

Distruttore

Calcolate il risultato dell'attacco alla forza specificata, ma pescate due tasselli danno (al posto di uno) per ogni danno che oltrepassa lo scudo della vostra nave.

Nuvola di energia, Gorgo spaziale

Se la minaccia si trova a gittata del cannone ad impulsi e quest'ultimo spara, per quel turno i punti scudo della minaccia sono pari a 0. Inoltre il cannone ad impulsi provoca danni. Nei turni successivi, a meno non sia nuovamente colpita dal cannone, la minaccia avrà riacquisito i punti scudo specificati sulla carta.

Ricognitore

Un cannone laser pesante ignorerà l'esploratore, prendendo invece di mira un'altra minaccia, la più vicina sulla stessa Traiettorie.

Una volta che l'esploratore ha eseguito la sua azione X, tutte le altre minacce esterne, fino a che il Ricognitore non viene distrutto, acquistano +1 forza negli attacchi (le minacce aventi un numero superiore rispetto al Ricognitore prenderanno il punto bonus nello stesso turno). Questo bonus viene conteggiato a tutti gli attacchi (inclusi quelli speciali di Nemesi e Asteroidi) e viene persino applicato alle minacce che appaiono successivamente. Se il Ricognitore riesce ad effettuare la sua azione Z (ovvero non viene distrutto), il bonus perdurerà fino al termine della missione.

Non appena l'esploratore esegue la sua azione Y, muovete le altre minacce in avanti di 1 casella. Queste si muovono in ordine, a seconda dei loro gettoni numerati. Se una minaccia avanza su una casella X, Y, o Z, esegue immediatamente l'azione indicata.

Sciame alieno

Lo Sciame alieno può essere distrutto solamente colpendolo in 3 diversi turni, indipendentemente dalla forza delle armi che lo prendono di mira. Eccezione: lo Sciame alieno può subire due danni nel turno in cui il Leviatano è distrutto.

Medusa spaziale

I -2 punti scudo stanno a significare che se la medusa viene presa di mira dovrete aggiungere due punti alla forza dei vostri attacchi (invece che sottrarli). Naturalmente, se non viene presa di mira, non subirà alcun danno.

Predone

Dopo che il Predone ha eseguito la sua azione X, tutte le minacce esterne (incluso il Predone stesso) acquistano +1 punti scudo, e fino a che il Predone non viene distrutto. Questo bonus viene persino applicato alle minacce che appaiono successivamente. Se il Predone riesce ad effettuare la sua azione Z (ovvero non viene distrutto), il bonus perdurerà fino al termine della missione.

Leviatano

Quando il Leviatano viene distrutto, tutte le minacce esterne subiscono un danno aggiuntivo (1 cubetto rosso), indipendentemente dai loro punti scudo e dagli effetti speciali attivi (ovvero sia le minacce non prendibili di mira, che quelle con scudi criogenici, e persino lo sciame).

Satellite Psionico, Satellite ad impulsi

Se un satellite si trova a una distanza 3, tutte le armi della nave lo ignorano.

Colosso

I Caccia Intercettori che prendono di mira il Colosso hanno contro di lui forza 9 (invece che 3). Quando si calcola il danno al Colosso, il giocatore che li controlla viene messo ko e la sua eventuale squadra di droni viene disattivata fino al termine della missione. Questo significa che la vostra squadra subirà una penalità al punteggio di -3 e non potrà più utilizzare i Caccia Intercettori. Nel caso si usi un attacco eroico con la squadra di droni la forza di attacco cresce a 10, ma ciò non riuscirà a prevenire il ko e la disattivazione (in pratica, gli Intercettori vi

si schiantano).

Se a una distanza 1 c'è almeno un'altra minaccia, gli Intercettori attaccheranno tutte queste minacce, Colosso incluso, ma con la solita forza 1, e ciò significa anche non ci saranno ko e/o disattivazioni.

Distruttore

Se in una Traiettorie c'è un Distruttore, i razzi ignoreranno qualsiasi altra minaccia e lo prenderanno sempre di mira, anche se dovesse trovarsi fuori gittata. Una volta che viene calcolato il danno inflitto da un razzo, il Distruttore guadagna +1 punto scudo.

Nemesi

La Nemesi attacca tutte le zone alla fine di ogni passaggio di Conteggio Danni, a patto che abbia subito almeno 1 punto danno (cubetto rosso), e questo comprende anche quelli ricevuti dalla distruzione del Leviatano.

La Nemesi viene danneggiata dalle proprie azioni X e Y. Questo danno ignora i suoi punti scudo. Se la Nemesi in tal modo arriva a distruggersi, conta comunque come se fosse una minaccia distrutta dalla nave e il capitano prende la sua carta come trofeo.

Se la Nemesi riesce ad eseguire la sua azione Z, perderete. Certo, in questo modo anche lei viene distrutta, ma questo non vi farà guadagnare alcun punto.

Asteroidi piccolo, Asteroidi, Asteroidi gigante

Alla fine di ogni passaggio di Conteggio Danni nel quale viene distrutto un Asteroide, questo eseguirà immediatamente un attacco basato sul numero di caselle X e Y sulle quali è passato (o si è fermato). Se ci sono più attacchi di questo genere, vengono fatti in ordine, partendo dalla minaccia avente il gettone del numero inferiore.

7.2 MINACCE INTERNE

Testate Instabili



Il malfunzionamento ha 1 punto ferita per ciascun razzo ancora nella nave, questo significa che è possibile ridurre i suoi punti ferita lanciando un razzo appena prima che appaia questa minaccia (infatti una volta che il guasto appare, non è più possibile lanciare i razzi fino a che non viene riparato). Se quando appare la minaccia nella nave non ci sono più razzi, la minaccia viene immediatamente considerata distrutta e la carta viene data al capitano.

I razzi che si trovano nella Traccia del Razzo non contano ai fini dei punti ferita del guasto.

Se la minaccia esegue la sua azione Z, prendete il numero di razzi sulla nave e sottraetelo al numero di cubetti rossi sulla carta. Moltiplicate il risultato per 3. Il risultato finale indica l'ammontare del danneggiamento che il guasto provoca alla data zona.

Aggregato Biologico

Ogni volta che muovete la vostra miniatura in una stazione un gettone ovale Aggregato Biologico l'azione del vostro turno successivo viene ritardata.

L'Aggregato nella zona rossa disattiva le squadre di droni con la sua azione X, ma solo nel caso queste non stiano seguendo un giocatore. Nel caso la squadra di droni fosse già stata precedentemente disattivata, metteteci a fianco un cubetto nero per indicare che è stata danneggiata. Quando atterrerete la squadra (azione ) rimuovete il cubetto nero, ma non metteteci ancora la sua figura in piedi. Questa, fino a quando non verrà riparata (con un'altra azione ) seguirà la vostra miniatura come una squadra di droni disattivata.

L'Aggregato nella zona blu distrugge un razzo, riducendo così i punti ferita della minaccia Testata Instabile (ovviamente se tale carta dovesse essere in gioco).

L'Aggregato si espande con la sua azione Y. Mettete un suo ulteriore gettone ovale nella stazione indicata (la prima volta è la stazione bianca inferiore). Questa è la Progenie dell'Aggregato Biologico.

La sua Progenie agisce esattamente come l'originale, ovvero ritarda i giocatori che entrano nella stazione, con l'azione Y si diffonde nella medesima direzione, e con l'azione Z provoca 2 danni nella stazione in cui si trova.

L'unica differenza della Progenie con l'originale è che ha solo 1 punto ferita, invece che 2. Quando la vostra squadra di droni danneggia un Aggregato Progenie, rimuovete il suo gettone. Questo però non provocherà danni all'Aggregato originale. Se, però, quest'ultimo ha subito almeno 2 danni, potete rimuovere il suo gettone, ma non la carta della minaccia e il gettone numerato, che rimangono in gioco fino a che non sono stati distrutti anche tutti i gettoni Aggregato di tipo Progenie, oppure gli stessi non hanno eseguito la loro azione Z finale.

L'Aggregato non si diffonde in una stazione che già possiede un suo gettone, perciò non avrete mai bisogno di più di 3 gettoni, cioè 1 per ogni stazione nel ponte inferiore. **Nota:** anche se eliminate l'Aggregato Progenie, l'originale può sempre diffondersi nella stessa stazione, basta che esegua un'altra azione Y.

Dopo che l'Aggregato ha eseguito la sua azione Z, non può più essere distrutto. I suoi gettoni ovali rimangono in gioco fino alla

fine della missione, quindi perdura anche l'effetto per cui un giocatore che entra in una di queste stazioni verrà ritardato.

Nota: più ritardi in uno stesso turno non sono cumulativi. Ad esempio, entrare in una stazione con l'Aggregato, poi utilizzare un ascensore danneggiato nel turno 2 (quando la Manutenzione del Computer non è stata ancora fatta) si traduce in niente di più che in un normale ritardo della vostra azione del turno 3... anche se mentre fate tale azione siete in viaggio.

Sovraccarico al reattore

L'ordine di gioco è importante. Quando eseguite l'azione che sconfigge la minaccia, per calcolarne gli effetti dovrete anche verificare, contemporaneamente, la presenza di giocatori nell'altra stazione. I giocatori che, nello stesso turno, entrano in queste stazioni più tardi oppure che ne escono prima che voi eseguiate la vostra azione non ne vengono investiti.

Alieno


Se non ha ancora eseguito la sua azione X, non disattiverà le squadre di droni che lo attaccano. In caso contrario, le squadre che lo attaccano vengono poi da lui colpite e disattivate.

Spaccatura nello scafo

Per riparare la Spaccatura, dovrete eseguire due azioni attacco con gli Intercettori (ciascuno fornisce 1 cubetto danno alla minaccia). **Nota:** gli Intercettori attaccano anche nel turno stesso in cui decollano. Finché la fessura non viene distrutta, gli Intercettori non mirano nessun'altra minaccia esterna.

Dopo che la Spaccatura ha effettuato l'azione X, per ogni punto danno casuale alla zona specificata (rossa) pescate 2 tasselli danno invece che 1. Dopo l'azione Y, i punti danno vengono invece causati all'intera nave. Una volta che la Spaccatura è stata riparata, la situazione torna alla normalità e il danno non si raddoppia più.


Ribellione dei droni da combattimento

Per riparare il malfunzionamento, i giocatori devono eseguire l'azione  in una o entrambe le stazioni. Se i giocatori eseguono in uno stesso turno questa azione in entrambe le stazioni, allora la minaccia subisce un cubetto rosso aggiuntivo alla fine del Turno Azione del giocatore.

L'azione X della minaccia mette ko tutti i giocatori che sono a capo di una squadra di droni attiva, fatta eccezione per coloro che si trovano nello spazio. Quando un giocatore viene messo ko, anche la sua squadra di droni viene disattivata.

Le azioni Y e Z si eseguono senza tenere di conto dove siano le squadre di droni e chi le stia capitanando.

Sovraccarico nella rete energetica

Per riparare il malfunzionamento, i giocatori devono eseguire l'azione  in una qualsiasi delle tre stazioni. Se i giocatori, nello stesso turno, eseguono almeno una azione in ognuna delle stazioni, il guasto subisce due cubetti rossi aggiuntivi alla fine del turno di Azione del giocatore.

Cacciatore


Quando il Cacciatore si muove, contate il numero di giocatori in ogni stazione adiacente alla minaccia (ovvero, le 2 o 3 stazioni che potrebbero esser raggiunte in 1 mossa). Muovete il Cacciatore nella stazione adiacente avente il maggior numero di giocatori. In caso di parità, il Cacciatore rimane fermo. **Nota:** il Cacciatore potrebbe muoversi in una stazione dal numero inferiore di giocatori rispetto a quella di partenza, in quanto nella sua ricerca non prende in considerazione la stazione in cui si trova.

Se riuscite a distruggere il Cacciatore, sarete messi ko e la vostra squadra di droni sarà disattivata. Questo si traduce in -3 punti a fine partita, ma saranno compensati con quelli della minaccia sconfitta.

Contaminazione


Inizialmente si contaminano 4 stazioni, che dovrete identificare con i gettoni ovali di Contaminazione).

Le azioni X, Y, e Z della minaccia si conteggiano in ogni stazione che al momento dell'azione presenta ancora un gettone di Contaminazione.

Quando voi (e la vostra squadra di droni) eseguite in una stazione contaminata la vostra azione , ne rimuovete il gettone di Contaminazione. Una volta rimosso il terzo, automaticamente rimuovete anche il quarto (la Contaminazione ha solo 3 punti ferita).

Se la Contaminazione esegue la sua azione Z, dovrete lasciare i rimanenti gettoni di contaminazione in gioco per tutto il resto della missione. I giocatori che entrano in stazioni contaminate vengono messi immediatamente ko (inclusi coloro che rientrano dallo spazio, nel caso la stazione rossa superiore sia ancora contaminata).

Congegno nucleare

Il malfunzionamento ha un solo punto ferita, ma può essere unicamente riparato da 3 giocatori che eseguono nello stesso turno, e in quella stessa stazione, l'azione . Se ad eseguirlo sono solo 1 o 2 giocatori, non produrranno alcun effetto.

Se incontrate una situazione non coperta da queste regole, per favore andate nella sezione F.A.Q. sul sito "www.redglove.it".