

The Battle at Kemble's Cascade

Storia in breve

Guardando il cielo notturno, ad ovest di Cassiopea, troverai la Cascata di Kemble. Si tratta di una linea retta apparente di oltre venti stelle che crea una cascata colorata lungo tutta la volta celeste. La leggenda narra che nel profondo dei cluster di asteroidi della Cascata di Kemble, vi sono antichi e temibili Titani a guardia di segreti alieni e potenti minerali.

L'anno è il 3868 dC e sei stato inviato alla Cascata dal Consiglio della Federazione del tuo impero per scoprire i miti, e riportare tecnologie ancora sconosciute. Questo una volta per tutte ti darà la gloria che meriti.

Panoramica

THE BATTLE AT KEMBLE'S CASCADE è un adattamento a gioco da tavolo dei classici videogame "spara tutto". In questo gioco i giocatori vestiranno i panni di coraggiosi capitani spaziali in agili e potenti combattimenti attorno ai vasti campi di asteroidi. La partita si gioca su un fondale spaziale scorrevole.

Obiettivo

Lo scopo del gioco è essere il giocatore con più punti gloria alla fine della partita. Per fare questo devi scegliere il miglior percorso attraverso i livelli per completare la tua missione e vari altri obiettivi, distruggendo/bloccando/ritardando gli altri giocatori, distruggendo entità aliene e boss e acquisendo tecnologie aliene.

Simboli e componenti

	Minaccia	Questo quadrante assegna una minaccia ai giocatori adiacenti (negli 8 quadranti)		Movimento	I giocatori su un quadrante con questo simbolo devono spendere un movimento extra per ottenere la ricompensa.
	Minaccia a distanza	Questo quadrante assegna minaccia ai giocatori adiacenti così come quelli posizionati in una linea retta libera dal nemico in direzione del tiro.		Doppio movimento	I giocatori su un quadrante con questo simbolo devono spendere 2 movimenti extra per ottenere la ricompensa.
	Minaccia gamma a distanza	Questo quadrante assegna minaccia ai giocatori adiacenti così come quelli posizionati in una linea retta dal nemico in direzione del tiro.		Immunità alle fiamme	Un quadrante con questo simbolo è immune al lancio fiamme.
	Omni minaccia	Questo quadrante assegna minaccia a tutti i giocatori nell'area di gioco, indipendentemente dalla distanza.		Immunità ai missili	Un quadrante con questo simbolo è immune ai missili.
	Bellonium	È la valuta utilizzata per acquistare potenziamenti e power-up per la propria nave.		Immunità ai laser	Un quadrante con questo simbolo è immune al laser.
	Bellonium globale	Tutti i giocatori nell'area di gioco ricevono 1 Bellonium non appena questo simbolo si rivela.		Immunità ai raggi gamma	Un quadrante con questo simbolo è immune ai raggi gamma.
	Energia dell'oggetto	Quantità di energia che un oggetto possiede (di norma la quantità di danno che deve essere inflitto, durante il turno del giocatore attuale, per distruggerlo)		Girare	Capovolgere la carta appena uno dei quadranti è distrutto. Se un giocatore è piazzato sulla carta si risolve immediatamente gli effetti dello spazio.
	+1 di energia per il giocatore	Il giocatore guadagna un'energia.		Effetto speciale	Questo quadrante ha un attacco o un effetto speciale spiegato nelle regole speciali nella carta Boss corrispondente.
	Gloria	Ammontare di gloria guadagnato.			

Setup

- 1) Piazzare il tabellone punteggio.
- 2) Formare 8 pile, 1 per ogni upgrade. Piazzarle scoperte (livello 1) vicino al tabellone punteggio.
- 3) Piazzare la riserva del Bellonium vicino il tabellone punteggio.
- 4) Mescolare le carte achievement e rivelarne 4. Piazzarle scoperte dove indicato sul tabellone del punteggio. Tenere le restanti carte vicine al tabellone punteggio.
- 5) Mescolare le carte sensore, missioni e power-up. Piazzarle coperte vicino al tabellone punteggio.
- 6) Costruire la pila di pesca delle carte spazio. Le carte spazio sono divise in diversi mazzi per livello. Ogni livello segue un tema diverso. Questo sistema consente di giocare partite molto diverse ogni volta.

Squadroni 1 (S1)	I nemici sono per lo più unità sacrificabili; questo mazzo viene usato come avvio.
Asteroidi 1 (A1)	Molti asteroidi e manovre, molti materiali preziosi.
Wormhole 1 (W1)	Viaggia alla velocità della luce! Attenzione: include un mini boss.
Flotta 1 (F1)	Sempre più nemici. Attenzione: include un mini boss.
Tunnel 1 (T1)	Mura che costringono i giocatori a corsie dritte - variante per giocatori esperti.

Separare i mazzi e mescolarli separatamente. Formare una pila da ogni mazzo di livello a seconda del numero di giocatori.

2-3 giocatori	12 S1 + 9 A1 + 12 W1 + 9 F1
4-5 giocatori	16 S1 + 12 A1 + 16 W1 + 12 F1

Conservare le restanti carte e il mazzo tunnel nella scatola. Al momento non saranno utilizzate. Forma il mazzo di carte spaziali disponendo ciascuna pila una sopra l'altra secondo l'ordine prima S1, poi A1, poi W1 e infine F1. Mescolare le carte Warning Boss e pescarne una da posizionare infondo al mazzo delle carte spaziali. Questa carta indicherà il boss da affrontare. Le restanti carte sono piazzate nella scatola senza essere viste. Posizionare il mazzo di pesca così ottenuto di fianco al tabellone punteggio.

7) Assemblare le guide di scorrimento e piazzarle al centro del tavolo, come mostrato dal manuale. La lunghezza delle guide può essere regolata.

8) Partendo dalla quinta riga, da sinistra a destra, disporre le carte spazio dal mazzo di pesca sulle 5 righe delle guide scorrevoli. Per 2 o 3 giocatori ogni riga deve essere larga 3 colonne. Per 4 o 5 giocatori ogni riga deve essere larga 4 colonne. Le carte spazio devono essere piazzate in modo tale che il simbolo del mazzo livello sia in alto a destra. NOTA: durante il setup, ogni giocatore riceve tanto Bellonium quanti sono i simboli Bellonium globale presenti.

9) Preparazione per ogni giocatore: ogni giocatore riceve una nave e la corrispondente plancia giocatore. Poi ogni giocatore, piazza un indicatore grande per indicare minaccia 0 e uno per indicare 5 energie. Piazza un indicatore grande sul tabellone punteggio. Piazza 10 cubi piccoli vicino alla propria plancia giocatore (saranno utilizzati come indicatori giocatore e PvP). Pesca 2 carte sensore e una carta power-up che tiene segrete. Pesca una carta missione e la piazza scoperta dove indicato sulla sua plancia giocatore. Ogni giocatore riceve anche una carta Rotary Cage (torretta rotante) di livello 1 da piazzare sulla propria plancia, poi piazza un segnalino giocatore su questa carta così che sia rivolto verso la prima fila/parte superiore dell'area di gioco.

Breve sommario della partita

La partita si gioca su un'area spaziale a scorrimento composta da cinque file di carte di spazio, con 3 o 4 carte per ogni riga. Ogni carta è divisa in due parti, chiamate quadranti spaziali, ognuno dei quali rappresenta un luogo dove le navi dei giocatori possono essere posizionate. Il gioco si svolge in round in cui tutti i giocatori, a turno, scegliendo tra Battle o Power Down, lottano per raggiungere il più alto totale di gloria. Ogni giocatore tiene sempre due carte sensore in mano. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore sceglie simultaneamente e rivela una carta. L'ordine di turno è deciso in questo modo: il numero più alto inizia per primo, poi il secondo più alto, ecc. Inizialmente, tutte le astronavi possono fare 1 movimento e sparare una volta utilizzando la torretta. I giocatori possono migliorare queste capacità durante il gioco. Il movimento può essere fatto in tutte le 8 direzioni.

La nave può sparare solo ortogonalmente e colpire il primo ostacolo per un danno. La torretta consente di modificare la direzione di tiro. L'energia di un nemico alieno viene ripristinata al valore massimo, se non distrutto durante il turno di un giocatore; quindi, non vi è alcuna necessità di tenere traccia dell'energia di nemici alieni. Ogni giocatore inizia con 5 energie (se l'energia arriva a 0, il giocatore è distrutto). Un giocatore può sovraccaricare la sua nave. Spendendo 1 energia, può eseguire un movimento o azione fuoco in più per turno. Per ulteriori 2 energie, può essere eseguito un secondo sovraccarico. È possibile fare solo 2 sovraccarichi per turno. Invece di muoversi e sparare, un giocatore può eseguire un'azione Power Down. La nave recupera un po' di energia e il giocatore può acquistare upgrade per la sua nave. Una volta che l'azione di un giocatore è completa, risolve il suo livello di minaccia attuale, che può causare la perdita di energia. I giocatori tengono traccia della loro energia e dell'attuale livello di minaccia sulla loro plancia capitano. Il livello di minaccia simboleggia tutti i colpi nemici diretti verso una nave di un giocatore e che il giocatore tenterà di schivare. Sparare agli altri giocatori causa l'aumento del loro livello di minaccia. Questo è chiamato PvP (player versus player). Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni, la riga inferiore viene rimossa. Poi, 1 fila di carte spazio viene aggiunta nella parte alta dell'area di gioco. Questo è il modo in cui lo "Scorrimento" (scrolling) dell'area spaziale si realizza ad ogni round. Il gioco termina quando c'è solo una fila di carte rimaste e il giocatore con il maggior numero di punti gloria vince.

Gameplay

Round

- 1) Determinare l'ordine di gioco. I giocatori determinano l'ordine di turno giocando una carta sensore ciascuno.
- 2) Pescare una nuova carta sensore.
- 3) Turno giocatore (secondo l'ordine determinato nella fase 1). I giocatori possono scegliere tra due differenti azioni: Battle o Power Down. Eccezione per il primo round: i giocatori devono scegliere l'azione Battle. NOTA: i giocatori entrano sempre dalla riga più in basso spendendo un movimento.
- 4) Scorrimento: si rimuovono le carte spazio dalla quinta riga, la quinta guida scorrevole diventa la nuova prima riga e si aggiunge una nuova riga di carte spazio nella parte più in alto.





1) Determinare l'ordine di gioco

- 1) Ogni giocatore sceglie segretamente una carta sensore dalla propria mano.
 - 2) I giocatori rivelano le loro carte contemporaneamente.
 - 3) Il giocatore con il valore più elevato gioca per primo, segue il secondo con il valore maggiore, e così via.
- Ogni giocatore deve tenere la propria carta sensore giocata visibile davanti a se perché alcuni effetti sono eseguiti in ordine dall'ultima carta sensore giocata.

Carte sensore

Le carte sensore sono usate per determinare l'ordine di gioco, queste sono numerate in modo unico da 10 a 400. Il retro delle carte sensore è utilizzato per coprire qualsiasi oggetto che durante la partita cessa di esistere (cioè nemici distrutti, power-up raccolti, ecc.). Importante: usa sempre le carte sensore prese dal mazzo di pesca per coprire i quadranti spaziali. Tutte le carte sensore hanno un specifico simbolo colorato che ha una funzione limitata nel gioco base ma sarà utilizzata in future espansioni.

Alcune carte sensore hanno del testo extra su di loro, questo descrive che accade quando si gioca quella carta.

	Ottieni un movimento extra durante il tuo turno.
	Prendi un Bellonium dalla riserva quando giochi la carta.
	Il tuo primo sovraccarico è gratis, il secondo costa 2 energie.
	Il tuo primo sovraccarico costa un'energia, il secondo costa 3 energie.

2) Pescare una nuova carta sensore. Ogni giocatore pesca una nuova carta sensore dal mazzo. Se non ci sono carte da pescare mescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo.

3) Turno giocatore. Durante il suo turno, un giocatore deve decidere se vuole eseguire un'azione Battle o una Power Down.

BATTLE

Un giocatore deve risolvere ogni punto del suo turno in questo ordine:

- 1) Muovere/Sparare: una nave spaziale di un giocatore inizia con un motore di base che concede un movimento per turno, e una torretta che da un colpo da un danno per turno. In altre parole, un'azione Battle consiste nel muovere di uno spazio e sparare una volta per fare un danno. L'ordine nel quale un giocatore muove e spara è irrilevante. Quindi un giocatore può prima muovere e poi sparare o viceversa. Se il giocatore ha più di un movimento a disposizione, può prima muovere, poi sparare, e muovere ancora; oppure sparare e muovere due volte, ecc. Durante questo punto il giocatore può anche eseguire un sovraccarico. NOTA: sia il movimento che lo sparo sono opzionali. Il giocatore può scegliere di muovere solamente o sparare solamente durante il suo turno.
- 2) Risolvere la minaccia: il giocatore prende danni dalla minaccia (i colpi nemici) che non riesce ad evitare.
- 3) Aggiunge nuova minaccia: questa rappresenta il livello di minaccia che il giocatore dovrà affrontare nel prossimo turno.

POWER DOWN

Alternativamente, un giocatore può eseguire un turno passivo e spegnersi.

- 1) Ricarica: il giocatore aumenta il suo livello di energia di due passi verso destra. Un giocatore non può immagazzinare più di 5 energie a meno che non abbia acquistato la carta upgrade del generatore. Il livello 1 del generatore permette al giocatore di immagazzinare 6 energie, il livello 2 invece 7 energie.
- 2) Risolvere la minaccia: il giocatore prende danni dalla minaccia (i colpi nemici) che non riesce ad evitare.
- 3) Restituisce i segnalini PvP.
- 4) Acquistare: permette al giocatore di spendere il suo sudato Bellonium per acquistare potenziamenti e power-up per la sua nave.
- 5) Aggiungere nuova minaccia: questa rappresenta il livello di minaccia che il giocatore dovrà affrontare nel prossimo turno.

BATTLE

Movimento:

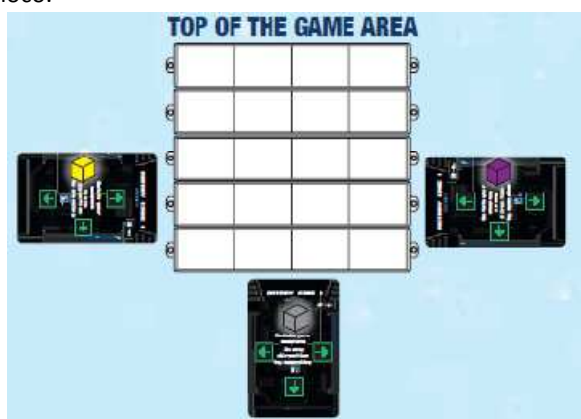
1. Un giocatore può muovere ortogonalmente o diagonalmente, ma non può deliberatamente muoversi sopra ad alcuni oggetti. Dopo ogni movimento, risolvere gli effetti dello spazio.

Quadranti dove il giocatore può muovere: <ul style="list-style-type: none">• Nemici;• Parti del Boss distruttibili;• Power-up;• Droni di ricarica;• Wormhole;• Mine;• Buchi neri;• Il Mercante;• Strutture aliene: labirinto spaziale.	Quadranti dove il giocatore non può muovere intenzionalmente: <ul style="list-style-type: none">• Asteroidi;• Parti del Boss indistruttibili;• Altri giocatori;• Muri;• Strutture aliene: singolarità.• Zanzara spaziale;• Bomba spaziale.
--	--

2. Per ogni movimento che un giocatore esegue, riduce il suo livello di minaccia di uno (questo rappresenta lo schivare i colpi nemici). Ogni giocatore inizia la partita con un solo movimento. Più avanti nel gioco, i giocatori potranno acquistare il motore, che darà più movimenti gratuiti. In qualsiasi punto durante il loro turno, i giocatori possono muovere due volte aggiuntive usando i sovraccarichi. Certe carte power-up e carte sensore possono fornire movimenti gratuiti.

Fuoco:

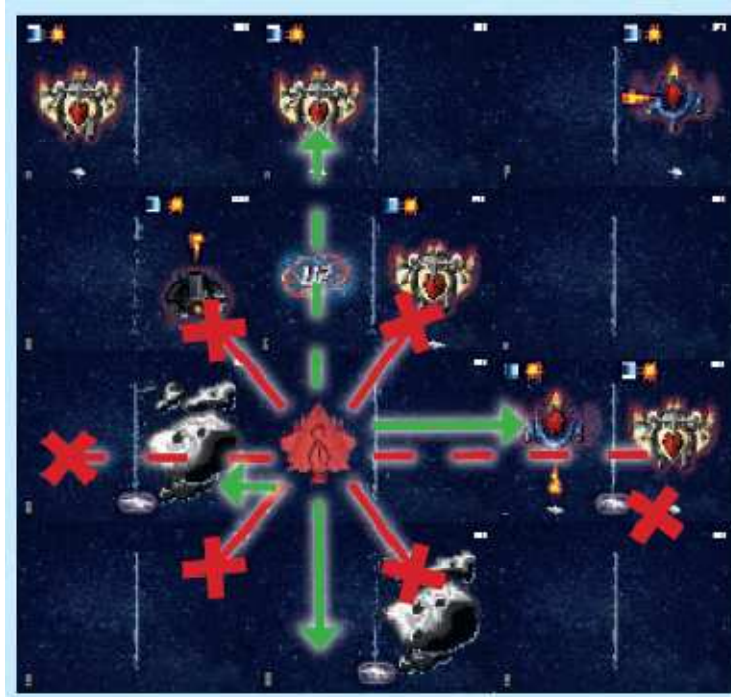
Ogni giocatore inizia la partita con una torretta (vedi la plancia del capitano) che permette al giocatore di sparare una volta per un danno. Più avanti nel gioco, i giocatori potranno acquistare degli upgrade alle armi e sparare con più armi. Ogni nave è anche equipaggiata con una torretta rotante di livello 1. Questo Mod permette alla nave di sparare nelle 4 direzioni (ortogonalmente). Posiziona un tuo segnalino giocatore per mostrare in quale direzione stai sparando. All'inizio della partita, i giocatori sparano verso la parte superiore dell'area di gioco.



Una volta entrati nell'area di gioco, se un giocatore lo desidera può cambiare la direzione della sua arma, ma deve pagare un'energia per farlo. Il giocatore per indicare la nuova direzione piazza il proprio indicatore sulla torretta rotante nella direzione desiderata (un giocatore distrutto, cioè un giocatore astrale, può cambiare la direzione della propria torretta gratuitamente).

NOTA: come opzione, puoi ruotare la tua nave per indicare la direzione di sparo.

Sparare ai nemici: durante la fase Battle, il giocatore attivo riceve un'azione fuoco. Il giocatore può sparare due volte aggiuntive usando i sovraccarichi. L'arma base (torretta) può sparare più volte nello stesso turno quando si sovraccarica. Invece le altre armi possono essere utilizzate una sola volta per turno. Non ci sono limiti di gittata alle armi (ad eccezione del lanciafiamme il quale è limitato al primo spazio nella direzione del bersaglio). Esse possono sparare da un'estremità dell'area di gioco all'altra, nella direzione della torretta. Le armi non possono mai sparare attraverso gli oggetti bloccanti (ad eccezione del cannone gamma il quale spara attraverso qualsiasi cosa). Vedere più avanti per la lista degli oggetti bloccanti. Sommare il danno totale inflitto ad ogni bersaglio nel turno del giocatore. Se il danno totale raggiunge l'energia totale del bersaglio, il bersaglio è distrutto; altrimenti l'energia del bersaglio viene recuperata alla fine del turno del giocatore corrente. L'energia del bersaglio è mostrata in alto a sinistra del quadrante. Se un bersaglio non ha energia non può essere distrutto. Quando un giocatore distrugge un nemico, immediatamente riceve una ricompensa mostrata in basso del quadrante. Se è un Bellonium, il giocatore prende un Bellonium dalla riserva. Se è una coroncina verde, il giocatore guadagna un punto gloria e muove il suo indicatore nel tabellone punteggio. Ricorda: durante la sua azione il giocatore può sparare una volta, cambiare la direzione della sua torretta, ed eseguire un sovraccarico per sparare in un'altra direzione.



I giocatori possono sparare nelle 4 direzioni ortogonali.

I giocatori sparano attraverso power-up, droni energetici, labirinti alieni, wormhole e il mercante.

I giocatori non possono sparare in diagonale.

I giocatori non possono sparare attraverso oggetti bloccanti, almeno che non utilizzino il cannone gamma, che permette di sparare attraverso qualsiasi cosa.

Sparare agli altri giocatori (PvP): sparare agli altri giocatori non causa un danno diretto come sparare ai nemici. Invece, questo aumenta il livello di minaccia del giocatore attaccato. Quando si spara ad un altro giocatore, si somma il danno totale inflitto. Il giocatore attaccato poi muove il suo indicatore di minaccia verso destra di un numero di spazi uguale al danno totale inflitto (nota che sono richieste 2 minacce per incrementare il livello di minaccia da 5 a 6 o da 6 a 7). Questo permette al giocatore bersaglio di schivare il colpo il suo prossimo turno. Quando si assegna un qualsiasi numero di livelli di minaccia ad un altro giocatore, consegna a quel giocatori un segnalino PvP. Il giocatore attaccato deve tenere tutti i segnalini PvP nella sua plancia capitano. Questi ritorneranno in gioco quando un giocatore viene distrutto. Al massimo un segnalino PvP per giocatore per turno può essere assegnato, non importa quante volte si spara allo stesso giocatore.

Sovraccarico


Primo sovraccarico: in qualsiasi momento durante un'azione battle, un giocatore può spendere un'energia per un movimento o uno sparo aggiuntivo.

Secondo sovraccarico: spendi altre 2 energie per muovere o sparare un'altra volta.

2) Risolvere la minaccia: se il giocatore attivo non è stato in grado di ridurre il suo livello di minaccia a 0 usando i movimenti o carte power-up, la sua nave ora subisce dei danni. Perde tanta energia quanto il valore corrente del suo livello di minaccia e riduce il livello di minaccia a 0.

3) Aggiungere nuova minaccia: dalla sua attuale posizione, il giocatore attivo deve accuratamente registrare le minacce che si manifestano sotto forme diverse. Ogni forma di minaccia deve corrispondere a criteri diversi da considerare. I giocatori utilizzano i loro indicatori di minaccia per tenere traccia nella loro plancia capitano del loro livello di minaccia attuale. Quando si passa da un livello di minaccia ad un altro, la minaccia aggiunta deve incrementare dell'ammontare di simboli minaccia tra i numeri. Per esempio, serve una minaccia per andare dal livello 4 al 5, ma due per andare dal livello 5 al 6.

	<p>Minaccia: si considera quando un nemico è adiacente al giocatore in tutte le 8 direzioni.</p>
	<p>Omni minaccia: si considera indipendentemente da dove si trova il giocatore nell'area di gioco. Non riguarda gli astrali.</p>

	<p>Minaccia a distanza: si considera se il nemico ha una linea di vista libera sul giocatore (nessun oggetto bloccante) nella direzione di fuoco. Eccezione: il fuoco nemico passa attraverso gli altri nemici anche se sono considerati oggetti bloccanti.</p>
---	---

Importante: minaccia e minaccia a distanza sullo stesso spazio non si sommano. In altre parole, se si è adiacenti ad un nemico che ha uno o più simboli di minaccia a distanza, si contano solo i simboli minaccia regolari, si ignorano i simboli a distanza.

POWER DOWN

L'azione Power Down spegne il motore e i sistemi di armamento per rigenerare parte dell'energia persa della nave. Durante un Power Down, il giocatore attivo non può giocare carte power-up. Effetti passivi e upgrade, come gli scudi, hanno ancora effetto.

- 1) Ricarica: il giocatore guadagna 2 energie muovendo il segnalino dell'energia di due spazi verso destra.
- 2) Risolvere la minaccia: si perde tanta energia quanto il valore corrente del suo livello di minaccia e si riduce il livello di minaccia a 0.
- 3) Restituire gli indicatori PvP: se si sopravvive alla fase precedente, si restituiscono tutti i segnalini PvP ai loro proprietari senza alcun effetto. Se non si sopravvive alla fase risoluzione della minaccia, si fa riferimento alle regole per la distruzione.
- 4) Acquistare: il Bellonium può essere speso per comprare o migliorare qualsiasi numero di upgrade e carte power-up.
- 5) Aggiungere nuova minaccia: questa fase funziona esattamente come la fase corrispondente dell'azione Battle.

Carte Upgrade

- il prezzo di ogni upgrade si trova nell'angolo in alto a destra.
- la maggior parte degli upgrade hanno più di un livello. Quando si compra un upgrade devi piazzarlo sul lato del livello 1. Devi poi pagare il prezzo per ogni livello che vuoi comprare. Se hai abbastanza Bellonium, puoi comprare un upgrade, pagare per modificarlo a livello 2, e poi, se hai ancora abbastanza Bellonium, immediatamente pagare per ottenere il livello 3.
- alcuni livelli restituiscono gloria che si acquisisce quando acquistati.
- ogni giocatore può avere un solo upgrade di ogni tipo.

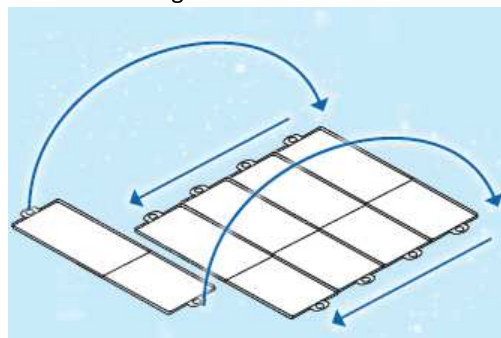
Carte Power-up

Quando si acquista, un giocatore può acquistare power-up casuali per 2 Bellonium ognuno. Ogni power-up si pesca dalla cima del mazzo di pesca. Puoi tenere un numero illimitato di carte power-up. Queste vanno tenute segrete in mano e sono giocate solo durante il tuo turno (almeno che non sia specificato diversamente sulla carta). Ricorda, le carte power-up non possono essere giocate durante un'azione power down (almeno che non sia specificato di giocarla immediatamente appena pescata).

4) SCROLLING

A) Rimuovere le carte spazio della quinta riga: se ci sono astronavi nella riga più in basso, individualmente si muove ogni nave di un quadrante verso l'alto dell'area di gioco, seguendo l'ordine del turno corrente. Se un giocatore è spinto dallo scroll sopra un oggetto se ne applicano gli effetti. NOTA: è solo possibile muovere la propria nave a sinistra o a destra come risultato della spinta dello scroll su un oggetto. In certi rari casi, questo può significare che un giocatore viene distrutto dopo una serie di collisioni. Rimuovere le carte spazio dalla guida di scorrimento più in basso insieme alle carte sensore utilizzate per coprire i quadranti di spazio. Piazzare le carte nei rispettivi mazzi degli scarti.

B) Spostare la quinta guida di plastica perché diventi la nuova prima riga: spingere l'area di gioco verso il basso, prendere la guida di scorrimento vuota e piazzarla in cima all'area di gioco.



C) Aggiungere una nuova riga di carte spaziali in cima: da sinistra a destra, piazzare una nuova carta spazio scoperta per ogni colonna di gioco. Assicurarsi che l'indicatore del mazzo livello punti verso l'alto dell'area di gioco. Immediatamente si aggiungono le minacce della nuova riga ai giocatori posizionati nella nuova seconda riga. Per esempio, nell'immagine qui in

basso, il giocatore rosso aggiunge subito due minacce alla sua plancia capitano. Una minaccia per il nemico in alto a sinistra rispetto alla propria posizione e una minaccia per il nemico immediatamente davanti a se. Per ogni Bellonium globale rivelato durante questo punto, tutti i giocatori ricevono un Bellonium. Per esempio, nell'immagine in basso tutti i giocatori ricevono 2 Bellonium. Uno per ogni simbolo Bellonium globale rivelato.



BOSS

Quando la carta pescata è la carta Boss, si mette questa carta scoperta e si leggono le regole speciali da utilizzare per questo boss. Si cercano le carte spazio corrispondenti a questo boss. Si può facilmente individuare i nomi di ogni boss sul retro delle carte spazio del boss. Con 2-3 giocatori, utilizzare le carte numerate 1,2,3 (e 5,6,7 se è un boss su 2 righe). Con 4-5 giocatori, utilizzare tutte le carte. Aggiungere le righe normalmente ogni turno e applicare le stesse regole di scorrimento. Se non ci sono più carte spazio nel mazzo, NON spostare le guide: basta eliminare l'ultima riga, rendendo l'area di gioco più piccola ad ogni turno. Le parti del boss, sono distruttibili o indistruttibili? Una parte di un boss è distruttibile se mostra dei simboli energia. Se un boss non mostra i simboli energia, allora è indistruttibile.

Distruzione giocatori

Un giocatore è immediatamente distrutto quando la sua energia sulla plancia capitano raggiunge lo zero.

Quando distrutti:

- 1 - se il giocatore distrutto è il giocatore corrente, non può fare altre azioni e il suo turno termina immediatamente.
- 2 - immediatamente si rimuove la nave del giocatore dall'area di gioco. Il giocatore diventa astrale (si veda oltre).
- 3 - tutti i giocatori presenti nell'area di gioco guadagnano due glorie. I giocatori astrali non guadagnano gloria.
- 4 - ogni giocatore, inclusi gli astrali, guadagnano una gloria per ognuno dei loro segnalini PvP presenti nella plancia capitano del giocatore distrutto. I giocatori riprendono indietro i loro segnalini PvP. Per esempio, un giocatore non astrale che ha piazzato 3 segnalini PvP sulla plancia capitano di un giocatore distrutto guadagna un totale di 5 glorie.

Astrali

Un giocatore è astrale appena la sua pedina non è posizionata in qualsiasi punto dell'area di gioco, in genere perché è stato distrutto. NOTA: un giocatore astrale pesca e gioca carte sensore per determinare il turno di gioco come al solito. NOTA: i giocatori astrali non possono essere danneggiati, distrutti, non possono ricevere minacce o Bellonium dai Bellonium globali. NOTA: i giocatori astrali possono allineare la loro torretta come meglio credono. Se sei astrale all'inizio del tuo turno puoi eseguire un'azione acquisto e entrare nell'area di gioco. Quando si rientra nell'area di gioco, il giocatore cessa di essere astrale. Una volta entrati nell'area di gioco, settare l'energia ad un valore in meno del livello massimo di energia. Per esempio, se il giocatore possiede un generatore di livello 1, il suo livello massimo di energia è 6, quindi setta il suo segnalino energia a 5. Come detto in precedenza, i giocatori entrano in gioco sempre dalla riga più in basso.

Missioni

Ogni giocatore riceve una carta missione all'inizio del gioco. Ogni volta che un giocatore progredisce nella sua missione, mette un segnalino giocatore sulla carta per tenere traccia dei suoi progressi. Quando un giocatore completa la sua missione, riceve l'importo indicato in gloria, di conseguenza segna i punti sulla plancia punteggio e copre la carta missione. Dopo aver completato la missione iniziale non si ottiene un'altra carta missione.

Ricerche (achievements)

Una volta che un giocatore soddisfa i requisiti per una delle 4 ricerche rivelate, il giocatore deve prendere la carta ricerca e ottenere la quantità indicata di gloria. Per ogni ricerca rivendicata, rivelare una nuova carta ricerca e posizionarla sulla plancia punteggio. Se più di un giocatore soddisfa i requisiti per una ricerca allo stesso tempo, tutti i giocatori prendono la quantità indicata di gloria e la carta viene rimessa nella scatola. Ci dovrebbero essere sempre 4 carte ricerca in gioco a meno che i giocatori non abbiano portato a termine tutte le ricerche.







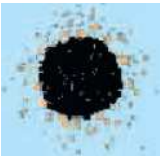
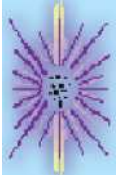


Termine del gioco





Se rimane solo una riga di carte spazio quando si esegue lo scrolling, il gioco termina immediatamente. I giocatori rivelano ogni carta power-up che fornisce gloria e la registrano nella plancia punteggio. Per ogni 3 Bellonium non spesi, il giocatore riceve un punto gloria. Il giocatore con più gloria vince. Se c'è un pareggio, il vincitore è deciso prima con chi ha il maggior livello di energia, quindi il giocatore con il maggior numero di ricerche.

OGGETTI

Oggetti bloccanti: non si può sparare attraverso gli altri giocatori o i nemici. Eccezione: i nemici possono sparare attraverso altri nemici.

I giocatori non possono muovere deliberatamente in certi tipi di oggetti: navi di altri giocatori, strutture aliene: singolarità, bombe spaziali, asteroidi, muri, zanzara spaziale e parti dei boss indistruttibili. I giocatori possono essere spinti dallo scrolling su qualsiasi oggetto.

	Drone di ricarica: è possibile muoversi sopra o farsi spingere dallo scrolling. Si riceve immediatamente un'energia.		Power-up: è possibile muoversi sopra o farsi spingere dallo scrolling. Pescare una carta power-up e poi coprire il quadrante con una carta sensore presa dal mazzo.
	Torrette: oggetto bloccante. Specializzate in attacchi a distanza.		Parti di boss: oggetto bloccante.
Fighter: oggetto bloccante. Nemici alieni di base	Torrette: oggetto bloccante. Specializzate in attacchi a distanza.	Cruiser: oggetto bloccante. Nemici alieni potenziati. Qualche volta danno Bellonium o gloria.	Parti di boss: oggetto bloccante.
<p>è possibile muoversi sopra o farsi spingere dallo scrolling. Fornisce immediatamente un danno pari al suo livello di minaccia, spostare l'indicatore dell'energia a sinistra pari alla minaccia del nemico. Il nemico viene poi distrutto senza guadagnare ricompense. Coprire il quadrante con una carta sensore pescata dalla pila. Ricorda, minaccia e minaccia a distanza non vanno sommate.</p>			
	Nave spaziale: oggetto bloccante. È possibile farsi spingere sopra dallo scrolling. Il giocatore spinto sopra un altro giocatore riceve immediatamente un danno e può spostarsi a sinistra o a destra (a sua scelta). Risolvere immediatamente gli effetti del nuovo quadrante. Il giocatore muove di uno spazio verso sinistra il proprio indicatore dell'energia.		Mina: oggetto bloccante. È possibile muoversi sopra o farsi spingere dallo scrolling. Segnare immediatamente 2 danni al giocatore. Muovere il segnalino energia di 2 spazi verso sinistra. La mina è distrutta. Coprire il quadrante con una carta sensore presa dal mazzo.
	Buco nero: oggetto bloccante. È possibile farsi spingere sopra dallo scrolling. Il giocatore è distrutto e rimosso dall'area di gioco. Applicare le regole per la distruzione di un giocatore.		Wormhole: è possibile muoversi sopra o farsi spingere dallo scrolling. Il giocatore può trasportarsi in un altro wormhole a sua scelta visibile e non occupato, senza spendere movimento. Usare un wormhole non conta come movimento e non riduce il livello di minaccia.
	Struttura aliena: singolarità: oggetto bloccante, è possibile farsi spingere sopra dallo scrolling. Il giocatore che viene spinto sopra una singolarità dallo scrolling prende subito un danno e si muove a destra o sinistra (a sua scelta) e risolve gli effetti del nuovo quadrante. Il giocatore muove il suo indicatore dell'energia di uno spazio a sinistra.		Struttura aliena: labirinto spaziale: è possibile muoversi sopra o farsi spingere dallo scrolling. Si acquisisce gloria stando sulla carta. Se il giocatore sta sul labirinto che presenta i simboli -M o -MM, non guadagna la gloria immediatamente. Mentre è nel labirinto deve spendere i movimenti richiesti, durante lo stesso turno, per guadagnare la gloria. -M

	<p>Sparare: se un giocatore infligge l'ammontare di danno necessario ad una singolarità durante lo stesso turno, prende la ricompensa in gloria indicata sulla carta e muove il proprio segnapunti di un numero di spazi pari al numero di gloria indicato. Un giocatore può ricevere la ricompensa da ogni singolarità solo una volta. Quando si riceve la ricompensa, il giocatore deve piazzare un suo segnalino sul quadrante spaziale per ricordarsi. Indistruttibile: la singolarità non può mai essere distrutta.</p>		<p>significa un movimento, -MM 2 movimenti. Spendere questi movimenti non riduce il livello di minaccia. Un giocatore può ricevere la ricompensa da ogni labirinto solo una volta. Quando si riceve la ricompensa, il giocatore deve piazzare un suo segnalino sul quadrante spaziale per ricordarsi e muovere il suo segnapunti di un numero di spazi pari al numero di gloria sulla carta.</p>
	<p>Asteroidi/Muri: oggetto bloccante, è possibile farsi spingere sopra dallo scrolling. Il giocatore che viene spinto sopra un asteroide o un muro dallo scrolling prende subito un danno e si muove a destra o sinistra (a sua scelta) e risolve gli effetti del nuovo quadrante. Il giocatore muove il suo indicatore dell'energia di uno spazio a sinistra. Asteroidi distruttibili: alcuni asteroidi possono essere distrutti e sono riconoscibili dai simboli energia presenti sul quadrante spaziale. Se distrutti, coprire il quadrante con una carta sensore. La stessa regola valida per gli asteroidi/muri si applica anche quando si viene spinti su un asteroide distruttibile.</p>		<p>★ Zanzara spaziale: oggetto bloccante, è possibile farsi spingere sopra dallo scrolling. Il giocatore che viene spinto sopra la zanzara spaziale dallo scrolling prende subito un danno e si muove a destra o sinistra (a sua scelta) e risolve gli effetti del nuovo quadrante. Il giocatore muove il suo indicatore dell'energia di uno spazio a sinistra. Sparare: quando un giocatore spara ad una zanzara spaziale, questa volta via! Il giocatore scambia l'intera carta con la zanzara con un'altra ortogonalmente adiacente a sua scelta. Se un giocatore si trova sulla carta vicina alla zanzara, si sposta con essa. Indistruttibile: la zanzara spaziale non può essere distrutta.</p>
	<p>★ Bomba spaziale: oggetto bloccante, è possibile farsi spingere sopra dallo scrolling. Il giocatore che viene spinto sopra la bomba spaziale dallo scrolling prende subito un danno e si muove a destra o sinistra (a sua scelta) e risolve gli effetti del nuovo quadrante. Il giocatore muove il suo indicatore dell'energia di uno spazio a sinistra. Detonazione: quando la bomba scorre fuori dall'area di gioco (per l'aggiunta di una nuova riga), esplose. Rivelare 5 carte sensore, ogni giocatore il cui colore/simbolo compare almeno una volta, riceve 2 minacce.</p>		<p>★ Mercante: quando si sta sopra. Il giocatore può scegliere di eseguire un'azione acquisto al costo di 1 Bellonium. Questo permette al giocatore che sta sul mercante di aggiornare la propria nave o comprare carte power-up senza fare un Power Down.</p>

Upgrade

Arma	Descrizione	Livello 1	Livello 2	Livello 3
Laser	Sparo multiplo: un'azione fuoco permette di sparare più colpi. I colpi possono essere distribuiti per tutto il turno del giocatore.	2 colpi	3 colpi	4 colpi
Missile	Danno sparso: quando un missile colpisce, l'esplosione si propaga e danneggia anche 1 quadrato ortogonalmente adiacente (a scelta del giocatore).	2 danni al quadrante bersaglio + 1 danno ad un quadrante adiacente ortogonalmente (a scelta del giocatore)	3 danni al quadrante bersaglio + 1 danno ad un quadrante adiacente ortogonalmente (a scelta del giocatore)	3 danni al quadrante bersaglio + 2 danni ad un quadrante adiacente ortogonalmente (a scelta del giocatore)
Gamma	A catena: il danno è inflitto ad ogni quadrante lungo la direzione di fuoco (riga o colonna) ignorare tutti gli oggetti bloccanti. Anche i buchi neri!	1 danno	2 danni	3 danni
Lanciafiamme	Corto raggio: economico ma può sparare solo ad un quadrante adiacente.	2 danni	3 danni	4 danni

Modifica della nave	Livello 1	Livello 2
Torretta	Spendi un'energia per ruotare le armi in qualsiasi direzione ortogonale (indicata piazzando un segnalino giocatore nella direzione desiderata). La torretta resta ruotata finché non spendi un'energia per usarla ancora. I giocatori possono sparare solo nelle 4 direzioni ortogonali. La torretta può ruotare liberamente quando è astrale.	La torretta può essere ruotata in qualsiasi direzione, qualsiasi numero di volte durante lo stesso turno senza nessun costo. I giocatori possono sparare solo nelle 4 direzioni ortogonali.
Generatore	Ora hai un livello massimo di energia pari a 6. Quando acquisti questa modifica guadagna immediatamente un'energia. Se esegui un power down, guadagni un'energia extra quando ricarichi (3 invece di 2).	Ora hai un livello massimo di energia pari a 7. Se esegui un power down, guadagni un'energia extra quando ricarichi (3 invece di 2, come il livello 1). Il tuo secondo sovraccarico ora costa solo un'energia.
Scudo	Quando si risolvono le minacce, si riduce prima il livello di minaccia di 1, poi applica la regole per la risoluzione della minaccia.	Quando si risolvono le minacce, si riduce prima il livello di minaccia di 2, poi applica la regole per la risoluzione della minaccia.
Motore	Ottieni un movimento extra durante il turno.	Ottieni 2 movimenti extra durante il turno.

Varianti di gioco e setup dei mazzi

Torretta rotante non da subito	Visione a tunnel	I giocatori iniziano il gioco senza la torretta rotante. Ricorda: il primo e il secondo livello della torretta costano 3. Senza la torretta rotante, la nave di un giocatore può sparare solo davanti verso l'alto dell'area di gioco.
Due squadre	Wingmen	Ideale per 4 giocatori. Due squadre di 2 giocatori ciascuna che condividono le loro carte power-up e lottano per accumulare il più alto livello di gloria.
Singolo giocatore	Sopravvivere	Si può sconfiggere il boss senza essere distrutti? Gioca con una larghezza di due carte spaziali (carte boss 2-3 e 6-7). Scenari specifici (l'ordine esatto di carte spazio) richiederà perfezione.
Carte speciali ★	Stranezze cool	Dopo il setup del mazzo standard, mescolare le carte speciali e inserirle casualmente dove si preferisce, per ogni carta speciale aggiunta rimuovere una carta standard dal mazzo in cui è stata aggiunta.
Mazzo tunnel	Affollato	Usare il seguente setup del mazzo: 6 righe con A1 + 2 righe di T1 + 3 righe di F1 + 1 boss (il mercante è consigliato aggiungerlo a F1). Il movimento di base è incrementato a 2 movimenti. Il motore non è disponibile nel negozio. Più blocchi, più interazione tra i giocatori. Consigliato combinato con la variante Wingman.