

BATTLESHIP

GALAXIES

SETUP

Scegli una missione e segui le istruzioni di setup.

Per missioni da 2 giocatori, ogni giocatore sceglie una flotta e si siede di fronte il suo avversario. Prendete schermo fazione della flotta, una scheda di energia e il marker fazione.

Per un gioco di squadra, i compagni di squadra si siedono insieme verso i loro avversari. I compagni di squadra giocano separatamente, ma si può discutere la strategia e mostrare a vicenda le loro carte tattica. Si può passare qualsiasi numero di carte durante le loro fasi energia (**Energy Phase**).

Navi, Carte nave e carte Tattica

Ci sono 2 metodi di preparazione delle navi, schede nave e tattica carte. Alcune missioni possono combinare questi metodi:

Selezionati da Missione: La missione ti dice esattamente le navi e le carte da usare.

Selezionati da Giocatore: La missione ti dà un costo flotta; il costo di lancio combinato di tutte le navi della propria flotta non può superare quel valore. Si può avere solo 1 copia di qualsiasi nave card della vostra flotta, e non si può mai avere più navi con lo stesso nome (anche versioni diverse). Se si dispone di più copie del gioco, voi e il vostro avversario potete avere la stessa nave di nome. Si può avere un numero di carte tattica pari alla metà del costo della flotta (arrotondato per difetto). Si può avere fino a 3 copie della stessa carta nel tuo mazzo.

AVVIO DEL GIOCO

Ogni giocatore mette il suo segnalino di energia sul posto 15 della sua scheda energia, poi pesca 5 carte dal proprio mazzo tattica.

Guarda le tue carte, ma tenerle segrete dal avversario.

- Tirare il dado: il numero più alto è il giocatore che inizia, poi si gira in senso orario

Il primo giocatore guadagna solo 5 energia alla sua prima fase energia (invece dei normali 10).

GAME ROUND

Ogni è composto da 3 fasi.

Una volta che il turno è completo il giocatore alla sinistra inizia il suo turno.

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi scartare qualsiasi numero di carte tattica dalla tua mano.

Guadagni 1 di energia per ogni carta scartata in questo modo.

1. ENERGY PHASE

All'inizio della tua fase di energia, guadagna 10 energia, pescare 1 carta tattica e aggiungerla alla tua mano. La tua energia non può mai scendere sotto 0 o superare 40.

2. DEPLOY PHASE

Pagare il costo di lancio in energia per usare un qualsiasi numero di carte nave che non sono ancora state usate, sempre che si dispone di abbastanza spazio e abbastanza energia disponibile.

Se una carta nave si trova dietro lo schermo, pagare il costo di lancio di inserire la scheda di fronte a voi inserire la nave o le navi in un qualsiasi spazio libero nella zona di partenza.

Si deve posizionare la base delle navi in modo tale che riempi almeno uno spazio completo. Quando si lancia uno squadrone, si deve mettere almeno un'altra nave di quello squadrone così da riempire pienamente lo spazio.

Una nave può essere in grado di trasportare altre navi. Se una nave, lanciata in un turno precedente è una nave di trasporto delle navi, si può pagare il costo di lancio affinché la nave lanci le navi trasportate, allora si posiziona la nave adiacente alla nave che l'ha trasportata.

Le navi di uno squadrone devono anche essere collocati vicino ad almeno 1 altra nave in quello squadrone.

Quando si lancia una nave, si mette un numero di pioli blu sulla sua base uguale al suo valore di scudo (Shield). Ogni nave in uno squadrone prende lo stesso numero di pioli.

Se non ci sono spazi sufficienti per posizionare una nave, o tutte le navi di uno squadrone, non è possibile lanciare la nave(i).

Le navi trasporto e Capacità

Una nave non può trasportare navi che occupano più spazi di quanti ne vale il suo valore di capacità (**capacity number**). Gli spazi che occupano sono uguali allo spazio che occupano quando sono posti sul tabellone.

Una nave può trasportare solo navi più piccole di se stessa.

Se si trasporta uno squadrone, è necessario poter per trasportare lo squadrone intero. Una nave che si sta trasportando non può di trasportare navi.

Quando si lancia una nave nella vostra zona di partenza che trasporta altre navi, metti segretamente le carte nave trasportate sotto la carta nave della nave lanciata. Esse rimangono nascoste fino a quando non si lanciano o vengono distrutte.

Se non si può pagare il costo di lancio non vengono lanciate fuori dalla nave di trasporto.

Se una nave che trasporta altre navi è rapita o distrutta, tutte le navi che si stanno trasportando sono distrutte.

3. ACTION PHASE

Si può attivare quante carte nave quante si riescono a pagare il costo energia, uno alla volta.

Non si può attivare la stessa carta nave più di una volta per turno.

1. Scegli una carta nave e paga il costo di attivazione:

Scegli una carta nave da attivare e paga il suo costo di attivazione.

2. Spostare la(e) nave(i) sulla carta nave scelta

Spostare una o tutte le navi sulla vostra carta nave scelta. Una nave può muoversi in ogni direzione fino al suo numero di movimenti. Le Navi squadrone possono spostati in qualsiasi ordine, uno alla volta.

Scegliere di contare con parte anteriore o posteriore di una **nave media**, quindi spostarlo in modo che la parte finale segue gli spazi prima erano occupati dalla parte iniziale (della base).

Qualsiasi movimento su 3 nuovi spazi in ogni direzione conta come uno spazio per una grande nave.

Una nave può passare attraverso spazi occupati da altre navi, ma se lo spazio è occupato da un avversario, può subire danno quando si inizia a muovere adiacentemente. Una nave non può finire il suo movimento su qualsiasi spazio occupato da un'altra nave.

Una nave non può essere collocato su un esagono e mezzo, o essere spostato attraverso o in uno.

Contromisure elettroniche (ECM) Danni

Se la vostra nave si sposta su o attraverso uno spazio che sia adiacente a una nave nemica, può subire dei danni per passare.

Il tuo avversario tira il dado numero: con un 5 +, la nave mossa subisce un danno nel modo che segue:

- Se si è trasferita adiacente a una piccola nave, ci vuole 1 danno diretto ECM.

- Se si è trasferita vicino ad una nave di media, ci vogliono 2 danno diretto ECM.

- Se si è trasferita vicino ad una nave di grandi dimensioni, ci vogliono 3 danni diretti ECM.

Navi lanciate adiacentemente alla nave di un avversario, o quelli poste su uno spazio adiacente a causa di 'qualche effetto', non prendono danni ECM.

Una nave può subire danni ECM multipli come si muove, ma solo se si muove in prossimità di altre navi. Il movimento nello spazio senza adiacenza non causano ulteriori danni.

3. Attaccare con la(e) Nave(i) sulla vostra Carta Nave

Attacco con l'arma primaria, e arma secondaria/addizionale, se ci troviamo nel caso.

ATTACKING

CARICA [caricare]

Per attaccare con un'arma, è necessario caricare la batteria. Pagare il costo di carica (di solito 0) in energia e infine attacca un numero di volte fino al suo numero di attacchi.

Quando hai finito l'attacco con un arma la devi ricaricare di nuovo. Si possono attaccare obiettivi diversi con ogni attacco, salvo diversa indicazione.

Si può caricare l'arma solo una volta per attivazione della nave, salvo diversa indicazione.

Tutte le navi in un squadrone di attacco, attaccano separatamente con tutte le armi o attaccate al loro carta-nave.

Bisogna pagare i costi di carica per tutte le navi separatamente.

TARGETING [mirare]

Una nave per essere mirata deve essere all'interno della portata delle armi (**weapon range**). Si può attaccare tramite qualunque navi (contare gli spazi occupati).

ATTACKING [fuoco]

Controllare il numero di attacchi dell'arma: Questo è il massimo numero di volte che la nave può attaccare con l'arma durante quella carica.

Annunciare il vostro obiettivo: dichiarare quale delle vostre navi è l'attaccante, e che nave è il bersaglio. Si può mirare anche diverse navi con la stessa arma se si hanno attacchi multipli, o una nave diventa un non bersagliabile.

Controllare la potenza dell'arma: L'ammontare del danno la arma infligge quando colpisce.

Lancio di dadi coordinare: lanciare entrambi i dadi e chiamare il risultato. Il tuo avversario fa check della coordinata sulla carta target della nave, e annuncia che si tratti di un successo (casella grigia) o una fallimento (scatola bianca). Se una nave è colpita, infliggono danni.

Se la nave è colpita in una casella danno critico (stella rossa), se gli scudi sono in calo, vengono immediatamente distrutti (se non ci sono più scudi la nave non viene distrutta).

DAMAGE [danno]

Se il tuo attacco colpisce, rimuovere un numero di pioli-scudo pari alla forza dell'arma dalla nave bersaglio. Una volta pioli scudo non ci sono più, aggiungere pioli danno allo scafo. Scudi sono attivi fino a quando ci sono pioli blu sulla sua base, dopodiché gli scudi vanno giù.

Danno diretto

Danno diretto inflitto da alcune schede tattica e poteri non sono considerati attacchi.

Danni diretti: si applicano come danno normale; rimuovere pioli scudo e aggiungere danno allo scafo pioli come di consueto.

Danni diretti agli Scudi: si applicano solo scudi. Se non ci sono scudi nave, nessun danno viene applicata. Non aggiungere danno allo scafo pioli se il danno va oltre la disposizione numero di pioli scudo.

Danni diretti allo Scafo: Applicato come pioli danno allo scafo, anche se gli scudi della nave sono ancora su. Una nave può essere distrutto in questo modo anche quando gli scudi sono in crescita.

Tipi specifici: Salvo diversa indicazione, il danno si applicano come i tipi di danno descritti, come generico, scudo, scafo, o danno diretto.

TACTIC CARDS

Si ha un **limite** di carte tattica nella propria mano di **10 carte**. Se quando si pesca una carta si supera il limite, scarta una carta prima di pescare (guadagni 1 di energia per la carta scartata).

Se si pesca l'ultima carta del mazzo tattica, immediatamente mischiare i mazzo degli scarti e metterli a faccia in giù. **Non si crea un nuovo mazzo** altrimenti non si ha più il limite di tempo della partita. Quando tutti i giocatori hanno pescato l'ultima carta tattica dal proprio mazzo allora la partita termina immediatamente.

È sempre possibile sostituire un'arma di tipo **addizionale (additional)**, eroe, o carta aggiornamento nave (**ship upgrade card**) su una scheda di nave.

Devi pagare il costo energetico totale per collegare la nuova carta, quindi scegliere una scheda esistenti dello stesso tipo, allegala e scartala.

Quando si prende il controllo della nave di un avversario a causa di una carta o di potere, prendi il controllo della scheda nave, tutte le schede allegate, e tutte le carte nave che rappresenta. Qualsiasi nave che trasporta è immediatamente distrutta. Se la nave ha un eroe allegato che è già nella tua flotta, si deve scegliere uno da scartare.

Eventi: Normalmente una volta applicato l'effetto allora è scartato.

Eroe: Può essere collegato ad una solo carta nave che controlli. Non si possono avere 2 eroi con lo stesso nome collegato alle navi nella tua flotta, allo stesso tempo.

Solo/Squadron Ship Upgrade: Può essere collegato a una sola o uno squadrone di nave sotto il tuo controllo, a seconda che si tratti di un icona solo o squadron.

Solo/Squadron Additional Weapon: Può essere collegato a una sola o uno squadrone di nave sotto il tuo controllo, a seconda che si tratti di un icona **solo** o **squadron**. Ogni volta che si attiva quella carta nave, si può caricare l'arma insieme a una qualsiasi delle altre armi della scheda, in qualsiasi ordine.

Solo / Sabotage Squadron: Può essere collegato a una sola o uno squadrone di nave sotto il tuo controllo, a seconda che si tratti di un icona **solo** o **squadron**. Non vi è alcun limite al numero di carte di sabotaggio di una nave può avere su di esso. E' fissato in modo permanente se non viene rimosso da altre carta, da un potere e la nave venga distrutta.

Missione Prepped Cards

Quando la carta lista di missioni è preparata, la si mette da parte all'inizio del gioco. Non fa parte del tuo mazzo carte, ma va comunque sottratta dal numero totale di carte che si possono mettere nel proprio mazzo.

OBSTACLES AND DISCOVERIES

Salvo diversa indicazione, gli ostacoli e le scoperte sono stazionari. Se si possono muovere, si trattano come navi a doppio - spazio di occupazione.

OBSTACLES

Gli ostacoli sono posti a faccia in su sul campo di battaglia all'inizio del gioco.

Campo di Detriti: Se una nave entra in un campo di detriti, lanciare il dado. Con 1-6, si prende 1 danno diretto detriti; con 7 o superiore nessun danno. Una nave subisce danni da un campo di detriti solo quando si muove su di esso, se non è lanciato è stato lanciato contro. Una nave non tiene ulteriori danni se si rimane sul campo o si muove sul secondo spazio del campo

Asteroidi: Quando una nave di piccole o medie vicino ad un campo di asteroidi è colpito da un attacco, tirare il dado. Con 6+, l'attacco manca. Le navi non possono muoversi attraverso o essere posizionato su una casella campo di asteroidi, tuttavia prendere come bersaglio un nemico attraverso lo spazio.

DISCOVERY TILES

Nelle caselle scoperte sono posti dei power-side up o black-side up, asseconda della missione.

Quando una nave termina il suo movimento su un black-side up, la casella è ruotata su un power-side up e si prendono gli effetti dei poteri immediatamente. Quando una nave finisce il movimento su una power-side up, si prende l'effetto del potere immediatamente.

La nave può muovere fuori e attaccare attraverso la casella di scoperta.

Alien Artifact [Artefatto Alieno]: mentre una nave si trova su un manufatto alieno, aggiungere 7 alla portata dell'arma primaria.

Energy Source [Fonte di energia]: se una o più navi che controlla sono in fonti di energia all'inizio della tua fase di energia, guadagni 2 energia supplementare.

Observation Station [Stazione di osservazione]: se una o più navi che controlla sono su una stazione di osservazione, aggiungere 2 la portata dell'arma principale a tutte le navi che controlla.

Orbital Market[Mercato orbitale]: Se una o più navi che controlla sono in un mercato orbitale all'inizio della tua fase di energia, può pescare 1 carta tattica in più.

Shield Regenerator [Scudo Regeneratore]: se una nave che controlla è su uno scudo rigeneratore all'inizio della tua fase di energia, è possibile aggiungere 1 piolo scudo alla nave (non si può aumentare i suoi scudi sopra al valore di partenza).

Warp Gate [Portale]: Quando una nave di piccole o medie dimensioni da te controllate inizia la sua attivazione su un Warp Gate, invece di muoversi che la nave durante la sua attivazione, è possibile scegliere uno spazio vuoto che è entro 14 spazi di quel portale, in quello spazio è possibile posizionare la nave attivata. Una nave di medie dimensioni deve essere posizionata in modo che occupi spazi vuoti.

WINNING THE GAME

Condizioni di Vittoria

Ogni missione ha specifiche condizioni di vittoria.

Se la condizione è di distruggere tutte le navi del tuo avversario, dopo il secondo turno di gioco, la vittoria si ottiene quando il vostro avversario non ha navi lasciate sul campo di battaglia.

La vittoria non può essere raggiunto prima del terzo turno di gioco.

Fine delle carte Tattica

Se tutti i giocatori hanno finito i mazzi di carte tattica, il gioco termina immediatamente quando l'ultimo giocatore trae la sua ultima carta.

Tutti i giocatori calcolano i costi di lancio delle navi ancora in gioco (escluse le navi trasporto e quelli che non hanno ancora stato lanciato).

Costi punteggio pieno per le carte di squadrone, se tutte le loro navi sono sul campo di battaglia, e dividere il costo per la parziale squadroni.

Il giocatore con il più alto costo di lancio totale vince.

In un pareggio, il giocatore con la maggior parte delle navi sul campo di battaglia vince, poi il giocatore che ha esaurito il suo mazzo per ultimo.

Game: Hasbro (2011)

Copyright: Hasbro (2011)

Translated by: Ouendano85 (2011)