

ECLIPSE in Solitario by Andrea Garbini

Per qualsiasi suggerimento e/o segnalazione inviate una email a williamtriker@hotmail.com.



 ASTERION



Scopo del Gioco

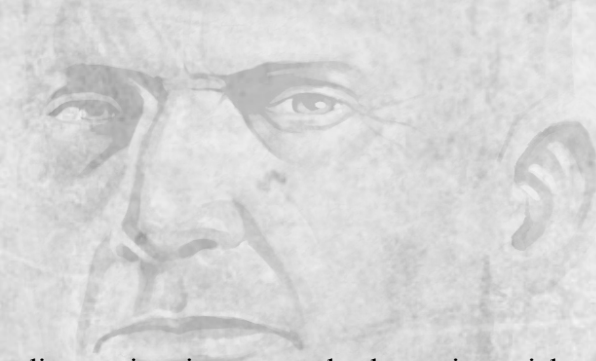
Controllare 5 esagoni di livello III e distruggere tutte le navi nemiche e degli antichi, senza che la nostra base di partenza sia distrutta, il tutto entro il 18° turno.

Preparazione

Effettuate la preparazione come da regolamento tranne per le seguenti regole:

- 1) Munitevi di 1D10, 1D6, e 1D3.
- 2) Collocate 10 **Segnalini Tecnologia**, pescandoli a caso, sulla Plancia dei Rifornimenti.
- 3) Non posizionare l'esagono del Centro Galattico e quello che dovrebbe contenere.
- 4) Posizionate al centro del tavolo il vostro esagono di partenza con 1 gettone influenza, una Base Stellare, un Interceptor, e i relativi cubetti popolazione.
- 5) Prendete tutti gli esagoni di settore da I, II & III, mescolateli e formate tre pile coperte.
- 6) Scegliete una plancia nemica ed effettuate **due Upgrade** delle loro navi come segue:
 - a) Lanciate 1D10 e mettete la corrispondente Parte di Nave (come indicato dalla seguente tabella) sullo **spazio vuoto** dell' Interceptor. Ripetete il procedimento per tutte le navi.
 - b) Lanciate 1D10 e mettete la corrispondente Parte di Nave sullo **spazio Energia dell' Interceptor**. Ripetete il procedimento per tutte le navi.

- 1) Plasma Cannon
- 2) Plasma Missile
- 3) Positron Computer
- 4) Gluon Computer
- 5) Antimater Cannon
- 6) Improved Hull
- 7) Gauss Shield
- 8) Phase Shield
- 9) Fusion Drive
- 10) Tachyon Drive



Attenzione: Non importa se gli upgrade superano il limite di energia, si assume che le navi nemiche abbiano energia illimitata

Fasi di Gioco

Tutte le fasi di gioco sono identiche al gioco normale, tranne per queste regole che si sostituiscono e/o aggiungono a quelle base.

EXP Esplorazione

Quando effettuate un'azione di esplorazione dovete prendere gli esagoni di tipo I per tutte le zone adiacenti al vostro esagono di partenza, di tipo II per i settori a due esagoni da voi, di tipo III per tutti gli altri esagoni.

Ogniquale volta esplorate un esagono, dovete tirare 1D6 e aggiungere al risultato il livello dell'esagono esplorato. Il totale ottenuto è la probabilità di incontrare una nave nemica. Piazzate tanti cubetti pari al totale che avete ottenuto sull'esagono esplorato, oltre che a mettere una eventuale nave degli antichi.

Per ottenere il controllo dell'esagono appena esplorato, dovrete entrare con le vostre navi e conquistarlo in battaglia (anche più avanti nel gioco). Quando e se lo fate, tirate nuovamente 1D6, se il risultato appena ottenuto è inferiore al numero dei cubetti piazzati in precedenza: sottraete il risultato al numero dei cubetti presenti: questo è il numero delle navi nemiche che incontrate nell'esagono.

Per ogni nave nemica che dovete piazzare, lanciate 1D3 e prendete la relativa nave (come da tabella):

- 1) Interceptor
- 2) Cruiser
- 3) Dreadnought

Se finite le navi nemiche a disposizione, scegliete un'altro nemico e ripetete il punto 6 della preparazione. Quindi prendete le nuove navi nemiche. I nemici non si scontrano mai tra loro.

Fase di Ripristino

Scartate obbligatoriamente un segnalino Tecnologia tra quelli presenti, e pescatene un'altro.

Se sono presenti navi nemiche (non cubetti), quest'ultime possono attaccarvi. Per ogni gruppo di navi nemiche lanciate 1D6, se ottenete 1 o 2, spostate le navi nemiche verso la vostra base di un esagono. Tutti gli esagoni privi di vostre navi, vengono automaticamente influenzati dal nemico e tutti i vostri cubetti popolazione vengono rimossi e sostituiti con i cubetti del nemico.

Le eventuali battaglie vengono risolte durante la normale fase di combattimento.