

SETUP

6 carte a ogni giocatore (da adesso il limite della mano è di 5 carte)

giocare la prima carta e determinare il turno (valore combattimento, spareggi con movimento e poi stelle)

Secondo il turno di gioco ogni giocatore occupa:

1 capitale con 1 carro e 1 robot (i primi 3 giocatori non possono occupare capitali adiacenti)

2 giacimenti vk con 1 carro (secondo il turno di gioco, 1 giacimento a testa)

5 regioni di terra con 1 carro (secondo il turno di gioco, 1 regione a testa)

3 centri di produzione in 3 aree differenti che possiede (secondo il turno di gioco, 1 centro a testa)

dare ad ogni giocatore 1 gettone capitale e 2 gettoni giacimento VK

ARMATE NEUTRALI

occupare con 1 carro e robot le zone neutrali (le capitali neutrali vengono considerate sempre come semplici aree di terre e non danno PV)

RINFORZI INIZIALI

Tutti i giocatori ricevono 12 PP + valore della carta giocata

Il giocatore di turno produce unità e le piazza (non si possono produrre sottomarini) e seguendo il turno di gioco gli altri giocatori

ROUND DI GIOCO

1- tramite le carte determinare ordine di gioco (valore combattimento, poi movimento, poi stelle)

2 - turno dei giocatori:

a) produzione

b) movimento

c) combattimenti

3 - calcolo punti vittoria

A) PRODUZIONE

6 PT se è in possesso della propria capitale

3 PT per ogni centro di produzione assistito da un giacimento VK

+ valore della carta giocata

in ogni caso si ricevono almeno 6 PT

Le unità prodotte devono essere collocate dove il giocatore possiede già un centro di produzione

I sottomarini in un'area di mare adiacente ai centri di produzione

Ogni centro può produrre max 5 unità e i centri di prod appena costruiti non producono unità

UNITA'

carri – forniscono difese ai robot

bombardieri – usano i caccia come scudo – possono usare il movimento strategico

sottomarini – trasportano truppe e possono fare l'attacco via mare

B) MOVIMENTI

aereo-terrestre : tutte le unità di terra- si parte da un'area, tutte le aree che attraversano devono essere controllate dal giocatore e si termina in un'area del giocatore o in un'area libera

movimenti marino : sottomarini – si parte da un'area, le aree che vengono attraversate devono essere libere o controllate e si termina in un'area libera o del giocatore

movimento anfibia : tutte le unità di terra tramite sottomarini – si parte da un'area terrestre adiacente al mare, tutte le aree che attraversano devono essere controllate da almeno un sottomarino del giocatore e deve terminare in un'area di terra libera o del giocatore

movimento strategico :bombardieri – possono provenire da aree diverse ma devono arrivare in un'unica area libera o del giocatore

C) COMBATTIMENTI

durante il primo turno non si possono attaccare centri di produzione o giacimenti VK

non si possono attaccare capitali fino a che un giocatore non raggiunge i 20 PV

LE CAPITALI HANNO SEMPRE L' INIZIATIVA

solo le unità scelte partecipano al combattimento

attacco aereo-terrestre:

tra 2 aree di terra adiacente - iniziativa

attacco anfibio:

tra 2 aree collegate da una rotta navale – l'attaccante non può ritirarsi - iniziativa

attacco navale:

un sottomarino può muoversi fino a raggiungere un'area controllata da un'unità nemica (le aree attraversate devono essere o libere o occupate da sottomarini amici) – combattimento in contemporanea, no iniziativa

attacco via mare:

i sottomarini possono attaccare (1 dado per sottomarino) un'area di terra adiacente, non esiste la difesa.

Lotta ai sottomarini:

i bombardieri possono attaccare i sottomarini che si trovano in un'area adiacente (2 dadi per bombardiere), non esiste la difesa

CESSATE IL FUOCO

dopo 3 lanci senza mettere a segno un colpo il combattimento viene interrotto

nei combattimenti navali dopo 3 lanci di entrambi i giocatori

RITIRATA

prima di ogni lancio del dado i giocatori possono ritirare dal combattimento 1 unità e ritirarle dall'area dalla quale provengono.

le unità adiacenti ad un'area di mare possono ritirarsi utilizzando i sottomarini ma devono usare il percorso più breve

In caso di attacco anfibio le unità attaccanti non possono ritirarsi

CALCOLO PUNTI VITTORIA

2 PT x le capitali (le capitali neutrali non si contano)

2 PT x supremazie di TERRA, MARE e centri di produzione. Fino a quando esiste una parità fra più giocatori la supremazia non è di nessuno, Quando un giocatore possiede la supremazia in caso di pareggio mantiene la supremazia

1 PT ogni 3 giacimenti VK

AUTORE rockrob74

