

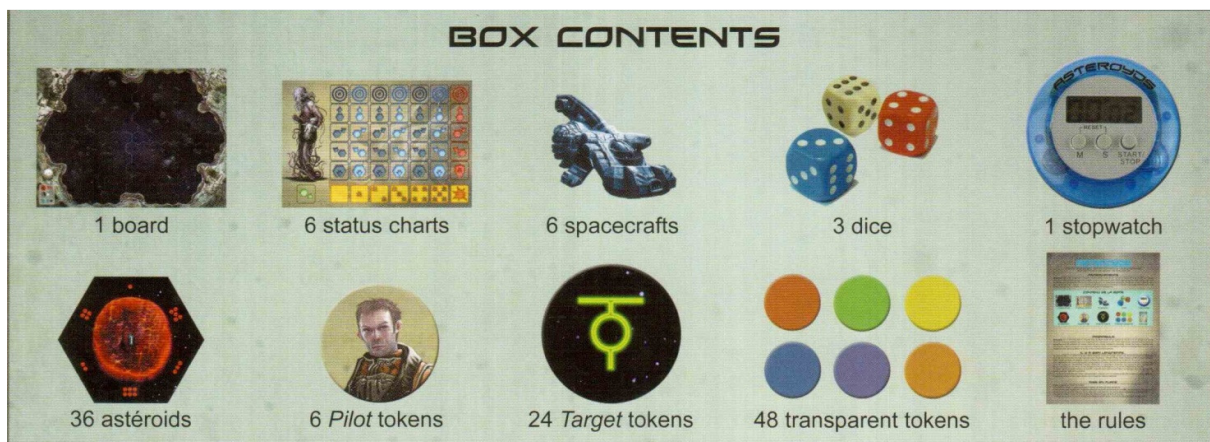
Asteroyds

Il sistema Ujitos: una morente stella rossa intorno alla quale orbita lo Sciame Perduto ovvero un campo irregolare e caotico di asteroidi. Non ci sono ricchezze, neanche minerali preziosi. Ujitos non ha alcun valore strategico e non appartiene a nessuno. Qui, in questa desolata distesa di enormi rocce vaganti, si organizza la più pericolosa, feroce e prestigiosa corsa contro la morte. Sei piloti sono pronti a lanciarsi in questa folle gara senza regole con uno scopo soltanto: vincere a tutti i costi!

Asteroyds ha diverse modalità di gioco:

- **Racing** (Corsa – modalità di gioco di base)
- **Tiro Laser** (Shooting)
- **Bersagli** (Targets – bersagli)
- **Caccia ai droni** (Drone Hunting)

A queste vanno aggiunte le modalità di gioco con le variazioni e le regole che ciascun gruppo di giocatori vorrà introdurre. Questo regolamento introdurrà per prima la modalità di gioco **Racing** per poi illustrare le altre modalità di gioco con livelli di difficoltà crescente. E' consigliato variare a piacimento gli scenari suggeriti o anche rimuovere alcuni asteroidi se si pensa che il gioco sia troppo difficile.



Contenuto della scatola:

- 1 tabellone
- 6 Status Chart (Tabella di Stato)
- 6 astronavi
- 3 dadi
- 1 cronometro
- 36 esagoni asteroide
- 6 gettoni Pilota
- 24 gettoni Bersaglio (obiettivo)
- 48 gettoni trasparenti (8 gettoni x 6 colori)
- Regolamento (inglese e tedesco)

SET UP

Ogni giocatore sceglie:

- un pilota e prende la relativa Tabella di Stato (Status Chart)
- un'astronave colorata e prende i gettoni trasparenti dello stesso colore (uno di questi è piazzato sulla Status Chart nella colonna rossa sull'icona dello SCUDO, un altro è posto nell'ultima riga in basso (gialla) dello status dei danni nel box più a sinistra (nessun danno).

I gettoni obiettivo (target token) sono ordinati per tipo e tenuti vicino al tabellone.

I gettoni pilota NON sono utilizzati.

Si prepara lo scenario descritto più avanti (disposizione del tabellone di gioco).

L'ultimo giocatore che ha volato è il giocatore n.1, prende i dadi e il cronometro.

RACING (2-6 GIOCATORI)

Scopo: decollare dalla piattaforma e viaggiare attraverso i 4 gates (stazioni di passaggio)

Tempo suggerito per turno: 50 sec per giocatori inesperti, 20 sec per giocatori esperti

Predisposizione del tabellone di gioco:



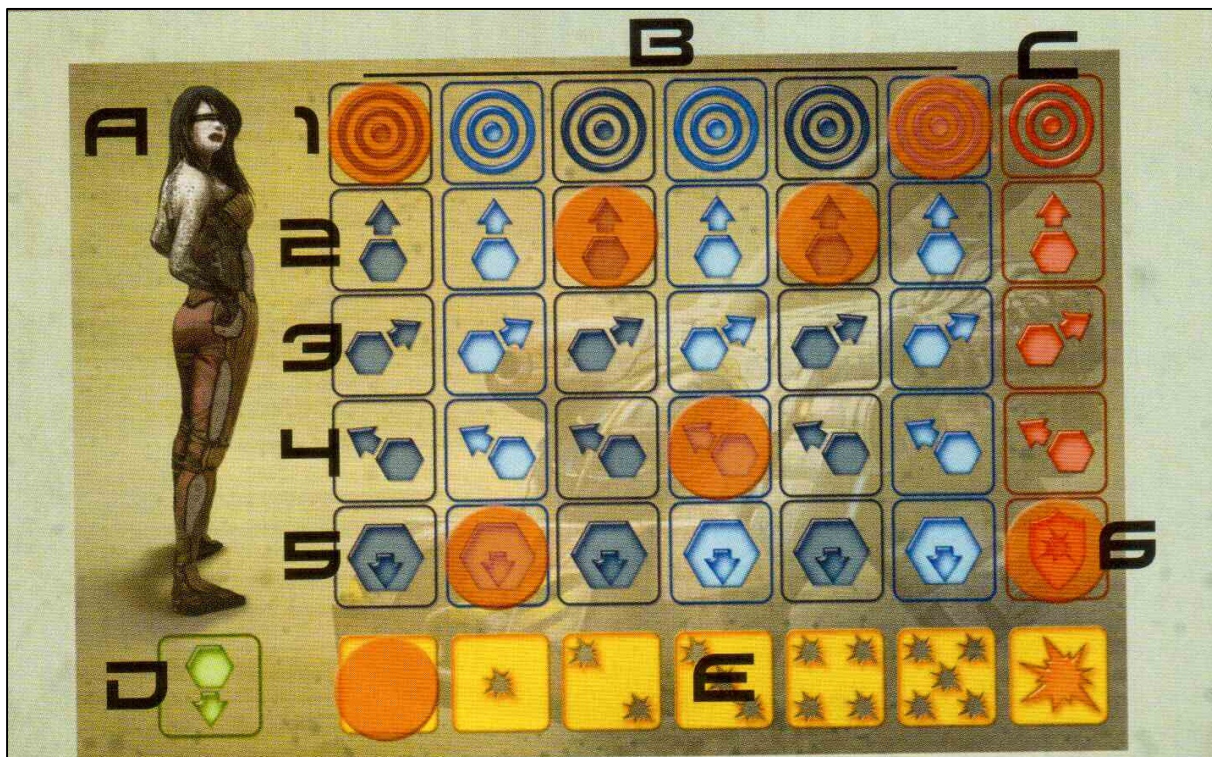
(N.d.T.: tale disposizione del tabellone di gioco è quella consigliata, può essere variata secondo i desideri dei giocatori)

- Note:**
- le frecce indicano l'orientamento iniziale delle astronavi. Esse iniziano la gara da una piattaforma ma non possono tornarci in seguito (la piattaforma diventa un ostacolo come un altro).
 - l'orientamento degli asteroidi è casuale (i numeri ai loro bordi non sono tutti nella stessa direzione).
- Per incrementare la difficoltà del gioco i giocatori possono decidere:
- che devono ritornare al centro dopo aver completato la missione. Per vincere devono atterrare sulla piattaforma di partenza dopo aver conquistato i 4 gettoni.
 - di variare l'ordine dei colori dei dadi (per esempio anziché fare sempre ROSSO/BIANCO/BLU potrebbero usare un ordine casuale ad ogni turno).

GAME ROUND

1 – PLANNING

Il giocatore n. 1 **tira i dadi**, li piazza sul tabellone nell'ordine **ROSSO/BIANCO/BLU**, **annuncia il valore di ogni dado** e fa partire il **CRONOMETRO**. Tutti i giocatori devono pianificare i movimenti delle loro astronavi disponendo i gettoni trasparenti sul proprio Status Chart (un gettone in ciascuna colonna, il movimento è determinato dalla riga scelta e avverrà nella sequenza dalla colonna più a sinistra verso destra). Le azioni di movimento e la loro successione, devono essere pianificate **entro il tempo limite**: non appena il cronometro suona tutti i giocatori devono fermarsi e non possono più modificare quanto pianificato (anche se non hanno finito di piazzare i loro gettoni – N.d.T.: quando il cronometro suona non si può più muovere o aggiungere i gettoni disposti sulla Status Chart).



A = Pilota

B = 6 colonne azione

C = colonna delle RISERVE di ENERGIA

D = *Potere speciale del pilota (regole avanzate – utilizzo del gettone Pilota)*

E = riga dello stato dei danni dell'astronave

Azioni movimento (righe):

1 = *spara (regole avanzate)*

2 = muovi in AVANTI

3 = muovi verso DESTRA

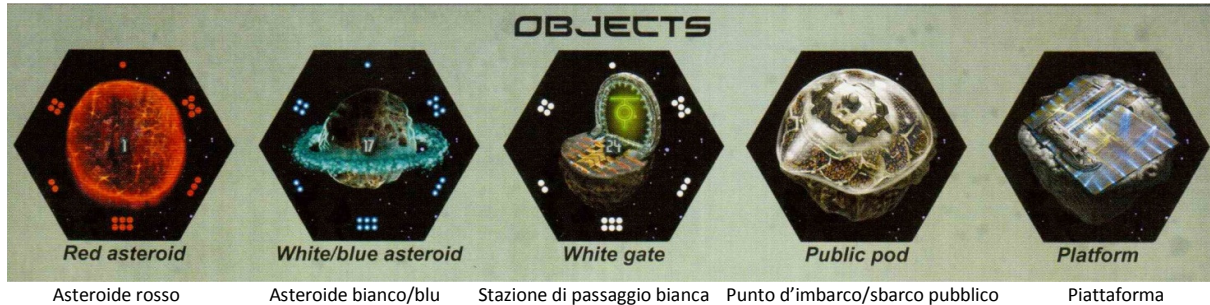
4 = muovi verso SINISTRA

5 = GIRA INDIETRO

6 = SCUDO

2 – MUOVERE GLI ASTEROIDI

Il giocatore n. 1 ferma il CRONOMETRO, poi i giocatori **muovono gli asteroidi in accordo con i risultati dei dadi.**



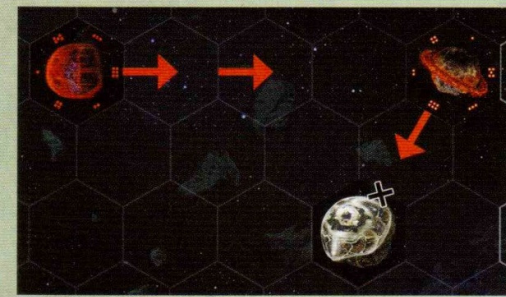
Gli asteroidi riportano vari elementi:

- 1 o 2 colori (blu, bianco, rosso, bianco con anello rosso, bianco con anello blu)
- 6 numeri sui loro bordi indicanti la direzione del movimento in accordo con il risultato del dado
- Un numero di PRIORITA' nel centro per gestire le collisioni tra asteroidi
- Gate (stazioni di passaggio): hanno un simbolo verde. Questo simbolo, lasciato a chi passa attraverso il gate, serve a registrare il passaggio dell'astronave. Le stazioni di passaggio (gate) si muovono come gli asteroidi.
- La piattaforme di decollo e i public pod NON si muovono.

1. Il giocatore n. 1 annuncia il numero del **dado ROSSO**: ogni asteroide ROSSO (incluse le stazioni di passaggio (gate) rosse e gli asteroidi bianco/rossi) si muove di **2 SPAZI** nella direzione indicata dal dado rosso. Se durante il movimento un altro oggetto o il bordo del tabellone ostruisce il movimento, questo termina e l'asteroide si ferma nell'ultimo spazio disponibile.
2. Il giocatore n. 1 annuncia il numero del **dado BIANCO**: ogni asteroide BIANCO (incluse le stazioni di passaggio (gate) bianche, gli asteroidi bianco/blu e bianco/rossi) si muove di **1 SPAZIO** nella direzione indicata dal dado bianco. Se il movimento è ostruito da un altro oggetto o dal bordo del tabellone, l'asteroide non si muove.
3. Il giocatore n. 1 annuncia il numero del **dado BLU**: ogni asteroide BLU (inclusi gli asteroidi bianco/blu) muove di **1 SPAZIO** nella direzione indicata dal dado blu. Se durante il movimento un asteroide (ma non un'astronave, un pod o una piattaforma) ostruisce il movimento, l'asteroide blu SPINGE l'altro asteroide di 1 spazio. Tuttavia, per essere possibile questa manovra, lo spazio di destinazione dell'asteroide mosso deve essere disponibile.

Priorità: quando 2 elementi dello stesso colore devono essere mossi nello stesso spazio, quello con il numero di priorità PIU' PICCOLO passerà prima e completerà il suo movimento per intero.

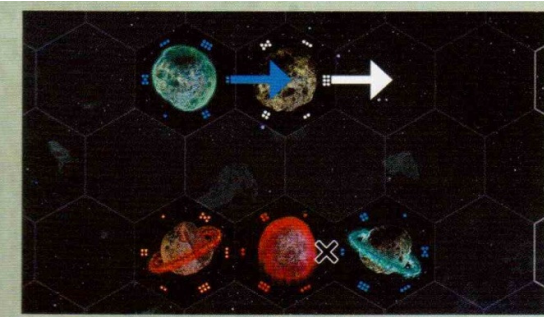
Esempi:



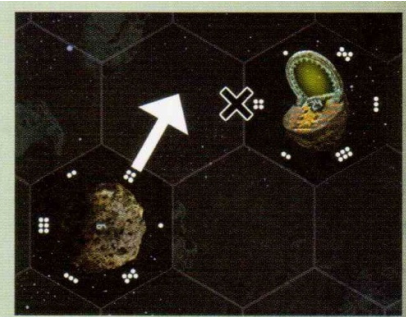
DADO ROSSO= 6
L'asteroide rosso si muove di 2 spazi. L'asteroide bianco/rosso si muove di 1 solo spazio perché poi è bloccato dal pod.



DADO BIANCO = 4
L'asteroide bianco/rosso si muove di 1 spazio. L'asteroide bianco NON si muove perché è bloccato dall'astronave.



DADO BLU=2.
L'asteroide blu muove di 1 spazio e spinge di 1 spazio l'asteroide bianco.
L'asteroide bianco/blu non può spingere l'asteroide rosso perché dietro c'è un altro asteroide. Così rimane fermo dove si trova senza muoversi.

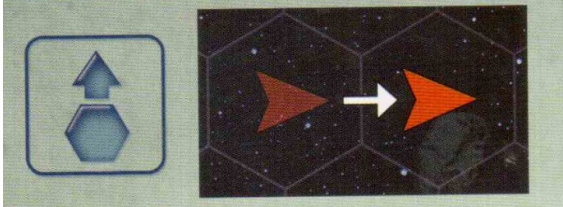


DADO BIANCO = 4.
Priorità: l'asteroide bianco ed il gate biancosi dovrebbero muovere entrambi nello stesso spazio ma si muove solo l'asteroide in quanto ha il numero di priorità (6) minore rispetto a quello del gate (24).

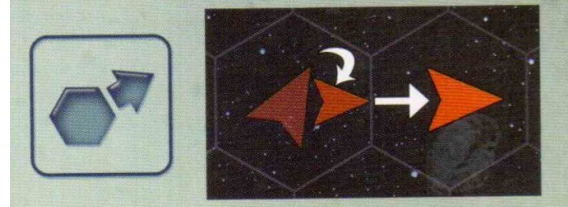
3 – VOLARE

A turno (secondo l'ordine di gioco), ogni giocatore muove la propria astronave come pianificato sulla *Status Chart*. Se, durante il movimento, l'astronave collide con un asteroide, contro il bordo esterno del tabellone o con un oggetto fisso, il suo movimento pianificato si ferma. In aggiunta l'astronave riporta un danno dovuto alla collisione (da registrare sullo *Status Chart* nella riga dello stato dei danni - vedi sotto le COLLISIONI). Le astronavi non possono collidere tra loro e più astronavi possono occupare lo stesso spazio.

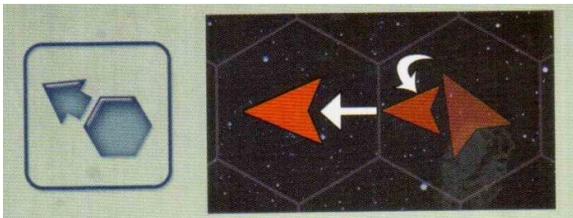
Movimenti:



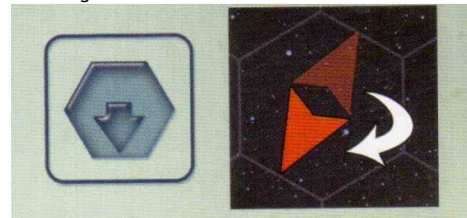
MUOVI IN AVANTI: l'astronave si muove in avanti di 1 esagono.



MUOVI verso DESTRA: l'astronave si gira verso destra e muove in avanti 1 esagono.



MUOVI verso SINISTRA: l'astronave si gira verso SINISTRA e muove in avanti 1 esagono.



GIRA ALL'INDIETRO: l'astronave si gira all'indietro ENTRO l'esagono in cui si trova.

Non appena un'astronave viene in contatto con un altro oggetto, riceve un danno riportato sulla *Status Chart* nella riga dello stato dei danni. Questo non ha effetto sulle prestazioni dell'astronave ma se si raggiunge l'ultimo spazio della riga dello stato dei danni l'astronave è distrutta ed il pilota vedrà la fine della corsa dalla sua unità di salvataggio.

SCUDO: tutte le astronavi hanno uno scudo di energia che gli permette di assorbire l'impatto delle collisioni. Questo scudo è attivato di *default* all'inizio di ogni turno ma se il pilota usa la sua riserva di energia in altro modo (colonna rossa dello *Status Chart*) disattiva lo scudo ed espone se stesso a maggiori rischi. Quando lo scudo è attivato il pilota beneficia di **1 punto danno in meno per collisione**.

COLLISIONI: hanno luogo quando un'astronave e un altro oggetto vengono a contatto.

1. **COLLISIONE di un ASTEROIDE con un'ASTRONAVE:** questo tipo di collisione è possibile solo durante il movimento degli asteroidi. Se un asteroide deve essere mosso in uno spazio dove è presente un'astronave, rimane dov'è ma infligge **1 punto danno all'astronave** (non infligge alcun danno se lo SCUDO dell'astronave è attivato).
2. **COLLISIONE di un'ASTRONAVE con un OGGETTO FISSO (bordo del tabellone, piattaforme e public pod):** se un'astronave, durante il movimento, va in collisione con un oggetto fisso, il suo movimento è immediatamente interrotto e incorre in **2 punti danno** (solo 1 punto danno se lo SCUDO è attivato).
3. **COLLISIONE di un'ASTRONAVE con un ASTEROIDE:** gli effetti di tale collisione sull'astronave sono gli stessi di quelli che si hanno con la collisione con un oggetto fisso (2 punti danno o 1 punto se è attivato lo SCUDO) ma il pilota ha un'alternativa: **DISTRUGGERE L'ASTEROIDE**.

DISTRUGGERE un ASTEROIDE: se un giocatore lo desidera, UNA VOLTA A PARTITA, può distruggere l'asteroide in cambio di 4 punti danno (3 se il suo SCUDO è attivato). Registrato il danno, l'asteroide è quindi rimosso dal gioco ed il giocatore continua normalmente con il suo movimento pianificato (che può ancora causare ulteriori danni all'astronave).

Nota: per distruggere un asteroide il pilota deve avere a sua disposizione tutti i punti danno necessari (4 punti danno o 3 in caso di SCUDO attivato) altrimenti l'astronave si distruggerebbe nel tentativo di distruggere l'asteroide.

Esempio:



In questo turno il giocatore ha pianificato di girare all'indietro, muovere in avanti, girare poi a sinistra ed infine girare a destra. Purtroppo l'ultima mossa è impedita dalla presenza di un Public pod. Di conseguenza il movimento s'interrompe (l'astronave ha girato a destra ma non è avanzata) e l'astronave dovrebbe riportare 2 punti danno dovuti alla collisione. Avendo però lo SCUDO attivato, l'astronave riporta 1 solo punto danno (con 4 punti danno l'astronave non può più distruggere alcun asteroide).

GATE: i *gates* (stazioni di passaggio) si muovono come gli asteroidi ma possono essere attraversati dalle astronavi senza danni. Se durante il gioco un'astronave finisce nello stesso spazio di un gate (per il movimento del gate o per il movimento dell'astronave), il giocatore prende un gettone BERSAGLIO (obiettivo) con lo stesso simbolo del gate e lo piazza di fronte a sè (tranne il caso in cui il giocatore possiede già un gettone con quel simbolo). Se un'astronave è su un esagono "gate" e questo si muove (nella fase 2 – Muovere gli asteroidi - si muovono anche i "gate"), l'astronave non si muove e rimane nell'esagono precedentemente occupato dal "gate".

4 – Fine del ROUND

Il round finisce quando tutti i giocatori hanno terminato il movimento pianificato. Fatto questo tutti i giocatori "resettano" il proprio Status Chart ovvero procedono alla:

- attivazione dello SCUDO
- rimozione di tutti gli altri gettoni sulla Status Chart tranne quello che registra i danni.

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo giocatore n. 1, prende i dadi e il cronometro.

VITTORIA

Il gioco termina quando un giocatore è passato attraverso i 4 *gate*.

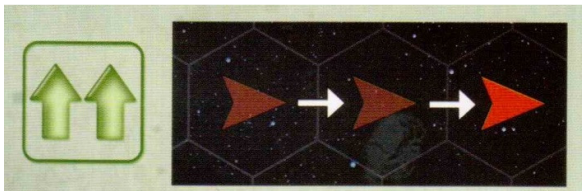
Quando ciò accade il round in corso si deve terminare (tutti i giocatori devono effettuare le azioni pianificate) per verificare se anche qualche altro giocatore riesce nell'impresa di passare per 4 gate.

Se 2 o più giocatori attraversano il loro ultimo gate nello stesso round, il vincitore sarà deciso dai loro *Status Chart*: quello che ha attraversato prima il quarto gate (ovvero lo ha fatto usando il gettone nella colonna più a sinistra) vince il gioco. Se i giocatori sono ancora in pareggio, vince il giocatore che ha accumulato un minor numero di punti danno.

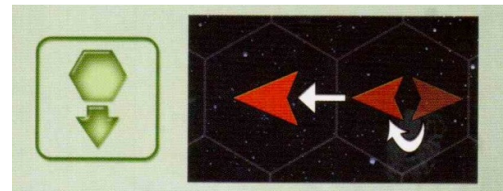
REGOLE AVANZATE

1. POTERI SPECIALI DEI PILOTI

Ogni pilota ha un potere speciale che può essere usato 1 volta a partita. Per farlo ogni giocatore usa il GETTONE PILOTA corrispondente al pilota che controlla. Tale gettone è piazzato sullo Status Chart. Una volta a partita questo gettone può essere utilizzato, al posto di un gettone trasparente, piazzandolo in una delle colonne di movimento. Durante il movimento il pilota eseguirà poi l'azione speciale del pilota al posto di un'azione normale. Dopo questo il GETTONE PILOTA è scartato.



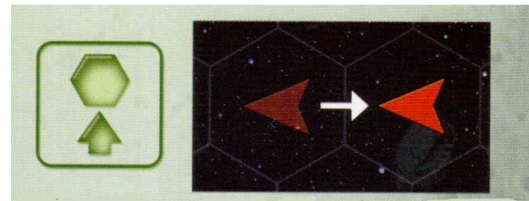
Hector: quando egli piazza il suo gettone in una colonna, si muove in avanti di 2 spazi.



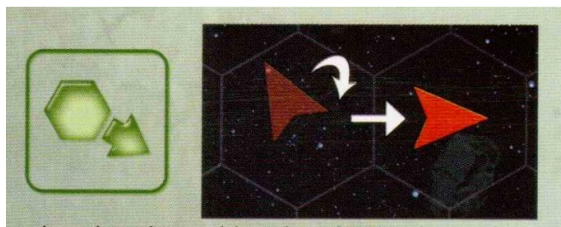
Dolorosa: quando piazza il suo gettone in una colonna, si gira all'indietro ed avanza di 1 spazio.



Lawrence: ha uno scudo di emergenza a sua disposizione per cancellare 1 punto danno. La decisione se usare questo gettone è presa quando avviene il danno, non durante la pianificazione delle azioni.



Yayenek: quando egli piazza il suo gettone in una colonna, si muove all'indietro di 1 spazio senza cambiare l'orientamento dell'astronave.



M'Hand: quando egli piazza il suo gettone in una colonna, può ruotare l'astronave di due passi prima di muoversi in avanti di 1 spazio.

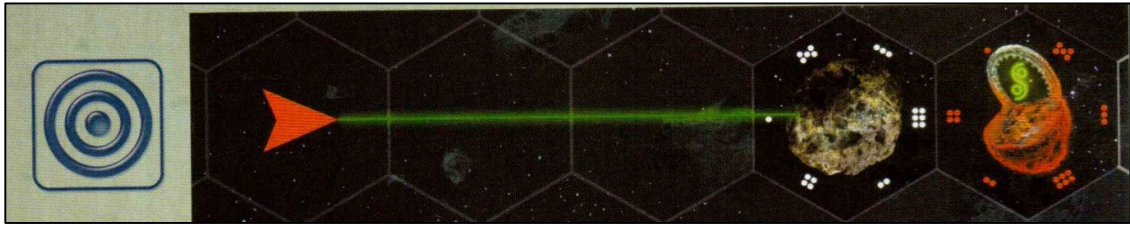


1634: quando egli piazza il suo gettone in una colonna, può ruotare di 1 o 2 passi senza muoversi in avanti. Egli semplicemente ruota l'astronave nella direzione in cui desidera entro l'esagono in cui è posizionato. Questa manovra può essere fatta verso destra o verso sinistra.

2. TIRO CON IL LASER

Non c'è tiro con il laser nella modalità di gioco RACING ma è permesso in tutte le altre modalità di gioco. Quando un giocatore decide di sparare la sua astronave proietta un raggio laser in avanti. Questo raggio laser non può colpire le altre astronavi (*NdT: nello spazio sono troppo piccole da poter essere colpite dal laser, si può quindi dire che sono trasparenti al laser*) ma è ostruito da qualsiasi altro oggetto sulla sua strada.

Nota: ogni giocatore può programmare tanti spari quanto desidera nel proprio turno, tuttavia i giocatori possono accordarsi per limitare gli spari ad 1 per turno.



Esempio: l'astronave spara al gate ma il tiro è ostruito dall'asteroide bianco.

MODALITA' DI GIOCO ALTERNATIVE

1. Tiro LASER

REGOLE SPECIALI: questa modalità di gioco è identica alla corsa (*racing*), presenta le stesse regole ma con la differenza che, invece di passare attraverso i gate, i giocatori, per poter ottenere i gettoni obiettivo (BERSAGLIO), devono sparare il laser sui gate.

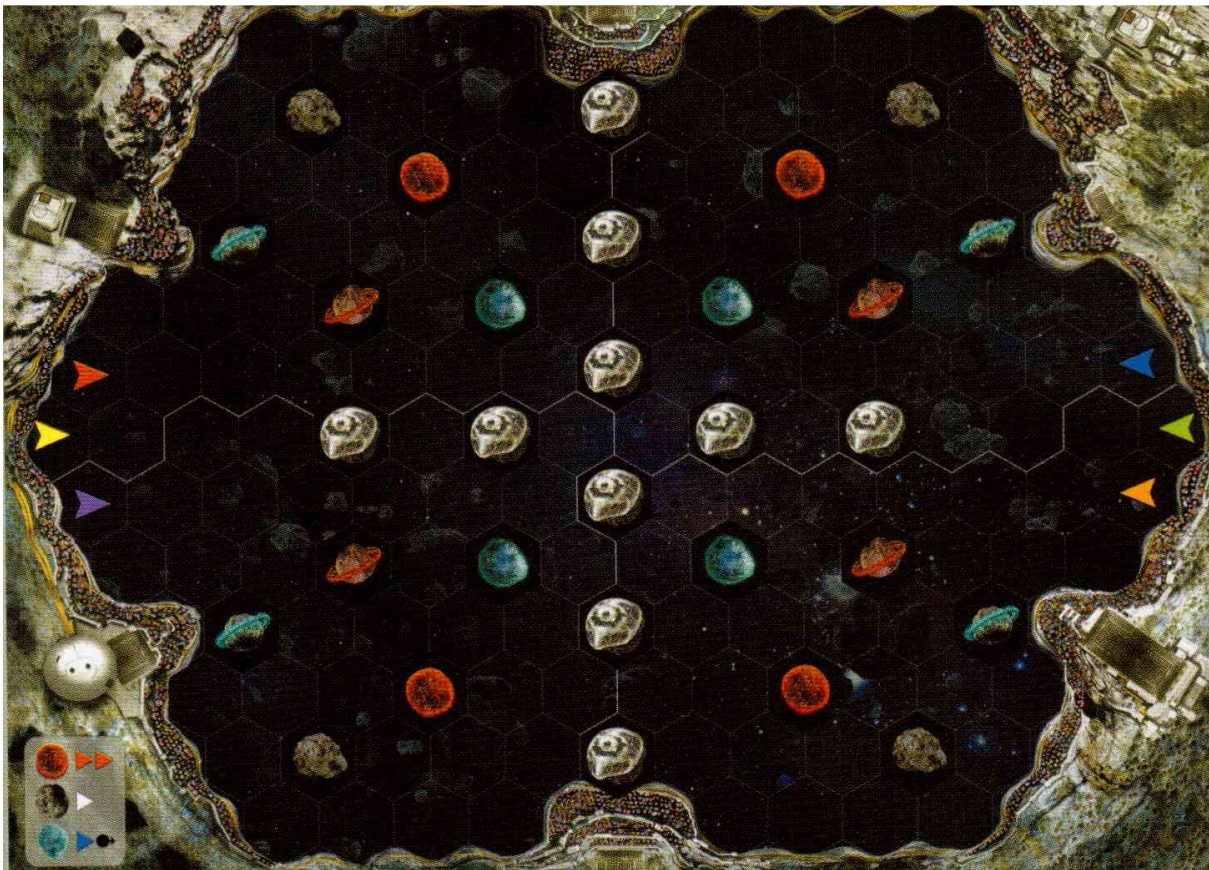
In questo modalità di gioco le differenze dalla modalità *racing* sono dunque le seguenti:

- i gate non possono essere attraversati: andare a collidere con un gate infligge dei danni all'astronave.
- in caso di collisione con un gate NON è possibile distruggere il gate.
- quando un giocatore spara ad un gate prende un GETTONE BERSAGLIO dello stesso simbolo del gate e lo piazza di fronte a sè (tranne il caso in cui il giocatore possiede già un gettone con quel simbolo).

2. BERSAGLI (2-6 GIOCATORI a squadre oppure 2 giocatori: 1 vs 1)

Scopo del gioco: distruggere i bersagli assegnati alla squadra

Tempo suggerito per turno: 60 sec per giocatori inesperti, 30 sec per giocatori esperti



Nota:

- gli asteroidi sono disposti sul tabellone in modo casuale (i numeri sui bordi non puntano tutti nella stessa direzione)

Handicap:

- se le squadre non sono bilanciate (numericamente o per forza/esperienza di gioco) si può bilanciare il gioco allocando meno bersagli alla squadra con minor numero di giocatori o con minore esperienza (Esempio: squadra di 2 giocatori contro squadra di 3: la prima dovrà catturare 4 bersagli per vincere il gioco, la seconda 6 bersagli– questo metodo può essere usato anche per bilanciare il gioco tra giocatori di differente forza/esperienza).

REGOLE SPECIALI: questa modalità di gioco è a squadre oppure 1 contro 1. Non obbligatorio che le squadre siano bilanciate (per esempio 2 giocatori possono giocare contro una squadra da 3). Le regole di questa modalità di gioco sono le seguenti:

- prendere 2 set di GETTONI BERSAGLIO (ogni set con uno stesso simbolo): i 6 bersagli di un set sono piazzati sugli asteroidi bianchi nella parte destra del tabellone, gli altri 6 bersagli sugli asteroidi bianchi nella parte sinistra del tabellone (incluso gli asteroidi bicolore).
- la squadra che inizia il gioco dalla parte destra del tabellone ha come bersagli quelli posti nella parte sinistra del tabellone (ovvero deve eliminare/distruocere i bersagli posti nella parte sinistra del tabellone), la squadra che inizia dalla sinistra deve invece eliminare/distruocere i bersagli nella parte destra del tabellone.
- Quando un giocatore spara (laser) ad un asteroide elimina il bersaglio che è ivi posto (il giocatore prende il gettone bersaglio e lo piazza di fronte a sé).
- è possibile eliminare un bersaglio distruggendo l'asteroide su cui è posto.
- un giocatore può sparare contro un asteroide e distruggere un bersaglio della squadra avversaria come anche può distruggere l'asteroide che ha sopra un bersaglio della squadra avversaria (ciò però rende la vita più facile agli opponenti!)
- vince il gioco la squadra che, per prima, riesce ad eliminare tutti i suoi bersagli.

3. **CACCIA AI DRONI** (2-6 GIOCATORI)

Scopo del gioco: sparare a 4 droni

Tempo suggerito per turno: 60 sec per giocatori inesperti, 30 sec per giocatori esperti



REGOLE SPECIALI: questa modalità di gioco usa le torrette al posto dei gate. Le torrette sono fisse e il loro comportamento è come quello dei *pod* (non si muovono e non causano danni se un'astronave ci sbatte contro – *NdT: in realtà collidendo contro un public pod (oggetto fisso) si hanno invece dei danni all'astronave – vedi Volare/Collisioni, p.to 2*). Di tanto in tanto le torrette inviano un *drone* (rappresentato da un gettone bersaglio con il simbolo corrispondente a quello della torretta). Questi droni sono bicolore (bianco/rosso) e, per essere conquistati, i giocatori devono centrarli con il tiro del laser.

Le regole di questa modalità di gioco sono le seguenti:

- durante il primo turno del gioco ogni torretta invia un *drone*. Questo *drone* partirà dalla torretta e si comporterà come un asteroide (si muoverà di **2 spazi con il dado rosso** e di **1 spazio con il dado bianco**) usando i numeri indicati sulla torretta.
- i droni hanno priorità sugli asteroidi e muovono sempre prima di questi. I droni possono essere spinti dagli asteroidi blu e possono bloccare altri asteroidi (*NdT: bloccano gli asteroidi che sono spinti*).
- quando un giocatore spara il laser contro un drone ottiene il gettone bersaglio con lo stesso simbolo del drone e lo piazza di fronte a sé (tranne il caso in cui il giocatore possiede già un gettone con quel simbolo). Se altri giocatori sparano allo stesso drone durante lo stesso round, anch'essi prendono il gettone bersaglio. Quindi, se diversi giocatori sparano allo stesso drone durante un round, prendono tutti il gettone bersaglio indipendentemente da chi ha sparato prima.
- dopo essere stato centrato dal tiro del laser di un giocatore durante il corso di un round, il drone è rimosso e la torretta invia un altro drone nel round successivo.
- il gioco termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha centrato con successo 4 droni con differenti simboli. Quando un giocatore spara con successo ad un drone ottenendo il quarto gettone bersaglio con simbolo diverso, si termina il round in corso per dare la possibilità anche agli altri giocatori di riuscire nella stessa impresa. In caso di parità (più giocatori ottengono il quarto gettone obiettivo nello stesso round) il giocatore la cui astronave ha avuto il minor numero di danni vince il gioco.

La presente traduzione del Regolamento di Asteroyds non sostituisce il Regolamento stesso ed è semplicemente un Player Aid per i giocatori in lingua italiana.