


# DEEP SPACE 0-6


## Quick Rules

1. Tira tutto i Dadi Equipaggio Disponibili
2. Blocca subito tutti i . Se ce ne sono 3 pesca subito una nuova carta minaccia e recupera i dadi.
3. Assegna l'Equipaggio alle Zone/Missioni.
4. Pesca una nuova carta minaccia.
5. Tira il dado minaccia e risolvi le minacce corrispondenti.
6. Recupera tutto l'Equipaggio disponibile.

**Recupero**

---

**Infermeria**



8

7

6

5


4


3


2

1


☐








➤




4




Cambia un risultato in un altro a tua scelta  
☐  
Ritira tutti i dadi liberi


---





Fare Fuoco

1 Danno +2 per ogni altro  usato

---






Recupera tutti i dadi dall'Infermeria  
☐  
Rimuovi un 




Ricarica gli Scudi  
☐  
Spara Raggio di Stasi


---





Ripara lo Scafo  
+1  +2 per ogni altro  usato


Disponibili



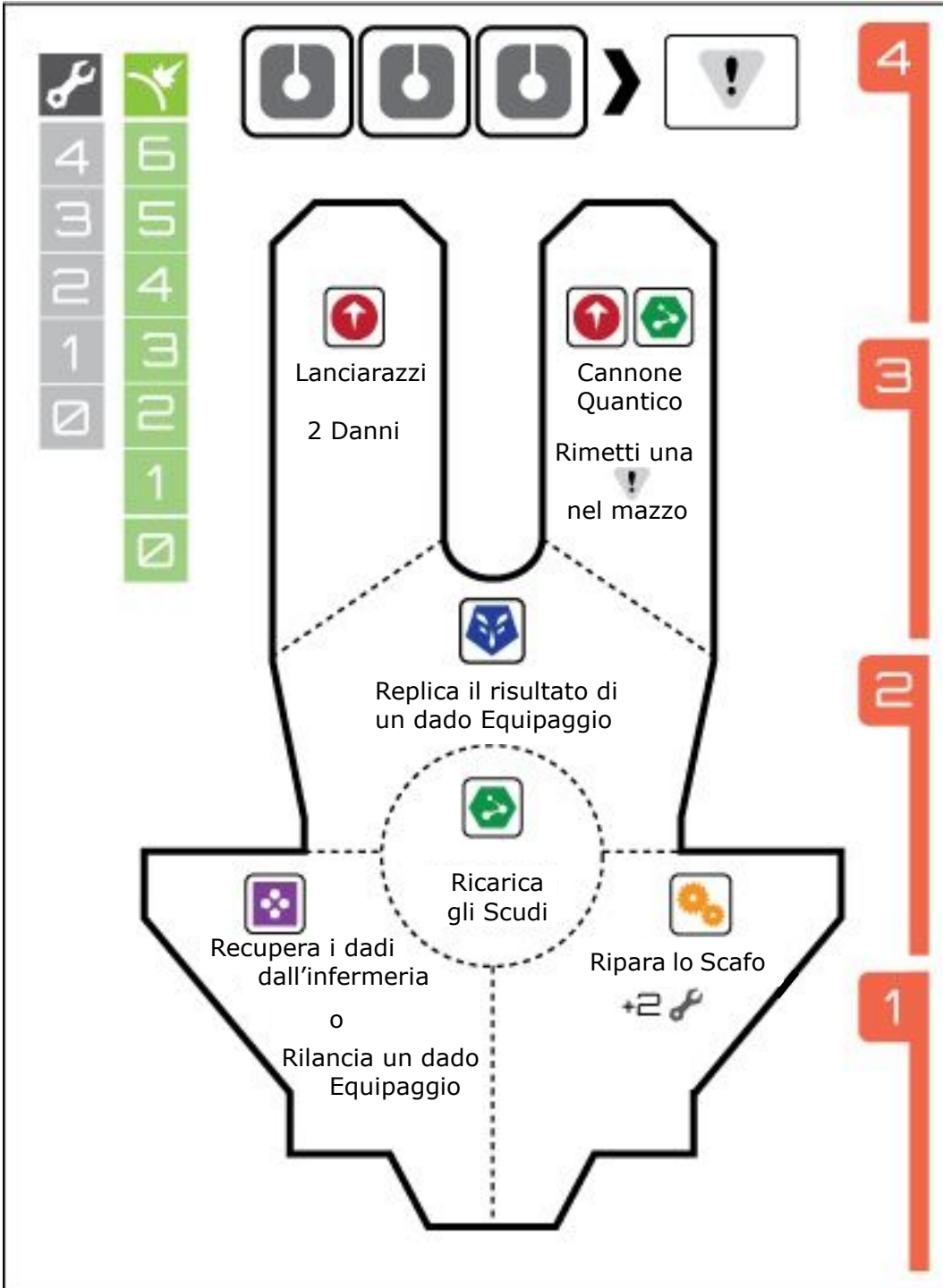








Game Design by Tony Go



4

Flagship



-3 Scafo

3

Solar Winds



-5 Scafo  
Scarta la carta

3

Interceptor



-1 Scafo

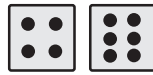
3

Scouting Ship

Se viene danneggiato lo Scafo, perdi 1 punto Scafo aggiuntivo.

2

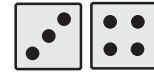
Raiders



-2 Scafo  
Ignora gli Scudi

4

Boarding Ship

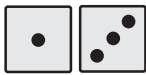


-2 Scafo

 Mettilo in Infermeria

3

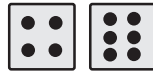
Space Pirates



-2 Scafo

2

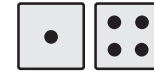
Raiders



-2 Scafo  
Ignora gli Scudi

2

Raiders



-2 Scafo  
Ignora gli Scudi

4

Meteoroid



-1 Salute. Appena distrutta, -5 Scafo.

1

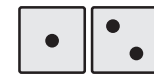
Drone



-1 Scafo

4

Bounty Ship



Distruggi tutti gli Scudi  
-1 Scafo

3

Bomber



-1 Scafo  
Mettilo in Infermeria.

2

Space Pirates



-2 Scafo

4

Interceptor X



-1 Scafo

2

Space Pirates



-2 Scafo

1

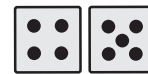
Drone



-1 Scafo

4

Hijackers



-2 Scafo



**2 Corsair**



-2 Scafo

**Friendly Fire**

Tutti i  vanno subito in Infermeria.  
Scarta la carta

**Cosmic Existentialism**

M Deve essere completato prima di poter assegnare ogni .



**3 Nebula**

Scudi Disattivati






-1 Salute. Appena distrutta, Riattiva gli Scudi

**3 Mercenary**

Se nessuna minaccia si attiva, -2 Scafo

**Cloaked Threats**



Dopo la fase minaccia. Tira il dado minaccia ancora.  

**4 Assault Cruiser**



-2 Scafo

**Distracted** 



Recupera il Dado.  
Scarta la carta.  

**Time Warp**



Tutte le minacce recuperano 1 Salute  

**2 Bomber**



-2 Scafo  
Metti un dado in Infermeria.

**Boost Morale**



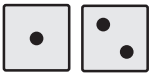
Recupera un   
Scarta la carta.

**Panel Explosion**

Non puoi assegnare:







**4 Assault Cruiser**



-2 Scafo

**Pandemic**



Metti un dado in Infermeria.  

**Invaders**



Metti un dado in Infermeria.  


**2 Bomber**




-1 Scafo  
Metti un dado in Infermeria.


**Comms Offline**

Non puoi assegnare: 



**Robot Uprising**



Metti un dado in Infermeria. 

**Don't Panic!**

Non Accade Niente

**Don't Panic!**

Non Accade Niente

**Don't Panic!**

Non Accade Niente

**Don't Panic!**

Non Accade Niente

**Don't Panic!**

Non Accade Niente

**Don't Panic!**

Non Accade Niente

Rimuovi le carte Don't Panic per fare una partita più impegnativa.

Rimuovi:

1 Carta = Facile

3 Carte = Medio

6 Carte = Difficile

Per partite brevi, mescola le carte che preferisci e poi rimuovine:

5 per una partita breve.

8 per una partita veloce.

**Convertitore di Dadi**

Per l'uso di dadi normali

