

DURATA: 60 - 90 minuti **ETÀ:** 12+ **GIOCATORI:** 2 - 4



AVALON HILL®

INDICE DEI CONTENUTI

Obiettivo	3
Preparazione	4
Come giocare	5
1. Spiegamento delle forze	5
2. Muovere	6
Spazio Controllato	6
Spazio Conteso	6
Ritirata	6
Alito del Dragon	7
3. Esplorazione	7
4. Combattimento	8
Ordine di Battaglia	8
Timing	8
Esito della Battaglia	9
5. Entrate	9
6. Pescare Carte	9
Carte	9
Carte Energia	9
Carte Energia Battaglia	10
Carte Missione e Carte Missione Segreta	10
Vincere la Partita	11
Regole per Squadre	11

NEXUS OPS



Nell'anno 2315, esploratori spaziali raggiungono una luna in un remoto sistema planetario. Sulla luna scoprono il rubium, una rara e preziosa fonte di energia. Gli esploratori decidono di vendere la luna a Corporazioni Galattiche spregiudicate e competitive, ognuna di loro manda una forza di attacco per prendere il controllo della luna.

Quando le forze d'invasione arrivano, scoprono che la luna ha delle proprie forme di vita, inclusi magnifici Draghi alati che possono alitare delle palle di magma incandescente. Le forze in competizione non perdono tempo e arruolano queste ed altre forme di vita come unità da combattimento.

Monoliti misteriosi si ergono dalla superficie della luna, e degli studi hanno rivelato che le concentrazioni più alte di rubium si trovano sparse intorno ad essi. Battaglie sanguinose scoppiano tutte intorno ai Monoliti da forze invasive che lottano per impossessarsi delle miniere di rubium e così eseguire gli ordini segreti delle loro Corporazioni.

Il panorama della luna è strano. Gli Alieni sono ancora più strani. Ma forse più strani di tutti sono gli ordini segreti in agenda che guidano le Corporazioni...



1 Tessera Monolite

16 Lava Leapers (4 di ogni colore)

18 Tessere Esplorazione

1 Base del Monolite

12 Rubium Dragons (3 di ogni colore)

48 Umani (12 di ogni colore)

6 Tessere Esagonali Doppie

OBIETTIVO

Ti trovi al comando di truppe d'attacco su una luna aliena. Disponi le tue forze per portare a termine le Missioni Segrete della tua Corporazione. Raggiungi 12 punti vittoria (PV) prima degli altri giocatori, e così raggiungi il controllo della regione e la vittoria finale.

24 Rock Striders (6 di ogni colore)

8 Dadi

4 Schede Riassuntive

22 Carte Missione



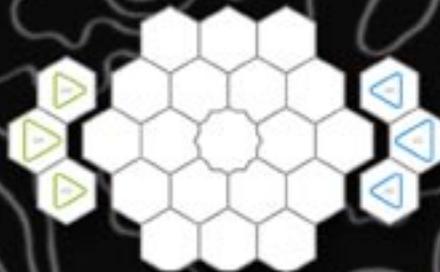
PREPARAZIONE

Prima di giocare la tua prima partita, togli dalle fustelle i vari pezzi in cartoncino e costruisci il Monolite.

Determinate a caso chi sia il primo giocatore. Poi preparate il gioco per la partita come descritto di seguito.

1. Iniziando dal primo giocatore, ognuno sceglie un colore e prende le **unità in plastica** e la **scheda riassuntiva** di quel colore.
2. Piazzare il **Monolite** nel centro del tavolo. Mischiare le 6 **tessere esagonali singole** coperte, poi piazzarle scoperte intorno al Monolite. Piazzare le 6 **tessere esagonali doppie** allo stesso modo intorno alle tessere singole. Poi attaccare alla mappa una tessera Casa-base per ogni giocatore, in base al loro posto occupato a tavola.
3. Mischiare le carte **Missione Segreta** e le carte **Energia**, e metterle coperte vicino l'area di gioco. Mettere le carte **Missione** in una pila vicino agli altri mazzi.
4. Piazzare a caso 1 **tessera Esplorazione** coperta per ognuno dei 18 spazi esagonali intorno al Monolite, escluso le Case-base.
5. Mettere i **dadi** ed le **pedine miniera** vicino all'area di gioco. Mettere i **gettoni Rubium** in una pila vicino alla mappa; quella pila viene chiamata banca d'ora in poi.
6. Prendete i vostri gettoni di Rubium iniziali. Il primo giocatore ottiene sempre 8 Rubium. Ogni giocatore a partire dalla sua sinistra ottiene 3 gettoni di Rubium in più rispetto al giocatore precedente. Per esempio, in una partita con 4 giocatori: il primo ottiene 8 Rubium, il secondo 11, il terzo 14 ed il quarto 17.

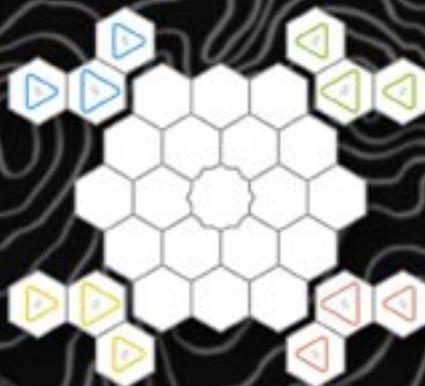
DISPOSIZIONE PER 2 GIOCATORI



PER 3 GIOCATORI



PER 4 GIOCATORI



Foresta Liquifungus



Lago di Magma



Monolite



Cristallo



Pianura Rocciosa

Tipi di Terreno



COME GIOCARE

I giocatori eseguono il loro turno in senso orario dopo il primo giocatore. Durante il loro turno, devono fare queste fasi in ordine:

1. **Spiegamento.** Acquisto e piazzamento di nuove unità, e all'inizio del turno gioco delle carte Energia.
2. **Muovere.** Ogni tua unità può muovere una volta.
3. **Esplorare.** Scoprire le tessere esplorazione.
4. **Combattere.** Condurre un round di combattimento per ogni battaglia in cui sei coinvolto.
5. **Entrare.** Guadagnare rubium per le miniere che controlli.
6. **Pescare.** Pesca 1 carta Missione Segreta. Se controlli il Monolite, pesca 2 carte Energia.

ECCEZIONE ALLE REGOLE

Alcune unità e carte hanno speciali regole che hanno la precedenza sulle regole generali. In caso di conflitto, seguire le regole per quella unità o carta.

1. SPIEGAMENTO

Ogni unità ha un costo in Rubium elencata sulla scheda riassuntiva dei giocatori. Tu puoi acquistare tante unità quante ne desideri per il loro costo indicato. Quando compri le unità, restituisci i gettoni di Rubium alla banca.

Una volta acquistate le unità, piazzarle su un qualsiasi spazio della vostra Casa-base (tu puoi suddividerti le unità nell'ordine che desideri tra gli spazi). Se altre unità avversarie occupano un qualsiasi spazio della vostra Casa-base, voi potete comunque metterci sopra le vostre unità acquistate.

Il numero ed il tipo di unità acquistabili, dipende dal numero di miniature disponibili. È possibile che termini un particolare tipo di unità. Quando le unità vengono distrutte durante il corso del gioco, comunque, queste ritornano alla riserva e possono essere acquistate più tardi.

La fase di dispiegamento delle forze è il solo momento in cui puoi giocare le carte Energia di inizio turno. Per giocare una, devi semplicemente dire che la stai giocando e seguirne le istruzioni. Poi scartarla scoperta vicino al mazzo delle carte Energia.

Puoi giocare carte energia di inizio turno (start-of-turn), e comprare unità in qualsiasi ordine desideri.

Costo delle Unità

Unit Name	Cost	Hits	Abilities
HUMAN	2	6+	Can't enter Magna Pools or Monolites.
FUNGOID	3	5+	Can't enter Monolites. Can't enter Exploration Tiles.
CRYSTALLINE	3	5+	Can't enter Monolites. Hits on 4+ in Crystal Pools. Hits on 5+ in Exploration Tiles.
ROCK STRIDER	6	4+	Can move 2 spaces. It's moving to or through a Black Pylon.
LAVA LEAPER	8	2+	On a result of 5+ to 10, you choose the causing unit. Can move 2 spaces when moving from a Magna Pool. Can move over enemy units this way. Hits on 2+ in Magna Pools.
RUBIUM DRAGON	12	2+	If not in a combat space, can breathe plasma into an empty space at your expense at the end of your movement. This special hits on 4+ with no charges. When the Monolite is destroyed, can't be used.

2. MUOVERE

Puoi muovere ognuna delle tue unità di uno spazio (esagono) durante la fase di Movimento. Se un'unità ha l'abilità di muovere più di uno spazio (come il Rock Strider), essa non può attraversare uno spazio che contiene unità nemiche. Quando un'unità muove in uno spazio che contiene unità nemiche, essa deve fermarsi in quello spazio (a meno che la sua abilità non dica altrimenti). Alcune unità non possono entrare in certi spazi, come indicato sulla scheda riassuntiva. Se il tuo turno termina, ed un altro giocatore trova una delle tue unità su uno spazio esso non può entrare, tu devi muovere quella unità indietro ad uno dei tuoi spazi della tua Casa-base (scegli tu).



Ritirata

Se hai una unità che inizia il turno in uno spazio conteso, essa può andare via da quello spazio (ritirata), ma deve finire il suo movimento in uno spazio che controlli oppure in uno spazio vuoto. In altre parole, una unità non può ritirarsi da una battaglia in un'altra battaglia.

Esempio: Vuoi far ritirare il tuo Rock Strider. Sebbene ci sia una Pianura Rocciosa tra lui ed uno spazio contenente più unità nemiche, non puoi muovere il tuo Strider al/o attraverso quello spazio controllato dall'avversario.

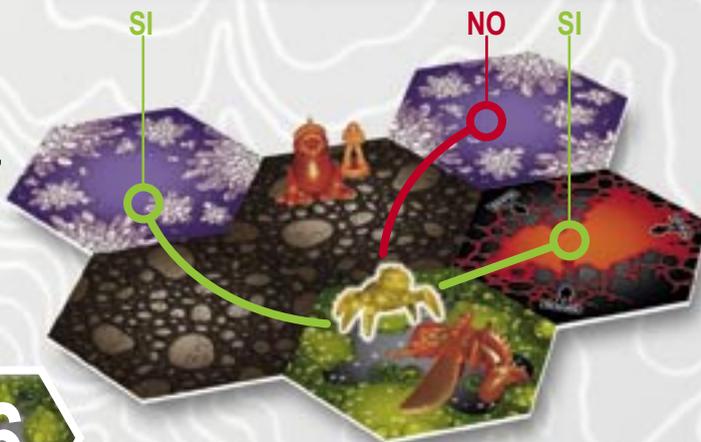
SPAZIO CONTROLLATO

Tu "controlli" uno spazio, se sei il solo giocatore con una qualsiasi unità sopra di esso.



SPAZIO CONTESO

Uno spazio è "conteso" se più di un giocatore ha unità in quello spazio.



L'ALITO DEL DRAGON

Al termine della tua fase di Movimento, se possiedi un Rubium Dragon sulla mappa in un o spazio che controlli, esso può alitare del plasma in uno spazio adiacente.

Per alitare plasma, devi prima dichiarare quale spazio il tuo Dragon colpirà, poi lanciare un dado. Se lanci un 4 o maggiore, il giocatore che ha unità in quello spazio sceglie quale unità rimuovere dalla mappa. Se più di un giocatore ha unità in quello spazio, scegli quale dei giocatori dovrà rimuovere l'unità dopo il tuo tiro.

Questo attacco speciale non è considerato una battaglia: Se hai successo, non puoi giocare una carta "vinci una battaglia (win a battle)" Missione o Missione Segreta. Inoltre, non puoi usare carte battaglia Energia per fermare il risultato dell'alitata del plasma del Dragon. Se il tuo avversario perde la sua unica unità in quello spazio come risultato di una alitata, non pesca nessuna carta Energia (come invece dovrebbe fare normalmente quando sei attaccato ed eliminato con tutte le tue unità in battaglia), dato che questo attacco speciale non è considerato una battaglia, il tuo avversario non attacca il tuo Dragon.



3. ESPLORARE

Dopo il tuo movimento, se una qualsiasi delle tue unità termina il suo movimento su uno spazio con una tessera coperta di Esplorazione, scoprirla a faccia in su. Tu hai scoperto delle unità e/o miniere come mostrato sulla tessera scoperta.

Se la tessera mostra una unità, ottieni una unità di quelle dalla riserva da piazzare sullo stesso spazio della tessera scoperta. Quella unità ora ti appartiene, e nel tuo prossimo turno, tu puoi muoverlo e mandarlo in battaglia come una delle tue unità.

Se la tessera mostra una miniera, ottieni uno di questi marker miniera da piazzare nello stesso spazio della tessera scoperta.

Se la tessera mostra una unità ed una miniera, ottenete entrambe gli oggetti da piazzare sullo stesso spazio della tessera scoperta.

I marker miniera non si muovono mai dallo spazio dove sono state scoperte.

Una volta scoperta la tessera Esplorazione, viene rimossa dal gioco. Ogni spazio offre solo un'opportunità d'esplorazione, durante la partita.



4. COMBATTERE

Combattere un round di battaglia in ogni spazio conteso dove hai tue unità. Se ci sono più battaglie, tu scegli la sequenza per combatterle.

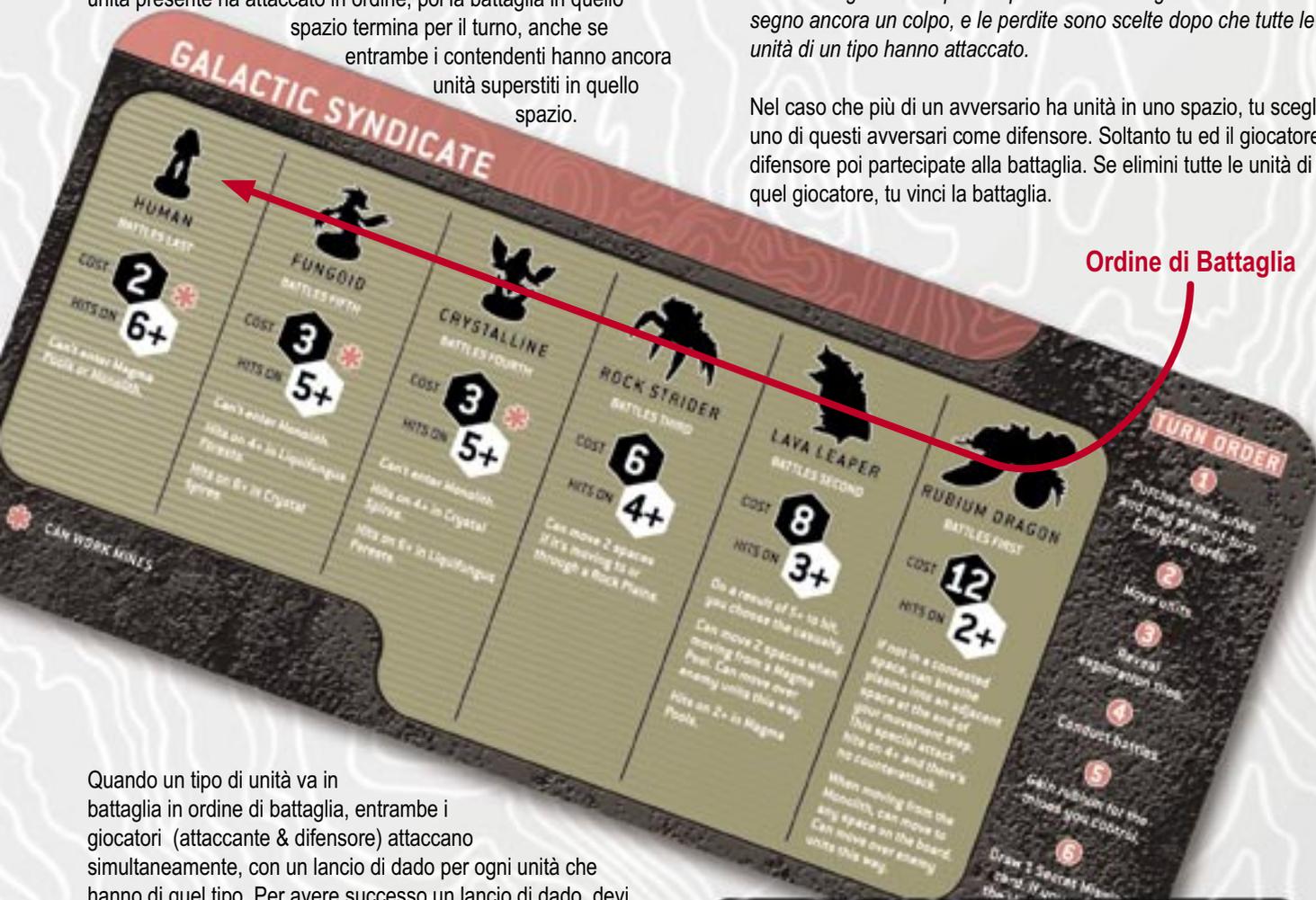
Ordine di Battaglia

Le unità attaccano in un particolare ordine, chiamato Ordine di Battaglia, come mostrato sulla scheda riassuntiva del giocatore. L'ordine è da destra verso sinistra. Tutti i Rubium Dragon attaccano per primi, poi tutti i Lava Leapers e così via. Una volta che ogni unità presente ha attaccato in ordine, poi la battaglia in quello spazio termina per il turno, anche se entrambe i contendenti hanno ancora unità superstiti in quello spazio.

Esempio: Stai combattendo contro un avversario ed avete ognuno 1 Rubium Dragon in battaglia. Voi fate un lancio di dadi in attacco per ogni Dragon simultaneamente. Tu lanci un 1 e lo manchi, ma il tuo avversario lancia un 2 e colpisce. Tu scegli di prendere uno dei tuoi Umani in quello spazio e lo metti fuori dalla mappa. Quando l'ordine di battaglia raggiunge gli Umani, quell'Umano non può attaccare perché è stato distrutto.

Esempio: Nell'esempio sopra, diciamo che entrambe i vostri Rubium Dragon sono andati a segno, e tu scegli di mettere fuori dalla mappa il tuo Dragon come perdita. Il tuo avversario deve ancora scegliere una perdita perché il tuo Dragon ha messo a segno ancora un colpo, e le perdite sono scelte dopo che tutte le unità di un tipo hanno attaccato.

Nel caso che più di un avversario ha unità in uno spazio, tu scegli uno di questi avversari come difensore. Soltanto tu ed il giocatore difensore poi partecipate alla battaglia. Se elimini tutte le unità di quel giocatore, tu vinci la battaglia.



Quando un tipo di unità va in battaglia in ordine di battaglia, entrambe i giocatori (attaccante & difensore) attaccano simultaneamente, con un lancio di dado per ogni unità che hanno di quel tipo. Per avere successo un lancio di dado, devi tirare un numero uguale o maggiore di quello indicato in "Hits On (colpito)" per quella unità, sulla scheda riassuntiva del giocatore.

Per ogni tiro di dado riuscito con successo, il vostro avversario sceglie una delle sue unità su quello spazio e la rimuove riportandola nella sua riserva. Quella unità è distrutta e non può più partecipare in quella battaglia. Se l'unità rimossa non ha ancora avuto l'opportunità di combattere secondo l'ordine di battaglia, perde quella opportunità.

TIMING
Il giocatore di turno decide sempre per primo, come decidere quali perdite rimuovere o se giocare una carta Energia battaglia.

Esiti della Battaglia

- Tu vinci una battaglia se attacchi nel tuo turno ed elimini tutte le unità del difensore in quello spazio. Molte Missioni Segrete e tutte le carte Missione riguardano le vittorie in battaglia. Per ogni battaglia che vinci, puoi giocare una di queste carte (Vedere "Carte" sotto per maggiori dettagli).
- Tu perdi una battaglia se tutte le tue unità in uno spazio sono distrutte. Se perdetevi una battaglia nel turno di un altro giocatore, pescate una carta Energia. Se attacchi nel tuo turno e perdi tutte le tue unità in battaglia, non peschi una carta Energia ed il tuo avversario non può giocare una carta Missione.
- Nessuno dei giocatori vince se entrambe hanno unità superstiti alla fine della battaglia.



Premio

Pesca

Scarti

CARTE

Ci sono tre tipi di carte: Energia, Missione Segreta e Missione. Puoi scartare carte Energia e carte Missione Segreta dalla tua mano in qualsiasi momento durante il tuo turno per ottenere 1 rubium per ogni carta scartata. Le carte scartate vanno messe scoperte vicino al mazzo appropriato.

5. ENTRATE

Per ogni spazio che controlli contenente una Miniera, guadagni Rubium in maniera uguale al numero totale scritto sulle miniere sulle quali hai almeno un Umano, Fungoid o Cristalline. Prendi i gettoni di Rubium dalla banca per l'ammontare che hai guadagnato.



Carte Energia

Ci sono due modi per ottenere carte Energia: peschi 1 carta se perdi una battaglia nel turno di qualcuno, e peschi 2 carte se controlli il Monolite alla fine del tuo turno. Quando peschi una carta Energia, tienila segreta in mano, finché non decidi di giocarla. Se il mazzo termina, rimescolare gli scarti e ripristinare un nuovo mazzo.

Puoi giocare soltanto carte Energia "Inizio turno" (Start-of-turn, in alto sulle carte), durante la fase di Dispiegamento forze nel tuo turno. Per giocare una, dichiarare semplicemente che la si vuole giocare, e poi seguire le istruzioni indicate. Dopo aver fatto questo, scartare la carta scoperta nel mazzo degli scarti.

6. PESCARRE

Fai ciò che segue durante questa fase:

- Pesca 1 carta Missione Segreta. Tienila segreta nella tua mano finché non la giochi. Se peschi una carta Missione Segreta e soddisfi le condizioni indicate, puoi giocarla immediatamente. Per esempio, se controlli più Pianure Rocciose (Plains Rock) di tutti gli altri giocatori, e peschi la carta "Dominate le Pianure (Dominate the Plains)", tu puoi giocarla immediatamente.
- Pesca 2 carte Energia se controlli il Monolite. Tienile segrete in mano finché non le giochi.



Carte Energia - Battaglia

Le carte Energia - Battaglia possono essere giocate durante una battaglia quando il testo sulla carta indica che può essere giocata. Per giocarne una, dichiarare semplicemente che la si sta giocando e seguirne le istruzioni.

Durante una battaglia, qualsiasi giocatore può giocare carte Energia - Battaglia, anche giocatori non coinvolti nella battaglia. L'attaccante gioca per primo le carte Energia - Battaglia, poi il difensore e poi gli altri in senso orario partendo dal difensore.

Carte Missione e Carte Missione Segreta

Le carte Missione Segreta sono tenute nascoste in mano, finché non si soddisfano le condizioni indicate nella carta nel proprio turno. Le carte Missione sono tenute in una pila da cui puoi pescare se vinci una battaglia e non giochi una carta Missione Segreta per aver vinto una battaglia.

Una carta Missione Segreta o una carta Missione, può essere giocata solo nel tuo turno. Tu puoi giocarla non appena raggiungi l'obiettivo indicato sulla carta. Per giocarla, dichiarare che la si sta giocando e metterla scoperta davanti a se. Rimarrà lì per il resto della partita.

Molte carte Missione Segreta e carte Missione riguardano le vittorie in battaglia. Per ogni battaglia che vinci, puoi giocare una carta con i PV totali indicati in rosso.

***Esempio:** Vinci una battaglia in una Foresta Liquifungus ed hai un Fungoid superstite dalla tua parte della battaglia. Tu potresti giocare "Send in the Fungoids", Objective: "Liquifungus Forest", oppure una carta Missione dal mazzo, ma soltanto una di queste tre. Tu puoi comunque, giocare una di queste carte ed anche una carta "Cristalline Slayer" se tu distruggi un Cristalline in quella battaglia, perché il numero di PV in quella carta non è indicato in rosso.*

Ogni carta Missione Segreta e carta Missione, ha un numero di PV in alto. Quel numero indica quanti punti vittoria guadagni quando completi quella missione. Appena il numero totale di punti vittoria che hai raggiunge la quota di 12, tu vinci la partita.



Pesca una carta Energia se perdi una battaglia nel turno di un altro giocatore. Pesca 2 carte se controlli il Monolite alla fine del tuo turno.

Pesca 1 carta Missione Segreta alla fine del tuo turno.

Prendi e gioca 1 carta Missione se vinci una battaglia e non giochi una carta Missione Segreta per aver vinto la battaglia.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Un giocatore raggiunge un totale di almeno 12 PV tra carte Missione e carte Missione Segreta. Quel giocatore è il vincitore.
- Un giocatore è eliminato dal gioco. Un giocatore è eliminato se viene eliminata la sua ultima unità da combattimento, e non ha abbastanza Rubium per acquistarne di nuove, e quel giocatore non alcuna carta da scartare per ottenere Rubium. Il giocatore con più PV totali tra i giocatori rimasti vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che controlla la maggioranza di spazi. Se ancora sussiste il pareggio, vince il giocatore con la maggioranza di unità sulla mappa tra i giocatori in pareggio. Infine, se ancora persiste il pareggio, la partita viene dichiarata in pareggio.

REGOLE PER LE SQUADRE

Per giocare una partita con 4 giocatori a squadre, prepara il gioco come faresti normalmente per una partita in 4 giocatori. Dividetevi in due squadre da 2, e i compagni di squadra devono sedersi uno di fronte all'altro (i giocatori alla tua sinistra ed alla tua destra devono essere i tuoi avversari).

Invece di giocare con 12 PV individuali, la prima squadra che raggiunge una combinazione totale di 20 PV, vince la partita.

Al termine del tuo turno, il tuo compagno può passarti una qualsiasi carta coperta dalla sua mano. Tu poi aggiungi questa carta alla tua mano.

Se muovi in uno spazio che contiene un qualsiasi numero di unità del tuo compagno, non devi combattere, ma lo spazio è considerato conteso (nessuno dei giocatori guadagna Rubium dalla miniera in quello spazio, per esempio). Se una delle tue unità può muovere più di uno spazio in un turno, questa può passare attraverso spazi contenenti unità del tuo compagno finché non ci sono unità nemiche in questi spazi.

E' consentito discutere e parlare, ma il tutto deve essere pubblico. Inoltre, se tu scegli di mostrare una carta al tuo compagno, devi mostrarla anche agli avversari (questo non comprende la carta passata alla fine del turno).

Se un giocatore è eliminato, il compagno di quel giocatore può ancora continuare la partita e vincere per la squadra. I PV del giocatore eliminato rimangono per essere sommati al totale dei PV della squadra.



VUOI UNA PARTITA CORTA O UNA LUNGA?

Per una partita più corta, prova a portare i PV finali a 10, ed a 14 per una partita più lunga.

DOMANDE?

U.S., Canada, Asia Pacifico, e America Latina:

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
1-800-324-6496 (dagli U.S.)
1-206-624-0933 (fuori dagli U.S.)
custserv@wizards.com

Regno Unito, Eire, e Sud Africa:

Wizards of the Coast, Inc., Consumer Affairs
P.O. Box 43, Caswell Way,
Newport NP19 4YD, GREAT BRITAIN
+ 800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

Tutti gli altri Paesi Europei:

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium
't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bijgaarden, BELGIUM
+32.70.233.277
custserv@hasbro.co.uk

avalonhill.com

Ci raccomandiamo che Lei conservi il nostro indirizzo per un riferimento futuro.



CREDITI

Designer: **Charlie Catino**

Developer: **Bill McQuillan**

Editor: **Blaise Selby**

Art Director: **Peter Whitley**

Graphic Designer: **Scott Okumura**

Cover Illustration: **Anthony Waters**

Production: **Kay McKee and Teresa Newby**

Brand Manager: **Linda Cox**

Traduzione Italiana: **Morpheus**

Impaginazione Italiana: **Dominex**

Ottobre 2005 - V 1.01



www.goblins.net

Playtesters: Mons Johnson, Scott Larabee, Alan Comer, Devin Low, Ryan Miller, Matt Stevens, Mike Donais, Martin Durham, Steve Winter, Andy Heckt, Andy Collins, Gwendolyn F.M. Kestrel, Cal Moore, Brandon Bozzi, Monique Catino, e Bill Rose.

Grazie a Paul Bazakas, Martin Durham, Brian Hart, Mary Kirchoff, Rachel Kirkman, Kim Lundstrom, e Steve Winter.

L'ideatore del gioco desidera dedicare questo gioco in memoria di Paul Randles. "Ogni giorno è Natale!"

Color of parts may vary from those pictured. ©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Nexus Ops, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. © denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. DICE AND PLASTIC PIECES MADE IN CHINA.

300-95038000-001 EN