

Stellar conflict di T. Jolly e J. Ernest, 2 - 4 giocatori per 10 minuti.

Scontri tra flotte spaziali per il controllo di settori strategici.

Spiegazione per 2 giocatori.

Scegliere una superficie di gioco bella grande e non scivolosa. Gli elastici servono a definire le traiettorie dei laser, poggiateli sul tavolo o sfruttate la loro ombra. Importante è non modificare la posizione delle navi sul tavolo. Ogni giocatore sceglie una razza con tutte le sue navi e i relativi gettoni. Scegliere la grandezza del conflitto: Scontro 10 punti nave, Conflitto 15 PN, Guerra 30 PN.

Il gioco è diviso in 4 fasi: 1 Preparazione, scelta delle navi. 2 Spiegamento delle navi sul piano di gioco. 3 Battaglia, i laser sparano. 4 Conteggio dei PV e vittoria.

Fase 1 Preparazione, ogni nave ha un costo all'interno della monetina, a seconda della grandezza del conflitto, si spende un ammontare di punti per l'acquisto delle navi. Fatto ciò, mischiare le carte e posizionarci sopra il Cargo e sotto la Flagship. Le carte restanti si rimuovono. Tenendo in mano il mazzo così preparato, far partire il tempo, in base alla grandezza del conflitto: 30, 60, 120 secondi.

Fase 2 Spiegamento, si agisce simultaneamente, pescare e piazzare una carta dietro l'altra senza sovrapporle. Appena si staccano le dita non è più possibile toccare la carta. Scaduto il tempo, i giocatori smettono di pescare, se si stava piazzando, ci si blocca e si decide se lasciare lì la nave o rimuoverla. Rimuovere dal gioco quelle rimaste in mano. Piazzare 8 cubi sul Cargo.

Fase 3 Battaglia. Il N° in alto a sx è l'iniziativa, partendo dal più basso le navi iniziano a sparare. Navi con lo stesso N° sparano contemporaneamente. Quindi una nave con N° alto potrà essere distrutta prima ancora di poter sparare. Il N° in alto a dx sono i PV che si ottengono dopo la distruzione. Quando una nave è colpita, viene danneggiata o distrutta. Colpire un Cargo permette di rubare cubi Carico. Una nave distrutta va nello scarto di chi ha sparato a prescindere dal colore. Ci sono 3 tipi di laser: viola 1 danno, rosso 2 danni, verde 3. Quando sparano, estendere la loro linea usando un elastico. Se toccano un'altra carta la colpiscono. Mettere gettoni colpito sulla nave, se è un Cargo, rimuovere invece cubi Carico e piazzarli sulla nave sparatrice. Se si spara sul proprio Cargo, i cubi vengono invece vaporizzati, rimuoverli. Il N° sotto l'iniziativa sono i punti scafo. Quando una nave ha subito tanti colpi viene distrutta. Eventuali cubi sono vaporizzati. Quando il Cargo perde l'ultimo cubo è distrutto. Alcune navi hanno scudi rossi, i laser non li oltrepassano. Fase 4 Punteggio, sommare i PV delle navi distrutte con i cubi Carico sulle proprie navi ancora in gioco, più i cubi rimasti sul proprio Cargo. Chi ha più PV vince.

Abilità razziali.

Wiss, i laser azzurri non provocano danni ma fanno ritardare lo sparo avversario aggiungendo 2 al N° iniziativa.

Vak, i laser arancio passano gli scudi e provocano 1 danno.

Hexal, alcune navi sparano durante 2 iniziative differenti.

Tetrakori, hanno navi scout che costano zero.

Multiplayer: 3 giocatori 5 cubi Cargo, 4 giocatori 4 cubi Cargo. Quando una nave viene distrutta, va nel cimitero di chi le ha inflitto più danni, se pari, viene vaporizzata. Le proprie navi nel proprio cimitero contano come punti negativi. Se pari col proprietario va a lui.

Varianti

Meteoriti, invece dei Cargo, piazzare da 1 a 5 carte Meteoriti sul piano di gioco, con cubi Carico come da scenario. Quando sono vuote rimuoverle.

Furto di Carico, la nave che distrugge un'altra con cubi Carico, trasferisce gli stessi nella propria stiva.