

Starship Combat

Versione 1 Beta 2

Starship Combat (SSC) è un gioco di combattimento tra astronavi liberamente ispirato al gioco da tavolo Star Fleet Battles. Si tratta di un gioco strategico su mappa esagonata, che utilizza segnalini in cartone o modellini tridimensionali per rappresentare i pezzi del gioco. Il suo punto di forza consiste nella semplicità delle regole, che consentono uno svolgimento veloce, privo di tempi morti, ma ad alto contenuto strategico. Il gioco può simulare gli scontri tra astronavi di qualsiasi serie fantascientifica; per adesso è disponibile l'ambientazione per Star Trek™.

Numero di giocatori

SSC vede contrapposti due giocatori o due squadre di giocatori. In una squadra, ciascun giocatore può comandare una astronave o tutta la flotta può essere gestita in gruppo.

Materiale necessario

- Una **mappa** esagonata sufficientemente grande, circa un foglio A4 per ogni astronave in gioco
- Ciascuna astronave deve essere rappresentata da un segnalino o da un **modellino** tridimensionale
- Ad ogni modellino corrisponde una **scheda** che riporta le caratteristiche dell'astronave e lo stato dei suoi sistemi e le tabelle necessarie per giocare
- A ciascuna scheda corrisponde una **tabella di comando** su cui indicare, di nascosto dagli avversari, gli ordini del capitano: manovre da effettuare e armi da usare. Per le manovre e l'energia si usano **segnalini** specifici
- Matite e gomma
- Alcuni dadi a sei facce
- Un cartoncino per nascondere le proprie schede nella fase di decisione degli ordini
- Eventualmente, segnalini o modelli che rappresentino il **terreno**, in altre parole asteroidi, pianeti, tunnel spaziali...

Gran parte del materiale richiesto si può trovare in appendice, pronto per essere stampato oppure ricreato con il replicatore di casa.

Scopo e durata del gioco

Lo scopo del gioco non è vincere, è *sgominare* il proprio avversario, grazie ad una perfetta strategia. La partita è divisa in quattro turni. Vince la partita il giocatore o la squadra che, alla fine, ha conseguito il punteggio più alto infliggendo danni e perdite all'avversario. Più avanti, nella sezione *Fine della partita* è indicato come calcolare i punti.

Scenari

Eventuali scenari possono stabilire delle restrizioni al regolamento o delle regole aggiuntive, una diversa durata del gioco e degli obiettivi di prima importanza che conferiscano punti *bonus*.

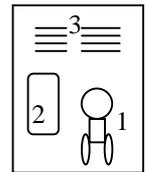
Le astronavi, le razze e le serie

Le schede delle astronavi riportate nell'appendice espongono tutti i dati che sono necessari a condurre una partita. Per ogni astronave è riportata la razza che l'ha prodotta e la serie in cui compare. Le astronavi sono divise in classi i cui modelli si equivalgono sul piano tattico. Negli scontri, dovrete scegliere modelli che si equivalgono, che sono prodotti dalla stessa razza e che compaiano nella stessa serie.

LA SCHEDA DELL'ASTRONAVE

Ciascuna scheda dell'astronave è divisa in tre aree principali:

1. **Schema dell'astronave.** I quadretti disposti all'esterno della sagoma rappresentano gli scudi, mentre quelli disposti all'interno indicano gli altri **sistemi**. Quando gli scudi o i sistemi vengono danneggiati, i quadretti sono contrassegnati a matita con una crocetta per indicare che sono stati distrutti
2. **Area di allocazione dell'energia.** In quest'area vengono disposti i segnalini che determinano quali sistemi sono forniti di energia nel turno corrente, e che sono dunque attivi e utilizzabili
3. **Tablette delle armi e altre caratteristiche.** In quest'area sono indicate tutte le altre informazioni necessarie per utilizzare l'astronave



Inoltre, ciascuna scheda di astronave di astronave è accompagnata da una **tabella di comando**, sulla quale durante la fase degli Ordini si dispongono dei segnalini che stabiliscono quale sarà il movimento della nave nel turno corrente e quando sparerà. La descrizione del funzionamento della tabella di comando è riportata nella sezione dedicata al *Movimento*.

Posizione iniziale

Se non diversamente specificato dallo scenario, le astronavi si dispongono a turno su due lati contrapposti dell'area di gioco, in uno degli esagoni che confinano con il bordo del campo. La direzione iniziale verso la quale le navi guardano (uno dei lati dell'esagono che contiene i segnalini) è a scelta dei rispettivi comandanti.

Fasi di gioco

La partita è divisa in quattro turni, ciascuno dei quali è a sua volta diviso in tre fasi. Non si gioca uno dopo l'altro: ciascuna fase si svolge contemporaneamente per tutti i giocatori, e viene eseguita per tutte le astronavi da loro gestite.

Le fasi sono:

1. **Energia** Si sceglie quanta energia destinare al movimento, alle armi e ad altri sistemi
2. **Ordini** Si assegnano gli ordini di manovra e di fuoco
3. **Manovra** Si effettuano movimento, fuoco e allocazione del danno

Le prime due fasi si svolgono segretamente; durante il loro svolgimento i giocatori decidono come realizzare la propria strategia, disponendo i segnalini sulle proprie schede. All'inizio della terza fase i giocatori mostrano le schede e le tavole di comando, ed eseguono in modo pressoché automatico le manovre e le azioni decise in precedenza. Nella terza fase è obbligatorio mostrare agli avversari la propria scheda dell'astronave. Questo rappresenta l'uso dei sensori da parte delle navi avversarie.

La terza fase è divisa in sedici sezioni dette *impulsi*. In ogni impulso alcune delle astronavi muoveranno, spareranno con le armi o utilizzeranno altre loro capacità, in base agli ordini assegnati durante la fase *Ordini*.

Al termine della terza fase di ciascun turno, i giocatori nascondono di nuovo le schede per la fase energia di quello successivo. Alla fine del quarto turno la partita è terminata; si contano i punti e si vede chi ha vinto.

Fase 1: Energia

Le astronavi dispongono di due tipi di sistemi: primari e secondari. I sistemi primari dell'astronave, che comprendono in particolare le armi, richiedono energia per essere attivati. Anche il movimento richiede energia. Se un giocatore vuole utilizzare un determinato sistema nel turno corrente, deve provvedere a riservare la necessaria energia in questa fase del gioco. L'idea base del gioco è che si decida in anticipo quanta energia riservare all'attacco (armi) e al movimento, e poi si veda quello che succede.

QUANTITÀ DI ENERGIA DISPONIBILE (PE)



Per sapere **quanta energia** è disponibile all'inizio del turno, basta contare sulla scheda il totale di quadretti, non danneggiati, relativi ai sistemi *Warp* e *Impulso*. Le unità di energia saranno chiamate **Punti di Energia** (PE). All'inizio di ogni turno di gioco, bisogna munirsi di tanti *segnalini energia* quanti sono i PE totali disponibili. Questo numero diminuirà nei turni successivi, nel caso in cui i motori *Warp* e *Impulso* siano danneggiati. Come segnalini è possibile stampare quelli riportati nell'appendice *Stampe*.

Siccome l'allocazione di energia avviene una volta per turno, anche se i motori vengono danneggiati durante la fase di movimento, l'energia già allocata rimane disponibile fino alla fine del turno. Se però un sistema viene distrutto, non può più essere utilizzato, anche se era stata allocata energia per esso. Ad es. se gli ordini prevedevano di usare il teletrasporto nell'impulso 9, ma questo è stato colpito e distrutto nell'impulso 5, l'azione non potrà essere effettuata. Per i dettagli sugli impulsi, si veda la sezione *Ordini*.

Non è obbligatorio utilizzare tutta l'energia a propria disposizione. L'energia in eccesso, non allocata oppure allocata a sistemi non usati, non può però essere messa da parte per il turno successivo. In altre parole, i PE inutilizzati durante un turno non possono in alcun modo essere conservati. Tutti i sistemi, per funzionare, vanno attivati di nuovo all'inizio del turno successivo, anche se in quello precedente sono stati attivati e sono rimasti inutilizzati. Se i motori sono stati colpiti e l'energia disponibile è poca, è possibile che non ci siano abbastanza PE da attivare tutti i sistemi.

Un consiglio per chi inizia a giocare: di solito si attivano tutte le armi e si assegnano i PE rimanenti al movimento.

ASSEGNARE L'ENERGIA PER I SISTEMI

In base all'energia a propria disposizione, il giocatore decide di quanto l'astronave dovrà muoversi e quali sistemi attivare, in previsione degli ordini che assegnerà nella seconda fase. Per dare energia ai sistemi, basta porre i segnalini dei PE nell'**area di allocazione dell'energia** presente sulla scheda dell'astronave. Questa presenta l'elenco di tutti i sistemi che possono ricevere energia, ed il loro costo di attivazione in PE, rappresentato da uno spazio per ogni segnalino.

I PE rimasti potranno essere utilizzati per il movimento dell'astronave. I segnalini disposti assegnati ai sistemi primari (come le armi) sono ormai spesi, e **non** potranno essere utilizzati per il movimento.

ATTENZIONE: Non è mai possibile allocare frazioni di PE. In caso di dubbio, il costo in PE per attivare un sistema va calcolato per eccesso.

ENERGIA PER LE ARMI

DISG2
b Le armi sono sistemi primari, e dunque richiedono energia per essere utilizzate. L'energia allocata è disponibile solo per quel tipo di arma cui è destinata. L'area di allocazione dell'energia riporta uno spazio apposito. Dopo aver allocato energia ad un'arma, si prende il relativo segnalino di fuoco, simile a quello riportato in figura. Anche se è stata allocata energia per una determinata arma, non è obbligatorio sparare. Per una descrizione completa delle armi e del loro consumo di PE, vedere il capitolo *Descrizione dei sistemi*. Per una descrizione della procedura di combattimento, vedere la sezione *Combattimento*.

ENERGIA PER IL MOVIMENTO

I PE non utilizzati per l'attivazione dei sistemi primari possono essere destinati al movimento. Per ogni unità di energia destinata al movimento, l'astronave si sposterà sulla mappa di un esagono. Sulla scheda è indicata anche una **velocità massima**, cioè il numero massimo di esagoni percorribili dalla nave in un turno, e quindi il numero massimo di PE che è possibile destinare al movimento. La *velocità di manovra*, invece, determina il tipo di movimento, ma non influisce sul costo in PE. L'effetto della velocità di manovra è descritto nella sezione relativa alla fase ordini.

ALTRI SISTEMI PRIMARI

Ogni sistema primario richiede energia per essere utilizzato nel turno corrente. Possono esserci altre restrizioni al loro uso: ad esempio il *teletrasporto* richiede che gli *scudi* siano abbassati. Per una descrizione completa dei sistemi primari, vedere il capitolo *Descrizione dei sistemi*. Anche se è stata allocata energia per un determinato sistema, non è obbligatorio utilizzarlo.

ENERGIA PER LE MANOVRE SPECIALI

Alcune azioni o manovre speciali richiedono PE per essere eseguite, pur non essendo associate a uno specifico sistema della nave. A queste azioni non corrisponde di solito uno spostamento fisico del modellino sulla mappa. L'energia per attivare la manovra viene allocata disponendo i segnalini dell'energia nello spazio riservato sulla scheda dell'astronave. L'elenco delle manovre speciali e la descrizione del loro effetto sul gioco si trova nel capitolo *Descrizione dei sistemi*.

ENERGIA PER IL CONTROLLO DANNI

È possibile riparare qualsiasi sistema distrutto, cioè contrassegnato con una X sulla casellina corrispondente della scheda, compresi gli scudi. Riparare una casellina costa 2 PE. Semplicemente, si prende la gomma e si toglie la X. Il controllo danni si effettua nella fase di allocazione dell'energia e ha effetto immediato. Un'arma riparata, ad es., può essere utilizzata nel turno corrente, se le è stata allocata sufficiente energia. Un motore riparato, però, comincerà ad erogare energia dal turno successivo.

SISTEMI SECONDARI

I sistemi secondari non richiedono allocazione di energia per funzionare, si considerano sempre attivi fino a che non vengono colpiti e distrutti. Ad esempio se i *Sensori* vengono colpiti, si ha maggiore difficoltà nel puntare le armi, il che si traduce in una penalità sul tiro del dado. Gli effetti dei

sistemi secondari sono indicati nella sezione *Descrizione dei sistemi*. Le penalità dovute alla perdita di un sistema secondario si applicano nell'impulso successivo alla sua distruzione.

SCUDI

Gli scudi sono considerati sistemi secondari, quindi non richiedono PE per funzionare. È tuttavia possibile disattivarli temporaneamente, come spiegato nella descrizione relativa (indovinate dove...). È anche possibile ripararli tramite il controllo danni.

Fase 2: Ordini

Gli ordini sono necessari per stabilire in precedenza le principali **azioni** che saranno eseguite durante la fase di manovra, specificando in quale momento eseguirle. Per assegnare gli ordini basta disporre gli appositi segnalini sulla **tabella di comando** dell'astronave. Poiché la fase di manovra viene attuata in sedici porzioni chiamate **impulsi**, ciascun ordine verrà eseguito solo durante un determinato impulso. Una partita completa comprende $16 \times 4 = 64$ impulsi.

Le **azioni** possibili sono (nell'ordine):

1. **Movimento e manovre speciali**
2. **Fuoco diretto**
3. **Utilizzo dei sistemi di bordo**

ATTENZIONE: Il movimento di un esagono è effettuato sempre prima di tutte le altre azioni.

LA TABELLA DI COMANDO E IL MOVIMENTO

Il movimento di tutte le astronavi avviene in modo proporzionale lungo i sedici impulsi della fase di manovra. Questo significa che un'astronave che viaggia a velocità maggiore si muoverà più spesso di una che viaggia a velocità più bassa, ma tutte le astronavi concluderanno il loro movimento contemporaneamente, alla fine della fase di manovra. Ad esempio, se un'astronave viaggia a velocità 8, si muoverà di un esagono ogni due impulsi, mentre un'astronave che viaggia a velocità 4 si muoverà di un esagono ogni quattro impulsi. Per sapere in quali impulsi si muoverà un'astronave che viaggia, ad esempio, a velocità 6, basta osservare in quali righe compare il numero "6" all'interno della tabella di comando (si veda la figura).

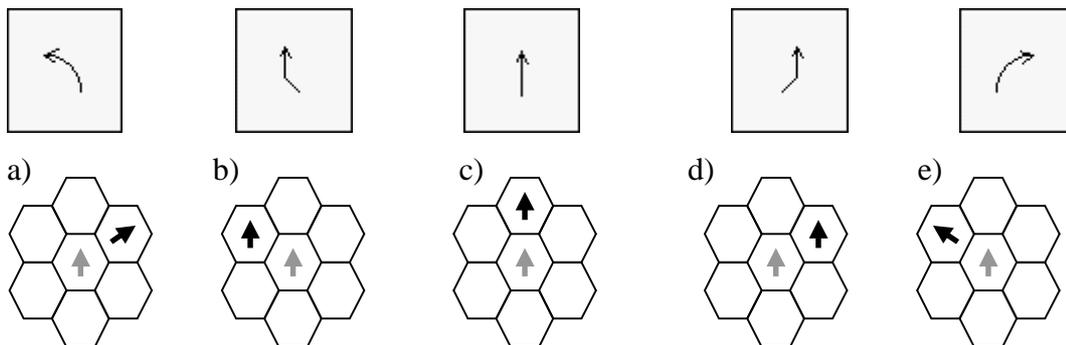
6	7	8	9
10	11	12	13
14	15	16	17
18	19	20	21

Per indicare il movimento che si intende far eseguire alla nave, si dispongono i segnalini dei PE lungo la tabella di comando. I segnalini da usare sono quelli che erano stati destinati al movimento durante la fase di allocazione dell'energia. I singoli segnalini vanno posizionati solo in quelle righe della tabella dove compare il numero corrispondente al totale dei PE assegnati (nel nostro esempio il "6"); la colonna su cui si poserà il segnalino indicherà la manovra da effettuare in quell'impulso. Le cinque manovre possibili sono indicate nella tavola 1.

DIREZIONE DELL'ASTRONAVE E ROTAZIONE

In questo gioco è molto importante sapere in che direzione è rivolta l'astronave. La punta di ogni modellino deve essere indirizzata verso uno dei lati dell'esagono che lo contiene. La rotazione consiste nel cambiare il lato verso cui il modellino è girato. Essa non avviene mai da fermi, cioè nello stesso esagono, ma comprende sempre uno spostamento in avanti.

Tavola 1: Diagrammi del movimento



- a) Rotazione a sinistra e movimento
- b) Spostamento a sinistra e movimento
- c) Movimento frontale
- d) Spostamento a destra e movimento
- e) Rotazione a destra e movimento

VELOCITÀ DI MANOVRA

Se l'astronave viaggia a una velocità pari o superiore alla **velocità di manovra** indicata sulla scheda, non sarà possibile effettuare due volte di seguito le manovre di *rotazione*. Se ad esempio il primo movimento dell'astronave segnato sulla tavola di comando è una rotazione a sinistra (manovra **a**), il movimento successivo dovrà essere un movimento frontale oppure uno spostamento laterale (manovre **b**, **c** o **d**). Il movimento seguente potrà essere un'altra rotazione. La prima manovra del turno può sempre essere una rotazione, anche se l'ultima manovra del turno precedente è stata una rotazione. La distruzione della plancia riduce la velocità di manovra di due punti; a questo proposito, si veda la descrizione dei sistemi.

ACCELERAZIONE MASSIMA E VELOCITÀ MINIMA

Sulle scheda della nave è indicata l'accelerazione massima di cui è capace una nave. In pratica questo numero indica la differenza massima che può esserci tra la velocità della nave nel turno corrente e quello precedente. Ad es. se la nave si muoveva a velocità 2 nel turno precedente e la sua accelerazione massima è 7, nel turno corrente può muoversi al massimo a velocità 9.

Questa limitazione non vale per il primo turno, in quanto si considera che la nave si sia avvicinata a velocità massima.

Non ci sono limiti alla decelerazione da un turno a quello successivo. Non c'è alcuna velocità minima: è possibile decidere di stare fermi.

MANOVRE SPECIALI

Si tratta di manovre che possono essere eseguite solo da quelle navi sulla cui scheda sono indicate. Per essere eseguite, richiedono allocazione di energia, e che si decida in anticipo in quali impulsi avverranno. Una manovra speciale sostituisce la manovra ordinaria che si doveva attuare in un determinato impulso, e non si somma ad essa. Così, se una nave della federazione ha riservato 9 PE al movimento, e 2 PE ad una curva ad alta velocità, si sposterà comunque di 6 esagoni in totale, seguendo le abituali limitazioni dovute alla velocità di manovra. Muoverà solo negli impulsi della tabella di comando corrispondenti al numero "9".

Lo schema delle manovre speciali è riportato nella Tavola 2. Una manovra speciale si può eseguire una sola volta per turno.

CURVA AD ALTA VELOCITÀ

Eseguire una curva ad alta velocità significa: ruotare di un lato, avanzare, e poi ruotare di nuovo. **Attenzione:** riservare energia per questa opzione permette di trasformare una normale curva *che era già stata prevista sulla tabella di manovra* in una curva più stretta. Essa non costituisce una manovra aggiuntiva, ed è soggetta alle normali restrizioni dovute alla velocità di manovra. Eseguire questa manovra costa 2 PE.

CURVA AD UNCINO

Eseguire una curva detta “uncino” significa eseguire una rotazione extra di un lato di esagono prima di avanzare di uno spazio. **Attenzione:** riservare energia per questa opzione permette di trasformare una normale curva *che era già stata prevista sulla tabella di manovra* in una curva più stretta. Essa non costituisce una manovra aggiuntiva, ed è soggetta alle normali restrizioni dovute alla velocità di manovra. Eseguire questa manovra costa 1 PE.

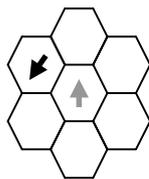
ARRESTO TOTALE

Eseguire un arresto totale significa che la velocità della nave passa a zero esattamente nell’impulso per il quale la manovra è prevista. Dopo l’arresto totale, per tutto il turno corrente, la nave non può più muoversi, né sparare, né eseguire alcuna altra azione. Gli scudi rimangono alzati se lo erano, e abbassati se erano abbassati.

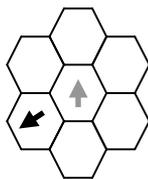
Eseguire questa manovra costa 1 PE.

Tavola 2: Manovre speciali

1)



2)



QUESTE OZIONI RENDONO PIÙ EFFICACI UNA DELLE CURVE GIÀ PREVISTE SULLA TABELLA DI COMANDO.

1. Curva ad alta velocità
2. Uncino Klingon

FUOCO DIRETTO

Durante il turno possono sparare solo le specifiche categorie di armi a cui è stata data energia nella prima fase. Per ogni arma attivata, si prende un segnalino di fuoco (vedi figura). Per far sì che un’arma faccia fuoco in un determinato impulso, bisogna porre il segnalino di fuoco del tipo di arma prescelta sulla tabella di comando, nella riga corrispondente all’impulso scelto.

Normalmente, su una nave sono presenti diverse armi dello stesso tipo; anche se il capitano dà ordine di sparare in un determinato impulso, l’arma che in effetti sparerà sarà scelta al momento. Poiché le armi consumano energia in maniera differente, bisogna indicare in anticipo il tipo di arma. Ad esempio, un incrociatore Klingon monta quattro phaser di tipo II e due disgregatori. Se il capitano ha deciso che nel quarto impulso aprirà il fuoco con i phaser, deve posizionare sulla tabella di comando un segnalino di tipo phaser. Solo al momento di sparare sceglierà quale phaser attivare, tra i quattro a disposizione.

Anche il bersaglio viene scelto liberamente nel momento del fuoco, nella terza fase del turno di gioco. La procedura per farlo è descritta sotto la voce *Combattimento*.

Si può sparare in uno qualsiasi dei 16 impulsi, anche se non ci si muove.

Nello stesso impulso è possibile sparare più armi contemporaneamente, sempre che si abbiano sufficienti segnalini di fuoco. Un'arma non può essere utilizzata nell'impulso corrente, se nella corrispondente riga della tabella di comando non è presente un adeguato segnalino di fuoco.

La stessa arma può sparare una sola volta nel corso dello stesso turno.

REGOLA FONDAMENTALE: IL TEMPO DI RICARICA

Tutte le armi impiegano quattro impulsi per attivarsi, anche se nel turno precedente non erano state usate; ciò significa che nei primi quattro impulsi non è possibile sparare. Per questo le prime caselle sulla tabella di comando sono tratteggiate. Nei primi quattro impulsi è però possibile usare gli altri sistemi della nave, come il *Teletrasporto* o l'*uncino Klingon*.

ALTRE AZIONI

Le altre azioni possibili in genere comprendono l'uso dei sistemi primari dell'astronave, come il *Teletrasporto* o il *Laboratorio*, alzare o abbassare gli scudi, e così via. Anche queste azioni devono avvenire in un impulso predeterminato segnato sulla tabella di comando. Alcune di esse possono avvenire solo se, nella fase di allocazione, è stata riservata l'energia necessaria.

CONTEMPORANEITÀ DELLE AZIONI

Le azioni che avvengono all'interno di un impulso si considerano tutte contemporanee. Ad esempio, anche se una nave è colpita ed esplose, prima di essere rimossa dal gioco ha diritto ad effettuare le azioni previste per l'impulso corrente. I danni hanno effetto dall'impulso successivo.

Fase 3: Manovra ed esecuzione degli ordini

La fase di *manovra* viene attuata in sedici porzioni chiamate **impulsi**, che rappresentano brevi intervalli di tempo. Durante ciascun impulso ogni astronave esegue "meccanicamente" gli ordini che sono stati assegnati nella fase precedente, e solo quelli. Non è più possibile cambiare gli ordini o aggiungere altre azioni. Questo rappresenta il fatto che l'equipaggio impiega del tempo ad eseguire gli ordini del capitano.

Come già detto, una partita completa comprende 64 impulsi.

SITUAZIONE INIZIALE DELLE ASTRONAVI E DEL TERRENO

All'inizio di ciascuna fase di manovra, perciò quattro volte durante la partita, si determina lo stato delle astronavi, le penalità e i *bonus* che spetteranno durante l'intero turno, in base alle azioni o alle manovre speciali a cui è stata assegnata energia. Se si utilizzano le regole per il terreno, si effettua lo spostamento di eventuali asteroidi, tunnel spaziali o stazioni spaziali.

ESECUZIONE DELLE MANOVRE E DELLE AZIONI PREVISTE

Per ciascun impulso, dal primo al sedicesimo, si eseguono contemporaneamente per tutte le astronavi le azioni previste dalle tabelle di comando, oltre ad altre **azioni facoltative** per cui non è prevista l'assegnazione di un ordine specifico. Per tenere traccia dell'impulso attuale, uno o più giocatori possono porre l'apposito segnalino sulla tabella di comando, sopra la colonna dell'impulso in corso.

Se nel momento di eseguire un'azione il sistema eventualmente richiesto è danneggiato, non sarà possibile portarla a termine. Per esempio se un'arma che dovrebbe sparare nell'impulso 12 è stata distrutta nell'impulso 7, l'azione non viene eseguita e l'energia allocata va persa.

L'ordine in cui le varie tipologie di azioni vengono eseguite, durante ogni impulso, è il seguente:

- Si esegue il movimento di tutte le astronavi
- Si effettuano tutti i combattimenti
- Al termine dell'impulso si rimuovono i relitti delle astronavi eventualmente esplose e tutti i danni inferti dal combattimento si considerano ricevuti.

MOVIMENTO

Se è previsto il movimento dell'astronave in un determinato impulso, è **obbligatorio** effettuarlo come stabilito, e non è possibile rinunciarvi. Se, per effetto del movimento, la nave entra in un tunnel spaziale, essa viene trasferita immediatamente a destinazione. Se, per effetto del movimento (ad es. per un errore del capitano) una nave esce dalla mappa di gioco, si considera fuggita e non potrà più rientrare. Questo influisce sul risultato della partita.

I tipi di movimento possibili sono stati indicati nella descrizione relativa alla fase Ordini.

CORREZIONE DELLE MANOVRE

Per evitare che i capitani inesperti perdano la propria nave a causa di un errore di manovra, è prevista la possibilità di correggere la tabella degli ordini durante la fase di movimento. Lo spostamento che avrebbe portato la miniatura della nave fuori dal tabellone non viene effettuato (è perso). Invece, la miniatura viene ruotata a piacere sul posto, in modo che i movimenti successivi le permettano di rimanere in gioco. Avvalersi di questa opzione costa però 5 punti vittoria alla squadra che ne fa uso. Non è possibile effettuare la correzione nel sedicesimo impulso.

La correzione delle manovre è stata introdotta per aiutare i capitani pasticcioni; non deve essere utilizzata come opzione tattica. Si applica esclusivamente in quei casi in cui la nave andrebbe persa, ad esempio perché finirebbe contro un pianeta o fuori dal campo di gioco.

COMBATTIMENTO

SCELTA DEI BERSAGLI

Per ogni arma che può fare fuoco in quel momento, i giocatori prendono i relativi segnalini di fuoco diretto dalla propria tavola di comando e li mettono, accanto al modellino dell'astronave scelta come bersaglio. Questo gesto va eseguito da tutti i giocatori nello stesso momento. In caso di ambiguità, i segnalini si possono porre direttamente sulla scheda dell'astronave scelta.

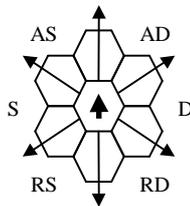
Per decidere il bersaglio, bisogna tenere in considerazione l'arco di fuoco dell'arma. Se nel momento dello sparo non ci sono navi avversarie all'interno dell'arco di fuoco, non sarà possibile sparare e il colpo andrà perduto. Non è obbligatorio fare fuoco con una determinata arma, anche se l'ordine è stato dato, il sistema ha ricevuto energia, è funzionante e ci sono dei bersagli possibili. Rinunciando al fuoco il colpo andrà però perduto.

ARCHI DI FUOCO

L'arco di fuoco di un'arma permette di capire se è possibile sparare a un'altra astronave dalla posizione corrente. È specifico di ogni arma. Gli archi di fuoco delle armi sono indicate sulle schede delle astronavi, sotto forma di abbreviazioni, secondo lo schema seguente.

Tabella 2: archi di fuoco

AF = Arco frontale
 AS = Arco sinistro
 AD = Arco destro
 LD = Tutto il lato destro
 LS = Tutto il lato sinistro
 D = Arco destro
 S = Arco sinistro
 RD = Retro destro
 RS = Retro sinistro
 R = Retro



$AF = AS + AD$
 $LD = AD + D + RD$
 $LS = AS + S + RS$
 $R = RS + RD$

DETERMINAZIONE DELLA DIREZIONE DEL COLPO

I giocatori che gestiscono le astronavi che sono state scelte come bersagli determinano, per ogni colpo ricevuto, su quale scudo è arrivato il colpo. Per farlo basta tracciare una immaginaria riga retta tra l'astronave attaccante e il bersaglio. Il lato dell'esagono su cui si trova il bersaglio che è intersecato da questa retta corrisponde allo scudo colpito. Se la linea interseca un vertice dell'esagono del bersaglio, si tira una nuova linea a partire dall'esagono che l'astronave attaccante occupava nell'impulso precedente.

LINEA DI VISTA

Tra il centro dell'esagono occupato dalla nave attaccante e il bersaglio deve essere possibile tirare una linea retta priva di ostacoli. Se un ostacolo si frapponesse alla linea di vista, sarebbe lui ad assorbire il fuoco. Attenzione: le astronavi non sono abbastanza grosse per ostruire la linea di vista; ciò può essere fatto solo da stelle, pianeti, asteroidi ed altri tipi di terreno, o da parte delle stazioni spaziali.

Se la linea di vista passa esattamente su un lato dell'esagono occupato dall'ostacolo, è possibile sparare.

FUOCO (TIRO DEL DADO)

Il danno inferto dal colpo si determina utilizzando le tabelle riportate sulla scheda dell'astronave. Per prima cosa si verifica la distanza tra la l'attaccante e il bersaglio, contando in linea retta il numero di esagoni tra le due navi, saltando il primo (ad es. due navi in esagoni adiacenti sono a distanza 1). Poi si tira un dado e si cerca il danno inferto dal colpo leggendolo sulla tabella corrispondente all'arma usata. Il danno è il numero che si trova incrociando il risultato del dado con la distanza. Per esempio, un phaser I a distanza 7 con un tiro del dado pari a 1 infligge 4 punti di danno, con un tiro pari a 6 manca il bersaglio. Alcune armi non possono sparare se il bersaglio si trova troppo vicino all'attaccante (magari nello stesso esagono).

Si ricordi che sul tiro al dado possono applicarsi dei modificatori dovuti a situazioni previste in altri punti del regolamento.

FUNZIONAMENTO DEGLI SCUDI

I giocatori attaccanti effettuano i tiri del dado e annunciano l'eventuale danno inflitto. Se gli scudi sul lato colpito sono intatti, assorbono il danno ricevuto fino al totale della loro capacità, nel senso che se il danno è 4 vanno anneriti quattro quadretti dello scudo. Se il danno eccede la capacità dello scudo, i punti rimanenti vanno segnati sullo schema interno dell'astronave, a significare che i sistemi interni sono stati colpiti e danneggiati. Il modo in cui si decide quali sistemi sono stati colpiti è indicato nella prossima sezione.

REGISTRAZIONE DEL DANNO

I danni si allocano in base alla direzione dalla quale i colpi sono giunti, ciascuna corrispondente ad uno scudo e quindi ad uno dei lati dell'esagono. Anche lo schema delle navi è diviso in sei parti. Il danno si distribuisce sui sistemi interni della nave in questo modo:

- La metà del ponte, calcolata per eccesso, sui sistemi dalla sezione che corrisponde alla direzione di arrivo dei colpi
- Ciò che rimane va distribuito sulle altre sezioni

È evidente che se in corrispondenza di uno scudo non vi sono più sistemi da colpire, il danno andrà assegnato direttamente nelle altre sezioni della nave.

È sempre il capitano della nave che ha subito i danni a scegliere arbitrariamente quali sistemi sono stati colpiti all'interno della sezione della nave dove il colpo va allocato.

Il danno inferto da ciascun colpo va registrato separatamente.

ESPLOSIONE DI UNA NAVE

Se una nave riceve, in uno stesso impulso, un numero di punti di danno interno superiore alla metà dei sistemi che al turno prima erano funzionanti, esplose. La nave può terminare le proprie azioni previste per l'impulso corrente, ma dopo va rimossa dal gioco.

Fine della partita

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Il punteggio ottenuto da una squadra si calcola contando il numero di sistemi distrutti sulle navi avversarie (cioè i quadratini anneriti sulla scheda) al termine della partita. I quadretti degli scudi non contano. A questo si sommano eventuali punti aggiuntivi conferiti dal raggiungimento di obiettivi previsti dallo scenario.

Una nave esplosa conferisce un numero di punti agli avversari pari al totale dei propri sistemi, cioè tutti i quadratini interni, anche quelli che non sono stati direttamente colpiti prima dell'esplosione.

I sistemi che sono stati riparati con il controllo danni non conferiscono punteggio.

La squadra che ha ottenuto più punti ha vinto.

NAVI CHE SONO FUGGITE

Se una nave esce dal campo di gioco si considera fuggita. Ogni nave fuggita conferisce agli avversari il normale punteggio (dovuto ai sistemi distrutti). A questo si somma un *bonus* pari alla metà dei sistemi superstiti, arrotondato per eccesso.

MALUS PER LA CORREZIONE DELLE MANOVRE

Se un giocatore ha dovuto correggere la propria tabella di comando durante la fase di manovra, per evitare che la propria nave uscisse dall'area di gioco, la sua squadra deve pagare un malus di 5 punti per ogni correzione effettuata. Si veda la sezione .

ALTRI BONUS E MALUS

Gli scenari potrebbero stabilire premi in punti per il raggiungimento degli obiettivi, o penalità se questi vengono mancati. Ricordatevi di sommarli nel calcolo del punteggio finale.

ESEMPI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

PRIMO ESEMPIO

La squadra A dispone delle navi 1 e 2, la squadra B delle navi 3 e 4. Alla fine del quarto turno:

- 1: 36 sistemi iniziali di cui 15 distrutti
- 2: 20 sistemi iniziali, esplosa
- 3: 36 sistemi iniziali, di cui 22 distrutti

4: 20 sistemi iniziali, 7 distrutti, fuga

La squadra B totalizza $15+20=35$ punti, la squadra A totalizza $22+7+(13/2)=36$ punti e vince.

SECONDO ESEMPIO

Ciascun giocatore dispone di una nave. Alla fine del quarto turno, il primo ha inflitto 21 danni interni, il secondo solo 18. Ma il primo giocatore ha dovuto effettuare una correzione di manovra, e deve pagare 5 punti. Il suo avversario totalizza 23 punti e vince.

Descrizione dei sistemi

Sistemi primari

I sistemi primari richiedono energia per essere usati. Questa energia deve essere allocata all'inizio del turno. Che il sistema venga utilizzato o no durante questo turno, l'energia allocata viene consumata, e dovrà essere di nuovo allocata per far funzionare il sistema primario in questione.

ARMI

Ai fini di questo gioco, tutte le armi funzionano allo stesso modo, e si differenziano solo per il consumo di PE e per il danno inferto a seconda della distanza. A ciascuna arma corrisponde una tabella riportata sulla scheda della nave. Ecco l'elenco delle armi:

Descrizione	PE	Danno max.
Phaser tipo I	1	9
Phaser tipo II	1	6
Phaser tipo III	1	4
Batterie da difesa	4	20
Siluri fotonici	2	8
Siluri quantici	3	12
Siluri tipo II	1	4
Disgregatori tipo I	1	6
Disgregatori tipo II	1	5
Siluri al plasma tipo II	2	16

Naturalmente, un'arma è disponibile su di una particolare astronave solo se è indicata sulla corrispondente scheda, e sino a che non venga distrutta. Tutte queste armi hanno un arco di fuoco determinato, che corrisponde al lato della nave sul quale sono montate. Per determinare l'arco di fuoco, vedere il paragrafo *Arco di fuoco* nella descrizione della procedura di combattimento. Per sapere come dare energia ad un'arma, vedere *Allocazione dell'energia*.

TELETRASPORTO

Il teletrasporto serve solo a completare gli obiettivi descritti negli scenari. I due punti tra i quali ha luogo il teletrasporto devono trovarsi in esagoni adiacenti. Un'astronave che intenda usare il teletrasporto, deve abbassare gli scudi per quattro impulsi, uno dei quali deve essere quello del teletrasporto. Usare il teletrasporto costa 1 PE, ed è un'azione istantanea che può essere completata in un singolo impulso.

Sistemi secondari

I sistemi secondari non richiedono PE per essere attivati. Sono presenti su un'astronave solo se si trovano indicati sulla scheda. I sistemi secondari svolgono la loro funzione finché non sono distrutti.

Alcuni sistemi secondari, come i sensori, non hanno effetto sino a che sono integri, ma il fatto che siano distrutti causa dei problemi all'astronave sulla quale erano montati e che non li ha più. Questo non vale per le astronavi che non disponevano di quel sistema secondario dall'inizio.

Riparare un sistema con il controllo danni annulla la penalità.

SCUDI

Gli scudi costituiscono il più importante sistema secondario della nave, perché assorbono i colpi inferti dagli avversari in combattimento. Normalmente una nave ha sei scudi, che corrispondono ai sei lati dell'esagono su cui si trova. Possono essere di diversa capacità, secondo quanto riportato sulla scheda della nave. Quando uno scudo viene colpito si danneggia. Per ogni punto di danno subito si annerisce una casella dello scudo sulla scheda dell'astronave. Quando lo scudo è esaurito, le armi colpiscono direttamente la nave.

ALZARE E ABBASSARE GLI SCUDI

Per usare il teletrasporto è possibile disattivare temporaneamente gli scudi. L'ordine va registrato sulla tabella di comando con un apposito segnalino. A partire dall'impulso scelto, gli scudi rimarranno abbassati, tutti e sei contemporaneamente, per un minimo di due impulsi. Un altro segnalino indicherà l'impulso dal quale si devono considerare alzati.

SENSORI

Alcune navi sono dotate di sensori. Il fatto che un sensore venga distrutto provoca un *malus* di 1 ad ogni tiro di dado effettuato per sparare dall'astronave che li possedeva. Per ogni casellina "Sensore" distrutta si somma 1 al tiro del dado.

LABORATORI

Il loro uso non richiede energia. Possono essere richiesti in particolari scenari.

HANGAR NAVETTE

In alcuni scenari è contemplata la possibilità di far atterrare o decollare navette dall'hangar. Diversamente, l'hangar svolge lo stesso ruolo dello scafo.

PLANCIA

La plancia è il centro nevralgico della nave. Perdere la plancia significa che la *velocità di manovra* si abbassa di due punti.

PLANCIA D'EMERGENZA

Se la nave è dotata di plancia di emergenza, non subisce la penalità sulla velocità di manovra fin tanto che anche questa non è distrutta. La penalità totale che si applica dopo la sua distruzione è sempre di due punti.

SCAFO

Lo scafo serve solo ad assorbire il danno. Perderlo non conferisce penalità ma dà punti all'avversario, come per tutte le altre "caselline" presenti sullo schema dell'astronave.