

Elementi del gioco • Pianeti Base: alle due estremità della mappa • Fasce di asteroidi: intransitabili • Pianetini: transitabili solo ai Trasporti. I Pianetini esistono solamente nei turni dello stesso colore. Se un pianetino “appare” sopra un'astronave essa è distrutta Movimento • Si muove e si fa sparare una nave alla volta • E' possibile transitare sopra le proprie navi • E' possibile sovrapporre i pezzi senza alcun limite	Fasi del gioco <u>Inizio del gioco:</u> ogni giocatore piazza le 2 Basi Spaziali in esagoni adiacenti al pianeta di partenza <u>Durante la partita:</u> durante il proprio turno ogni giocatore <i>può</i> far entrare nuove navi, con i seguenti limiti: 1 Trasporto, 1 Incrociatore oppure 3 Caccia. Le navi entrano in gioco dalle “rampe” collocate sui Pianeti Base (3 rampe per ciascun pianeta) <u>Fine Partita:</u> dopo 51 turni (i.e. 51 “fase colore”) <u>Punteggio:</u> 4 punti per ogni Base Fissa piazzata sui Pianetini, sottraendo 1 punto per ogni colpo subito dalla Base Fissa.
Astronavi • Base Mobili: trasla di 2 esagoni in qualsiasi direzione (i.e. ogni sua parte muove al massimo di 2). Deve sempre restare ad almeno 3 esagoni dai Pianetini. Spara su tutti i bersagli raggiungibili (1 volta su ciascuno) • Incrociatore: muove al massimo di 9 esagoni in linea retta (contando sull'esagono della prua). Può virare solo a fine movimento, facendo perno sulla prua. Tale rotazione è gratuita per qualsiasi angolo di virata. Deve sempre restare ad almeno 2 esagoni dai Pianetini. Spara 2 volte per turno • Caccia: muove al massimo di 9 esagoni in qualsiasi direzione, senza limitazioni di cambio di rotta (i.e. può muovere a zig-zag). Spara 1 volta per turno • Trasporto: muove come l'incrociatore. Può colonizzare un qualsiasi numero di pianetini Nota: tutte le astronavi (eccetto i Trasporti, che non combattono) possono sparare prima, durante o alla fine del loro movimento	Combattimento • Si sparano razzi che colpiscono in qualsiasi direzione (anche su traiettoria a zig-zag) • E' permesso sparare attraverso navi amiche/nemiche, ma non attraverso gli ostacoli (fasce di asteroidi e pianetini) • E' permesso sparare un colpo “a vuoto” (nello spazio) per impedire movimento e/o iperspazio. • La difficoltà del colpo “a vuoto” si calcola come se la nave sparasse contro se stessa. In caso di successo l'esagono è intransitabile per tutto il turno (i.e. compresa la mossa dell'avversario). • <u>Incrociatori, Trasporti, Basi Fisse e Basi Mobili</u> reggono fino a 4 colpi (i.e. sono distrutte col 5°) • <u>Caccia:</u> distrutti con 1 colpo • Ogni danno subito peggiora di 1 la soglia del Tiro per Colpire • In caso di pezzi anche solo parzialmente sovrapposti, se uno di essi viene distrutto tutti i pezzi sovrapposti sono distrutti
Iperspazio • Permessi a tutti i pezzi tranne le Basi Spaziali • Permessi solo alle navi perfettamente integre • Deve avere davanti a sé un corridoio rettilineo libero (i.e. senza nemici, ostacoli o esplosioni) di 9 esagoni • Il corridoio dei caccia può essere tracciato in ogni direzione (ma deve comunque essere rettilineo) • Ogni nave può restare nell'Iperspazio finché vuole • Nella mossa di ingresso/uscita non si può sparare	Riparazione navi • Le Basi Mobili riparano tutte le navi amiche a loro adiacenti. Durante la riparazione Base Mobile e nave riparata non possono muovere • Ogni turno trascorso adiacente ad una Base Mobile ripara 1 danno (su tutti gli adiacenti) • Durante la riparazione solo la Base Mobile può sparare i razzi • Servono 2 turni per riparare 1 danno ad una Base Mobile
Colonizzazione (Basi Fisse) • Le Basi Fisse sono piazzate quando un Trasporto che arriva sopra un Pianetino (nella mossa in cui è visibile) • La colonizzazione è permessa solo ai Trasporti integri • Non permessa mentre si entra/esci dall'Iperspazio • E' permesso aspettare la “comparsa” del Pianetino stando con il Trasporto sopra l'esagono	Distruzione Basi Fisse • Difficoltà del Tiro per Colpire come le Basi Mobili. Sono distrutte col 5° danno • I caccia possono colpirle solo se a distanza 1

Tabella Turni Temporal (51 turni)

Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso
Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso
Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso	Giallo	Blu	Rosso

Tabella di attacco dei Caccia

Bersaglio	1	2	3	4
Base Fissa o Mobile	5 6	6	6	6
Incrociatore	5 6	6	6	6
Caccia o Trasporto	4 5 6	5 6	5 6	6

Tabella di attacco degli Incrociatori

Bersaglio	1	2	3	4	5	6	7	8
Base Fissa o Mobile	4 5 6	4 5 6	5 6	5 6	6	6	6	6
Incrociatore	3 4 5 6	4 5 6	5 6	5 6	5 6	6	6	6
Caccia o Trasporto	2 3 4 5 6	3 4 5 6	4 5 6	4 5 6	4 5 6	5 6	5 6	5 6

Tabella di attacco delle Basi Mobili

Bersaglio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Incrociatore, Base Fissa o Mobile	2 3 4 5 6	2 3 4 5 6	3 4 5 6	4 5 6	4 5 6	4 5 6	5 6	5 6	5 6	6
Caccia	2 3 4 5 6	2 3 4 5 6	3 4 5 6	3 4 5 6	3 4 5 6	4 5 6	4 5 6	4 5 6	5 6	5 6