

# Ufo.O



## Prefazione

Anno 10XY4, rapporto del comandante spaziale Sbribuz:

"STIAMO VIAGGIANDO VERSO IL SETTORE ALPHA+ ..NELL'AREA VI È UN QUANTITATIVO RILEVANTE DI ASTEROIDI, OCCORRE PRESTARE LA MASSIMA ATTENZIONE, L'ASTRONAVE MADRE NON DEVE SUBIRE DANNI..RIDURRE LA SPINTA DEI REATTORI.."

"ATTENZIONE!! SUL RADAR È EVIDENZIATA LA PRESENZA DI NAVICELLE NEMICHE..FATE USCIRE SUBITO GLI UFO.O..ATTIVATE LE DIFESE..PREPARARSI ALLA BATTAGLIA! PROTEGGETE AD OGNI COSTO L'ASTRONAVE MADRE, RIPETO..AD OGNI COSTO!"

## Componenti di gioco



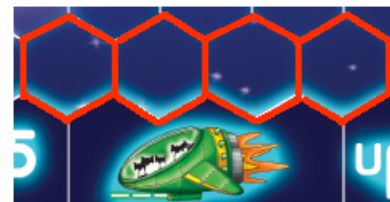
- ▶ 1 foglio rappresentante un'area dello spazio, suddivisa in esagoni.
- ▶ 4 segnalini tondi per giocatore rappresentanti degli Ufo (i segnalini sono a doppia immagine: lato BLU= navicella sana/ lato ROSSO= navicella danneggiata)
- ▶ 1 segnalino fondo per giocatore, rappresentante l'Astronave Madre usato come segnapunti.
- ▶ 2 dadi a sei facce

## Schieramento navicelle

Ogni giocatore pone il segnalino dell'Astronave Madre sul valore 5 della scala numerata sul proprio lato di gioco.

Questi numeri rappresentano il valore di "Struttura" dell'Astronave. Ogni volta che essa viene colpita, tale valore diminuisce di uno; una volta raggiunto lo zero la si considera distrutta e la vittoria va all'avversario.

Ognuno dispone poi i propri dischetti Ufo (dal lato con lo sfondo blu verso l'alto), sui quattro esagoni adiacenti alla figura della corrispondente Astronave Madre. (v.figura a lato)



## Scopo del gioco

Un giocatore ottiene la vittoria distruggendo l'Astronave Madre dell'avversario.

## Inizio gioco

Tirate un dado da 6; chi ottiene il valore più alto inizia per primo. In caso di parità, tirate nuovamente.

## Turno di gioco



-- Ogni giocatore, nel suo turno, può muovere ognuno dei suoi Ufo fino ad un massimo di cinque esagoni. Nell'effettuare il movimento può passare attraverso esagoni occupati da navicelle amiche, ma non da quelle nemiche.

-- Alla fine del movimento di tutti i suoi Ufo, controlla se uno o più degli Ufo avversari si trovano in traiettoria di tiro entro un esagono con i suoi. (v. figura) Nel caso in cui ciò si verifichi, può effettuare un attacco contro quelli nemici (una navicella può compiere un solo attacco per turno). In caso contrario il turno passa all'avversario.

**(Nb: Il combattimento tra Ufo su esagoni adiacenti non è consentito.)**

## Effettuare un attacco tra Ufo

Un Ufo può colpire una navicella avversaria se la linea di vista non è interrotta dai banchi di asteroidi.  
(v, figura a destra)



Esistono due tipologie di attacco: i laser ed il cannone ionico.

► **Laser** = entrambi gli Ufo tirano il dado (l'attaccante il rosso ed il difensore il

blu), chi ottiene il risultato più alto infligge un danno all'avversario. Questo viene capovolto con lo sfondo rosso verso l'alto; se invece si trovava già in questa condizione, viene distrutto e rimosso dal tabellone. Inoltre il giocatore che ha vinto lo scontro, può spostare a piacimento la navicella avversaria, del numero di esagoni pari alla differenza tra i due risultati ottenuti. In caso di parità di risultati vince l'attaccante, ma la navicella avversaria non viene spostata.

► **Cannone ionico** = l'Ufo attaccante tira il dado rosso, se ottiene da 4 a 6 la navicella avversaria è distrutta. Se invece il risultato è 1 o 2, l'Ufo che ha compiuto l'attacco viene danneggiato a seguito di uno scompensamento energetico.

(Nb: un Ufo danneggiato subisce un -1 al risultato di ogni tiro di attacco)

## Attaccare l'Astronave Madre

Un Ufo che termina il movimento su uno dei quattro esagoni adiacenti all'immagine dell'Astronave Madre avversaria può tentare di colpirla con il Cannone ionico (i laser non hanno effetto sugli scudi dell'Astronave). Un'Astronave Madre del giocatore di turno, può colpire con i suoi laser "tutti" gli Ufo avversari a lei adiacenti, con un risultato da 4 a 6 sul tiro del dado rosso (gli Ufo danneggiati non vengono spostati).

## Generare nuovi Ufo

Gli Ufo che vengono distrutti durante il gioco, possono venire reintegrati in esso nel seguente modo. All'inizio del proprio turno, un giocatore pone tutti i suoi Ufo precedentemente distrutti sull'immagine della propria Astronave Madre. A partire dal suo turno successivo potrà nuovamente muoverli e farli attaccare, facendo iniziare il loro movimento su uno dei quattro esagoni adiacenti all'immagine dell'Astronave (se questi non sono occupati da navicelle nemiche).

## Auto-riparazione degli Ufo



Un Ufo posizionato con il lato danneggiato verso l'alto, può, durante il suo turno, rinunciare all'attacco per tentare di auto-ripararsi (può comunque muoversi). Una navicella si auto-ripara (e quindi può essere capovolta nuovamente dal lato con lo sfondo blu) se ottiene un risultato da 4 a 6 sul tiro del dado.



## Asteroidi

I banchi di asteroidi bloccano la linea di vista nei combattimenti e non possono essere attraversati dalle navicelle. Inoltre, ogni navicella che termina il movimento in un esagono adiacente ad essi rischia di venire danneggiata. Prima di effettuare un eventuale attacco, tira il dado rosso, con un risultato di 1 o 2, riceve un danno. **Nb: un Ufo che a seguito di un combattimento perso viene spostato in modo da risultare adiacente ad un asteroide deve immediatamente tirare il dado rosso.**

## Ringraziamenti

Un "o.O!" grandissimo a Silvia Ortolina per le sue illustrazioni di Ufo.O

Ufo.O 2009 ©  
Creato da Fabio De Mori  
Illustrato da Silvia Ortolina

