

SPACE OPERA

UN GIOCO DI ESPLORAZIONE E CONQUISTA DELLO SPAZIO

REGOLE AVANZATE



SOMMARIO

INTRODUZIONE	3
COMPONENTI	3
IL REGOLAMENTO	3
REGOLAMENTO AVANZATO	3
LE PEDINE.....	3
FORZE INIZIALI.....	3
SEQUENZE DI GIOCO.....	3
PRODUZIONE.....	4
RICERCA.....	4
PIAZZAMENTO.....	4
MOVIMENTO.....	4
COMBATTIMENTO.....	4
<i>Combattimento spaziale.....</i>	<i>5</i>
<i>Bombardamento.....</i>	<i>5</i>
<i>Combattimento terrestre.....</i>	<i>5</i>
CALCOLO DELLA PRODUZIONE.....	5
REGOLE OPZIONALI	5
DETERMINAZIONE DELL'ORDINE DEI GIOCATORI.....	5
FASE DI MANTENIMENTO.....	6
DIPLOMAZIA.....	6
ALLEANZA FORMALE.....	6
REGOLE OPZIONALI DI COMBATTIMENTO.....	6
LO SCHEMA TATTICO.....	6
<i>Gittata.....</i>	<i>6</i>
LA FASE DI COMBATTIMENTO.....	7
<i>Piazzamento.....</i>	<i>7</i>
<i>Fuoco.....</i>	<i>7</i>
<i>Movimento.....</i>	<i>7</i>
<i>Ritirata.....</i>	<i>7</i>
NOTE E CONSIGLI DELL'AUTORE	7
SCENARIO "L'IMPERO CONTRO TUTTI".....	7
<i>Regole speciali.....</i>	<i>7</i>
Forze iniziali.....	7
Tecnologia.....	7
Possesso dei piani.....	8
Produzione.....	8
Condizioni di vittoria.....	8
ALLEGATI	8

Attenzione! Prima di leggere questo regolamento, leggete le regole base.

Space Opera, un gioco di esplorazione e conquista dello spazio, simula la lotta tra più imperi spaziali per il possesso della galassia.

Il gioco è strutturato in modo da poter soddisfare sia le esigenze dei giocatori più esperti, sia quelle di chi, alle prime armi, vuole passare semplicemente una serata diversa.

Componenti

La scatola contiene:

- 1 mappa di gioco.
- 2 libretti di istruzioni (regole base, regole avanzate e opzionali).
- 6 dadi a sei facce.
- 6 fogli di pedine di sei colori (giocatori) diversi.
- 1 set di pianeti e civiltà.
- 1 tabella riepilogo tabelle.
- 1 scheda produzione.
- 8 scatoline porta pedine.
- 8 adesivi per le scatoline.

Il regolamento è diviso in blocchi:

- La prima parte contiene le regole base, studiate per permettere un gioco rapido e semplice.
- la seconda parte integra il regolamento base, rendendo il gioco più appagante.
- La terza parte contiene regole opzionali, studiate per esaltare le doti diplomatiche dei giocatori.

Il regolamento avanzato è pensato per giocatori esperti che vogliono aggiungere un tocco di realismo (si fa per dire !) in più alle loro partite.

Tutte le regole espresse nel regolamento base sono valide anche in quello avanzato, con le seguenti modifiche:

Le pedine

Oltre a quelle usate nel gioco base vi sono anche le Città (metropoli, megalopoli, arcologie).

Le città rappresentano grossi complessi abitativi e industriali che modificano la capacità di produrre dei pianeti.

Ogni pianeta può contenere una sola città. Si possono costruire solo in ordine (prima la metropoli, poi la megalopoli ecc.).

Se costruite una città di dimensioni superiori su un pianeta, quella di dimensioni inferiori verrà rimossa dal gioco.

Forze iniziali

Ogni giocatore parte con 2 fanterie ed un trasporto.

Sequenze di gioco

Il turno del gioco avanzato si divide in:

- Determinazione dell'ordine dei giocatori.
- Produzione.
- Piazzamento.
- Ricerca.
- Movimento.
- Combattimento.
- Nuovo turno.

ERRATA CORRIGE

Le fasi di Movimento e Combattimento vanno eseguite consecutivamente da ogni giocatore, che muove, combatte e passa la mano al giocatore successivo solo dopo aver completato entrambe le fasi.

Produzione

Ogni pianeta e città produce:

- Il cibo (C.), numero sulla pedina in alto a sinistra.
- L'energia (E.), numero in alto a destra.

Ogni unità ha un costo sia in C. che in E.; per acquistarla dovrete spendere entrambe le risorse. [tab. 3] Con l'abbreviazione p.p. (punti produzione) si intende sia cibo che energia.

Ricerca

Vi sono quattro livelli tecnologici e cinque differenti campi.

Tutti i giocatori partono dal livello zero (base) in ogni campo tecnologico.

Durante la fase di ricerca ogni giocatore può cercare di avanzare il suo livello tecnologico di uno in un solo campo.

Per riuscirci deve tirare un dado e eguagliare o superare il costo del livello e del campo scelto. [tab. 1]

Prima del tiro del dado, il giocatore può spendere p.p. per aumentare il proprio tiro e quindi aumentare le proprie possibilità di successo. Ogni p.p. speso aumenta il tiro del dado di uno.

Ogni livello in ogni campo tecnologico aumenta le prestazioni di tutte le unità, anche quelle costruite prima dell'aumento di livello.

I campi sono:

- **Attacco:** Tutte le pedine del giocatore aumentano di uno per livello conseguito la possibilità di colpire unità avversarie (bombardamento escluso).
- **Difesa:** le pedine del giocatore aumentano di uno per livello la capacità di bloccare il colpo dell'avversario.
- **Bombardamento:** come attacco, solo valido per le navi durante la fase di bombardamento.
- **Motore:** ogni livello aumenta di uno il numero di caselle percorribili dalle navi.
- **Scafo:** ogni livello ottenuto permette al giocatore di produrre nuovi tipi di navi.

Es. Al livello zero il giocatore può produrre solamente trasporti, al livello due: trasporti, fregate, incrociatori.

Le unità di terra e le città possono essere costruite a qualsiasi livello tecnologico.

Tabella tecnologia [tab. 1]

Tecnologia	Livello 0	Livello 1	Livello 2	Livello 3
COSTO	base	5	10	20
ATTACCO	6	5	4	3
DIFESA	6	5	4	3
BOMBARDAMENTO	6	5	4	3
MOTORE	2	3	4	5
SCAFO	Trasporto	Fregata	Incrociatore	Corazzata

Att., dif. bomb.: valore da eguagliare o superare. **Motore:** numero delle caselle transitabili da ogni nave.
Scafo: navi costruibili dal giocatore (anche quelle dei livelli inferiori).

Piazzamento

La produzione massima per ogni pianeta non è più limitata a dieci unità ma dipende dalla città che vi è costruita [tab. 4].

Tabella produttività pianeti [tab. 4].

unità	pianeta	metropoli	megalopoli	arcologia
MARINES	1	2	X	X
FANTERIA	X	X	X	X
CITTÀ	metropoli	megalopoli	arcologia	N
TRASPORTO	2	X	X	X
FREGATA	1	2	X	X
INCROCIATORE	N	1	2	X
CORAZZATA	N	N	1	2

1,2 = numero massimo delle unità costruibili per turno e per pianeta. **n** = nessuna unità del tipo costruibile.
x = unità costruibile in qualsiasi numero. **Pianeta, metropoli ecc.** = tipo di città presente sul pianeta.

Movimento.

Il movimento non è più limitato a tre caselle adiacenti, ma alla velocità consentita dalla vostra tecnologia (motore).

Combattimento.

Avviene come nel gioco base, ma con le seguenti eccezioni:

Combattimento spaziale

Ogni nave ha una diversa potenza di attacco e difesa [tab. 5].

Tabella delle unità [tab. 5].

unità	attacco	difesa	bombardamento	gittata	incrociatore
trasporto	n.a.	1 dado	n.a.	n.a.	3 unità
fregata	1 dado	1 dado	1 dado	1 zona	n.a.
incrociatore	2 dadi	2 dadi	2 dadi	2 zone	n.a.
corazzata	3 dadi	3 dadi	3 dadi	3 zone	n.a.
fanteria	1 dado	1 dado	n.a.	n.a.	n.a.
marines	1 dado	1 dado	n.a.	n.a.	n.a.
metropoli	1 dado	1 dado	n.a.	n.a.	n.a.
megalopoli	2 dadi	2 dadi	n.a.	n.a.	n.a.
arcologia	3 dadi	3 dadi	n.a.	n.a.	n.a.

1, 2, 3 dadi = numero dei dadi da tirare. **1, 2, 3 zone** = gittata delle armi nella battaglia spaziale. (regola opzionale) **n.a.** = non applicabile, l'unità non ha questa capacità. **3 unità** = unità trasportabili.

Durante l'attacco ogni nave potrà sparare ad un singolo bersaglio, anche qualora avesse più di un tiro di dado. Tutte le navi oltre ad attaccare, si difendono, ovvero ogni nave colpita potrà fare dei tiri di difesa. Se i tiri riescono la nave si salva.

Attenzione! Ogni nave può fare come massimo il numero di tiri specificato nella tabella 5. Quindi, sia in caso i tiri non dovessero avere successo, sia se ricevesse più colpi di quanti ne possa parare, la nave verrebbe distrutta.

Es. Un incrociatore ed una fregata del giocatore A (attacco livello uno) sparano ad una corazzata del giocatore B (difesa livello tre). Il giocatore A tira tre dadi (due per l'incrociatore e uno per la fregata) facendo 5-6-2. La corazzata viene colpita due volte. Il giocatore B tira tre dadi per la difesa (tre per la corazzata) facendo 6-4-1. La corazzata è salva. Se il giocatore A colpisse un'altra volta la corazzata, questa sarebbe distrutta, in quanto non potrebbe più tirare altri dadi di difesa.

Bombardamento

Ogni nave può comunque bombardare una singola unità (città comprese).

Combattimento terrestre

Anche le unità di terra hanno il tiro di difesa [tab. 5].

Durante la prima fase di combattimento, l'attaccante può sbarcare solo i marines. Nella successiva fase, potrà sbarcare anche la fanteria. Nel caso durante la prima fase di combattimento tutti i marines vengano eliminati, lo sbarco fallisce e il giocatore dovrà cessare l'attacco.

Le città si difendono come se fossero unità [tab. 5].

Le città combattono fino a quando il difensore possiede fanteria o marines. Se il giocatore dovesse perdere tutte le unità che difendono un pianeta tranne la città, questa verrebbe conquistata dall'attaccante, che ne entrerebbe in possesso.

Calcolo della produzione

Ricordatevi di segnare la produzione sia di cibo che di energia, compresa quella delle città.

Regole opzionali.

Possono essere usate singolarmente. Vi consigliamo di usarle soprattutto se vi piace la diplomazia.

Determinazione dell'ordine dei giocatori

Ogni giocatore può spendere punti produzione per aumentare o abbassare sia il proprio tiro che quello degli avversari.

Ogni p.p. (punto produzione), modifica il tiro di uno.

Tutti i punti che i giocatori intendono spendere per modificare i tiri sono cumulabili e vanno sempre dichiarati prima di ogni tiro.

Fase di mantenimento

Questa fase precede quella di produzione. Ogni giocatore deve spendere dei p.p. per mantenere in attività le proprie unità. Nel caso non avesse abbastanza punti per mantenerle tutte, deve scegliere quali smobilitare (eliminare dal gioco). Il giocatore può scegliere comunque di non mantenere unità anche nel caso abbia abbastanza p.p. per farlo [tab. 2].

Tabella mantenimento [tab. 2]

Mantenimento	Cibo	Energia
Fanteria	1	0
Marines	1	0
Trasporto	0	1
Fregata	0	1
Incrociatore	0	2
Corazzata	0	3

Costo di mantenimento di ogni unità per turno.

Diplomazia

Ogni giocatore, in qualsiasi momento del gioco può fare patti, stipulare trattati, alleanze, ecc. Nessun giocatore è tenuto a rispettarli (a proprio rischio e pericolo!). Siete liberi di contrattare, vendere, comperare, complottare, cooperare, tradire, ecc.

Alleanza formale

Può essere dichiarata da più giocatori all'inizio del turno. Dal quel momento in poi le fasi di combattimento e movimento verranno svolte dagli alleati come se si trattasse di un solo giocatore. Questo permette anche la formazione di flotte e eserciti composti da unità di diversi giocatori.

Ogni giocatore potrà rompere l'alleanza in qualsiasi momento. Nel caso unità di diversi giocatori si trovino nella stessa casella (o pianeta) quando l'alleanza viene rotta, i giocatori potranno scegliere di ritirarsi. Qualora non lo facessero, gli ex alleati dovranno combattere, per decidere chi rimarrà nella casella.

Attenzione! *Un pianeta occupato da un esercito misto, non produce né unità, né cibo o energia.*

Regole opzionali di combattimento

Con l'aggiunta di queste regole, potrete simulare scontri tra flotte in modo più particolareggiato.

Il combattimento avviene usando lo schema tattico.

Lo schema tattico

Rappresenta la porzione di spazio in cui si svolge il combattimento. E' diviso in due settori, quello dell'attaccante e quello del difensore.

Ogni settore è diviso a sua volta in tre zone, che rappresentano la disposizione delle navi nella flotta.

Ogni giocatore può piazzare le proprie navi solo nel proprio settore, partendo dalla prima linea.

Per poter piazzare unità in seconda linea, deve essere presente almeno una nave in prima linea, e per piazzare unità in retroguardia, deve esserci almeno una nave in seconda linea.

Nel caso non rimanessero più unità in prima linea, tutte le unità di seconda linea passerebbero automaticamente ed immediatamente in prima linea. La stessa regola vale tra retroguardia e seconda linea.

Es. Il giocatore dispone una nave in prima linea, due navi in seconda e cinque navi in retroguardia. Durante la fase di fuoco avversaria, le due navi in seconda linea vengono distrutte. Immediatamente il giocatore sposta tutte le navi dalla retroguardia alla seconda linea. Se anche la nave in prima linea fosse stata distrutta, tutte le navi in retroguardia sarebbero passate in prima linea.

Gittata

Tutte le navi da battaglia hanno una gittata [tab. 5], che rappresenta la distanza in zone alla quale possono sparare.

La fase di combattimento.

- piazzamento difensore.
- piazzamento attaccante.
- fuoco difensore.
- movimento difensore.
- ritirata attaccante.
- fuoco attaccante.
- movimento attaccante.
- ritirata difensore.
- nuova fase.

Piazzamento

Il Giocatore dispone tutte le unità della flotta nelle proprie zone.

Ricordatevi che le unità di terra devono essere sempre imbarcate ed ai fini del combattimento vengono considerate tutt'uno con i trasporti che le ospitano.

Fuoco

Il giocatore apre il fuoco con le proprie navi contro le navi avversarie.

Ogni singola nave anche se dispone di più tiri di dado per l'attacco, può colpire una sola nave avversaria.

Ogni nave potrà sparare alle navi avversarie che si trovano nel suo raggio di fuoco (gittata).

Es. una corazzata posta in seconda linea, potrà sparare a tutte le navi avversarie in prima e seconda linea.

Movimento

Il giocatore potrà spostare a sua scelta le navi di una zona.

Attenzione! *In nessun caso potrete, né spostare navi nel settore avversario, né spostare le navi in modo che rimangano zone libere a contatto con il nemico.*

Es. non potete spostare le navi in modo che la prima linea rimanga vuota mentre la seconda è occupata da unità.

Notizie e consigli del creatore

La disposizione dei pianeti

Il piazzamento iniziale dei pianeti è una delle fasi più delicate del gioco. Vi consiglio per le prime partite di usare il piazzamento standard, che assicura una disposizione equa dei pianeti ed evita che un giocatore risulti avvantaggiato. In seguito, quando avrete più dimestichezza con le regole, vi consiglio di provare a variare la posizione dei pianeti, creando degli scenari.

Ogni scenario potrà avere una disposizione diversa dei pianeti e contenere addirittura modifiche alle regole, ad esempio:

Scenario " l'impero contro tutti "

Pensato per sei giocatori, di cui uno "l'impero " possiede tutti i pianeti tranne quelli civiltà degli altri giocatori.

I pianeti dei cinque giocatori " ribelli " vanno posizionati sparsi all'estremità della mappa, mentre il pianeta civiltà scelto come capitale dell'impero sarà posizionato al centro della mappa. Spargete gli altri pianeti uniformemente su tutta la mappa.

Regole speciali

Forze iniziali

L'impero parte con: cinque fregate tre incrociatori ed una corazzata posizionati in orbita al pianeta civiltà, e due fanterie per pianeta.

I giocatori ribelli partono con due marines e un trasporto ciascuno.

Tecnologia

L'impero parte con tecnologia: attacco zero, difesa zero, bombardamento zero, motore due, scafo tre.

L'impero non può sviluppare ulteriormente la tecnologia.

Possesso dei pianeti

L'impero è in grave crisi di consensi, quindi se vuole mantenere il possesso dei propri pianeti, deve mantenere almeno due unità di terra su ogni pianeta che possiede, più un' ulteriore unità se sul pianeta vi fosse una città.

Nel caso un pianeta imperiale non abbia abbastanza truppe, diventerebbe automaticamente neutrale (le truppe imperiali verranno rimosse dal gioco ed il pianeta smetterà di produrre).

N.B. - L'impero, partendo con 30 fanterie, non ha abbastanza truppe per controllare 19 pianeti...

Produzione

L'impero, dato il suo alto grado di benessere, trova sempre maggiori difficoltà a reperire volontari per le sue unità di terra, che costeranno per tutta la durata del gioco il doppio (sia in energia che in cibo).

Condizioni di vittoria

Vince il giocatore che controlla il pianeta capitale al ventesimo turno.

Questo scenario è solo un esempio, quindi potrebbe non essere ben bilanciato. Serve soprattutto ad indicarvi una via per "personalizzare" le vostre partite.

SCRIVETEMI!

Vorrei che questo gioco non rimanesse immutato nel tempo, ma che si arricchisse di nuovi elementi e di molti scenari. E qui entri in gioco tu!

Se avessi idee, varianti, scenari; scrivimi. Cercherò un modo per mettere a frutto le mie e le vostre idee, così che ci si possa sempre più divertire (a botte di raggi laser!). Se aveste dubbi sulle regole, non esitate a scrivere.

Vi ringrazio per aver comprato questo gioco e spero che vi divertiate a giocarlo, almeno quanto io mi sia divertito ad inventarlo.

Ivan Arsuffi

Se volete scrivermi:

Ivan Arsuffi Via Cascina Bianca 26 Milano 20142.

(includete per la risposta una busta autoindirizzante ed affrancata).

Oppure via e-mail:

arsuffi@iol.it

Ci scusiamo anticipatamente per eventuali errori od inesattezze presenti in queste regole.

Ideazione e sviluppo:

Ivan Arsuffi.

Consulenza tecnica:

Francesco Arsuffi.

Progetto grafico:

Ivan Arsuffi.

Nicoletta Medau.

Guido "Make" Monfrini.

Elaborazione grafica:

Guido "Make" Monfrini.

Illustrazioni:

Matteo Bravi.

Nicoletta Medau.

Copertina:

"Open Space"

Nicoletta Medau.

Prove di gioco:

Marco Barbieri.

Fabrizio Bertolini.

Dario Bodini.

Michele "Bobo" Bombonato.

Davide Dente.

Corrado Modolo.

Gianluca "Tolle" Tolledi.

Ed altri 15 anonimi "martini".

Stampato da:  **MONGUZZI** Grafiche Locate Triulzi (MI)

Cartotecnica:  **CARTOTECNICA** imperial Fizzonasco di Pieve Emanuele (MI)

 **Mc Suffus**
Wargames & Boardgames