

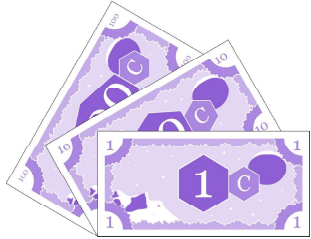
BURNING PLANETS



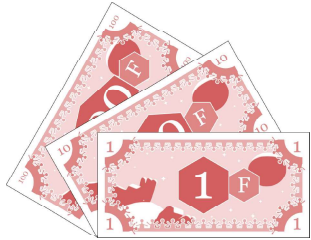
Risorse



B → Biomassa



C → Cemento



F → Cibo



M → Metallo

Nota: L'utilità delle risorse dipende dalla fazione, ma sono sempre ottenibili perché utilizzabili per il commercio.

Vittoria

Nella modalità di gioco standard vince chi distrugge completamente tutti i giocatori nemici, quindi in caso di alleanze la vittoria può essere condivisa, se si vuole.

Ordine d'azione

Il turno dei giocatori si svolge nel seguente ordine: tiro evento catastrofico, aggiornamento risorse, costruzione strutture, costruzione astronavi, azione. Durante il turno in cui si conquista un pianeta lo stesso non produce risorse. Durante il turno in cui si costruisce una struttura la stessa non produce risorse.

Durante il turno in cui si costruisce una nave la stessa non agisce.

Risorse iniziali

Ogni giocatore inizia con le risorse prodotte dal suo pianeta in 10 turni ed un cannone.

Umani

Gli Umani, bé, li conosciamo tutti: crudeli, meschini, xenofobi e guerrafondai. Ma il peggio di loro lo danno quando cercano di fare del bene.






Odiano i Digitali perché ritengono che siano degli abomini, degli ibridi innaturali tra uomini e macchine.

Odiano gli Xenos perché ritengono che giochino con la biologia creando dei mostri in laboratorio.

Odiano gli altri Umani perché non sono abbastanza uguali a loro.

Insomma, non gli va mai bene niente, per questo sono sempre in guerra.



Navi						
Classe	Nome	Dado attacco	Scudo	Velocità	Costo	
Piccola	Spear	d4	0	4	5 M 5 F	
Media	Hammer	d6	1	3	10 M 10 F	
Grande	Eagle	d8	3	2	20 M 20 F	
Enorme	Obliterator	d20	6	1	100 M 100 F	
	Cargo ship	<u>Non attacca</u> d6 sola difesa	2	3	15 M 15 F	

Questo gioco è stato sviluppato da Paolo Giovani

Eventi catastrofici



All'inizio di ogni turno ogni giocatore deve tirare un d20, ed i risultati significano:




1. Climatic anomaly: a causa di un'anomalia climatica, nel turno corrente le serre/habitat non produrranno risorse, non si potranno costruire nuove serre/habitat e le foreste non produrranno biomassa;

20. Stellar wind: a causa di una tempesta stellare particolarmente forte, nel turno corrente gli altoforni/trivellatrici non produrranno risorse, non si potranno costruire nuovi altoforni/trivellatrici e le navi non potranno agire.

Gli eventi catastrofici valgono soltanto per il giocatore che li ha ottenuti.

Risorse e Strutture			
Nome	Costo	Prodotto	
Montagna		1 C/turno	
Foresta		1 B/turno	
Altoforno	10 C	1 M/turno	
Serra	10 B	1 F/turno	
Spaziporto	5 C 5 M	Astronavi	

Strutture Difensive				
Nome	Dado attacco	Scudo	Costo	
Cannone	d8	4	10 M 10 C	
Torre	d12	6	50 M 50 C	

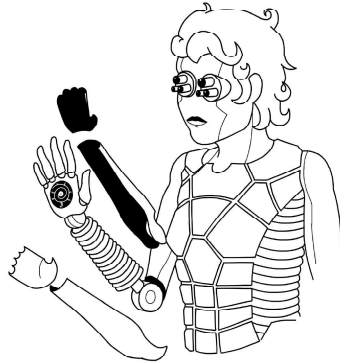
Strutture Spaziali					
Nome	Dado Attacco	Scudo	Costo	Prodotto	
Trivellatrice	d4	2	10 M	1 C/turno 1 M/turno	
Habitat	d4	2	10 F	1 B/turno 1 F/turno	
Stazione spaziale	d8	4	10 M 10 F		






Digitali

Una comunità formata in parte da umani, in parte da alieni, i Digitali hanno trasceso la loro natura organica.

La libertà ottenuta dalla nuova natura sintetica fa sì che tra loro siano estremamente diversi, non possedendo più il proprio corpo originale, e li rende teoricamente immortali, potendo il backup della loro mente essere caricato e scaricato in banchi di memoria tenuti al sicuro.

Ma libertà non significa armonia, e spesso gruppi diversi di Digitali combattono tra loro per differenze "etiche", tra le più comuni l'accettazione o meno dei cyborg, considerati dai più "Digitali sporchi", in quanto solo parzialmente macchine.



Navi						
Classe	Nome	Dado attacco	Scudo	Velocità	Costo	
Piccola	Byte	d4	0	4	10 M	
Media	Kilo	d6	1	3	20 M	
Grande	Mega	d8	3	2	40 M	
Enorme	Tera	d20	6	1	200 M	
	Cargo ship	Non attacca d6 sola difesa	2	3	30 M	

Tutti i giocatori possono comunicare segretamente, in modo da accordarsi e studiare strategie congiunte senza che gli altri sappiano di cosa si tratta. Il modo più semplice per comunicare in questo modo è, ovviamente, tramite biglietti.

Commercio

Ogni giocatore può barattare le risorse con un altro giocatore come meglio crede.

Il baratto richiede che una nave cargo di uno dei giocatori tocchi un proprio pianeta per caricare le risorse, ed un pianeta dell'altro giocatore per scaricarle ed eventualmente caricarne di nuove.

Caricare e scaricare una nave valgono entrambi come azione.

Esempio: Aaron vuole barattare 20 biomassa per 10 metallo con Bjorn, Bjorn offre di usare una sua nave, che è già vicina ad un pianeta di Aaron, così si avvicina e tocca il pianeta A, carica la biomassa, viaggia fino al pianeta B dove la scarica e carica il metallo, e torna al pianeta A dove scarica il metallo come da accordo.

Distruggere una nave che trasportava risorse comporta il guadagnare quelle risorse.

Esempio: Cletus vuole barattare 10 metallo per 30 cemento con David, usa una sua nave che è già intorno ad uno dei propri pianeti, così parte direttamente con il carico di metallo dal pianeta C, tocca un pianeta D scaricando il metallo e caricando il cemento, ma mentre torna ad un pianeta C per scaricarlo una nave di Eleonor attacca e distrugge la nave cargo, così E si prende il cemento e C rimane fregato.

I baratti non devono per forza essere fatti pubblicamente, ci si può accordare anche in quel caso segretamente. In caso siano segreti però le due parti devono mettere per iscritto la transazione e firmarla, indicando non solo le risorse ma anche il numero della nave cargo nella bolla, in modo che, nel caso venisse distrutta la nave potranno garantirne il contenuto. La bolla una volta firmata andrà lasciata a faccia in giù sul tavolo e non più toccata. Nel momento dello scarico delle risorse, siccome ogni giocatore aggiorna le proprie, si deve dire ad alta voce che si sta scaricando, in modo da rendere palese che non si sta barando. Una volta terminata completamente la transazione la bolla andrà resa pubblica girandola, come dimostrazione di non aver barato.

Le torrette combattono esattamente come le navi, ma non potendosi muovere attaccano sempre due volte.

Peculiarità: Le navi cargo in caso di distruzione lasciano all'attaccante le risorse necessarie per la propria costruzione.

Per non confondersi tra che nave ha agito e quale no, per usare entrambe le azioni bisogna utilizzarle consecutivamente, altrimenti si perde la seconda azione.

Conquista

Per conquistare un pianeta disabitato basta raggiungerlo con una nave, a quel punto si mette il proprio monolito al centro. La casella centrale non può essere usata per nulla in quanto è il posto del monolito. L'atto della conquista vale come un'azione per la nave conquistatrice.

Per conquistare un pianeta nemico vanno distrutte tutte le strutture, per distruggere le strutture basta essere accostati al pianeta, ogni nave accostata al pianeta può distruggere una struttura per azione (non vale per le difese, che si attaccano come le navi). Per distruggere le strutture vanno prima distrutte tutte le eventuali difese (cannoni e torri).

Bombardamento orbitale



Posizionando 6 navi di classe *Enorme* intorno ad un pianeta, esattamente attorno ai 6 vertici della griglia planetaria, nel momento in cui sono tutte in posizione si può effettuare un bombardamento a tappeto, effettivamente distruggendo tutte le strutture, sia torrette che edifici, in un solo turno.

Questa azione richiede un turno completo a tutte le navi della formazione, quindi per eseguirla non devono aver eseguito alcuna azione nel turno corrente.

Alleanze

In una partita con più di due giocatori si possono formare alleanze. Il set non comprende alcun segnalino per le alleanze perché l'alleanza è un concetto volatile, basato sulla fiducia, quindi come la stipulazione di un'alleanza è fatta a voce tra due giocatori in qualunque momento, così la scissione della stessa può avvenire in ogni momento a discrezione di qualunque delle parti, ed il rispetto dell'alleanza sta al giocatore.

Risorse e Strutture			
Nome	Costo	Prodotto	
Montagna		1 C/turno	
Foresta		1 B/turno	
Altoforno	10 C	1 M/turno	
Serra	10 B	1 F/turno	
Spazioporto	5 C 5 M	Astronavi	

Strutture Difensive				
Nome	Dado attacco	Scudo	Costo	
Cannone	d8	4	10 M 10 C	
Torre	d12	6	50 M 50 C	

Strutture Spaziali					
Nome	Dado Attacco	Scudo	Costo	Prodotto	
Trivellatrice	d4	2	10 M	1 C/turno 1 M/turno	
Habitat	d4	2	10 F	1 B/turno 1 F/turno	
Stazione spaziale	d8	4	20 M		

Xenos

Una razza che ha fatto della bioingegneria la propria stella guida. Non usando nomi specifici per differenziare le razze senzienti, nemmeno la propria, sono conosciuti come Xenos, termine dispregiativo usato dagli umani.

Nei loro enormi bioreattori producono polimeri avanzati dalla materia organica, usano attrezzi fatti di componenti cresciuti in laboratorio, i processori delle loro macchine sono cervelli a tutti gli effetti: quando si guarda una nave degli Xenos, non si riesce a capire se sia una macchina od una bestia, e forse, è entrambi.



Navi						
Classe	Nome	Dado attacco	Scudo	Velocità	Costo	
Piccola	Scout	d4	0	4	10 F	
Media	Hunter	d6	1	3	20 F	
Grande	Butcher	d8	3	2	40 F	
Enorme	Devourer	d20	6	1	200 F	
	Cargo ship	<u>Non attacca</u> d6 sola difesa	2	3	30 F	

stesso meccanismo del commercio, portare con una nave cargo la struttura sull'asteroide, una sola struttura per nave. La struttura va comprata alla partenza della nave dal pianeta, e come tutte le risorse nelle navi cargo, in caso di distruzione della nave va all'attaccante. Trivellatrici e habitat non sono strutture militari, e per questo motivo possono attaccare una sola volta per turno, in quanto non sono costruite per combattere. Possono essere riposizionate, sempre trasportandole con una nave cargo.

Le stazioni spaziali possono essere posizionate in qualunque punto vuoto dello spazio, ma vanno, come le altre strutture spaziali, raccolte dal pianeta e posizionate da una nave cargo, in quanto non hanno una propulsione adatta a viaggiare. Per posizionarle la nave cargo può scaricarle in una qualsiasi casella a loro adiacente. Come tutto ciò che è trasportato dalle navi cargo, anche le stazioni spaziali sono bottino ottenibile distruggendo la nave che le trasporta. Possono essere riposizionate, sempre trasportandole con una nave cargo.

Per evitare inutili complicazioni, invece che fare ad ogni trasporto un nuovo foglio, si consiglia di fare un "registro" dei trasporti, cioè semplicemente un foglietto con un elenco "Oggetto – Numero nave" per ogni riga, da girare a faccia in giù durante il trasporto, e rigirare alla fine (od alla distruzione della nave) per rendere pubbliche le proprie azioni.

Combattimento

Per ogni azione una nave può muoversi di tante caselle quanta è la sua velocità, o attaccare un'altra nave o torretta in una casella adiacente. Ogni nave ha 2 azioni per turno, utilizzabili come vuole, che sia muoversi od attaccare.

Peculiarità: Le navi classe *Enorme* hanno 1 sola azione disponibile per il movimento, ma 4 per l'attacco.

Per attaccare si deve essere in una casella direttamente adiacente:

1. Si tira il dado attacco della propria nave/struttura, e l'avversario tira il dado della propria;
2. Se dal proprio dado si ottiene un numero più alto dell'avversario, l'attacco è riuscito;
3. Il numero del dado deve essere più alto dello scudo dell'avversario;
4. Se si supera il valore dello scudo, allora la nave avversaria è distrutta.

Peculiarità: gli asteroidi possono essere distrutti, ma hanno 18 di scudo. In caso ci sia una struttura sull'asteroide, anche la struttura sarà distrutta.

Accumulo risorse

Ad ogni turno si ottiene la risorsa specificata in tabella da ogni risorsa/struttura che si possiede.

Per mantenere il conto delle risorse si utilizzano le apposite banconote.

Costruzione/distruzione strutture

Le strutture possono essere costruite dove si vuole sui propri pianeti nei limiti consentiti dal tipo, una sola in ogni pianeta per turno.

Le strutture sui propri pianeti possono essere distrutte solo una in ogni pianeta per turno.

Le risorse naturali (foreste e montagne) possono essere distrutte solo sui propri pianeti, una sola in ogni pianeta per turno.

Le risorse naturali non possono essere costruite in nessun modo, una volta distrutte il danno è permanente.

Le strutture difensive (cannoni e torri) possono essere costruite solo lungo il bordo esterno del pianeta.

Per distruggere le difese bisogna essere accostati alle stesse.

Costruzione unità



Le navi possono essere costruite solo sui pianeti con spaziorporti e sulle stazioni spaziali, e vanno posizionate nelle caselle direttamente a contatto col pianeta (o stazione), o, nel caso gli spazi siano tutti occupati, nella casella libera più vicina. A differenza delle strutture, si possono costruire quante navi si vuole per turno.




Strutture spaziali

Le trivellatrici, gli habitat e le stazioni spaziali possono essere costruite solo sui pianeti con spaziorporti.

Le trivellatrici e gli habitat possono essere piazzati solo sugli asteroidi. Non c'è bisogno di conquistare gli asteroidi per costruirci sopra, basta, con lo

Risorse e Strutture			
Nome	Costo	Prodotto	
Montagna		1 C/turno	
Foresta		1 B/turno	
Altoforno	10 C	1 M/turno	
Serra	10 B	1 F/turno	
Spazioporto	5 B 5 F	Astronavi	

Strutture Difensive				
Nome	Dado attacco	Scudo	Costo	
Cannone	d8	4	10 F 10 B	
Torre	d12	6	50 F 50 B	

Strutture Spaziali					
Nome	Dado Attacco	Scudo	Costo	Prodotto	
Trivellatrice	d4	2	10 M	1 C/turno 1 M/turno	
Habitat	d4	2	10 F	1 B/turno 1 F/turno	
Stazione spaziale	d8	4	20 F		

Generazione pianeti

Per ogni giocatore si piazzano sul tavolo 2 pianeti. Il primo che viene generato è il pianeta di partenza.

Generare un pianeta ha 4 fasi: scelta della posizione, scelta della dimensione, scelta del bioma e scelta delle risorse.

Ogni qualvolta i nuovi tiri per la scelta vadano in conflitto con le scelte precedenti per qualsiasi motivo, semplicemente si ripeterà il tiro.

Per decidere la posizione del pianeta, si numerano i riquadri che formano la superficie di gioco, si tira un dado per ottenere un numero casuale, ed il pianeta si posizionerà al centro del riquadro corrispondente.

Per decidere la dimensione del pianeta si tira un d4. 1 e 2 significano un pianeta piccolo, 3 e 4 rispettivamente medio e grande.

Esistono 3 differenti tipi di pianeta, che limitano le costruzioni e le risorse:

- 1. Fair planet:** ha sia foreste che montagne, si possono costruire tutte le strutture;
- 2. Harsh planet:** essendo un pianeta inospitale, si tira due volte per le montagne in quanto non ci sono foreste, e non si possono costruire serre;
- 3. Water planet:** essendo un pianeta completamente coperto d'acqua, si tira due volte per le foreste in quanto non ci sono montagne, e non si possono costruire gli altoforni.

Per decidere il bioma del pianeta si tira un d6. 1-2 significano Fair, 3-4 Harsh e 5-6 Water.

Il bioma del pianeta iniziale dipende dalla razza:


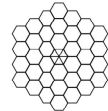
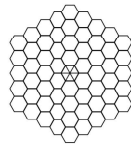
Umani → Fair
Digitali → Harsh
Xenos → Water

I pianeti iniziali hanno 5 risorse, si tira un d4, il numero risultante sono le foreste, le restanti risorse sono montagne. Per i pianeti monorisorsa, ovviamente, è inutile tirare in quanto sono tutte e 5 per forza dello stesso tipo.

Esempio: tiro un d4, ottengo un 2, quindi di 5 risorse 2 sono foreste e 3 montagne.

Le risorse vanno piazzate preferibilmente non sul bordo esterno del pianeta fin quando è possibile.

Per gli altri pianeti si tirano due volte i dadi, una volta per le foreste ed una per le montagne. Il dado da tirare dipende dalla taglia del pianeta:

Taglia pianeta	Dado	
Piccolo	4	
Medio	6	
Grande	8	

Nei pianeti monorisorsa si tira due volte e si sommano i risultati per ottenere la quantità finale dell'unica risorsa.

Asteroidi

A inizio partita, dopo aver finito di generare i pianeti, si piazzano gli asteroidi. I giocatori scelgono insieme il dado modificatore: il numero di asteroidi presenti è uguale al numero di pannelli dell'area di gioco + il risultato del dado modificatore.

Gli asteroidi si posizionano come i pianeti, ma se si trovano sullo stesso quadrante, invece di ritirare il dado, si mettono sullo stesso (sono validi anche i quadranti dei pianeti), formando così un cluster di asteroidi, l'unico obbligo è di lasciare sempre gli asteroidi raggiungibili da ogni lato, quindi devono essere separati tra loro di almeno una casella.

Per evitare che chi tira il dado per posizionare gli asteroidi li posizioni strategicamente nel quadrante per il proprio tornaconto, dato che non devono essere al centro per forza come i pianeti essendo piccoli, il posizionamento si fa a turno tra tutti i giocatori.