

X2PO WILD SPACE

WAVE 1

PnP per Amici e Famiglie

AVAMPOSTO CARTA WILD

Componenti: 2 Segnalini Avamposto

Preparazione: Dopo aver posizionato gli ostacoli, ogni giocatore posiziona un segnalino avamposto (🚩) a gittata 0 da un ostacolo.
Gli ostacoli possono avere 1 o meno 🚩 a gittata 0.

Combattimento: Mentre una nave difende entro gittata 1 da un ostacolo con un segnalino avamposto, quella nave può convertire un risultato 🎲 in un risultato 🎲.

DEPOSITI DI TRITANIO CARTA WILD

La gittata di detonazione delle bombe è aumentata di 1.

RINFORZI DI EMERGENZA CARTA WILD

Preparazione: Prima di posizionare le forze, ogni giocatore sceglie 1 nave piccola o media e la mette in riserva.

Dopo che una nave amica ha ricevuto una carta danno, puoi posizionare una nave dalla tua riserva entro gittata 1 da un qualsiasi bordo del tavolo ed oltre gittata 3 da ogni nave nemica.

SENSORI DANNEGGIATI CARTA WILD

Quando una nave acquisisce un bersaglio, non può acquisire come bersaglio una nave che sia ostruita da ostacoli.

Quando una nave muove attraverso o si sovrappone ad una nuvola di gas, perde tutti i bersagli acquisiti e tutti i segnalini bersaglio acquisito presenti su di essa.

CARBURANTE INSTABILE CARTA WILD

Dopo che una nave è distrutta, ogni nave a gittata 0-1 lancia 1 dado di attacco. In caso di risultato ✳, la nave subisce un danno ✳.

SONDE PERICOLOSE SCENARIO

Componenti: 4 Segnalini Obiettivo, 4 corrispondenti Carte Obiettivo

Preparazione: Ogni giocatore posiziona 2 segnalini obiettivo che rappresentano sonde entro gittata 2 dal suo bordo del tavolo ed oltre gittata 3 da ogni altra sonda.

Fase di Sistema: Ogni sonda recupera 1 scudo. Le sonde si spostano usando i modelli curva (↻) o dritto (→) di velocità 1 o 2.

Combattimento: Ad iniziativa 0 le sonde possono scegliere una nave a gittata 0-1. Quella nave riceve un segnalino sforzo e lancia 1 dado di attacco. In caso di risultato ✳, riceve anche 1 segnalino tensione.

Sonde: Ogni segnalino obiettivo è considerato come un remoto che può essere attaccato con armi primarie dopo il round 3. Quando un giocatore distrugge una sonda, quel giocatore guadagna 30 punti.
Le sonde hanno un valore di scafi di 4, agilità 2 ed 1 scudo.



COLLOCAMENTO SCENARIO

Componenti: 4 Segnalini Obiettivo,
4 corrispondenti Carte Obiettivo

Preparazione: Dopo aver posizionato gli ostacoli, a partire dal secondo giocatore, ogni giocatore posiziona 2 segnalini obiettivo che rappresentano batterie difensive. Le batterie difensive devono essere posizionate entro gittata 3 dal bordo del tavolo del giocatore loro controllore, ed oltre gittata 2 da ogni altra batteria difensiva.

Combattimento: Le batterie difensive non possono modificare i propri dadi di attacco. Quando difendono, le batterie difensive sono sempre considerate rinforzate.

Punteggio: Dopo aver calcolato il punteggio, ogni giocatore guadagna 30 punti per ogni batteria difensiva che ha distrutto.

Batterie Difensive: Ogni segnalino obiettivo è considerato un remoto che può essere attaccato. Le batterie attaccano ad iniziativa 0 e possono sparare a navi a gittata 2-3. Le batterie hanno valore di scudi 5, agilità di 0 ed una arma primaria di valore 3. Quando attaccano, non sono applicati bonus di gittata.



SCATOLA NERA SCENARIO

Componenti: 4 Segnalini Obiettivo

Preparazione: Dopo che sono stati posizionati gli ostacoli, ogni giocatore posiziona 2 segnalini obiettivo entro gittata 2 dal proprio bordo del tavolo ed oltre gittata 3 da ogni altro segnalino obiettivo.




Fase Finale: le navi entro gittata 1 da un segnalino obiettivo nemico rimuovono quel segnalino obiettivo, a meno che non sia presente almeno una nave nemica entro gittata 1 da quel segnalino.

Punteggio: Dopo aver calcolato i punteggi, ogni giocatore guadagna 30 punti per ogni segnalino obiettivo ottenuto.



VIP SCENARIO


Componenti: 3 Coppie di Segnalini Obiettivo,
3 Coppie di corrispondenti Carte Obiettivo

Preparazione: 3 Coppie di Segnalini Obiettivo e Carte Obiettivo.

Dopo aver posizionato le forze, ogni giocatore assegna le sue 3 Carte Obiettivo ( ,  , ) a faccia in giù ad una o più delle sue navi. Assegna il segnalino obiettivo corrispondente a faccia in giù a quelle navi come promemoria.

Il segnalino Spada Laser () deve essere assegnato, il suo portatore non può essere piazzato in riserva.

Dopo che una nave con un segnalino obiettivo è stata danneggiata, rivela la sua carta obiettivo. Se viene rivelata la carta obiettivo  , posiziona 2 segnalini schivata su di essa. Mentre la nave con la carta obiettivo  attacca o difende, può rimuovere fino a due segnalini schivata da quella carta per ottenere la stessa quantità di segnalini corrispondenti.

Punteggio: Se la nave a cui è assegnata la carta obiettivo  è distrutta, il giocatore avversario guadagna 50 punti.

CAMPO DI ASTEROIDI CONDIZIONE

Ostacoli: 10 Asteroidi

Preparazione: Gli ostacoli possono essere posizionati entro gittata 1 uno dall'altro e fino a gittata 2 dai bordi neutrali del tavolo.

CONGIUNZIONI CONDIZIONE

Ostacoli: 8 Ostacoli

Preparazione: Dopo che un giocatore ha posizionato un ostacolo, deve posizionarne un altro che tocchi quello che aveva posizionato per primo.

NEBULOSA CONDIZIONE

Ostacoli: 5 Nubi di Gas, 3 Ostacoli non Asteroidi

Preparazione: Dopo che il secondo ostacolo è stato posizionato, ogni altro ostacolo deve essere posizionato entro gittata 1-2 da un altro ostacolo ed oltre gittata 3 dai bordi del tavolo dei giocatori.

Gli ostacoli possono essere posizionati fino a gittata 2 dai bordi neutrali del tavolo.

VECCHI RELITTI CONDIZIONE

Ostacoli: 3 Asteroidi, 5 Nubi di Detriti

Preparazione: Gli asteroidi devono essere posizionati per primi.

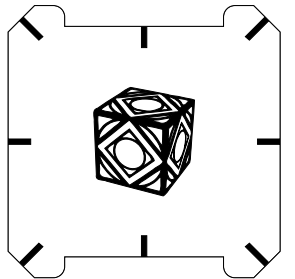
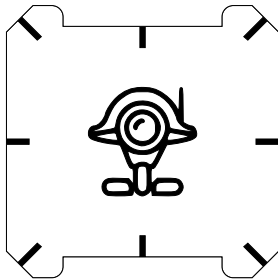
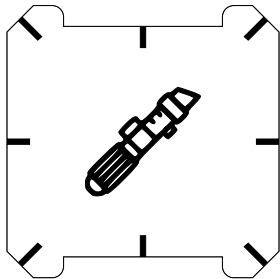
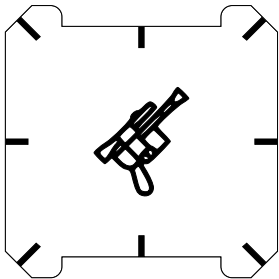
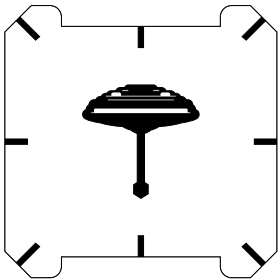
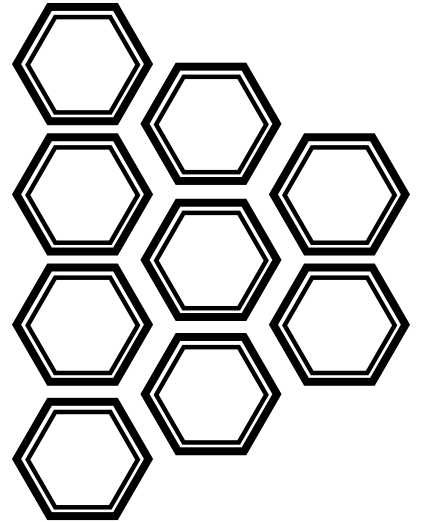
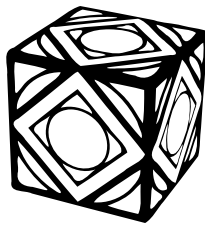
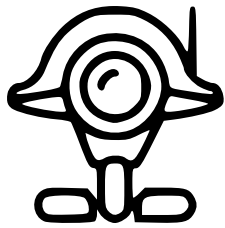
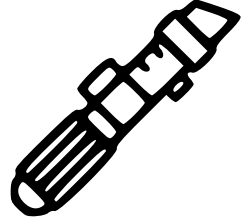
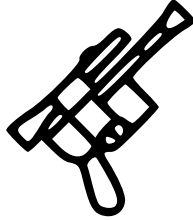
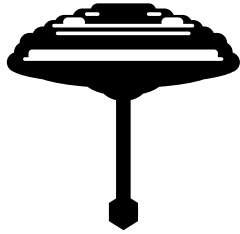
Tutti gli asteroidi dopo il primo devono essere piazzati entro gittata 1-2 dagli altri asteroidi.

Le nubi di detriti devono essere posizionate in modo che tocchino un asteroide e possono essere posizionate a gittata 1 da altre nubi di detriti. Possono essere posizionate fino a gittata 2 dai bordi neutrali del tavolo.

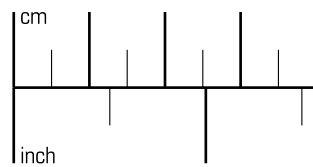
ANELLO PLANETARIO CONDIZIONE

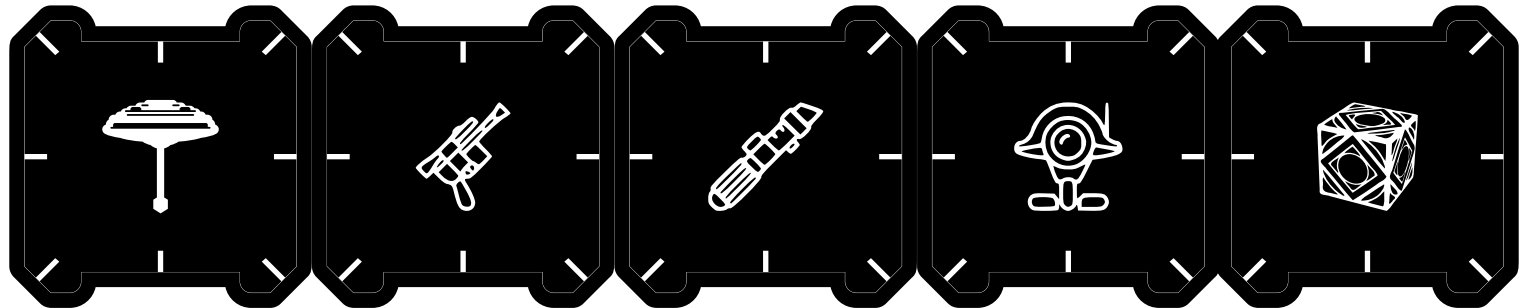
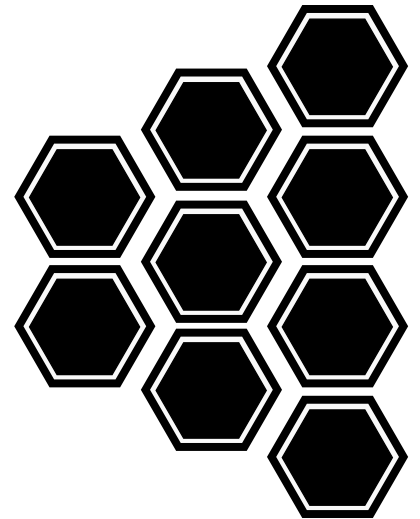
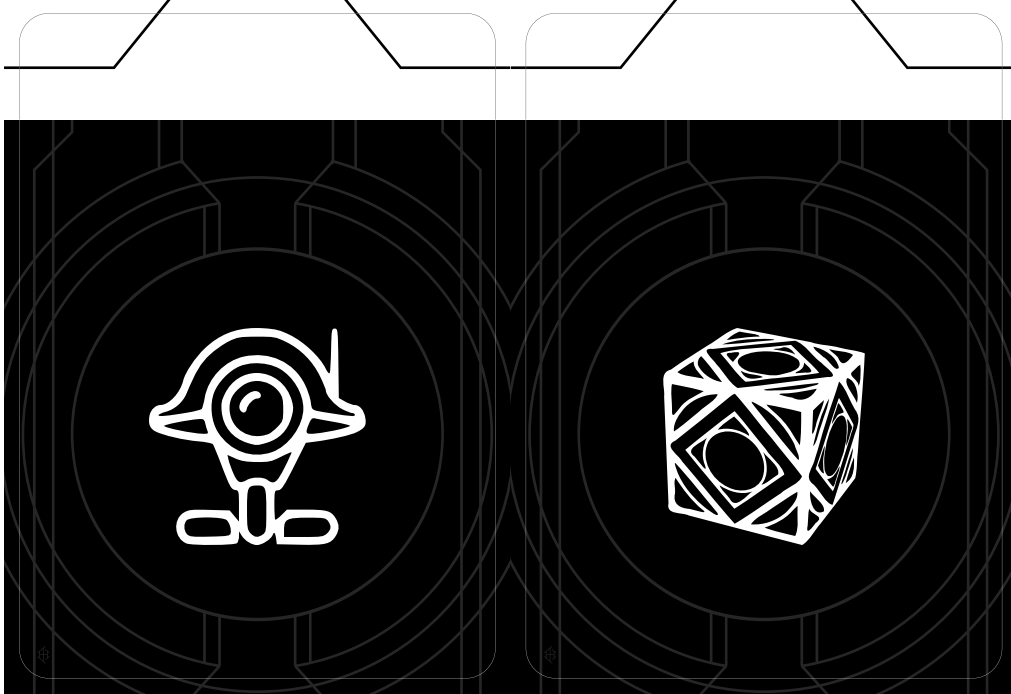
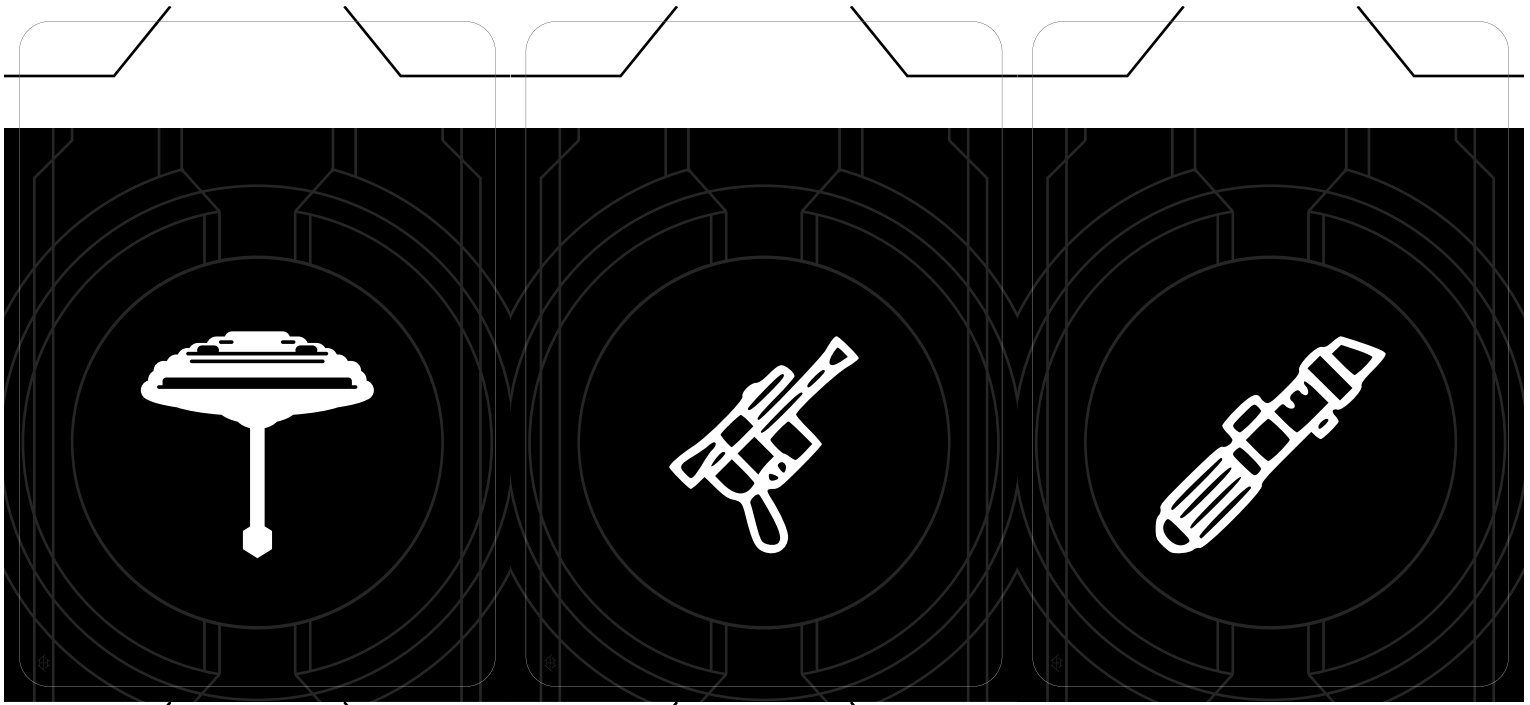
Ostacoli: 8 Ostacoli

Preparazione: Gli ostacoli devono essere posizionati oltre gittata 3 dai bordi del tavolo dei giocatori e fino a gittata 0 dei bordi neutrali del tavolo.



PRINT SCALE





PRINT SCALE

