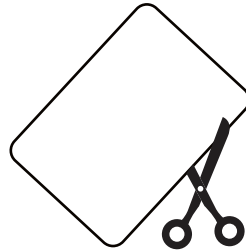


# X2PO WILD SPACE

## WAVE 1

### PnP per Amici e Famiglie



#### AVAMPOSTO CARTA WILD

**Componenti:** 2 Segnalini Avamposto

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

**Combattimento:** Mentre una nave difende a 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 collocare 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 ✳.

Probes have a hull value of 4, an agility value of 2 and a shield value of 1.

#### PROBLEMA DI SONDE SCENARIO

**Componenti:** 4 Segnalini Obiettivo, 4 corrispondenti Carte Obiettivo

**Preparazione:** Ogni giocatore colloca 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 valore di scafi di 4, valore di agilità di 2 e valore di scudi di 1.



**POSTAZIONI**  
SCENARIO

**Componenti:** 4 Segnalini Obiettivo,  
4 corrispondenti Carte Obiettivo

**Preparazione:** Dopo aver collocato gli ostacoli, a partire dal secondo giocatore, ogni giocatore colloca 2 segnalini obiettivo che rappresentano batterie difensive. Le batterie difensive devono essere collocate 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 i punti, ogni giocatore guadagna 30 punti per ogni batteria difensiva distrutta.

**Batterie Difensive:** Ogni segnalino obiettivo è considerato un remoto che può essere attaccato. Le batterie difensive 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 collocati gli ostacoli, ogni giocatore colloca 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 punti, ogni giocatore guadagna 30 punti per ogni segnalino obiettivo reclamato.



**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 collocato 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 collocato in riserva.

Dopo che una nave con un segnalino obiettivo è stata danneggiata, rivela la sua carta obiettivo. Se viene rivelata la carta obiettivo , colloca 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 collocati entro gittata 1 uno dall'altro e a gittata 2 dai bordi neutrali del tavolo.

**CONGIUNTI**  
CONDIZIONE

**Ostacoli:** 8 Ostacoli

**Preparazione:** Dopo che un giocatore ha collocato un ostacolo, deve collocarne un secondo che tocchi quell'ostacolo.

**NEBULOSA**  
CONDIZIONE

**Ostacoli:** 5 Nubi di Gas, 3 Ostacoli non Asteroidi

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

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

**VECCHI RELITTI**  
CONDIZIONE

**Obstacles:** 3 Asteroids, 5 Debris Clouds

**Preparazione:** Gli asteroidi devono essere collocati per primi.

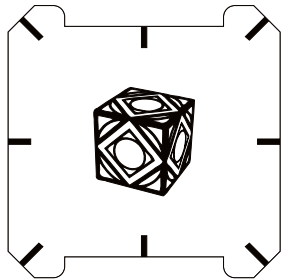
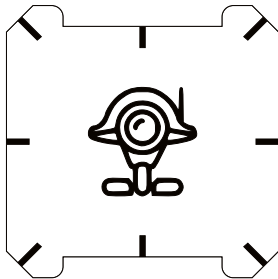
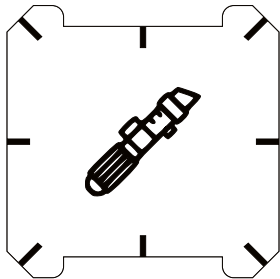
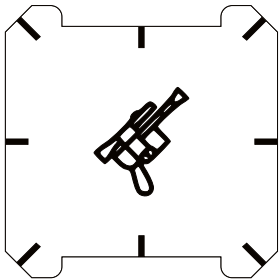
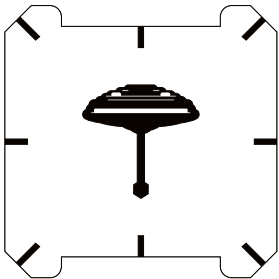
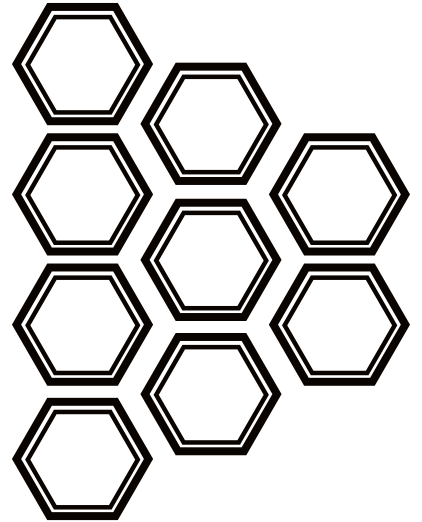
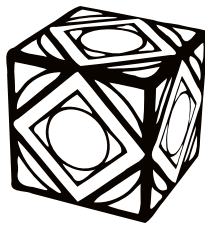
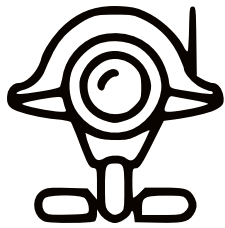
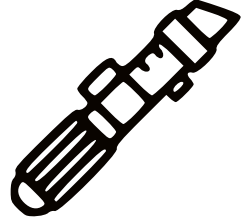
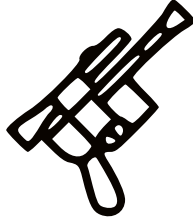
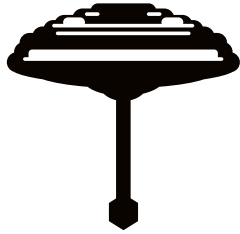
Tutti gli asteroidi dopo il primo devono essere collocati entro gittata 1-2 da altri asteroidi.

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

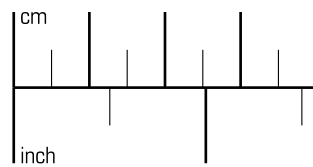
**ANELLO PLANETARIO**  
CONDIZIONE

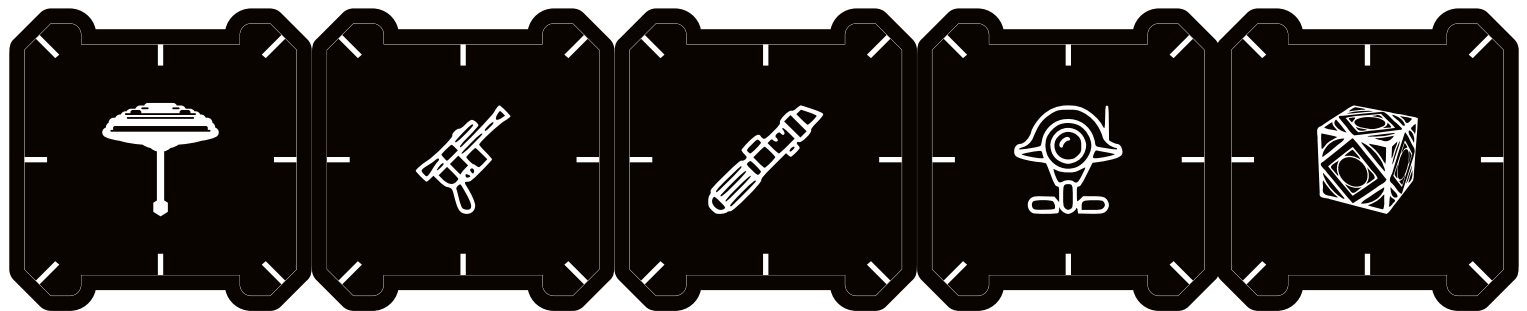
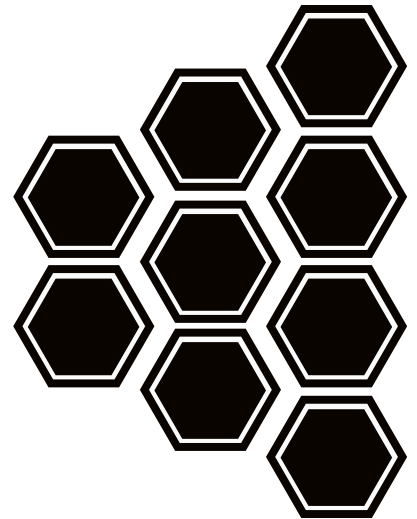
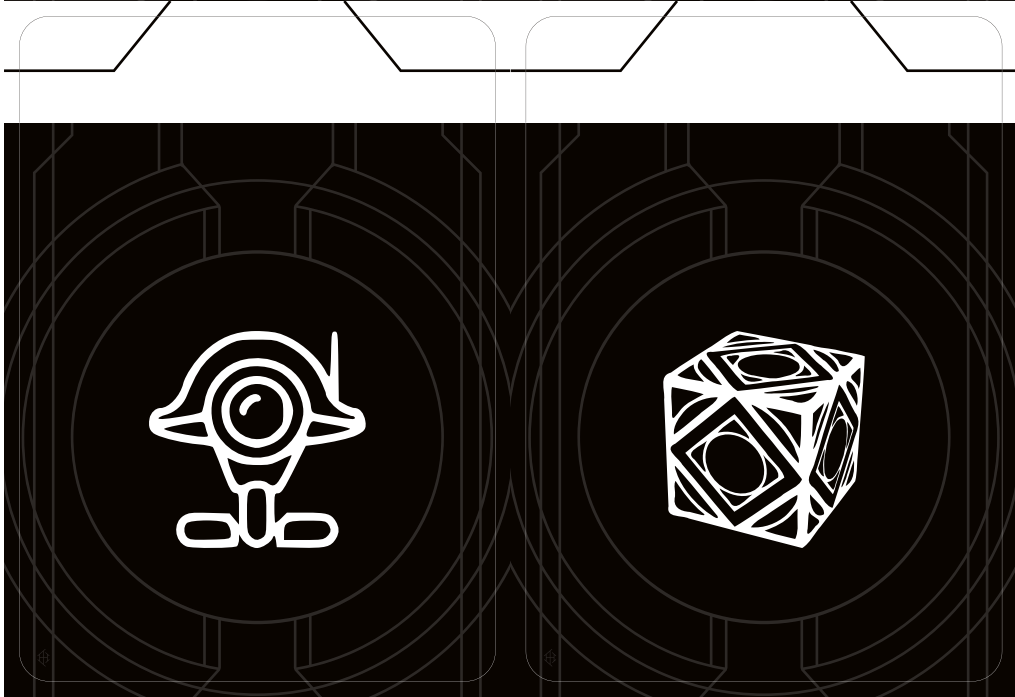
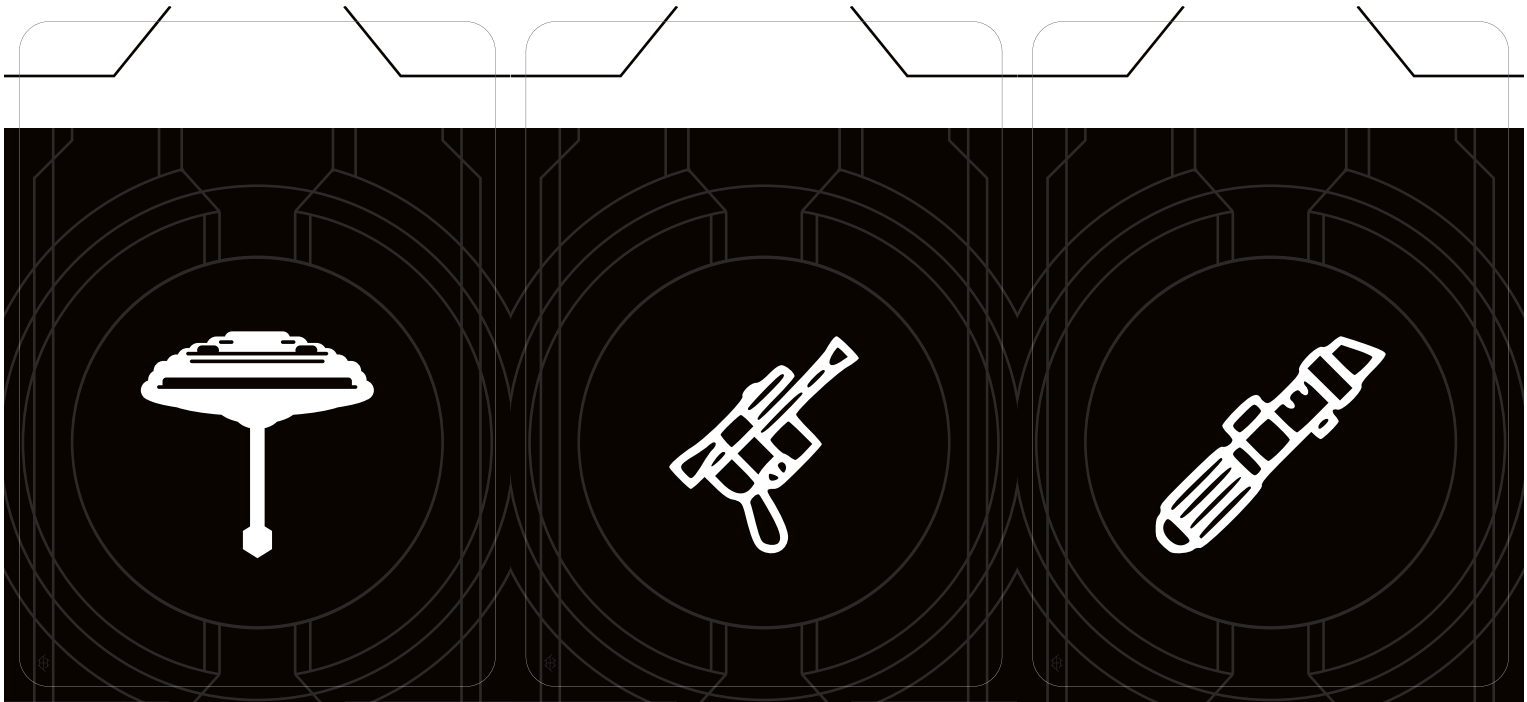
**Ostacoli:** 8 Ostacoli

**Preparazione:** Gli ostacoli devono essere collocati oltre gittata 3 dai bordi del tavolo dei giocatori ed oltre gittata 0 dei bordi neutrali del tavolo.



## PRINT SCALE





# PRINT SCALE

