

ANTAGONISM

© design & art: Stéphane Perrard

bigeyes.ch/it/html

v.08

Entrate nell'universo futurista di Antagonism attraverso 4 scenari distinti dove solo il più fino stratega sopravviverà. In modo competitivo o in modo semi-cooperativo, dominate l'avversario o distruggetelo! Il gioco è portatile e magnetico, facile, veloce ed ogni volta diverso.

PREPARAZIONE: scegliete uno dei 4 scenari poi scegliete il vostro gruppo di pedine con il medesimo simbolo e piazzatele sui rispettivi colori.

IMPORTANTE:

- La pedina NERA è il Leader. Se lo perdetevi siete eliminati!
- Ogni singola pedina ha una forza d'attacco di Livello 1 (L1). Impilando le vostre pedine di uno stesso colore fino ad un massimo di 3, aumentate la vostra forza d'attacco al Livello 2 (L2) e Livello 3 (L3). Anche l'inverso è valevole.
- Si aumenta o si diminuisce il Livello muovendo una sola pedina per volta! →
- La pedina NERA è la sola ad avere sempre una forza d'attacco L3, la sua difesa però rimane di livello L1 e può essere quindi eliminata da qualsiasi pedina nemica.

MOVIMENTI:

- Ad ogni turno potete muovere fino a 4 pedine diverse + il Leader (pedina NERA). **Il Leader è sempre l'ultimo a muoversi!**
- L'azione d'impilare/disimpilare è compresa nel movimento di una pedina. *Esempio: la pedina L1 (A) si impila con un'altra pedina L1 del medesimo colore (B). Se la pedina che si trova sotto la pila (B) non è già stata spostata, potete muovere la vostra nuova pedina L2.*
- Le pedine VERDI, BLU e NERA si muovono di 2 caselle al massimo in tutte le direzioni; le pedine ROSSE si muovono di 3 caselle al massimo in tutte le direzioni
- Il movimento delle pedine è sempre in linea retta!
- Pedine L2 e L3: La pedina che si trova in contatto con la superficie determina il movimento (agisce come un trasportatore). Ogni pedina L1 in cima alla pila può staccarsi ed effettuare il suo proprio movimento completo!
- Le pedine BLU sono le sole che possono utilizzare le WARP ZONES e attraversare senza penalità di movimento la NUVOLA ELETTROMAGNETICA del scenario VERTIGO.
- Le WARP ZONES permettono alle pedine BLU di essere teletrasportate in un altro luogo: Appena una pedina BLU è mossa su una WARP ZONE deve essere **immediatamente** trasferita su una qualsiasi altra WARP ZONE. Se la WARP ZONE di destinazione è già occupata, le pedine che vi si trovano sono tutte vaporizzate! →

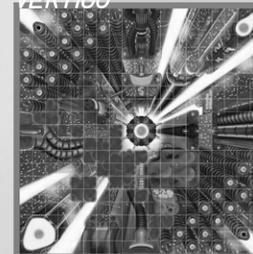
ATTACCO E ATTACCO-SUICIDA:

Per attaccare una pedina antagonista bisogna spostare la propria pedina su una casella occupata dall'avversario:

- Attaccando una pedina avversaria di un Livello uguale o inferiore l'eliminate!
- Attaccando una pedina avversaria di un Livello superiore eseguite un attacco-suicida, la(e) vostra(e) pedina(e) è(sono) sacrificata(e) ed il medesimo numero di pedine avversarie sono eliminate.
- La pedina NERA (Leader) è la sola ad avere sempre una forza d'attacco L3, ma la sua difesa rimane di livello L1 e può essere attaccata ed eliminata da qualsiasi altra pedina avversaria!

SCENARI:

VERTIGO

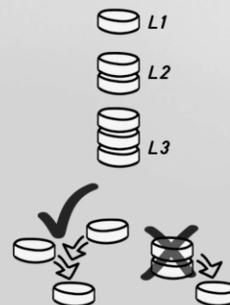


Condizioni di vittoria:

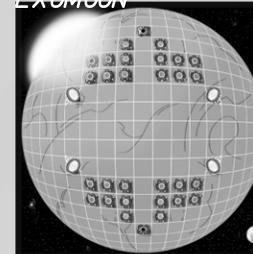
2 GIOCATORI
Controllo per 2 turni le 3 basi arancioni o elimina il Leader nemico.

Nuvola elettromagnetica:

Solo la pedina BLU può spostarsi nella nube senza penalità. Le altre pedine possono solo muoversi di una casella alla volta nella nuvola!



EXOMOON

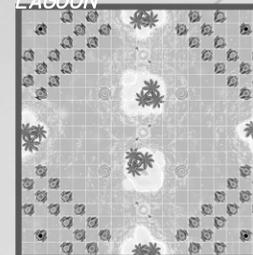


Condizioni di vittoria:

2 GIOCATORI
Elimina il Leader nemico.

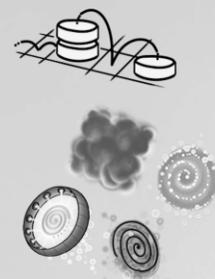


LAGOON

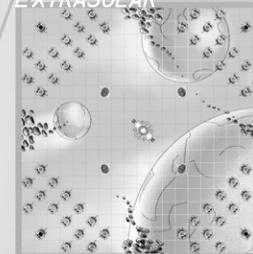


Condizioni di vittoria:

2 e 4 GIOCATORI (anche 2 vs 2)
Controllo per 2 turni le 3 basi tra le isole o elimina il(i) Leader(s) nemico(i).



EXTRASOLAR



Condizioni di vittoria:

2 e 4 GIOCATORI (anche 2 vs 2)
Controllo per 3 turni la base centrale o elimina il(i) Leader(s) nemico(i).

SPECIALE 3 GIOCATORI (King of the Hill)

Un giocatore inizia nella zona centrale tra le Warp Zones e piazza le sue pedine liberamente. Il suo compito è di difendere la base per 5 turni impedendo ad ogni costo che un avversario penetri nella base. La vittoria è sua se riesce a difenderla con successo. Gli attaccanti devono penetrare nella base per vincere. Perdere il Leader non è eliminatorio! Dei marcatori per i turni sono presenti sul bordo della tavola da gioco. Gli attaccanti iniziano la partita.

