

# Space & Trade

Un gioco di  
**Francesco Gabrielli**

**Contatti: 3381869741**  
**[gabrielli.fra@gmail.com](mailto:gabrielli.fra@gmail.com)**

Tipologia: Strategico/gestionale a tema spaziale a turni.

Giocatori: 2-4

Età: 10+

Durata: 90'

contenuto della scatola:

4 Plance Astronave  
96 carte metallo (35 Ferro 35 Carbonio 26 plutonio)  
32 carte Upgrade.  
32 carte Bonus.  
5 carte Obbiettivo.  
4 segnalini Astronavi.  
1 segnalino Alieno.  
1 segnalino Polizia.  
16 token pirata di 4 colori diversi.  
6 token danno  
40 token movimento.  
1 dado a 4 facce.  
XX crediti.

## **Obbiettivo del gioco**

Arrivare a guadagnare 3000 crediti, prima degli altri giocatori se si gioca in due. In tre 2500. In quattro 2000. Inoltre bisogna portare a termine il proprio obbiettivo segreto pescato a inizio partita.

### **Preparazione del gioco:**

Si posizionano a caso con il lancio del dado sui 4 assi principali del tabellone i segnalini alieno e polizia. I segnalini dei giocatori vanno messi sopra allo spaziorporto del proprio colore.

Sotto ogni angolo del tabellone, relativo agli spaziorporti, si mettono coperte, 8 carte upgrade, scelte a caso. Questa è la riserva che non può mai aumentare nel corso della partita.

Le carte Bonus e Metalli sono messe a lato del tabellone, pronte per essere pescate dai giocatori quando arriveranno sui pianeti da scavare per estrarre i metalli.

Ogni giocatore prende 500 crediti, l'obbiettivo segreto, i token movimento e i suoi segnalini pirata.

### **TABELLONE**

E' diviso in 4 quadranti principali divisi a sua volta in 4 settori ciascuno.

32 posizioni miniera.

8 posizioni Stazioni spaziali e 8 Market che via via verranno riempiti o meno a seconda degli acquisti o vendite.

### **PESCA DELLE CARTE**

Ogni qual volta un giocatore arriva per primo su un pianeta, pesca **una** carta Bonus e **tre** carte metalli. Ne tiene una o più a seconda della capacità della sua stiva e rimette le rimanenti, scoperte, sulla miniera. I metalli non costano niente.

### **MOVIMENTO**

Ogni astronave si muove di tanti spazi quanto è la sua velocità più relativi bonus, se li ha.

Quando si entra in un altro **quadrante** si rimane fermi nello spazio, anche se si hanno movimenti rimanenti da fare. Quando si esce da una struttura/miniera conta come 1 movimento. Per andare da una struttura/miniera ad un'altra nello stesso settore ci vogliono 2 movimenti.

### **Ordine di gioco:**

Movimento giocatori (in stazione o in miniera o al market o in spazio).

Risoluzione attacchi/ispezioni eventuali.

Movimenti polizia e alieni.

Risoluzione attacchi/ispezioni eventuali

Quindi può succedere che in un turno, un giocatore può venire attaccato DUE volte sia dagli alieni che dalla polizia.

### **Diventare pirata.**

Quando un giocatore attacca un altro giocatore automaticamente diventa **Pirata**.

Prende il suo token pirata e lo posiziona nel quadrante (dove c'è spazio). Chi diventa pirata non può attraccare nello spaziorporto dove ha commesso il fatto. Nemmeno in caso di avaria. Potrà farlo invece negli spaziorporti dove non risulta pirata. La polizia e gli alieni pirati si comporteranno secondo le regole, in TUTTI i quadranti, quindi chi diventa pirata, lo è per tutta la galassia. **(opzionale invece farlo diventare pirata solo in quel quadrante).**

Lo status pirata non si perde mai. Quando la polizia lo intercetta, lo attacca fino a quando una delle due navi non va in avaria.

**Polizia e alieni** Ogni turno, dopo il turno di tutti i giocatori, si sposteranno di 1 o 2 settori a caso (si usa il d4), dove potranno interagire con chiunque si trovi nei settori ai lati dx e sx. Non entreranno mai nelle strutture. Intercettino SOLO se il giocatore sarà in spazio aperto, non in miniera o in stazione. Intercettino i giocatori anche se gli stessi sono in spazio aperto adiacenti al settore. Il movimento del giocatore viene sempre interrotto (anche con camuffamento elettronico/scomparto segreto/pass alieno) quando c'è un ingaggio/ispezione.

Se dopo il loro movimento, polizia e alieni si trovano sulla stessa linea di settore, stanno fermi un turno.

### **MOVIMENTO ALIENI/POLIZIA**

Tiro del dado 1 = si muove orario di 1 settore.

Tiro del dado 2 = si muove orario di 2 settori.

Tiro del dado 3 = si muove antiorario di 1 settore.

Tiro del dado 4 = si muove antiorario di 2 settori.

### **Tipi di alieni:**

Quando c'è un incontro, si tira il D4. Con 1 sono minatori, con 2-4 sono pirati.

Pirati: attaccano a vista tutti quelli che non hanno lo status di pirata in quel settore. Se sono abbattuti, si guadagnano 200 crediti.

Minatori: Non attaccano se non vengono attaccati. Trasportano 1 metallo a caso preso dalla riserva di metalli. Chi li abbatte se lo prende.

### **Alieni minatori:**

Motore: 1

Scudi: 1

Attacco: 1d4

### **Alieni pirati:**

Motore: 3

Scudi: 3

Attacco: 1d4+1

Quando si sconfigge l'alieno, il segnalino rimane dove è. Il turno dopo "rinasce" alieno generico sempre sullo stesso asse.

Se un giocatore attacca un minatore alieno non prende lo status di Pirata. Se vince e guadagna plutonio e in zona c'è la polizia, non subisce subito l'ispezione ma il turno dopo deve andarsene o attraccare in uno spazio porto se vuole evitare l'ispezione/attacco.

In caso di Alien + Polizia che interagiscono con un giocatore, è solo la polizia che attacca/ispeziona. L'alieno è come se non ci fosse.

### **Polizia:**

Motore: 3

Scudi: 4

Attacco: 1d4+1

Quando si incontra la polizia si interrompe sempre il movimento. Anche se non si trasporta merce illegale.

Chi ha lo status di pirata in un determinato settore e proprio lì incontra la Polizia, viene attaccato a vista fino a che non va in avaria (perdendo il carico e un upgrade).

Per evitare l'ispezione, si può tentare di scappare se si è più veloci, subendo 1 colpo. Si può sommare i bonus motore che si ha per andare più veloci della polizia (o di un pirata). Si può scappare anche dopo che il combattimento è iniziato.

## PLUTONIO

La Polizia farà sempre ispezione se intercetta e se trova plutonio in stiva, vi farà andare al più vicino Spaziporto con confisca di tutta la merce presente in stiva (anche non illegale) più multa di 500 crediti. Il segnalino Polizia rimarrà nello spazio dove ha effettuato il controllo, non vi seguirà allo spaziporto. Resta sempre la possibilità di sconfiggere la polizia ed evitare la multa e confisca.

La polizia sconfitta rinasce sulla linea di settore più vicina a dove è stata sconfitta, ad uno spaziporto in senso orario.

### Le strutture:

In qualsiasi struttura si può stare quanti turni si vuole ma massimo un giocatore per struttura.

## SPAZIOPORTO

Ce ne sono 4, 1 per quadrante. Ci si può fare upgrade alla nave e riparazioni quando in avaria. Gli upgrade sono segreti, costano tutti uguali quindi si evita di far sapere cosa si è installato fino a che non si usa. Quando si compra upgrade ci si può muovere subito dalla stazione. Se ne possono comprare quanti se ne vuole nello stesso turno. Le carte upgrade distrutte si eliminano dal gioco. Ogni spaziporto ne ha 8. Una volta terminate, non ce ne sono più.

## MARKET

Ce ne sono 8, 2 per quadrante.

Nei market si comprano e si vendono i metalli. Massimo 3 metalli per tipo. Dopo che un mercato ha acquistato 5 unità di metalli può solo rivendere per poterne accettare ancora. Ogni volta che il mercato compra, il prezzo diminuisce secondo la tabella sottostante. Es: se nel mercato è già presente un Plutonio, se un giocatore va a vendere 1 plutonio riceverà 250 crediti. Se ne venderà 2, riceverà 250+150. Se successivamente un altro giocatore vorrà invece acquistarlo, lo pagherà 150 il primo, 250 il secondo.

Plutonio 500/250/150 crediti.

Carbonio e Ferro 200/100/50 crediti.

## MINIERE

Ce ne sono 32, 2 per settore. Ognuna contiene 3 unità da estrarre poi si esaurisce. Sono di tre tipi: Carbonio (35), Ferro (35) e Plutonio (26). Quest'ultimo è illegale.

Quando un giocatore atterra su una miniera, pesca tre carte metallo, ne sceglie quante ne vuole in base alla sua capacità di carico e rimette le altre scoperte al suo posto. Es: se ha pescato 2 ferro e 1 uranio e ha preso l'uranio, mette sul tabellone i 2 ferro rimanenti, visibili a tutti. La carta scelta in stiva rimane segreta.

Chi per primo arriva su una miniera, **riceve la carta bonus**. Quando le carte metalli finiscono, la miniera è esaurita e viene messa una carta metallo capovolta per segnalarlo. Sulla miniera si può scambiare i metalli con quelli che si hanno in stiva.

Il carico può essere espulso nello spazio per far posto ad altro minerale. Il carico si dissolve.

### Statistiche navi di partenza:

Motore 1

Scudi: 2

Attacco:1d4

Cargo: 1

### **Upgrade disponibili e costi:**

Motore +1, +1 300, 600.

Cargo+1,+1. 300, 600.

Scudi +1, +1. 300, 600.

Armi +1. +1. 300, 600.

Si può fare più upgrade a turno. Si può andare subito a upgrade 2 se si vuole, risparmiando 300 crediti. Se si installa l'upgrade più oneroso, l'altro va rimosso dalla nave e dal gioco. Gli upgrade possono rimanere segreti agli altri giocatori.

**Come si combatte:** si tira 1d4 a testa + la potenza dell'arma aggiuntiva se c'è. Chi fa il risultato maggiore infligge 1 punto danno. Se gli scudi arrivano a 0 la nave entra in “**modalità avaria**” e perde un Upgrade a scelta del giocatore e deve tornare in uno spazioporto a velocità 1 prima di poter uscire nuovamente sana. Le riparazioni sono gratuite.

Mentre si è in avaria non si può essere attaccati da nessuno. Gli scudi dopo il combattimento si ricaricano automaticamente al massimo.

Quando si attacca un avversario e si vince, gli si può rubare tutto il carico. In caso si perda contro l'alieno, si perde il carico e si rimuove dal gioco.

Dal combattimento si può disingaggiare solo se si è più veloci. Se si è più veloci di 1, si subisce due colpi, se di 2, un colpo, se di 3, nessuno. Per “colpo” si intende un tot danni da 1 a 4 tirando il dado, senza aggiungere bonus. Due colpi sono quindi due dadi da 4 (2-8 danni) e così via. Se si ha cargo 3 si toglie 1 dalla velocità massima. (solo nel caso che si scappi). I Bonus al motore possono essere aggiunti durante la fuga per aumentare la velocità.

### **IL GATE**

Entrandoci si ha la possibilità di uscire nel quadrante desiderato ma in un settore a caso dei 4. Il gate costa 50 crediti per attraversarlo e appena si esce ci si ferma in spazio aperto, nel settore indicato dal dado. In avaria **non** può essere preso.

### **MODALITA' SOLO.**

In 16 turni devi riuscire a fare più soldi possibili. Si inserisce anche un giocatore pirata fin dal principio che si muove come gli alieni/polizia e che contiene sempre un metallo a caso in modo da poterlo prendere se si sconfigge. Non ci si può **mai** fermare più di un turno in qualsiasi posto o spazio.

### **CARTE BONUS**

Ce ne sono 4 per tipo. Sono tutte cumulabili per tipo. Si pescano quando un giocatore esplora per primo una miniera. Se ne può usare quante se ne vuole, anche tutte insieme in un'azione di attacco o di difesa. Si usano anche per il conteggio delle miniere visitate.

**Camuffamento elettronico:** la tua nave non appare pirata, se lo sei, al prossimo controllo polizia.

**Radar stellare spia:** ti dà la possibilità di spostare la polizia di 2 settori (orario o antiorario). Se più giocatori lo usano, la polizia si muove come ogni giocatore dice, in ordine di “rivelazione della carta bonus”. L'ultimo giocatore che usa la carta, decide dove posizionare la polizia.

**Boost al motore:** +1 per un turno (cumulabili).

**Boost all'arma:** +1 per un combattimento (cumulabili).

**Boost Scudi:** +1 per un combattimento (cumulabili).

**Crediti:** trovi 200 crediti.

**Alieno amico:** ti dà un pass per non farti attaccare dagli alieni pirati, per una volta.

**Scomparto segreto:** puoi nascondere una unità di plutonio quando vieni perquisito dalla polizia e quando vieni attaccato da un altro giocatore puoi nasconderci una unità di carico senza perderla. Vale solo per un controllo.

## **OBBIETTIVI**

Il giocatore deve diventare pirata.

Il giocatore deve eliminare una volta la polizia.

Il giocatore deve eliminare una volta l'alieno pirata.

Il giocatore deve guadagnare 1000 crediti extra.

Il giocatore deve avere installate e funzionanti quattro modifiche alla nave.

Quando si verificano, vanno dichiarati.

## **OPZIONE MOVIMENTO TURNO IN CONTEMPORANEA.**

Si muove tutti in contemporanea segretamente. Ogni giocatore avrà a disposizione dieci segnalini che indicheranno: Spazio, 2 settore a Dx, 2 settore a Sx, Mercato, Spazioporto, Miniera1, Miniera2, Gate. Se un giocatore muove di 1, metterà sul tavolo, in segreto solo un segnalino movimento. Se ne ha 2 ne metterà 2 e così via.

Si scoprono volta per volta le prime mosse di tutti i giocatori. Se due o più giocatori si trovano nello stesso spazio aperto, possono attaccarsi.

Dopo che ognuno ha fatto tutte le mosse disponibili, si muovono alieni e polizia.

**OPZIONE:** ognuno pianifica le sue mosse che può fare (se più di una), quando via via si scoprono, il giocatore può cambiarne una, ma solo se ne poteva fare ancora due. Quindi solo se uno può fare 3 movimenti. Ovviamente vale anche se si usa il bonus boost motore nel conteggio.

31x53 nuove dimensioni carte