



Gioco da tavolo minimale una pagina, creato da Qwein, genere fantascienza, gratuito concesso con la formula guarda, scarica, stampa e gioca. Viene vietata la copia e o uso ai fini commerciali senza il consenso dell'autore.

Questo è un gioco libero
<http://giochidiquwein.altervista.org> Creato il 11/11/2019 qwein@hotmail.it

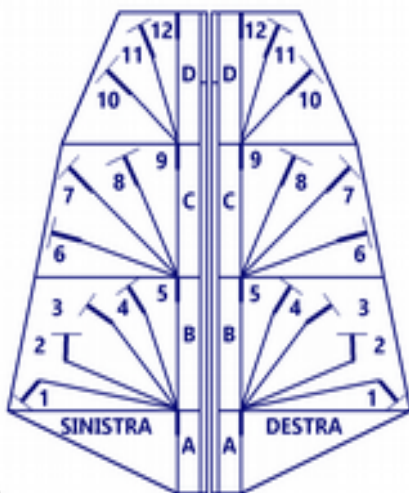
PREPARAZIONE Si parte dividendo equamente i due schieramenti per numero, dai lati opposti di una tavola, con le basi delle pedine contro il bordo della tavola. Le pedine debbono recare il numero del caccia nel quadrato bianco o sulle ali a distinguo. Per entrambi gli schieramenti ci sarà un capo squadriglia, assegnato dal Narratore.

Il capo squadriglia potrà comunicare con i propri piloti dando delle indicazioni tattiche sugli spostamenti a ogni turno dando a tutti i piloti o al singolo pilota un biglietto con le indicazioni, in modo segreto. Uscire dal lato significa rientrare alla nave madre, scappare. Uscire dal lato nemico significa venire fatti prigionieri.

Uscire da uno dei due lati opposti significa venire bersagliato dalle batterie delle navi di entrambe le fazioni e venire distrutti. Vanno quindi stampate le figurine delle navi, e diverse vele di manovra (che andranno incollate) e il cerchio esplosivo. Ogni turno tutti i giocatori scriveranno su un foglio in segreto che tipo di manovra intendano fare, coprendo le manovre stesse con un altro foglio, riportando il totale dei punti scafo. Ogni modello ha un'autonomia, e ogni mossa sarà un consumo, finite le mosse e o subiti danni al motore si potrà solo fare la mossa di vela "inerzia A".

VELA DI MANOVRA Permette di muovere con diverse manovre e virate i caccia, girandolo a destra o sinistra a seconda di dove si vuole virare, e a diverse velocità. Permette di vedere se il bersaglio viene inquadrato facendo terminare la figura del caccia dal punto iniziale al punto finale. Se il caccia viene colpito, trovandosi in linea di fuoco, l'attaccante lancia i dadi per sapere quanti punti scafo sottrarre, al Narratore elencare le variabili e conseguenze.

FOTOCOPIARE SU CARTONCINO LE VARIE PARTI



18
RAZZI

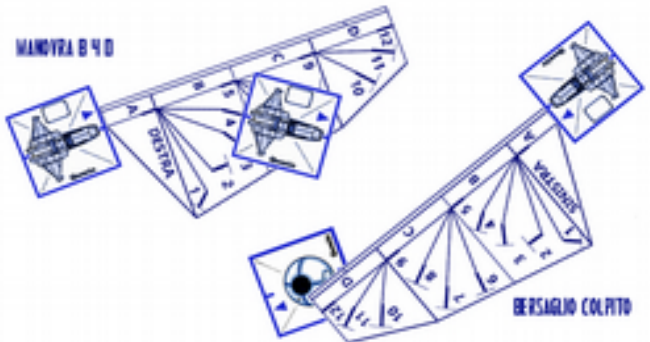


16
SCARICHE
ENERGIA



Esempio di manovra, il giocatore scrive B4D, significa che partendo dal punto base di A effettuerà la manovra 4 con la vela orientata a Destra, e la sua pedina caccia terminerà in quella posizione, vedi figura sottostante.

Note I caccia terrestri avranno una linea di fuoco superiore, i caccia Ransiani più corta. I terrestri non possono fare la manovra 2.



VELA DI MANOVRA (piegare in mezzo)

OPZIONALE Manovre B consumo un carburante Manovre C due carburante Manovre D tre carburante.

ECCEZIONI Non esiste un sopra un sotto quindi va considerato che i caccia si affrontino su diversi livelli, nel caso due figura di caccia arrivassero a sovrapporsi, entrambi i giocatori lanceranno 1d6 se ottenessero lo stesso risultato esploderebbero entrambi.

Linea di tiro Se coperta da un compagno, sempre su diverse dimensioni ma entrambi i caccia lanceranno 1d6 se ottenessero entrambi lo stesso risultato in linea di tiro verrebbe colpito dall'amico e subirebbe i danni, diversamente verrebbe colpito il caccia nemico.

Danni subiti Il Narratore a sua discrezione sancirà i malfunzionamenti, armi, manovra, comunicazioni ecc ecc a sua discrezione

Contestazioni Mosse dubbie, angolazioni sospette, mossa accidentale del caccia sul tavolo. Ad alzata di mano si giudica la manovra se tutti sono d'accordo chi è colpevole la sua manovra verrà commutata in Inerzia.

Velocità, non sarà possibile salvo se colpiti con danni ingenti passare due livelli di velocità, tipo da D a A, ma sempre quello vicino.

Sovraccarico Motori, una sola volta per battaglia, ogni pilota terrestre potrà attivare a mossa fatta, un sovraccarico dei motori, che lo farà avanzare di A un inerzia in più, ma dovrà lanciare 1d6, se ottiene 1 o 2 esplodono i motori e potrà procedere con inerzia.



ESPLOSIONE Se un caccia arriva a zero punti scafo esplosione con un lancio del dado 1-2-3-4, mentre con 5 o 6 va in avaria e procede nell'ultima direzione con la manovra inerzia. A esplosione conclamata sul caccia si posiziona l'anello esplosivo e tutti i caccia, alleati o ostili che verranno toccati dall'anello subiranno 1d6 di danni.

RAGGIO TRAENTE Un fascio di luce in dotazione delle navi degli invasori, proiettato da un caccia a un altro in avaria, capace di trascinarlo.

ESPULSIONE In caso di bisogno entrambi i caccia possono eiettare il pilota, la cui tuta ha un'autonomia di 45 minuti per i terrestri e 35 per gli invasori.

STORIA La terra viene bersagliata di asteroidi, ben presto si scopre che vengono deviati da sfere che proiettano su di loro un raggio per deviarne la traiettoria verso il pianeta. Da base luna partono appena

avvistati i caccia per intercettarli. Non è chiara la loro provenienza, paiono arrivare e fuggire in un vortice nello spazio. Lo scopo è impedire ce i caccia alieni, trascinino dietro di loro questi meteoriti e li orientino verso la terra.

METEORITI I caccia alieni che hanno meteoriti al traino viaggiano a velocità B massima. E possono sganciarli, questi proseguiranno a velocità inerzia(il meteorite va dietro). Ogni meteorite ha un valore 12. Il meteorite che supererà la linea di entrata terrestre, colpirà la terra con devastanti disastri, pari a un esplosione atomica.



LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!