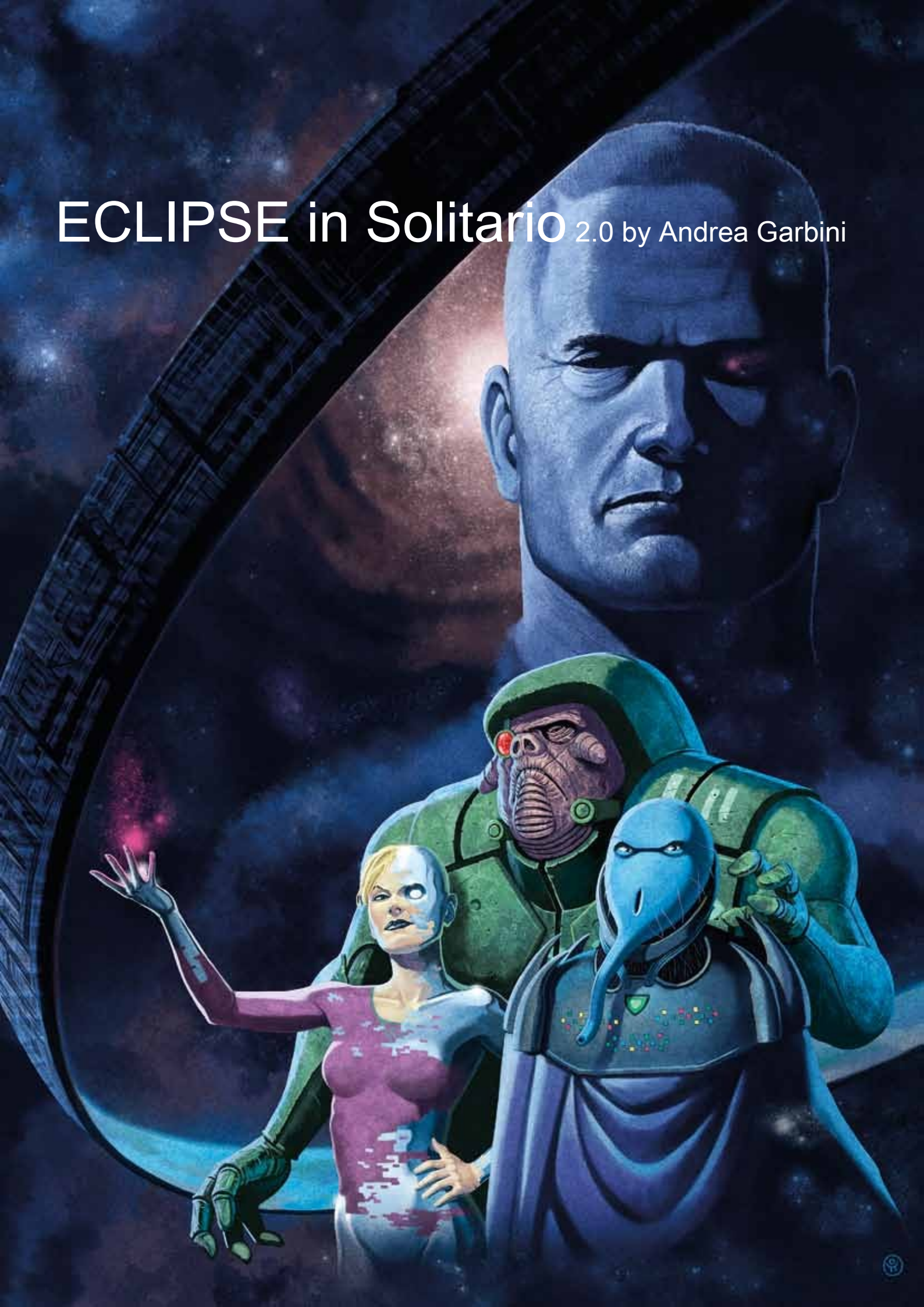


ECLIPSE in Solitario 2.0 by Andrea Garbini



Scopo del Gioco

Controllare 5 esagoni di livello III, distruggere tutte le navi nemiche e degli antichi, e affrontare tutti i cubetti/dadi presenti negli esagoni, senza che la vostra Base di partenza venga distrutta, il tutto entro il 18° turno. A fine partita non si contano i punti, quindi potete evitare di pescare o collezionare segnalini che ve ne diano. La Diplomazia non esiste!

Preparazione

Effettuate la preparazione come da regolamento tranne per le seguenti regole:

- 1) Prendete 1D6 (dado a 6 facce), 1D4 (dado a 4 facce), e 1D20 (dado a 20 facce).
- 2) Pescate 12 **Segnalini Tecnologia** e piazzateli sulla Plancia dei Rifornimenti.
- 3) **Mescolate i Segnalini Progresso e impilateli coperti accanto alla Plancia dei Rifornimenti.**
- 4) **Non posizionare** l'esagono del Centro Galattico e quello che dovrebbe contenere. Il Centro Galattico siete voi.
- 5) Posizionate al centro del tavolo il vostro esagono di partenza con un gettone influenza, una Base Stellare, un Interceptor, e i relativi cubetti popolazione. Questa è la vostra Base.
- 6) **Posizionate i mondi di origine degli antichi come da regolamento per 2 giocatori.**
- 7) Prendete **tutti** gli esagoni di tipo I, II e III, mescolateli separatamente per tipo e formate tre pile coperte.

Fasi di Gioco

Le fasi di gioco sono identiche a quelle specificate nel regolamento ufficiale, tranne per queste regole che si sostituiscono e/o aggiungono a quelle base.

EXP Esplorazione

Quando effettuate un'azione di esplorazione **dovete** prendere gli esagoni di tipo I per le zone adiacenti al vostro esagono di partenza, di tipo II per i settori a due esagoni da voi, di tipo III per tutti gli altri esagoni. Ogni volta che esplorate un esagono, lanciate 1D6 e aggiungete al risultato il tipo dell'esagono esplorato. Questa è la probabilità di incontrare una nave nemica. Piazzate nell'esagono esplorato, un numero di cubetti o dadi per un valore pari al totale ottenuto (es. con un totale di 5 dovete piazzare 5 cubetti o un dado con il valore 5), e ogni eventuale nave degli antichi. Quando entrate con le vostre navi, in un esagono con dei cubetti/dadi, tirate 1D6. Se il risultato di questo lancio è inferiore al numero dei cubetti o dadi presenti, sottraete il risultato al numero dei cubetti/dadi, questo è il numero delle navi nemiche che incontrate nell'esagono. Se il risultato del lancio è superiore al numero dei cubetti/dadi presenti, non aggiungete alcuna nave nemica. Per ogni nave nemica che dovete piazzare, lanciate 1D4 e prendete la relativa nave (come indicato dalla successiva tabella). Se terminate le miniature delle navi nemiche, prendete quelle di altri colori (le navi nemiche non terminano mai).

- 1) Interceptor
- 2) Cruiser
- 3) Dreadnought
- 4) Starbase

UPGRADE NAVI NEMICHE

La prima volta che esplorate un esagono di tipo II o di tipo III, dovete effettuare degli upgrade alle navi o basi stellari del vostro nemico (partendo dall'Interceptor), attenendovi alle seguenti istruzioni. Se giocate con il solo gioco base, scartate ogni risultato dal 16 al 20, e ritirate il dado. **Se giocate con l'espansione L'Ascesa degli Antichi, il risultato "19" non è valido se state lanciando per l'Interceptor. Se ciò dovesse accadere ritirate il dado.** Sulle basi stellari non vanno mai piazzati i motori, se ciò accade ritirate il dado.

a) Esagono di tipo II

Lanciate 1D20 e mettete la corrispondente Parte di Nave (come da tabella sottostante) sullo **spazio vuoto** di una nave o base stellare. Alcune razze aliene hanno navi o basi senza spazi vuoti, in questo caso piazzate la parte di nave in uno spazio esterno adiacente senza coprire nulla.

b) Esagono di tipo III

Lanciate 1D20 e mettete la corrispondente Parte di Nave sullo **spazio Energia** di una nave, o sullo spazio energia esterno di una base stellare.

1. Plasma Cannon
2. Hull
3. Plasma Missile
4. Positron Computer
5. Nuclear Drive
6. Gluon Computer
7. Antimatter Cannon
8. Improved Hull
9. Electron Computer
10. Gauss Shield
11. Ion Cannon
12. Phase Shield
13. Plasma Cannon
14. Fusion Drive
15. Tachyon Drive
16. **Conifold Shield**
17. **Sentient Hull**
18. **Flux Missile**
19. **Interceptor Bay (solo per Cruiser e Dreadnought)**
20. **Plasma Cannon**

Non importa se gli Upgrade superano il limite di energia, le navi nemiche hanno energia infinita e conoscenza necessaria.

INF Influenza

Non potete piazzare segnalini influenza, in un esagono con presenti navi nemiche e/o cubetti o dadi.

Assegnare i Danni

Quando dovete assegnare i danni che subiscono le vostre navi, dovete assegnarli cercando di distruggere la vostra nave. Se nessuna nave può essere distrutta, assegnate i danni alla nave con l'iniziativa maggiore. A parità di iniziativa, scegliete liberamente come assegnarli.

Fase di Ripristino

1) Pescare segnalini Tecnologia

- a) *TURNO 1-9*: Scartate 1 segnalino Tecnologia a vostra scelta tra quelli presenti sulla Plancia dei Rifornimenti e rimettetelo nel sacchetto. Poi pescate 1 segnalino Tecnologia.
- b) *TURNO 10-18*: Scartate 1 segnalino Tecnologia a vostra scelta tra quelli presenti sulla Plancia dei Rifornimenti e rimettetelo nel sacchetto. Poi pescate 2 segnalini Tecnologia.

2) Girare 1 segnalino Progresso

Se vi trovate nei turni 10-17, dovete girare 1 segnalino Progresso dalla cima della relativa pila, rendendolo così disponibile all'acquisto. Il turno successivo il nuovo segnalino girato, deve essere messo sopra al precedente (se non è stato acquistato), rendendolo così non più acquistabile.

3) Le Navi nemiche si muovono

Se sono presenti navi nemiche (non cubetti/dadi), queste possono attaccarvi. Per ogni **gruppo** di navi nemiche (di ogni tipo) lanciate 1D6, se ottenete 1 o 2, spostate le navi nemiche (tranne le Starbase) verso la vostra Base di un esagono passando per il percorso più breve. Se ci sono più percorsi uguali, scegliete liberamente. Tutti gli esagoni privi di vostre navi, vengono automaticamente influenzati dal nemico e tutti i vostri cubetti popolazione vengono rimossi e sostituiti con i cubetti del nemico. Le eventuali battaglie vengono risolte durante la successiva fase di combattimento.

