

 **MANUALE**



VANAGLORIA GALAXY

By Adamo Bencardino



VANAGLORIA GALAXY

Prefazione

Il gioco è ambientato nella Galassia Vanagloria, lontana anni luce dalla Via Lattea, dove razze aliene sono in guerra da millenni per impadronirsi delle rarissime scorte di **Energia α** e di **Energia β** .

Tali scorte si trovano solo in alcune Stazioni Spaziali ormai abbandonate, derivanti da un'antica civiltà scomparsa misteriosamente anni or sono.

Ogni civiltà tecnologicamente e culturalmente adeguata invia i migliori esploratori in giro per la **Galassia Vanagloria**, dove imperversano le battaglie per le stazioni spaziali, al fine di impossessarsi della suddetta preziosa **Energia**.

Si narra che la razza predominante capace di impossessarsi di queste ultime scorte di Energia diventerà la dominatrice incontrastata di tutto l'Universo, grazie al fatto che, combinando tra loro, nelle giuste quantità, le due Energie, sarà possibile controllare il tempo.

Sono già migliaia i valorosi guerrieri che hanno cercato il successo invano... sarai forse tu il prescelto destinato a dominare sugli altri contendenti e porre fine a questa estenuante guerra?

Contenuto

Ogni giocatore ha:



x8
Basette pedina
"Scarica"



x8
Basette pedina
"Mezza Carica"



x7
Basette pedina
"Carica Completa"



x12
Pedine
Dreadnought



x11
Pedine
Dreadnought
"con Scudo"



x1
Pedine
"Segna Punti"



x1
Basetta Pedina
"Segna Punti"

Il gioco contiene inoltre:



x25
Pianche Gioco



x3
Pianche Conta Punti



x6
Token "Ingresso"



x6
Token "Bonus punti"



x6
Token "Turno"

Dreadnought

Ogni Dreadnought è caratterizzato dall'insieme di un Token Pedina ed una Basetta Pedina. I Token Pedina rappresentano i Dreadnought con o senza uno Scudo deflettore, mentre le Basette Pedina indicano se il Dreadnought ha abbastanza energia per poter utilizzare delle armi o meno.



Si deduce che:

- Un Token Pedina assemblato su una Basetta Pedina “Scarica” rappresenta un Dreadnought che non può attaccare (non ha energia sufficiente per attivare le armi)
- Un Token Pedina assemblato su una Basetta Pedina “Mezza Carica” rappresenta un Dreadnought che può attaccare con un’arma da corpo a corpo (ha energia sufficiente solo per attivare l’arma da combattimento in corpo a corpo che ha in dotazione);
- Un Token Pedina assemblato su una Basetta Pedina “Carica Completa” rappresenta un Dreadnought che può attaccare anche con un’arma a distanza (ha l’energia per utilizzare tutte le armi in suo possesso, anche quelle per effettuare attacchi a distanza);
- Tutti i Dreadnought hanno una sola ferita, quindi se subiscono un attacco devono essere rimossi dal gioco.
- Negli esempi suddetti, cambiando i Token Pedina con i Token Pedina “con Scudo” si vuole indicare che i Dreadnought hanno uno Scudo deflettore in grado di annullare un attacco avversario.

D’ora in poi ci riferiremo:

- al Token Pedina con il termine Dreadnought;
- al Token Pedina “con Scudo” con il termine Dreadnought con Scudo;
- alla Basetta Pedina “Scarica” con il semplice termine Disarmato;
- alla Basetta Pedina “Mezza Carica” con il termine Arma da corpo a corpo;
- alla Basetta Pedina “Carica Completa” con il termine Arma a distanza.

Quindi dove ci sarà scritto “Dreadnought con Arma da corpo a corpo” ci stiamo riferendo ad un Dreadnought costituito da un Token Pedina assemblato ad una Basetta Pedina “Mezza Carica”.

Durante lo svolgimento di una partita ogni giocatore può utilizzare solo i Token Pedina e le Basette Pedina che ha a disposizione. Ciò vuol dire che non si può avere contemporaneamente in gioco più di 12 Dreadnought (perché ci sono solo 12 Token Pedina a disposizione per ogni giocatore) oppure non si può avere contemporaneamente in gioco più di 8 Dreadnought con arma da corpo a corpo (perché ci sono solo 8 Basette Pedina “Mezza Carica”) e così via per ogni componentistica.

Per quanto appena detto, può succedere che un giocatore ha in gioco 12 Dreadnought, in tal caso se un Dreadnought con Scudo viene attaccato non può essere rimpiazzato da un Dreadnought e quindi andrà rimosso come perdita.

Tabellone

Il **Tabellone** rappresenta una Stazione Spaziale situata nella **Galassia Vanagloria**, ed è composto da un numero di **Plance gioco** che possono variare in base al numero di giocatori ed alla discrezionalità degli stessi.

Ogni **Plancia gioco** rappresenta una stanza della Stazione Spaziale da esplorare. Nelle ultime pagine del regolamento sono riportati alcuni **Tabelloni preimpostati** per poter iniziare a giocare, ma una volta che si è preso dimestichezza ci si può divertire nel comporre nuovi Tabelloni per rendere ogni partita un’esperienza unica.



Il Tabellone deve essere costituito da un numero di Token "Ingresso" (che d'ora in poi chiameremo Piattaforma "Ingresso") pari al numero di giocatori.

- **Piattaforma Ingresso:** Area da dove entrano in gioco i Dreadnought disarmati. Non si possono attaccare i Dreadnought situati in queste Piattaforme. Non si può entrare negli Ingressi con l'azione di movimento. Le Piattaforme "Ingresso" devono essere posizionate in aderenza ad una stanza e a contatto con un corridoio (spiegheremo in seguito cosa sono i corridoi).



Nelle Stanze vi possono essere:

- **Piattaforma Radio:** area da dove si possono chiamare rinforzi, e che in termini di gioco fa aggiungere un Dreadnought disarmato della propria squadra nella propria Piattaforma "**Ingresso**".



- **Piattaforma Scudo deflettore:** Area in cui un Dreadnought ottiene uno Scudo deflettore in grado di annullare un attacco avversario. Per rappresentare ciò bisogna sostituire il Token Pedina con un Token Pedina "con Scudo".



- **Piattaforma Ricarica Armi:** Area dove un Dreadnought ottiene l'energia necessaria per poter utilizzare le armi in proprio possesso. Si deve procedere per passi: Un Dreadnought che attiva per la prima volta la funzione di questa Piattaforma ottiene l'energia per utilizzare un'**Arma da corpo a corpo** (bisogna sostituire la Basetta Pedina "Scarica" con un'altra Basetta Pedina "Mezza Carica") mentre un Dreadnought che ha già l'energia per utilizzare un'**Arma da corpo a corpo** ottiene l'energia per utilizzare anche un'**Arma a distanza** (bisogna sostituire la Basetta Pedina "Mezza Carica" con un'altra Basetta Pedina "Carica Completa");



Un Dreadnought non può perdere in nessuna maniera l'energia acquisita.

- **Piattaforma Energia α :** assegna dei punti ai Dreadnought che vi stazionano a fine turno.

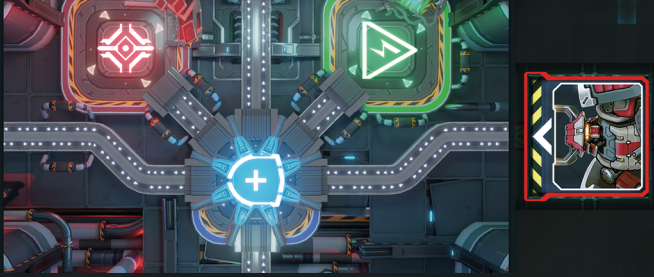


- **Piattaforma Energia β :** assegna dei punti ai Dreadnought che vi stazionano a fine turno.



- **Corridoi:** Le Piattaforme sono collegate tra di loro tramite corridoi. Due Piattaforme sono considerate connesse quando vi è un corridoio che le collega senza che vi siano altre Piattaforme lungo suddetto percorso.





Ad esempio, dall'immagine si evince che la Piattaforma **"Ingresso"** della squadra Rossa è connessa con la Piattaforma **"Scudo deflettore"** mentre non è connessa con la Piattaforma **"Energia α "** e la Piattaforma **"Ricarica Armi"**. Due piattaforme possono essere connesse sia che siano situate nella stessa stanza e sia che siano in stanze diverse, l'unica condizione per considerarle connesse è che siano direttamente collegate da un corridoio.

La Piattaforma **"Ingresso"** serve quindi solamente per fare entrare i Dreadnought in gioco.

Le Piattaforme **"Radio"**, **"Scudo deflettore"** e **"Ricarica Armi"** servono per rafforzare la propria squadra in numero, in resistenza ed in forza d'attacco. Per svolgere le funzioni di queste tre Piattaforme un Dreadnought vi deve essere situato sopra e deve svolgere un'azione **"Attivazione"**.

Infine le Piattaforme **"Energia α "** ed **"Energia β "** assegnano dei punti a chi le controlla.

Regole

Numero di Giocatori: 2-6

Durata: 30 / 45 minuti

Età: 14+

Preparazione

1. Assegnare i Token Pedina, le Basette Pedina ed il Token segna punti di ogni colore ad ogni giocatore.
2. Assemblare le tre Plance Punti in ordine crescente dallo zero al 50.
3. Riporre i Token segna punti sulla casella "start" della Plancia Punti.
4. Comporre il Tabellone secondo uno schema indicato a fine regolamento o in maniera libera.
5. Ogni giocatore ripone uno dei propri Dreadnought disarmato sulla Piattaforma "Ingresso" del colore della propria squadra.

Come si Gioca

Prima di iniziare a giocare, bisogna decidere quale tra le seguenti modalità di interazione tra giocatori consentire:



- **Alleanze:** I giocatori possono stringere alleanze temporanee e/o permanenti di non belligeranza e/o alleanze per affrontare un comune nemico. In questa modalità è consentito tradire un alleato se lo si desidera.
- **Competitivo:** I giocatori non possono stringere alleanze e non possono nemmeno parlare tra di loro per darsi consigli sulle azioni da svolgere.
- **Neutrale:** I giocatori non possono stringere alleanze ma possono parlare tra di loro con tutto ciò che ne consegue (finti suggerimenti, mosse sbagliate suggerite intenzionalmente, ecc...).

Bisogna a questo punto stabilire le **modalità di turno**, ovvero come svolgere ogni turno. Ci sono tre modalità tra cui scegliere: **Standard, Pro e Random**.

- **Standard:** stabilire in maniera casuale chi è il primo giocatore ed assegnargli il Token "Turno" con il numero 1 e procedere ad assegnare i rimanenti Token "Turno" in ordine crescente ai giocatori rimanenti in senso orario; L'ordine assegnato in questa maniera rimane lo stesso per il resto della partita.
[Questa modalità è obbligatoria se si gioca in 2]
- **Pro:** stabilire in maniera casuale chi è il primo giocatore ed assegnargli il Token "Turno" con il numero 1 e procedere ad assegnare i rimanenti Token "Turno" secondo le seguenti grafiche:

4 Players		
	4	
2		3
	1	

5 Players		
5	4	
3		2
	1	

6 Players		
5	6	4
3		2
	1	

ad ogni fine turno ogni giocatore deve consegnare il proprio Token "Turno" al giocatore alla propria sinistra.

[Questa modalità è vietata se si gioca in 3]

- **Random:** assegnare ad ogni inizio turno in maniera casuale i **Token "Turno"** ai giocatori.

Una volta stabilita la modalità di Turno, si può procedere a svolgere il Primo Turno dove ogni giocatore può effettuare due azioni a testa seguendo l'ordine dei **Token "Turno"**.

Le azioni tra cui scegliere sono: **Movimento, Attivazione ed Attacco**.

1. **Movimento:** con questa azione si può muovere un proprio Dreadnought verso una Piattaforma Connessa.
2. **Attivazione:** con questa azione si attiva la funzione della Piattaforma (**Radio, Scudo deflettore o Ricarica Armi**) dove è situato un proprio Dreadnought (ma non ci devono essere Dreadnought avversari nella stessa Piattaforma).
3. **Attacco:** con questa azione si può attaccare un Dreadnought avversario (un Dreadnought disarmato non può effettuare quest'azione).



Le azioni **“Attivazione”** ed **“Attacco”** non possono essere ripetute dallo stesso Dreadnought nello stesso turno. Per effettuare l'azione **“Attacco”**, il Dreadnought deve avere l'energia per poter utilizzare un'arma:

- Se in possesso della Basetta Pedina **“Mezza Carica”** può effettuare un attacco solamente ad un Dreadnought avversario situato nella stessa Piattaforma.
- se in possesso della Basetta Pedina **“Carica Completa”** può effettuare un attacco ad un Dreadnought avversario situato in una Piattaforma Connessa o ad un Dreadnought avversario situato nella stessa Piattaforma.

Il bersaglio dell'attacco lo sceglie sempre il giocatore che effettua l'azione **“Attacco”**. Se il bersaglio è costituito dal Token Pedina bisogna rimuoverlo come perdita, mentre se il bersaglio è in possesso dello Scudo deflettore rimane in vita ma si deve sostituire il Token Pedina **“con Scudo”** con il Token Pedina (praticamente l'azione Attacco subita provoca la distruzione dello Scudo).

Se ad un giocatore vengono abbattuti tutti i Dreadnought presenti sul Tabellone, automaticamente gli entrerà un Dreadnought disarmato dalla Piattaforma **“Ingresso”**.

In ogni turno, tutti i giocatori possono svolgere al massimo due azioni a testa (ogni giocatore può fare anche meno di due azioni se lo desidera) procedendo sempre in base all'ordine di turno prestabilito.

Alla fine di ogni turno, dopo che ogni giocatore ha svolto le proprie azioni, si devono conferire i punti assegnati dalle Piattaforme **“Energia α ”** ed **“Energia β ”** ai giocatori che vi hanno dei Dreadnought sopra:

- Ogni Piattaforma **“Energia α ”** conferisce 4 punti al giocatore che ne ha il completo controllo.
- Ogni Piattaforma **“Energia β ”** conferisce 2 punti al giocatore che ne ha il completo controllo.

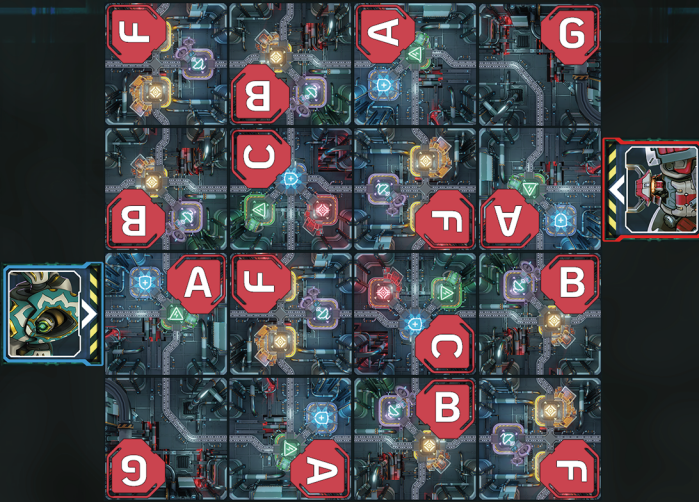
Se una Piattaforma **“Energia α ”** o **“Energia β ”** non è sotto il completo controllo di un solo giocatore, ma è condivisa con altri giocatori, allora verranno assegnati la metà dei punti sopra indicati a tutti i giocatori con dei Dreadnought situati sulla stessa Piattaforma.

Più Dreadnought della stessa fazione sulla medesima Piattaforma **“Energia α ”** o **“Energia β ”** non fanno sommare i punteggi. (Esempio: Se su una Piattaforma **Energia β** , a fine turno, vi sono situati dei Dreadnought di tre giocatori, ognuno di essi prenderà un punto).

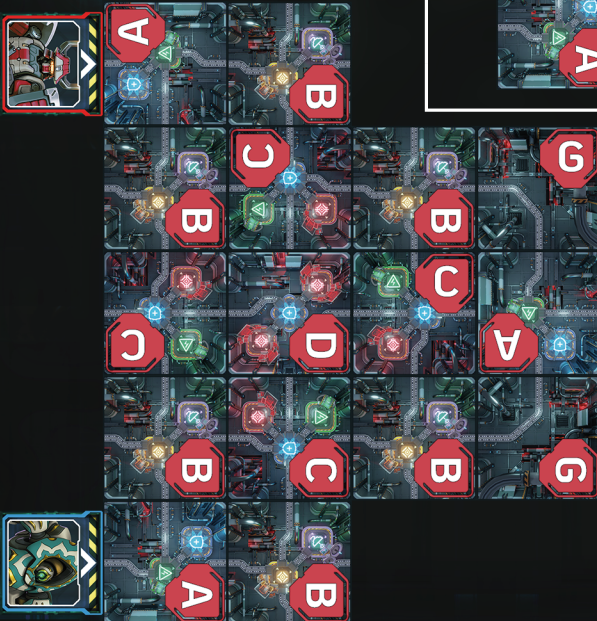
Obiettivo del gioco

Vince il giocatore che arriva per primo a 50 punti o più. Se nello stesso turno ci sono più giocatori che superano i 50 punti, vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto. Se si è in parità bisogna effettuare altri turni finché non c'è un giocatore con il punteggio più alto.

Si può decidere ad inizio partita, se tutti i giocatori sono d'accordo, di far durare la partita più turni, aumentando l'obiettivo a 100 punti oppure a 150 punti invece dei canonici 50 punti. In tal caso bisogna conferire ai giocatori che superano la casella **“50”** la prima volta il Token **“Bonus Punti”** con il +50 rivolto verso l'alto, mentre i giocatori che superano la casella **“50”** la seconda volta devono girare il Token **“Bonus Punti”** portando il +100 rivolto verso l'alto.



 x2



 x3

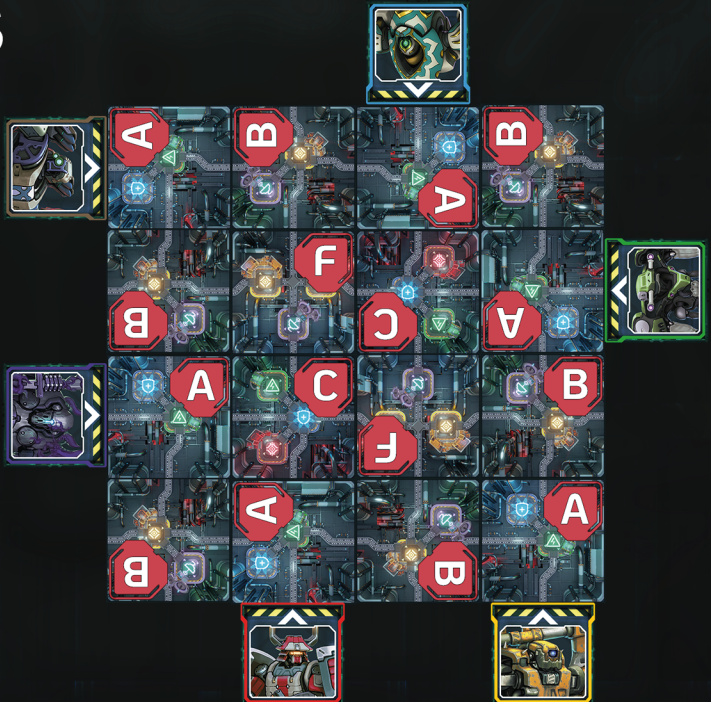


 x5





 x6





Progettato da Vanagloria Games
vanagloriagames.com

Illustrato da

ANDRIERI STEFANO

artstation.com/andrieristefano



Distribuito e prodotto da Tambù