

## SCOPO DEL GIOCO

Trova un posto a tutti i tuoi guerrieri sulle astronavi della flotta di STAR SENZ, ma fai attenzione: troppi guerrieri insieme finiranno per litigare e dovrai ricominciare da capo!

Ad ogni partita possono prendere parte da due (consigliati 3) a sei giocatori (dai 4 ai 99 anni purché all'inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 30 gettoni guerrieri, 6 cartelle "astronave", un dado e questo foglio di istruzioni.

In base al numero di giocatori che prendono parte alla sfida:

- per 2 giocatori consegnare a ognuno 13 gettoni guerrieri (rimuovere dal gioco i 4 rimanenti);
- per 3 giocatori consegnare a ognuno 10 gettoni guerrieri;
- per 4 giocatori consegnare a ognuno 7 gettoni guerrieri (rimuovere dal gioco i 2 rimanenti);
- per 5 giocatori consegnare a ognuno 6 gettoni guerrieri;
- per 6 giocatori consegnare a ognuno 5 gettoni guerrieri.

Quindi disporre sul tavolo tutte le cartelle "astronavi" (comporranno il tabellone di gioco).

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve rimuovere da una cartella "astronave" un gettone guerriero e consegnarlo a un giocatore a sua scelta;
- se ottiene 2 deve spostare un gettone guerriero a sua scelta dalla cartella "astronave" attuale in un'altra su uno spazio vuoto (se disponibile);
- se ottiene da 3 a 6 deve occupare con un suo gettone guerriero (di quelli ancora a propria disposizione) in una astronave a sua scelta una casella tra quelle contrassegnate dallo stesso valore ottenuto con il dado (se ancora disponibili, altrimenti deve passare il turno se risultano tutte occupate).

**Per sfide tra 2 giocatori:** se durante il posizionamento di un nuovo gettone guerriero (o per effetto di uno spostamento) vengono a riempirsi tutte le caselle indicate su una cartella "astronave", questa deve essere "svuotata" e i gettoni vanno ripartiti in numero uguale tra i due giocatori.

**Per sfide da 3 a 6 giocatori:** se durante il posizionamento di un nuovo gettone guerriero (o per effetto di uno spostamento) vengono a riempirsi tutte le caselle indicate su una cartella "astronave", questa deve essere "svuotata" e i gettoni vanno ripartiti in numero uguale tra i vari giocatori avversari (o solo ad alcuni se essi sono più dei gettoni da riassegnare), ma in caso di "resti" (esempio: la cartella "astronave" prevede 6 spazi ma i giocatori avversari sono solo 4, oppure gli spazi sono 4 ma gli avversari sono 3) questi vanno assegnati al giocatore di turno (2 e 1 nei casi di esempio).

Vince il giocatore che per primo rimane senza gettoni guerrieri da posizionare.

Buon divertimento.