

REGOLLE

CUBE  
ATTACK

# SOMMARIO

Introduzione	1
Tabellone	2
Regole	4

## Ogni giocatore ha:

- 20 cubi di legno 1cm per lato
- 1 Meeple segna punti
- 1 token da assegnare al primo giocatore

## Cubes

Ogni cubo è caratterizzato da 6 facce:

4 facce vuote



rivolgendo una faccia vuota verso l'alto si indica che il Cubo è disarmato

1 figura triangolare



rivolgendo la faccia con questo simbolo verso l'alto si indica che il Cubo è armato con un'Arma a corta gittata

1 figura quadrata



rivolgendo la faccia con questo simbolo verso l'alto si indica che il Cubo è armato con un'Arma a lunga gittata.

# Tabellone

## Pianeta Ingresso



Area da dove entrano in gioco i propri Cubi con la faccia vuota verso l'alto; ce ne sono 6, uno per ogni squadra.

Non si possono attaccare i Cubi situati in questi Pianeti.  
Non si può entrare negli Ingressi con l'azione di movimento.

## Pianeta Cubo



Pianeta che fa aggiungere un Cubo della tua squadra nel tuo Pianeta "Ingresso".

## Pianeta Ferita



Pianeta che fa aumentare di una Ferita il Cubo che vi è situato sopra. Per rappresentare ciò aggiungi un Cubo in pila sotto al suddetto.

Conteranno comunque come un solo Cubo.

Un Cubo può essere costituito al massimo da due Cubi.

## Pianeta Armamentario



Pianeta dove un Cubo ottiene un'Arma. Un Cubo disarmato ottiene un'Arma a corta gittata (rivolgi la faccia con il simbolo dell'Arma a corta gittata verso l'alto) mentre un Cubo che ha l'Arma a gittata corta la sostituisce con un'Arma a gittata Lunga (rivolgi la faccia con il simbolo dell'Arma a gittata lunga verso l'alto).

## Mezza Luna



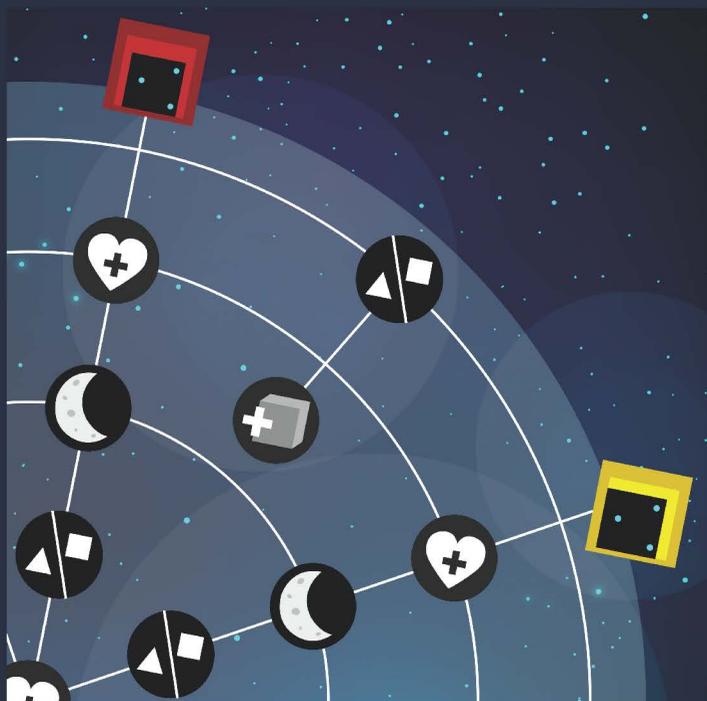
assegna dei punti ai Cubi che vi stazionano a fine turno.

## Luna Piena



assegna dei punti ai Cubi che vi stazionano a fine turno.

I suddetti Pianeti sono collegati da orbite (linee bianche). Due Pianeti sono considerati connessi quando vi è un'orbita che li collega senza che vi siano altri Pianeti lungo questo percorso. Ad esempio, dall'immagine si evince che il Pianeta "Ingresso" della squadra Rossa è connessa con il Pianeta "Ferita" ed il Pianeta "Armamentario", mentre non è connessa con il Pianeta "Mezza Luna" ed il Pianeta "Cubo".



Il Pianeta "Ingresso" serve quindi solamente per fare entrare i Cubi in gioco.

I Pianeti "Cubo", "Ferita" e "Armamentario" servono per rafforzare la propria squadra in numero, in resistenza ed in forza d'attacco.

Per svolgere le funzioni di questi 3 Pianeti un Cubo vi deve essere situato sopra e deve svolgere un'azione "Attivare la funzione del Pianeta".

Infine i Pianeti "Mezza Luna" e "Luna Piena" assegnano dei punti a chi li controlla.

# REGOLE

Numero di Giocatori: 2-6

Durata: 20-30 min

Età: 14+

## PREPARAZIONE

1. Assegnare 20 Cubi ed il Meeple segna punti dello stesso colore ad ogni giocatore;
2. Riporre i Meeples segna punti sulla casella "Start";
3. Assegnare casualmente il Token "Primo Giocatore" ad uno dei partecipanti;
4. Ogni giocatore ripone uno dei propri Cubi disarmato sul Pianeta "Ingresso" del colore dei propri Cubi;

## Come si gioca

Una volta stabilito il primo giocatore si procede in senso orario ad effettuare 2 azioni a testa.

Le azioni sono le seguenti:

1. Muovere un proprio Cubo verso un Pianeta Connesso;
2. Attivare la funzione del Pianeta (Cubo, Ferita o Armamentario) dove è situato un proprio Cubo (ma non ci devono essere Cubi avversari sullo stesso Pianeta);
3. Attaccare un Cubo avversario (un Cubo disarmato non può effettuare quest'azione).

I punti 2. e 3. non possono essere ripetuti dallo stesso Cubo nello stesso turno. Per effettuare l'azione 3. "Attaccare un Cubo avversario", il Cubo con cui si vuole svolgere quest'azione deve essere armato:

- Se armato con un'Arma a corta gittata può effettuare un attacco ad un Cubo avversario situato nello stesso Pianeta;

- Se armato con un'Arma a lunga gittata può effettuare un attacco ad un Cubo avversario situato in un Pianeta Connesso.

Il Cubo bersaglio di un attacco perde una Ferita. Se il bersaglio è costituito da un solo Cubo rimuovilo come perdita, mentre se il bersaglio è costituito da due Cubi rimuovi quello che aveva messo in pila.

Ogni turno tutti i giocatori devono svolgere 2 azioni a testa iniziando sempre dal primo giocatore fino ad arrivare all'ultimo giocatore in senso orario.

Alla fine di ogni turno, dopo che ogni giocatore abbia svolto le proprie azioni, si devono conferire i punti assegnati dai Pianeti "Mezza Luna" e "Luna Piena" ai giocatori che vi hanno dei Cubi sopra:

- Ogni Pianeta "Mezza Luna" conferisce 2 punti al giocatore che ne ha il completo controllo.
- Ogni Pianeta "Luna Piena" conferisce 4 punti al giocatore che ne ha il completo controllo.

Se un Pianeta "Mezza Luna" o "Luna Piena" non è sotto il completo controllo di un solo giocatore, ma è condiviso con altri giocatori, allora verranno assegnati la metà dei punti sopra indicati a tutti i giocatori con dei Cubi situati sul Pianeta stesso.

Più Cubi della stessa fazione sullo stesso Pianeta "Mezza Luna" o "LunaPiena" non fanno sommare i punteggi.

## GOAL

Vince il giocatore che arriva (o supera) per primo a 64 punti. Se nello stesso turno ci sono più giocatori che superano i 64 punti, vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto.

Se si è in parità bisogna effettuare altri turni finchè non c'è un giocatore con il punteggio più alto.



