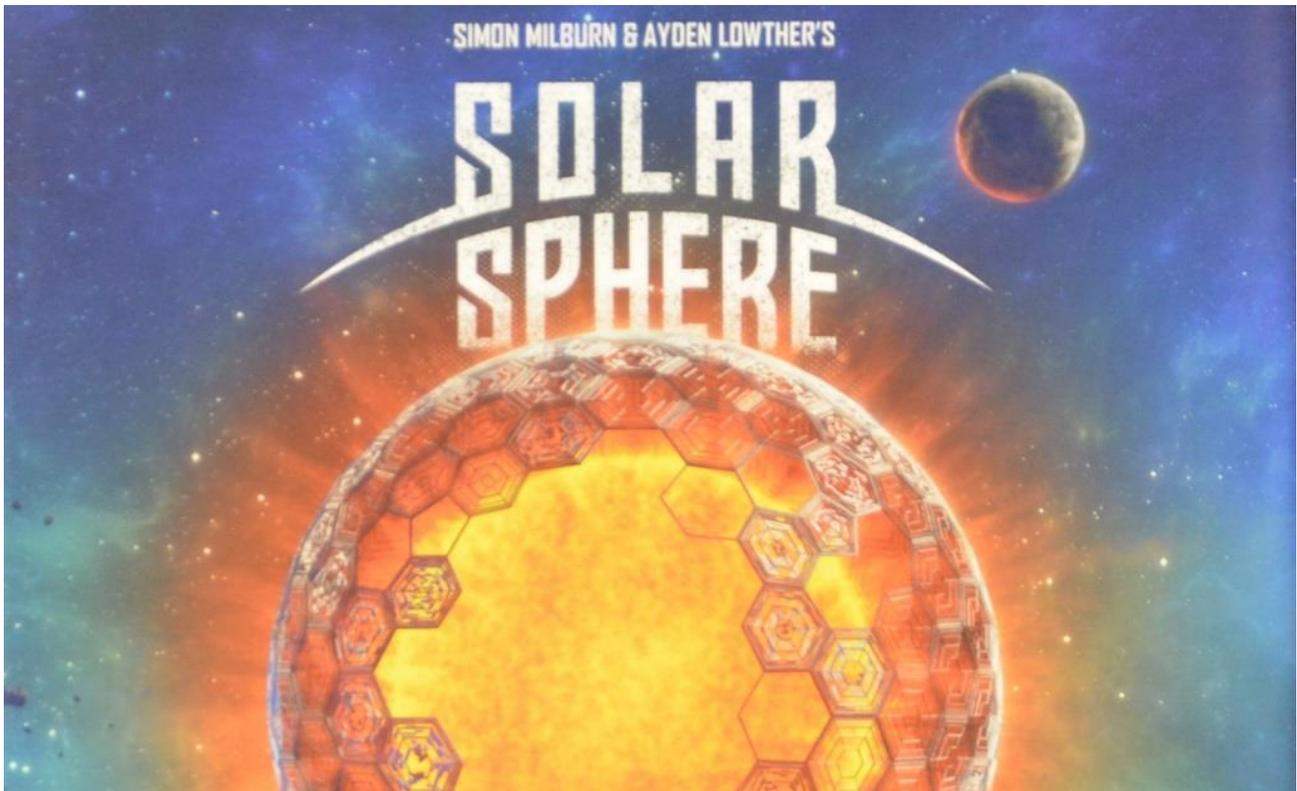


SOLAR SPHERE

Costruiamo un sole artificiale per salvare l'Umanità



Introduzione

I due autori di [Solar Sphere](#) (inglesi di Birmingham) hanno creato appositamente una ditta (Dranda Games) per pubblicare i loro primi titoli, fra cui quello che stiamo per recensire e che [Giochix.it](#) ha deciso di tradurre e distribuire in Italia.

Si tratta di un gioco di “piazzamento dadi” per 1-4 giocatori di 12 anni o più (la cifra indicata sulla scatola, 10 anni, ci sembra un po’ ottimistica, a meno che i ragazzini non abbiano qualcuno che studi le regole per loro, spieghi il gioco e assista i partecipanti nei primi turni).

A parte la prima, le partite hanno una durata ragionevole (circa 70-80 minuti in tre e 90-100 in quattro) ma mettete in conto che quando proverete il gioco per la prima volta potreste incontrare qualche difficoltà nell'interpretazione di alcune regole.

Fortunatamente basterà una partita per capire come girano le cose e scoprire che **Solar Sphere** in fondo non è poi così complicato: attenzione però a non sottovalutarlo, perché darà comunque filo da torcere ai vostri neuroni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Solar Sphere ci viene proposto in una scatola di dimensioni ridotte (185x250x50 mm) molto ben riempita e con componenti di ottima qualità, a cominciare dalle quattro plance dei giocatori, ricavate da cartone multistrato e con caselle in rilievo da destinare ai vari segnalini che dovremo utilizzare nel corso della partita.

Ci sono poi 82 carte (63x88 mm) per il gioco standard, 12 carte per la versione “in solitario”, 1 fustella con una ventina di gettoni, 16 dadi D6 di plastica colorata, 1 dado D6 speciale (“Resistenza”), segnalini vari di legno colorato e circa 90 cubetti di plastica colorata (la confezione in nostro possesso contiene un cubetto extra di ogni colore, da tenere a parte e usare come ricambio). Una scatola bianca racchiude una trentina di tessere con le quali bisogna confezionare il tabellone centrale, chiamato Sfera Solare.



Foto 2 – Il tabellone all’inizio della partita: manca solo un cubetto bianco sulla tessera centrale.

Infine abbiamo il libretto di 24 pagine (formato A5) con le regole del gioco: dal punto di vista “estetico” è davvero ben realizzato, con un fondo blu scuro che ricorda il cielo nello spazio, ma l’esposizione delle regole non è un capolavoro di chiarezza e durante la nostra prima partita di prova abbiamo avuto numerosi problemini da risolvere (nonostante l’errata che abbiamo scaricato dalla “rete” e che vi alleghiamo a fine recensione).

Essendo tutti giocatori esperti abbiamo comunque risolto ogni dubbio e dopo qualche turno le cose sono andate a posto, ma se non avete qualcuno che vi spiega le regole sappiate che il primo impatto con il gioco richiede un po’ di tempo extra.

Per facilitarvi il compito abbiamo anche preparato una scheda riassuntiva abbastanza esaustiva che potrete *scaricare dal sito Big Cream*.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Ecco come si presenta il tavolo da gioco prima di una partita a quattro, illuminato dai raggi di un sole... morente, causa prima della necessità di costruire la Sfera.

Preparare il tavolo richiede una ventina di minuti, per cui quando aprirete per la prima volta la scatola di **Solar Sphere** dovreste cercare di dividere al meglio i componenti e facilitare così il setup. Per prima cosa si prepara il tabellone circolare (la Sfera Solare, appunto), montando i 12 pezzi della cornice esterna e inserendo a caso le 18 tessere esagonali al suo interno, lasciando lo spazio al centro per quella di partenza (sulla quale dovrà essere posato un cubetto bianco, detto “della Corporazione”).

Attorno alla Sfera si posizionano le 8 carte “Luogo” (che servono ad eseguire le azioni), una carta Punteggio (le vedremo meglio più avanti) e la plancetta “Ordine del Turno” con i dischetti dei giocatori. Ai due lati si posizionano 6 carte “Esploratore” (da una parte) e 2 carte “Astronavi della Resistenza” (dall’altra) con i relativi mazzetti di riserva coperti.

Sempre sul tavolo bisogna lasciare un po’ di spazio per i segnalini “Risorsa” (“Minerali” di colore grigio, “Oro” di colore dorato e Cristalli di colore verde) e rimanenti cubetti “Corporazione” e il dado D6 della Resistenza (con le facce numerate 0-0-1-1-2-2).



Foto 4 – La postazione dei giocatori ad inizio partita.

Ai giocatori di **Solar Sphere** vengono poi consegnati: una plancia personale; quattro dadi (tre di plastica traslucida e uno di plastica opaca); quattro gettoni “Fazione”; 20 cubetti del colore scelto; due segnalini da piazzare all’inizio dei tracciati della Reputazione (quello in alto nella foto, con il segnalino arancione) e del “Morale” (il secondo, con il cuoricino).

I segnapunti dei giocatori (dei segnalini di legno quadrati e serigrafati) vengono posti sulla Sfera Solare nella casella “0” del tracciato dei Punti Vittoria (PV).

Notate che nella parte in basso a sinistra della plancia c’è anche una griglia di 3x3 caselle (chiamata Matrice, di cui parleremo più avanti) e che a destra (nella zona centrale della plancia) è stata realizzata un’altra area che potrà contenere un massimo di 6 risorse.

Prima di partire ogni giocatore prende 8 dei suoi 20 cubetti colorati (che da ora in poi chiameremo Droni, come nel testo) e ne mette 6 sulla casella BLU in basso a destra (Droni Attivi) e 2 in quella ROSSA a sinistra (Droni Inattivi).

Poi tutti lanciano i tre dadi traslucidi del loro colore e li piazzano sulla plancia in corrispondenza del numero uscito: per determinare l’ordine del turno ognuno fa la somma dei punti ottenuti con i dadi e chi ha il totale più alto sarà il Primo Giocatore, seguito dagli altri in ordine decrescente di punteggio.

Il Gioco



Foto 5 – Le risorse del gioco: Minerali, Oro e Cristalli.

Solar Sphere ha una durata di soli 6 turni, in ognuno dei quali i giocatori potranno eseguire (normalmente) 3 azioni (una per dado) in 3 giri consecutivi: partendo dal Primo Giocatore, e in ordine di turno, tutti posano una delle loro astronavi (i dadi, appunto) su una carta “Luogo” ed eseguono l’azione relativa.

Qui dobbiamo aprire subito una parentesi perché ci sono due tipi di “posa”:

- (a) Si mette il dado sulla carta e si esegue l’azione indicata;
- (b) Si mette il dado sulla carta INSIEME ad un Drone (che diventa un “Satellite” e resterà su quella carta fino a che il giocatore eventualmente non lo richiamerà) però NON si esegue alcuna azione. Nei turni successivi ogni dado posato su una carta che ha un “Satellite” del suo colore eseguirà un’azione potenziata.

Anticipiamo anche che su ogni carta può stare un qualsiasi numero di dadi: se però un giocatore ne mette uno dove ce ne sono già altri (suoi o degli avversari) dovrà prima disattivare un suo Drone (spostando un cubetto dalla zona Blu a quella Rossa nella propria plancia), quindi se non ne ha nessuno di riserva non può eseguire quella mossa. Da notare infine che attivando uno o più Droni (cioè spostandoli dal Blu al Rosso) è possibile modificare di 1 o più punti il valore del dado prima di usarlo, ma non si può passare direttamente dal “6” all’ “1” (o viceversa).



Foto 6 – Le otto carte “Luogo”.

Vediamo allora quali sono le possibili azioni di **Solar Sphere**, facendo riferimento alla foto 6 qui sopra:

- (1) – Raccogliere “Minerali” (prima carta a sinistra della fila in mezzo): bisogna mettere in questo luogo un dado di valore “1” o “2” per raccogliere 1 Minerale. Se sulla carta c’è già un Satellite del nostro colore raccoglieremo 1+2 minerali;
- (2) – Raccogliere “Oro”: (carta al centro): come sopra, ma si devono usare dadi di valore “3” o “4”;
- (3) – Raccogliere “Cristalli” (carta a destra della fila centrale): come sopra, ma usando dadi di valore “5” o “6”;
- (4) – Recuperare Droni (carta in alto a sinistra): qui può essere posato un dado qualsiasi, ma il suo valore corrisponde al numero di Droni che potranno essere spostati dalla casella Rossa (Inattivi) a quella Blu (Attivi) o alla Matrice della plancia personale. Se invece c’è un satellite qualunque sia il dado utilizzato il suo valore diventa sempre pari a “6”;
- (5) – Acquisire nuovi Droni (carta in alto a destra): anche qui si può usare un dado di qualsiasi valore per ottenere 2 Droni, che verranno prelevati dalla riserva generale (i 12 cubetti messi inizialmente a fianco della plancia insieme al dado opaco) e saranno posizionati sulla casella “Attivi”. Se c’è un satellite se ne prenderanno tre;



Foto 7 – Come costruire le tessere della Sfera Solare.

(6) – Costruire una tessera Solare (carta in alto al centro): questa è un'azione importante perché i PV che assegna sono molti. Si può usare un dado qualsiasi, ma il suo valore determina il numero della tessera su cui costruire: inoltre è obbligatorio che la nuova costruzione sia fatta in una tessera adiacente da un'altra che abbia già un cubetto sopra (bianco o colorato). Il giocatore paga le risorse indicate nella parte alta della tessera e incassa quelle stampate in basso. Avere un Satellite permette di costruire su qualsiasi tessera, indipendentemente dal valore del dado.

(7) – Ingaggiare nuovi membri dell'Equipaggio (carta in basso a sinistra): qui serve un dado "dispari" e il giocatore può ingaggiare uno dei sei membri dell'Equipaggio esposti sul tavolo, pagandone il prezzo (due "Oro" e 0-1-2 risorse extra) e incassando subito i PV indicati sulla stellina a sinistra. La carta scelta verrà posizionata sotto alla plancia personale e, una volta usata, sarà "tappata" (messa in orizzontale) fino a fine turno. A fine partita queste carte assegnano anche dei Punti Fazione (i simboli in alto a destra). Se c'è già un Satellite il giocatore prenderà una risorsa gratuita a sua scelta prima di effettuare l'ingaggio;



Foto 8 – Un esempio di carte Equipaggio: ci sono TRE livelli ed il costo di ingaggio sale con il valore della carta, ma anche l’azione offerta diventa più potente.

Vediamo allora alcuni esempi di Equipaggio: la prima carta in alto a sinistra (livello 1) costa solo 2 risorse “Oro”, assegna 1 PV e permette di trasformare 1 Oro in 2 Cristalli (e a fine partita darà 1 Punto Fazione Rossa); La seconda al centro costa 2 risorse “Oro” e una terza risorsa a scelta,

assegna 2 PV e permette di prendere un Drone dalla riserva generale (a fine partita attiva 2 Punti Fazione Arancione); la terza in basso a destra costa 2 risorse “Oro” e altre due risorse a scelta, assegna 3 PV e permette di rigenerare fino a 4 Droni (a fine partita darà un punto Fazione Grigia e uno Azzurra); ecc. Notare che i giocatori di **Solar Sphere** possono tenere sotto la loro plancia fino a tre membri dell’Equipaggio: se ne acquisiscono un quarto devono “licenziare” uno dei vecchi, ma incassano subito quanto indicato a destra delle stelline.

(8) – Spedire astronavi per combattere i Ribelli (carta in basso a destra): in questo caso si possono usare solo dadi “dispari”, ma sarà poi possibile attaccare più astronavi, purché per ognuna di esse si possa pagare un segnalino “Cristallo”. Avere un satellite qui permette di ”Recuperare” 2 Droni prima della battaglia.



Foto 9 – La situazione nello... spazio prima della risoluzione delle battaglie.

Le battaglie sono un altro modo per ottenere PV, quindi è bene dare un’occhiata più da vicino al loro funzionamento. A inizio partita si prepara un mazzetto di 12 carte “Astronavi Ribelli” in base al numero dei partecipanti, poi si espongono le prime due carte: esse possono così essere attaccate dai giocatori mettendo un dado sulla carta con l’apposita azione e lanciando dei Droni (presi fra quelli Attivi) contro l’astronave ribelle.

Ognuna di queste ultime ha una “Forza di Difesa”, rappresentata da un numero bianco su fondo rosso nella parte centrale alta della carta: i giocatori incolonnano i loro Droni nelle caselle in basso (vedere Foto 9) ed a fine turno risolvono tutti i combattimenti:

- (a) – si sommano i Droni attaccanti che si trovano nella parte bassa;
- (b) – si lancia il dado D6 speciale e si somma il suo valore (0-1-2) alla Forza dell’astronave Ribelle;
- (c) – si paragona il valore degli attaccanti (VA) con quello del difensore (VD): se VA è uguale o superiore alla VD la battaglia è vinta, altrimenti l’astronave ribelle resta in gioco (ma i Droni rimangono al loro posto per lo scontro del turno dopo).

Se la battaglia è vinta il giocatore che aveva messo più Droni sulla carta ribelle guadagna i PV indicati nella prima stellina a sinistra (più 1 “Cuore”) e si prende la carta: questa a fine partita, gli darà i Punti Fazione indicati in alto a destra. Il secondo giocatore guadagna i PV della seconda stellina (più 1 “Cuore”) e tutti gli altri partecipanti i PV della terza stellina (e il solito “Cuore”). Se sulla carta è disegnato anche un simbolo “Reputazione” (un piccolo ingranaggio arancione) il giocatore che si è preso la carta avanza di una casella nel relativo tracciato.

Le astronavi Ribelli rimaste intatte si spostano in seconda fila nel turno successivo (ma ognuna di esse riceve un “Drone” bianco di rinforzo dalla Confederazione) e vengono scoperte altre due carte (da mettere in prima fila, accanto al mazzo). Se le astronavi erano già in seconda fila, e non vengono sconfitte, escono dal campo di battaglia e faranno danni in giro per la Galassia, quindi TUTTI i giocatori perdono 1 “Cuore”, che abbiano partecipato o meno allo scontro.



Foto 10 – La postazione dei giocatori durante la partita: notate in alto i due tracciati della Reputazione e del Morale, ed i relativi segnalini.

Ottenere punti “Ingranaggio” e/o “Cuore” a **Solar Sphere** permette di spostare i propri segnalini sui relativi tracciati “Reputazione” e “Morale”. Se date un’occhiata alla Foto 10 qui sopra noterete

certamente che la posizione dei due segnalini può assegnare a fine partita dei punti positivi (1-3-6-10) o negativi (-1, -3, -6), quindi è bene tenerli sempre d'occhio perché, a parità degli esagoni costruiti sulla Sfera Solare, spesso sono proprio questi valori a fare la differenza.

Due parole infine sulla “matrice” (la vedete in basso a sinistra nella Foto 10, con tre cubetti gialli incolonnati): durante un'azione “Recupero Droni” è possibile spostare uno o più cubetti in questa zona, coprendo le caselle da sinistra a destra e incassando le risorse, i PV o i “Cuori” indicati. Ogni volta che una colonna viene completamente riempita il giocatore lancia anche il dado “opaco” e lo mette immediatamente nella casella con lo stesso numero, potendo così utilizzare un'azione extra.

La partita a **Solar Sphere** prende fine dopo avere eseguito le battaglie del sesto turno (sono proprio le 12 carte “Astronave Ribelle” a determinare la fine del gioco). I giocatori rivelano le carte Equipaggio e Astronave Ribelle che hanno in loro possesso e spostano di conseguenza i segnalini “Fazione” sulla carta che vedete a destra della plancia (sempre sulla Foto 10), incassando 5 PV per ogni tris ottenuto: per esempio con 4 punti rossi, 3 arancioni e 6 azzurri il giocatore riesce a fare solo 3 Tris (a causa del basso valore arancione) e quindi totalizza 15 punti. Naturalmente chi ottiene il maggior numero di PV vince la partita.



Foto 11 – Ecco come si presenta il tavolo al termine di una partita a tre.

Qualche considerazione e suggerimento

All'inizio di una partita a **Solar Sphere** la prima cosa da fare è mandare un dado e un Satellite almeno su 1-2 delle carte “Luogo” con le risorse, in modo da riuscire a raccoglierne fino a TRE nei turni successivi, scegliendo il tipo necessario a seguire la propria strategia.

I pareri qui sono stati unanimi, ma sul dove piazzare altri satelliti è stata fonte di varie discussioni: dai nostri test comunque è saltato fuori che le altre carte preferite per ricevere un Satellite sono state

l'ingaggio degli Equipaggi (per avere una risorsa gratis prima della scelta) e la costruzione delle tessere solari (per non avere limiti al piazzamento in base al numero del dado).

Cercate di non restare mai con meno di DUE Droni attivi perché rischiate di non poter accedere alla maggior parte delle carte “Luogo” (ricordate che bisogna pagare 1 Drone per posare un dado in un posto già occupato) oppure di non poter costruire tessere Solari (su ognuna bisogna infatti mettere un cubetto del proprio colore).

Quando effettuate un'azione “Recupero Droni”, prima di spostarli tutti dalla zona Rossa a quella Blu valutate le seguenti alternative: (a), recuperare Droni da carte Luogo che ormai non vi servono più e (b) mandare dei Droni sulla “Matrice” per incassare i bonus relativi e, riempiendo una colonna, tirare il quarto dado, che potrete usare subito come azione supplementare. Questa mossa è risultata molto popolare, durante i nostri test, negli ultimi due turni, quando avere 4 azioni a disposizione (invece delle abituali 3) può fare la differenza.

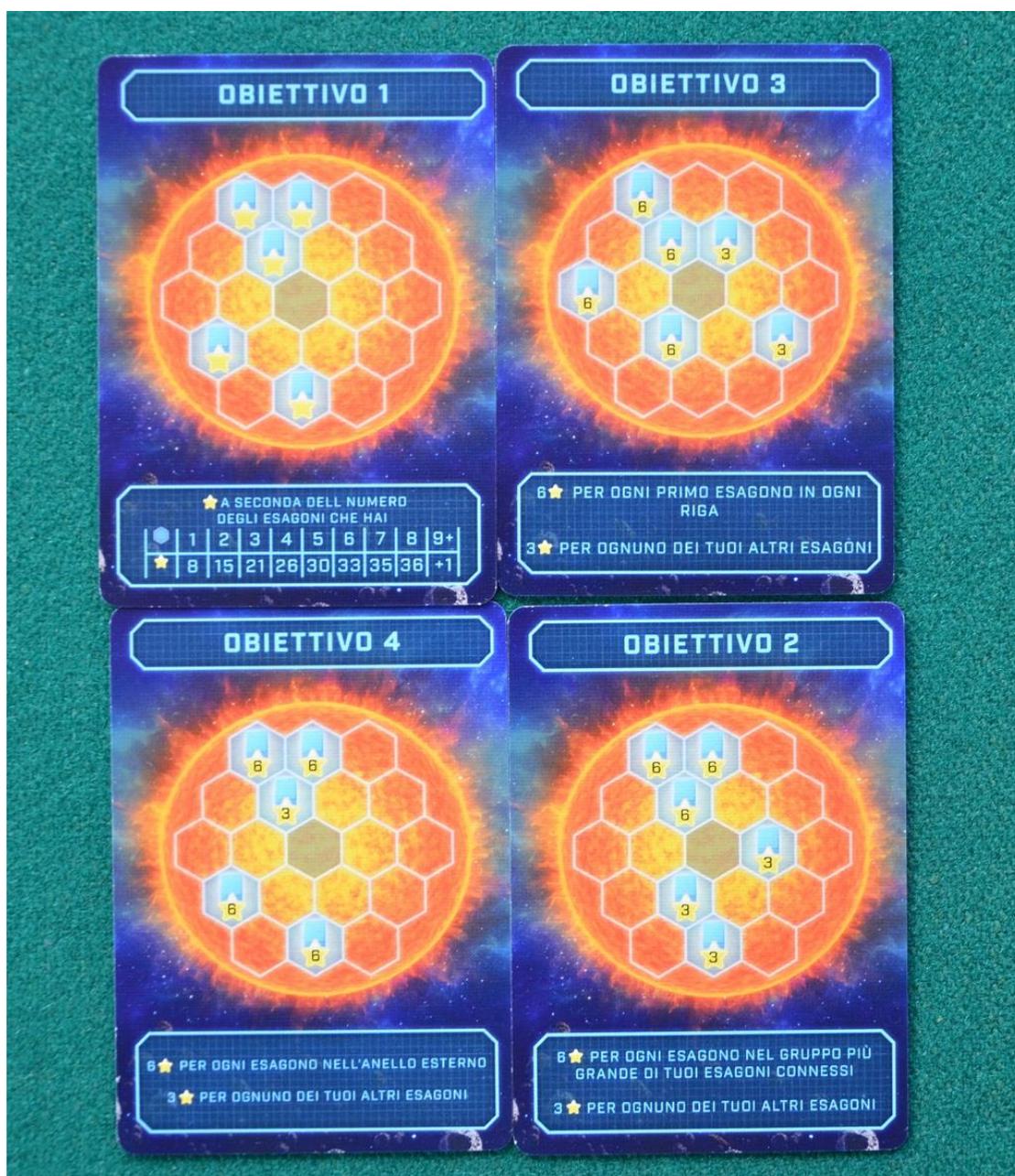


Foto 12 – Le carte “Punteggio”: ne viene scelta una a caso prima di ogni partita.

Parlando del setup di **Solar Sphere** forse ricorderete che avevamo accennato a una carta “Punteggio” da mettere in tavola: nella foto qui sopra vedete tutte quelle fornite, e ognuna di esse ha un diverso modo di assegnare PV extra. La prima in alto a sinistra, per esempio, premia i giocatori in base al numero di tessere solari costruite dando 8-15-21-28-30-33-35-36 PV con 1-2-3-4-5-6-7-8 esagoni contrassegnati da un cubetto del proprio colore; la quarta (in basso a destra) assegna 8 PV ad ogni esagono che fa parte del gruppo più numeroso (dello stesso colore) e 3 PV per ogni altro esagono occupato; ecc.

Una buona scelta delle carte Equipaggio potrebbe rivelarsi molto utile: se, per fare un esempio, avete già un satellite sulla carta “Oro” e uno sui “Minerali”, potrebbe farvi molto comodo una carta che trasformi una di quelle due risorse in “Cristalli”; un'altra di queste carte fa guadagnare risorse ogni volta che viene costruita una tessera solare; ecc. Guardate dunque attentamente cosa offre l'espositore e agite di conseguenza (procurandovi le risorse necessarie prima di fare l'azione). A fine turno tutte le carte Equipaggio rimaste nell'espositore ricevono un segnalino “Cuore” di valore “1” o “2”, quindi diventano più appetibili. Non perdetevi l'occasione di prenderne una con 2 cuori sopra, anche perché a fine turno esse verranno scartate dall'espositore.

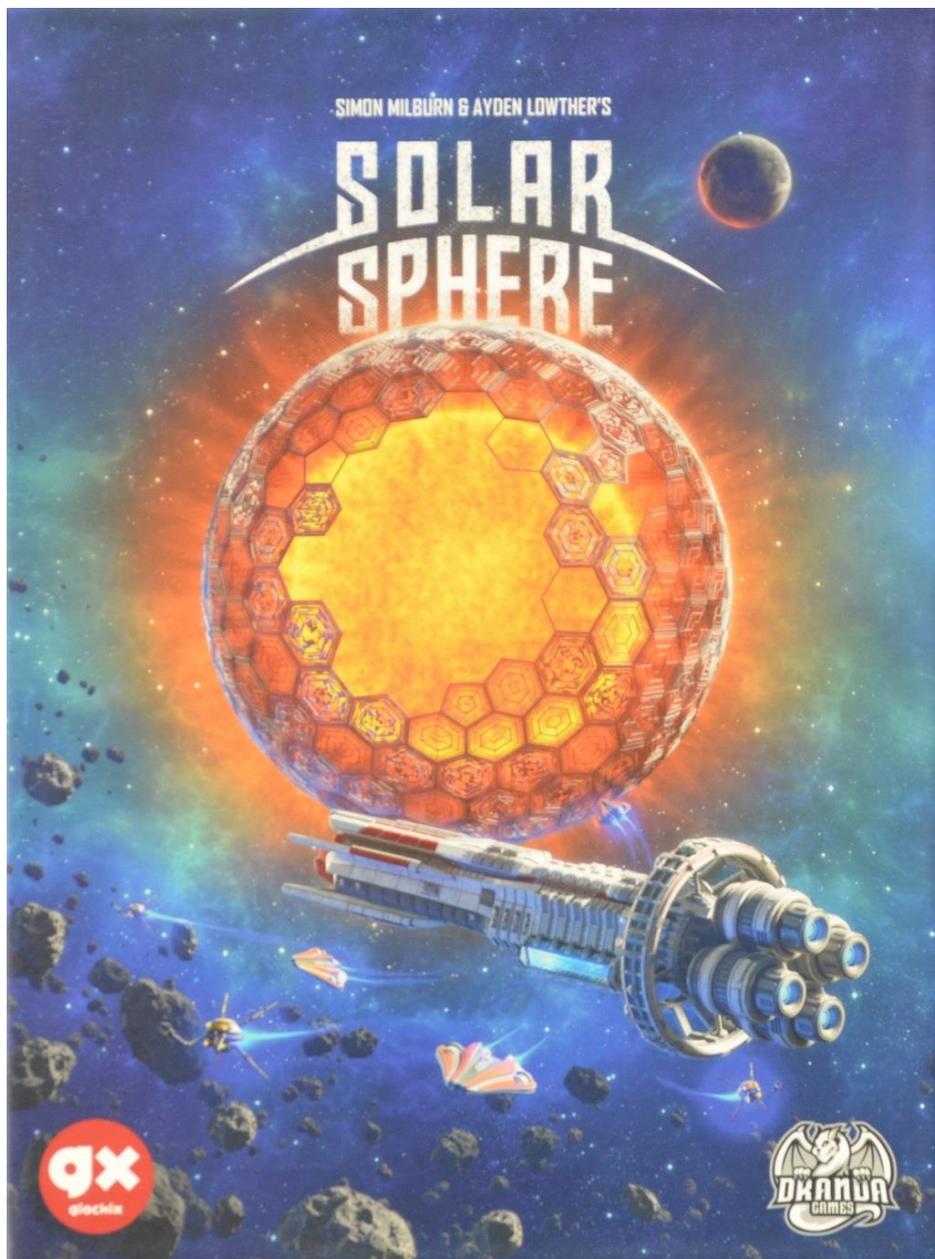


Foto 13 – La scatola di Solar Sphere.

Infine tenete sempre sotto controllo i Punti Fazione: sarebbe bene che a fine partita i giocatori avessero almeno quattro tris (oppure, ancora meglio, anche a cinque), ma questo sarà possibile solo giocando accuratamente sulla costruzione della Sfera e sulle carte “Ribelli” ed “Equipaggio” che hanno le icone necessarie. E non dimenticate neppure che ogni Punto Fazione Argento può essere utilizzato come Jolly per far crescere gli altri.

Cinque pagine del libretto di **Solar Sphere** sono dedicate alle spiegazioni per il “gioco in Solitario”, dove dovremo vedercela con DRANDA (**Delta Rift Area Nexus Defense Automa**), il quale avrà a disposizione un mazzo di 12 carte speciali e utilizzerà due dadi neri, due blu e due gialli, oltre ai Droni neri. Il giocatore utilizza dunque il set di segnalini rossi e la solita plancia, mentre DRANDA piazzerà i suoi dadi sotto ad altrettante carte speciali. Purtroppo non abbiamo ancora provato il gioco in solitario, soprattutto perché volevamo completare i nostri test in tempi ragionevoli e siamo sempre riusciti a riempire il tavolo, quindi rimandiamo a un’altra volta il nostro commento in merito.

Commento finale

Vi abbiamo segnalato le difficoltà iniziali incontrate per comprendere appieno le regole di **Solar Sphere** ma teniamo molto, arrivati alla fine, a ribadire che il gioco è interessante, divertente e molto “stretto”: le azioni sono relativamente poche e se non si fa attenzione si arriva rapidamente alla fine senza essere riusciti a raggiungere tutti gli obiettivi desiderati.

Quindi vale la pena di dedicare un po’ di tempo extra alla comprensione delle regole, con la prima partita, per impararne bene il funzionamento. Le perplessità svaniranno rapidamente e vi ritroverete “full immersion” alla ricerca della mossa ideale per ogni turno, valutando attentamente i pro ed i contro di ogni alternativa, sempre in base al valore uscito sui dadi ed alla vostra posizione nel turno.

Pensiamo che possa presentarsi qualche rallentamento dovuto alla famosa “paralisi da analisi”, soprattutto verso la fine della partita, quando ogni azione è importante: fortunatamente nei nostri test non è mai successo che qualcuno dovesse riflettere così a lungo da indisporre gli avversari, anche perché mentre gli altri giocano si ha sempre tempo a sufficienza per pensare alla mossa successiva.

"Si ringrazia la ditta GIOCHIX.IT per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

Come promesso alleghiamo qui di seguito una copia dei chiarimenti e delle correzioni “ufficiali” da apportare al regolamento. Vi riproponiamo anche di scaricare un riassunto più completo del gioco *in questa pagina del sito Big Cream.*

SOLAR SPHERE

FAQ + ERRATA (01/2023) v 1.1 – ITALIANO

(Tradotto e AGGIORNATO da Bruno a.k.a. pincopan@BGG)

ERRATA CORRIGE

PREPARAZIONE / LA SFERA [Pag. 3]

[Punto 4]: In aggiunta a qualsiasi **Drone della Corporazione**, devi metterne sempre 1 nell'**esagono centrale**, indipendentemente dal numero di giocatori. **[ITA / ENG]**

[Punto 5]: “Collega i 3 bordi (...)” va letto in realtà “Collega i 12 bordi (...)”. **[ITA / ENG]**

FASE 2: POSIZIONAMENTO / NAVE DI RECUPERO [Pag. 11]

[Immagine]: La carta mostra un simbolo di “infinito”, ma in realtà dovrebbe mostrare un “6”.

[Azione]: “pari al valore del dado” va letta “pari al massimo al valore del dado”. **[ITA]**

[CONTENUTO KS] - EQUIPAGGIO DI LANCIO / CARTA ROSA

[Azione]: La regola di questa carta va letta così: “immediatamente prima di usare un dado Nave, cambia il suo valore fino a un massimo di +2 o -2”. **[ITA / ENG]**

[ESPANSIONE]

[Contenuti Pag. 2]: Nella scatola ci sono anche 4 segnalini Fazione e 1 tracciato Fazioni. **[ENG]**

[Azioni Pag. 5]: Ogni volta che c'è scritto “2 droni” si intende “Fino a 2 droni”. **[ENG]**

PASSIM

[Termine “SMANTELLARE” invece di “RECUPERARE”]: **OGNI VOLTA** che in questo regolamento si trovano termini quali “smantella”, “smantellare” e simili si intende “recupera”, “recuperare” e simili, **TRANNE** che negli ultimi 3 paragrafi di pagina 7, il cui titolo di sezione va comunque letto “RECUPERARE DRONI” invece di “SMANTELLARE DRONI”. **[ITA]**

FAQ E CHIARIMENTI

Carte Punteggio Sfera

Queste carte mostrano solo esempi di come un giocatore potrebbe aver posizionato i propri droni entro la fine del gioco e i punti che potrebbe aver ottenuto per questi posizionamenti. Queste non sono restrizioni per il posizionamento dei droni. Puoi sempre piazzare droni in tutti gli esagoni della Sfera non occupati.

Punti negativi

Sì, puoi arrivare a punti negativi. Ciò può accadere ad esempio se sei a 0 punti e 0 Morale, ma devi perdere Morale a causa di una Nave della Resistenza che non sia stata sconfitta: in tal caso, andresti a -2 punti.

Perdita Morale di DRANDA

Ogni volta che DRANDA dovrebbe perdere Morale a causa di alcuni effetti di gioco perde invece 2 punti, non avendo DRANDA una plancia Centro di Comando. [*Questione dibattuta, NdR*]

FASE 3: BATTAGLIA

Le battaglie contro le Navi della Resistenza sulla 2a fila del display vanno risolte ANCHE se nessun giocatore le attacca: esse saranno attaccate comunque dai droni della Corporazione A