

UN GIOCO SKIRMISH BASATO SULLA DESTREZZA, CON ORCHI SPAZIALI UBRIACHI MARCI CHE SACCHEGGIANO, SPARANO E SCORRAZZANO, CREATO DA MIKE HUTCHINSON, AUTORE DI GASLANDS.

# SPACE GITS



## QUICK START

Con questo quick start avrai tutto quello che serve per giocare le prime partite.

Se ti piace questo gioco, potrai trovarlo nella sua versione completa a partire da ottobre 2026, sia in formato fisico che digitale, sul sito di Nigredo Press.



## PREPARAZIONE

**Siete il BOSS. Avete 3 orchi** armati con una pistola e un'arma da mischia rudimentale, oppure un blaster. Gli orchi hanno **RESISTENZA 3** e tirano **3D6 DADI MOVIMENTO**.

**Liberate un'area di gioco di 24" per 24"** e sistemate un po' di elementi scenici. Ognuno di voi lascia cadere **6 TAPPI DI BOTTIGLIA** a corona nell'area di gioco da una buona altezza. Mettete 1 tappo in più al centro.

**Partendo da chi ha finito drink più di recente**, piazzate a turno un orco alla volta in qualsiasi punto, purché sia ad almeno 4" da tutti i tappi e dai nemici.

**Avviate un timer di 30 minuti.**

L'ultimo BOSS a schierare qualcosa attiva il primo modello.

## LA TORRE

In **SPACE GITS** ogni modello deve trascinarsi dietro la propria personale **TORRE** traballante di dadi. Quando un modello subisce danno, o termina la sua attivazione, aggiungete un dado a sei facce alla sua **TORRE**, impilandolo sopra a qualsiasi altro dado che si sta già portando dietro.

**La TORRE deve sempre toccare il modello.**

Quando muovete un orco, dovete muovere con lui anche la sua **TORRE**.

Se un **BOSS** fa cadere la **TORRE** di uno dei suoi orchi (che nel manuale e in questo quick start verranno chiamati anche **idioti**) quell'orco viene **ATTERRATO**. Appoggiate il modello sul suo culo (a faccia in sù). Se succede durante l'attivazione di un orco, la sua attivazione termina immediatamente. Se un **BOSS** fa cadere la **TORRE** di qualcun altro, i dadi spostati vengono scartati, ma il modello resta in piedi.

Un idiota **ATTERRATO** non può venir scelto per essere attivato finché non viene rimesso in piedi con un **CALCIO NEL SEDERE**.

# ATTIVARE GLI ORCHI

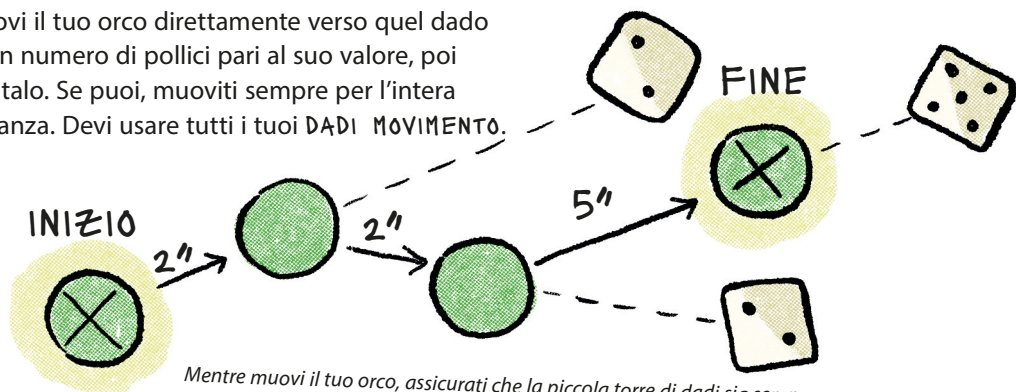
Tu attivi un tuo orco, poi io attivo un mio orco

Quando un orco viene attivato, può fare una o due azioni *differenti* tra SCORRAZZARE, PRENDERE A CALCI e SPARARE (in qualsiasi ordine). Successivamente, finita la sua attivazione, l'orco BEVE UN SORSO: aggiungi un D6 alla sua torre, sopra agli altri dadi che sta già trascinando.

## SCORRAZZARE

Per muovere un orco, tira 3D6 nell'area di gioco come DADI MOVIMENTO. Devi tirarli tutti insieme. Poi, un dado alla volta, nell'ordine che vuoi, muovi il tuo orco direttamente verso quel dado di un numero di pollici pari al suo valore, poi scartalo. Se puoi, muoviti sempre per l'intera distanza. Devi usare tutti i tuoi DADI MOVIMENTO.

Se sbatti contro uno degli orchi avversari, iniziate a FARE A BOTTE (il combattimento in mischia) e la tua attivazione termina.



*Mentre muovi il tuo orco, assicurati che la piccola torre di dadi sia sempre a contatto con lui. Se anche solo uno dei dadi cade, anche quell'orco cade ATTERRATO.*

Quando un orco subisce DANNI, per ogni punto di DANNO ricevuto il tuo avversario ti da un D6 da aggiungere alla TORRE di quel modello.

## BOTTINO! BOTTINO! BOTTINO!



Se durante il movimento sbatti contro un TAPPO DI BOTTIGLIA, ti fermi e lo raccogli.

## PRENDERE A CALCI

Un idiota a contatto con un idiota nemico ATTERRATO, può infierire e PRENDERLO A CALCI per ottenere 1 tappo dal BOSS di quell'idiota. L'idiota ATTERRATO può poi strisciare fino a 2" in qualsiasi direzione.

## CALCIO NEL SEDERE

Un idiota a contatto con un idiota alleato ATTERRATO, può mollargli un CALCIO NEL SEDERE per rimetterlo in piedi. Rialza il modello.

# FARE A BOTTE

Quando due modelli **FANNO A BOTTE**, i loro **BØSS** contano "3, 2, 1... via" e poi scelgono con la mano **BØTTA**, **SPINTA** oppure **SCIPIO**.

**BØTTA** colpisce l'altro modello, a meno che l'altro **BØSS** non abbia scelto **SPINTA**.

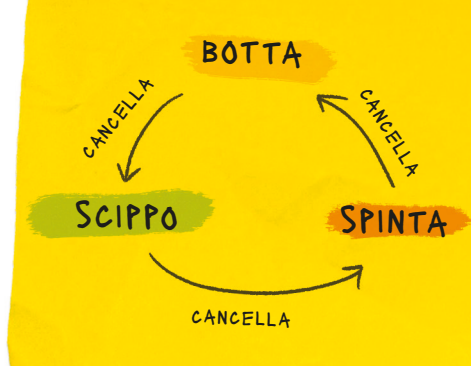
Per la **BØTTA**: scegli quali armi da mischia usare e tira tutti i relativi **DADI BØTTA**. Infliggi **DANNO GRANDE** con ogni dado che eguaglia o supera la **RESISTENZA** dell'altro modello, e **DANNO PICCOLO** con gli altri.

La **SPINTA** spinge indietro l'altro idiota di 3", a meno che l'altro **BØSS** non abbia scelto **SCIPIO**.

L'idiota **SPINTO** viene mosso dal suo **BØSS**, insieme alla sua torre. Spingilo direttamente lontano dal loro avversario.

Lo **SCIPIO** ruba 1 tappo al **BØSS** dell'altro modello, a meno che l'altro **BØSS** non abbia scelto **BØTTA**.

Una volta risolto lo scontro, se i due modelli sono ancora a contatto, e sono entrambi ancora in piedi, **FANNO A BOTTE** di nuovo finché non vengono separati o uno dei due viene **ATTERRATO**.



**Consiglio!** Per ricordarti le mosse... la mano aperta di spinta batte il pugno chiuso di botta (*la carta avvolge il sasso*); le dita a pinza di pizzicotto battono la mano aperta di spinta (*le forbici tagliano la carta*); e il pugno chiuso di botta batte le dita a pinza di pizzicotto (*il sasso smussa le forbici*). Facile!

ARMI PER LA MISCHIA	DADI BØTTA	DANNO (PICCOLO/GRANDE)
ZUCCATA ORCHESCA	1D6	1/2
ARMA RUDIMENTALE	2D6	1/2

ARMI PER SPARARE	GITTATA	DADI PROIETTILE	DANNO (PICCOLO/GRANDE)
PISTOLA	9"	2D6	1/2
BLASTER	18"	1D8	2/3

# SPARARE

Per **SPARARE**, tira i **DADI PROIETTILE** delle tue armi nell'area di gioco. Ogni proiettile viaggia in linea retta direttamente verso uno dei **DADI PROIETTILE** per un numero di pollici pari alla **GITTATA** dell'arma, colpendo la prima cosa che incontra sul suo percorso, ignorando i dadi e gli idioti **ATTERRATI**.

Se ciò che viene colpito è un modello, confronta il valore del **DADO PROIETTILE** con la **RESISTENZA** di quel modello.

Se il valore ottenuto eguaglia o supera la **RESISTENZA**, lo sfortunato modello subisce **DANNO GRANDE** dall'arma.

Se il valore è inferiore alla **RESISTENZA** del modello, subisce **DANNO PICCOLO**.

L'AUTORE MIKE CHE MISURA LA  
GITTATA DELL'ARMA CON UN  
RIGHELLO SCOLASTICO



# FINE DELLA PARTITA



## ARRIVANO GLI SBIRRI

Quando il **TIMER** di 30 minuti scade: prendi 2D6 **DADI SIRENA**. Da questo momento in poi, prima di ogni attivazione, il **BOSS** che sta per attivare un modello aggiunge un D6 ai **DADI SIRENA** e poi li tira tutti...

**Se ottiene qualsiasi risultato triplo, la partita termina immediatamente.**



## FUORI GIOCO

Un **BOSS** senza modelli in piedi è **FUORI GIOCO** e il **TIMER** viene considerato come scaduto. Una volta che sei **FUORI GIOCO**, non tiri più i **DADI SIRENA**, ma aggiungi comunque il D6 ogni volta che vieni saltato di turno. Se tutti i **BOSS** sono **FUORI GIOCO**, la partita termina.



## HAI VINTO TU, SALAME

Il **BOSS** che ha preso più **TAPPI** vince la partita!

*In caso di pareggio, i **BOSS** in parità fanno una **GARA DI COSTRUZIONE**. Avete 10 secondi per impilare la torre di dadi più alta. Il **BOSS** con la torre più alta allo scadere dei 10 secondi vince la sfida e quindi la partita!*



PLANET  
SMASHER  
GAMES



Traduzione e revisione:

ZOSIMOS E CULTISTA MONDINIUS

info@nigredopress.it

fb @nigredopress

nigredopress.it