

STARSHIP RIDERS

من إنتاج:
FILIPPO MARCHI
EMMA PEONIA
GIUSEPPE BENTIVEGNA
الرسوم: KARB 21-13

لعبة لوحية لسباق من 3 إلى 6 لاعبين على حلبة مقسمة إلى مربعات: لا يحسم الفوزُ النردُ وحده، بل المركبة التي تختارها. يستطيع اللاعبون إعاقة بعضهم بعضًا، وإعادة تشكيل الحلبة نفسها عبر «بطاقات التجهيز». ليست السرعة وحدها، بل الاستراتيجية أيضًا — كل البطاقات التي تحتاجها للفوز بين يديك!

مكونات اللعبة

إعداد اللعبة

لوحة اللعب: حلبة 1x

مجموعة المركبات: 12 بطاقة

مجموعة التجهيز: 60 بطاقة

القطع: مركبات 12x

النرد: 6x D8 للسرعة الأصلية للاعبين،

و 2x D6 كعدادات لحياة المركبة وتوازنها

العلامات: 32 علامة فخ مرقمة،

و 32 علامة فخ مصورة

البطاقات الخضراء والزرقاء

بطاقات فورية أو دائمة

ترفع خصائص المركبة

أو تمنحها قدرات خاصة.



البطاقات الصفراء

بطاقات فورية

تُستخدم لتفادي

مربع الهبوط.

تُفعل فخ المربع

قبل أن تلمسه

العجلات.



البطاقات الحمراء

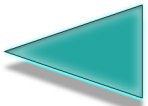
بطاقات فورية أو دائمة

تهاجم بقية المتسابقين على

الحلبة بشكل مباشر أو غير مباشر.



تفاصيل الحلبة
في الوجه الآخر



رتب الحلبة، وليسحب كل لاعب 5 بطاقات تجهيز وطاقتي مركبة.

ارم نردة واحدة لتحديد ترتيب الانطلاق.

يختار كل لاعب مركبته، ويضع قطعته على مربع

«البداية»، ثم تحدّدون معًا عدد اللفات.

أشعل المحرك وانطلق!

مجرى الدور

(يعلن أحد اللاعبين كل مرحلة، ويتحرك الجميع في آن واحد)

الدور الأول:

تقدّم بمقدار النرد فقط (دون إضافة السرعة

الأصلية، ودون سحب بطاقات أو لعبها).

الأدوار التالية:

يتراجع مربعًا واحدًا كل لاعب يريد

شراء مركبة أو استبدالها.

يسحب الجميع بطاقة تجهيز واحدة، بالترتيب

المحدّد في البداية.

الضوء الأخضر: تُحلّ البطاقات الخضراء والزرقاء.

ارم النرد وتحرك:

D8 + السرعة الأصلية + معدّلات السرعة.

الضوء الأصفر: البطاقات الصفراء، استخدامها اختياري.

الضوء الأحمر: البطاقات الحمراء (أفخاخ/أسلحة).

من تجاوزت يده 5 بطاقات تجهيز، يتخلّص من الزائد.

المركبات



السرعة الأصلية

مجموع هذه الخاصية مع نتيجة D8

هو مقدار الحركة في هذا الدور.

الحياة

مقدار الضرر الذي تتحمّله المركبة

قبل أن تُدمّر (يُحسب بنردة D6).

التوازن

خاصية تقيس مقاومة الانقلاب.

عند الصفر يُفقد دور واحد،

ثم تعود كاملة (تُحسب بنردة D6).

STARSHIP RIDERS

من إنتاج:

FILIPPO MARCHI

EMMA PEONIA

GIUSEPPE BENTIVEGNA

الرسوم: KARB 21-13



تتكوّن حلبة STARSHIP RIDERS من 25 مربعًا، وتناسب سباقات من 5 إلى 10 لفات.

بعد تحديد الترتيب بالنرد، ينطلق جميع اللاعبين من مربع البداية.

تُحتسب لفة كاملة مع كل مرور على مربع البداية.

الدور الأول: ارم نردة الثماني أوجه فقط.

بقية الأدوار: النتيجة + السرعة الأصلية للمركبة + معدلات السرعة الإضافية.

الانقلاب (التوازن 0):

اقلب القطعة. تفقد دورًا واحدًا، ثم تعود بتوازن كامل.

لا يمكن استبدال المركبة أثناء الانقلاب، ولا تفقد السائق ولا التعديلات.

التدمير (الحياة 0):

تخلص من المركبة ومن كل

البطاقات المرفقة بها (بما فيها السائق).

انتقل إلى مركبة جديدة من يدك،

وغد إلى السباق متراجعًا مربعين.

استبدال المركبة:

يتم في بداية دورك، قبل سحب البطاقات.

تدخل المركبة الجديدة متراجعة مربعًا واحدًا، ويُفعل أثر ذلك المربع

(ولا يُفعل أثر المربع السابق).

تعود المركبة الخارجة إلى قيمها الأصلية،

ويُتخلص من كل بطاقتها الخضراء.

الشراء:

بعد إتمام اللفة الأولى،

يمكنك التخلص من 3 بطاقات تجهيز

لشراء بطاقة مركبة واحدة.

بحد أقصى 3 مركبات في آن واحد.

التجاوز:

إذا أنهى لاعبان حركتهما

في المربع نفسه، يرمي كلاهما نردة.

صاحب النتيجة الأعلى يتقدّم مربعًا

(ويحتل الباقي في المربع

أثره الخاص أو فخّه).

تجاوز مركبة منقلبة:

المركبة المنقلبة لا ترمي النرد،

بل يرمي اللاعب المستمر في السباق وحده.

بنتيجة زوجية يتجاوزها ويتقدّم مربعًا،

وبنتيجة فردية يتوقف في المربع الذي قبلها.

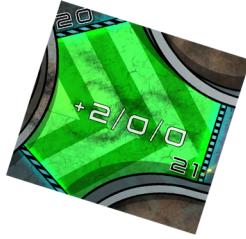
منطقة التسريع:

عند التوقف هنا،

تحصل المركبة على

زيادة في السرعة

الأصلية في الدور التالي.



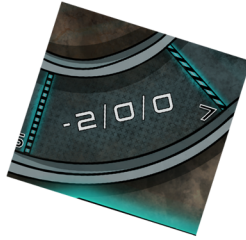
منطقة الإبطاء:

عند التوقف هنا،

تتعرض المركبة لنقص

في السرعة الأصلية

في الدور التالي.

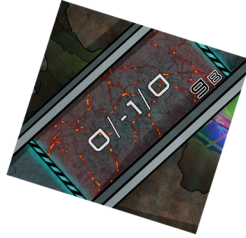


الطريق المتضرر:

عند التوقف هنا،

تتعرض حياة المركبة

لضرر دائم.



منصة القفز:

عند التوقف هنا،

تتقدّم المركبة X مربعًا.

ويتأثر توازن

المركبة (BAL).



الانتقال الفضائي:

عند التوقف هنا،

تراجع المركبة X مربعًا.

X تساوي نتيجة رمية

واحدة لنردة السرعة.



تفاصيل البطاقات
في الوجه الآخر

