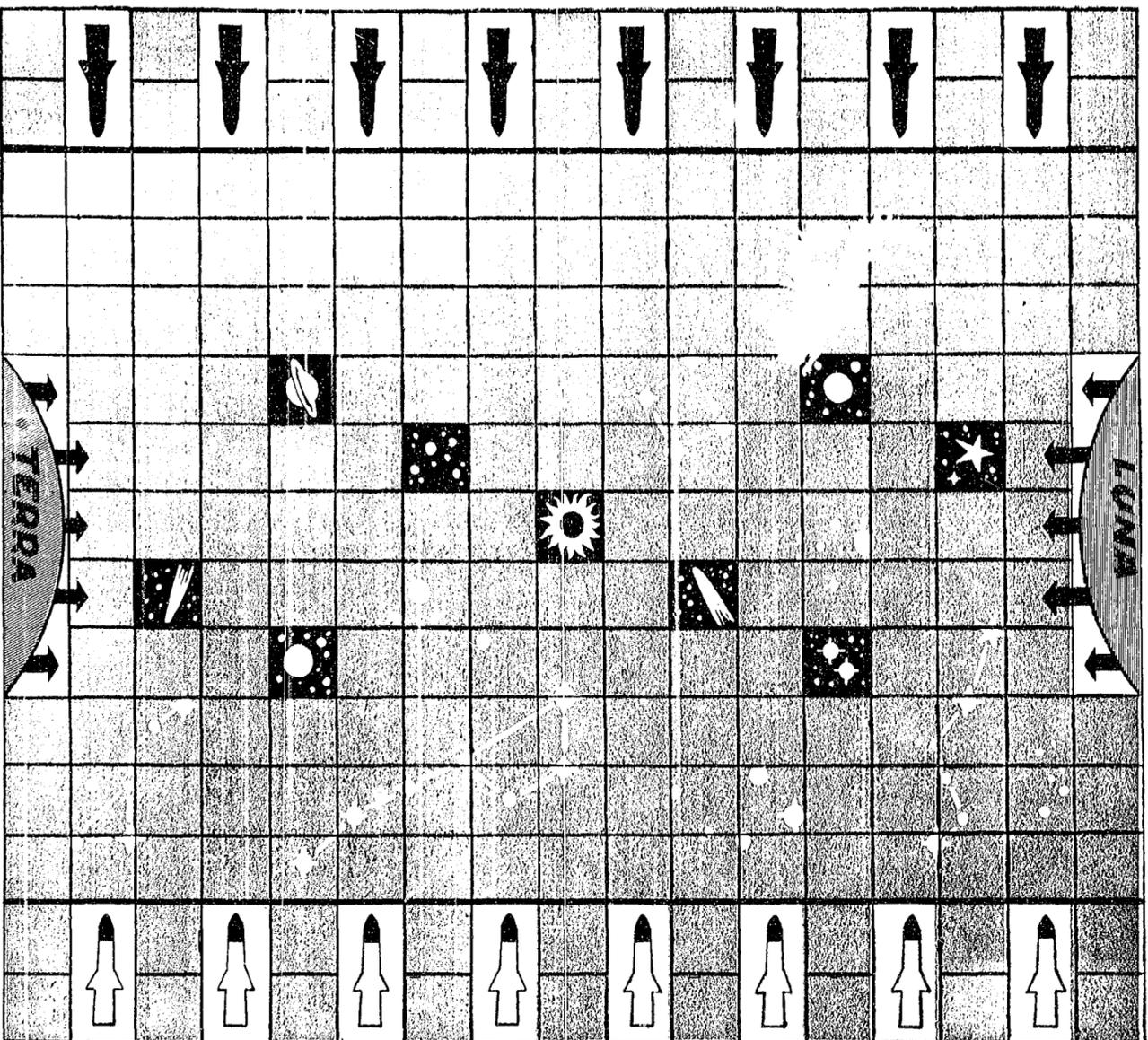
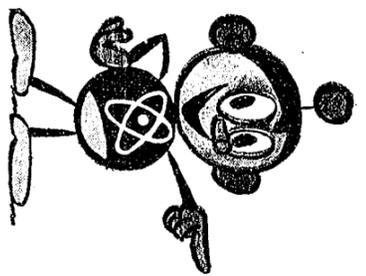


BATTAGLIA SPAZIALE



Le regole del gioco

Il gioco si svolge tra due giocatori: uno opererà dalla Luna e avrà a disposizione i missili bianchi. L'altro dalla Terra e muoverà i missili neri. Ogni missile sarà contrassegnato da un segnalibro. Inoltre il giocatore ha a disposizione un segnalibro speciale, che si muoverà su una delle frecce (tracce di lancio) del suo pianeta. Quando, con i suoi missili, l'astronave avversaria, si lancia un dado e si fa avanzare l'astronave (che può muoversi sia in linea retta che obliqua) di tante caselle quante sono i numeri segnati dal dado. Se l'astronave capita su un quadratino nero con un'astronave speciale, che si riferisce a una delle frecce (tracce di lancio) del suo pianeta, deve errare di albaturo (dello stesso numero di caselle) e anche uno dei suoi missili, cercando di intercettare l'astronave avversaria. Vince chi, con la propria astronave, elimina l'astronave avversaria colpendola tre volte. La nave, eliminata, viene ripiantata su una delle frecce (tracce di lancio) del suo pianeta.



in questo numero

Alla scoperta del passato: la GRECIA

il PIONIERE

Supplemento del giovedì

del'Unità

N. 43
ANNO III
25 ottobre
1963

GUERRIGLIERI KAVLANCI

DOBBIAMO CONTROBATTERE...

AVANTI!

I GUERRIGLIERI APRONO IL FUOCO CON LE LORO BATTERIE LEGGERE CONCENTRANDOLO SUL PUNTO PIU' DEBOLE DELL'ALMENA NEMICA.

CONTINUIATE, L'ITIRO A MEZZ'ORA, CON PROBLEMI D'IRROMPENTI!

AL MOMENTO DELL'ATTACCO, GOSIN IMPARTISCE LE ULTIME ISTRUZIONI...

A RISGO DI CARICA, I GUERRIGLIERI ESCONO UELIANDO ALLO SCOPPIO MENTRE IL TIPO D'IRROMPENTE IMPEDISCE AI DZAS REMANI DI CONTRATTACARE IN VICIO.

COSI' I NEZI VOLANTI SONO COSTRETTI AD ACCETTARE IL COMBATTIMENTO SUL TERRENO E FUGGONO TRAVOLTI IN UN FUERIBONDO CORRO A CORPO.