

Kéiron: gioco e formazione

**Materiale per il gioco “KROLL VS PRUMNI”
da stampare e ritagliare**

LA MAPPA GALATTICA

A15 Terrestri

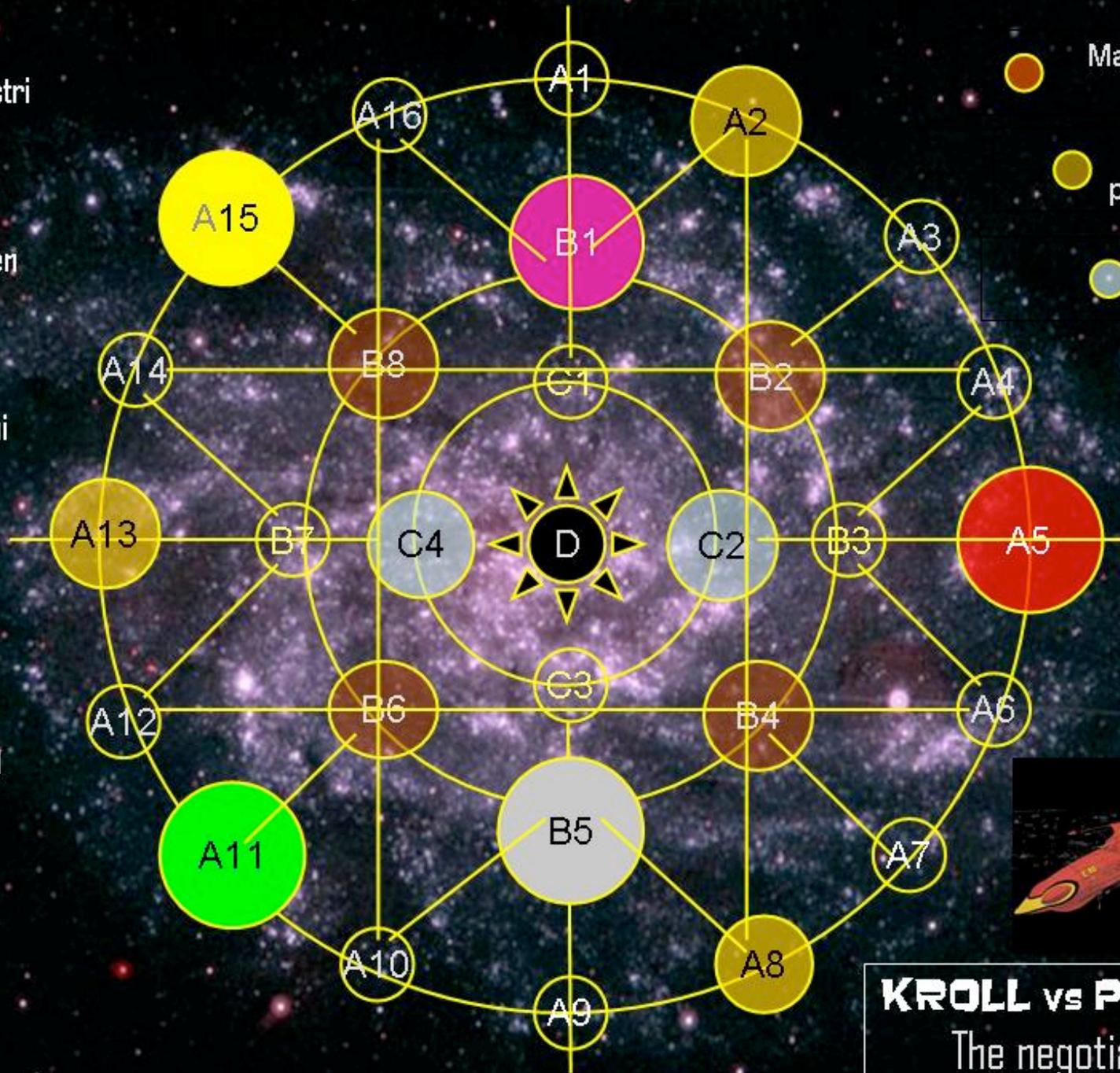
B5 Agusteri

B1 Prumni

A5 Kroll

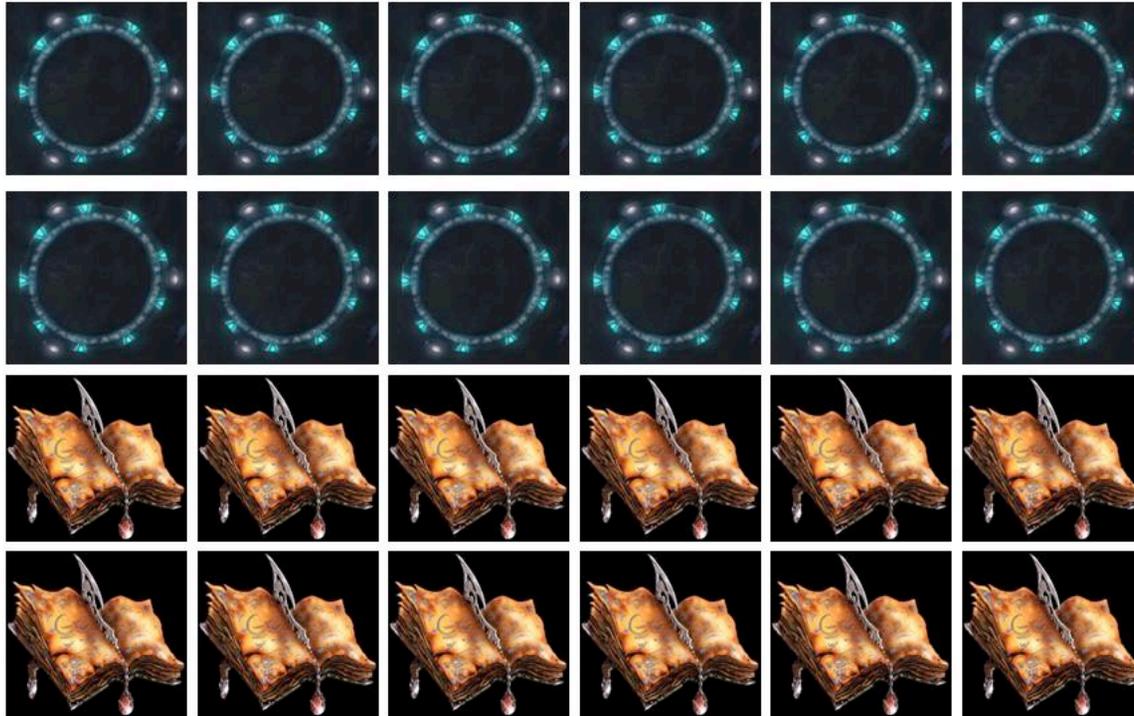
A11 Cyborg

- Materie prime
- Centri produzione
- Centri studi

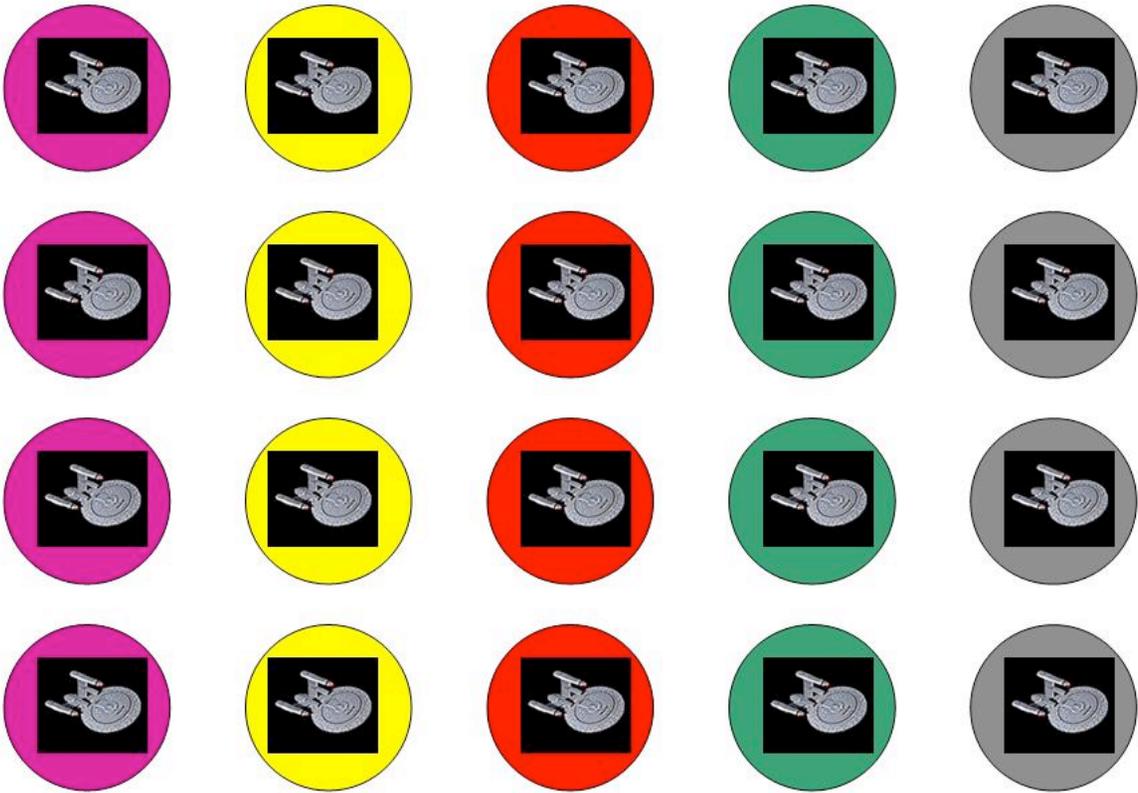


KROLL vs PRUMNI
The negotiation

LE TESSERE MOTORE IPERSPAZIALE E DIPLOMATICO



LE ASTRONAVI



LE SCHEDE DEI POPOLI



Base
B1

PRUMNI

tecnologi e diplomatici,
poco militari
1 nave di partenza,
un iperspazio,
un diplomatico,
5.000 Gal

a MAD game © 2008



Base
A15/C3

TERRESTRI

grandi diplomatici,
medi militari,
poco finanziati
4 navi di partenza,
un diplomatico,
3.000 Gal

a MAD game © 2008



Base
B5/A2

AGUSTEN

grandi finanziari
e militari,
poco tecnologi
4 navi,
7.000 Gal

a MAD game © 2008



Base
A5/B7

KROLL

molto militari,
molto tecnologi,
poco diplomatici
3 navi,
1 iperspazio,
3.000 Gal

a MAD game © 2008



Base
A11/A4

CYBORG

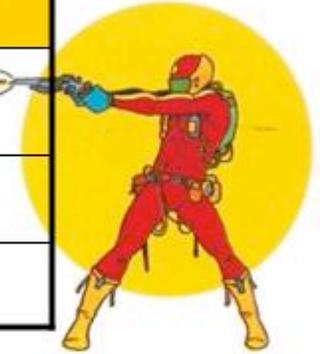
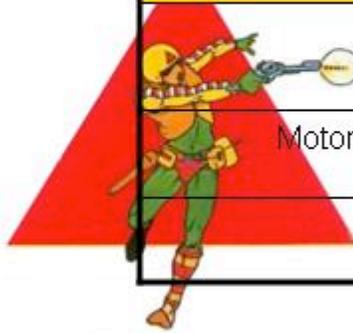
grandi tecnologi,
grandi finanziari,
escludono la diplomazia
ufficiale
2 navi di partenza,
2 iperspazio,
7.000 Gal,
non possono avere diplomatici

a MAD game © 2008

LA TABELLA DIPLOMATICA

I COSTI

| Tipo produzione | Costo | Pianeta con Materie Prime | Pianeta con Produzione | Pianeta con Studi |
|---------------------|-------|---------------------------|------------------------|-------------------|
| Astronave | 1.000 | Necessario | Necessario | |
| Motore iperspaziale | 3.000 | | Necessario | Necessario |
| Diplomatico | 2.000 | Necessario | | Necessario |



I TEMPI DELLA NEGOZIAZIONE

| I mossa | II mossa | III mossa | IV mossa | V mossa | VI mossa | VII mossa |
|---------|----------|-----------|----------|---------|----------|-----------|
| 30' | 15' | 7' | 15' | 10' | 5' | 15' |

