

ECLIPSE

UNA NUOVA ALBA PER LA GALASSIA

REGOLAMENTO



ASTERION



UNA NUOVA ALBA PER LA GALASSIA

La galassia è stata un luogo pacifico per molti anni. Dopo la spietata guerra Terran-Egemonia (30.027–33.364), tutte le principali razze in grado di viaggiare nello spazio si sforzarono in ogni modo per impedire che quei terrificanti eventi si verificassero nuovamente. Fu fondato il Consiglio Galattico per il mantenimento di una pace duratura, e molti sforzi coraggiosi si son resi necessari per prevenire che qualsiasi azione ostile degenerasse.

Nonostante questo, la tensione e la discordia serpeggiano tra le sette principali specie nonché all'interno del Consiglio stesso. Le vecchie alleanze vanno in frantumi e frettolosi trattati diplomatici vengono stipulati in segreto. Un faccia a faccia tra le superpotenze sembra inevitabile... soltanto l'esito del conflitto galattico resta incerto. Quale fazione uscirà vittoriosa dallo scontro per porre la galassia sotto il suo comando?

L'ombra delle grandi civiltà sta per calare come un'eclissi su tutta la galassia. Guida il tuo popolo fino alla vittoria!



RICONOSCIMENTI

Progettazione del gioco

Touko Tahkokallio

Sviluppo, progettazione grafica e regolamento

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Illustrazione della scatola e illustrazioni delle specie

Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

Editore

© Lautapelit.fi 2011 >>> lautapelit.fi

Traduzione

Fiorenzo Delle Rupi

Revisione

Massimo Bianchini, Luca Cattini

Il regolamento e gli esagoni usano elementi e immagini creati da ESA/Hubble e riprodotti su loro gentile concessione. Il font ECLIPSE è basato sul Franchise di Derek Weathersbee.

Ringraziamenti speciali per l'aiuto fornito da:

Antti Autio, Petri Savola, Atte Moilanen, Stefan Engblom

Ringraziamenti per il playtest di gioco e per i consigli

Antti Mentula, Jouni Heinänen, Olli-Pekka Vaija, Eero Puurunen, Sally Londesborough, Otto Kataja, Tiina Merikoski, Albert Kaikkonen, Matleena Muhonen, Iina Valkeisenmäki, Teemu Salohalme, Susanna Louhesto, Johanna Louhesto, Mikko Karvonen, Reko Nokkanen, Ilari Tahkokallio, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Veli-Matti Jaakkola, Tuomas, Jani Koistiola, Juha Linnanen, Antti Koskinen, Antti Tahvanainen, Mika Lemström, Jussi Kurki, Ossi Lehtinen, Paul Laane, Aarne Ekström, Ilkka Salminen, Valter Arvaja, Tero Särkijärvi, Atte Tamminen, Mikko Saari, Ville Saari, Hannu Sinisalo, Sonja Tolvanen, Kalle Malmioja, Aleksi Siirtola, Atte Moilanen, Matias Viitasalo, Atro Kajaste, Antti Muhonen, Timo Ollikainen, Kimmo Leivo, Aleksi Ahtiainen, Oskari Westerholm, Juuso Mattila, Heikki Hyhkö, Olli Sandberg, Michael Xuereb, Chris Rudram, Deryk Sinotte, Gregor MacDougall, Dustin Boggs, Tony Vickery, Josh Aitken, Juuso Takalainen, Bjarne Boström, Antti, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, Ronny Vorbrod, Alexis D e chiunque altro abbia giocato al gioco nelle convention e nei club di gioco. Inoltre, un Grazie enorme a tutti i membri della community di BoardGameGeek per il loro interesse e sostegno!

CONCETTO DEL GIOCO

In una partita di Eclipse ogni giocatore assume il controllo di una vasta civiltà interstellare ed entra in competizione con gli avversari per raggiungere la vittoria.

Ad ogni round di gioco, un giocatore amplia la propria civiltà esplorando e colonizzando nuove aree, conducendo ricerche tecnologiche e costruendo astronavi da utilizzare in guerra. La partita termina dopo 9 round, ed è vinta dal giocatore che possiede il maggior numero di **Punti Vittoria**. È possibile accumulare Punti Vittoria controllando settori galattici, vincendo battaglie, stringendo rapporti diplomatici, conducendo ricerche tecnologiche, effettuando nuove scoperte e controllando i Monoliti.

Esistono molti modi diversi di raggiungere la vittoria, quindi ogni giocatore deve pianificare la propria strategia basandosi sui punti forti e i punti deboli della sua specie, tenendo d'occhio allo stesso tempo gli sforzi delle altre civiltà!



COMPONENTI DEL GIOCO

MATERIALI DEL GIOCATORE Questi pezzi sono forniti nei 6 colori dei giocatori (blu, rosso, verde, giallo, nero, bianco), un colore per ogni giocatore: 14 miniature in plastica delle astronavi (8 Intercettori, 4 Incrociatori, 2 Corazzate), 4 Segnalini Base Stellare, 33 Cubi Popolazione, 16 Gettoni Influenza, 3 Segnalini Ambasciatore

ESAGONI 37 esagoni di settore: 8 esagoni Interni (numerati da 101 a 108), 11 esagoni Intermedi (201–211), 18 esagoni Esterni (301–318); 1 esagono del Centro Galattico (001), 6 esagoni dei settori di partenza (221–232)

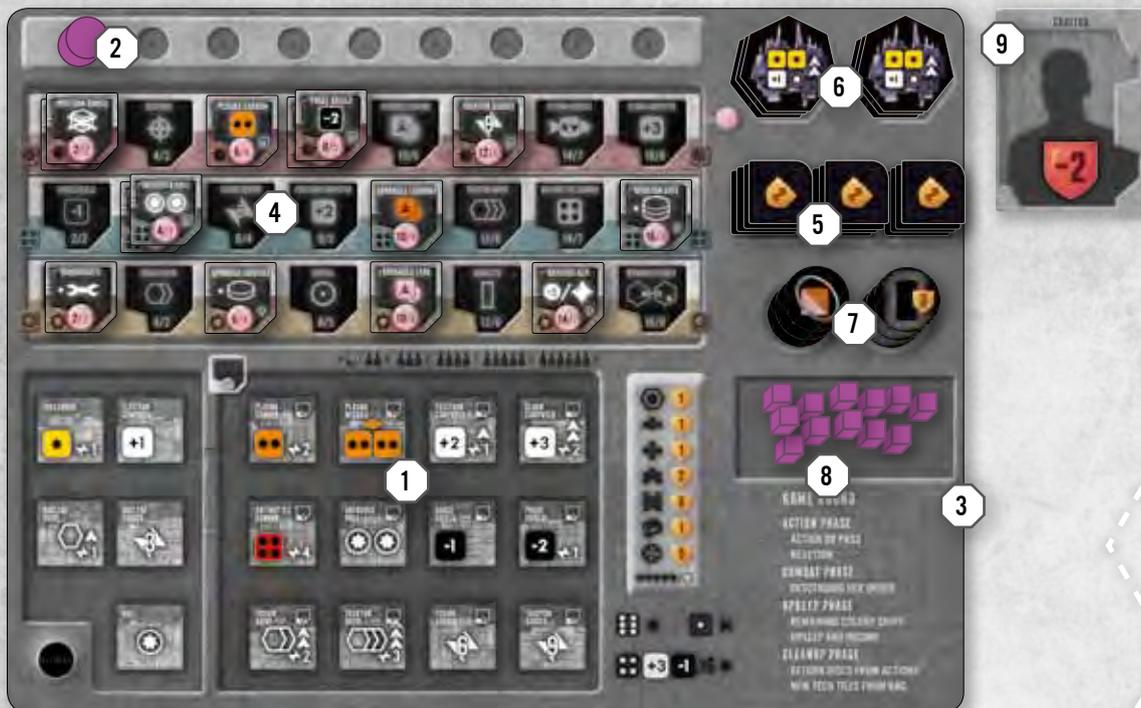
PLANCE 6 Plance del Giocatore (a due facce), 1 Plancia dei Rifornimenti

SEGNALINI 96 Segnalini Tecnologia (24 diversi), 154 Segnalini Parti di Navi (17 diversi), 21 Segnalini Scoperta, 22 Segnalini Navi Coloniali, 21 Segnalini Navi degli Antichi, 1 Segnalino Sistema di Difesa del Centro Galattico, 32 Segnalini Reputazione, 22 Segnalini Stazione Orbitale / Monolito, 2 Segnalini Esagono Affollato, 6 Carte Riassuntive, 1 Carta Traditore, 4 Carte Informazioni

ALTRI COMPONENTI 18 dadi a 6 facce (8 gialli, 6 arancio, 4 rossi), 18 segnalini ottagonali Riserva (6 arancio, 6 rosa e 6 marroni), 12 Cubi Danno viola, 1 Segnalino Giocatore Iniziale, 1 Indicatore di Round, 2 sacchetti di stoffa (per i Segnalini Tecnologia e i Segnalini Reputazione)

I fogli cartonati contengono anche dei segnalini vuoti da staccare (4 Ambasciatori, 1 Tecnologia, 1 Scoperta, 1 Reputazione e 9 Strutture). Questi segnalini non sono necessari per giocare.

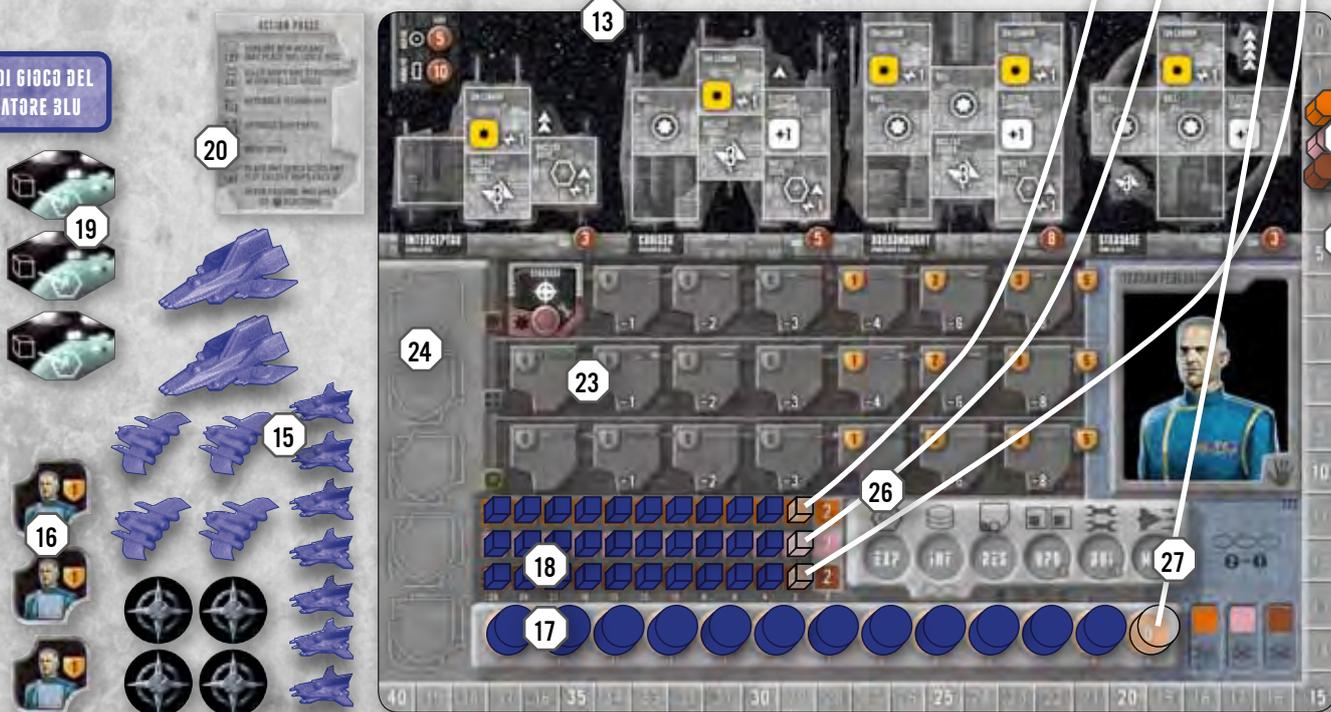
PREPARAZIONE



[1] Segnalini Parti di Navi [2] Indicatore di Round [3] Plancia dei Rifornimenti [4] Indicatore di Ricerca [5] Segnalini Scoperta [6] Segnalini Navi degli Antichi [7] Segnalini Stazioni Orbitali e Monoliti [8] Cubi Danno [9] Carta Traditore [10] Esagono del Centro Galattico [11] Segnalino Sistema di Difesa del Centro Galattico [12] Pile degli esagoni di settore [13] Plancia del Giocatore [14] Esagono di partenza del Giocatore [15] Navi [16] Segnalini Ambasciatore [17] Gettoni Influenza [18] Cubi Popolazione [19] Navi Coloniali [20] Carta Riassuntiva [21] Segnalini Riserva [22] Indicatore delle Riserve [23] Indicatore di Tecnologia [24] Indicatore di Reputazione [25] Intercettore

AREA DI GIOCO DEL
GIOCATORE BLU

4



SEGNALINI TECNOLOGIA



- 2 giocatori: 12
- 3 giocatori: 14
- 4 giocatori: 16
- 5 giocatori: 18
- 6 giocatori: 20

SETTORI ESTERNI



- 2 giocatori: 5
- 3 giocatori: 10
- 4 giocatori: 14
- 5 giocatori: 16
- 6 giocatori: 18



GETTONI EXTRA?



Non dimenticare che esistono tre gettoni extra che vengono usati soltanto se si conducono Ricerche nelle Tecnologie di Robotica Avanzata (Advanced Robotics) o Griglia Quantistica (Quantum Grid).

DISPOSIZIONE DI PARTENZA



Disporre i **Segnalini Parti di Navi** [1] e l'**Indicatore di Round** [2] sulla **Plancia dei Rifornimenti** [3]. Collocare i **Segnalini Tecnologia** nel sacchetto e mescolarli. Pescare dei Segnalini Tecnologia a caso (in base al numero dei giocatori) dal sacchetto e disporli sulle posizioni corrispondenti [4] sugli Indicatori di Ricerca. Collocare i segnalini simili uno sopra l'altro. Mettere i **Segnalini Reputazione** in un altro sacchetto e mescolarli. Mescolare i **Segnalini Scoperta** [5] e collocarli a faccia in giù sugli appositi spazi nella Plancia dei Rifornimenti. Disporre i **Segnalini Navi degli Antichi** [6], quelli delle **Stazioni Orbitali** e dei **Monoliti** [7], i **Cubi Danno** [8] e la **Carta Traditore** allo stesso modo sulla Plancia dei Rifornimenti.

Disporre l'esagono del **Centro Galattico** [10] al centro del tavolo. Collocare un Segnalino Scoperta a faccia in giù sull'esagono del Centro Galattico e il **Segnalino Sistema di Difesa del Centro Galattico** [11] sopra di esso. Collocare gli esagoni di settore a faccia in giù in tre pile separate: esagoni dei settori **Interni** (I), **Intermedi** (II) e **Esterni** (III) (in base al numero dei giocatori [12]). Assegnare il **Segnalino Giocatore Iniziale** al giocatore che ha passato il minor tempo sul pianeta Terra, nel sistema Solare.

A partire dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un esagono di partenza e la **Plancia del Giocatore** corrispondente [13]. Quindi colloca il suo **esagono del settore di partenza** [14] in uno dei sei punti di partenza nell'area dei settori Intermedi (a due esagoni di distanza dall'esagono del Centro; l'illustrazione a sinistra mostra la disposizione da seguire in una partita a tre giocatori). Ogni giocatore colloca il suo esagono nel punto di partenza a lui più vicino. Gli esagoni e le plance rimanenti vanno riposti nella scatola: non verranno usati nel gioco.

Ogni giocatore prende i pezzi seguenti e li colloca accanto alla propria Plancia del Giocatore:

- tutte le **Navi**, i **Segnalini Ambasciatore**, i **gettoni** e i **cubi** [15-18] di un colore
- 3 **Segnalini Navi Coloniali** [19]
- una **Carta Riassuntiva**, che riepiloga la Fase Azione, da collocare a faccia in su [20]

Ogni giocatore colloca sulla propria Plancia del Giocatore:

- un **Gettone Influenza** su ogni cerchio dell'**Indicatore di Influenza** [17]
- un **Cubo Popolazione** su ogni casella dei tre Indicatori di Popolazione (Denaro, Scienza e Materiali) [18]; la casella all'estrema destra di ogni indicatore (contrassegnata con un fondale più chiaro) va lasciata vuota.
- un **Segnalino Riserva** di ogni colore [21] sull'Indicatore delle Riserve [22]: un indicatore di Denaro da collocare sul "2", uno di Scienza da collocare sul "3" e uno di Materiali sul "3"

Ogni giocatore quindi mette sul suo esagono di partenza:

- una miniatura di una Nave **Intercettore** [25]
- un **Cubo Popolazione** su ogni Casella Popolazione (**ma non** sulle Caselle Avanzate, contrassegnate con una stella), prelevati dal corrispondente Indicatore di Popolazione [26]
- un **Gettone Influenza** sul cerchio Influenza, prelevato dal suo Indicatore di Influenza [27]

SPECIE ALIENE

Questo regolamento si applica alla specie Terran ed è scritto basandosi sul suo punto di vista. Si suggerisce di giocare la prima partita usando soltanto le regole base, per poi aggiungere le specie aliene nella partita successiva. Le specie aliene seguono all'incirca le stesse regole, ma ognuna di esse presenta delle leggere differenze, come ad esempio delle Risorse di partenza differenti, un numero diverso di Navi che è possibile muovere con l'azione di Movimento e così via. Consultare le pagine 26-27 per una lista delle differenze relative a ogni specie.

Se i giocatori decidono di giocare con le specie aliene, dovranno scegliere le specie con cui intendono giocare. A partire dal giocatore situato alla destra del giocatore iniziale e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una specie e colloca il relativo esagono di partenza sul tavolo. Occorre notare che se un giocatore sceglie la specie Terran, esclude a tutti gli effetti una specie aliena.

CUBI POPOLAZIONE La popolazione della propria civiltà è rappresentata dai piccoli **Cubi Popolazione** di legno del proprio colore. Quando la civiltà di un giocatore si espande in un nuovo settore, può colonizzarlo spostando i Cubi Popolazione dalla Plancia del Giocatore alle caselle sull'esagono del settore. Più cubi si spostano sugli esagoni, più risorse (Denaro, Scienza, Materiali) vengono prodotte da un giocatore. La casella visibile più a sinistra su ogni Indicatore di Popolazione indica quante unità un giocatore produce ad ogni round (nell'immagine soprastante, Denaro 12, Scienza 21 e Materiali 15).



RISORSE Gli esagoni producono tre tipi di Risorse: Denaro, Scienza e Materiali.

- Denaro** è necessario per usare l'Influenza: per controllare gli esagoni ed eseguire azioni, un giocatore deve spendere del Denaro alla fine del round.
- La **Scienza** è necessaria per la Ricerca: per condurre ricerche su nuove Tecnologie, un giocatore deve spendere la sua Scienza.
- I **Materiali** sono necessari per la Costruzione: per costruire nuove Navi e Strutture, un giocatore deve spendere i suoi Materiali.



L'ammontare di ogni Risorsa a disposizione di un giocatore è indicato da un Segnalino Riserva sull'Indicatore delle Riserve.

GETTONI INFLUENZA L'influenza della civiltà di un giocatore è rappresentata dai **Gettoni Influenza** di legno del proprio colore. Inoltre, per eseguire un'azione un giocatore deve spostare un Gettone Influenza nello spazio azione corrispondente. Il cerchio all'estrema sinistra visibile sull'Indicatore di Influenza indica quanto Denaro il giocatore deve pagare alla fine del round per mantenere in funzione la propria civiltà (nell'immagine soprastante, Denaro 2). Quindi, più esagoni un giocatore controlla e più azioni intraprende, più denaro dovrà spendere.



COMPONENTI LIMITATI Esiste un ammontare limitato di Navi, Cubi Popolazione, Gettoni Influenza, Segnalini Tecnologia, Segnalini Scoperta, Segnalini Reputazione e Segnalini Ambasciatore. Quando finiscono, non se ne possono utilizzare altri. I Segnalini Parti di Navi e i Cubi Danno sono invece illimitati, quindi nell'improbabile caso in cui vengano esauriti, è consentito usare dei sostituti.

TECNOLOGIA Conducendo ricerche di Tecnologia si forniscono alla propria civiltà vari vantaggi. Alcune tecnologie sono necessarie per sviluppare certe parti delle proprie Navi, o per costruire nuove Navi e Strutture, mentre altre rendono la propria civiltà più efficiente (ad esempio incrementando la produzione o fornendo più Gettoni Influenza). Le Tecnologie sono ripartite in tre categorie: **Militare**, **Griglia** e **Nanotecnologia**. Conducendo ricerche in una determinata categoria di Tecnologia, un giocatore ottiene degli sconti

nelle successive ricerche relative a quella categoria. Le ricerche di Tecnologia completate vanno collocate sulla propria Plancia del Giocatore.



NAVI Le Navi si usano per combattere contro gli altri giocatori e gli Antichi non giocanti, nonché per condurre di tanto in tanto delle esplorazioni. Esistono quattro tipi di Navi:

- **Intercettori**; 8 disponibili per ogni giocatore
- **Incrociatori**; 4 disponibili
- **Corazzate**; 2 disponibili
- **Basi Stellari**; 4 disponibili



Le Navi più grandi sono più costose da costruire, ma hanno più spazio per ospitare le Parti di Navi. Le Basi Stellari sono immobili.

PARTI DI NAVI Ad ogni tipo di Nave corrisponde uno specifico schema tecnico sulla Plancia del Giocatore. I giocatori possono personalizzare le loro Navi durante il gioco: le Parti di Navi (sia quelle di default che quelle ottenute con l'azione di Sviluppo) riportate sullo schema tecnico conferiscono alla Nave le sue capacità. Esistono vari tipi diversi di parti:

- I **Cannoni** vengono usati in ogni round di combattimento per attaccare le Navi nemiche. Ogni tipo diverso di Cannone infligge un ammontare di danni diverso: ogni stella ★ indica un punto di danno.
- I **Missili** sono simili ai Cannoni, ma vengono usati soltanto all'inizio del combattimento.
- Lo **Scafo** assorbe i danni. La capacità di assorbimento danni dello Scafo è indicata dalle stelle: ogni simbolo riportato accanto allo Scafo ★ assorbe un punto di danno.
- I **Computer** consentono alle armi di colpire con maggiore facilità, e inoltre incrementano l'Iniziativa.
- Gli **Scudi** rendono la Nave più difficile da colpire.
- I **Motori** consentono alle Navi di coprire distanze maggiori con un movimento, e inoltre incrementano l'Iniziativa della Nave.
- Le **Fonti di Energia** producono Energia per le altre Parti di Navi.



Gli schemi tecnici di alcune Navi prevedono delle Parti di Navi extra al di fuori della griglia delle Parti di Navi. Tali parti funzionano proprio come le altre Parti di Navi, con la differenza che non possono essere sostituite.



STRUTTURE Le Strutture sono oggetti colossali che un giocatore può costruire sugli esagoni che controlla. Le **Stazioni Orbitali** offrono alla popolazione un luogo in cui vivere: ogni Stazione Orbitale può ospitare un singolo Cubo Popolazione. I **Monoliti** forniscono punti alla fine della partita. Le Strutture sono oggetti permanenti che rimangono sugli esagoni fino alla fine del gioco.



SEGNALINI SCOPERTA Alcuni esagoni contengono un Segnalino Scoperta che viene assegnato al giocatore che per primo ottiene il controllo di quell'esagono collocando un Gettone Influenza su di esso. Ogni segnalino Scoperta ha due facce: il fronte riporta un beneficio (Risorse extra, nuove Tecnologie, Parti di Navi degli Antichi ecc.) mentre il dorso riporta un valore di 2 Punti Vittoria. Quando un giocatore ottiene un segnalino, deve decidere immediatamente quale lato utilizzare. I benefici dei Segnalini Scoperta sono i seguenti:

3x +8 Denaro, 3x +5 Scienza, 3x +6 Materiali: Muovere il proprio Segnalino Riserva e scartare il segnalino.



3x Tecnologie degli Antichi: Il giocatore può prendere il Segnalino Tecnologia di minor valore che ancora non possiede dalla Plancia dei Rifornimenti e collocarlo sulla propria Plancia del Giocatore gratuitamente. Quindi scarta il Segnalino Scoperta.



3x Incrociatori degli Antichi: Il giocatore colloca uno dei suoi Incrociatori non ancora utilizzati sull'esagono e scarta il segnalino.



6x Parti di Nave degli Antichi: Il giocatore può collocare questa parte su una qualsiasi delle sue Navi (restituendo una parte già esistente, se necessario); oppure può tenere quella parte accanto alla propria plancia e collocarla in un secondo tempo, usando l'azione di Sviluppo; se in seguito decide di sostituire una Parte di Nave degli Antichi, quella parte va scartata.

I Segnalini Scoperta conservati come Punti Vittoria vengono collocati accanto alla propria Plancia del Giocatore a faccia posteriore in su, e vi rimangono fino alla fine della partita.

SEGNALINI REPUTAZIONE Un giocatore riceve dei Segnalini Reputazione tramite i combattimenti. Questo gli fornisce dei Punti Vittoria alla fine della partita.



SEGNALINI AMBASCIATORE Un giocatore può usare i suoi Ambasciatori per stringere rapporti Diplomatici con gli altri giocatori. Così facendo incrementa la sua produzione e guadagna Punti Vittoria alla fine della partita.



COMMERCIO In qualsiasi momento, un giocatore può convertire 2 unità di una Risorsa (Denaro, Scienza o Materiali) in 1 unità di qualsiasi altro tipo.



TUNNEL INTERSPAZIALE A causa delle distanze galattiche, le Navi stellari di Eclipse possono spostarsi soltanto usando la rete di Tunnel Interspaziali. Anche l'esplorazione della galassia è possibile soltanto tramite un Tunnel Interspaziale.

ESAGONI Il tabellone di gioco si compone di tessere esagonali (o semplicemente "esagoni") che vengono collocate nel corso del gioco. Ogni esagono rappresenta un determinato settore di sistemi stellari e può contenere un certo numero di Caselle Popolazione, che rappresentano gli ammassi stellari dotati di mondi in grado di produrre Risorse.

ESEMPIO DI DISPOSIZIONE DEL TABELLONE DI GIOCO ALLA FINE DI UNA PARTITA



Ogni settore (Interno, Intermedio, Esterno) possiede una sua pila di esagoni. All'inizio della partita, soltanto l'esagono del Centro e i settori di partenza dei giocatori vengono collocati sul tavolo. Il resto viene collocato nel corso della partita. I settori Interni e Intermedi vengono disposti in cerchi concentrici attorno all'esagono del Centro. Gli esagoni Esterni possono diramarsi liberamente verso l'esterno.

I settori Interni sono numerati dal 101 al 108, quelli intermedi dal 201 al 211, e quelli Esterni dal 301 al 318; i settori di partenza vanno dal 221 al 232 e il Centro Galattico porta il numero 001.

CONTENUTI DI UN ESAGONO



[1] cerchio di influenza [2] valore in Punti Vittoria [3] Tunnel Interspaziale [4] Artefatto [5] Casella Popolazione / Denaro [6] Casella Popolazione / Denaro Avanzato [7] Casella Popolazione / Scienza [8] Casella Popolazione / Scienza Avanzata [9] Casella Popolazione / Materiali [10] Numero dell'esagono

ROUND DI GIOCO

Il round di gioco è composto dalle quattro fasi seguenti:

FASE AZIONE I giocatori eseguono le loro azioni in senso orario, un'azione alla volta

FASE COMBATTIMENTO Si risolvono le battaglie e si conquistano i settori

FASE MANTENIMENTO Si pagano i costi di Mantenimento delle Civiltà e delle Risorse prodotte

FASE RIPRISTINO I giocatori prelevano i loro Gettoni Influenza dagli spazi azione e li riportano sull'Indicatore di Influenza, e si pescano nuovi Segnalini Tecnologia

FASE AZIONE

FASE AZIONE

Partendo dal giocatore con il Segnalino Giocatore Iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore può **eseguire un'azione o passare la mano**. Si procede in questo modo finché tutti i giocatori non passano la mano. Il primo giocatore a passare la mano ottiene il Segnalino Giocatore Iniziale per il round successivo. Quando un giocatore esegue un'azione, sposta il Gettone Influenza posizionato più a destra nel suo Indicatore di Influenza e lo colloca sul suo Indicatore di Azione. Il giocatore può anche scegliere un'azione che ha già intrapreso. Più azioni un giocatore intraprende, più alto sarà il costo di Mantenimento da pagare alla fine del round, quindi è bene ricordarsi di passare la mano in tempo!

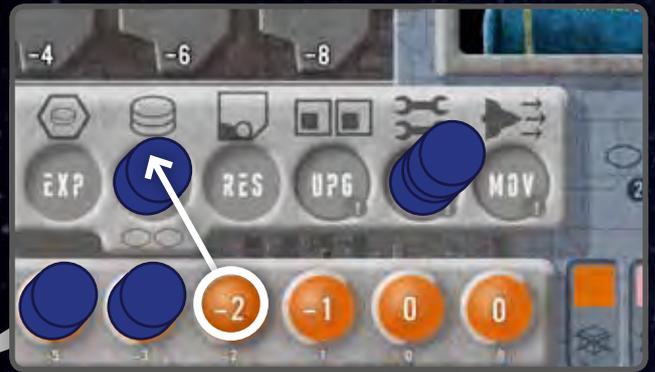
È possibile svolgere le azioni seguenti:

-  **ESPLORAZIONE (EXP)**
-  **INFLUENZA (INF)**
-  **RICERCA (RES)**
-  **SVILUPPO (UPG)**
-  **Costruzione (BUI)**
-  **MOVIMENTO (MOV)**
-  **REAZIONE (SVILUPPO, COSTRUZIONE O MOVIMENTO)**

Quei giocatori che hanno passato la mano non possono intraprendere altre azioni al di fuori delle **Reazioni**, che sono versioni più deboli delle azioni di Costruzione, Sviluppo e Movimento (vedi *Reazioni a pagina 14*). Quando un giocatore passa la mano, deve girare la sua Carta Riassuntiva in modo che il lato più scuro, dove compare il sunto del round di gioco, si trovi a faccia in su. Questo aiuterà gli altri giocatori a ricordare chi ha già passato la mano.

FINE DELLA FASE AZIONE Quando ogni giocatore ha girato la sua Carta Riassuntiva sul lato scuro, la Fase Azione si conclude **immediatamente**. Non è possibile intraprendere altre Reazioni.

ESEMPIO! Un esempio di una Fase Azione completa è descritto alle pagine 16-17.



CASELLE GRIGIE I pianeti grigi rappresentano i mondi adatti a qualsiasi tipo di produzione. Le Caselle Popolazione grigie possono ricevere un Cubo Popolazione da uno qualsiasi dei tre Indicatori di Popolazione. Se un giocatore rimuove un cubo da una Casella Popolazione grigia, può collocarlo su qualsiasi Indicatore di Popolazione (vale a dire, non deve ricordarsi da quale indicatore quel cubo proveniva).

CASELLE AVANZATE I pianeti contrassegnati con il simbolo della stella rappresentano mondi più ostili e più difficili da colonizzare. Un giocatore può collocare dei cubi sulle caselle contrassegnate con la stella soltanto se ha condotto ricerche nella relativa Tecnologia Avanzata.

STAZIONI ORBITALI Le stazioni orbitali sono ambienti artificiali abitabili che i giocatori possono costruire. Una Stazione Orbitale può ricevere soltanto un Cubo Popolazione proveniente dall'Indicatore di Denaro o da quello di Scienza.

NAVI COLONIALI In qualsiasi momento nel corso della propria azione, un giocatore può attivare una o più delle sue Navi Coloniali a faccia in su. Per ogni Nave Coloniale attivata è possibile collocare un Cubo Popolazione in una Casella Popolazione vuota di un qualsiasi esagono in cui il giocatore abbia messo un Gettone Influenza. Ogni Cubo Popolazione collocato in questo modo deve provenire dall'Indicatore di Popolazione corrispondente al colore della Casella Popolazione sull'esagono in questione. Le Navi Coloniali attivate vengono girate a faccia in giù. L'uso delle Navi Coloniali è **l'unico modo per portare i Cubi Popolazione sugli esagoni** e incrementare la propria produzione! Nell'esempio di sotto, il giocatore Blu attiva due Navi Coloniali e le gira a faccia in giù. Sposta quindi due Cubi Popolazione sull'esagono.



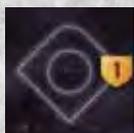
L'azione di **ESPLORAZIONE** consente alla propria civiltà di esplorare le regioni ignote della galassia.

ESPLORAZIONE



GENERATORE DI TUNNEL INTERSPAZIALI

Se un giocatore è in possesso della Tecnologia del Generatore di Tunnel Interspaziali (Wormhole Generator), può collocare l'esagono in modo che soltanto metà del Tunnel Interspaziale colleghi l'esagono collocato e l'esagono da cui è partita l'Esplorazione. Nel diagramma soprastante, quando si usa il Generatore di Tunnel Interspaziali, l'esagono può essere collocato regolarmente nei modi A, B, C e D, ma non nel modo E.



SIMBOLO SCOPERTA



SIMBOLO ANTICO



DORSO DEL SEGNALINO SCOPERTA



NAVE DEGLI ANTICHI

IMPORTANTE! Ricordare che è possibile usare le proprie Navi Coloniali in qualsiasi momento nel corso del proprio turno.



Il giocatore sceglie uno degli spazi inesplorati **adiacente a un esagono in cui possiede una Nave o un Gettone Influenza** e pesca un esagono dalla pila corrispondente (I, II o III). Se si effettua un'Esplorazione partendo da un esagono con una sola Nave, tale Nave non deve essere "bloccata" (vedi Movimento a pagina 14).

Il giocatore sceglie se collocare o scartare l'esagono pescato. Se lo scarta, il suo turno termina immediatamente. Se decide di piazzare l'esagono, si applicano le seguenti restrizioni:

- l'esagono può essere piazzato soltanto nel punto che il giocatore ha esplorato
- l'esagono deve essere orientato in modo che almeno uno dei Tunnel Interspaziali su di esso si colleghi a un Tunnel Interspaziale su un altro esagono in cui il giocatore possiede un gettone o una Nave

Nel diagramma a sinistra, gli esagoni contrassegnati con A e B sono quelli in cui è possibile collocare regolarmente.

Gli esagoni nelle Aree I e II vanno disposti in cerchio attorno all'esagono del Centro; gli esagoni dell'Area III possono diramarsi verso l'esterno (vedi l'esempio di disposizione a pagina 7).

Se l'esagono contiene un simbolo **Scoperta**, un Segnalino Scoperta va collocato a faccia in giù su di esso. Se l'esagono contiene dei simboli **Antichi**, si colloca un egual numero di Segnalini Navi degli Antichi su di esso. Quindi si colloca un Segnalino Scoperta a faccia in giù sotto la Nave o le Navi degli Antichi.

Dopo avere collocato l'esagono, il giocatore può assumerne il controllo collocando su di esso un Gettone Influenza prelevato dal proprio Indicatore di Influenza. Se l'esagono contiene un Segnalino Scoperta, il giocatore può impossessarsene quando colloca il Gettone Influenza. Tutti i Segnalini Scoperta hanno due facce: il dorso del segnalino ha un valore di 2 PV, mentre il fronte riporta un bonus (vedi pagina 7). Il giocatore deve controllare il lato frontale del Segnalino Scoperta e decidere immediatamente quale lato usare. I segnalini usati come Punti Vittoria vanno collocati accanto alla propria Plancia del Giocatore, girati mostrando il valore in Punti Vittoria a faccia in su.

Importante! È necessario distruggere le **Navi degli Antichi** (vedi Fase Combattimento, pagina 18) prima di poter collocare il Gettone Influenza e prelevare il Segnalino Scoperta. Se esistono Navi appartenenti a più giocatori che competono per lo stesso esagono, il giocatore che alla fine riesce a collocare il gettone riceve il segnalino.

L'esagono del Centro contiene il **Sistema di Difesa del Centro Galattico**, che deve essere distrutto (vedi Fase Combattimento, pagina 18) prima di poter collocare un Gettone Influenza su di esso.

Dopo avere collocato il Gettone Influenza, il giocatore può attivare le sue Navi Coloniali per piazzare dei Cubi Popolazione sulle Caselle Popolazione dell'esagono.

Se gli esagoni di una pila si esauriscono, si mescolano gli esagoni scartati di quella pila e si forma una nuova pila. Se non è più disponibile nessun esagono, l'azione di Esplorazione non ha effetto.



INFLUENZA

INF

Selezionando l'azione di Influenza, un giocatore può muovere un massimo di due Gettoni Influenza. Questi movimenti possono essere dei tipi seguenti:

- dal proprio Indicatore di Influenza o da un esagono in cui il giocatore possiede un Gettone Influenza a un esagono che non contiene un Gettone Influenza o una Nave nemica, e che sia adiacente a un esagono in cui il giocatore possiede un gettone o una Nave. L'esagono Influenzato deve essere collegato tramite un Tunnel Interspaziale all'esagono in cui il giocatore possiede un gettone o una Nave. Nell'esempio a destra, il giocatore potrebbe Influenzare gli esagoni A e B.
- da un esagono in cui il giocatore possiede un Gettone Influenza all'Indicatore di Influenza.

Dopo avere collocato un Gettone Influenza, il giocatore può attivare le proprie Navi Coloniali per collocare dei Cubi Popolazione sulle Caselle Popolazione dell'esagono.

Dopo avere spostato i gettoni, il giocatore può anche girare due Navi Coloniali a faccia in su.

RIMUOVERE UN GETTONE DA UN ESAGONO Se un giocatore rimuove un Gettone Influenza da un esagono, deve anche riportare tutti i cubi presenti sull'esagono ai loro rispettivi Indicatori di Popolazione sulla propria plancia.

L'azione di **INFLUENZA** consente alla propria civiltà di conquistare gli esagoni vuoti o di ritirarsi dagli esagoni.

FASE AZIONE

GENERATORE DI TUNNEL INTERSPAZIALI

Se un giocatore è in possesso della Tecnologia del Generatore di Tunnel Interspaziali (Wormhole Generator), può esercitare l'azione di Influenza attraverso il bordo di un esagono che possieda un Tunnel Interspaziale solo su un lato.



Nell'esempio sottostante, il giocatore **Blu** potrebbe Influenzare gli esagoni A, B, C e D, ma non gli esagoni E e F.



IMPORTANTE! Ricordare che è possibile usare le proprie Navi Coloniali in qualsiasi momento nel corso del proprio turno.

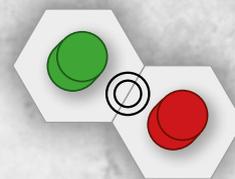


I RAPPORTI DIPLOMATICI incrementano la produzione di un giocatore e gli conferiscono Punti Vittoria.

DIPLOMAZIA

I giocatori possono stringere rapporti Diplomatici là dove i loro esagoni sono collegati. Le regole relative alla Diplomazia **non** vengono usate nelle partite a due o a tre giocatori.

RAPPORTI DIPLOMATICI Se uno degli esagoni in cui un giocatore possiede un Gettone Influenza è collegato tramite un Tunnel Interspaziale a un esagono dove un altro giocatore possiede un suo Gettone, quei due giocatori possono decidere di stringere rapporti Diplomatici tra loro. Se entrambi accettano, ogni giocatore consegna all'altro uno dei suoi **Segnalini Ambasciatore** e vi colloca sopra uno dei propri Cubi Popolazione. Il cubo può provenire da uno qualsiasi dei propri Indicatori di Popolazione. Il Segnalino viene collocato su uno degli spazi liberi dell'Indicatore di Reputazione dell'altro giocatore. L'altro giocatore consegna a sua volta al primo un Segnalino Ambasciatore e un Cubo Popolazione. Anche il primo giocatore lo collocherà su uno spazio vuoto del proprio Indicatore di Reputazione.



SEGNALINO AMBASCIATORE



È possibile stringere dei rapporti diplomatici in qualsiasi momento durante il proprio turno. Il contatto può avvenire tramite le azioni di Esplorazione o di Influenza, o alla fine della Fase Combattimento (vedi pagina 21).

I Segnalini Ambasciatore presenti sul proprio Indicatore di Reputazione valgono 1 Punto Vittoria alla fine della partita. Va ricordato che l'Indicatore di Reputazione comprende anche i propri Segnalini Reputazione (vedi Combattimento a pagina 18). Se la plancia è piena quando un giocatore acquisisce un Segnalino Ambasciatore, è possibile scartare i Segnalini Reputazione e riporli nel sacchetto dei Segnalini Reputazione.

È vietato possedere più di un Segnalino Ambasciatore proveniente da ogni altro giocatore. È possibile ridisporre i segnalini sul proprio Indicatore di Reputazione in qualsiasi momento, ma **non è permesso scartare i Segnalini Ambasciatore**. Occorre notare che i Terran hanno uno spazio che può contenere esclusivamente un Segnalino Ambasciatore.

INTERROMPERE I RAPPORTI DIPLOMATICI I rapporti Diplomatici di un giocatore rimangono in essere fino alla fine della partita, a meno che il giocatore non attacchi uno dei giocatori con cui ha stretto dei rapporti Diplomatici, o non sia attaccato da uno di essi. **Muovere le proprie Navi in un esagono in cui l'altro giocatore possiede un gettone o una Nave è considerato un attacco.** In tal caso entrambi i giocatori restituiscono i Segnalini Ambasciatore e i cubi al proprietario. Il cubo ritorna su un Indicatore di Popolazione liberamente scelto dal proprietario.

Ogni volta che un giocatore ne attacca un altro e quindi interrompe i rapporti Diplomatici, riceve la Carta Traditore da colui che la deteneva in precedenza. Il giocatore che possiede la Carta Traditore non può stringere nuovi rapporti Diplomatici fintanto che possiede quella carta. **Chiunque possieda la Carta Traditore alla fine della partita ottiene una penalità di -2 PV.**



Può ricevere a scelta un Segnalino Ambasciatore o Reputazione

Può ricevere soltanto un Segnalino Ambasciatore

Può ricevere soltanto un Segnalino Reputazione





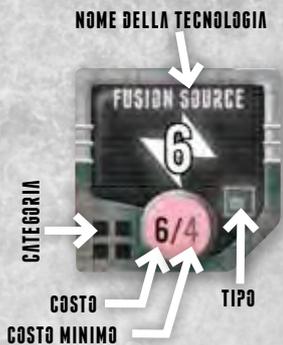
RICERCA

RES

L'azione di **RICERCA** consente alla propria civiltà di sviluppare nuove tecnologie.

FASE AZIONE

Quando esegue l'azione di Ricerca, un giocatore può scegliere un Segnalino Tecnologia tra quelli disponibili sulla Plancia dei Rifornimenti, pagare il suo costo in **Scienza** (spostando il Segnalino Riserva all'indietro sull'Indicatore delle Riserve) e collocare il segnalino sulla propria Plancia del Giocatore, e più precisamente sull'indicatore della sua categoria (Militare, Griglia o Nanotecnologia). Per ogni Tecnologia che ha già sviluppato in quella categoria, il giocatore ottiene uno sconto indicato nello spazio scoperto più a sinistra sull'Indicatore di Tecnologia.

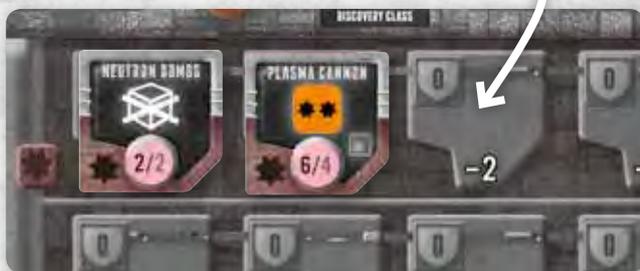


Tuttavia va ricordato che per ogni Tecnologia esiste un costo minimo da pagare, a prescindere dallo sconto applicabile.

Esistono tre tipi speciali di Tecnologie:

- Parti di Navi:** conferisce la capacità di Sviluppare questa Parte di Nave.
- Costruzione:** conferisce la capacità di Costruire la Nave o la Struttura in questione.
- Istantanea:** fornisce un effetto usa e getta da applicare una volta effettuata la Ricerca.

ESEMPIO: Un giocatore possiede già le Tecnologie **Bombe a Neutroni (Neutron Bombs)** e **Cannone al Plasma (Plasma Cannon)** e conduce la ricerca relativa a **Base Stellare (Starbase)**. Lo sconto di cui beneficia sulla Tecnologia Militare è pari a -2, ma il giocatore deve comunque pagare un prezzo di Scienza 3, dal momento che quello è il costo minimo per la Base Stellare.



Un giocatore non può scegliere una Tecnologia che già possiede.

Le Tecnologie vengono conservate sui propri Indicatori di Tecnologia fino alla fine della partita. Non possono essere scartate.



TECNOLOGIE MILITARI

Bombe a Neutroni (Neutron Bombs): Se un giocatore possiede la Tecnologia delle Bombe a Neutroni, può distruggere tutti i Cubi Popolazione dall'esagono a combattimento concluso, senza dover tirare alcun dado (vedi Fase Combattimento, pagina 18).

Base Stellare (Starbase): Il giocatore può Costruire le Basi Stellari.

Cannone al Plasma (Plasma Cannon): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Cannone al Plasma.

Scudo Fase (Phase Shield): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Scudo Fase.

Estrazione Mineraria Avanzata (Advanced Mining): Il

giocatore può piazzare i Cubi Popolazione nelle caselle dei Materiali Avanzati tramite le sue Navi Coloniali.

Energia a Tachioni (Tachyon Source): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Energia a Tachioni.

Missile al Plasma (Plasma Missile): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Missile al Plasma.

Computer a Gluoni (Gluon Computer): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Computer a Gluoni.



TECNOLOGIE DI GRIGLIA

Scudo Gauss (Gauss Shield): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Scudo Gauss.

Scafo Migliorato (Improved Hull): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Scafo Migliorato.

Energia a Fusione (Fusion Source): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Energia a Fusione.

Computer a Positroni (Positron Computer): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Computer a Positroni.

Economia Avanzata (Advanced Economy): Il

giocatore può piazzare i Cubi Popolazione nelle caselle di Denaro Avanzato tramite le sue Navi Coloniali.

Motore a Tachioni (Tachyon Drive): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Motore a Tachioni.

Cannone Antimateria (Antimatter Cannon): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Cannone Antimateria.

Griglia Quantistica (Quantum Grid): Il giocatore riceve due Gettoni Influenza aggiuntivi, da collocare immediatamente nei primi cerchi vuoti alla sinistra del suo Indicatore di Influenza.



NANOTECNOLOGIE

Nanorobot (Nanorobots): Il giocatore può Costruire una Nave o Struttura aggiuntiva (ad eccezione delle Costruzioni di Reazione).

Motore a Fusione (Fusion Drive): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Motore a Fusione.

Robotica Avanzata (Advanced Robotics): Il giocatore riceve un Gettone Influenza aggiuntivo, da collocare immediatamente nel primo cerchio vuoto alla sinistra del suo Indicatore di Influenza.

Stazione Orbitale (Orbital): Il giocatore può Costruire le Stazioni Orbitali.

Laboratori Avanzati (Advanced Labs): Il giocatore può piazzare i Cubi Popolazione nelle caselle di Scienza Avanzata tramite le sue Navi Coloniali.

Monolito (Monolith): Il giocatore può Costruire i Monoliti.

Artefatto Chiave (Artifact Key): Il giocatore deve immediatamente prendere 5 Risorse per ogni Artefatto presente sui suoi esagoni. Le Risorse possono essere sia Denaro che Scienza che Materiali, ma devono essere acquisite a gruppi di cinque.

Generatore di Tunnel Interspaziali (Wormhole Generator): Il giocatore può Esplorare, Influenzare e Muovere attraverso il bordo di un esagono dotato di un Tunnel Interspaziale soltanto su un lato.

L'azione di **SVILUPPO** consente a una civiltà di modificare le sue Navi.

SVILUPPO

UPG

FASE AZIONE



CANNONI + MISSILI: Per ogni casella colorata nella propria Nave, il giocatore tira il corrispondente dado colorato. I danni inferti da un colpo sono rappresentati dai simboli della stella: ogni stella ★ indica un punto di danno.

COMPUTER: I computer rendono più facile colpire il bersaglio conferendo dei bonus ai tiri dei dadi: il valore cumulativo dei Computer di bordo viene aggiunto al risultato dei tiri dei dadi.

SCUDI: Il valore cumulativo degli Scudi viene sottratto dal tiro dei dadi.

SCAFÒ: ogni simbolo dello Scafò ★ assorbe un punto dei danni ricevuti.

MOTORI: ogni esagono raffigurato incrementa di uno il Valore di Movimento della Nave.

FONTI DI ENERGIA: le fonti di energia forniscono energia alle altre Parti di Nave.



Quando un giocatore sceglie l'azione di Sviluppo, può modificare gli schemi tecnici delle sue Navi collocandovi delle nuove Parti di Navi. Ognuna delle sue Navi funziona in base ai relativi schemi tecnici riprodotti sulla sua Plancia del Giocatore. Se il giocatore Sviluppa lo schema tecnico della sua Nave usando nuove Parti di Navi, tutte le Navi già costruite si considerano istantaneamente modificate.

Tramite l'azione di Sviluppo, il giocatore può ritrasferire il numero desiderato di Segnalini Parti di Navi sulla Plancia dei Rifornimenti. Quindi preleva un massimo di **due** segnalini dalla Plancia dei Rifornimenti e li colloca su **qualsiasi** casella a sua scelta degli schemi tecnici della sua Nave. Quando colloca i segnalini, può posizionarli sopra qualsiasi Parte di Nave di default già inclusa negli schemi tecnici delle sue Navi.

Si applicano le seguenti restrizioni:

- molte Parti di Navi (contrassegnate dal simbolo della Tecnologia) richiedono che il giocatore abbia condotto una Ricerca nella Tecnologia corrispondente (*vedi Ricerca, pagina 12*) prima che sia possibile acquisirle;
- il Consumo di Energia complessivo delle Parti di Nave non può essere superiore al totale della sua Produzione di Energia;
- gli Intercettori, gli Incrociatori e le Corazzate devono avere un Motore, mentre le Basi Stellari non possono avere un motore.

Prendere e restituire le Parti di Navi non costa nulla.

Tutti i valori delle Parti di Navi sono cumulativi. Ad esempio, se una Nave possiede due Motori a Fusione, avrà Valore di Movimento 4, Iniziativa 4 e Consumo di Energia 4.

L'azione di **COSTRUZIONE** consente a una civiltà di costruire nuove Navi e Strutture.

COSTRUZIONE

30i

COSTI DI COSTRUZIONE		
NAVI		Intercettore 3
		Incrociatore 5
		Corazzata 8
STRUTTURE		Base Stellare 3
		Stazioni Orbitali 5
		Monolito 10

Un giocatore può Costruire fino a due Navi (Intercettori, Incrociatori, Corazzate e Basi Stellari) o Strutture (Stazioni Orbitali e Monoliti). Per farlo deve pagare il loro costo in **Materiali** (spostare il Segnalino Riserva all'indietro sull'Indicatore delle Riserve), e collocare ciò che ha costruito su un qualsiasi esagono dove sia presente un suo Gettone Influenza.

Si applicano le seguenti restrizioni:

- l'ammontare delle Navi è limitato alle miniature e ai segnalini posseduti dal giocatore, vale a dire 8 Intercettori, 4 Incrociatori, 2 Corazzate e 4 Basi Stellari.
- ogni esagono può ospitare soltanto un Monolito e una Stazione Orbitale
- per costruire le Basi Stellari, le Stazioni Orbitali e i Monoliti, un giocatore deve essere in possesso della Tecnologia corrispondente (*vedi Ricerca, pagina 12*)

MOVIMENTO

l'azione di **MOVIMENTO** permette a una civiltà di muovere le sue Navi.

FASE AZIONE

L'azione di Movimento consente a un giocatore di muovere le sue Navi. Scegliendo l'azione di Movimento, il giocatore può effettuare fino a tre movimenti delle Navi. Può usare tali movimenti anche per muovere la stessa Nave più volte consecutivamente. Con ogni movimento, la Nave può spostarsi di tanti esagoni quanti gliene consente il suo Valore di Movimento. Il Valore di Movimento dipende dai suoi Motori (ogni esagono raffigurato aumenta il Valore di Movimento della Nave di uno; nel caso di più di un Motore, i valori dei Motori sono cumulativi; vedi Sviluppo, pagina 13). Le Basi Stellari non possono avere Motori, e quindi non possono muoversi.

Restrizioni relative al Movimento! Le Navi possono muoversi soltanto attraverso il bordo di un esagono che possieda un Tunnel Interspaziale su entrambi i lati. Nell'esempio in alto a destra, il movimento A sarebbe quello consentito. È possibile muoversi soltanto negli esagoni Esplorati, e non negli spazi vuoti.

Se le Navi si muovono in un esagono che contiene le Navi di un altro giocatore o delle Navi degli Antichi, almeno una Nave per ogni Nave avversaria deve fermarsi (la Nave è "bloccata") e ingaggiare combattimento nella Fase Combattimento (vedi pagine 18–21). Le Navi in eccesso rispetto al numero di avversari possono invece continuare il loro movimento.

Il Sistema di Difesa del Centro Galattico ("SDCG") ingaggia tutte le Navi nell'esagono del Centro. Non è possibile attraversare l'esagono prima che il SDCG non sia stato distrutto.

REAZIONE

Un giocatore può eseguire delle **REAZIONI** dopo che ha passato la mano.

Dopo avere passato la mano, un giocatore può eseguire soltanto un'azione di Reazione quando giunge il suo turno nell'ordine dei giocatori. Una Reazione è in pratica una versione indebolita di un'azione di Movimento, Costruzione o Sviluppo.

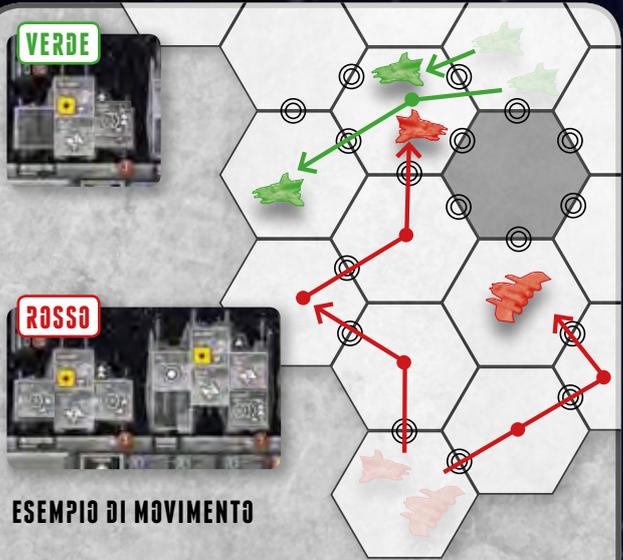
Le Reazioni possono essere dei tipi seguenti:

-  Sviluppo (**UPG**): il giocatore può prendere una Parte di Nave.
-  Costruzione (**BUI**): il giocatore può costruire una Nave o Struttura.
-  Movimento (**MOV**): il giocatore può muovere una sola Nave e una volta soltanto.

Si esegue una Reazione collocando un Gettone Influenza sull'Indicatore di Reazione sulla propria Carta Riassuntiva.

La Tecnologia dei Nanorobot (vedi Ricerca, pagina 12) non fornisce al giocatore un'azione di Costruzione extra quando questi esegue una Reazione.

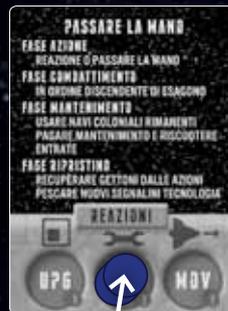
GENERATORE DI TUNNEL INTERSPAZIALI Se un giocatore è in possesso della Tecnologia del Generatore di Tunnel Interspaziali (Wormhole Generator), può muovere le sue Navi oltre il bordo di un esagono che possieda un Tunnel Interspaziale soltanto su un lato. Nell'esempio sottostante, sarebbero consentiti i movimenti A, B e C.



ESEMPIO DI MOVIMENTO

L'Intercettore del giocatore Rosso ha un Valore di Movimento pari a 2 esagoni (2 Motori Nucleari combinati) e l'Incrociatore ha un Valore di Movimento pari a 3. Il Rosso dispone di un totale di tre movimenti. Decide quindi di muovere l'Intercettore due volte e l'Incrociatore una volta.

Anche gli Intercettori del giocatore Verde hanno un Valore di Movimento di 2, e anche il Verde dispone di tre movimenti. Quando muove, il suo primo Intercettore è bloccato dall'Intercettore Rosso. Il secondo può passare attraverso l'esagono. Il Verde decide infine di non utilizzare il suo terzo movimento.



SEGNALINO ESAGONO AFFOLLATO



Se si verifica la situazione in cui non sia possibile collocare tutte le miniature delle Navi in un esagono, il giocatore può collocarle altrove sul tavolo e contrassegnare l'esagono con un Segnalino Esagono Affollato.



ESEMPIO DI UNA PARTITA IN CORSO TRA QUATTRO GIOCATORI



ESEMPIO DI FASE AZIONE

In questo esempio sono utilizzate alcune specie aliene. Le loro capacità speciali sono descritte in maggior dettaglio nelle pagine 26–27.

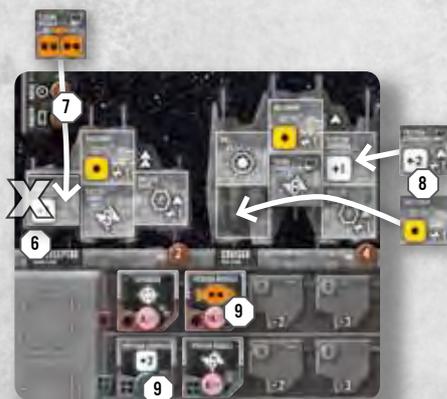
Alastair (Terran), **Ken** (Planta), **Iain** (Mechanema) e **Vernor** (Progresso) hanno già giocato per alcuni round, assumendo il controllo di vari settori e sviluppando le loro civiltà. Alastair è il giocatore iniziale in questa Fase Azione.

Alastair decide di effettuare un'azione di **CONSTRUZIONE**. Sposta il gettone più a destra del suo Indicatore di Influenza nello spazio Costruzione del suo Indicatore di Azione [1]. Alastair quindi costruisce un Incrociatore e una Stazione Orbitale. Il costo richiesto è di 10 Materiali, quindi muove il segnalino Materiali di 10 spazi all'indietro sul suo Indicatore delle Riserve. Alastair è in grado di costruire la Stazione Orbitale in quanto ha condotto ricerche sulla Tecnologia delle Stazioni Orbitali. Colloca quindi l'Incrociatore e la Stazione Orbitale sui suoi esagoni [2]. Il turno di Alastair si conclude; ora tocca a Ken, che siede accanto ad Alastair in senso orario.

Ken decide di **ESPLORARE** e sposta un gettone nello spazio azione corrispondente. Sceglie uno spazio vuoto che desidera esplorare, quindi scopre l'esagono in cima alla pila corrispondente; in questo caso, i Settori Intermedi (II). Deve decidere se collocare l'esagono o scartarlo, e opta per la prima soluzione [3]. Colloca l'esagono in modo che sia presente almeno un Tunnel Interspaziale completo che colleghi il nuovo esagono a uno dei suoi esagoni. Sull'esagono c'è un simbolo di Scoperta, quindi Ken colloca sull'esagono un Segnalino Scoperta a faccia in giù, scelto casualmente. Ken sceglie di collocare immediatamente un Gettone Influenza sull'esagono, spostando il gettone all'estrema destra del suo Indicatore di Influenza sull'esagono [4]. Così facendo ha diritto a reclamare il Segnalino Scoperta. Esamina il segnalino e decide di conservarlo come Punti Vittoria aggiuntivi, quindi colloca il segnalino dal lato dei PV accanto alla sua plancia. Ken decide anche di colonizzare le caselle Denaro e Scienza dell'esagono che ha appena collocato. Gira due Navi Coloniali a faccia in giù e sposta un cubo sia dall'Indicatore di Denaro che da quello di Scienza sulle Caselle Popolazione dell'esagono [4]. La specie Planta possiede una capacità speciale che permette al giocatore di esplorare due esagoni con un'azione. Quindi Ken esplora un'altra area vuota [5], stavolta nei Settori Esterni (III). L'esagono che pesca dalla pila non è di suo gradimento, quindi lo scarta e lo colloca a faccia in su accanto alla pila. Quando la pila dei Settori Esterni si sarà esaurita, i suoi scarti verranno mescolati e usati per creare una nuova pila dei Settori Esterni.

Ora è il turno di **Iain**, che decide di sviluppare le sue Navi spostando un gettone nello spazio dell'azione di **SVILUPPO**. La capacità speciale dei Mechanema gli permette di acquisire tre Segnalini Parti di Navi invece dei due normalmente previsti. Prima restituisce il segnalino di un Computer a Elettroni (Electron Computer) dallo schema tecnico dell'Intercettore riprodotto sulla sua Plancia del Giocatore [6], quindi prende quelli di un Missile al Plasma (Plasma Missile), di un Computer a Positroni (Positron Computer) e di un Cannone a Ioni (Ion Cannon). Colloca il Missile al Plasma sul suo Intercettore [7] e i segnalini del Computer a Positroni e del Cannone a Ioni sul suo Incrociatore [8]. Iain ha diritto a prendere i segnalini del Missile al Plasma e del Computer a Positroni, dal momento che ha condotto le ricerche relative alle Tecnologie corrispondenti [9].

Vernor effettua una **RICERCA**: sposta un gettone sullo spazio azione di Ricerca e sceglie il Motore a Fusione (Fusion Drive) dalla Plancia dei Rifornimenti. Possiede già quattro Nanotecnologie, che gli consentirebbero di avere uno sconto pari a 4, ma il costo minimo di un Motore a Fusione è 3. Paga il costo previsto in Scienza, spostando il segnalino di 3 spazi all'indietro e colloca il Segnalino Tecnologia del Motore a Fusione sulla sua Plancia del Giocatore [10]. La capacità speciale del Progresso consente al giocatore di



condurre una Ricerca su due Tecnologie diverse con un'azione. Vernor decide di condurre una Ricerca anche sul Generatore di Tunnel Interspaziali (Wormhole Generator). Lo sconto ora è pari a 6, quindi il costo in Scienza è pari a 10. Vernor paga il costo e colloca il Segnalino Tecnologia sulla sua Plancia del Giocatore [11].

È di nuovo il turno di **Alastair**. **ESPLORA** i Settori Esterni e pesca un nuovo esagono con due simboli degli Antichi. Dopo avere collocato l'esagono pone su di esso un Segnalino Scoperta casuale a faccia in giù e due Segnalini Navi degli Antichi [12]. Non è possibile collocare un Gettone Influenza sull'esagono finché le Navi degli Antichi non vengono distrutte.

Ken sceglie di **ESPLORARE** di nuovo. Stavolta punta verso i Settori Esterni e decide di collocare i due esagoni sul tavolo [13]. Gira le sue due Navi Coloniali rimanenti a faccia in giù e colloca sul primo esagono un cubo preso dall'Indicatore di Denaro e uno preso dall'indicatore dei Materiali. Ha diritto a collocare un cubo sulla casella di Estrazione Mineraria Avanzata [14], dal momento che ha condotto ricerche sull'Estrazione Mineraria Avanzata [15]. Le Caselle Popolazione rimanenti sugli esagoni restano vuote, dal momento che Ken non ha più nessuna Nave Coloniale disponibile. Ken ora dispone di un collegamento diretto tramite Tunnel Interspaziale tra uno dei suoi esagoni a uno di quelli di Alastair [16]. Diventa quindi in grado di proporre Rapporti Diplomatici ad Alastair. Alastair accetta, quindi ognuno consegna all'altro uno dei suoi Segnalini Ambasciatore, assieme a un Cubo Popolazione scelto liberamente. I segnalini vengono collocati sui loro Indicatori di Diplomazia. L'indicatore di Alastair è già pieno di Segnalini Reputazione, quindi il giocatore deve rimuoverne uno [17] e metterlo nel sacchetto.

Iain passa la mano, girando la sua Carta Riassuntiva dal lato del riassunto di gioco in tonalità scura [18]. Dal momento che è il primo giocatore a passare la mano in questo round, ottiene il Segnalino Giocatore Iniziale e sarà il primo ad agire nella Fase Azione del round successivo.

Vernor sceglie un'azione di **MOVIMENTO** e parte per attaccare il suo vicino, Iain. Muove i suoi due Intercettori in uno degli esagoni di Iain che contiene tre Intercettori [19]. Le Navi di Vernor possono passare attraverso metà Tunnel Interspaziale, dal momento che il giocatore possiede la Tecnologia del Generatore di Tunnel Interspaziali. Vernor e Iain avevano in precedenza avviato Rapporti Diplomatici, che però ora vengono interrotti dall'attacco di Vernor. Ognuno restituisce all'altro il Segnalino Ambasciatore che



FASE AZIONE

aveva ricevuto. Il cubo sul segnalino viene piazzato su un qualsiasi Indicatore di Popolazione del proprietario originario. Inoltre Vernor riceve la Carta Traditore. Nessuno potrà stabilire Rapporti Diplomatici con lui fintanto che gli resta quella carta. Inoltre, se la carta gli rimane fino alla fine della partita, subirà una penalità di -2 ai Punti Vittoria.

Ora è il turno di **Alastair**, che passa la mano e gira la sua Carta Riassuntiva.

Ken sceglie un'azione di **INFLUENZA**. Ha diritto a muovere due Gettoni Influenza e decide di riprendere i gettoni da due esagoni "vuoti" (gli esagoni senza Caselle Popolazione non sono molto utili, al di là del loro valore in PV). Un gettone [20] va nell'esagono privo di controllo con due Caselle Popolazione e l'altro [21] torna nel suo Indicatore di Influenza. Fatto questo, gira due Navi Coloniali a faccia in su. Usa immediatamente le Navi, girandole di nuovo a faccia in giù e colloca due Cubi Popolazione su questi esagoni [22].

Iain, avendo passato la mano, può eseguire solo una **REAZIONE**. Decide che i tre Intercettori nell'esagono non sono sufficienti contro l'attacco di Vernor, quindi sceglie di effettuare un **MOVIMENTO** (collocando il Gettone Influenza sull'indicatore di Azione della sua Carta Riassuntiva [23]) e sposta un Incrociatore nell'esagono conteso [24]. La Reazione gli consente di effettuare una sola azione di Movimento, quindi il suo turno si conclude.

Vernor sceglie un'azione di **MOVIMENTO** e muove un altro Intercettore e un Incrociatore nell'esagono conteso [25]. L'Incrociatore si muove di due esagoni, in quanto i suoi Motori a Fusione gli consentono di farlo.

Alastair non ritiene di dover reagire e passa la mano. Anche **Ken** passa la mano, e altrettanto fanno **Iain** e **Vernor**. Dal momento che tutte le Carte Riassuntive dei giocatori sono ora girate dal lato scuro, la Fase Azione termina immediatamente e ha inizio la Fase Combattimento. C'è una battaglia da risolvere, quella tra Iain e Vernor. (Vedi l'esempio di combattimento alle pagine 22-23.)

FASE COMBATTIMENTO

Nella Fase Combattimento viene deciso l'esito delle battaglie. Una battaglia ha luogo se un esagono è occupato da più di una fazione (per fazione si intende un giocatore, gli Antichi o il SDCG). Se si tengono battaglie in più di un esagono, **le battaglie vengono risolte in ordine numerico discendente** seguendo il numero degli esagoni (riportato nell'angolo di ogni esagono). L'esagono del Centro possiede il numero più basso e quindi verrà sempre risolto per ultimo.

Se un esagono contiene più di due fazioni, prima si risolvono le battaglie tra le Navi dei giocatori, e poi il giocatore sopravvissuto ingaggia gli Antichi o il SDCG in battaglia.

Se l'esagono contiene le Navi di più di due giocatori, le battaglie tra giocatori si risolvono tra due giocatori alla volta, seguendo **l'ordine inverso di entrata nell'esagono**.

Quindi, **i due giocatori che sono entrati nell'esagono per ultimi si daranno battaglia per primi**, e poi il giocatore sopravvissuto darà battaglia al giocatore che è entrato nell'esagono prima degli altri due. Il sopravvissuto della battaglia combatterà col giocatore successivo nell'ordine inverso di entrata e così via. L'ultimo giocatore sopravvissuto combatterà contro gli Antichi, se ve ne sono.

Se nell'esagono è già presente un Gettone Influenza e quindi è controllato da un giocatore, quel giocatore è sempre considerato il difensore, e combatterà per ultimo a prescindere dall'ordine di entrata, anche se le sue Navi in realtà sono entrate nell'esagono per ultime.

CONCETTI GENERALI Qualsiasi tipo di Nave (Intercettore, Incrociatore ecc.) di ogni giocatore viene attivato in base all'ordine di Iniziativa. La Nave che possiede l'Iniziativa più alta agisce per prima. In caso di parità di Iniziativa, agisce sempre per primo il difensore. Per difensore si intende sempre il giocatore che possiede un Gettone Influenza sull'esagono. Nel caso di un esagono privo di gettoni o di un esagono con più di due giocatori, il difensore è il giocatore che è giunto nell'esagono per primo.

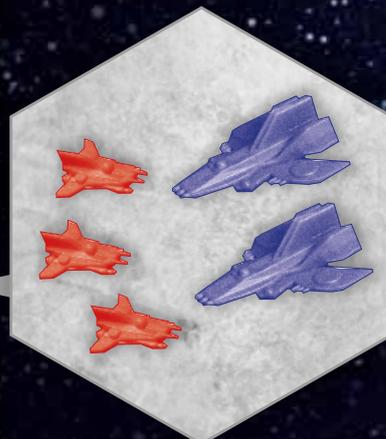
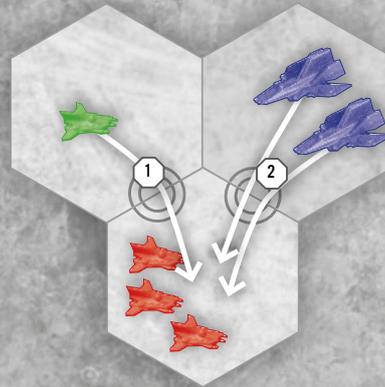
Nell'esempio a destra, l'Iniziativa dell'Intercettore Rosso è 6: 2 per l'Iniziativa standard della Nave, +2 per il Computer e +2 per il Motore. L'Iniziativa della Corazzata Blu è 3: 0 per l'iniziativa standard della Nave, +1 +1 +1 per i tre motori.

Il giocatore tira i dadi di tutte le sue Navi dello stesso tipo simultaneamente. Quali e quanti dadi debbano essere tirati è stabilito dal numero di Navi e dalle armi che esse trasportano: per ogni simbolo di dado nello schema tecnico di una Nave, il giocatore ha diritto a tirare un dado del colore corrispondente. I dadi di colori diversi gli consentono di tirare per tutte le armi delle sue Navi dello stesso tipo simultaneamente. Dopo il tiro, il giocatore decide a quale Nave nemica assegnare ogni dado (vedi l'esempio di combattimento alle pagine 22-23). È possibile assegnare più dadi allo stesso bersaglio.

Nell'esempio a destra (usando lo schema tecnico della Nave soprastante), il giocatore Rosso tirerà tre dadi gialli, uno per il Cannone a Ioni di ogni suo Intercettore. Il Blu tirerà due dadi gialli e due dadi arancio.



ESEMPIO: Il giocatore Rosso si trova già nell'esagono. Il giocatore Verde vi entra per primo, poi segue il Blu. Il Verde e il Blu si daranno battaglia per primi, e poi il Rosso combatterà contro il sopravvissuto.



 ★ **COLPITO**
 ✗ **MANCATO**
 **+3**  **-1** **≥6** ★ **COLPITO**

 **+1**  **+2**  **+3**  **-1**  **-2**  **+1**  **+2**  **+4**  **+2**
 

COLPIRE Un risultato di **6** indica sempre un colpo a segno e un risultato di **1** indica sempre un colpo mancato, a prescindere dagli eventuali bonus che le Navi potrebbero avere. Nel caso di altri risultati al tiro del dado, si aggiunge il valore dei Computer posseduti al tiro del dado e si sottrae il valore degli Scudi del bersaglio. **Se si ottiene un totale pari o superiore a 6, il colpo è andato a segno.**



DANNI I vari tipi di armi infliggono tipi di danni diversi quando colpiscono. Il Cannone a Ioni (dado giallo) infligge 1 danno, il Cannone al Plasma (dado arancio) infligge 2 danni e il Cannone Anti-Materia (dado rosso) infligge 4 danni. L'ammontare di danni che un cannone infligge è rappresentato dai ★ simboli della stella sul segnalino dell'arma.

Normalmente, **un punto di danno distrugge una Nave**. Ogni ★ simbolo dello Scafo sulle Parti di Navi assorbe però un punto di danno. Quindi, se una Nave possiede due parti del tipo Scafo Migliorato, sarà distrutta dal quinto danno subito. I danni inferti da un dado (ad esempio dai Cannoni al Plasma o Antimateria) non possono essere ripartiti tra più bersagli.

Se una Nave subisce dei danni ma non viene distrutta, i danni subiti vanno segnati collocando i Cubi Danno accanto alla Nave.



NAVI DEGLI ANTICHI Ogni Nave degli Antichi possiede quanto segue:

- 2 x Cannoni a Ioni
- Computer a Elettroni
- Scafo
- Iniziativa 2



SISTEMA DI DIFESA DEL CENTRO GALATTICO Il SDCG possiede quanto segue:

- 4 x Cannoni a Ioni
- Computer a Elettroni
- 7 x Scafo
- Iniziativa 0



COMBATTERE CONTRO GLI ANTICHI E IL SDCG Uno degli altri giocatori tira i dadi per gli Antichi e il SDCG. Se possibile, i dadi vanno ordinati in modo che la Nave o le Navi del giocatore vengano distrutte a partire da quelle più grandi. Se nessuna Nave può essere distrutta, i dadi dovranno essere assegnati in modo da infliggere il maggior danno possibile.

SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

All'inizio di ogni battaglia, le Navi sparano i loro Missili (se ne hanno) **soltanto una volta**, dopodiché proseguono con una **sequenza di round di Ingaggio** finché soltanto uno schieramento non rimane nell'esagono.

MISSILI Tutti i tipi di Nave dotate di Missili di ogni giocatore sparano i loro Missili in ordine di Iniziativa. Si tirano due dadi arancio per ogni Parte di Nave di Missili al Plasma.



ROUND DI INGAGGIO Ogni tipo di Nave di ogni giocatore viene attivato in ordine di Iniziativa. Ogni tipo di Nave di un giocatore può decidere durante il suo turno se **attaccare** o **ritirarsi**.

RITIRATA Se un giocatore decide di ritirarsi con un tipo di Nave, tutte le Navi di quel tipo **nel loro turno successivo** (vale a dire al prossimo round di Ingaggio) si spostano in un esagono vicino dove il **giocatore deve avere un Gettone Influenza e non essere occupato da Navi nemiche**. È necessario rispettare le normali regole di movimento relative ai Tunnel Interspaziali (vedi l'esempio sottostante). È possibile sparare sulle Navi in ritirata.

Il round di Ingaggio viene ripetuto finché uno degli schieramenti non è stato completamente rimosso dall'esagono. Quindi i giocatori restituiscono le Navi distrutte ai loro proprietari.

STALLO Se una battaglia termina in una situazione in cui non è possibile per nessun giocatore distruggere l'altro (questo può accadere soltanto se tutte le Navi coinvolte in una battaglia sono armate soltanto di Missili), l'attaccante può ritirarsi. Altrimenti, le sue Navi sono distrutte.

ATTACCARE LA POPOLAZIONE Una volta risolte tutte le battaglie, le Navi rimanenti possono attaccare la popolazione presente nell'esagono. Ogni Nave può attaccare una volta con tutti i suoi Cannoni (non può usare i suoi Missili), utilizzando le normali regole per colpire. La popolazione è considerata priva di scudi. **Ogni punto di danno inferto distrugge un Cubo Popolazione a scelta dell'attaccante**. Se l'attaccante possiede la Tecnologia delle Bombe a Neutroni, può distruggere tutti i Cubi Popolazione presenti nell'esagono senza tirare nessun dado.

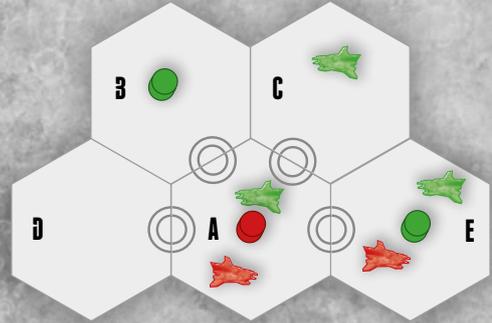


I cubi distrutti vengono riposti nei Cimiteri del colore corrispondente del giocatore sconfitto. I cubi vengono rimessi sui rispettivi Indicatori di Popolazione nella Fase Ripristino (vedi pagina 24). Se un cubo viene distrutto su una casella grigia (selvaggia), il proprietario può scegliere in quale Cimitero riporlo. La distruzione dei Cubi Popolazione non conferisce Segnalini Reputazione (vedi pagina successiva).



Non è possibile attaccare le Stazioni Orbitali e i Monoliti, che non possono mai essere rimossi dall'esagono. La popolazione su una Stazione Orbitale deve essere distrutta nello stesso modo degli altri Cubi Popolazione.

ESEMPIO DI RITIRATA L'Intercettore Verde decide di ritirarsi dall'esagono A. Può ritirarsi nell'esagono B (c'è solo il suo gettone), ma non nell'esagono C (c'è solo una sua Nave), nell'esagono D (è vuoto) o nell'esagono E (che contiene una Nave nemica). Il Rosso non può ritirarsi da nessuna parte.



ESEMPIO DI ATTACCO ALLA POPOLAZIONE Gli Intercettori Rossi attaccano la popolazione del Blu una volta con i loro Cannoni a Ioni, tirando tre dadi gialli. Due dadi colpiscono (il 6 colpisce sempre, e 3+3=6), ma il terzo manca il bersaglio. Il Rosso rimuove due cubi del Blu, ma dal momento che almeno uno dei cubi rimane sull'esagono, anche il Gettone Influenza rimane al suo posto.



SEGNALINI REPUTAZIONE

BATTAGLIA		
INTERCETTORE		
BASE STELLARE		
INCROCIATORE		
CORAZZATA		
ANTICHI		
SDCG		
MAX		

DISTRIBUZIONE DEI SEGNALINI REPUTAZIONE

4 x4

3 x7

2 x9

1 x12

SEGNALINI REPUTAZIONE Dopo che tutte le battaglie in un esagono sono state risolte, ogni giocatore coinvolto pesca dei Segnalini Reputazione dal sacchetto seguendo le indicazioni sottostanti:

- 1 segnalino per avere preso parte a una o più battaglie
- 1 segnalino per ogni Intercettore, Base Stellare nemica e Nave degli Antichi distrutti
- 2 segnalini per ogni Incrociatore nemico distrutto
- 3 segnalini per ogni Corazzata nemica distrutta
- 3 segnalini per aver distrutto il Sistema di Difesa del Centro Galattico

Non è possibile pescare più di cinque segnalini. Il giocatore sceglie uno dei segnalini e lo colloca a faccia in giù sul suo Indicatore di Reputazione. Rimette poi il resto dei segnalini nel sacchetto. Se l'Indicatore è pieno, il giocatore può restituire i Segnalini Reputazione che vuole (compreso quello che ha appena pescato o uno dall'Indicatore) e riporli nel sacchetto. I segnalini vanno pescati nell'ordine in cui i giocatori sono entrati nell'esagono, in modo che il giocatore che è entrato nell'esagono per primo peschi tutti i suoi segnalini per primo.



FASE COMBATTIMENTO

PENALITÀ DI RITIRATA Se tutte le Navi rimanenti di un giocatore si ritirano dall'esagono, il giocatore non ottiene alcun Segnalino Reputazione per avere partecipato alla battaglia, ma ottiene comunque i segnalini previsti per le Navi nemiche distrutte.

INFLUENZARE GLI ESAGONI Se un esagono resta privo di popolazione dopo che tutte le battaglie sono state risolte e il giocatore possiede almeno una Nave presente nell'esagono, egli rimuove il Gettone Influenza del controllore precedente (che lo ripone sul suo Indicatore di Influenza). Fatto questo, può collocare in quell'esagono il proprio Gettone Influenza. Inoltre, se una Nave del giocatore si trova in un esagono privo di Gettone Influenza dopo la Fase Combattimento, il giocatore può collocare un suo gettone in quell'esagono.

RIPARARE DANNI Alla fine della Fase Combattimento, tutti i Cubi Danno vengono rimossi dalle Navi.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE Nell'improbabile evento in cui un giocatore perda tutti i suoi Gettoni Influenza e le sue Navi dal tabellone di gioco, non potrà più collocare Gettoni Influenza sugli esagoni. Potrà continuare a produrre Risorse a ogni round (va ricordato che egli ottiene un minimo di 2 di ogni Risorsa anche se non possiede più alcun Cubo Popolazione sul tabellone) e può eseguire azioni di Ricerca, che gli procureranno comunque qualche Punto Vittoria. È assai improbabile che il suo punteggio risulti alto, in quanto i soli esagoni spesso conferiscono almeno 10 Punti Vittoria. Un giocatore eliminato può anche decidere di uscire dal gioco, calcolando il proprio punteggio e poi riponendo tutti i suoi componenti di gioco nella scatola.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Iain e Vernor hanno ingaggiato battaglia. Iain è il difensore.

Il combattimento ha inizio con i **Missili al Plasma**.

Iain tirerà due dadi arancio per i Missili al Plasma di ogni Intercettore, che colpiscono con un 6.

Vernor tirerà due dadi arancio per i Missili al Plasma di ogni Intercettore, che colpiscono con un 6, e due dadi arancio per i Missili al Plasma dell'Incrociatore, che colpiscono anch'essi con un 6.

L'ordine di Iniziativa è:

- Intercettori di Vernor
Iniziativa 4 (2 standard della Nave + 2 del Motore a Fusione = 4)
- Intercettori di Iain
Iniziativa 3 (2 standard della Nave + 1 del Motore Nucleare = 3; agisce prima il difensore)
- Incrociatore di Vernor
Iniziativa 3 (1 standard della Nave + 2 del Motore a Fusione = 3)

[1]: Vernor tira per i Missili al Plasma dei suoi Intercettori e ottiene 6, 6, 5, 4, 3 e 2. Decide di assegnare i 6 ai due Intercettori di Iain. I tiri restanti vanno a vuoto. Gli Intercettori di Iain ricevono due punti di danno ciascuno dai Missili al Plasma e sono distrutti. Vernor prende le Navi e le colloca accanto alla sua Plancia del Giocatore.

[2]: Iain tira e ottiene 6 e 6 per i Missili al Plasma del suo Intercettore restante. Assegna un 6 a uno degli Intercettori e l'altro 6 all'Incrociatore. L'Intercettore di Vernor subisce due punti di danno ed è distrutto. Iain prende la Nave e la colloca accanto alla sua Plancia del Giocatore. L'Incrociatore di Vernor riceve due punti di danno, che però non sono sufficienti a distruggerlo. Vernor colloca due Cubi Danno accanto all'Incrociatore.

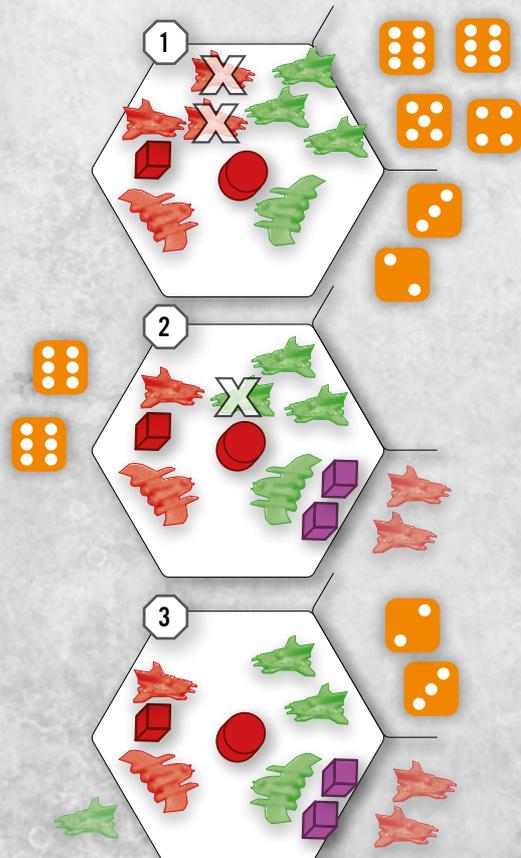
[3]: Vernor tira poi per i Missili al Plasma del suo Incrociatore e ottiene 3 e 2: i suoi colpi vanno quindi a vuoto.

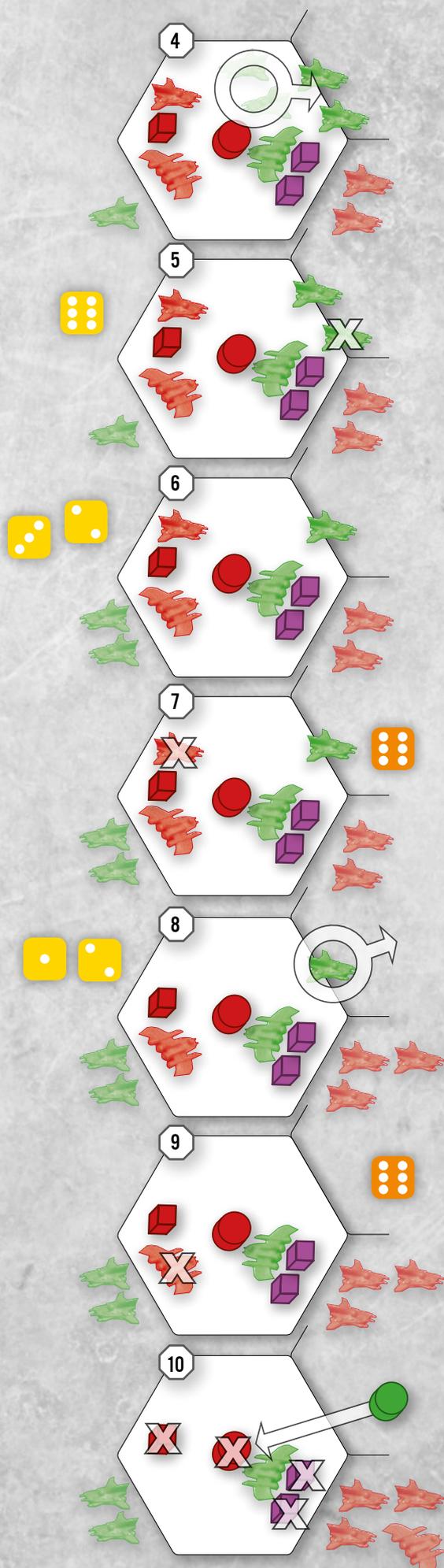
La battaglia continua con i round di Ingaggio.

A Iain ora rimangono un Intercettore e un Incrociatore. Vernor possiede due Intercettori e un Incrociatore.

In combattimento, l'Intercettore di Iain attacca con un dado giallo che colpisce una qualsiasi delle Navi di Vernor con un risultato di 6. L'Incrociatore di Iain attacca con due dadi gialli e colpisce gli Intercettori di Vernor (che sono privi di scudi) con un risultato di 4 o più, e l'Incrociatore di Vernor con un risultato di 5 o più (lo Scudo Gauss sottrae 1 ad ogni dado assegnato a quella Nave.)

Vernor tirerà un dado giallo per il Cannone al Ioni di ogni Intercettore, colpendo una qualsiasi delle Navi di Iain con un risultato di 6, e un dado arancio per il Cannone a Plasma dell'Incrociatore, colpendo una qualsiasi delle Navi con un risultato di 6.





L'ordine di Iniziativa è il seguente:

- Intercettori di **Vernor**: Iniziativa 4 (2 standard della Nave + 2 del Motore a Fusione = 4)
- Intercettore di **Iain**: Iniziativa 3 (2 standard della Nave + 1 del Motore Nucleare = 3; agisce prima il difensore)
- Incrociatore di **Iain**: Iniziativa 3 (1 standard della Nave + 1 del Motore Nucleare + 1 del Computer a Positroni = 3; agisce prima il difensore)
- Incrociatore di **Vernor**: Iniziativa 3 (1 standard della Nave + 2 del Motore a Fusione = 3)

[4]: **Vernor** decide di ritirare gli Intercettori, spostandoli tra l'esagono attuale e quello in cui vuole farli ritirare.

[5]: **Iain** attacca con i suoi Intercettori e tira per il Cannone a Ioni: 6. Assegna il 6 a uno degli Intercettori in ritirata e lo distrugge. Colloca la Nave distrutta accanto alla sua Plancia del Giocatore.

[6]: **Iain** attacca con il suo Incrociatore e tira per i Cannoni a Ioni: 3 e 2, entrambi gli attacchi falliscono.

[7]: **Vernor** attacca con il suo Incrociatore e tira per il Cannone al Plasma: 6, che assegna a uno degli Intercettori. Viene distrutto, e **Vernor** lo colloca accanto alla sua Plancia del Giocatore.

Il primo round di Ingaggio ha termine e inizia quello successivo.

[8]: L'Intercettore rimanente di **Vernor** si ritira, spostandosi nell'esagono vicino. **Iain** attacca con il suo Incrociatore e tira per i Cannoni a Ioni: ottiene 1 e 2, quindi manca.

[9]: **Vernor** attacca con il suo Incrociatore e ottiene un 6. Lo assegna all'Incrociatore, che subisce due punti di danno e viene distrutto. **Vernor** colloca la Nave distrutta accanto alla sua Plancia del Giocatore.

[10]: La battaglia si conclude quando l'ultima Nave di **Iain** viene distrutta. Dal momento che non rimane nessuna Nave nemica nell'esagono, **Vernor** ora può attaccare i Cubi Popolazione di Iain. Tira un 6 per il Cannone a Ioni del suo Incrociatore, distruggendo il Cubo Popolazione di Denaro di **Iain**. Il cubo finisce nel Cimitero di **Iain**. Dal momento che quello era il suo ultimo cubo nell'esagono, **Iain** deve anche rimuovere il suo Gettone Influenza, riportandolo sul suo Indicatore di Influenza. **Vernor** ora può collocare un suo Gettone Influenza nell'esagono, e lo fa. Rimuove inoltre i Cubi Danno dal suo Incrociatore.

I giocatori restituiscono le Navi distrutte ai proprietari originali e pescano i Segnalini Reputazione. **Iain** pesca un totale di tre segnalini: uno per la battaglia e due per gli Intercettori distrutti. Li esamina e conserva quello di valore più alto, riponendo i restanti nel sacchetto. **Vernor** pesca poi cinque segnalini: uno per la battaglia, due per gli Intercettori distrutti e due per l'Incrociatore distrutto. Va ricordato che **Vernor** pesca soltanto cinque segnalini anche se ha distrutto tre Intercettori, dal momento che cinque è il numero massimo di segnalini che è possibile pescare. **Vernor** esamina i segnalini e conserva quello di valore più alto, riponendo i restanti nel sacchetto.

Tutte le battaglie sono state risolte, quindi la Fase Combattimento ha termine e ha inizio la **Fase Mantenimento**.

FASE MANTENIMENTO

NAVI COLONIALI Per prima cosa, il giocatore può attivare una o più delle Navi Coloniali rimanenti (vedi *Navi Coloniali*, pagina 8) e trasferire i Cubi Popolazione sugli esagoni.



MANTENIMENTO DELLE CIVILTÀ Il giocatore riscuote le sue Entrate e paga il Costo di Mantenimento della Civiltà. Questo va fatto confrontando le sue Entrate positive in Denaro (il numero più alto scoperto sul suo Indicatore di Denaro) con il suo Costo di Influenza per quel turno (il numero più alto scoperto sul suo Indicatore di Influenza). Modificherà allora il Segnalino Riserva del Denaro sull'Indicatore delle Riserve di questo ammontare netto (facendolo salire in caso di Entrate in eccesso o scendere in caso di deficit).

BANCAROTTA? Il Segnalino Riserva del Denaro non può scendere sotto zero; se questo dovesse succedere, il giocatore dovrà cedere il controllo di alcuni dei suoi settori rimuovendo i Gettoni Influenza dagli esagoni e riportandoli sul suo Indicatore di Influenza finché il Costo di Influenza non si riduce a sufficienza, oppure commerciare con altre Risorse (Scienza e Materiali) in cambio di Denaro. Tutti i Cubi Popolazione di quegli esagoni vengono trasferiti sui rispettivi Indicatori di Popolazione della sua Plancia del Giocatore. Va notato che se dei cubi di Denaro vengono riportati indietro dall'esagono, essi devono tornare sull'Indicatore di Denaro della Popolazione, riducendo in tal modo anche le Entrate. Nell'improbabile eventualità che un giocatore non abbia abbastanza Gettoni Influenza da rimuovere, la sua civiltà crolla e la sua partita finisce lì. Dovrà calcolare il suo punteggio e riporre tutti i suoi componenti di gioco nella scatola.

Nell'esempio a destra, le Entrate del giocatore Blu sono pari a 4 e il suo Mantenimento è -5. Dal momento che la somma di questi valori equivale a -1 (4-5), il giocatore deve pagare Denaro 1 dalle sue Riserve. Se non ha quel Denaro nelle Riserve, deve vendere altre risorse in cambio di Denaro oppure prelevare un Gettone Influenza dai suoi esagoni e riportarlo sull'Indicatore di Influenza. Prelevando un gettone, il Mantenimento scenderà a -3, e la somma passerà a 4-3=1. Il giocatore aggusterà allora Denaro 1 alle sue Riserve.

PRODUZIONE DI SCIENZA E MATERIALI Dopo avere pagato il Costo di Mantenimento della Civiltà, il giocatore riceve la sua Produzione di Scienza e Materiali e sposta i relativi Segnalini Riserva sull'Indicatore delle Riserve di conseguenza. Nell'esempio a destra, il Blu ottiene Scienza 6 e Materiali 3.

FASE RIPRISTINO

Si pescano dal sacchetto i nuovi Segnalini Tecnologia (una quantità determinata dal numero di giocatori) e si collocano negli spazi appropriati della Plancia dei Rifornimenti.

Ogni giocatore riporta tutti i Gettoni Influenza sul suo Indicatore di Influenza e tutti i cubi nei Cimiteri (se ve ne sono) sui rispettivi Indicatori di Popolazione. Se un determinato Indicatore di Popolazione è pieno, il cubo può essere collocato su un altro indicatore. Quindi ogni giocatore gira tutte le Navi Coloniali a faccia in su e gira di nuovo la Carta Riassuntiva a faccia in su. Si fa avanzare l'Indicatore di Round di uno spazio e ha inizio un nuovo round con la Fase Azione.



COMMERCIO In qualsiasi momento, un giocatore può convertire 2 unità di una Risorsa (Denaro, Scienza o Materiali) in 1 unità di una qualsiasi altra Risorsa.

Da notare che soltanto i Terran hanno un valore di cambio pari a 2:1. Il valore di cambio dipende dalla specie con cui il giocatore sceglie di giocare.



NUOVI SEGNALINI TECNOLOGIA

- 2 giocatori: 4
- 3 giocatori: 6
- 4 giocatori: 7
- 5 giocatori: 8
- 6 giocatori: 9

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo il 9° round. Il giocatore che possiede il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

I PUNTI VITTORIA si calcolano in questo modo:



- Segnalini Reputazione (1-4 PV per segnalino)
- Segnalini Ambasciatore (1 PV per segnalino)
- Esagoni con un Gettone Influenza (1-4 PV per esagono)
- Segnalini Scoperta (2 PV per ogni segnalino con il lato PV a faccia in su)
- Monoliti sugli esagoni controllati (3 PV per Monolito)
- Progresso sull'Indicatore di Tecnologia:
4 Segnalini Tecnologia su un indicatore = 1 PV,
5 Segnalini = 2 PV, 6 Segnalini = 3 PV, 7 Segnalini = 5 PV
- Carta Traditore (-2 PV!)
- Bonus delle specie

In caso di parità di punteggio, tra quelli coinvolti vince il giocatore che possiede il totale maggiore di Risorse (Moneta, Scienza e Materiali) nella propria Riserva.

FINE DELLA PARTITA

PARTITA A DUE GIOCATORI

La partita a due giocatori è leggermente diversa, a livello strategico, dalla partita a più giocatori. I giocatori dovrebbero anche ricordare che i Discendenti e i Planta traggono beneficio dalle capacità di espansione rapida tipiche delle loro specie, e quindi risulteranno più forti delle altre specie in una partita a due giocatori. Quindi si consiglia di non usare queste specie in una partita a due giocatori.

DUE GIOCATORI



IMPERO ERIDANI



IMPERO ERIDANI *Epsilon Eridani, il sistema capitale dell'Impero nei suoi giorni di gloria, era uno spettacolo che nessuno è mai riuscito a eguagliare: intere lune (secondo alcune cronache perfino interi pianeti) venivano rimodellate per celebrare la potenza e la saggezza dell'Imperatore Eterno. La loro prosperità superava ogni altra ricchezza mai documentata. Tuttavia, pur essendo sopravvissuto al periodo noto come l'Era Silente, l'Impero è crollato. Le risorse del sistema capitale sono state prosciugate e buona parte del suo potere si è disgregato, eppure gli Eredi non hanno ancora perso tutte le speranze. Una nuova alba potrebbe sorgere nei sistemi inesplorati.*

DIFFERENZE DAI TERRAN



Pescare due Segnalini Reputazione a caso all'inizio della partita



Con un'azione di Movimento è possibile muovere fino a due Navi, o una Nave due volte

Due Gettoni Influenza in meno (lasciare vuoti i due cerchi all'estrema destra dell'Indicatore di Influenza)



Indicatore di Reputazione

Schemi tecnici delle Navi diversi

Tecnologie iniziali: Scudo Gauss (Gauss Shield), Motore a Fusione (Fusion Drive), Cannone al Plasma (Plasma Cannon)

3 → 1 Valore di cambio 3 : 1

Risorse di partenza:



222 Numero del Settore di Partenza

PROGRESSO IDRÀ



PROGRESSO IDRÀ *Mai soddisfatto, mai completo: il Progresso si sforza in continuazione di spingersi oltre i propri limiti. Gli Idrani hanno abbracciato molto tempo addietro la tecnologia come loro interesse principale, evolvendosi costantemente e potenziando la loro società e perfino i singoli individui con nuove invenzioni. Sebbene siano assai difficili da raggiungere dalla gente comune, le università e i laboratori di Beta Hydri sono tenuti in grande stima dagli scienziati di tutte le specie.*



Con l'azione di Ricerca è possibile comprare due Tecnologie



Con un'azione di Movimento è possibile muovere fino a due Navi, o una Nave due volte



Indicatore di Reputazione

Tecnologie iniziali: Laboratori Avanzati (Advanced Labs)

3 → 1 Valore di cambio 3 : 1

Risorse di partenza:



224 Numero del Settore di Partenza

PLANTA



PLANTA *Sebbene siano di gran lunga la specie più diversa tra le Sette, i Planta si sono sempre dimostrati un membro stabile del Consiglio. Essendo una specie simile al muschio, dotata di cognizioni collettive, le sue intenzioni a volte sono difficili da decifrare. Dopo avere ricoperto interi pianeti e lune del sistema Cygnus, i Planta sembrano accontentarsi di espandere le loro colture rigogliose raggiungendo nuovi sistemi e collaborando pienamente con le altre specie, che li considerano dei compagni innocui. I Planta sono navigatori straordinari, cosa che li rende assai rispettati sui vascelli commerciali interrazziali.*



Con l'azione di Esplorazione è possibile esplorare due esagoni



Con un'azione di Movimento è possibile muovere fino a due Navi, o una Nave due volte



Quattro Navi Coloniali



I Cubi Popolazione vengono automaticamente distrutti da una Nave nemica alla fine della Fase Combattimento



1 PV extra per ogni esagono controllato alla fine della partita



Indicatore di Reputazione

Schemi tecnici delle Navi diversi

Tecnologie iniziali: Base Stellare (Starbase)

3 → 1 Valore di cambio 3 : 1

Risorse di partenza:



226 Numero del Settore di Partenza

PLANCE DEI GIOCATORI Le capacità delle specie sono contrassegnate sulle Plance dei Giocatori da questi simboli.

DISCENDENTI DI DRACO

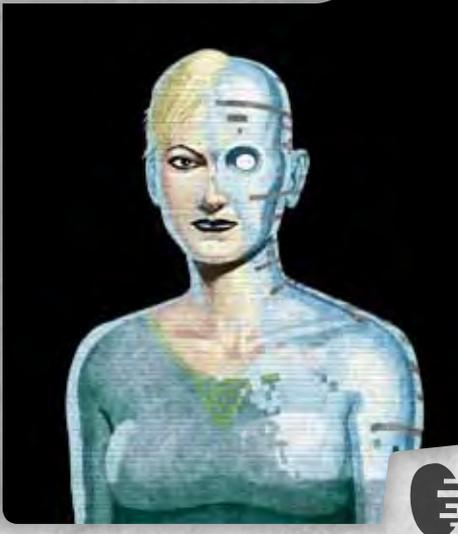


DISCENDENTI DI DRACO Corre voce che i Discendenti siano imparentati direttamente con gli Antichi. Sebbene non esistano prove certe al riguardo, le statistiche mostrano che il tasso di sopravvivenza nei contatti tra Discendenti e Antichi è significativamente più alto rispetto a quello degli altri membri dei Sette. I Discendenti, provenienti dal sistema Draco, sono una specie alquanto sfuggente. Sebbene occupino un posto pienamente riconosciuto nel Consiglio Galattico, i loro Ambasciatori sono spesso fonte di disagio presso le altre specie.

DIFFERENZE DAI TERRAN

- È proibito ingaggiare battaglia con le Navi degli Antichi ma è possibile collocare Gettoni Influenza negli esagoni che le contengono; non è permesso recuperare i Segnalini Scoperta dagli esagoni degli Antichi
- Con l'azione di Esplorazione è possibile pescare 2 esagoni e sceglierne uno, o scartare entrambi
- Con un'azione di Movimento è possibile muovere fino a due Navi, o una Nave due volte
- 1 PV per ogni Nave degli Antichi rimasta sul tabellone di gioco alla fine della partita
- Indicatore di Reputazione
- Valore di cambio 3 : 1
- Risorse di partenza: 2 4 3
- 228** Numero del Settore di Partenza

MECHANEMA



MECHANEMA Dopo lunghe e difficoltose procedure, i Mechanema sono stati infine accettati come membri effettivi del Consiglio. Sebbene abbiano dimostrato di essere senzienti sotto tutti gli aspetti legali definiti dagli altri Sette, e il sistema Auriga sia stato assegnato alla loro sovranità dal Consiglio stesso, a volte vengono sollevate ancora delle dispute riguardo le facoltà intellettive dei Mechanema. La nascita della specie risale ai primi giorni del Centro Galattico, quando le intelligenze artificiali delle varie specie furono autorizzate a integrarsi. I Mechanema sono alquanto rispettati per le loro innovazioni tecnologiche: praticamente tutti i modelli base delle Navi comunemente usati tra le razze che viaggiano nello spazio sono stati progettati da loro.

- Con l'azione di Sviluppo è possibile prendere fino a 3 Segnalini Parti di Navi dalla Plancia dei Rifornimenti
- Con l'azione di Costruzione è possibile costruire fino a tre Navi o Strutture
- Con un'azione di Movimento è possibile muovere fino a due Navi, o una Nave due volte
- Costi di Costruzione ridotti
- Indicatore di Reputazione
- Tecnologie iniziali: Computer a Positroni (Positron Computer)
- Valore di cambio 3 : 1
- Risorse di partenza: 3 3 3
- 230** Numero del Settore di Partenza

EGEMONIA DI ORIGINE



EGEMONIA DI ORIGINE In origine l'Ege-monia proveniva dal sistema di Orione, ma le loro flotte hanno pattugliato attivamente le rotte spaziali fin dall'alba dei tempi. La tragedia che colpì la Corazzata della Federazione Terran "Juri Gagarin" e la flotta che la accompagnava potrebbe benissimo essere stata causata da un tragico equivoco nella comunicazione tra le due specie, un evento fin troppo plausibile in caso di Primo Contatto reciproco. La lunga guerra che ne scaturì e la potenza militare dell'Ege-monia, apparentemente soverchiante, le procurarono il nome con cui è comunemente nota. Una volta stipulata la pace e mossi i primi passi di collaborazione tra le specie con la creazione del Centro Galattico originario, l'Ege-monia è stata riconosciuta come una specie benevola, e il suo passato di macchina da guerra spietata ed efficiente è stato relegato a una nota marginale nei libri di storia.

- Comincia con un Incrociatore anziché con un Intercettore
- Con un'azione di Movimento è possibile muovere fino a due Navi, o una Nave due volte
- Indicatore di Reputazione
- Schemi tecnici delle Navi diversi
- Tecnologie iniziali: Bombe a Neutroni (Neutron Bombs), Scudo Gauss (Gauss Shield)
- Valore di cambio 4 : 1
- Risorse di partenza: 3 3 5
- 232** Numero del Settore di Partenza

FAZIONI TERRAN

Sebbene questa specie porti ancora il nome di Terran, le sue varie fazioni hanno abbandonato da tempo il loro sistema natio e ora considerano nuovi e remoti sistemi la loro dimora. Una volta scoperta la tecnologia di propulsione attraverso i tunnel interspaziali, le sei fazioni principali sono partite per colonizzare i sistemi vicini, lasciandosi alle spalle il pianeta natio, ormai morente e in rovina. I Terran si sono dimostrati una razza sorprendentemente versatile e adattabile. Dopo essere sopravvissuti a un Primo Contatto che li portò sull'orlo del disastro e alla guerra successiva che li pose a fronteggiare la specie nota come l'Egemonia, il loro sviluppo si è stabilizzato e ora sono considerati unanimemente come un membro affidabile del Consiglio Galattico. Lo svantaggio principale della società Terran, e forse il motivo che le impedisce di raggiungere l'apice della sua grandezza, è il costante impulso che li spinge a litigare fra loro e a scindersi in varie fazioni.

DIRETTORATO TERRAN



DIRETTORATO TERRAN Il Direttorato governa il settore Procyon con pugno di ferro. Un posto nella Cerchia Interna viene concesso soltanto ai migliori, attentamente selezionati (e, stando alle voci, perfino programmati geneticamente) per perpetuare la dinastia dei Direttori. Sebbene le lotte per il potere dietro le quinte restino assai probabili, il Direttorato è comunque determinato a guidare la sua civiltà benestante verso un grande futuro.

FEDERAZIONE TERRAN



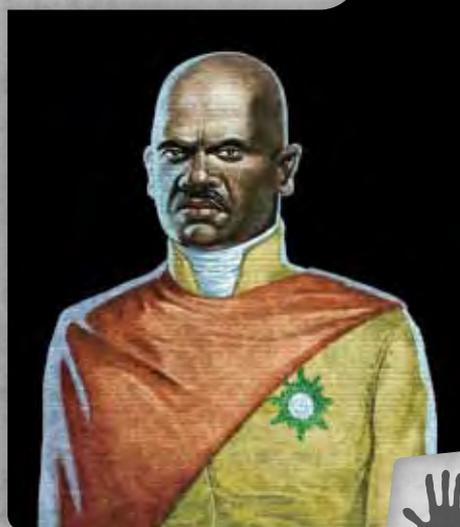
FEDERAZIONE TERRAN La Federazione Terran è composta da numerosi sistemi-stato accomunati da storie e ideali relativamente simili. Il sistema di Altair è considerato il più importante tra questi, e ospita il Parlamento Federale. I sistemi-stato godono di molta libertà, ma nei momenti di bisogno sanno collaborare efficientemente tra loro per proteggere la Federazione.

UNIONE TERRAN



UNIONE TERRAN Dopo una lunga diaspora, l'Unione Terran si è stabilita nel sistema di Eta Cassiopeiae. Nonostante qualche sporadica lotta intestina, l'Unione è rimasta solida anche nei momenti di difficoltà, spesso attraverso energici sforzi diplomatici e mantenendosi prudentemente neutrale. Le cose, tuttavia, potrebbero cambiare presto, in quanto il sistema originario non riuscirà a fornire sostentamento ancora a lungo all'intera civiltà...

REPUBBLICA TERRAN



REPUBBLICA TERRAN Dopo essersi stabilito nel sistema di Sirio e avere fatto la sua parte nella guerra con l'Egemonia, il popolo della Repubblica Terran ha formato una società retta democraticamente e ha sviluppato uno stile di vita relativamente stabile e prospero.

CONGLOMERATO TERRAN



CONGLOMERATO TERRAN A differenza delle altre fazioni Terran, il Conglomerato era in origine pienamente sostenuto da varie corporazioni ansiose di investire nelle colonie dello spazio profondo. Questo atteggiamento si riflette ancora nella società, partendo dal Consiglio di Amministrazione, la più alta istituzione governativa del Conglomerato, fino ai dettagli più banali della vita nel sistema di Tau Ceti. Il Conglomerato è una grande potenza finanziaria e uno dei protagonisti di spicco nel mondo degli affari del Centro Galattico.

ALLEANZA TERRAN



ALLEANZA TERRAN L'Alleanza era una forza predominante nella Guerra Terran-Egemonia, quando le varie fazioni, già in procinto di sfaldarsi, si unirono contro il nemico comune. Dopo la vittoria decisiva nella Battaglia di Delta Pavonis (33.142) e la cacciata della flotta dell'Egemonia dal settore, l'Alleanza ha fatto di Delta Pavonis il suo sistema natio. Ha percorso molta strada da allora, ma i vecchi trattati restano ancora validi e l'Alleanza rimane una forza da non sottovalutare.

ANTICHI



Non esistono documenti affidabili che trattino della natura isolazionista degli Antichi. La maggior parte delle teorie si basa sulle reliquie rinvenute nei sistemi che sembrano essere stati colonizzati da loro. Alcune delle scoperte presentano delle qualità in precedenza mai riscontrate nella Biblioteca Galattica, ma non esiste alcuna teoria consolidata su chi o cosa gli Antichi possano essere, né sulla ragione della loro scomparsa. È interessante notare che le leggende popolari di molte razze diverse alludono ad ancestrali entità malvagie molto simili tra loro. Recenti messaggi provenienti da vari settori parlano di molteplici contatti con cose che vengono descritte come "Navi diverse da qualsiasi modello conosciuto, con l'inquietante sensazione di qualcosa che fluttua sempre al di fuori del campo visivo" (Intercettore "Delirio di Disordine", sistema di Lambda Serpentis, 43.393)

CENTRO GALATTICO



Fondato alla fine della Guerra Terran-Egemonia (30.027-33.364), il Centro Galattico, nonostante il suo insolito nome, è diventato il fulcro di contatto tra tutte le specie conosciute in grado di viaggiare nello spazio. Cresciuto attorno alle Navi diplomatiche che negoziarono la pace (l'Intercettore Terran "Riparo della Tempesta" e la Corazzata dell'Egemonia "Modifica del Punto di Vista"), questo conglomerato di Navi e di spazi abitati ora ospita miliardi di esseri viventi ed è la sede sia del Consiglio Galattico che della Biblioteca del Centro Galattico. Il Consiglio è composto da rappresentanti di tutte le specie principali, note colloquialmente con il nome dei Sette. Sebbene il Centro Galattico riconosca pari diritti a tutte le specie minori in grado di viaggiare nello spazio, soltanto i Sette occupano un posto ufficiale nel Consiglio. Le specie minori di tanto in tanto giocano un ruolo di qualche tipo nelle lotte di potere all'interno del Consiglio.

Anche nei tempi di pace incerta, quando le alleanze si sfaldano e i trattati diplomatici vengono stipulati frettolosamente, il Centro Galattico è considerato una zona demilitarizzata e protetta da possenti difese.

D: Come posso ottenere ulteriori Risorse?

R: Colloca i Gettoni Influenza sugli esagoni dei settori e usa le Navi Coloniali per portare i tuoi Cubi Popolazione sulle Caselle Popolazione. Conduci Ricerche nelle Tecnologie Avanzate per essere in grado di usare le Caselle Popolazione Avanzate. Costruisci le Stazioni Orbitali per poter usare ulteriori Caselle Popolazione. Recupera i Segnalini Scoperta.

D: A cosa mi serve il denaro?

R: Il denaro ti serve a pagare i costi di mantenimento della tua civiltà. Più azioni esegui e più settori controlli, più dovrai pagare ad ogni round.

D: Tutto qui?

R: Sì. Anzi, puoi anche convertire il Denaro in altre Risorse e viceversa.

D: Non ho abbastanza Gettoni Influenza per fare tutto ciò che voglio. Cosa faccio?

R: Puoi usare l'azione di Influenza per riportare fino a due gettoni dagli esagoni dei settori al tuo Indicatore di Influenza. Puoi inoltre condurre una Ricerca nelle Tecnologie di Robotica Avanzata e di Griglia Quantistica, che ti forniranno più gettoni. Infine, spesso puoi deliberatamente portare la tua civiltà alla bancarotta, usando più gettoni di quanto non sei in grado di pagare nella Fase Mantenimento, cosa che ti costringerà a riportare alcuni gettoni dei settori sull'Indicatore di Influenza.

D: Le migliori Tecnologie sono tremendamente costose. In che modo posso permettermele?

R: Il possesso di più Tecnologie della stessa categoria fornisce degli sconti sempre maggiori quando ne acquisisci di nuove. Se acquisisci le tecnologie nell'ordine crescente di prezzo, otterrai il massimo beneficio in termini di sconti.

D: Le mie adorato Navi continuano ad essere fatte a pezzi. Come faccio a vincere più battaglie?

R: Ottieni un vantaggio importante se riesci a sparare per primo, se non puoi essere colpito o se riesci a resistere ai colpi nemici. Compra Motori e Computer migliori per incrementare la tua Iniziativa, e Missili per attaccare prima che abbia inizio lo scontro ravvicinato. Compra degli Scudi per neutralizzare i Computer dell'avversario. Compra parti dello Scafo per reggere a un maggior numero di colpi. Recupera i Segnalini Scoperta per ottenere Parti di Navi insolite e particolarmente potenti.

D: Gli Intercettori non sono troppo piccoli per essere di una qualsiasi utilità?

R: Niente affatto. Ad esempio, prova a potenziarli dotandoli di una fonte di energia migliore, e sapranno farsi valere. Spesso funzionano meglio se vengono specializzati in qualche modo.

D: Gli Scudi servono a qualcosa se i miei avversari non sono dotati di Computer?

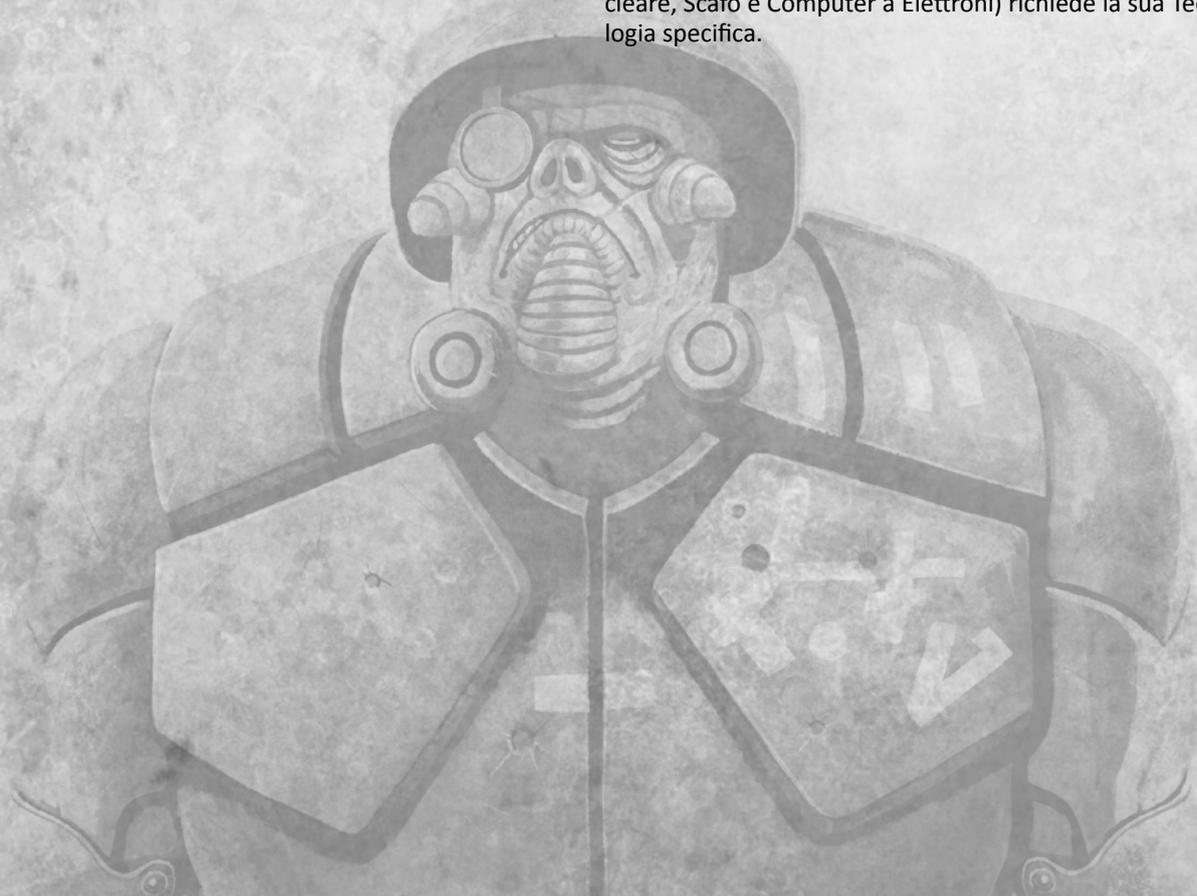
R: No. Tuttavia, se il nemico non è dotato di Computer, probabilmente non ti colpirà comunque. Sfrutta questo fatto a tuo vantaggio.

D: Qual è il beneficio di essere il giocatore iniziale?

R: Hai diritto a scegliere per primo le Tecnologie su cui condurre una Ricerca e le aree vuote da esplorare. Inoltre ti capiterà spesso di essere il primo giocatore in un esagono conteso, cosa che ti darà la precedenza in caso di parità di Iniziativa.

D: Se possiedo la Tecnologia del Computer a Gluoni, posso acquisire la Parte di Nave del Computer a Positroni?

A: No. Ogni Parte di Nave (ad eccezione di quelle standard, vale a dire Cannone a Ioni, Motore Nucleare, Energia Nucleare, Scafo e Computer a Elettroni) richiede la sua Tecnologia specifica.



TECNOLOGIE MILITARI



Bombe a Neutroni (Neutron Bombs): Il giocatore può distruggere tutti i Cubi Popolazione dall'esagono senza dover tirare alcun dado.



Base Stellare (Starbase): Il giocatore può Costruire le Basi Stellari.



Cannone al Plasma (Plasma Cannon): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Cannone al Plasma.



Scudo Fase (Phase Shield): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Scudo Fase.



Estrazione Mineraria Avanzata (Advanced Mining): Il giocatore può piazzare i Cubi Popolazione nelle caselle dei Materiali Avanzati tramite le sue Navi Coloniali.



Energia a Tachioni (Tachyon Source): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Energia a Tachioni.



Missile al Plasma (Plasma Missile): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Missile al Plasma.



Computer a Gluoni (Gluon Computer): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Computer a Gluoni.



TECNOLOGIE DI GRIGLIA



Scudo Gauss (Gauss Shield): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Scudo Gauss.



Scafo Migliorato (Improved Hull): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Scafo Migliorato.



Energia a Fusione (Fusion Source): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Energia a Fusione.



Computer a Positroni (Positron Computer): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Computer a Positroni.



Economia Avanzata (Advanced Economy): Il giocatore può piazzare i Cubi Popolazione nelle caselle di Denaro Avanzato tramite le sue Navi Coloniali.



Motore a Tachioni (Tachyon Drive): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Motore a Tachioni.



Cannone Antimateria (Anti-matter Cannon): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Cannone Antimateria.



Griglia Quantistica (Quantum Grid): Il giocatore riceve due Gettoni Influenza aggiuntivi, da collocare immediatamente sul suo Indicatore di Influenza.



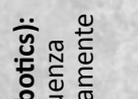
NANOTECNOLOGIE



Nanorobot (Nanorobots): Il giocatore può Costruire una Nave o Struttura aggiuntiva.



Motore a Fusione (Fusion Drive): Il giocatore può Sviluppare la Parte di Nave Motore a Fusione.



Robotica Avanzata (Advanced Robotics): Il giocatore riceve un Gettone Influenza aggiuntivo, da collocare immediatamente sul suo Indicatore di Influenza.



Stazione Orbitale (Orbital): Il giocatore può Costruire le Stazioni Orbitali.



Laboratori Avanzati (Advanced Labs): Il giocatore può piazzare i Cubi Popolazione nelle caselle di Scienza Avanzata tramite le sue Navi Coloniali.



Monolito (Monolith): Il giocatore può Costruire i Monoliti.



Artefatto Chiave (Artifact Key): Il giocatore deve prendere 5 Risorse per ogni Artefatto presente sui suoi esagoni.



Generatore di Tunnel Interspaziali (Wormhole Generator): Il giocatore può Esplorare, Influenzare e Muovere attraverso il bordo di un esagono dotato di un Tunnel interspaziale soltanto su un lato.



PREPARAZIONE



Segnalini Tecnologia sulla Plancia dei Rifornimenti



Pila degli esagoni del Settore Esterno

Giocatori Segnalini **12 14 16 18 20**

Giocatori Tessere **5 10 14 16 18**

FASE AZIONE

A partire dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue un'Azione o Passa la Mano

- EXP** Esplorazione – il giocatore colloca un esagono accanto a un esagono dove possiede un gettone o una Nave, oppure può scartarlo
- INF** Influenza – il giocatore sposta i suoi Gettoni Influenza e gira a faccia in su le Navi Coloniali
- RES** Ricerca – il giocatore acquisisce una Tecnologia e paga il suo costo in Scienza
- UPG** Sviluppo – il giocatore scarta e acquisisce le Parti di Navi
- BUI** Costruzione – il giocatore costruisce Navi o Strutture negli esagoni dove possiede un gettone, pagando il relativo costo in Materiali
- MOV** Movimento – il giocatore muove le Navi; può muovere la stessa Nave o Navi diverse

In qualsiasi momento durante l'azione, un giocatore può usare le Navi Coloniali

Quando passa la mano, il giocatore gira la Carta Riassuntiva sul lato più scuro

Dopo avere passato la mano, un giocatore può eseguire soltanto Reazioni

(versioni più deboli di **MOV**, **BUI** o **UPG**)

FASE COMBATTIMENTO



Si risolvono le battaglie in ordine discendente basato sulla numerazione degli esagoni

Con un punteggio di 6 o più il colpo va a segno; un risultato di 6 col dado è sempre un colpo a segno, mentre un risultato di 1 è sempre un colpo mancato

Se un esagono contiene più di due fazioni, le battaglie si risolvono seguendo l'ordine inverso di ingresso nell'esagono Il SDCG, gli Antichi e il giocatore che controlla l'esagono combattono sempre per ultimi

Pescare i Segnalini Reputazione una volta per esagono, tenerne uno da collocare sull'Indicatore

- 1 Segnalino per avere preso parte alla battaglia (ma non se le ultime Navi del giocatore si sono ritirate)
- 1 Segnalino per ogni Intercettore, Base Stellare nemica o Nave degli Antichi distrutta
- 2 Segnalini per ogni Incrociatore nemico distrutto
- 3 Segnalini per ogni Corazzata nemica distrutta
- 3 Segnalini per avere distrutto il Sistema di Difesa del Centro Galattico

FASE MANTENIMENTO

Il giocatore può usare le Navi Coloniali che gli rimangono

Il giocatore paga il costo di Mantenimento e riceve la sua Produzione

FASE RIPRISTINO

Ripartire i Gettoni Influenza dall'Indicatore di Azione all'Indicatore di Influenza

Pescare nuovi Segnalini Tecnologia dal sacchetto

Giocatori Segnalini **4 6 7 8 9**

PUNTEGGI DI FINE PARTITA

Segnalini Reputazione
1-4 PV per segnalino

Segnalini Ambasciatore
1 PV per segnalino

Esagoni controllati
1-4 PV per esagono

Segnalini Scoperta
2 PV per segnalino

Monoliti sugli esagoni controllati
3 PV per Monolito

Progresso sull'Indicatore di Tecnologia
4 segnalini su un indicatore = 1 PV
5 segnalini = 2 PV
6 segnalini = 3 PV
7 segnalini = 5 PV

Carta Traditore
-2 PV

Bonus delle specie